



# **MEN IN TANKS**

**LAZARUS HÁBORÚJA  
JÁTEKSZABÁLYOK**



**PDF**



[menintanks.us/rulebook](http://menintanks.us/rulebook)

# Sztori

Lazarus Croft, Arcadia diktátora négy nép felett uralkodik, ideje azonban lassan lejár, fiúgyermeké pedig nem született. Ezért elrendel egy drámai viadalt a négy Hadvezér között, melynek győztese nem kevesebbet, mint teljhatalmat kap a teljes birodalomban! A csata helyszíne a festői szépségű, mezőkkel, sziklakkal és tavakkal borított Cloverfield.

## Játékmódok

Vidd haza a zászlót! (HAZA)

Hentelés (HENT)

Teljes tűzerő (következő kiadás...)

Fosztogatás (következő kiadás...)

A parancsnok (következő kiadás...)

Négy zászló (következő kiadás...)

Battle Royale (következő kiadás...)



## Küldetés

HAZA: A zászló eljuttatása a saját bázisára vagy 3 kitüntetés összegyűjtése. Nem lehet kiesni a Passzolás és az Újraosztás miatt (lásd később).

HENT: Minden ellenség likvidálása vagy 3 kitüntetés összegyűjtése. A Passzolás és az Újraosztás tilos.

## Fogalmak

Mező: A legkisebb területegység, mérete egyezik egy tankkal. Két típusa van: víz és föld, utóbbit többféle textúra ábrázolja.

Modul: A legnagyobb táblaelem. 5x5 mező alkotja.

Aktív játékos: A soron lévő játékos. Minden más játékos passzív.

# Pályaépítés

1. Az 5x5 mező méretű modulok összeillesztése egy nagy téglalappá, majd a 6 darab zöld mező elhelyezése a pálya középső területére.

Újoncnak az alábbi elrendezés javasolt:

Ebben az esetben nincs szükség a 6 darab zöld mezőre.



2. Játékosok színválasztása, bázisok elhelyezése a sarkokba, fejenként 10 arany kiosztása. Ha nincs négy játékos, akkor a felesleg az asztalra, raktárba kerül.

3. A sziklák elhelyezése az árnyékolt mezőkre, a kimaradó sziklák raktárba kerülnek. A zsákban pontosan 16 arany, 5 kitüntetés, 8 koponya és 21 üres token maradjon.

4. Játékmód kiválasztása és a kezdő játékos kijelölése. HAZA módnál a zászló lerakása a pálya közepére, a kezdő játékostól távolabb lévő sziklához.

5. Akciómód kiválasztása. Kocka mód esetén a dobókocka átadása a kezdő játékosnak. Kártya mód esetén 6-6 akciókártya kiosztása minden játékosnak, a dobókocka oldalai szerint.

# Akciómódok



## Kocka mód

Egyszerű és pörgős akciómód, ahol a soron következő játékos akcióinak számát a dobókocka dönti el. A kocka nem szokványos, mert 1-2-2-3-3-4 számozású oldalai vannak. Nincs rossz dobás, hiszen 1-es dobáskor +1 arany jár a játékosnak! Kocka módban van Passzolás, Újraosztás és Akcióvásárlás is.



## Kártya mód

Trükkös és következetes akciómód, ahol minden játékos azonos akciókártyákkal indul. A soron következő játékos akcióinak számát a kijátszott kártyalap határozza meg. Az 1-es kijátszásakor +1 arany is jár a játékosnak. Egy játékos a kijátszott kártyáit számmal felfelé, egymásra kell helyezze. Így mindig csak a legutóbbi akciókártya publikus. A pakli újraindul, amikor minden kártyád elfogy. Kártya módban van Passzolás, de nincs Újraosztás és Akcióvásárlás sem.

## Játékmenet

### Kezdés

Hogy ki kezd és merre megy a kör, azt a játékosok szabadon dönthetik el. A játék egy kockadobással / kártyával indul és be kell szerezni az első egységet is. A vásárlás és az új egység bázisra való letétele sosem számít akciónak, új egység máshonnan nem léphet pályára. Amikor a játékos bejelenti, hogy befejezte a körét, a következő játékos jön.

## Vásárlás

Az aktív játékos vásárolhat egységeket a raktárból. A vásárlás és az akció szabadon variálható, menet közben szerzett arany bármikor elkölthető, a megvásárolt egység képességei azonnal használhatók. Nem szabad tartalékolni, minden új egységet azonnal pályára kell vinni. Ideiglenes hiány is előfordulhat, ilyenkor meg kell várni, amíg a pályáról visszakerül a raktárba az adott egység, például kilőnek egy tankot.

## Akcio

Az alapképességek használata – például mozgás, lövés, építés – akcióba kerülnek. Az akciók egyenértékűek, sorrendjük tetszőlegesen variálható, mennyiségük szabadon elosztható a játékos különböző egységei között. Nem kötelező az összes akciót felhasználni, de a maradék elveszik. Az akciókat csak előre-hátra és jobbra-balra lehet végrehajtani, átlósan nem.

## Akcióvásárlás

Minden extra akció 1 aranyba kerül. Egy játékosnak legfeljebb 4 akciója lehet egy körben.

## Passzolás

Kockadobás / akciókártya kijátszása helyett passzolni is lehet, ekkor +3 arany jár, ami azonnal elkölthető. A passzoló játékos akciót és extra képességet sem használhat.

## Mozgás

Alapvető szabály, hogy mozogni csak katonával lehet. A járművek

önmagukban mozgásképtelenek, katona kell, hogy vezesse őket. Mobilis egység minden katona, specialista, illetve olyan jármű, amiben van sofőr. Amikor például egy játékos tankkal szeretne kezdeni, akkor 1 tankot és 1 katonát is vennie kell. A katonát bele kell ültetni a tankba és letenni az egységet a bázisra. A mozgás mezőnként 1 akcióba kerül, minden mobilis egységnek.

## Építés

Először meg kell venni a tankcsapdát, hidat vagy sziklát, amit egy katona építhet meg a pályán, ha az Azonos mező táblázat (lásd később) is megengedi. Szomszédos mezőre 1 akcióért, aktuális mezőre akció nélkül lehet építeni. A szikla tartalmát – kitüntetés kivételével – kiválaszthatja a játékos a raktárban lévő tokenek közül, amit a terepmintás oldallal felfelé, a szikla alá kell tenni.



## Lövés

A lövés a lőtávtól függetlenül 1 akcióba kerül, de az aktuális mezőn belül ingyenes. A kilőtt egység visszakerül a raktárba és újra megvásárolható.

## Védekezés

Kocka módban a megtámadott játékos egy soron kívüli 4-es dobással megmenekülhet. 1 aranyért úradobható a kocka, illetve a dobott érték kiegészíthető 4-re, aranyak elköltésével. Az 1-esnél nem jár plusz, így ebben az esetben 3 arany kell a sikeres védekezéshez.

Kártya módban úgy lehet védekezni, hogy a 4-es kártyát el kell dobni a kézből. 4-es kártya nélkül nem lehet védekezni.

A védekezés nem lehetséges azonos mezőn vagy robbanó szikla ellen.

## Újraosztás

Amikor egy raktári egység (kivéve szikla) megsemmisül, annak ára aranyban szétosztásra kerül a támadó és az áldozat között. Fele-fele arányban osztoznak, maradék esetén az áldozat kap többet. Nincs áldozat, ha felszerelés vagy üres jármű semmisül meg, így annak teljes összegét a támadó kapja. Nincs támadó, ha robbanó szikla gyilkol, ekkor a teljes összeget az áldozat kapja. Ha több áldozat van egy mezőn, akkor teljes értékükben és egyenlően osztoznak. A maradék a támadás után legkésőbb következő áldozaté. Az aranyakat a raktárból kell kiosztani.

## Szövetség

A játékban nincs megtiltva a játékosok között szövetség megkötése. A feltételeket a felek közös megegyezés alapján alakíthatják ki. Például ideiglenesen békét köthetnek, kamionokat oszthatnak meg egymással, a pályán kívül pedig aranyat is. Egy háborúban a megvesztegetés is előfordul, így például egy sarokba szorított játékos aranyat vagy egyéb előnyöket ajánlhat fel a támadás elkerülése érdekében.

## Gyors művelet

Egy mezőn belül elvégezhető műveletek nem kerülnek akcióba. Ezek:

- Vásárlás és bázisra való lehelyezés
- Egységek egyesítése vagy szétválasztása
- Alapképesség használata
- Extra képesség használata bármilyen hatótávban
- Arany vagy medál felvétele

# Alapelemek

## Bázis

Minden csapatnak van egy sérthetetlen bázisa a pálya egyik sarkában. Az új egységek innen indulnak a csatába.



## Zászló

Sérthetetlen játékelem, amit csak katona vehet fel. Ha a zászlót a zászlóhordozó eljuttatja saját bázisára, az azonnali győzelmet ér. Zászlóval azonos mezőn nem lehet extra képességeket használni. A zászlóhordozó elesése esetén a zászló az aktuális mezőn marad.



## Arany

Az egységes fizetőeszköz, melyen az aktív játékos katonát, járművet vagy egyéb egységeket vásárolhat a raktárból. Aranyat szerezni sziklákból, Passzolással vagy Újraosztással lehet. Egy játékosnak a köre végén maximum 10 aranya lehet. A felesleget be kell tenni a raktárba. Pályán lévő aranyat robbanó lövedék vagy felrobbanó szikla semmisíthet meg.



## Kitüntetés

Néhány szikla kitüntetést rejt, 3 darab birtoklása azonnali győzelmet jelent. A megszerzett kitüntetés bármikor beváltható 2 aranyra. Pályán lévő kitüntetést robbanó lövedék (lásd: Tank, Specialista) vagy felrobbanó szikla semmisíthet meg.



# Raktári egységek

## Katona

ára: 

**Alapképességek:** Puskájával más gyalogos egységet **lelőhet**, kamiont és tankot **vezethet**, hidat, tankcsapdát és sziklát **építhet**. Földön, sziklán és vízen is **mozoghat**, képességeit bármilyen mezőn és járműből is használhatja, 1 mező hatótávban.

**Extra képességek:** Azonos mezőn lévő szikla **fedezéket** nyújt neki. Ha megtámadják, akkor **védekezhet**.



## Kamion

ára:  

Egy jármű képességei csak akkor használhatók, ha van benne katona. A kamion **ülései egyenértékűek**, a sofőr bárhol ülhet. **Nincs fegyverzete** és nem mehet sziklás vagy vízzel borított mezőre. Robbanás semmisíti meg, illetve ütközés másik járművel vagy sziklával.

**Alapképesség: Mozgás.**

**Extra képesség: 1 mező ingyenes mozgás**, ami akkor is jár, ha például a sofőr csak néhány akció után száll be vagy ki.



## Tank

ára:   

A csatatér buldózere, ami csak vízzel borított mezőn nem tud átkelni. Robbanás semmisíti meg vagy ütközés egy másik tankkal.



**Alapképességek:** **Mozgása** során szinte bármit kilapít. **Robbanó lövedéke** mindent megsemmisít a célmezőn, **2 mező hatótávban**. A célmező szabadon megválasztható, de másik jármű vagy szikla felett csak akkor tud átlőni, ha az szomszédos mezőn áll.

**Extra képességek:** **1 mező ingyen mozgás vagy 1 ingyen lövés**. A tank egyben **fedezék** is, vezetője túlél egy robbanást.

## Felszerelés

ára: 

**Páncéltörőt, detektort és új extra képességeket** jelképező elem, önmagában azonban hasztalan. Ha katona hátára veszi, akkor **specialista** lesz belőle. Ez történhet pályán talált vagy vásárolt felszereléssel. Vásárolt felszerelés tetszőleges mezőre való ledobása 1 akcióba kerül. Járműben lévő katonát is fel lehet szerelni.



## Specialista

ára:  + 

**Alapképességek:** Páncéltörője a **tankkal azonos tűzerőt** jelent, **1 mező hatótávban**. Detektorával **felderítheti** egy szomszédos szikla tartalmát. Ekkor az áskból véletlenszerűen kihúzott tokent a terepmintás oldallal felfelé, a szikla helyére kell tenni. Plusz a katona képességei.

**Extra képességek:** Fejlett járműkezelési képességei **minden kamionban +1 ingyen lépést, minden tankban +1 mező lőtávot** jelentenek. Plusz a katona képességei.



## Híd

ára: 

Katona építheti vízre, bármilyen egység átkelhet rajta. Csak robbanás semmisíti meg.



## Tankcsapda

ára: 

Katona építheti földre. Sérthetetlen játékelem, egyben áthatolhatatlan akadály járművek számára. Járművel azonos mezőre építve, örökre immobilissá teszi azt.



## Szikla

ára: 

A sziklák veszélyes fedezékek. Robbanás vagy tank láncfalpa semmisítheti meg. A vele azonos mezőn lévő egységeket megvédi egy távoli lövéstől. Egy szikla rejthet aranyat, kitüntetést vagy koponyát, de üres is lehet. Tartalmát a zsákból véletlenszerűen kihúzott token dönti el. Az aranyat és a kitüntetést a szikla helyére kell helyezni, melyet bármely aktív játékos felvehet, aki rá lép. A koponya azonnali robbanást jelent, vagyis a szikla 3x3 mezőjű környezetén belül minden megsemmisül. Először a hatósugáron belül lévő sziklák tartalmát kell megnézni, mert láncreakció is lehetséges. A robbanásokat csak a sérthetetlen egységek és a sziklákból frissen felkerült tokenek élik túl. Ha egy arany vagy medál már a robbanás előtti körben a pályán volt, akkor az megsemmisül. A játék során a zsákba sosem kerül vissza token. A használt tokeneket a raktárba kell tenni.



# Közös mező

Az alábbi táblázat kritikus információkat tartalmaz. Megmutatja, hogy milyen játékelemek tartózkodhatnak azonos mezőn, illetve azok között milyen gyors műveletek történhetnek. A bal szélső oszlop mutatja, hogy milyen egység lép arra a mezőre, amin a felső sorban feltüntetett egység már jelen van. Amelyik cellában több szín is szerepel, ott az aktív játékos választhat a lehetőségek közül.

| PASSZIV<br>AKTÍV                                                                  |  |  |  |  |  |  |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|   |  |  |  |  |  |  |  |
|   |  |  |  |  |  |  |  |
|   |  |  |  |  |  |  |  |
|   |  |  |  |  |  |  |  |
|   |  |  |  |  |  |  |  |

Bázisra bármilyen elem lehetető. Hídra a szikla és tankcsapda kivételével bármi lehetető.

- Zöld: tartózkodnak azonos mezőn
- Lila: a passzív egység megsemmisül
- Piros: mindkét egység megsemmisül
- Kék: az egységek egyesülnek
- Szürke: nem lehetnek azonos mezőn

Példák az értelmezéshez:

[1] Katona mozog olyan mezőre, ahol egy tank áll. Az egységek vagy egyesülnek (kék) vagy nem lehetnek azonos mezőn (szürke). Tehát ha a katona be tud szállni, akkor odaléphet, de ha már foglalt a tank, akkor nem. A tank az egyetlen egység, ami elfoglal egy teljes mezőt, ezért könnyen jelenthet akadályt is.

[2] Kamion mozog olyan mezőre, amin van egy felszerelés. Az egységek tartózkodhatnak azonos mezőn (zöld), de a kamionos meg is semmisítheti a felszerelést (lila) vagy akár egyesülhetnek is az egységek (kék). Utóbbi akkor lehetséges, ha katona is ül a kamionban vagy ha van még üres ülés.

[3] Kamion mozog olyan mezőre, amin egy szikla van. Ekkor mindkét egység megsemmisül (piros). A sziklával azonos mezőn, tehát fedezékben lévő egységek túlélnek az ütközést, kivéve akkor, ha felrobban a szikla. A kamionosnak Kocka módban jár az Újraosztás.

## Csapat mód

Valamennyi játékmód csapatban, 2 vs. 2 felállásban is játszható. Ebben az esetben a csapattagok átlós sarkokból indulnak és a győzelem kitüntetések gyűjtögetésével nem elérhető.

A csapattagok aranykészlete közös, bármikor kisegíthetik társukat a játék során. Viszont senki sem használhatja a másik katonáit és specialistáit. Kártya módban a kártyák sem közősek.

## 4-8 játékos mód\*

### Pályaépítés

Helyezd el a 12 modult a képen látható módon. Megkeverheted és elforgathatod őket, csak az alakzat számít. Ezután 9 zöld mezőből építsd meg az x-jelet középen.

Helyezz egy sziklát minden árnyékolt mezőre. A bázisokat rakd a sarkokba a kép alapján. A színek felcserélhetők mindaddig, amíg az azonos színű bázisok átlós orientációja megmarad – tehát mindig párban tekintsd őket. A csapattársak azonos színű bázisokról indulnak.



\*2 példány szükséges

A játékosok számával a modulok nem, de a bázisok elhelyezése változhat, az alábbiak szerint.

4 játékos: Minden játékos két bázisról, dupla erőforrásokkal játszik.

5 játékos: 2 játékos egy csapatot alkot és 3 játékos két bázisról, dupla erőforrásokkal játszik. (vagy 2 csapat és 1 egyéni játékos)

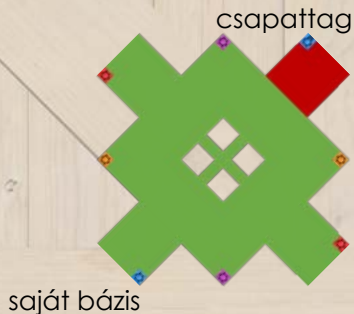
6 játékos: A játékosok 3 csapatot alkotnak és egy szín kimarad a játékból. (vagy 2 csapat és 1-1 egyéni játékos)

7 játékos: 6 játékos 3 csapatot alkot és 1 játékos két bázisról, dupla erőforrásokkal játszik.

## Szabályok

Csapat mód szabályai érvényesek, néhány eltéréssel:

- Egy játékos a saját és csapattársa egységeivel is végezhet akciókat az egész pályán, kivéve azt a modult, amin a csapattárs bázisa található. Az ábra azt mutatja, ha a bal alsó kék bázis a tiéd, akkor minden kék egységet használhatsz a zöld területen és egyet sem a pirosan.
- Újraosztás mechanika tilos
- Védekezés mechanika tilos



# Kérdések és válaszok

## **Mi számít 1 körnek?**

- Amikor minden játékos sorra került egyszer.

## **Csere-bere**

- Szomszédos mezőn álló egységek között akció vagy extra képesség nélkül nem mozgatható játékelem. Csak katona és specialista képes mozgatni.

## **Szétlőhető?**

- A három sérthetetlen játékelem - bázis, zászló, tankcsapda - kivételével minden megsemmisíthető, a megfelelő egységgel támadva.

## **Ember a vízben!**

- Katona és specialista vízből is használhatja képességeit, a víz azonban nem fedezék, így könnyen meg is támadható.

## **Specialista kifosztása**

- Puskával támadva a támadó dönthet az ellenfél felszereléséről: megsemmisíti vagy meghagyja. Robbanó lövedékkel nincs választás, a felszerelés is megsemmisül.

## **Kamionról kamionra**

- A bónuszlépés a kamion képessége, tehát átszállásokkal több kamion bónuszlépése is használható, viszont kamiononként csak egyszer egy körben.

### **Kiszedem a vezetőt!**

- A tank és a kamion is páncélozott harci jármű, ezért kívülről a személyzetet nem lehet kilőni, a jármű felrobbantása nélkül.

### **Tankkal zászlót?**

- A zászló tankkal csak akkor vehető fel, ha katona ül benne. Specialistának fel kell áldoznia a felszerelését.

### **Kiszállítás járműből**

- Mivel a tank egy teljes mezőt elfoglal, ezért kiszállni csak szomszédos mezőre lehet, ami így mozgásnak számít, és 1 akcióba kerül. Kamionból azonos mezőre, azaz akció nélkül is ki lehet szállni.

### **Kié az arany?**

- Pályáról aranyat vagy medált csak aktív játékos vehet fel, tehát akinek a köre van.

### **Visszavonás**

- Az aktív játékos bármelyik akcióját visszavonhatja. Kivéve, ha megtámadott valakit vagy sziklát fedett fel és új információt szerzett.

### **Lépés védekezés után**

- A védekező játékos nem marad ki a körből.

### **Védekezés Kártya módban**

- Ha az aktuális körben a hatodik kártya is kijátszásra került, akkor a pakli újraindul, és védekezéshez ismét használható a 4-es lap.

# A fejlesztők



## **Péter - Projektvezető**

"A Men in Tanks© mindig feldobja a társasos estéket. Szeretném másokhoz is eljuttatni ezt az élményt."

Leghíresebb utolsó mondata:

"Most építék egy hidat és átmegyek az aranyért."



## **György - Vezető mérnök**

"Nagyon szerettem az olyan játékokat, ahol nem csak a szerencse, hanem a stratégia is fontos."

Leghíresebb utolsó mondata:

"Csak nem dob egymás után kétszer négyest."



## **André - Grafikus és modellező**

"Mindig is szerettem volna játékokat tervezni, így nagyon szívesen veszek részt ebben a projektben."

Leghíresebb utolsó mondata:

"Adok egy aranyat, ha Gyuri tankját lövöd ki."



## **Noémi - Marketing**

"Egy társasjátékos korszakomban jelentkeztem a csapatba, úgy gondoltam, biztosan jó móka lesz."

Leghíresebb utolsó mondata:

"Essünk túl rajta."

# A doboz tartalma

Játék-  
szabályzat  
x 1



Szikla  
x 50



Zászló  
x 1



Dobó-  
kocka  
x 1



Arany  
x 56



Felszerelés  
x 6



Akció-  
kártya  
x 24



Medál  
x 5



Bázis  
x 4



Modul  
x 6



Koponya  
x 8



Katona  
x 16



Zöld mező  
x 6



Tank-  
csapda  
x 3



Kamion  
x 4



Zsák  
x 1



Híd  
x 3



Tank  
x 4



# Segédkártyák

Minden jog fenntartva 2023© V1.3

| Egység + Hatótáv                                                                 | Ár                                                                                | Alapképességek                                             | Extra képességek                                               |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
|  |  | mozgás,<br>lövés,<br>építés                                | fedezék-<br>használat,<br>védekezés                            |
|  |  | mozgás                                                     | +1 mozgás                                                      |
|  |  | mozgás,<br>robbanó<br>lővedék                              | +1 mozgás vagy,<br>+1 lövés,<br>fedezék                        |
|  |  | katona<br>képességei,<br>robbanó<br>lővedék,<br>felderítés | kamionban +1<br>mozgás,<br>tankban +1<br>hatótáv<br>a járműnek |

A **katona** földön, sziklán és vízen is mozoghat. **Jármű** vízen nem mehet át, a kamion sziklán sem. Egy jármű csak akkor használható, ha van benne személyzet. A **személyzet** a járműből is használhatja képességeit, 1 mező hatótávban. A **képességek** négy irányban használhatók, átlósan nem.

**Akció:** Alapképesség használata minimum 1 mező hatótávban.

**Gyorművelet:** Alapképesség használata az aktuális mezőn, 0 hatótávban.

**Nem akció:** Gyorművelet, Extra képességek, arany vagy medál begyűjtése, vásárlás.

| Egység                                                                           | Ár                                                                                | Telepítés                            | Leírás                                        |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|-----------------------------------------------|
|  |  | 0 akció bázisra,<br>1 akció pályára  | katona<br>specialistává<br>válik              |
|  |  | építés földre,<br>akár jármű alá is  | akadály<br>járműveknek                        |
|  |  | építés földre,<br>választott tokenel | akadály<br>kamionnak,<br>fedezék<br>katonának |
|  |  | építés vízre                         | átkelő bárminek                               |

**Sérthetetlen:** Bázis, tankcsapda, zászló.  
**Zászlónál:** Extra képességek használata tilos.

Körönként **max. 4 akció**, kör végén **max. 10 arany**.

**Passzolás:** +3 arany. **Védekezés:** -4 akció.

**Újraosztás:** 50-50%, maradék az áldozaté.  
Csak HAZA, Kocka módban, 4 játékosig elérhető.

**Kocka mód:** Passzolás, Újraosztás, Akcióvásárlás.

**Kártya mód:** Passzolás.

**Hentelés:** Újraosztás tilos! Kocka módban is.

**Győzelem:** Minden ellenség eliminálása / A zászló hazajuttatása / 3 kitüntetés összegyűjtése, egyéni felállásban.

**Kövess minket!**

menintanks.hu

info@menintanks.hu

fb.me/menintanks

instagram.com/menintanks\_boardgame

**Kipróbáltad?**

A visszajelzésed fontos!

1 perc az egész!

