

UCIECZKA

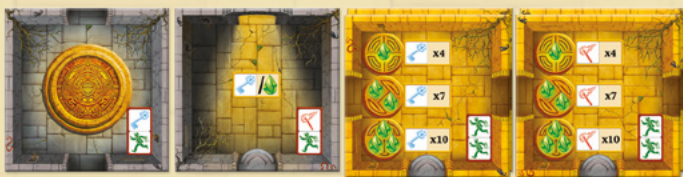
Świątynia Zagłady

Autor: Kristian Amundsen Østby. Gra dla 1–5 graczy.

Jesteście poszukiwaczami skarbów uwięzionymi wewnątrz Świątyni Zagłady. Musicie aktywować magiczne Klejnoty w różnych Komnatach świątyni, aby uniknąć klątwy tego straszliwego miejsca. Macie tylko 10 minut, nim cała świątynia runie i pogrzebie was pod gruzami. Nie czekajcie nawet sekundy – zacznijcie biec już teraz, a być może uda wam się uciec!

Komponenty do gry podstawowej

• 6 kafelków Komnat głównych



Komnata startowa

Wyjście

Komnata z Klejnotami x 2 Komnata z Klejnotami x 7

• 13 kafelków Komnat podstawowych – bez symbolu fioletowej Maski ani Skarbu



Komnaty z fioletowymi Maskami albo Skarbami są używane jedynie w grze z rozszerzeniami.



• 1 Schowek (na magiczne Klejnoty)



• 25 magicznych Klejnotów



• 25 Kości – po 5 dla każdego Podróżnika



Podróżnik

Klucz

Pochodnia

czarna Maska

złota Maska

• 5 figurek Podróżników – po 1 w każdym kolorze



• 5 znaczników Podróżników – po 1 w każdym kolorze



• 1 płyta CD ze ścieżką dźwiękową i wprowadzeniem w świat gry



• 1 instrukcja

• 1 suplement dla 2 rozszerzeń „Klątwy” oraz „Skarby”

• 1 suplement dla rozszerzenia „Piaski fortuny”

Wprowadzenie i cel gry

Ucieczka: Świątynia zagłady jest grą planszową czasu rzeczywistego. Rozgrywka nie jest podzielona na rundy, lecz każdy z graczy rzuca swoimi Kośćmi **tak często i tak szybko** jak uzna za stosowne, bez oglądania się na współgraczy.

Gracze mają tylko **10 minut** na ucieczkę ze świątyni, więc nie mają chwili do stracenia. Każda zmarnowana sekunda zwiększa szanse pogrzebanie Podróżników pod gruzami. Podczas poszukiwań wyjścia gracze będą odkrywać coraz to nowe Komnaty, lecz aby je przeszukać, będą potrzebowali odpowiednich kombinacji symboli Klucza lub Pochodni. W niektórych Komnatach znajdują **magiczne Klejnoty**, które muszą **aktywować** za pomocą Kości, aby zdjąć klątwę blokującą

Wyjście. Im szybciej gracze odnajdą Wyjście i im więcej Klejnotów aktywują po drodze, tym łatwiej będzie im uciec z przeklętej świątyni.

Muszą także uważać na odliczanie, które dwukrotnie w trakcie gry nakaże powrót do **Komnaty startowej** jako do jedyne bezpiecznego miejsca w całej świątyni. Jeżeli Podróżnik nie zdąży do Komnaty na czas, utraci jedną ze swych cennych Kości.

Gracze powinni starać się **koordynować** swoje akcje, jako że niektóre zadania można wykonać jedynie **współpracując** w grupie. Co więcej, nawet jeśli tylko jeden z nich nie zdąży uciec ze świątyni na czas, wszyscy Podróżnicy przegrywają!

Przygotowanie rozgrywki podstawowej

1. Do gry potrzebnych jest: 6 kafelków Komnat głównych i 13 kafelków Komnat podstawowych (czyli wszystkie Komnaty bez symboli fioletowej Maski albo Skarbu). Odlóżcie na bok Komnatę startową oraz Wyjście, a pozostałe Komnaty wymieszajcie i ułóżcie w **zakryty stos**. Następnie połóżcie Komnatę startową na środku stołu i dołóżcie do niej dwie Komnaty losowo dobrane ze stosu, tak jak pokazano na ilustracji poniżej. Na koniec weźcie 4 Komnaty ze stosu i potasujcie razem z Wyjściem, a następnie odlóżcie wszystkie na spód stosu.

Wyjątek! Jeśli grasz w pojedynkę albo gracie we dwójkę, Wyjście należy włożyć dokładnie w środek stosu.

2. Użyjcie tabeli po prawej stronie w celu włożenia prawidłowej liczby **magicznych Klejnotów** do Schowka.

Następnie obok Schowka połóżcie 2 dodatkowe Klejnoty.

1 i 2 graczy.....7 Klejnotów
3 graczy.....11 Klejnotów
4 graczy.....14 Klejnotów
5 graczy.....16 Klejnotów



3. Każdy gracz otrzymuje 5 Kości oraz **figurkę** i **znacznik Podróżnika** w wybranym kolorze. Wszyscy gracze ustawiają swoje figurki w Komnacie startowej, a znacznik kładą przed sobą (pomoże on innym graczom szybko zidentyfikować Podróżnika).

Wyjątek! Jeśli grasz w pojedynkę, weź 7 Kości zamiast 5.



Płyta CD zawiera wprowadzenie do gry (w języku polskim) oraz 2 wersje 10-minutowej ścieżki dźwiękowej. Wprowadzenie to nic innego jak krótkie streszczenie celu i przebiegu gry. Zalecamy zapoznać się z tym materiałem przed pierwszą rozgrywką. Podczas gry wybierzcie losowo lub świadomie jedną z zaproponowanych wersji ścieżki dźwiękowej. Obie mają jednakowy czas trwania. Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy użycie pierwszej wersji.

Ścieżkę dźwiękową możecie także pobrać ze strony internetowej www.escape-queen-games.com i odtwarzać ją na dowolnym nośniku.

Pozostałe nieużywane elementy gry odlóżcie do pudełka.

Komnaty

Każda Komnata posiada różne oznaczenia.

Symbol magicznego Klejnotu

Jeden lub więcej graczy musi wyrzucić na Kościach wskazaną liczbę symboli, aby móc aktywować magiczny Klejnot.

Niektóre Komnaty nie posiadają żadnych symboli Klejnotów, podczas gdy inne posiadają jeden albo trzy symbole.

Wejście

Nowy kafelek ze stosu dokłada się od strony wejścia na kafelku świątyni.

Symbole Kości w czerwonej ramce

Gracz musi wyrzucić na Kościach wskazane symbole, jeśli chce wejść do tej Komnaty.

Schodki

Gdy dokładany jest nowy kafelek, to łączy się go ze świątynią za pomocą schodków.



Symbole na Kościach

Na każdej Kości widnieje 5 różnych symboli.



Podróżnik (x2). Ten symbol umożliwia **przemieszczanie się** z Komnaty do Komnaty oraz **odkrywanie** nowych Komnat.



Klucz i Pochodnia. Do niektórych Komnat można **wejść** jedynie dzięki wyrzuceniu na Kościach odpowiedniej kombinacji tych symboli. Symbole te są także niezbędne do **aktywacji magicznych Klejnotów**.



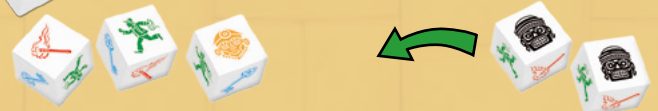
Czarna Maska. Jeśli wyrzucisz na Kości czarną Maskę, **Kość staje się przeklęta**. Odłóż tę Kość na bok, będziesz mógł z niej korzystać dopiero po zdjęciu kłatwy.



Przykład: Ania wyrzuciła dwie czarne Maski i musi odłożyć na bok obie kości. Przez pewien czas będzie mogła używać jedynie trzech Kości.



Złota Maska. Złota Maska zdejmuje kłatwę z **jednej albo dwóch** czarnych Masek, co pozwala na ponowne używanie odłożonych Kości.



Przykład: Ania wyrzuciła na Kości złotą Maskę. Może zatem wziąć z powrotem odłożone wcześniej dwie Kości i użyć ich już przy następnym rzucie.

Podróżnicy znajdujący się w tej samej komnacie **mogą sobie pomagać**. Przykładowo: jeśli gracz wyrzucił symbol złotej Maski i nie wykorzystał go dla siebie, inny gracz może z niego skorzystać i odczarować do dwóch swoich Kości.



Przykład: Ania (czerwony gracz) wyrzuciła jedną złotą i jedną czarną Maskę. Jako że Franek (niebieski gracz) przebywa w tej samej komnacie i znajduje się w gorszej sytuacji, Ania decyduje się odstąpić mu złotą Maskę, dzięki czemu Franek w przyszłym rzucie korzysta już ze wszystkich swoich pięciu Kości, a Ania tylko z czterech.

Uwaga! Możesz wspomóc złotą Maską tylko jednego gracza. Pomoc nie sprawia, że Kości zmieniają właścicieli.

Akcje

Używając odpowiednich kombinacji symboli na Kościach, gracz może wykonać różne akcje.

1. Wejście do Komnaty
2. Odkrycie nowej Komnaty
3. Aktywacja magicznych Klejnotów
4. Uciezka
5. Rzucenie wyzwania losowi

Po przeprowadzeniu akcji gracz musi **przerzucić wszystkie Kości** użyte do wykonania tej akcji.

Gracz może **odłożyć na bok** dowolne Kości spośród **niewykorzystanych** w tej akcji, aby użyć ich w jednej z przyszłych akcji. W każdej chwili gracz może przerzucić jakiegokolwiek Kości odłożone na bok (za wyjątkiem Kości przedstawiających czarne Maski, które mogą zostać przywrócone do gry tylko z pomocą złotej Maski).

Szczegóły dotyczące akcji.

1. Wejście do Komnaty

Gracz może wejść do Komnaty wówczas, gdy jej **wejście nie jest zablokowane**.



Przykład: Franek może wejść jedynie do górnej Komnaty, ponieważ lewe wejście jest zablokowane przez ścianę, a po prawej nie ma w tym momencie Komnaty.

Aby wejść do Komnaty, gracz musi wyrzucić na Kościach **symbole przedstawione w czerwonej ramce** wewnątrz Komnaty.



Przykład: Franek rzuca Kośćmi i wykorzystuje 2 symbole Podróżników, aby wejść do Komnaty.

2. Odkrycie nowej Komnaty

Jeśli gracz znajduje się wewnątrz Komnaty z przynajmniej jednym **niezablokowanym wejściem**, które **jeszcze nie łączy się** z inną Komnatą, może odkryć nową Komnatę.



Przykład: Franek znajduje się w komnacie z dwoma wejściami, za którymi nie ma innych Komnat. Mogłby więc odkryć dwie nowe Komnaty: jedną na północ, drugą na wschód.

Gracz musi wyrzucić na Kościach **dwa symbole Podróżnika**, aby móc dobrać nową Komnatę ze stosu i umieścić ją w sąsiedztwie Komnaty, w której się znajduje. **Schodki** nowej Komnaty muszą stykać się z wejściem bieżącej Komnaty.



Przykład: Franek używa dwóch symboli Podróżników i dokłada wierzchnią Komnatę ze stosu do jednego z wejść Komnaty, w której przebywa.

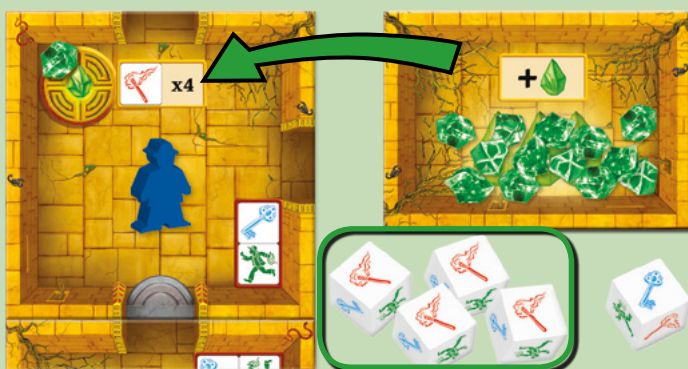
3. Aktywacja magicznych Klejnotów

W grze występują dwa rodzaje Komnat, w których można aktywować magiczne Klejnoty.



Komnata z 1 symbolem Klejnotu Komnata z 3 symbolami Klejnotów

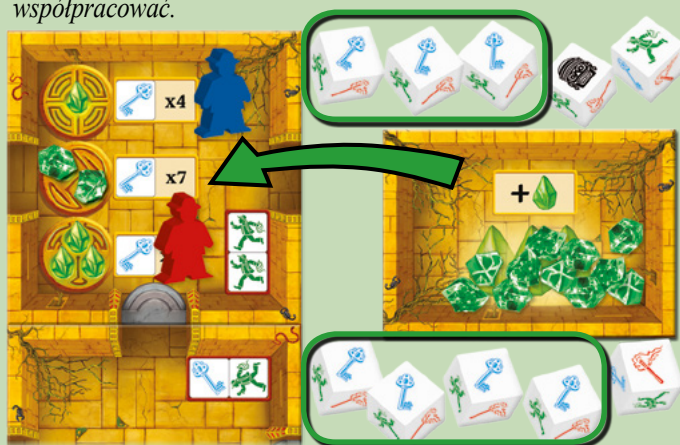
Jeżeli gracz znajdujący się w Komnacie z magicznymi Klejnotami **wyrzuci** na Kościach **wymaganą liczbę** symboli Pochodni i Klucza, może aktywować **wskazaną liczbę Klejnotów**. Po udanej aktywacji gracz przenosi Klejnot(y) ze Schowka na symbol w Komnacie.



Przykład: Franek wyrzucił na Kościach 4 symbole Pochodni i aktywuje magiczny Klejnot w komnacie, w której przebywa. Przenosi jeden Klejnot ze Schowka do Komnaty.

Kilku Podróżników przebywających w tej samej Komnacie może **połączyć** siły, aby wyrzucić na Kościach wymaganą liczbę symboli Klucza lub Pochodni.

*Uwaga! Aktywacja 1 Klejnotu może być przeprowadzona samodzielnie, ale w celu aktywacji 2 albo 3 Klejnotów gracze **muszą** współpracować.*



Przykład: Ania (czerwony gracz) i Franek (niebieski gracz) uzyskali łącznie 7 symboli Klucza i decydują się aktywować 2 Klejnoty. Tym samym przesuwać 2 Klejnoty ze Schowka na symbol w Komnacie.

Jeśli przynajmniej **jeden** Klejnot został **aktywowany** w danej komnacie, **żaden** z **Podróżników** nie może aktywować więcej Klejnotów w tej komnacie.

Przykład: Dwa Klejnoty z tej Komnaty zostały aktywowane, więc żaden z Podróżników nie może już aktywować w niej kolejnych Klejnotów.

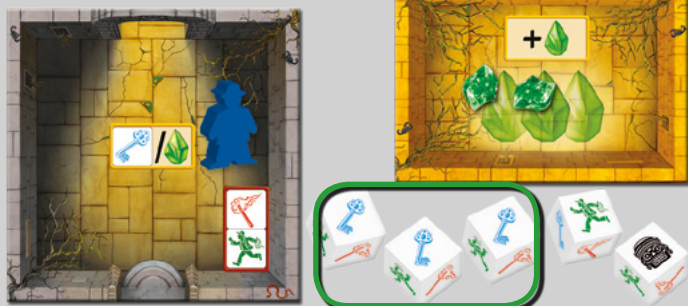


4. Ucieczka

Gracz może uciec ze świątyni tylko wtedy, gdy znajduje się na kafelku Wyjścia.

Aby uciec, gracz musi wyrzucić na Kościach tyle symboli Klucza, ile magicznych Klejnotów pozostało w Schowku plus jeden. Każdy gracz musi wyrzucić wymaganą liczbę symboli **samodzielnie!**

Wyjście



Przykład: Franek uzyskał na Kościach 3 wymagane symbole Klucza i może uciec z przeklętej świątyni.

Po ucieczce gracz nie potrzebuje już swoich narzędzi, więc może **oddać jedną** ze swoich Kości dowolnemu wybranemu Podróżnikowi spośród tych znajdujących się jeszcze w świątyni. Z подарowanej Kości można skorzystać natychmiast.



Przykład: Frankowi udało się uciec ze świątyni, więc oddaje jedną ze swoich Kości Ani, która może od razu z niej korzystać.

5. Rzucenie wyzwania losowi

Jeśli w pewnym momencie gry **zbyt wiele Kości jest obłożonych klątwą**, gracze mogą zdecydować się na przesunięcie **jednego** z dwóch Klejnotów leżących obok Schowka do Schowka. W konsekwencji wszyscy Podróżnicy mogą **rzucić wszystkimi** swoimi Kośćmi, na których widnieją symbole **czarnych Masek**. Ta decyzja musi jednak zostać podjęta **jednogłośnie!**

Wyzwanie może zostać rzucone losowi jedynie **dwa razy** w ciągu całej gry.

Uwaga! Nie korzystajcie z tej możliwości zbyt pochopnie, gdyż każdy dodatkowy Klejnot w Schowku utrudni ucieczkę.



Przykład. Zbyt wiele czarnych Masek znacznie ogranicza poruszanie się po świątyni i może zupełnie uniemożliwić ucieczkę. Podróżnicy decydują się więc rzucić wyzwanie losowi, zmniejszając tym samym swoje szanse na wyjście ze świątyni. Do Schowka jest bowiem dokładany dodatkowy Klejnot. Gracze mogą teraz przerzucić swoje czarne Maski i uwolnić je od klątwy.

Początek przygody

Kiedy wszyscy Podróżnicy są gotowi do gry, włączcie wybraną ścieżkę dźwiękową (patrz: str. 2). Po krótkim wstępie gra rozpocznie się na komendę „**Uciekajcie!**”. Natychmiast rozpocznijcie rzucanie Kośćmi, nie zapominając, że na ucieczkę macie jedynie **10 minut!**

Wskazówka. W celu łatwiejszego poznania gry podczas pierwszej rozgrywki sugerujemy włączenie ścieżki dźwiękowej dopiero po kilku minutach gry.



Ścieżka dźwiękowa

Podczas gry **trzykrotnie** usłyszycie **odliczanie**. Pierwsze rozpoczyna się uderzeniem gongu, a kończy zatrzaśnięciem drzwi. Drugie rozpoczyna się dwukrotnym uderzeniem gongu i kończy zatrzaśnięciem drzwi. Te dwa odliczania oznaczają, iż gracze muszą czym prędzej powrócić do Komnaty startowej. **Podróżnik**, który nie zdoła na czas (przed zatrzaśnięciem się drzwi) powrócić do Komnaty startowej, traci jedną Kość do końca rozgrywki. Utracone Kości należy odłożyć do pudełka. Po tym jak drzwi się zatrzasną, gracz może kontynuować eksplorację świątyni od miejsca, w którym znajduje się jego Podróżnik.

Trzecie odliczanie rozpoczyna się potrójnym uderzeniem gongu i kończy dźwiękiem walącej się świątyni. Jest to sygnał **zakończenia** gry i sygnał, iż upłynęło dokładnie 10 minut.



Przykład: Ania (czerwony gracz) była blisko, ale jednak nie dotarła do Komnaty startowej przed zatrzaśnięciem się drzwi. Musi zatem już do końca gry poradzić sobie bez jednej Kości. Jeśli podczas drugiego odliczania ponownie nie uda jej się powrócić do Komnaty startowej na czas, utraci drugą Kość.

Koniec gry

Gra kończy się po 10 minutach (po zakończeniu trzeciego odliczania). Jeśli **jakikolwiek** Podróżnik znajduje się jeszcze **wewnątrz** świątyni, zostaje pogrzebany na wieki i wszyscy gracze **przegrywają!**

Jeśli natomiast **wszystkim** Podróżnikom udało się **uciec**, wszyscy **wygrywają** jako jedna zgrana drużyna.

Utrudniona rozgrywka

Proponujemy dwa warianty: **Eksperci** (3 dodatkowe Klejnoty) i **Profesjonaliści** (6 dodatkowych Klejnotów).

W tych wariantach rozgrywki nie wykonuje się akcji „Rzucić wyzwanie losowi”.

UCIECZKA

Świątynia Zagłady

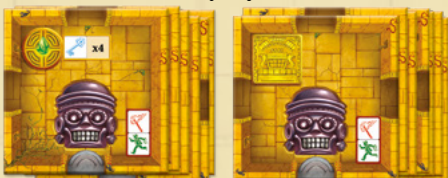
Gra „Ucieczka: Świątynia Zagłady” stanie się jeszcze bardziej emocjonująca, jeśli włączycie do rozgrywki jedno lub dwa z zaproponowanych rozszerzeń.

Rozszerzenie 1: „Klątwy”
Rozszerzenie 2: „Skarby”

Dodatkowe elementy gry w rozszerzeniach „Klątwy” i „Skarby”

Dla rozszerzenia 1: „Klątwy” oraz rozszerzenia 2: „Skarby”

• 13 Komnat Klątwy i Skarbów



Każda z Komnat posiada symbol fioletowej Maski, Skarbu albo oba symbole.



W rozgrywce z użyciem któregoś z rozszerzeń odłóżcie do pudełka 13 Komnat podstawowych, zastępując je 13 Komnatami z symbolami Klątwy lub Skarbu.

Dla rozszerzenia 1: „Klątwy” • 14 kart Klątwy



Dla rozszerzenia 2: „Skarby” • 13 żetonów Skarbów

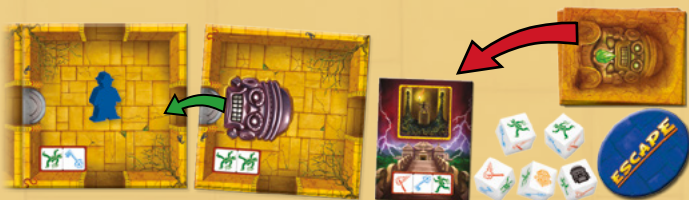


Rozszerzenie 1: „Klątwy”

Podczas przygotowania rozgrywki potasujcie karty Klątwy i ułóżcie w zakrytym stosie w zasięgu graczy.

Za każdym razem, gdy gracz odkrywa nową Komnatę (akcja 2. „Odkrycie nowej Komnaty”) z symbolem fioletowej Maski, dobiera wierzchnią kartę ze stosu i kładzie odkrytą przed sobą.

Klątwy posiadają różne efekty działania. Jeśli gracz samodzielnie wyrzuci na Kościach kombinację symboli wskazaną na karcie Klątwy, zdejmuje Klątwę i odrzuca kartę z gry.



Przykład: Franek odkrywa Komnatę z symbolem fioletowej Maski, więc odkrywa wierzchnią kartę ze stosu kart Klątwy i kładzie przed sobą.

Uwaga! Jeśli gracz dobierze ze stosu kartę Klątwy identyczną z kartą, jaką posiada już wyłożoną przed sobą, odrzuca dobraną kartę bez żadnego efektu.



Przykład: Franek uzyskał na swoich Kościach kombinację symboli wymaganą do zdjęcia Klątwy i usuwa kartę z gry.

Uwaga! Zignorujcie jakiegokolwiek fioletowe Maski, które pojawią się podczas przygotowania rozgrywki.

Rozszerzenie 2: Skarby

Podczas przygotowania rozgrywki potasujcie żetony Skarbów i ułóżcie w zakrytym stosie w zasięgu graczy.

Za każdym razem, gdy gracz odkrywa nową Komnatę z symbolem Skarbu (akcja 2. „Odkrycie nowej komnaty”), dobiera wierzchni żeton ze stosu i kładzie zakryty (stroną z dwoma kluczami do góry) na symbolu w Komnacie.

Podróżnik znajdujący się w Komnacie ze Skarbem może zdobyć Skarb, jeśli wyrzuci na Kościach dwa symbole Klucza. Gracz zatrzymuje żeton do momentu, aż zdecyduje się go użyć. Po użyciu żeton najczęściej należy odrzucić z gry.



Przykład: Franek odkrywa Komnatę z symbolem Skarbu, więc dobiera wierzchni żeton Skarbu ze stosu i kładzie zakryty na symbolu Skarbu.



Karty Klątwy



Karty Klątwy w rozmaity sposób przeszkadzają graczom.



Pułapka

Nie możesz odkrywać nowych Komnat ani wchodzić do już odkrytych.



Uszkodzona kość

Położ na karcie jedną ze swoich Kości. Otrzymasz ją z powrotem, gdy zdejmiesz Klątwę.



Maska

Po wyrzuceniu złotej Maski gracz (lub współgracz znajdujący się w tej samej Komnacie) może przerzucić tylko jedną Kość z symbolem czarnej Maski.



Uciszenie

Nie wolno Ci rozmawiać z innymi graczami podczas rozgrywki (do momentu pozbycia się Klątwy).



Utracona Kość

Każda Twoja Kość, która spadnie ze stołu, zostaje na stałe usunięta z gry (należy odłożyć ją do pudełka).



Przeklęta dłoń

Gracz musi położyć jedną dłoń na swojej głowie i pozostać w tej pozycji do momentu, aż Klątwa zostanie zdjęta.

Żetony Skarbu

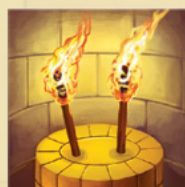


Wszystkie żetony oferują graczom określone korzyści.



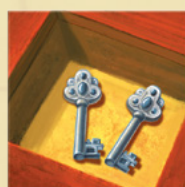
Maska uzdrowiciela

Wszyscy gracze mogą natychmiast przerzucić wszystkie swoje Kości z symbolami czarnych Masek. Skarbu można użyć tylko raz.



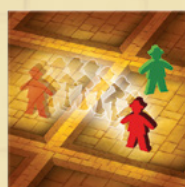
Dwie Pochodnie

Skarb należy traktować jako dwa symbole Pochodni. Skarbu można użyć tylko raz, po wykorzystaniu należy go odrzucić.



Dwa Klucze

Skarb należy traktować jako dwa symbole Klucza. Skarbu można użyć tylko raz, po wykorzystaniu należy go odrzucić.



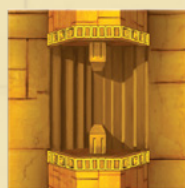
Teleport

Prześuń swojego Podróżnika do dowolnej Komnaty, w której znajduje się przynajmniej jeden inny Podróżnik. Komnaty nie muszą ze sobą sąsiadować. Skarbu można użyć tylko raz.



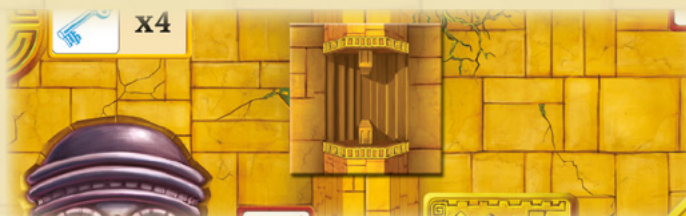
Dodatkowy Klejnot

Weź jeden Klejnot ze Schowka i połóż na żetonie Skarbu. Klejnot jest uważany za aktywowany. Połóż go wraz z żetonem przed sobą, gdzie zostanie już do końca rozgrywki.



Sekretne przejście

Położ sekretne przejście na połączeniu dwóch Komnat, między którymi nie ma przejścia, aby do końca rozgrywki umożliwić wszystkim Podróżnikom przechodzenie między tymi Komnatami.



UCIECZKA

Świątynia Zagłady

PIASKI FORTUNY

Jeśli z jakichś powodów nie możecie odtworzyć ścieżki dźwiękowej, np. znajdziecie się w głośnym pomieszczeniu, użyjcie klepsydry odmierzającej czas rozgrywki.

Zasady gry podstawowej ulegają wymienionym poniżej modyfikacjom.

Dodatkowy element gry

- 1 Klepsydra

Zmiany w przygotowaniu rozgrywki

Położcie Klepsydrę pośrodku Komnaty startowej.

Resztę przygotowań przeprowadźcie wedle zasad standardowych.



Rozpoczyna się przygoda

Gdy wszyscy gracze są **gotowi** rozpocząć przygodę, **obróćcie** Klepsydrę. **Podczas przesypywania się piasku** gracze mają czas, aby **przeszukiwać** świątynię i **aktywować** magiczne Klejnoty.

Uwaga! Gdy piasku jest już bardzo mało, ruszajcie z powrotem do **Komnaty startowej**.

Po przesypianiu się ostatniego ziarenka, Podróżnik, który nie zdąży powrócić na czas, traci jedną ze swych Kości.

Następnie **obróćcie** Klepsydrę **ponownie**, zyskując nową porcję czasu na przeszukiwanie świątyni. Tak jak poprzednio: Podróżnik, który nie zdąży powrócić do Komnaty startowej przed przesypianiem się piasku, traci jedną Kość.

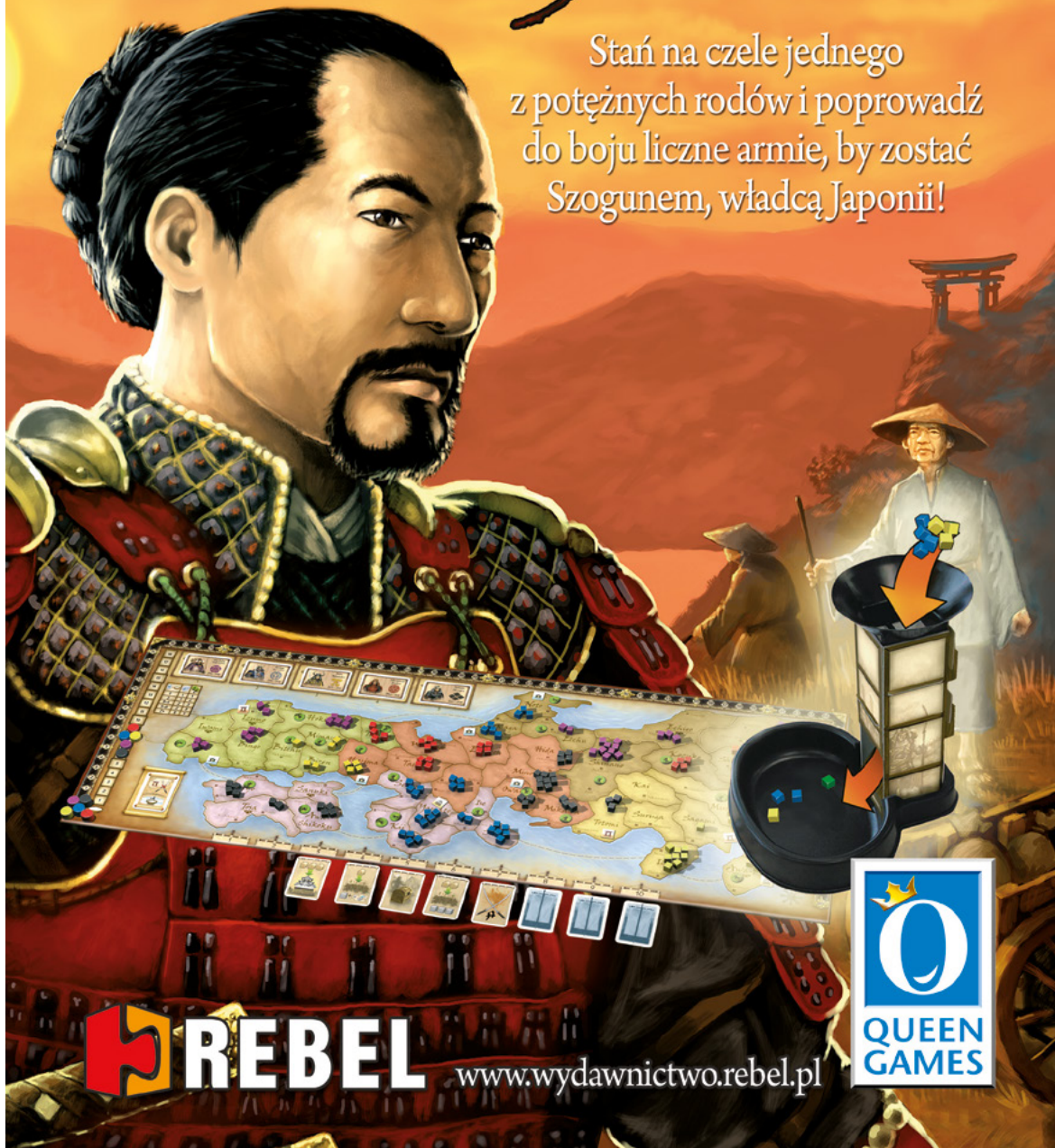
Na koniec obróćcie Klepsydrę ostatni raz. Tym razem, aby wygrać, wszyscy Podróżnicy muszą uciec ze świątyni zanim piasek się przesypie.

Jeśli chociaż jeden gracz pozostanie w świątyni, wszyscy Podróżnicy przegrywają!

Gra dla 3-5 osób w wieku od 12 lat.

SZOGUN

Stań na czele jednego
z potężnych rodów i poprowadź
do boju liczne armie, by zostać
Szogunem, władcą Japonii!



 **REBEL**

www.wydawnictwo.rebel.pl


**QUEEN
GAMES**