VLAADA CHVÁTIL

FEDŐNEVEK KÉPEKKEL

GSM KLUB

CGE
Czech Games Edition

Szabálymagyarázó videó

FEDŐNEVEK KÉPEKKEL

Mik ezek a furcsa ábrák a térképen? Olyan titkos helyszínek elfedésére szolgálnak, ahol a kémeknek titkos ügynökökkel kell kapcsolatot létesíteniük!

Két rivális kémfőnök pontosan tudja, melyik helyszínen milyen ügynök található. Kódolt üzenetben értesítik a kiküldött kémeiket, hogy hova kell menniük a titkos találkozókra. A kémeknek szükségük lesz az éles eszükre. Egy dekódolási hiba következtében belebotolhatnak az ellenfél ügynökébe – vagy ami még rosszabb, akár a bérgyilkossal is találkozhatnak!

Mindkét csapat igyekszik minél hamarabb felvenni a kapcsolatot az összes ügynökével, de végül csak egy csapat győzhet.

ELŐKÉSZÜLETEK

A játékosokat két, hasonló méretű és képességű csoportra osztjuk. Legalább négy játékosra (kettő kétszemélyes csapatra) van szükség az alapjátékhoz.

Mindkét csapat tagjai választanak maguk közül egy kémfőnököt. A két kémfőnök az asztalnak egyazon oldalára üljön le. A többi játékos az asztal túloldalán foglaljon helyet, a kémfőnökükkel szemben. Ők lesznek a kémfőnökök csapataiba tartozó kémek.

Válasszatok véletlenszerűen 20 képkártyát, és helyezzétek ezeket a táblára 5×4-es elrendezésben. Ezek a kártyák jelképezik azokat a helyszíneket, ahol a kiküldött kémek találkozhatnak az ügynökökkel.

Minden kártya bal felső sarka meg van jelölve egy kis háromszöggel, hogy jelezze a kép irányát.

Ismered már a Fedőnevek című játék szabályait?
Ha igen, lapozz a 11. oldalra!

A KULCS

Minden játszmához tartozik egy kulcs, amely felfedi, melyik helyszínen ki rejtőzik. A kémfőnökök véletlenszerűen válasszanak ehhez egy közös kulcskártyát, és csúsztassák azt a kis tartóba maguk elé, középre, a képek 5×4-es elrendezésének megfelelő irányban. A lap két lehetséges elhelyezése közül véletlenszerűen, gondolkodás nélkül válasszatok. És ne hagyjátok, hogy a kulcskártyát a többi kém megláthassa!

A kulcs az asztalon látható kártyákat jelképezi. A kék négyzetek a Kék csapat által kitalálandó képekre (kék ügynököket rejtő helyszínekre) utalnak. A piros négyzetek a Piros csapat által kitalálandó képeket (piros ügynököket rejtő helyszíneket) jelölik. A fakó színű négyzetek által jelölt képeken ártatlan járókelők vannak, míg a fekete négyzet a bérgyilkos rejtekhelye!

A KEZDŐCSAPAT

A kulcskártya szélein látható fények határozzák meg, hogy melyik csapatnak kell kezdenie. A kezdőcsapatnak 8 képet kell kitalálnia. A másiknak 7-et. A kezdőcsapat adja meg a játék első kulcsszavát.

AZ ÜGYNÖKKÁRTYÁK

7 piros ügynök

7 kék ügynök

A piros kártyákat a Piros kémfőnök elé tesszük egy pakliban. A kék ügynökkártyák paklija a Kék kémfőnök elé kerül. Ennek segítségével mindenki emlékezhet arra, hogy melyik csapattal van.

1 kettős ügynök

A kezdőcsapatnak eggyel több képet kell kitalálnia, ezért szükségük van egy extra ügynökkártyára. Fordítsátok ezt a kártyát ennek a csapatnak a színére, és tegyétek az adott csapat paklijába. A kártyának nincs különleges funkciója. A játék közben nem lesz különleges szerepe, ennek a csapatnak az ügynökkártyái közé fog tartozni.

4 ártatlan járókelő

1 bérgyilkos

Az ártatlan járókelő kártyák és a bérgyilkos olyan helyre kerüljenek, ahol mindkét kémfőnök könnyen eléri őket.

A JÁTÉK MENETE

A kémfőnökök felváltva utalnak egyszavas célzásokkal az ügynökeik búvóhelyére. Egy célzás (kulcsszó) egy vagy több képre is utalhat egyszerre az asztalon. A kémek megpróbálják kitalálni, hogy a főnökük melyik képekre utalt. Amikor egy kém hozzáér egy képhez, a kémfőnök felfedi, hogy ki van azon a helyszínen. Ha az illető az adott csapat ügynökei közül való, a kémek tovább tippelhetnek. Máskülönben a másik csapat következik. Az első csapat, amelyiknek sikerül kapcsolatba lépnie az összes ügynökével, megnyeri a játékot.

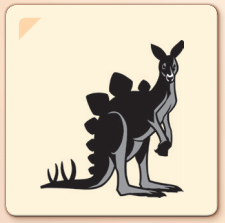
A CSAPATOK SORRA KERÜLÉSE

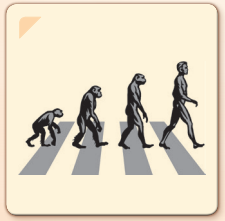
A csapatok felváltva követik egymást. Az a csapat kezdi a játékot, amelynek színét a kulcskártya szélein a 2 fény jelzi. Amikor egy csapat sorra kerül, a kémfőnökük megad **egy kulcsszót**, a kémek pedig **több helyszínre is tippelhetnek.**

A KULCSSZÓ MEGADÁSA

Ha te vagy a kémfőnök, megpróbálsz kitalálni egy olyan kulcsszót, amely kapcsolódik néhány olyan képhez, amelyet a te csapatodnak kell megpróbálnia kitalálni. A kulcsszó **egyetlen szó**, amely ezekhez a képekhez kapcsolódik, és mondanod kell **egy számot** is, amely azt jelzi a csapattagjaidnak, hogy hány kép kapcsolódik a kulcsszavadhoz.

Példa: Erre a két képre jó utalás lehet például, hogy *evolúció: 2*.





Megfogalmazhatsz olyan kulcsszót is, amely csak egyetlen képre céloz *(kenguru: 1)*, de nagyobb az élmény, ha megpróbálsz többet meghatározni vele. Egyetlen kulccsal négy képet sikeresen felfedetni hatalmas teljesítmény.

KAPCSOLATBA LÉPÉS

Amikor a kémfőnök megad egy utalást, a kémei megpróbálják kitalálni, ez mit jelent. Megvitathatják egymás között, de a kémfőnöknek ezt rezzenéstelen arccal kell hallgatnia. A kémek azzal jelzik a hivatalos tippjüket, hogy az egyikük megérinti az egyik képet az asztalon.

A kémfőnök megmutatja, hogy ki van ezen a helyszínen, mégpedig úgy, hogy rátesz a képre egy kártyát:

- Ha a kém a **saját csapatához tartozó képet** érint meg, a kémfőnök lefedi ezt a képet egy ügynökkártyával a csapat színében. **A csapat megpróbálhat megtalálni egy újabb képet (de nem kapnak újabb utalást).**
- Ha a kém olyan helyszínt érint meg, ahol **ártatlan járókelő** található, a kémfőnök lefedi azt egy ártatlan járókelő kártyával. **Ezzel a csapat köre véget ért.**
- Ha a kém a **másik csapathoz tartozó képet** érint meg, erre a kártyára a másik csapat egyik ügynökkártyája kerül. **Ezzel a csapat köre véget ért** (és sikerült a másik csapatnak segítenünk).
- Ha a kém a **bérgyilkos rejtekhelyét** érinti meg, a képre rákerül a bérgyilkoskártya. **Ezzel a játék véget ért!** A bérgyilkossal kapcsolatot létesítő csapat lett a vesztes.

A kör vége

A csapatod körében mindig **pontosan egy utalás** hangzik el, és mindig **egy vagy több helyszínre tippelhetnek** a csapattagok. Ha a kémek az első tippjükkel a saját csapatuk színéhez tartozó helyszínt találtak, újabb kártyára is tippelhetnek. Ha ez a tipp is jó, akkor folytathatják a tippelgetést, és így tovább.

A csapat köre véget ér:

- ha olyan képre tippelnek, amely nem hozzájuk tartozik,
- ha úgy döntenek, hogy nem tippelnek többet,
- vagy ha már **legfeljebb eggyel többet** tippeltek, amennyit a kémfőnök mondott.

Például ha a kémfőnök azt mondja, *evolúció: 2*, akár 3 jó tippje is lehet a csapatnak. Ennek az első körben nincs sok értelme, de a játék folyamán a későbbiekben nagyon hasznos lehet. Például a csapat kaphatott olyan utalásokat, amelyekhez nem sikerült megtalálni az összes képet. Egy későbbi körben ezeket a képeket is megpróbálhatja megtalálni a csapat az éppen megadott utaláshoz tartozó képeken kívül. Az „eggyel több tipp" szabálya lehetőséget ad a csapatnak arra, hogy behozza a lemaradást. A következő oldalon olvasható egy erre vonatkozó példa.

A JÁTSZMA BEFEJEZÉSE

A játék akkor ér véget, amikor az egyik csapat összes képét sikerült lefedni. Ez a csapat megnyeri a játékot.

Lehetséges a másik csapat körében nyerni, ha ők tippelik meg a mi utolsó képünket.

A játék korábban is véget érhet, ha egy kém kapcsolatba lép a bérgyilkossal. A végzetes találkozást végrehajtó csapat elveszti a játékot.

A következő játék előkészítése

Mások is akarnak kémfőnökök lenni? A második játszma előkészítése igen egyszerű. A képeket eltakaró lapkákat vegyétek vissza, külön paklikat alkotva belőlük. Fordítsátok fel a 20 képkártyát, húzzatok egy új kulcslapot, és már mehet is a játék!

PÓKERARC, PÓKERARC!

A kémfőnöktől elvárás, hogy ne adjon semmi más információt az egyetlen szón és egy számon kívül. Ne kezdd az utalásodat kiegészítő megjegyzésekkel. Az, hogy „Nem tudom, érteni fogjátok-e" egyszerűen tény, nem is kell mondani. A „Nem tudom, rájöttök-e, hacsak nem olvastátok *A hobbitot*" pedig túl sok információt árul el. A kémmestereknek nem szabad feltűnően bámulniuk a kártyák egy részét, és miután meglátták a kulcskártyát, már nem szabad megérinteniük a képeket.

Amíg a kémeid a képeken gondolkodnak, vágj pókerarcot! Ne nyúlj semelyik ügynökkártya felé, miközben a csapatod még csak hangosan gondolkodik a képeken. Várj, amíg egy csapattagod meg nem érinti az egyiket. Amikor a csapattagod megfelelő színű képet választ, tegyél úgy, mintha pontosan erre a képre gondoltál volna, még akkor is, ha nem.

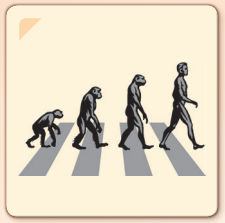
Ha kém vagy, az asztalt nézd, miközben tippelni próbálsz. Ne nézz bele a kémfőnök szemébe. Ezzel elkerülhetők a nonverbális segítségek.

Ha az általad adott információ kizárólag annyi, amennyit egy szó és egy szám meghatározhat, sokkal édesebb lesz a győzelem, mert akkor becsülettel nyertek.

PÉLDA

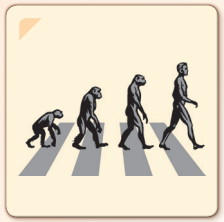
A Piros csapat kezd.

A Piros kémfőnök erre a két képre akar utalni:



Ezért a kulcsszava *evolúció: 2*.

A Piros kém ezt a 2 képet látja meg:



Mindkettőre szeretne tippelni, de először a bal oldali képet érinti meg. Ez azonban egy ártatlan járókelő, így már nem tehet próbát a másik képpel. A Kék csapat következik.

A Kék csapat kémfőnöke azt mondja, *gyümölcs: 3*. A kémei sikeresen találnak 3 kék képet.

Újra a Piros csapat következik.

A Piros kémfőnök megnézi a képeket, és azt mondja, *csillag: 2*. A Piros kém előtt számos lehetőség áll:

Úgy gondolja, az űrhajó a legbiztosabb találat ezek közül, ezért ezt a kártyát érinti meg elsőként. A kémfőnök ezt lefedi egy piros ügynökkártyával, így a Piros kém tovább próbálkozhat. Nehezére esik választania a másik kettő közül. Abban azonban biztos, hogy a zebrás kép megfelelőnek tűnik az evolúcióra, ezért most ezt a kártyát érinti meg. A kémfőnök ezt is piros kártyával fedi le.

Most már 2 jó tippje volt, és az utalásban is ez a szám szerepelt: *csillag: 2*. Még tippelhet egy utolsót. Megpróbálhatja megtalálni a másik képet, ami a *csillaghoz* tartozik. Megpróbálhatja megtalálni az evolúcióhoz tartozó másik képet. Vagy meg is állhat, és hagyhatja, hogy a Kék csapat következzen.

SZABÁLYOS KULCSSZAVAK

A megadott utalás **egyetlen szó legyen, kötőjel nélkül**. Ha nem tudod, hogy a szavad egybeírandó vagy nem, kérdezd meg az ellenfél kémfőnökét. **Amit az ellenfél kémfőnöke elfogad, az a kulcsszó szabályos.**

Szabad játszani a szavakkal. Utalhat például tehát a *só* egyszerre a (galaxissal sózott) levesre és a (show részeként látható) bűvészkalapra. Persze nem biztos, hogy meg is fogják érteni.

Szabad betűzni. Ha szeretnéd, hogy a csapattársaid a *s-h-o-w* szóra gondoljanak és ne a *s-ó*-ra, ez hasznos lehet.

Ha valaki megkér rá, kötelező betűzni. Ebben az esetben választanod kell a *s-ó* és a *s-h-o-w* közül, és nem árulhatod el, hogy mindkét szót próbáltad használni.

Az utalásodnak a képekről kell szólnia, nem a kártyák asztalon elfoglalt helyéről, vagy bizonyos szavakban található betűkről, illetve a kártyák árnyalatáról. A *legközelebbi: 3* nem érvényes utalás a kémeidhez legközelebb elhelyezkedő három kártyára. Az *S: 3* nem érvényes utalás az olyan dolgok képeire, amelyeknek a neve S-sel kezdődik. A *sötét: 2* nem érvényes utalás a két legsötétebb képre. Érvényes lehet viszont olyan képekre, amelyek a sötétséggel, éjszakával vagy akár ostobasággal összekapcsolhatók.

Az éneklés, vicces akcentusok, idegen nyelvű szavak használata nem engedélyezett, hacsak azok, akikkel játszol, nem egyeznek meg abban, hogy lehessen használni ezeket. De tartsd észben: francia akcentussal utalni az Eiffel-toronyra csak egyszer vicces.

Akikkel játszol, megegyezhetnek abban, hogy nem veszitek szigorúan az egyszavas korlátot. Lehet, hogy többszavas tulajdonneveket szeretnétek mondani *(Sherlock Holmes, New York)*, vagy rövidítéseket *(FBI, FIFA)*, esetleg többszörösen összetett szavakat és gyakoribb szóösszetételeket *(Szabadság-szobor, kacsacsőrű emlős)*.

Ha nehezíteni akarjátok a játékot, **további korlátozásokat is bevezethettek**. Például megegyezhettek abban, hogy nem beszélhettek a képek formájáról *(kör: 3* vagy *téglalap: 2)*.

Tipp: Egyetlen képre nagyon könnyű jó utalást tenni, hiszen egyszerűen megnevezheted azt, ami a képen látható. A feladatot izgalmasabbá teheted valami kreatívabb utalással, ami a kémeidnek okoz némi fejtörést. De ne vidd túlzásba! Szórakoztatni akarod őket, nem elveszíteni a játékot.

HALADÓ FEDŐNEVEK

A profi játékosok az alábbiakban ismertetett két utalásfajtának is hasznát vehetik. A Bérgyilkosos befejezés pedig ajánlott bárkinek, aki a Fedőnevek képekkel játékot játssza, amikor már eleget játszottak ahhoz, hogy az alapszabályokat elsajátítsák.

BÉRGYILKOSOS BEFEJEZÉS

Ez a variáció hasonlít a billiárd szabályaihoz, amelyben utoljára a fekete golyót kell eltüntetni a megfelelő lyukban. A győzelemhez itt a csapatunknak először az összes ügynökével kell kapcsolatba kerülnie, majd a bérgyilkossal.

Szabályok

A játék nem érhet véget, amíg a bérgyilkost meg nem találtátok. Ha egy színből már az összes képet megtaláltátok, a játék még tovább folytatódik.

Ha egy kém jól tippel a bérgyilkos elhelyezkedésére, a csapata nyer, feltéve, hogy előtte már a csapat összes ügynökével felvettéte a kapcsolatot.

Ha egy kém a bérgyilkos kártyájára tippel, de a csapatának még vannak képkártyái, amelyeket nem tippeltek meg, a játék „hirtelen halállal" ér véget. A csapat nem kap több utalást. Folytathatják a tippelgetést, igyekezvén megtalálni az összes saját képüket. Akármennyi képre tippelhetnek, függetlenül a kémfőnök által megadott számtól. Ha sikeresen megtippelik az összes hátramaradó képüket, megnyerik a játékot. Bármiféle hibás tippel (legyen szó az ellenfél ügynökéről vagy ártatlan járókelőről) véget ér a körük, és elvesztették a játékot.

Összefoglalás

A játék mindig véget ér abban a körben, amikor egy kém megérinti a bérgyilkos kártyáját. A bérgyilkos kártyájának megérintésével nem ér véget a kör. Ehelyett akármennyit tippelhet még a csapat. Amikor ez a kör véget ér, a csapat nyer, ha megtalálták az összes saját képüket. Egyéb esetben elveszítik a játékot.

PROFI UTALÁS: KORLÁTLAN

Megengedheted a kémeidnek, hogy annyi képre tippeljenek, amennyire csak akarnak, ha szám helyett azt mondod: *korlátlan*. Például *indián: korlátlan*. Ez különösen hasznos lehet, ha már több olyan képre is tettél utalást, amelyekre a csapatod még nem tippelt.

Ennek hátránya az, hogy a kémek nem tudják, hány kép kapcsolódik az új utaláshoz. Az előny az, hogy annyi képre tippelhetnek, amennyire csak akarnak.

PROFI UTALÁS: NULLA

A *0* használható az utalás szám részeként. Például az *indián: 0* azt jelenti, „Az egyik képünknek sincs köze az indiánhoz."

Ha a szám *0*, a tippek számára vonatkozó szokásos korláttal nem kell foglalkozni. A kémek annyi képre tippelhetnek, amennyire csak akarnak (persze csak akkor, ha jók a tippjeik). Egy szóra azért ebben az esetben is legalább tippelniük kell.

KÉTSZEMÉLYES JÁTÉK

Ha csak ketten vagytok, játszhattok egy csapatban. Ez a kétszemélyes változat nagyobb társaságban is működik, ha a játékosok nem szeretnének egymás ellen játszani. Ilyenkor egy szimulált ellenfél ellen próbálunk jó eredményt elérni.

A játék előkészületei a szokásosak. Az egyik játékos a kémfőnök, a másik (vagy a többiek) a kém(ek). A másik csapatnak nincsenek játékosai, de az ő ügynökkártya-paklijukra így is szükség lesz.

A ti csapatotok kezd – figyeljetek arra, hogy olyan kulcskártyát válasszatok, amelyikkel ti lesztek a kezdőcsapat.

Amikor sorra kerültök, játsszatok a szokásos módon. Próbáljatok nem kapcsolatba lépni az ellenfél ügynökeivel és a bérgyilkossal.

A kémfőnök cselekszik az ellenfél csapatának nevében is: amikor „ők" kerülnének sorra, lefedi az ellenfél egyik képét egy ügynökkártyájukkal. Mivel a kémfőnök választja ki, hogy melyik szót fedje le, lehet némi stratégiát is belevinni ebbe a döntésbe.

Ha a csapatod kapcsolatba lép a bérgyilkossal, vagy az ellenfél összes ügynökével megtörtént a kapcsolatfelvétel (a helyszíneik le vannak fedve az ellenfél ügynökkártyáival), elveszítitek a játékot. Nem kaptok pontot.

Ha a csapatotok nyer, annyi pontot kaptok, ahány ügynökkártya maradt az ellenfél paklijában.

- **7** Szó szerint hihetetlen.
- **6** Hihetetlen!
- **5** Dolgozhatnátok a Pentagonnak.
- **4** Mesterkémek.
- **3** Remek csapatmunka.
- **2** Na, kezditek érezni.
- **1** Még mindig jobb, mint ha elveszítettétek volna.

Megjegyzés: a pontszámotokat egyrészt az befolyásolja, hogy hány körre volt szükségetek a győzelemhez, másrészt hogy az ellenfél hány ügynökével léptetek véletlenül kapcsolatba.

HÁROMSZEMÉLYES JÁTÉK

Ha három játékos szeretne egyazon csapatban játszani, akkor a fent részletezett módon megtehetik. Ha két játékos egymás ellen akar játszani, lehetőség van arra is, hogy ők legyenek a kémfőnökök, a harmadik játékos pedig mindkettőjük kémje.

Az előkészületek és a játék menete a szokásos módon zajlik, leszámítva, hogy egyetlen kém dolgozik mindkét oldalnak. (Mint a kémek a való életben!) A győztes kémfőnök személye a szokásos módon dől el. A kém megpróbál mindent megtenni mindkét oldal érdekében.

HALLOTTÁL MÁR A FEDŐNEVEKRŐL?

A Fedőnevek képekkel az eredeti Fedőnevek című játék adaptációja. A titkos találkahelyeket rejtő képek helyett az eredeti játékban szavak vannak – az ügynökök titkos fedőnevei.

Apró különbségeket leszámítva a szabályok ugyanazok:

Két kémmester felváltva ad egy szóból és egy számból álló utalásokat. A csapattársaik megpróbálják megérinteni a megfelelő fedőnév-kártyákat.

A szavak és képek némileg eltérő gondolkodást igényelnek. Ha ki akarod próbálni, találj ki utalásokat az alábbi példához. Használhatod hozzá a Fedőnevek képekkel egyik kulcskártyáját.

JÁTSZOTTÁL MÁR A FEDŐNEVEKKEL?

Ha tudod, hogyan kell játszani a Fedőnevekkel, a **Fedőnevek képekkel játékkal máris kezdhetsz játszani**. Mindössze két dolgot kell tudnod:

1. A kulcskártyák 5×4 kártyára utalnak, és nem 5×5-re.
2. Igen, ha kengurut látsz, mondhatod, hogy *kenguru*.

A szabályos kulcsszavak szabályait megtalálhatod a 7. oldalon, de nincs komoly különbség az eddigiekhez képest.

Ha már jól megy a Fedőnevek képekkel, mindenképp tegyél próbát a 8. oldalon ismertetett Bérgyilkosos befejezéssel. A szabály az eredeti Fedőnevekkel is jól működik!

MEGVAN NEKED A FEDŐNEVEK?

Összekombinálhatod a két játékot. Ha tetszik az új 5×4-es kiosztás, nyugodtan próbáld ki szavakkal is.

Vagy, ha akarod, használhatod az eredeti 5×5-ös kiosztást képekkel! (Használd az eredeti játék 25 kisebb ügynöklapkáját!)

Össze is kombinálhatod a szavakat és képeket egyetlen játékban. A kulcsszavaid legyenek szabályosak mindkét játék szabályai szerint.

(Általánosságban véve, ami engedélyezett az eredeti játékban, az érvényes utalás a képes játékban is.)

És függetlenül attól, hogy hány lapot és milyen kártyákat használsz, mindegyikkel kipróbálhatod a Bérgyilkosos befejezést, amelyről a 8. oldalon írtunk. Jó szórakozást!

Ha végtelen számú (angol nyelvű) kulcskártyát vagy beszélő visszaszámlálót szeretnétek, töltsétek le a Codenames (Fedőnevek) appot az Android, Apple vagy Windows telefonotokra.

A játékról és variációiról többet megtudhattok ezen a linken: www.codenamesgame.com.

Tervező: Vlaada Chvátil

Vezető illusztrátor: Tomáš Kučerovský
További illusztrátorok: Jana Kilianová, Michal Suchánek, David Cochard, Filip Neduk
Grafikai tervezés: František Horálek, Filip Murmak
Fordítás: Molnár László (Lacxox)

Köszönet: a Czechgaming összes kedves játékosának, a Gathering of Friendsnek, a Brnói társasjátékklubnak, az Origins, a UK Games Expo és a MisCon, a Mystica teaház, a Jarní Brnohranínak, STOH, Herní víkendnek és egyéb események résztvevőinek a Cseh Köztársaságban és külföldön.

Külön köszönet az alábbiaknak: az összes rajzolónak, Dávid Jablonovskýnak, Míša Zaoralovának és további CGE és CGE digital alkalmazottaknak a sok kreatív képötletért; Petr Murmaknak, Vítek Vodičkának, Paul Grogannek, Joshua Githensnek, Jason Holtnak, Petr Čáslavának, Fanda Horáleknek és másoknak a játéktesztelések kitartó szervezéséért; gyermekeimnek, Alenkának, Haničkának és Pavlíknak a remek képötleteiért és az odaadó tesztelésért társasos és családi eseményeken.

© Czech Games Edition
2016. július
www.CzechGames.com