

An illustration of a dog family on a red plaid sofa. A large black and white dog lies on its side, with a small brown and white dog curled up against its chest. Behind them, a golden retriever lies on its back with its paws raised. A small green and orange ball sits on the wooden floor in front of the sofa. The background shows a wall with a framed picture and a small red square with a black silhouette.

Szerető OTTHON

Játékszabály

TARTOZÉKOK

Sikerül új otthont találnod a gazdátlan kutyáknak?

Tanítsd be a menhelyeden élő kutyákat, hogy megtaláld számukra a tökéletes gazdit, és szerető otthonra találjanak.

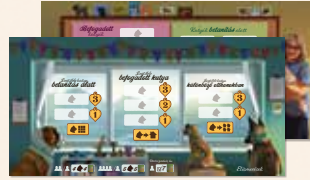
ÁTTEKINTÉS

A barátaiddal együtt a helyi menhelyen dolgozol, ahol az új otthonra váró kutyákról kell gondoskodnotok. A játék során be kell tanítanod a gondjaidra bízott négy lábúakat, hogy felkészítsd őket az új életükre. Amint az oktatásuk befejeződött, meg kell találnod számukra a megfelelő gazdit.

Teljesíts minél több trénerkártyát, találd új otthont a kutyáknak, és versenyezz a menhelyi elismerésekért, hogy a legtöbb hírnévpontot gyűjtve te legyél az első számú kutyaközvetítő!



Az ehhez hasonló „tréneri tippek” szövegdobozokban hasznos stratégiái, és játékmenettel kapcsolatos tippjeiket találsz majd!



1 elismeréstábla (a hátoldalán kihívástábla az egyszemélyes játékváltozathoz)



5 játékos tábla



13 otthonkártya
(1 ideiglenes,
2 város, 4 vidék,
6 kertváros)



50 trénerkártya



1 vászonzsák



98 kutyajelző
(14 db mind a 7 fajtából)



16 kihíváskártya
(az egyszemélyes
játékváltozathoz)



1 pontozótömb



1 fordulójelölő
(az egyszemélyes
játékváltozathoz)



7 kutyafigura



Szabálymagyarázó videó:

<https://www.gemklub.hu/szereto-otthon-video>



Kérdésed adódott játék közben?
Tedd fel a GEMerkút facebook-
csoportban vagy írd nekünk
az info@gemklub.hu címre!

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Helyezzétek az **elismeréstáblát** az asztal közepére, az elismerés oldalával felfelé.

2. Balról jobbra haladva tegyetek véletlenszerűen egy-egy **kutyafigurát** az elismeréstábla minden mezőjére.

3. Válogassátok szét az **otthonkártyákat** a típusuk szerint (város, kertváros, vidék, ideiglenes), a paklikat keverjétek meg külön-külön, majd húzzatok egyet minden típusból, és helyezzétek az elismeréstábla fölé, képpel felfelé. A megmaradt kártyákat tegyétek vissza a játék dobozába.

4. Keverjétek meg a **trénerkártyákat**, majd a paklit helyezétek az elismeréstábla alá, képpel lefelé.

5. Fedjétek fel trénerkártyákat játékoszámtól függően, ahogy az elismeréstáblán látható.

a. 2–3 játékos esetén 4 trénerkártya

b. 4–5 játékos esetén 5 trénerkártya

6. Tegyétek az összes **kutyajelzőt** a zsákba, majd a zsákot helyezétek az elismeréstábla mellé.

7. Húzzatok kutyajelzőket a zsákból a játékoszámtól függően, ahogy az elismeréstáblán látható. A jelzőket helyezétek a trénerkártyák fölé:

a. 2–3 játékos esetén 4 kutyajelző

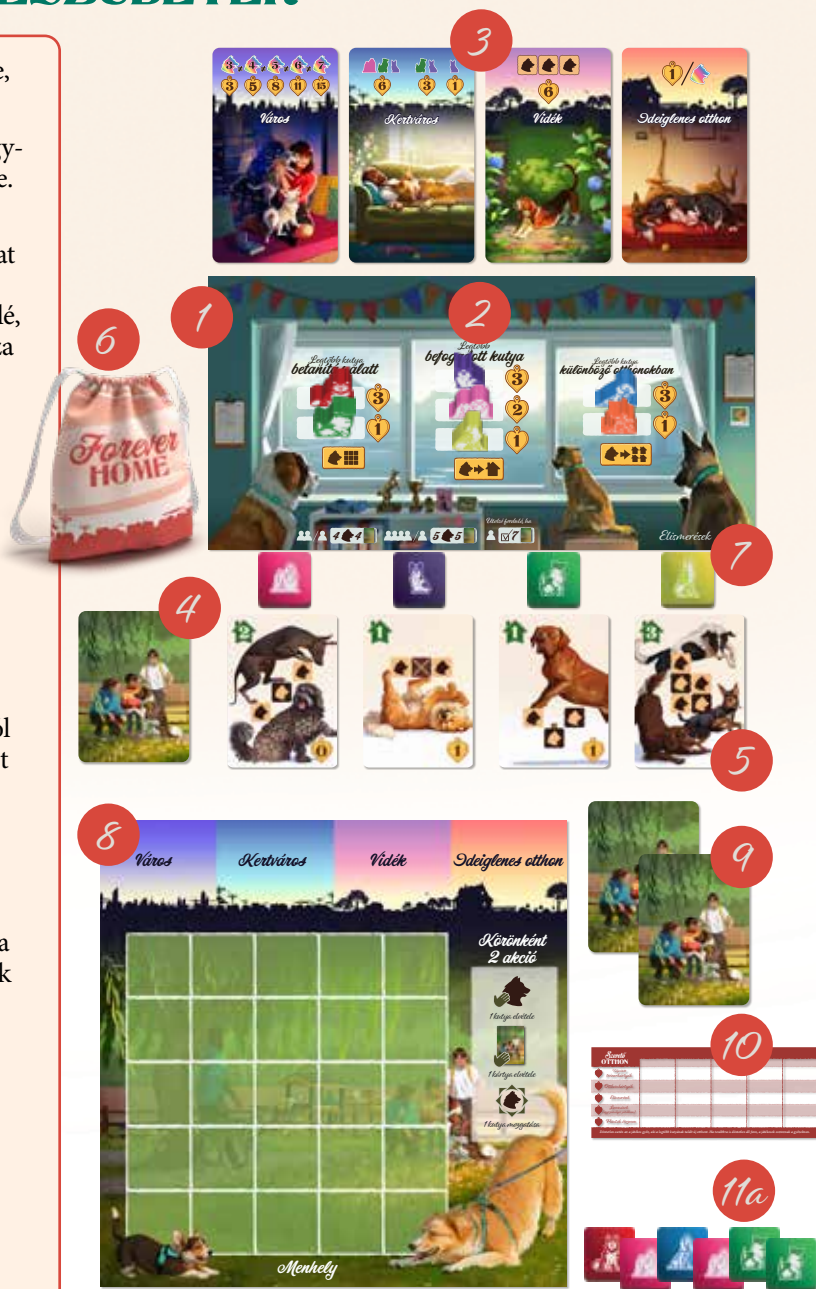
b. 4–5 játékos esetén 5 kutyajelző

8. Minden játékos vegyen el egy **játékos táblát**. Azt javasoljuk, hogy az első játék során a játékos tábla alap menhely oldalát válasszátok. Minden játékosnak a játékos tábla ugyanazon oldalát kell használnia. A haladó menhelyekről a 6. oldalon olvashatsz.

9. Osszátok a pakliból 2 trénerkártyát minden játékosnak.

10. Sorsoljatok kezdőjátékost, aki vegye magához a pontozótömböt.

11a. Húzzatok játékosonként 2 kutyajelzőt a zsákból, kialakítva egy kezdő készletet.



116. Ha már ismeritek a szabályokat, és mindenki készen áll...

A kezdőjátékostól kezdve az óramutató járásával egyező irányban haladva minden játékos választ egy kutyajelzőt a kezdő készletből. Ezután az utolsó játékosal kezdve, majd az óramutató járásával ellentétes irányban minden játékos választ egy második kutyajelzőt is. A kiválasztott két kutyát helyezétek el a játékosablakokon lévő menhely (5x5-ös rács) egy-egy mezőjére. Ők lesznek az első betanításra váró kutyáitok.

Most már készen álltok a játékra!

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játék során felváltva kerülsz sorra, és a körötdben 2 akciót hajtottok végre mindaddig, míg valamelyik játékos a 7. trénerkártyáját is teljesíti. Ekkor a játék addig folytatódik, amíg újra a kezdőjátékos kerülne sorra (vagyis minden játékos ugyanannyi kört hajtott végre).

Egy játékos köre

A körödben két akciót hajthatsz végre az alábbi három akciólehetőség közül. Választhatod mindkétyszer ugyanazt az akciót.



Vegyél el 1 kutyajelzőt a központi területről, és helyezd a menhelyed egyik mezőjére.

- Az elvett kutyajelző helyét azonnal fel kell tölteni a zsákból.
- A menhelyed minden mezőjén csak egy kutyajelző lehet.
- A zsákból nem vehetsz el kutyajelzőt.



Válassz ki 1 trénerkártyát a központi területről, és vedd a kezvedbe.

- Az elvett trénerkártya helyére fedj fel azonnal egy új kártyát a pakliból.
- Nem lehet 5-nél több trénerkártya a kezvedben.
- A pakliból nem húzhatsz trénerkártyát.



Mozgasd a menhelyeden lévő egyik kutyajelzőt tetszőleges irányban egy szomszédos mezőre.

- A kutyajelzőt csak üres mezőre mozgathatod.
- A kutyajelzőt átlós irányban is mozgathatod.

Ne feledd, hogy egy kutyajelző lehelyezése előtt megnézheted, hogy milyen kutyajelző vagy trénerkártya kerül az elvett helyére.



A JÁTÉK ALAPJAI

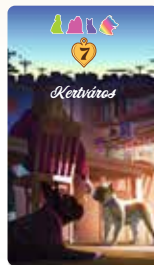
Otthonkártyák áttekintése

Ezek a kártyák azokat a környékbeli otthonokat jelképezik, ahová szívesen fogadnának örökbe egy új családtagot. A játékosábla felső részén lévő otthonok – város, kertváros, vidék és ideiglenes otthon – minden játékban az elismeréstábla felett lévő 4 otthonkártyát jelképezik. A menhelyből a befogadott kutyák ezen otthonok valamelyikébe kerülnek.

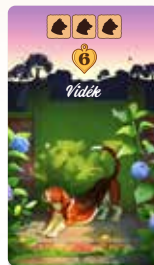
Minden otthonkártya egyedi feltételeket határoz meg a befogadásra váró kutyáknak. Ha teljesíted az otthonkártya feltételeit, a játék végén megkapod a jelzett hírnévpontokat. (Az egyes otthonkártyák pontozásáról bővebben a 9–10. oldalakon olvashatsz.) Ha egy kutyát lehelyeztél egy otthonra, később már nem mozgathatod.



Város



Kertváros



Vidék



Ideiglenes otthon



A játékosablán lévő otthonokban úgy kell elhelyezni a kutyákat, hogy mindegyik jól látható legyen. Javasoljuk, hogy a jelzőket a képen látható módon helyezétek egymásra. Ha az adott otthon megtelne, használjátok a fellelő területet.



Trénerkártyák áttekintése

Ezek a kártyák mindazokat a képességeket, készségeket (trükkök, szabályok és szocializáció) jelképezik, amikre megtaníthatod a menhelyi kutyákat. Ezeknek a kártyáknak a teljesítésével fogadnak be kutyákat a menhelyből a játékosáblá felső részén lévő otthonokba.

Trénerkártyákat csak a saját körödben tudsz teljesíteni. Amint kialakítod a megfelelő alakzatot a menhelyen, a trénerkártya automatikusan teljesül, ez nem számít akciónak.

Csak az éppen teljesített trénerkártya mintájában szereplő kutyákat helyezheted át az új otthonukba.

A trénerkártyát a teljesítését követően a játékosáblád mellé kell helyezned úgy, hogy minden játékos láthassa, mennyi kártyát teljesítettél.

Egyidejűleg akár több trénerkártyát is teljesíthetsz, azonban a kártyákat csak egymás után érvényesítheted, vagyis a befogadott kutyákat még a következő kártya teljesítése előtt át kell helyezned az új otthonukba.

Ha egyszerre több trénerkártyát is teljesítesz, több kutyának találhatsz otthont, és még több hírnévpontot szerezhetsz.



Befogadás. Azt jelzi, hogy az elkészült alakzatból hány kutyát fogadnak be új otthonba.

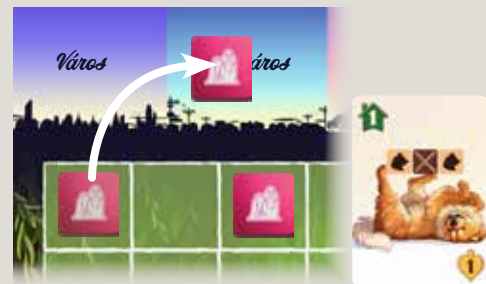
Minta. Itt látható a trénerkártya teljesítéséhez szükséges minta. A minta tetszés szerint elforgatható, megfordítható, illetve tükrözhető.

Egy fajtába tartozó kutyákat jelöl.

Egy másik fajtába tartozó kutyákat jelöl.

Ezek a minták a menhely bármelyik részén lehetnek.

Hírnév. A kártya teljesítésével ennyi hírnévpontot kapsz a játék végén.



Ebben a példában a játékos a menhelyén kialakította a trénerkártyán látható mintát, mivel van két azonos fajtájú kutyája egymással szemben, köztük egy üres mezővel. Ezzel a trénerkártya teljesült. A kártya érvényesítéséhez az egyik kutyát áthelyezi egy tetszőlegesen választott otthonba. A kutyát ezennel befogadták az új otthonába.

Ikonok



Egy kutyafajtát jelöl



Egy másik kutyafajtát jelöl



Ezen a mezőn nem lehet kutyá



Bármilyen kutyá



Befogadás (otthonra talált kutyák)



Hírnév (győzelmi pont)

Elismerések

A menhely vezetése egy barátságos versenyre buzdít benneteket, hogy kiderüljön, melyikőtök tud bizonyos kutyafajtákból többet betanítani, illetve befogadó otthont találni számukra. Az elismeréseket a játék elején véletlenszerűen kell előkészíteni, és a játék végén kell kiosztani. Mivel ez egy barátságos verseny, a holtversenyben álló játékosok mindegyike megkapja a hírnévpontokat.

Háromféle elismerés van a játékban:



Legtöbb betanítás alatt álló kutya az adott fajtából.

Akinek a legtöbb kutya van a menhelyén az adott fajtából. A befogadott kutyák NEM számítanak ennél az elismerésnél.



A legtöbb befogadott kutya egy adott fajtából.

Aki a legtöbb kutyának talált befogadó otthont az adott fajtából. A menhelyen maradt kutyák NEM számítanak ennél az elismerésnél.



A legtöbb, különböző otthonokban elhelyezett kutya egy adott fajtából.

Akinek a legtöbb különböző otthonban van az adott fajtából kutyája. NEM a kutyák számítanak, hanem a különféle típusú otthonok száma, ahová befogadtak ilyen fajtájú kutyát.

A jobb oldali példában az a játékos, akinek a legtöbb különféle otthonban van piros kutyája, 1 hírnévpontot kap, míg az a játékos, akinek a legtöbb különféle otthonban van kék kutyája, 3 hírnévpontot kap.



A játék vége

Amint egy játékos teljesítette a 7. trénerkártyáját, kiváltja a játék végét. Azonnal be kell jelentened, ha teljesítetted a 7. trénerkártyádat, majd befejezed a kördet. Az aktuális fordulót még végig kell játszani, hogy minden játékos azonos számú kört hajtson végre.

Például egy 4 fős játékban, ha a 3. játékosnak sikerül először teljesítenie a 7. trénerkártyáját, befejezi a körét, majd a 4. játékos következik. Az ő körének befejeztével a játék véget ér.

Abban a ritka esetben, ha nincs több elvehető kutyajelző vagy trénerkártya, a játék szintén véget ér. A játék végének folyamata ekkor is megegyezik a fent leírtakkal, biztosítva, hogy minden játékos ugyanannyi kört hajtson végre.

Játék végi pontozás

Jegyezzétek fel a pontszámaitokat a pontozótömbre az alábbiak szerint:

- A teljesített trénerkártyák után járó hírnévpontok.
- Az otthonkártyák követelményeinek teljesítése után járó hírnévpontok.
- Az elismerések után járó hírnévpontok.

A legtöbb hírnévponttal rendelkező játékos győz. Döntetlen esetén az a játékos győz, aki a legtöbb kutyának talált új otthonot. Ha továbbra is döntetlen áll fenn, a játékosok osztoznak a győzelmen.

Szerető OTTHON	Játékosok			
♥ Teljesített trénerkártyák				
♥ Otthonkártyák				
♥ Elismerések				
♥ Díjazások (egyszemélyes játékban)				
♥ Pontok összesen				

Döntetlen esetén az a játékos győz, aki a legtöbb kutyának talált új otthonot. Ha továbbra is döntetlen áll fenn, a játékosok osztoznak a győzelmen.

HALADÓ MENHELY

Néhány játék után kipróbálhatjátok a játékosablák haladó menhely oldalát, amely még több lehetőséget kínál. Ne feledjétek, hogy minden játékosnak a játékosablák azonos oldalát kell használnia.

A haladó menhelyen öt képességmező található. Amikor kutyát helyezel egy ilyen mezőre, használhatod a mezőn jelzett képességet.



Elmozgathatsz egy másik kutyát a menhelyen tetszőleges számú mezővel a jelzett irányba.

- A kutyák átléphetnek olyan mezőkön, ahol van kutyajelző.
- A mozgatott kutyának üres mezőre kell érkeznie.



Lecserélheted a kezekben lévő egyik trénerkártyát egy, a központi területen lévő kártyára.



Lecserélheted az egyik kutyát a menhelyről egy, a központi területen lévő másik kutyára. A választott kutyát ugyanarra a mezőre kell helyezned, ahonnan a lecserélt kutyát elvetted.

A képességmezőkre az alábbi szabályok vonatkoznak:

- A képességet aktiváló kutyára a képesség NEM lehet hatással.
- Ha a képességmezőre helyezett kutyával egy trénerkártyát is teljesítesz, a kártyát a szokásos módon kell érvényesíteni. A képességet csak akkor használhatod, ha a lehelyezett kutya a kutyák befogadását követően is a képességmezőn marad.
- A képesség mindig választható, nem kötelező használni.
- A képességek nem számítanak bele a két akciódba, de csak a saját körödben aktiválhatók.
- Ha egy képesség hatására egy kutya egy másik képességmezőre mozog, vagy a csere során oda kerül, az így megszerzett képesség azonnal aktiválható.
- A játék előkészülete során lehelyezett kutyák nem aktiválják a mezők képességét.



Ezek a képességek nagy stratégiai lehetőségeket biztosítanak. Ha a képességmezőket szabadon tartod, a játék előrehaladtával egyre több lehetőség lesz.



Fontos szemmel tartani, hogy a többi játékos mennyi kártyát teljesített, mivel ebből látható, nagyjából hány köröd lehet még hátra.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

Az egyszemélyes játékváltozatban egy trükkös, és állandóan változó rejtvényt kell megoldanod, hogy hatékonyan tudj új otthonhoz juttatni a menhelyi kutyusokat. A játékodra egy automata tréner is hatással lesz, aki sorra távolítja el a kutyákat és trénerkártyákat, miközben próbálsz teljesíteni a kihívást.

Az előkészület megegyezik a többszemélyes játéknál leírtakkal, az alábbi kivételekkel:

1. Az elismeréstáblát a kihívás oldalával felfelé tedd az asztalra.
 - a. A fordulójelölőt helyezd a kihívástábla alján lévő sáv első mezőjére.
 - b. A kutyafigurákat NEM a kihívástáblára kell helyezni, hanem a tábla mellé.
2. Fedj fel 4 trénerkártyát és 4 kutyajelzőt, ahogy az a kihívástáblán is látható.
3. Keverd meg a kihíváskártyákat, majd a paklit helyezd a kihívástábla közelébe.

Megjegyzés: ha a játékos tábla haladó oldalát választottad, a végső pontozás során 2 hírnévpontot le kell vonnod.

Húzz három kutyát a zsákból, válassz ki kettőt, és helyezd őket a menhelyed egy-egy mezőjére, majd a megmaradt kutyát tedd vissza a zsákba.

Hajtsd végre az első körödet a szokásos módon. Az első köröd után az automata tréner köre következik, majd ezt követően léptesd előre a fordulójelölőt. Az automata tréner mindig a te köreid között kerül sorra, ahogy az a fordulósávon is látható.



Az automata tréner köre

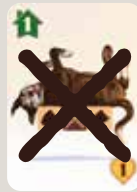
Húzz egy kártyát a kihíváspakliból, és távolítsd el a kártyán jelzett kutyá(ka)t és/vagy trénerkártyá(ka)t a központi területről.

Miután érvényesítetted a kihíváskártya hatását, a kártyát tedd a dobópaklira. Töltsd fel újra a központi területet a szokásos módon.

Az automata tréner körét követően egy fontos döntést kell meghoznod.



Ebben a példában a kihíváskártyán jelzettek szerint a bal szélső kutyát és kihíváskártyát kell eldobni. A játékos eltávolítja ezt a kutyát és kártyát a játékból, nem kerülnek vissza a zsákba és a pakliba.



Kutyafigurák lehelyezése a kihívástáblára

A következő köröd kezdete előtt, amikor a fordulójelölő lefed egy szimbólumot, le kell helyezned egy kutyafigurát a kihívástábla egyik üres mezőjére. Ezzel egyedi pontozási feltételeket alakíthatsz ki minden egyszemélyes játék során.

Bármelyik kutyafigurát választhatod, és bármelyik még üres mezőre lehelyezheted. A kutyafigurákat a lehelyezést követően már nem mozgathatod. A nyolcadik körödig az összes kutyafigurát lehelyezed, és véglegessé válnak a pontozási feltételek.

A játék vége

A játék addig folytatódik, amíg le nem játszottál legalább 8 kört. Ekkor befejezheted a játékot, de dönthetsz úgy is, hogy még legfeljebb két további kört végrehajtasz. Ha a folytatás mellett döntesz, a végső pontozáskor le kell vonnod annyi hírnévpontot, amennyi a fordulójelölő mezőjén látható.

- Mínusz 4 hírnévpont, ha 9 kört játszottál.
- Mínusz 8 hírnévpont, ha 10 kört játszottál.

Tréner kihívás



1. 5 hírnévpontot kapsz, ha több befogadott kutyád van a bal oldalon lévő kutyafajtából, mint a jobb oldalon lévő két fajtából összesen. Ha a két szám egyenlő, nem kapsz hírnévpontot.
2. 3 hírnévpontot kapsz, ha a menhelyeden több betanítás alatt álló kutya van a bal oldali fajtából, mint a jobb oldalon lévő fajtából. Ha a két szám egyenlő, nem kapsz hírnévpontot.
3. 1 hírnévpontot kapsz minden ehhez a fajtához tartozó, ideiglenes otthonban elhelyezett kutyáért.
4. 2 hírnévpontot kapsz minden különböző típusú otthonért, amelybe befogadtak ilyen fajtájú kutyát.

Játék végi pontozás

Jegyezd fel a pontszámodat a pontozótömbre az alábbiak szerint:

- A teljesített trénerkártyákkal szerzett hírnévpontok.
- Az otthonkártyák követelményeinek teljesítése után járó hírnévpontok.
- A kihívástábla elismeréssávján szerzett hírnévpontok.

Ezután csökkentsd a hírnévpontjaidat az alábbiak szerint, ha szükséges:

- Vond le a fordulójelölő aktuális mezőjén jelzett hírnévpontokat.
- Vonj le 2 hírnévpontot, ha a játéktábla haladó oldalát használtad.

Hírnévpont	Díj
<18	Próbáld újra
18-20	Talán legközelebb
21-23	Gyakorlat teszi a mestert
24-26	Lelkes amatőr
27-29	Közepes
30-32	Alakul ez
33-35	Új reménység
36-38	Nagyszerű oktató
39-41	Kiváló oktató
42+	Mesteroktató

FÜGGELÉK

Otthonkártyák

A különböző környékeken élők emberek eltérő igényeket támasztanak a kutyákkal szemben. A saját játékosabládon lévő otthonokba elhelyezett kutyák alapján kapsz hírnévpontokat.

Város



KÜLÖNBÖZŐ fajtájú kutyákat kell elhelyezned városi otthonokban. A különböző fajtájú kutyák száma után kapsz pontokat a kártyán jelzettek szerint. Ezeket a kártyákat csak **EGYSZER** lehet teljesíteni és lepontozni.

Kertváros



A kertvárosi otthonokban elhelyezett meghatározott fajtájú kutyák után kapsz hírnévpontot. Ezek a kártyák többször is teljesíthetők és lepontozhatók.



8 hírnévpontot kapsz, ha 5 tetszőleges fajtájú kutyát helyeztél el ebben az otthonban. A kártya többször is teljesíthető és lepontozható.



7 hírnévpontot kapsz, ha a kártyán szereplő **MIND** a 4 kutyafajta megtalálható ebben az otthonban. Ezek a kártyák többször is teljesíthetők és lepontozhatók.

Vidék



3 hírnévpontot kapsz minden azonos fajtájú kutyapar után. A kártya többször is teljesíthető és lepontozható.



6 hírnévpontot kapsz minden 3 azonos fajtájú kutyából álló szettért. A kártya többször is teljesíthető és lepontozható.



6 hírnévpontot kapsz, minden két kutyapár után (a két párban lévő kutyák nem lehetnek azonos fajtájúak) vidéki otthonokban. A kártya többször is teljesíthető és lepontozható.



9 hírnévpontot kapsz, ha van egy 3 azonos fajtájú kutyából és egy 2 azonos fajtájú kutyából álló szetted (a két szettben lévő kutyák nem lehetnek azonos fajtájúak). A kártya többször is teljesíthető és lepontozható.

Ideiglenes otthon



1 hírnévpontot kapsz minden ideiglenes otthonban elhelyezett, tetszőleges fajtájú kutya után.

GY.I.K.

Teljesíthetek egy trénerkártyát az előkészületek során kiválasztott kutyákkal?

Igen, de meg kell várnod a saját körödet a kártya teljesítéséhez.

Ha egy olyan kutyát választok, amellyel két különböző kártyát is teljesítek, melyiket kell először érvényesíteni?

Te döntöd el, hogy a trénerkártyákat milyen sorrendben érvényesíted.

Elhelyezhetek egy kutyát egy otthonban akkor is, ha az nem szerepel az otthon követelményei között?

Igen, azonban ez után a kutya után az otthon pontozásakor nem kapsz hírnévpontot.

Ha egyik játékosnak sincs olyan kutyája, amely megfelel egy elismerésnek, akkor ez döntetlennek számít, és minden játékos megkapja a hírnévpontokat?

Nem. Ahhoz, hogy hírnévpontot szerezz, legalább egy olyan kutyával kell rendelkezned, amelyik megfelel az elismerés követelményeinek.

Mennyi trénerkártyám lehet egyszerre?

Legfeljebb 5 trénerkártya lehet a kezvedben.

Ugyanazzal a trénerkártyával különböző típusú otthonokba is elhelyezhetem a kutyákat?

Igen.



Készítők

Tervezők

*Lottie Hazell
Jack Hazell*

Illusztráció

*Dominique Vassie
Dann May*

Grafikai tervezés

Dann May

Játékfejlesztés

*Lottie Hazell
Jack Hazell
Brenna Noonan*

Kiegészítő grafikák

Greg May

Játékszabály-szerkesztés és korrektúra

*Gareth Pugh
Meeple Lady*

Fordító

Banitz István

Lektor

*Nagy Levente
Vágó I. Dániel*



A Birdwood Games szemet gyönyörködtető társasjátékok kiadásával igyekszik minden játékos számára örömteli élményeket szerezni. Tudj meg többet a kiadóról a birdwoodgames.com oldalon.



Köszönet a Quillsilver munkatársainak, Dannek, Brennának és Gregnek, hogy segítettek a játék létrehozásában.

Külön köszönet a játékesztelőknek, hogy segítettek még jobbra tenni a játékot: Josie Huckle, Matt Evans, Becky Poulos, Julian Naydichev, Navneet, Sebastian Poreba, Hillary Marshall, Nyssa Sager, Eric Carrion, Chelsea Siaca, Matthew Rodela, Chris Aylott, Pete Steele, Chris Warr, Nate McEvoy, Molly Bozarth, A.J. James Brooks, Laura McNerney, Kevin Brantley, Krystle Grygo, TJ Austin, Suzanne Austin, Bruce Fletcher, Tjay Revett, Lynda Leppert, Keri Lawrence, Jose C Varela, Lauren Warshaw, Dominick Salazar, Natalie Oakwell-Morgan, Chad Brittle, Shannon Wright, Kaitlyn Equitz, Mike Caiola, Gottie, Davin Thompson, Adam Blair, Ryan Allen, Pete Huckle, Sharon Flowers, Jo Heath, James Heath, Jane Hazell, Alan Hazell, és mindenki a Birdwood Games játékesztelő Discord szerverén.

Maradjunk kapcsolatban!

birdwoodgames.com



@birdwoodgames

Iratkozz fel hírlevelünkre:
birdwoodgames.com/newsletter

© 2023 Birdwood Games Ltd. Minden jog fenntartva!

