

HUNOK

Tervezte: Fneup
Illusztrálta:
Anthony Wolff

453 tele: A hunok az ismert világ felét leigázták. A nagy kán, a hunok vezére azonban haldoklik, és sokan vágyanak arra, hogy a nyomdokába lépjenek. A kánnak meg kell neveznie, ki álljon a hunok élére a halála után. A legbátrabb és legdicsőségesebb hadvezérét fogja választani, te pedig azt reméled, hogy te lehetsz az. Ehhez viszont a többi hadvezérnek is lesz egy-két szava, így bizonyítanod kell rátermettségedet.

Nyergeld fel a leggyorsabb lovad és térj vissza gazdag zsákmánnyal a hódításaidról! Szerelkezz fel jól, fosztogass, fogadd fel a legádázabb zsoldosokat, rázd le magadról az átkokat, és kutass fel mesés kincseket!

Fel a dicsőségre, nyerd el a nagy kán kegyét, hogy a neved ott lehessen a történelemlétkönyvekben!

A JÁTÉK CÉLJA

A nagy kán hadvezére vagy, aki arra vágyik, hogy a kán utódja lehessen. Ahhoz, hogy ezt elérd, a játék végén neked kell a legtöbb győzelmi ponttal rendelkezned. Győzelmi pontot kétféleképpen szerezhetsz:

1. Rakd meg a szekereidet zsákmányokkal!
2. Helyezz kártyákat a táborodba!



TARTALOM

◀ 32 szekér

◀ 64 kártya, ebből:

- ◀ 4 játékossegédlet
- ◀ 12 felszerelésekártya (**KÉK**)
- ◀ 12 fosztogatásártya (**PIROS**)
- ◀ 12 zsoldosártya (**ZÖLD**)
- ◀ 12 átokártya (**FEKETE**)
- ◀ 12 kincskártya (**SÁRGA**)



◀ 4 játékosábra



◀ 5 dobókocka: **KÉK**, **PIROS**, **ZÖLD**, **FEKETE**, **SÁRGA**



◀ 120 zsákmányjelölő 5 színben (színenként 24 db: **KÉK**, **PIROS**, **ZÖLD**, **FEKETE**, **SÁRGA**)



◀ 1 kezdőjátékos-jelölő

◀ 1 szabályfüzet



ELŐKÉSZÜLETEK

1 Válogassátok szét a kártyákat szín szerint 5 pakliba:

- ◀ 2 fős játék esetén minden pakliból szedjétek ki a 3+ és a 4-es jelölésű kártyákat!
- ◀ 3 fős játék esetén minden pakliból szedjétek ki a 4-es jelölésű kártyákat!
- ◀ 4 fős játék esetén minden kártyára szükség van.
- ◀ Minden paklit keverjétek meg külön-külön, és helyezétek őket a játéktér közepére képpel lefelé egy sorba a következő sorrendben (balról jobbra haladva): **FELSZERELÉS**, **FOSZTOGATÁS**, **ZSOLDOS**, **ÁTOK**, és **KINCS**.



2 Csoportosítsátok a zsákmányjelölőket a megfelelő színű paklik alá:

- ◀ 2 fős játék esetén színenként 20 db zsákmányjelölőre van szükség.
- ◀ 3 fős játék esetén színenként 22 db zsákmányjelölőre van szükség.
- ◀ 4 fős játék esetén színenként 24 db zsákmányjelölőre van szükség.

Ezek az zsákmányok képezik a készletet.



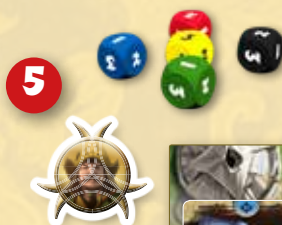
4

EGY JÁTÉKOS TÁBORA:

IDE KERÜLNEK A
JÁTÉKOS KÁRTYÁI



5



2

3 Keverjétek meg a szekereket és képezetek belőlük egy lefordított szekérpaklit! Ezt követően fordítsátok fel a pakli felső 4 kártyáját, és helyezétek azokat a pakli mellé képpel felfelé!

Amint egy játékos elvesz egyet a képpel felfelé lévő szekerek közül, azonnal fordítsátok fel a helyére egy szekeret a szekérpakli tetejéről!

4 Mindannyian vegyetek magatokhoz:

- ◀ 1-1 játékosablát, és helyezétek magatok elé!
- ◀ 2-2 szekeret a szekérpakli tetejéről! Ezeket rakjátok a számukra fenntartott helyekre a játékosablátok bal oldalára képpel felfelé! Amennyiben egy kártya hatása másképpen nem rendelkezik, mindig 2 megrakásra váró szekerek lesz a játékosablátokon.

Az előtted lévő játéktér a táborod, amely magába foglalja a játékosablátodat, a szekereidet és a játék során kijátszott kártyáidat.

5 Az lesz a kezdőjátékos, aki utoljára ült lovon.
A kezdőjátékos vegye magához a kezdőjátékos-jelölőt és az 5 dobókockát!

3 vagy 4 fős játék esetén a játékosrend szerinti 3. játékos vegyen el egy tetszőleges zsákmányt a készletből!

4 fős játék esetén a játékosrend szerinti 4. játékos vegyen el 2 különböző színű, tetszőleges zsákmányt a készletből!

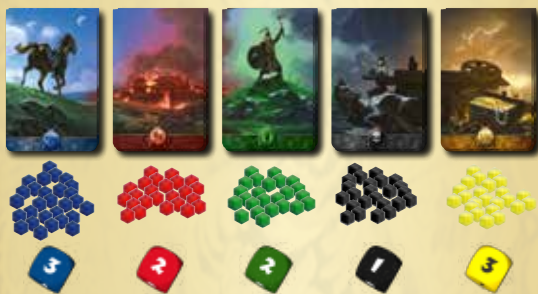
Az előkészületek összefoglalása játékosszám szerint

| | | | |
|-----------------------------|----|----|----|
| Játékosok | 2 | 3 | 4 |
| Kártya-mennyiség színenként | 10 | 11 | 12 |
| Zsákmány-jelölők színenként | 20 | 22 | 24 |

A JÁTÉK MENETE

A játék több fordulón át tart, egy forduló pedig 5 körből áll (1 kör 1 dobókocka aktiválását foglalja magában).

1. A kezdőjátékos dobjon az 5 dobókockával, és helyezze mindegyiket a vele megegyező színű zsákmányok alá!



2. A kezdőjátékoskal kezdve az óramutató járásával megegyező irányba haladva a soron következő játékos a következő lépéseket hajtja végre a körben:

- ◀ **Elveszi az egyik még elérhető dobókockát, és maga elé helyezi azt.**
- ◀ **Végrehajt egy akciót (kártyát húz vagy zsákmányokat rabol, lásd 4. oldal).**

A forduló addig tart, amíg az összes dobókockát el nem vették a játékosok.

Egy fordulóban egyes játékosok más játékosokhoz képest többször kerülhetnek sorra.

Például, egy 3 fős játék esetén, a kezdőjátékos elvesz egy dobókockát, a második játékos is elvesz egy dobókockát, majd a harmadik játékos is elvesz egy dobókockát. Ezt követően a kezdőjátékos elveszi a második kockáját ebben a fordulóban, és a második játékos is így tesz, elvéve az utolsó még elérhető dobókockát.

3. Miután a játékosok minden dobókockát elvettek, a kezdőjátékos a tőle balra ülő játékosnak adja tovább a kezdőjátékos-jelölőt, és új forduló kezdődik.

4. Amennyiben egy forduló végére egy zsákmánykészlet vagy egy pakli teljesen elfogy, a játéknak vége, és következik a győzelmi pontok összeszámolása (lásd 8. oldal).



EGY FORDULÓ RÉSZLETEZÉSE

Miután elveszel egy dobókockát, végre kell hajtanod a következő két akció egyikét:

Kártyák húzása

VAGY

Zsákmányok rablása

HÚZZ KÁRTYÁ(KA)T!

Amikor úgy döntesz, hogy kártyákat húzol, abból a pakliból kell húznod, amelyik színe megegyezik az elvett dobókocka színével. Húzz annyi kártyát a húzópakli tetejéről, amennyi a dobókockán látható érték!

Ezután válassz egyet a felhúzott kártyák közül, és játszd ki képpel felfelé a táborodba! A nem választott kártyákat helyezd a saját paklijuk aljára képpel lefelé!

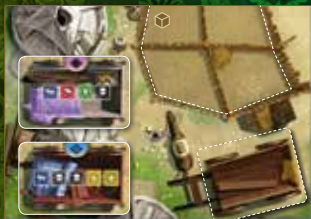
Ha úgy döntesz, hogy kártyákat húzol, kötelező pontosan egyet kijátszanod a táborodba. Így tehát, amennyiben egy 1-es értékű dobókockát elvéve kártyahúzás mellett döntesz, muszáj kijátszanod azt a kártyát, amit húzol.

5 KÜLÖNBÖZŐ KÁRTYATÍPUS VAN: **FELSZERELÉS**, **FOSZTOGATÁS**, **ZSOLDOS**, **ÁTOK** és **KINCS** (lásd kártyák részletezése, 6. oldal).

Példa: Elveszed a 2-es értéket mutató zöld dobókockát, és úgy döntesz, hogy húzol 2 kártyát a hozzá tartozó (vele megegyező színű) pakliból.



A két kártya közül "Ildikó, a mérgekeverő"-t választod, kijátszod a táborodba, a másik kártyát pedig a zsoldospakli aljára helyezed.



RABOLJ ZSÁKMÁNY(OKA)T!

Amikor úgy döntesz, hogy zsákmányokat rabolsz, vedd el a választott dobókockával megegyező színű és az értékével megegyező mennyiségű zsákmányjelölőt!



Ezt követően választanod kell:

▶ Egy táborodban lévő **ZSOLDOS** vagy **ÁTOK** üres mezőire helyezed az elvett zsákmányokat.

VAGY

▶ Egy vagy több szekered üres mezőire helyezed az elvett zsákmányokat.



A rablás során elvett zsákmányokat ráhelyezheted:

• bármennyi szekeredre,

VAGY

• egyetlen kártyádra (zsoldos vagy átok).

▶ KÁRTYA MEGTÖLTÉSE:

Kizárólag **ZSOLDOS** és **ÁTOK** típusú kártyák tölthetők meg zsákmányokkal (lásd kártyák részletezése, 6. oldal).

Válassz egy táborodban lévő **ZSOLDOST** vagy **ÁTKOT**, és helyezd rá a rablás során szerzett zsákmányokat, követve a következő szabályokat:

- ▶ Az összes zsákmánynak **EGYETLEN** kártyára kell kerülnie.
- ▶ A zsákmányok színének sem a kártya színével, sem a kártyán már ott lévő zsákmányok színével **nem kell megegyeznie**.
- ▶ Amennyiben a szabad mezők számánál több zsákmányt raboltál, a felesleget helyezd vissza a saját készletébe!

Példa: A 3-as értéket mutató sárga kockával 3 sárga zsákmányt vettél el a rablásod során a készletből.



Ezek közül kettőt ráhelyezhetsz a zsoldoskártyára, megtöltve azt, a 3. pedig visszakerül a sárga készletbe...



...vagy helyezd mind a hármat az átokkártyára!



A két kártya között azonban nem oszthatod meg a 3 zsákmányt.

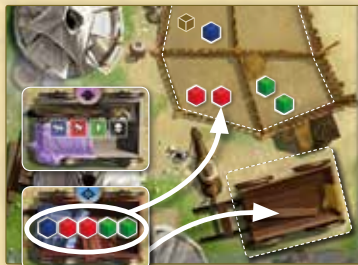


▶ SZEKÉR MEGRAKÁSA:

A rablás során szerzett zsákmányokat helyezd egy vagy több szekérre, követve a következő szabályokat:

- ▶ Egy zsákmány kizárólag egy vele megegyező színű üres mezőre kerülhet.
- ▶ Az egy rablás során szerzett zsákmányokat több szekérre is szétoszthatod.
- ▶ Ha több zsákmányt vennél el a rablás során, mint amennyi velük megegyező színű üres mező van a szekereiden, **rakd vissza a felesleges zsákmányokat a saját készletükbe!**

Amint egy szekér teljesen megtelik, azonnal útnak kell indítani, ehhez a következőket kell tenned:



- ▶ Helyezd a szekér által szállított zsákmányokat a rejtkehelyekre!
- ▶ Helyezd az útnak indított szekeredet képpel lefelé az útnak indított szekerek mezőre!
- ▶ Vegyél el egy új szekeret vagy a képpel felfelé lévő

szekerek közül, vagy a pakli tetejéről!

- ▶ Amennyiben ezt követően még van nálad olyan zsákmány, amit az új szekérre helyezhetsz, rakd rá, ha viszont nincs hová tenned a rabolt zsákmányokat, helyezd vissza azokat a saját készletükbe!

1. példa: 3 kék zsákmányt veszel el, ezekből 2-t felhelyezel a szekereiden lévő két üres kék mezőre, a harmadikat pedig visszarakod a készletébe.



2. példa: 2 zöld zsákmányt veszel el, ezekből 1-et a már csak egy üres zöld mezővel rendelkező szekérre helyezel, ezzel útnak indítva azt. Azonnal elveszel egy olyan új szekeret, ami rendelkezik üres zöld mezővel, így a másik zöld zsákmányodat az egyik ilyen mezőre helyezed.



KÁRTYÁK RÉSZLETEZÉSE

A KÁRTYÁK HATÁSAINAK HASZNÁLATA:

A különböző fázisokhoz tartozó ikonok jelzik, hogy a kártyát mikor használhatod, vagy mikor kell használnod.



A köröd elején: Mielőtt, vagy közvetlenül azután, hogy elvennéd a dobókockát.



A köröd után: Miután végrehajtottad az akciód.



A köröd közben: Az akciód végrehajtása előtt, közben, vagy után.



Bármikor: A játék folyamán bármikor, akár más játékosok köre alatt is.



A játék végén: A játék végi győzelmi pontok összeszámolásakor.

Ha több kártyahatás egyszerre lépne életbe, az aktív játékos (akinek a köre van) dönti el ezeknek a kártyáknak a végrehajtási sorrendjét.

Fontos: Egy forduló 5 körből áll (egy kocka elvétele jelent egy kört), így annak a kártyának a hatása, ami minden körödben érvényesíthető, egy fordulón belül többször is használható, ha abban a fordulóban többször kerülsz sorra.

EGY KÁRTYA FELÉPÍTÉSE

kártyatípus

név



hatás

mezők a zsákmányok számára

a fázishoz tartozó ikon

játékoszám, amelytől használatos

győzelmi pontok

FELSZERELÉSKÁRTYÁK (KÉK)

A FELSZERELÉSEK állandó hatással rendelkeznek.

Helyezd a felszereléskártyát a táborodba, és az általa biztosított előnyök azonnal életbe lépnek!

A játék végén a felszereléskártyák nem érnek győzelmi pontokat.

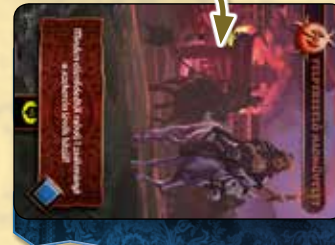


FOSZTOGATÁSKÁRTYÁK (PIROS)

A FOSZTOGATÁSOK hatása

átmeneti, a játék során mindegyik csak egyszer aktiválható.

Helyezd a fosztogatáskártyát a táborodba! Ezt a kártyát bármelyik körödben aktiválhatod, ezt a kártya elfordításával kell jelezned. Egy elfordított fosztogatáskártyát nem lehet újra aktiválni a játék során.



A játék végén minden fosztogatáskártya 1 győzelmi pontot ér, függetlenül attól, hogy a játék során aktiváltad-e vagy sem.

Megjegyzés: Bár a táborodban lehet több, még nem aktivált fosztogatáskártya, körönként csak egy fosztogatáskártyát aktiválhatsz.

ZSOLDOSKÁRTYÁK (ZÖLD)

A ZSOLDOSOK állandó hatással rendelkeznek onnantól kezdve, hogy aktiváltad őket. Ahhoz, hogy egy zsoldoskártyát aktiválj, meg kell töltened az összes kártyán lévő mezőt zsákmányokkal. Helyezd a zsoldoskártyát a táborodba!

Ha egy megtöltött zsoldoskártyáról a játék folyamán lekerül egy vagy több zsákmány, a kártya hatása inaktívvá válik egészen addig, amíg újra meg nem telik az összes kártyán lévő mező.



A játék végén minden meg nem töltött zsoldoskártya után, ami a táborodban van, 1 győzelmi pontot veszítesz. Minden táborodban lévő megtöltött zsoldoskártya pedig 1 győzelmi pontot ér.

-ÁTOKKÁRTYÁK (FEKETE)

Az átokkártya az egyetlen olyan kártyatípus, amit nem a saját táborodba, hanem valamelyik ellenfeledébe kell tenned, amikor kijátszod.

AZ ÁTKOK állandó hatással rendelkeznek egészen addig, amíg meg nem törik őket. Ahhoz, hogy megtörj egy átkot, meg kell töltened az összes kártyán lévő mezőt zsákmányokkal. Amint az átokkártya megtelik, inaktívvá válik, jelezd ezt a kártya elfordításával!

Hagyd a felhasznált zsákmányokat a kártyán, és tartsd az átokkártyát magad előtt.

Megfutamodás: Abban a pillanatban, amikor átokkártya kerül a táborodba, dönthetsz úgy is, hogy megfutamodsz. Ha így döntesz, az átokkártyát fordítsd képpel lefelé, és helyezd úgy a táborodba!

A hatása ugyan nem érvényesül, de a játék végén minden olyan átokkártyáért, aminél a megfutamodás mellett döntöttél, annyi győzelmi pontot veszítesz, ahány fő részt vesz a játékban.

A kártya, amely elől megfutamodtál, többé már nem fordítható meg a játék folyamán. Továbbá, ha egy átokkártya táborodba kerülésekor úgy döntesz, hogy nem futamodsz meg előle, később már nem változtathatsz ezen a döntésen. A saját táborodba nem játszhatod ki átokkártyát.

A játék végén a táborodban képpel felfelé lévő átokkártyák után (a rajtuk lévő zsákmányok mennyiségétől függetlenül) nem kapsz, de nem is veszítesz győzelmi pontokat.



-KINCSEKÁRTYÁK (SÁRGÁ)

A **KINCSEKNEK** nincs hatásuk a játék folyamán, de lehetővé teszik, hogy győzelmi pontokat szerezz a játék végén, amennyiben teljesíted az általuk kijelölt feltételeket.

Helyezd a kincskártyát a táborodba!

A játék végén minden táborodban lévő kincskártya, melynek teljesítetted a feltételeit, annyi győzelmi pontot ér, ahány fő vesz részt az adott játékban.

SZÓJEGYZÉK

GYŐZELMI PONT: A játék végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes.

KÁRTYAHÚZÁS: Vegyél el egy vagy több kártyát az egyik pakli tetejéről, majd játssz ki egyet ezek közül a táborodba (átkokkártya esetében egy ellenfeled táborába)!

KÁRTYA MEGTÖLTÉSE: Helyezz zsákmányokat EGY zsoldos- vagy átokkártya üres mezőire!

KÉSZLET: A még rendelkezésre álló zsákmányok csoportjai.

KÖR: Egy forduló 5 körből áll. Egy kör során egy játékos elvesz egy dobókockát és végrehajt egy akciót (rablás vagy húzás) az elvett dobókocka színének megfelelően. Több köröd is lehet egyetlen fordulóban, így azok a kártyák, amelyek hatásai minden köröd elején vagy végén lépnek életbe, egy forduló során többször is használhatók.

MEGFUTAMODÁS EGY ÁTOK ELŐL:

Ahhoz, hogy elkerüld egy átok hatását, amikor megkapod, azonnal fordítsd meg képpel lefelé az átokkártyát és helyezd a táborodba! Bár a hatása így nem érvényesül, a játék végén minden ilyen kártyáért annyi győzelmi pontot veszítesz, ahány fő részt vesz az adott játékban.

RABLÁS: Zsákmányok elvétele.

REJTEKHELY: Az a terület, ahova az útnak indított szekerekről származó zsákmányokat helyezed.

TÁBOR: A tábor az előtted lévő terület. Magába foglalja az általad kijátszott kártyákat, az eléd kijátszott átokkártyákat, a játékoslábladat a szekerekkel (akár útnak indítottad őket, akár nem) és a rejtekhelyeddel.

ÚTNAK INDÍTOTT SZEKEREK: Amint egy szekér megtelik, azonnal útnak kell indítani, azaz helyezd az azon lévő zsákmányokat a rejtekhelyre, a szekeret pedig helyezd képpel lefelé a játéktábládon lévő útnak indított szekerek mezőre!

ZSÁKMÁNY: Színes kicsi kocka, amelyet rablás vagy valamilyen kártya hatása által lehet megszerezni. A zsákmányokkal szekereket, zsoldoskártyákat, átokkártyákat lehet megtölteni.

ZSÁKMÁNY FELESLEG: Egy zsákmány akkor számít feleslegnek, ha nincs olyan mező a táborodban, amelyikre helyezhetnéd. Ilyenkor ezt a zsákmányt vissza kell helyezni a készletébe.

A JÁTÉK VÉGE

Amennyiben egy forduló végére (az összes dobókocka felhasználása után) a zsákmányok közül egy készlet (valamelyik szín) teljesen elfogyott, vagy a paklik egyike teljesen kiürült, a játéknak vége. Számoljátok össze a győzelmi pontjaitokat!

Megjegyzés: Lehetséges, hogy a forduló során az egyik zsákmánykészlet vagy kártyapakli kiürül, de utána újra bővül, így mindenféleképpen a forduló végén kell megvizsgálni a fenti két feltételt, és ha egy készlet vagy egy pakli sem ürül ki teljesen, a játék folytatódik.

 A táborodban a következőkért jár győzelmi pont:

+1 GYP jár minden **FOSZTOGATÁSÉRT** (nem számít, hogy aktív vagy sem).

+1 GYP jár minden zsákmánnyal teljesen megtöltött **ZSOLDOSÉRT**.

-1 GYP jár minden zsákmánnyal nem teljesen megtöltött **ZSOLDOSÉRT**.

+GYP jár a játékoszám alapján:

Minden **KINCS**, aminek sikerült teljesítened a feltételeit annyi **GYP**-t ér, ahány fő részt vett az aktuális játékban, ez tehát 2 fő esetén 2 **GYP**, 3 fő esetén 3 **GYP**, 4 fő esetén pedig 4 **GYP**.

Minden **ÁTOKÉRT**, amely elől megfutamodtál (képpel lefelé van előtted) annyi **GYP**-t veszítesz, ahány fő részt vett az aktuális játékban.

Minden útnak indított szekér annyi **GYP**-t ér, ahány fő részt vett az aktuális játékban.

+GYP-t kaphatsz az útnak indított szekereid típusa alapján.

A következő négy típusú szekér van:



A következő két lehetőség egyikét választva kaphatsz további győzelmi pontokat:

+1 GYP-t kapsz minden különböző típusú útnak indított szekérért **VAGY**

+1 GYP-t kapsz a legtöbb szekeret tartalmazó típus (szimbólum) minden útnak indított szekérért.

Példa: 4 útnak indított szekered van, 2 kék (🟡), 1 lila (🟣), és 1 narancssárga (🟠). 3 **GYP**-t kapsz, ugyanis 3 különböző típusú szekered van. Ha a másik lehetőséget választanád, csupán 2 győzelmi pontot kapnál, hiszen ennyi útnak indított szekér van a legtöbb szekeret tartalmazó szekértípusból.

Szabálytisztázás: Bármikor megnézheted (titokban) a már útnak indított szekereid típusát. Az, hogy hány szekeret indítottál útnak nyílt információ, nem tarthatod titokban! Ugyanakkor az, hogy ezek a szekerek milyen típusúak, nem kell elárulnod.

A rejtkehelyen lévő zsákmányok nem érnek győzelmi pontot.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes.

Döntetlen esetén a döntetlenben részt vevő játékosok közül az nyer, akinek a rejtkehelyén több zsákmány van.

NE FELEDD!

A KÁRTYÁK HATÁSAI

Bizonyos kártyák hatásai meghatározott pillanatban aktiválódnak (pl. a körös elején, egy támadás során, amikor egy játékos dobókockát választ, kártyahúzásnál, stb.). A kártya tulajdonosának feladata a többi játékos figyelméztetni az aktiváló hatásokra.

A KÁRTYÁKKAL KAPCSOLATBAN FELMERÜLŐ KÉRDÉSEK TISZTÁZÁSA

Minden, táborba kijátszott kártya ugyanabban a táborban marad a játék végéig. Nincs meghatározva, hogy mennyi kártya lehet a táborodban, de arra figyelni kell, hogy a többiek számára mindig jól látható legyen minden kártyád. A kártyák hatásai módosíthatják, felülírhatják a játékszabályokat, illetve a játék bizonyos működési elemeit.

A RABLÁSSAL KAPCSOLATBAN FELMERÜLŐ KÉRDÉSEK TISZTÁZÁSA

Amennyiben lehetséges, minden zsákmányt amit raboltál fel kell használnod, ugyanakkor megengedett, hogy zsákmányt rabolj olyankor is, amikor nincs helyed a számukra. Ebben az esetben ezek az zsákmányok feleslegként visszakerülnek a saját készletükbe.

Bár ritkán fordul elő ilyen helyzet, de választhatod a zsákmányok rablását olyankor is, ha nincs több zsákmány a megfelelő színből. Amennyiben e mellett döntesz, egyszerűen ne tegyél semmit, nem szükséges kártyát húznod helyette.

IMPRESSZUM

Tervező: Fneup

Illusztrátor: Anthony Wolff

Kiadó: La Boite de Jeu

Fejlesztő: Mathieu Trystram

Művészeti vezető: Igor Polouchine

Szerkesztő:

Guillaume Gille-Naves

Csomagoló: Origames

Francia korrektor: Benoît Banner,

Benjamin Carayon, Eva Ponçot

Angol fordítás: Nathan Morse

A tervező köszönetet mond:

Köszönöm Veronique-nak, életem szerelmének a támogatást és a bátorítást. Ez a játék nélkül nem létezne. Köszönöm a La Boite de Jeunak, különösen Mathieu-nak az eszmecseréért és Benoît-nak, hogy összeállt a kép.

Köszönöm Anthony-nak ezeket a csodálatos illusztrációkat, és az Origames-nak, hogy minden ilyen szépen muzsikál. LudiNord, Paris est Ludique, FLIP, CNJ, FIJ, és mindenki, aki az asztalomhoz ült a különböző rendezvényeken, köszönöm! Köszönöm mindenkinek, aki a maga módján részt vett ebben a hun kalandban: William Liévin, Greg Korwizie, Oleg Beresnev, Aurélien és Léo of Prismatic, Antonin Mariage, Romain Saucedo, Cathoun, Grovat, Ludovox, Raph d'Igari, Fred Gobbaerts, Acariatre, Geeklette, Erwan Gaillard, Sébastien Dujardin, Erwan Berthou, Thomas Luzurier, Benjamin Lehrer, Cédric

Lapouge, a funky testvérek Stéphane és Fabien, Seb De Poortere, Thomas Cauet, Elora Pieprzny, Olivier Prévost, Stéphane Gallani (és mindenki, akit szégyenszemre elfelejtettem megemlíteni)!



reflexshop

Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred utca 2. B2/5

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu