

Dungeon Twister

(Chris Boelinger játéka 2-4 játékos részére)

Bevezetés

A Dungeon Twisterben egy gazdag és hatalmas varázsló labirintusában fogságba esett csapatot irányíthatsz. Azért teleportált ide, hogy élvezetét lelje küzdelmedben, ahogy menekülni próbálsz a pokoli útvesztőből. Nem lesz könnyű feladat túlélni!

A játék elemei

Az alapdoboz tartalma:

- 8 négyszögletű szoba
- 2 startvonal (1 játékosonként)
- 2 paraván/játékos segédlet
- 2 készlet jelző, készletenként 14 (játékosonként egy). Minden szett tartalmaz 8 karaktert és 6 tárgyat (a karaktereken 2 szám látható)
- 2 készlet karton bábú, készletenként 16 db, kerek műanyagtalppal
- 2 készlet kártya (1 játékosonként). Minden szett tartalmaz 9 Harckártyát, 3 Ugráskártyát és 4 Akciókártyát.
- Néhány Törött és Nyitott jelzőt a csapórácsokhoz.
- 10 négyszög alakú jelző, a körön belüli akciók számlálásához. (színenként 5 db)
- 1 szabálykönyv

Játékosok száma

Az alapdoboz két játékos számára tartalmazza a játékelemeket.

A narancs/kék és a vörös/zöld alapdoboz kombinálásával akár 3-4 játékos számára is játszható a játék.

A narancs/kék és a vörös/zöld alapdoboz ugyanazt a karakter és tárgykészletet tartalmazza, de 8 különböző szobát.

Mindkét alapszett alkalmas önállóan kétjátékos játék számára.

Ez az alapdoboz később kombinálható lesz a jövőben megjelenő DT kiegészítővel. Ezek a kiegészítők különálló játékok lesznek. Új szobák, új karakterek és új tárgyak jelennek meg. A különböző kiadások kombinálásával saját csapatot tudsz készíteni, összeválogatva a számodra kedvelt tárgyakat és karaktereket.

Az itt leírt szabályok a két játékos változathoz készültek. A 3 és 4 játékos változat szabálya a szabálykönyv végén található.

A játék célja

A játékot az a játékos nyeri meg, aki először éri el az 5 győzelmi pontot (a későbbiekben GYP-vel hivatkozva)

- 1 GYP az ellenfél egy karakterének megöléséért.
- 1 GYP jár, amennyiben egy karakter az ellenfél startvonalán áthalad (kimenekül)
- A kincs plussz egy GYP-t ér, ha egy karakter átvissza az ellenfél startvonalán.
- A Goblin 2 GYP-t ér, ha áthalad az ellenfél startvonalán. (kimenekül)

Minden játékos maga elé (a saját startvonala mögé) helyezi a kimenekített saját karaktereit, és az ellenfél megölt karaktereit. Így a jól látható minden játékos megszerzett győzelmi pontjai.

Előkészületek

Megnézés nélkül keverjük meg a 8 szobát, és képpel lefelelé helyezve egy téglalapot képezzünk belőle (négy szobányi hosszú és két szobányi szélességgel. (lásd: 1. példa).

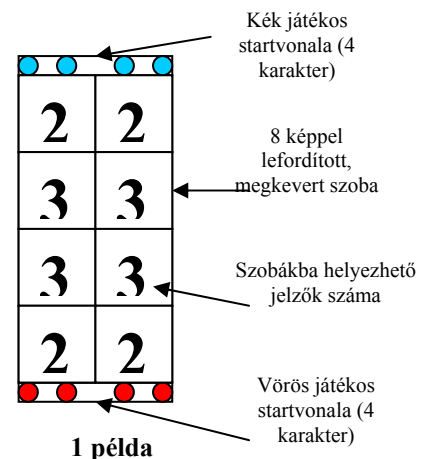
Minden játékos válasszon egy szintet, és helyezze a startvonalát az 1. példában jelzett helyre. Minden játékos vegye maga elé a saját színű paravánját, rajta a játékos segédlettel. Minden játékos rejtsen a 14 darab saját színű jelzőt a paraván mögé, úgy hogy az ellenfél számára ne legyen látható. Mindkét játékos vegye el a saját színű Akció, Ugrás és Harckártyát, 3 különálló kupacba helyezve.

Kezdőcsapat kiválasztása

Mindkét játékos titokban kiválaszt 4 karaktert a 8-ból. A kiválasztott karakterek jelzőit a startvonalon lévő, saját színű körrel jelzett helyekre kell tenni.

Fennmaradó 10 jelző elhelyezése

Véletlenszerűen válasszuk ki a kezdőjátékost. A kezdőjátékosal kezdve, felváltva minden játékos elhelyezheti egyik jelzőjét, képpel lefelé, a még szabad helyel rendelkező szobák bármelyikébe. Ez lehet tárgy, vagy akár karakter is. A jelző bármelyik szobába helyezhető, amely még nem érte el a maximális jelzőszámot (lásd 1-es példa). Így egy szobában különböző színű jelzők is lehetnek. Minden jelzőt képpel lefelé kell felhelyezni a pályára. A játékosok addig teszik felváltva a pályára a jelzőiket, amíg minden jelzőjük el nem fogyott. Amikor elfogyott mindkét játékos jelzői, akkor minden szobában a maximális számú jelzőnek kell lennie. Szigorúan tilos megnézni a már lehelyezett jelzőket (még a sajátokat, illetve a startvonalra helyezettéket is!).



Amikor minden jelzöt felhelyeztünk, mindkét játékos felfedi a 4 kezdőkarakterét a startvonalon. A paravánok inntől lefektethetők, és játékos segédtablaként használhatók. Ismét véletlenszerű módon választuk ki a kezdőjátékost. A játékosok inntől felváltva jönnek sorra.

A játék menete

Minden játékos köre a következő 3 fázisból áll (kötött a sorrend):

1. Akciókártya kijátszása
2. Akciók végrehajtása
3. Ha elfogytak az adott játékos akciókártyái, akkor visszakapja a 4 akciókártyáját

Akciókártya kijátszása

A játékos a kézben tartott akciókártyái közül ki kell játszania egyet. Minden kijátszott akciókártyát egymásra kell helyezni, így mindig csak az utoljára kijátszott látható. Amennyiben egy kör végén a játékosnak nincs már akciókártyája, akkor visszaveheti a 4 Akciókártyáját. Ezt Akciókártya ciklusnak hívjuk

Az első kör alkalmával az első játékos ("A" játékos) csak a "2 Akció" kártyát játszhatja ki. Ezután az ellenfele ("B" játékos) játszhatja a "2 Akció" vagy a "3 Akció" kártyát (maximum +1 akció a játék kezdete óta kijátszott legnagyobb akciókártyához képest). Ha a "B" játékos a "3 Akció" kártyát játszotta ki, akkor az "A" játékos játszhatja a "4 Akció" kártyát, különben csak a "3 Akció" kártyát. Ez a szabály csak az első Akciókártya ciklusban áll fenn. Miután egy játékos kijátszotta a "4 Akció" kártyát, a játékosok bármelyik akciókártyát játszhatják a játék további részében.

Akciók végrehajtása

A játékos maximum annyi akciót hajthat végre, amennyi a kijátszott Akciókártyáján szerepel. Nem muszáj minden akciót felhasználni, azonban a fel nem használt akciók elvesznek. A szabály többi részében akciópontokról (AP) fogunk beszélni. A "4 akció" kártya maximum 4 AP felhasználását jelenti a kijátszó játékos számára. Ezek az akciópontok szabadon felhasználhatók a karakterek között, vagy akár egy karakter is felhasználhatja az összeset.

Egy akciópontból lehetséges:

- ❖ Új szobát felfedni
- ❖ Szoba forgatása
- ❖ Saját karakter mozgatása
- ❖ Összecsapás kezdeményezése
- ❖ AP-t igénylő speciális karakterképesség használata.
- ❖ AP-t igénylő speciális tárgyképesség használata.

Alapszabály: Egy akciót először teljesen végre kell hajtani, mielőtt egy újat megkezd.

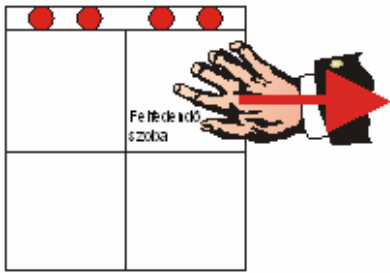
❖ Új szoba felfedése

Egy szobát csak akkor lehet felfedni (képpel felfordítani), amennyiben a soron következő játékos karaktere a felfedendő szobával közvetlen kapcsolatban van (lásd 2-es példa). Minden karakter a startvonalon közvetlenül eléri az első két szobát, amely szomszédos a startvonalal. Így mindkettő 1-1 AP-ért felfedhető.

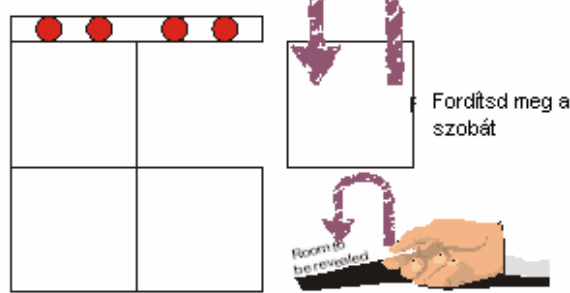
Amikor egy új szobát felfedésre kerül, akkor minden jelzöt le kell róla venni. Ki kell húzni a szobát a többi szoba közül (a tábla szerkezetét nem megbontva). Ezután meg kell fordítani a kihúzott szobát (3-as példában látható módon), és visszahelyezni az eredeti helyére.

Ezután a szobát felfedő játékos felrakja a szobán lévő, ellenfelek által idehelyezett jelzőket. A felfedő játékos jelzőit az ellenfél helyezi fel. Minden jelzöt képpel felfelé kell letenni, négyzetenként maximum egy jelzöt. Minden jelzöt szabad padlónégyzetre lehet tenni. Tehető forgatókerékre, de csapdákra nem.

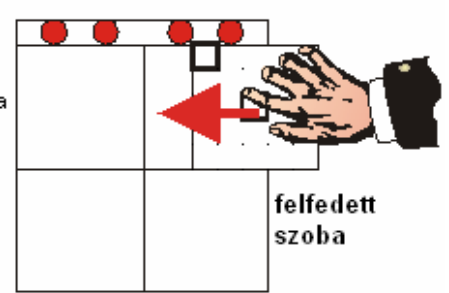
3 példa



Húzd ki a felfedező szobát



Fordítsd meg a szobát a kihúzott élénél fogva



Told vissza a felfedett szobát a helyére

❖ Szoba forgatása

A labirintusban lévő összes szobában található egy forgatóeszköz. A szobához tartozó forgatóeszközt a "Forgatókerék" aktiválja. Egyedül egy "Forgatókerék" van szobánként, egy színes forduló nyíllal jelölve. A Forgatókeréken álló játékos 1 AP-ért forgathatja a szobát 90° a nyíllal jelzett irányba. Egy szoba többször is forgatható, amíg a játékos újabb és újabb AP-eket áldoz rá. Egy teljes fordulathoz 4 AP-re van szükség. A szobában lévő jelzők a forgatás alatt is helyben maradnak.

Minden szobának van egy "párja". A szoba "párja" az a szoba, amelynek ugyanolyan színű a Forgatókereke. Ezek a Forgatókerekek mindig az ellenkező irányba mutatnak. A Forgatókeréken álló játékos forgathatja a szoba távoli párját is. A távoli szoba a saját Forgatókereke által mutatott irányba forog, és nem a forgatást kiváltó játékos által lévő Forgatókerék által mutatott irányba.

A szoba megforgatásához vegyük ki a szobát a többi szoba közül, forgassuk meg, és változatlanul toljuk vissza a helyére.

Ha egy játékos megforgat egy szobát, akkor nem vonhatja vissza ezt a cselekedét, akkor sem, ha az új helyzet számára kedvezőtlen.

❖ Saját karakter mozgatása

Egy AP felhasználásával 1 karakter mozgatható. Minden karakteren fehér számmal van jelölve, hogy hány négyzet távolságot tud megtenni 1 AP-ért (Például a tolvaj 5 négyzetet tud haladni 1 AP-ért). Nem kötelező az összes mozgáspontot felhasználni. Egy karakter egy körben többször is mozoghat, azonban ebben az esetben több AP-t kell mozgásra költeni. Azonban ezeket a lépéseket külön-külön kell végrehajtani (pl 2 AP-ért a tolvaj nem 10-et lép, hanem 2x5-t)

Mozgás közben egy karakter :

- bármelyik szomszédos léphet (startvonalra is akár)
- Áthaladhat tárgyakon és sérült karaktereken (saját vagy ellenséges)
- Áthaladhat csapattárs, élő karakteren (saját)
- Áthaladhat Forgatókeréken
- Áthaladhat Törött vagy nyitott Csapóajtón

Azonban nem lehetséges:

- Átlósan lépni
- Élő, ellenséges karakteren átlépni
- Csapdán átlépni
- Zárt csapóajtón átlépni
- Falon átlépni

A karakter mozgásának a végén (a következő Akció megkezdése előtt) nem állhat a karakter:

- Azonos négyzeten egy másik élő karakterrel (szintől függetlenül!)
- Azonos négyzeten egy ellenséges sérült karakterrel
- Csapdán
- 2 bármilyen másik jelzővel azonos négyzeten.

Alapszabály: Soha nem lehet több mint két jelző egy négyzeten egy játékos körének a végére.

("Törött" or "Nyitott" csapóajtójelző nem számít bele ebbe a korlátba)

Például : Egy karakter, amely egy tárgyat visz, áthaladhat egy másik saját karakteren, amely szintén visz egy tárgyat, azonban nem állhat meg itt.

❖ Összecsapás kezdeményezése

Egy AP feláldozásával összecsapást kezdeményezhetsz.. A karakter bármelyik, szomszédos (átlós nem elégséges!) ellenséges karaktert megtámadhatja. Falon, vagy zárt csapóajtón keresztül nem lehet összecsapást kezdeményezni!

Minden, a harcban résztvevő játékos kiválszt egy Harc kártyát a saját paklijából, és képpel lefordítva lehelyezi az asztalra. Minden kártyát egyszerre kell felfedni. A felfedett kártyához hozzá kell adni az összecsapásban résztvevő karakter Harcértékét (fekete számmal jelölve a karakter jelzőjén) A nagyobb Harc összegű (kártya+karakter) játékos nyeri az összecsapást, megsebesítve az ellenfél karakterét. A megsebesült karaktert képpel lefelé kell fordítani. Döntetlen esetén semmi nem történik – az összecsapást kezdeményező játékos újabb AP-t költhet (akár újabb összecsapás kezdeményezésére). Minden, felhasznált Harckártya kikerül egy dobópakliba, képpel lefelé, hogy senki nem láthassa. Egyedül a 0 értékű Harckártyát kapja vissza a kijátszó játékos.

A játékos nem támadhat meg egy olyan karaktert, aki ugyanebben a körben sebesült meg, még másik karakterrel sem!

Tömeges harc

Amennyiben több mint egy karakter szomszédos valamelyik ellenséges karakterrel/karakterekkel, akkor minden szomszédos karakter résztvesz a harcban (lásd 4-es példa). A támadó játékos összeadja a szomszédos saját karaktereinek értékét, míg a védekező is a sajátjait. Habár több mint egy karakter támad, illetve védekezik, ettől függetlenül a játékos minden esetben csak 1 kártyát játszhat ki. Minden, a vesztes oldalt lévő karakter megsérül, és képpel le kell fordítani.

4es példa : A kék játékos elkölt 1 AP-t, hogy összecsapást kezdeményezzen. Bejelenti, hogy a Harcosa (Warrior) megtámadja a Vörös Faljárót (WallWalker). Mivel a Kék Mekanork szomszédos a Faljáróval, ezért a kék játékos összeadja a Harcértékét a Mekanorknak és a Harcosnak (3+2=5). A Kék pap nem vehet részt a harcban, mivel nincs kapcsolatban a Vörös Faljáróval (Átlós kapcsolat nem számít). A vörös játékos Varázslója (Wizard) szintén részt vesz a harcban, mert szomszédos a Kék Mekanorkkal. Ezért a Vörös játékos összeadja a Faljáró és a Varázsló Harcértékét (1+1=2). A Kék játékos kijátssza a "0" erejű Harclapját, mivel biztos benne, hogy megnyeri. A vörös ezzel szemben kijátssza a "4"-es Harclapját, így 6 erővel (5 ellenében) a Vörös nyeri az összecsapást. A kék harcos és a Mekanork megsérült, és képpel le kell forgatni. A papnak így máris támadt egy kis munkája.

	Cleric 4 2	Warrior 3 3
Wizard 4 1	Mekanork 3 2	Wall Walker 3 1

4 példa

Sérült karakterek

A megsérült karakter által vitt tárgy a sérült karakterrel helyén marad. Sérülten egy karaktert sem hajthat végre akciót (nem mozoghat, nem használhatja képességeit). A Harcértéke 0-ra csökken, de összecsapás esetén ugyanúgy ki kell rá játszani egy Harckártyát, ha a következő körök valamelyikében megtámadják. Ha egy sérült karakter elveszít egy összecsapást, akkor meghal. A meghalt karakter jelzőjét le kell venni a pályáról, és megkapja az a játékos, aki megölte, hogy maga elé helyezve mutatja az 1 GYP-t, ami a karakter megöléséért jár. Sérült karakter nem támadhat, és Tömeges harcban sem vehet részt. Csak akkor védekezik, ha közvetlenül megtámadják.

Ha egy sérült karakter megnyer egy harcot, akkor az összes támadó karakter megsérül.

Sérült karakter szállítása

A sérült karakterek saját csapattagjaik tárgyként szállíthatják. Minden, a tárgyakra vonatkozó szabályok vonatkoznak a sérült karakterre. Ha a sérültet szállító karakter elveszít egy összecsapást, akkor a sérült meghal, és a sérültet szállító karakter sérült lesz.

❖ AP szükséges speciális karakterképesség használata

Minden karakternek egy vagy több speciális képesség van. Néhány ezek közül állandó, és nem szükséges AP a használatához, azonban számos képesség aktiválásához 1 AP szükséges. Minden karakter speciális képessége a karakterleírásokban és a segédletben részletesen megtalálható.

❖ AP szükséges speciális tárgyképesség használata

A karakterekhez hasonlóan néhány tárgy képessége állandó, és folyamatosan kifejti a hatását, de bizonyos képességek használatához 1 AP-re van szükség.

Az állandó képességű tárgyak végig a játékban maradnak, az "aktivált" tárgyak viszont használat után kikerülnek a játékból. Minden tárgy speciális képessége a tárgyleírásokban és a segédletben részletesen megtalálható.

Tárgyak

Minden karakter pontosan egy tárgyat vagy sérült társát (azonos színű sérült karakter) viheti. A felvételhez csak rá kell lépni a felveendő tárgy vagy sérült négyzetére (a mozgásnak nem kell itt végetérnie!). A felvétel nem igényel AP-t, a karakter mozgásának része. Hasonlóképp, a tárgy vagy sérült lerakása sem igényel AP-t, szabadon letehetőek a mozgás folyamán. Amennyiben valamelyik karakter mozgás közben áthalad egy saját színű karakteren (azonos négyzetbe kerül a mozgás folyamán), akkor az adott karakternek szabadon adhat, vehet el tőle tárgyat, illetve cserélhetnek is, 0AP-ért.

A játékosok vihetik, és felhasználhatják az ellenfél játékos tárgyait is.

A tárgyakat és a cipelt sérülteket mindig a hordozó játékos alá kell helyezni. Bármikor, bármelyik játékos megnézheti, hogy az adott karakter mit visz.

Példa: A Kék varázsló megszerezte a kardot. A kék tolvajnál van a Tűzgolyó, és 2 négyzet távolságra van a Kék varázslótól. A Kék játékos 1AP-ért aktiválja a Varázsló mozgását (4 távolságra mozoghat). A Varázsló átmegy a Tolvaj által elfoglalt négyzeten. Mozgás közben a Varázsló a Tolvajnak adja a kardot, és átveszi tőle a Tűzgolyót, anélkül hogy erre plusz AP-t kellene áldoznia.

Egy karakter kimenekítése

Amennyiben egy karakter az ellenfél startvonalának bármelyik négyzetére lép, akkor kijut a labirintusból. Le kell venni a tábláról, és a kimenekítő játékos elé kell helyezni, hogy mutassa az általa megszerzett GYP-t. Nem lehetséges az ellenfél startvonalán állni, vagy mozogni. Ezzel szemben a saját startvonalon szabadon lehet mozogni, állni vagy onnan összecsapást kezdeményezni.

Ki lehet mozogni egy ellenséges sérült karakteren keresztül, amelyik a startvonalon áll. A saját startvonalán álló, ellenséges karakter megtámadható (összecsapás kezdeményezhető), amíg a támadó játékos a szobában van..

Ha egy karakter sérült társát átvviszi az ellenséges startvonalon, akkor a sérült karakter biztonságba kerül, azonban nem ér GYP-t.

Amennyiben egy játékos kivisz valamilyen tárgyat, amikor kimenekül, akkor a tárgy kikerül a játékból. Amennyiben ez a kincs volt, akkor az még egy GYP-t ér.

“Ugrás” kártya

3 ugráskártyát kap kezdéskor. Az Ugráskártya felhasználható, hogy bármely karakter átugorjon valamilyen akadályt. Az alapjátékban csak a Csapda az átugorható akadály, de a későbbi DT kiegészítőben lesznek még szakadékok, láva, víz, sziklatömb, és megannyi más...

Az Ugró karakternek a csapda melletti négyzetben kell állnia. Ennek a négyzetnek is üresnek kell lennie, ahová a karakter ugrik. Azonban nem csak ‘szembe’ ugorhat a karakter – bármelyik, az átugrott négyzettel szomszédos (átlós nem jó!) négyzetre.

Az Ugrás kijátszása 1 AP-be kerül. Ezután az Ugrás kártyát kikerül a játékból, vissza kell helyezni a dobozba. Így egy ugráskártyával csak 1 akadályon (ami legfeljebb 1 négyzet lehet) tud átjutni a karakter.

Nem lehet átugrani olyan csapdát, amelyen másik karakter (sérült vagy élő) van. Ennek a négyzetnek, ahová a karakter érkezik, érvényesnek kell lennie, hogy ottmaradjon a karakter. Nem érkezik a karakter élő karakterrel vagy ellenséges sérült karakterrel azonos négyzetbe.

Mozgás közben nem lehet ugrani – mivel az Ugrás AP igénylő művelet, és mindig be kell fejezni először a megkezdett cselekvést, mielőtt újba kezdünk!

Csapdák és sérült karakterek

Egyedül a tolvaj vagy a kötelet tartó karakter állhat a Csapdán. Egy sérült karakter addig a csapdán marad, amíg meg nem hal, vagy egy karakter el nem viszi (csak azonos színű). Ha a kötelet cipelő karakter a csapdán megsebesül, és másik karakter áthalad a csapdán, a kötelet magával ragadva, akkor a sérült karakter meghal. A kötelet elragadó karakter játékos a 1 GYP-t kap a megölt karakterért.

Játék időzítővel

A Dungeon Twisterben a választások és a lehetőségek tárháza óriási, ezzel szemben a szerencse csak minimálisan van jelen. Ez miatt a játékosok sok időt tölthetnek a helyzet elemzésével, és a leoptimalisabb lépés kiszámításával. Néhány játék után ajánlott a játékosok körét 2 percre korlátozni. Amennyiben az idő lejártáig nem használtad fel az akciódát, akkor a maradék elveszett. Hasonlóképp, a szoba felfedése után a játékosoknak el kell helyezni a jelzőket a pályán. Erre 5 másodpercet adjunk, ennek lejártával a másik játékos helyezi fel a fennmaradó jelzőket.

Összecsapás esetén, amennyiben az egyik játékos lehelyezte a Harclapját, akkor a másik játékosnak 5 másodpercen belül le kell helyezni a saját lapját. Amennyiben nem tett le lapot, akkor úgy kell tekinteni, mintha a 0-ás lapját játszotta volna ki.

Egy perc hosszabítás jár a játékosnak, amennyiben valamelyik karakter felhajtja a Gyorsaság Italát.

Játék több győzelmi pontig

Amennyiben hosszabb játékot szeretnétek, vagy több aktív karaktert a labirintusban, akkor játszatok 6, 7 vagy akár 8 Győzelmi Pontig. A hosszabb játékok teljesen különböző játékot hoznak, több karakter és tárgy használatával.

A játékosoknak a játék elején kell megyezni, hogy az adott játékot hány Győzelmi Pontig játszák.

Handicap

Mivel a játék alapvetően független a szerencsétől, ezért egy kezdő játékosnak sokkal nehezebb megverni egy tapasztaltabb játékost.

Amennyiben egy tapasztalt játékos egy kezdővel játszik, akkor javasolt, hogy előnyt adjon a kezdő játékosnak (Mint pl a GÓ-ban).

A tapasztaltabb játékos csak 4-7 karakterrel játszik, függően a két játékos közötti különbségtől.

4 karaktert mindig el kell helyezni a kezdővonalon. A nehezítést vállaló játékos esetleg valamelyik Harci kártyáját is kiveheti a pakliból.

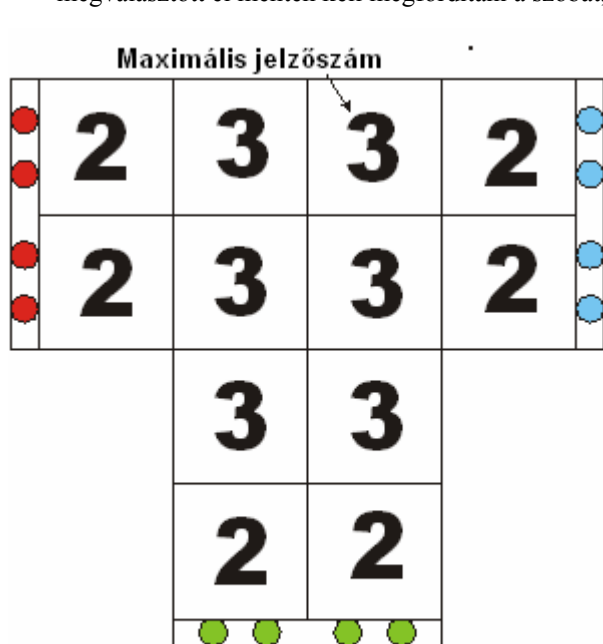
A többi szabályt a fentiek szerint kell játszani, annyi különbséggel, hogy lesznek olyan szobák, amelyek nem érik el a jelzőmaximumot. A győzelemhez ugyanúgy 5 Győzelmi pontot kell elérni.

Szabályok 3 és 4 játékosra

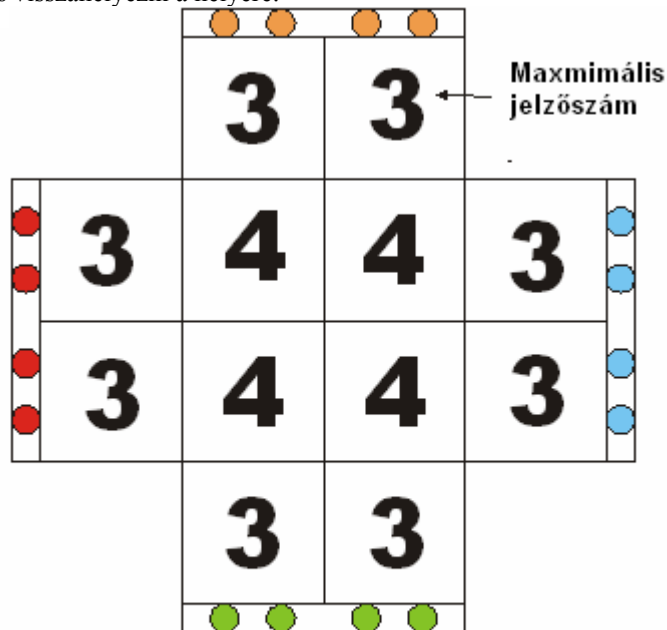
A két alapdoboz kombinálásával 3 vagy 4 játékos is játszhat.

A szabályok megegyeznek a kétjátékos változattal, a következő különbségekkel:

- ♦ A játék megnyeréséhez 6 GYP-t kell szerezni
- ♦ Bármelyik ellenséges startvonalon áthaladva kimenekülnek a karakterek
- ♦ A sorrend az óra járásának megfelelő
- ♦ Amikor egy játékos felfed egy szobát, akkor a tőle jobbra ülő játékos teszi fel a felfedő játékos jelzőit a felfedett szobába
- ♦ Amennyiben a '3'-as játékos karaktere megsérült az első játékos körében, akkor a második játékos körében meghalhat (egy újabb támadástól), még mielőtt a '3'-as játékos meggyógyíthatná/regeneráltathatná.
- ♦ Az összecsapások mindig két játékos között zajlanak. Soha nem lehet 3 vagy több játékos között egyidőben összecsapás.
- ♦ Amikor a játékos egy középső szobát fed fel, akkor előzetesen meghatározhatja, mely éle szerint forgatja fel a szobát. Ezután a megválasztott él mentén kell megfordítani a szobát, és visszahelyezni a helyére.



3 játékos kezdőállás



4 játékos kezdőállás

A fordítást készítette: ComPaYa WebShop – Ha kell egy játék!
<http://www.compaya.hu>

