

FESZTÁV

MADÁRGYŰJTŐ VERSENY 1-5 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

Tervezte Elizabeth Hargrave

Illusztrációval ellátta Natalia Rojas, Ana María Martínez Jaramillo és Beth Sobel

Igazi madárrajongók vagytok – kutatók, madár megfigyelők, ornitológusok és gyűjtők, akik megpróbálják felkutatni és madárházukba csábítani a legszebb példányokat. Minden madár tovább bővíti az élőhelyeid egyikének hatalmas kombinációs láncát. Minden élőhely a madárházatok növekedésének egyik kulcsfontosságú tényezőjére koncentrálnak:

- A madáretető formájú kockatorony eledelekockáinak segítségével szerezhettek eledelejelzőket
- Tojásokat rakhattok a változatos színű márványmintás tojásfigurákat felhasználva
- Gyarapíthatjátok madárgyűjteményeteket a száznál is több egyedi madárkártyából húzva

Az a játékos győz, aki a legtöbb pontot gyűjti a madarakkal, a bónuszkártyákkal, a játék végi célokkal, tojásokkal, elraktározott eledelekkel és madárrajj alkotó példányokkal.

JÁTÉKELEMÉK

1 szabályfüzet

1 melléklet

1 céltábla



1 madárkínálat kártyatartó



5 játékos tábla



1 madáretető formájú kockatorony



1 pontozó laptömb



170 madárkártya



26 bónuszkártya



75 tojásfigura



5 egyedi fa eledelekocka



40 fa akciókocka



103 eledelejelző



8 célapka



1 kezdőjátékos-jelző








ELŐKÉSZÜLETEK

ÁLTALÁNOS JÁTÉKELEMEK

- MADÁRKÁRTYÁK.** Keverjétek meg a madárkártyák pakliját. Tegyétek a madárkínálat mellé, majd tegyetek képpel felfelé 3 madárkártyát a madárkínálatba.
- KÉSZLET.** Tegyétek az összes eledel- és tojásjelzőt a készletbe. Ezeket a jelzőket minden játékos használhatja.
- MADÁRETETŐ.** Dobjátok az eledelkockákat a madáretető formájú kockatoronyba.
- CÉLTÁBLA.** Válasszátok ki, hogy milyen típusú célokkal szeretnétek játszani, és az ennek megfelelő oldalával felfelé tegyétek le a céltáblát az asztalra:
 - ZÖLD:** Ennél a játéknál sokkal keményebb verseny folyik a célokért. Azt az oldalát válasszátok, ahol minden célnál van 1., 2. és 3. helyezett. Ez az alapértelmezett játék.
 - KÉK:** Ennél a játéknál kevesebb a közvetlen konfrontáció a játékosok között. Azt az oldalát válasszátok, ahol minden célelemért 1 pont jár.
- CÉLLAPKÁK.** Keverjétek meg a céllapkákat, de ne nézzétek közben a lapkákat (kétoldalúak). Tegyetek 1-1 céllapkát a céltábla mind a négy üres mezőjére (véletlenszerűen választva a felfelé néző oldalt). A többi céllapkát tegyétek vissza a dobozba.
- BÓNUSZKÁRTYÁK.** Keverjétek meg a bónuszkártyákat, és a paklit tegyétek az asztalra.

A JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

A. Minden játékos kap:

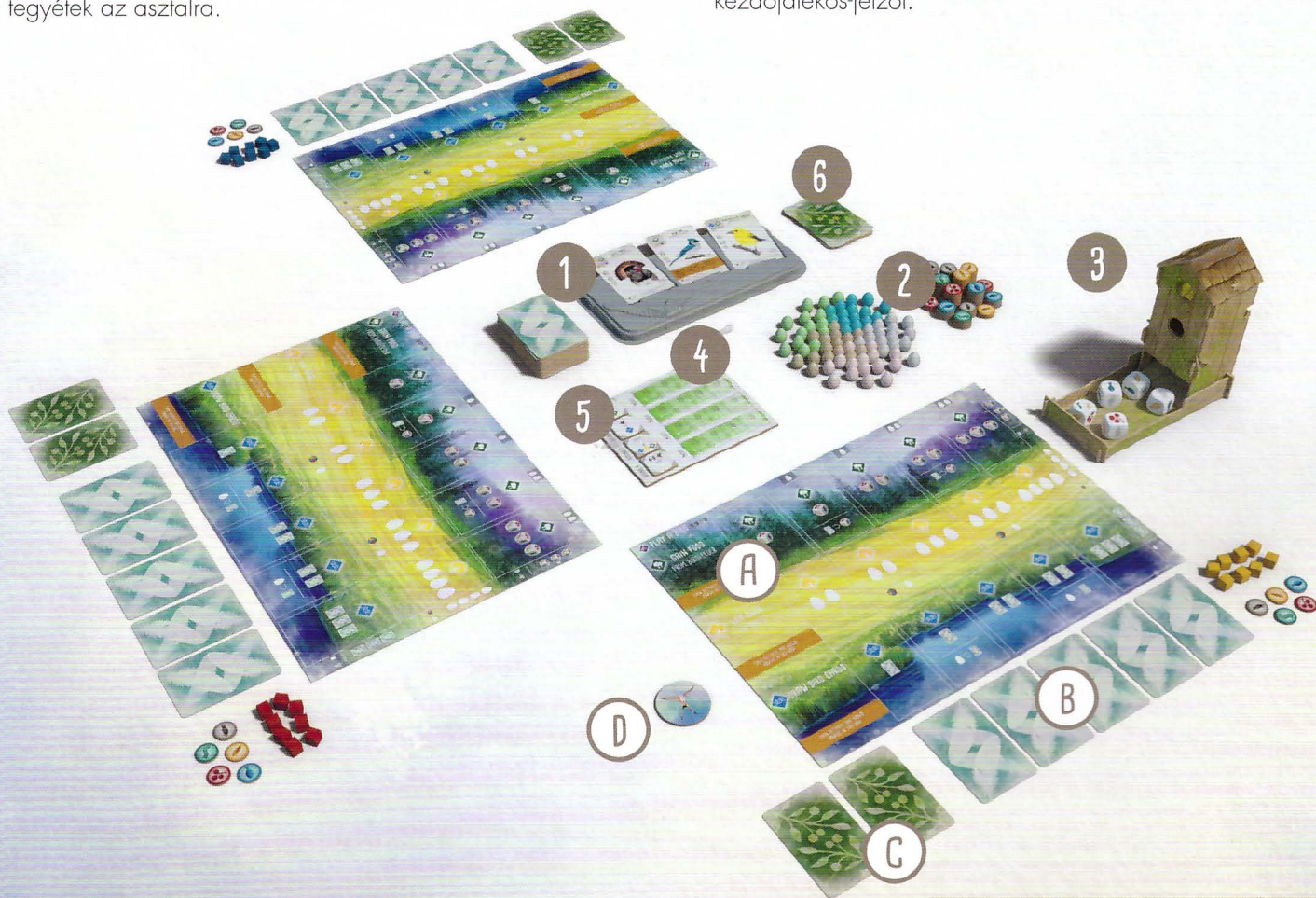
- 1 játékosablát
- 8 azonos színű akciókockát
- 2 találmásra húzott bónuszkártyát
- 5 találmásra húzott madárkártyát
- 5 eledeljelzőt (minden típusból 1: , , , , )

A kézben lévő kártyák lehetnek titkosak vagy nyilvánosak a játék során.

B. Minden játékos legfeljebb 5 madárkártyát tartson meg, a többit dobja! **Minden megtartott madárkártyáért el kell dobnia a játékosnak 1 eledeljelzőt.** Valószínűleg azokat az eledeljelzőket szeretné mindenki megtartani, amik a kiválasztott madárkártyái bal felső részén láthatóak. *Például megtarthatasz 2 madárkártyát és 3 eledelt, vagy megtarthatasz 4 madárkártyát és 1 eledelt.*

C. Minden játékos válasszon 1 bónuszkártyát, amit megtart, a másikat pedig dobja el. Megnézhetitek a bónuszkártyáitokat, amikor a madarakat választjátok (és a bónuszkártyák választásakor is megnézhetitek a megtartott madaraitokat).

D. Véletlenszerűen válasszátok kezdőjátékost, és adjátok neki a kezdőjátékos-jelzőt.



Ez a részletes szabályfüzet, de megtanulhatjátok a teljes játékot az Összefoglalóból is (melléklet 2. oldal). Az összefoglalót akkor javasoljuk használni, ha barátokkal / családdal játékra készen ott ültök a játék előtt.



SÁRGAHASÚ CUKORHARKÁLY

Sphyrapicus varius



41CM

AMIKOR AKTIVÁLOD: Kapsz 1 -t a készletből.



A cukorharkály lyukat fúr a fákba, a kicsorgó nedvet a nyelvével felszívja, és elkapja az odacsábított rovarokat.

TIPP: A madárkártyák kiválasztásánál gondold végig, melyik segít további kártyákat vagy eledelt szerezni a játék korai szakaszában. A barna képességek különösen hasznosak lehetnek!

ÁTTEKINTÉS

A Fesztáv játék 4 fordulón át tart. A játékosok minden fordulóban addig hajtják végre köreiket – az óramutató járása szerint haladva – amíg minden játékos fel nem használja az összes elérhető akciőkockáját.

EGY KÖR MENETE

A körödben a játékosablak bal felén látható 4 akcióból hajtasz végre 1-et:

- ▶ Játssz ki egy madarat a kezedből
- ▶ Vegyél el élelmet, és aktiváld az erdei madár képességeket
- ▶ Rakj tojást, és aktiváld a réti madár képességeket
- ▶ Húzz madárkártyákat, és aktiváld a lápi madár képességeket

A TERVEZŐ MEGJEGYZÉSE: Az első néhány kör nagyon egyszerű, törekedj arra, hogy néhány madarat a madárházadba csábíts. Teljesen szabályos, ha többször is ugyanazt az akciót választod. Az akciók részletes leírását a 6-9. oldalakon találod.

Ha egy madarat tennél a kezedből egy élőhelyre, akkor először rakj egy akciókockát azon hely fölött lévő „Madárkijátszás” mezőre, ahova a madarat szeretnéd letenni. Fizesd ki a madár eledel- és tojás költségét, majd tedd a madarat a játékosablakra, és (ha van) aktiváld a madár „AMIKOR KIJÁTSZOD” képességét.

Az eledelgyűjtés, a tojásrakás és a madárkártyák húzása akciók ugyanolyan a 3 lépéses folyamat szerint zajlanak (a számokat a lent látható játékosablak-ábrán bejelöltük):

1. Válaszd ki játékosablakod egyik élőhelyét, és tegyél egy akciókockát a megfelelő sor **bal szélső szabad** helyére. Megkapod az adott hely jutalmát.
2. Lépkedj az akciókockáddal **jobbról balra**, aktiváld az adott sorban a barna „AMIKOR AKTIVÁLOD” képességű madarakat. A képességek használata nem kötelező.
3. Amikor az akciókocka eléri a bal szélső mezőt, hagyd ott. A köröd véget ért.



EGY FORDULÓ MENETE

Amikor minden játékos lerakta az összes akciókockáját, a forduló véget ér. Hajtsátok végre sorban a következő lépéseket:

1. Vegyétek vissza az összes akciókockátokat a játéktáblátokról.
2. Pontozzátok a forduló végi célokat az éppen befejezett forduló alapján.
3. Dobjátok el a madárkínálatból az összes képpel felfelé néző madárkártyát, és töltsétek újra a madárkínálatot a pakliból húzott kártyákkal.
4. Az óramutató járása szerint adjátok tovább a kezdőjátékos-jelzőt.

1 akciókockát használva jelöljétek a forduló végi célokért járó pontokat. Így minden fordulóban 1-gyel kevesebb akciókockátok, és emiatt eggyel kevesebb körötök lesz:

- 1. forduló: játékosonként 8 kör
- 2. forduló: játékosonként 7 kör
- 3. forduló: játékosonként 6 kör
- 4. forduló: játékosonként 5 kör

A JÁTÉK VÉGE ÉS A PONTOZÁS

A játék a 4. forduló befejeztével véget ér. Használjátok a pontozólapot, és adjátok össze a következőket:

- az egyes madárkártyák pontszámát (a kártyára van nyomtatva)
- az egyes bónuszkártyák pontértékét (a kártyára van nyomtatva)
- a forduló végi célokért járó pontokat (a céltáblán látható)
- további 1-1 pont jár a következőkért:
 - » madárkártyán lévő tojásokért
 - » madárkártyán raktározott eledeljelzőkért
 - » madárkártya alá rejtett kártyákért

A legtöbb pontot gyűjtő játékos a győztes. Holtverseny esetén a legtöbb fel nem használt eledeljelzővel rendelkező játékos győz. Ha még mindig holtverseny van, akkor a játékosok megosztóznak a győzelmen.

A TERVEZŐ MEGJEGYZÉSE: A játék előre haladtával a játékosoknak egyre kevesebb akciójuk lesz, de ahogy a játéktáblák sorait feltöltik a madarak, azok képességei értékes kombinációkat hoznak létre.

PONT



KÁRTYÁK SZÁMA	MADARAK					
	BÓNUSZKÁRTYÁK					
	JÁTÉK VÉGI CÉLOK					
1 PONT MINDÉRT	TOJÁSOK					
	ELEDEL A KÁRTYÁKON					
	ÉLDUGOTT KÁRTYÁK					
ÖSSZESEN						

A NÉGY AKCIÓ

Minden körben 1 akciót hajthatsz végre. Ebben a részben az egyes akciókat írjuk le részletesen.



1. LEHETŐSÉG: MADÁRKIJÁTSZÁS KÉZBŐL

Mielőtt madarat játszanál ki a kezedből, vedd figyelembe annak élőhelyét, eledelszükségletét és tojásköltségét. Minden madárnak van élőhely- és eledel-igénye, ami a kártya bal felső sarkában látható. Továbbá lehet tojásköltsége is, ami annak az oszlopnak a tetején látható, ahova a madarat kijátszod (az első oszlopnak nincs tojásköltsége). Ha nem tudod a teljes költséget kifizetni, akkor nem játszhatod ki a madarat.

HA ÚGY DÖNTESZ, HOGY MADARAT JÁTSZOL KI, A KÖVETKEZŐKET TEDD:

1. Válassz egyet a kezekben lévő madárkártyákból, és tegyél egy akciókockát azon oszlop tetejére, ahova a madarat ki fogod játszani. Fizesd ki a megfelelő tojásköltséget (ha van). Ehhez dobj el a játékoslábdon lévő madaraid tojásaiból. A 2. és a 3. oszlopba kijátszott madárnál 1 tojást kell visszatenned a tojáskészletbe. A 4. és az 5. oszlopnál 2 tojást kell visszatenned.
2. Fizesd be a madár eledelköltségét. Tedd vissza az eledeljelzőket a készletbe (ezeket a jelzőket a játékoslábd mellől kell elvonnod, nem lehetnek a madárkártyákon raktározott eledeljelzők, ezt még később elmagyarázzuk). Az eledelnek 5 típusa van:



GERINCTELEN



MAG



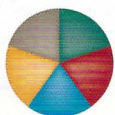
HAL



GYÜMÖLCS



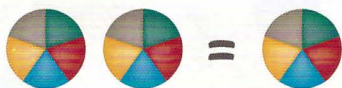
RÁGCSÁLÓ



DZSÓKER: Ha egy madár eledeligenyénél dzsókerjel van, akkor az 5 eledeltípus bármelyikét használhatod hozzá.



NINCS ELEDEL: Az áthúzott kör azt jelenti, hogy a madárnak nincs eledelköltsége.



Madárkijátszáskor 1 eledeljelzőt helyettesíthetsz 2 bármilyen eledeljelzővel. Ez a helyettesítés a játék más részében tilos, azaz, ha például 1 halra van szükséged, akkor nem használhatsz helyette bármilyen 2 másik eledeljelzőt.

3. Tedd a madárkártyát a megfelelő élőhely bal szélső szabad helyére, és lépj az akciókockáddal a „Madárkijátszás” sor bal oldalára. A három élőhely a következő:



ERDŐ



RÉT



LÁP

Ha egy madárkártyán több élőhely szimbóluma is látható, akkor választhatsz, hogy melyik élőhelyre (sorba) teszed le. A játékoslábd minden egyes élőhelyén maximum 5 madár lehet.

4. Ha a madárnak „AMIKOR KIJÁTSZOD” képessége van, akkor használhatod ezt a képességet. A többi képességet (barna és rózsaszín) a madár kijátszásakor nem használhatod. A madárkijátszás az egyetlen olyan akció, ami nem aktiválja a sorban lévő madarakat.

ÉLŐHELY

ELEDEL



A TERVEZŐ MEGJEGYZÉSE: Ezek az eledeltípusok nagyon általánosak. Például a gerinctelenek szimbóluma egy hernyó, de néhány gerinctelen állattal táplálkozó madár repülő vagy úszó rovarokat (vagy kagylókat) fogyaszt.



2. LEHETŐSÉG: ELEDELGYŰJTÉS ÉS ERDEI MADÁR KÉPESSÉGEK AKTIVÁLÁSA

Az eledelt elsősorban madárkártyák kijátszásához használod. A madáretetőben lévő kockák jelzik, hogy milyen eledelt van lehetőséged begyűjteni. A madáretető a játék során újra meg újra kiürül, és újra feltöltésre kerül.

HA ÚGY DÖNTESZ, HOGY ELEDELT SZERZEL, A KÖVETKEZŐKET TEDD:

1. Tegyel egy akciókockát játékosablád eledelgyűjtés sorának bal szélső szabad helyére, majd válassz kockákat a madáretetőből, és vedd el a kockáknak megfelelően az eledelmennyiséget.

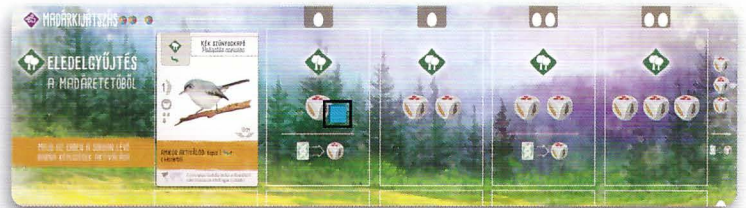
Minden megszerzett eledelért:

- Vegyél el egy kockát a madáretetőből, és tedd az asztalra.
- Vedd el a kockán látható jelnek megfelelő eledeljelzőt, és tedd játékosablád mellé. Az eledeljelzők nem titkosak.

Mindig kockánként 1 eledeljelzőt kapsz. Ha a kockán látható, akkor az egyik típusból kapsz 1 jelzőt (nem kapsz 2 jelzőt).

2. Ha azon a helyen, amire az akciókockádat letetted, kártyából eledel átalakítás bónusz látható, akkor legfeljebb 1 madárkártyát eldobhatsz a kezedből, hogy kapj még egy eledelt. Ez nem kötelező. Amikor ilyen extra eledelt kapsz, akkor a madáretetőben maradt kockák közül kell választanod.

3. Jobbról balra haladva aktiváld erdei madaraid bármelyik barna képességét. Egyik képesség aktiválása sem kötelező. A köröd befejezésekor tedd az akciókockádat az eledelgyűjtés sor bal oldalára.



Példa: Szerzel egy kockával 1 eledeljelzőt, aztán eldobsz 1 madárkártyát, hogy megkapd még egy kocka eledeljelzőjét. Ezután aktiválhatod a madárkártya képességét.



KÉPESSÉG

AMIKOR AKTIVÁLOD: Kapsz 1 eledeljelzőt a készletből.

A szünyögek fészékesi rováta a klímaváltozás miatt folyamatosan növekszik egyre észlelhető.

A MADÁRETETŐ KEZELÉSE

A madáretető tálkájában van az 5 eledelkocka. Amikor egy játékos eledelt szerez, akkor a madáretetőből kivett kocka a tálka mellé kerül, a madáretető feltöltéséig.

Ha a madáretető tálkája kiürül, mind az 5 kockát dobjátok bele a madáretetőbe. Ha a tálkában lévő összes kockának ugyanaz az oldala néz felfelé (beleértve azt is, ha csak 1 kocka van), és éppen arra készülsz, hogy bármilyen okból kifolyólag eledelt szerezz, akkor először visszadobhatod mind az 5 kockát a madáretetőbe (a bal oldal szintén egyedi oldalnak számít).

AZ ELEDELJELZŐK KEZELÉSE

A játékosabládon és a madaraidon (néhány madárkártyán raktározhatasz eledeljelzőket egészen a játék végéig) lévő eledeljelzők száma nincs korlátozva, és a készletben lévő eledeljelzők száma is korlátlan. Ha esetleg valamelyik eledeljelző elfogy a készletből, akkor átmenetileg helyettesítsétek valami mással.





3. LEHETŐSÉG: TOJÁSRAKÁS ÉS RÉTI MADÁR KÉPESSÉGEK AKTIVÁLÁSA

A 2-5. oszlopba kijátszott madárkártyáknak van tojásköltsége. A játékos táblára tett madárkártyákon lévő minden egyes tojás 1 pontot ér a játék végén.

HA ÚGY DÖNTESZ, HOGY TOJÁST RAKSZ, A KÖVETKEZŐKET TEDD:

1. Tegyél egy akciókockát játékos táblád tojásrakás sorának bal szélső szabad mezőjére, majd tegyél le ennek megfelelő számú tojást.

Tojásrakáskor vegyél el egy tojást a készletből (a szín nem számít), és – figyelembe véve a tojáskorlátot – tedd egy madárkártyára, amin van számára hely. A tojás a játék hátralévő részében a kártyán marad, hacsak el nem dobod.

Bármilyen kombinációban rakhatsz tojásokat madarakra (rakhatod akár mindet 1 madárra), de minden madárnak van tojáskorlátja. A madarak tojáskorlátját a tojásjelk mutatják. Egy madárkártyán soha nem lehet több tojás ennél a tojásszámnál.



FÉSZEK-TÍPUS

TOJÁS-KORLÁT

TOJÁSJELZŐK KEZELÉSE

A tojásjelzők készlete korlátlan. Ha esetleg nem marad tojásjelző a készletben, akkor átmenetileg helyettesítsétek valami mással.

FÉSZEKTÍPUSOK

Minden madár pontszáma mellett van egy fészekjel. Ezek a fészekjelek a forduló végi céloknál és a bónuszkártyáknál lesznek fontosak. 4 fészektípus van:



PLATFORM



CSÉSZE



ODÚ



TALAJ



A csillag fészektípus dzsóker. (Ezek a madarak szokatlan fészkeket raknak, amik a négy alaptípus egyikébe se illenek.) Ezek igen hasznosak lehetnek, mert a céloknál és a bónuszkártyáknál bármelyik fészektípusnak megfelelnek.

2. Ha azon a helyen, amire az akciókockádat letetted, eledelel tojás átváltás bónusz látható, akkor befizetheted 1 eledelet a készletedből, hogy még egy tojást kapj. Ez nem kötelező.



Példa: Rakj le 2 tojást, majd fizethetsz 1 eledelet, hogy lerakj egy másik tojást. Ezután aktiválhatod a madárkártyán lévő képességet.

3. Jobbról balra haladva aktiváld réti madaraid bármelyik barna képességét. Egyik képesség aktiválása sem kötelező. A köröd befejezésekor tedd az akciókockádat a tojásrakás sor bal oldalára.

A TERVEZŐ MEGJEGYZÉSE: A Fesztáv játék tojáskorlátja arányban áll a madarak által ténylegesen rakott tojások számával... de a játék kedvéért arányosan lecsökkentettük. A maximum 6 tojással rendelkező madarak valójában 15 vagy több tojást raknak évente.

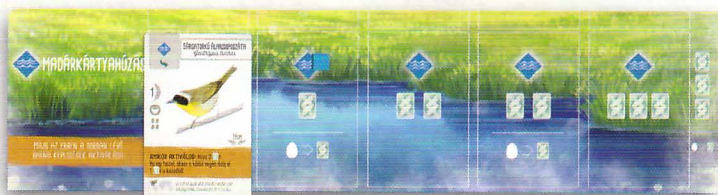


4. LEHETŐSÉG: MADÁRKÁRTYÁK HÚZÁSA ÉS LÁPI MADÁR KÉPESSÉGEK AKTIVÁLÁSA

Kártyahúzáskor a madárkínálatban lévő 3 képpel felfelé néző kártya és a madárpakli felső kártyája érhető el.

HA ÚGY DÖNTESZ, HOGY KÁRTYÁKAT HÚZOL, A KÖVETKEZŐKET TEDD:

1. Tegyel egy akciókockát játékos táblád madárkártyahúzás sorának bal szélső szabad helyére, majd húzzál annyi kártyát, ami ott jelölve van, vagy a madárkínálat képpel felfelé lévő kártyáiból vagy a madárpakli tetejéről. A kézben lévő lapok száma nincs korlátozva.
2. Ha azon a helyen, amire az akciókockádat letetted tojásból kártya átváltás bónusz látható, akkor legfeljebb 1 tojást eldobhatsz egy, a játékos tábládon lévő madárról, hogy húzz még egy kártyát. Ez nem kötelező. Tegyel vissza 1 tojást az egyik madárkártyádról a készletbe.



Példa: Húzz 1 madárkártyát, majd eldobhatsz 1 tojást, hogy húzz még egy kártyát. Ezután aktiválhatod a madárkártya képességét.

3. Jobbról balra haladva aktiváld lápi madaraid bármelyik barna képességét. Egyik képesség aktiválása sem kötelező. A köröd befejezésekor tedd akciókockádat a madárkártyahúzás sor bal oldalára.

A MADÁRPAKLI KEZELÉSE

Amikor képpel felfelé néző kártyákat húzol, akkor azokat ne töltsd fel azonnal. Várd meg a köröd végét, mielőtt a madárkínálat üres helyeit feltöltöd. Ha a képpel felfelé néző húzópakli elfogy a játék alatt, akkor keverjétek meg az eldobott madárkártyákat, és képezzetek belőlük új paklit.

Minden forduló végén dobjátok el a képpel felfelé néző kártyákat, és húzzatok a helyükre 3 új madárkártyát, így felfrissítve a kínálatot.



A TERVEZŐ MEGJEGYZÉSE:

A Fesztáv játékban az Észak-Amerikában található 914 madárfajból 170 szerepel. Minden madárkártya alján van egy térkép, ami azt a kontinenst ábrázolja, ahol a madár él.




MADARAK KÉPESSÉGEI

A MADÁRKÁRTYÁK KÉPESSÉGEI 3 KATEGÓRIÁBA SOROLHATÓAK:


AMIKOR AKTIVÁLOD (BARNA): Ezeket a képességeket jobbról balra aktiválhatod a megfelelő élőhely használatakor.

RAKTÁR: Lehetővé teszi, hogy eledeleljelzőt tegyél a madárra (a madár későbbre tartogatja az eledelet). Nem költheted el ezt az eledeleljelzőt; cserébe a játék végén 1 GYP-ot ér.

 Ez jelzi, hogy a madár ragadozó.



FESZTÁV: A szárnyfesztávnak az egyes madarak tulajdonságainak összehasonlításakor van jelentősége.

 Ezzel a képességgel a madárkártya alá betehető egy másik madárkártya, ami egy madárraj létrehozását jelképezi.

EGYSZER A KÖRÖK KÖZÖTT (RÓZSZASZÍN): Ez a képesség az ellenfelek köre alatt aktiválható. Egy rózsaszín képességet saját köreid között csak egyszer használhatsz (amikor egy ellenfeled aktiválja). Javasoljuk, hogy mondd meg játékos társaidnak a képességet, és hogy az mikor aktiválódik. Így a játékosok figyelmeztethetik egymást egy madár rózsaszín képességének aktiválására.



AMIKOR KIJÁTSZOD (NINCS SZÍNJELZÉS): Ez a képesség csak akkor aktiválódik, amikor a madarat kijátszod (a kijátszás után soha többet nem aktiválódik).

A madarak képességei mindig csak lehetőségek. Például, ha nem szeretnél kártyát költeni, hogy azt egy másik kártya alá csúsztasd, és ezzel létrehoz egy madárrajt, akkor nem kell ezt tenned.



A Mellékletben szerepel az összes madárképesség leírása.

KÉSZÍTŐK

- A madarak adatait a Cornell Lab of Ornithology All About Birds (allaboutbirds.org), Audubon Guide to North American Birds (www.audubon.org/bird-guide) weboldaláról és Sibley Field Guides to Birds of Eastern North America and Western North America David Allen Sibleytől néztük meg.
- A madáretető kockatornyot a Tower Rex (towerrex.com) tervezte.
- A madarak fotóit Glenn Bartley, Alan Murphy, Roman T. Brewka, Rob Palmer és Peter Green bocsátotta rendelkezésünkre
- A madarak illusztrációi és egyéb illusztrációk megtalálhatók a nataliarojasart.com és az anammartinez.com weboldalakon.

SZERETNÉL MEGNÉZNI EGY SZABÁLYBEMUTATÓ VIDEÓT?

Látogass el a stonemaiergames.com/games/wingspan/videos weboldalra.

MÁS NYELVŰ SZABÁLYRA LENNE SZÜKSÉGED?

Számos nyelven letöltheted a szabályt és az összefoglalót a stonemaiergames.com/games/wingspan/rules weboldalról.

KÉRDÉS MERÜL FEL A JÁTÉK KÖZBEN VAGY MEGOSZTANÁL VELÜNK VALAMIT?

Írjál nekünk: Wingspan Facebook csoport, vagy tedd fel a BoardGameGeek oldalára, vagy küldd el @stonemaiergamesnek twitteren

HIÁNYZIK EGY TARTOZÉK?

Igényeld meg innen: bolt@deltavision.hu

MINDENRŐL TUDNI SZERETNÉL?

Havi frissítések:
stonemaiergames.com/e-newsletter



STONEMAIER
GAMES



DELTA VISION

©2019 Stonemaier LLC. Wingspan is a trademark of Stonemaier LLC. Minden jog fenntartva.
Magyarországon kiadja és kizárólagosan forgalmazza: Delta Vision Kft. • Felelős kiadó: Terenyei Róbert
Készítette: Giczi Gyula • Fordító: Trew és Dunda
Delta Vision Kiadó, 1092 Budapest, Ferenc krt. 40. www.deltavision.hu