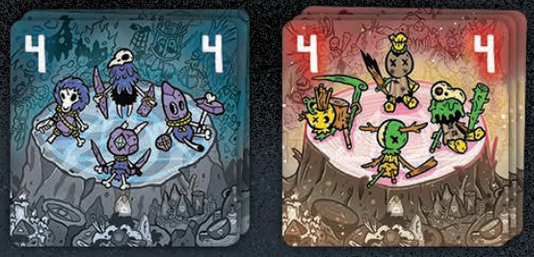
ETER

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

ZNACZNIK DZIURY NA POLEGŁE SŁUGI



2 KOMPLETY PO 10 KART WALKI DLA 2 GRACZY

4 DWUSTRONNE KARTY WŁADCÓW ŻYWIOŁÓW

10 ZNACZNIKÓW GRACZY

1 DWUSTRONNA DUŻA I 1 DWUSTRONNA MAŁA PLANSZA POLA WALKI

INSTRUKCJA

12 DWUSTRONNYCH KART MOCY ŻYWIOŁÓW

9 DWUSTRONNYCH KART EKSPLOZJI MOCY

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie 2

Tryby walki 3

Tryb Szkoleniowy 4

Tryb Starcie Magów 11

Tryb Walki Żywiołów 14

Tryb Turniejowy 16

Jak grać? Nasza rekomendacja 17

Spis kart mocy żywiołów 18

WPROWADZENIE

W starożytnych czasach, w ramach wielkiego turnieju do walki stawali magowie władający każdym z czterech podstawowych żywiołów. Zwycięzca ustanawiał dominację na kolejny rok, zaś w wyniku starć żywiołów powstawał ETER niezbędny do istnienia Świata Nadksiężycowego - miejsca narodzin i regeneracji magów.

Pole walki, niczym materia, jest płynne i zmienne, tylko magowie o najwyższych zdolnościach są w stanie je określić i wygrać starcie. Celem gry jest wygranie pojedynku magów, którzy posyłają sługi do walki.

W instrukcji używamy pojęć „magowie” i „władcy żywiołów” jako tożsamych i wymiennie stosowanych.

W grze dostępne są aż **4 TRYBY WALKI MAGÓW**!

SZKOLENIOWY - czyste starcie umysłów! Szybko i precyzyjnie. Niech siła umysłu, spryt i koncentracja zdecydują. Tryb ten opisuje podstawową mechanikę gry.

STARCIE MAGÓW - wyszkoleni? Czas skorzystać z Waszych mocy!

WALKA ŻYWIOŁÓW - moc jednego żywiołu to za mało? Zyskajcie dostęp do mocy wszystkich czterech żywiołów! Ale ma to swój koszt i konsekwencje – rozrasta się arena gry oraz dochodzą nowe zasady.

TURNIEJOWY - w 5 rundach udowodnij swoją dominację! Samo współzawodnictwo to za mało? Turniej umożliwia grę w grze – graj na arenie, wygrywaj w Świecie Nadksiężycowym!

Stopniowo poznawaj grę według powyższej kolejności trybów rozgrywki.

Zalecamy, aby każdy gracz zaczął od trybu szkoleniowego, który jest szybkim pojedynkiem wtajemniczającym w podstawową mechanikę gry.

WAŻNE Tryb turniejowy zalecamy rozgrywać po pierwszych rozgrywkach szkoleniowych. Można go stosować również w ramach pozostałych trybów gry – starcia magów oraz walki żywiołów.

Dodatkowo, w każdym z trybów gry, można korzystać z dwóch **efektów specjalnych**: iluzji oraz eksplozji mocy, które wyjaśniamy w ramach opisu trybu szkoleniowego.

Ale po kolei!

TRYB SZKOLENIOWY

Gracze odkładają do pudełka następujące karty:

- po jednej karcie o wartości 2 i 3
- kartę ze znacznikiem ETERu

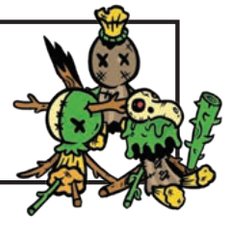
One nie będą używane w trybie szkoleniowym.

DO PUDEŁKA

Tryb ten wprowadza podstawową mechanikę obecną również w pozostałych trybach gry.

Gracze biorą **zestaw kart walki** w wybranym kolorze składający się z 7 kart: po dwie karty o wartościach 1, 2, 3 i jedną o wartości 4. Karty walki będą trzymane na ręce.

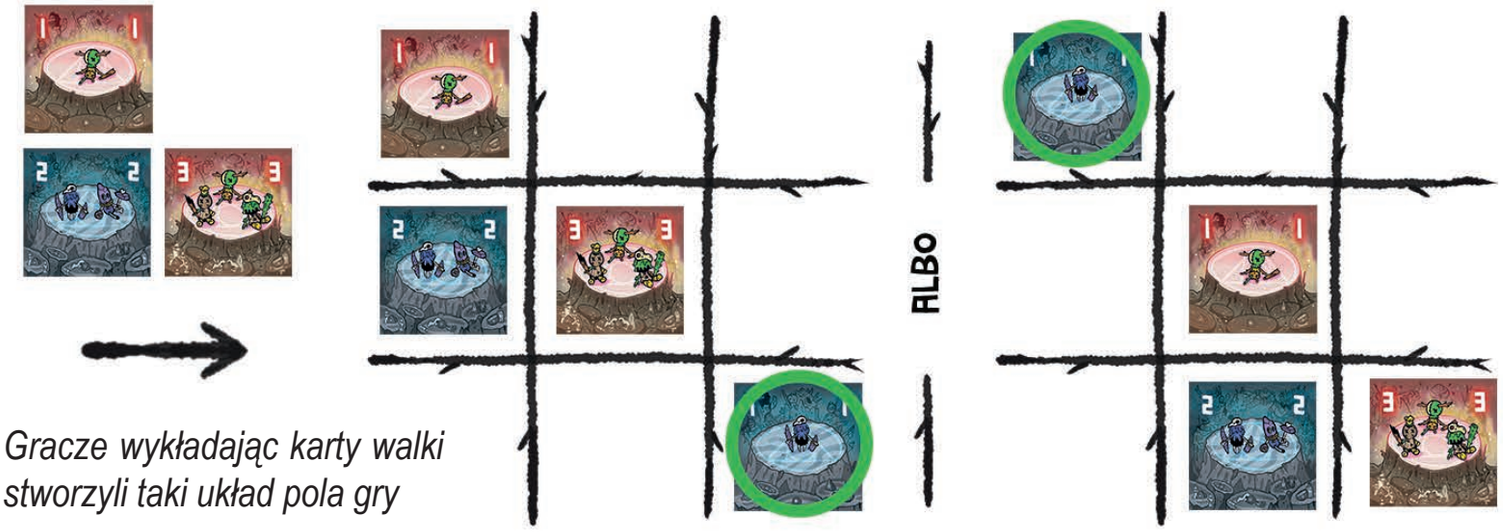
Magowie posyłają zastępy sług, by walczyły w ich imieniu.
Mogą wysłać od jednego do czterech sług naraz.



Po wyborze (w dowolny sposób) pierwszego gracza, gracze wykładają na stół na zmianę po jednej, dowolnej karcie walki tak, aby ułożyć linię poziomą, pionową lub skośną.

ZASADY UKŁADANIA KART

- Karty muszą się stykać przynajmniej rogiem. Przez całą rozgrywkę nie można doprowadzić do sytuacji, że utraci się to połączenie.
- Karty o większej wartości mogą zakrywać karty słabsze (zakryta karta pozostaje na stole) tworząc stos kart. Można zakrywać karty przeciwnika, ale też swoje.
- Pole gry jest tworzone w czasie gry. Zamyka się w przestrzeni 3x3, ale to od ruchów graczy zależy, w jaki sposób będzie wyglądać.



Gracze wykładając karty walki stworzyli taki układ pola gry

Teraz w zależności od tego, gdzie gracz niebieski położy swoją kartę walki, pole gry zostanie przez niego określone

W tej sytuacji gracz niebieski może ustalić pole gry w pionie i poziomie, bądź wyłącznie w pionie lub wyłącznie w poziomie

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast w momencie, gdy jeden z graczy ułoży ze swoich trzech wierzchnich kart **linię poziomą, pionową lub skośną**. JEST ZWYCIĘZCĄ!

W innych przypadkach gra toczy się do:

- zapełnienia wszystkich miejsc pola gry 3x3 (4x4 w pozostałych trybach) lub
- momentu, gdy jeden z graczy nie będzie miał kart na ręce

W obu przypadkach **drugi gracz zagrywa ostatnią kartę**.

Aby określić zwycięzcę, sumujemy wartość kart danego koloru (liczbę sług) i wygrywa gracz z większą sumą. Liczymy wyłącznie widoczne karty oraz iluzje (patrz **ZAGRANIA SPECJALNE**), które mają wartość „1”. Karty zakryte nie są uwzględniane.

W trybie szkoleniowym gramy do 2 zwycięstw (czyli dwie lub trzy rozgrywki). W przypadku remisu w trzecim starciu i dotychczasowym wyniku 1:1 należy rozegrać dodatkową, decydującą rozgrywkę.

Tak wygląda bazowa mechanika. Kiedy wszyscy gracze ją opanują, można przejść do kolejnych trybów.

ZAGRANIA SPECJALNE

W każdym z trybów gry można grać z wykorzystaniem dwóch zagrań specjalnych - iluzji i eksplozji mocy.

ILUZJA

Magowie czasem grają nieczysto, nie ujawniając swoich zamiarów.

Raz na rogzrywkę każdy z graczy **może na puste miejsce pola gry położyć jedną ze swoich kart walki zakrytą** (rewersem do góry), nie ujawniając przeciwnikowi jej wartości. Iluzją nie można przykryć zagranych wcześniej kart. Nie można również zagrać własnej karty na iluzję.

Iluzja zachowuje wszystkie właściwości kart walki. Może być elementem wygranej, tj. ułożonej linii (poziomej, pionowej lub skośnej) kart jednego gracza.

Jej działanie polega na tym, że jeżeli przeciwnik spróbuje ją zakryć, może to zrobić wyłącznie kartą walki o wyższej wartości. W momencie podjęcia próby przykrycia iluzji musi ona zostać ujawniona. Jeśli przeciwnik zagrał kartę o wyższej wartości, zgodnie ze standardowymi zasadami, iluzja zostaje przykryta. Zagrywając kartę o takiej samej lub niższej wartości, przeciwnik traci tę kartę do końca danej rozgrywki, ale iluzja pozostaje odsłonięta.

WAŻNE Zdolności magów i moce żywiołów (patrz opisy kolejnych trybów) działają na iluzję. Iluzja może odpaść z gry lub wrócić na rękę (odpada / wraca na rękę nieujawniona!), być przesuwana, może być też zakryta (ale zgodnie z zasadami zakrywania iluzji, chyba, że dana zdolność lub moc dają inną możliwość).

Karta walki położona jako iluzja

Gracz niebieski próbuje przebić iluzję kartą o wartości 2

Okazuje się, że iluzja miała wartość 3. Karta ta pozostaje odkryta, a gracz niebieski traci swoją kartę

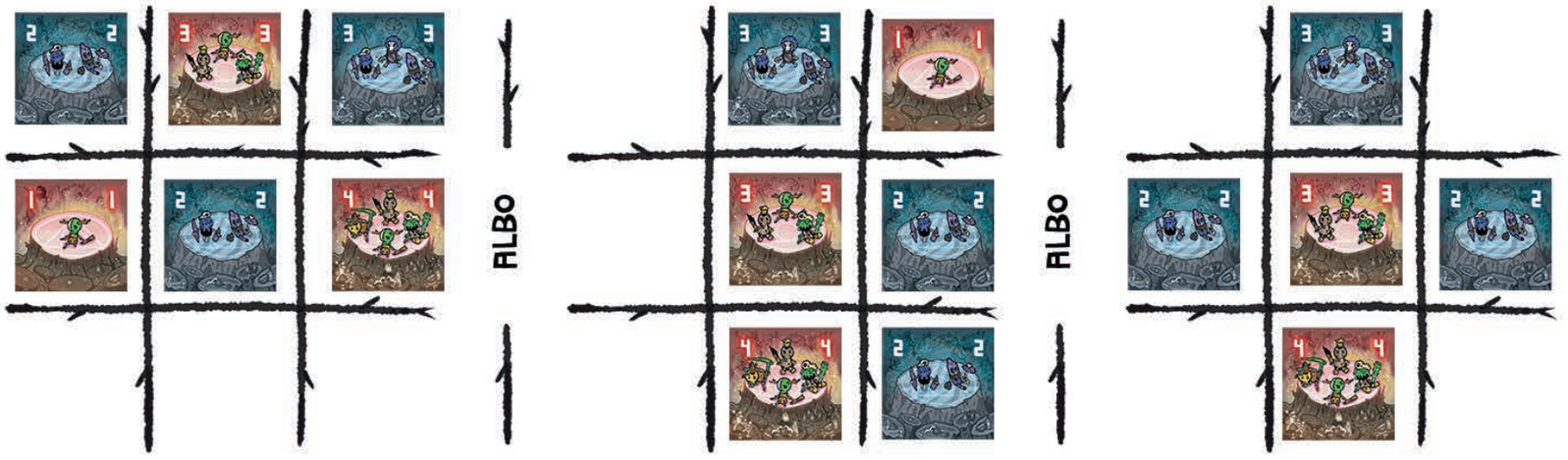
EKSPLOZJE MOCY

Eksplozje mocy to przesilenie pola walki skutkujące wycofaniem sług w celu przegrupowania (zabranie kart na rękę), bądź stratą jednostek (kart walki). Mogą być zaskoczeniem dla graczy, mogą inspirować tworzenie nowych strategii!

Oceń, kto zyska, zdecyduj, czy zagrywasz i zmień pole walki!

Gracze dobierają **zestaw kart eksplozji mocy** - dla trybu szkoleniowego strona z polem gry 3x3, dla pozostałych trybów 4x4. Karty układamy na stos awersem do góry z widoczną jedną kartą (po rozgrywce odrzucamy wierzchnią kartę eksplozji i odkrywamy nową).

Eksplozje zmieniają pole gry w wyniku ich wywołania. Mogą (ale nie muszą) zostać wywołane w momencie, w którym **gracz zagra kartę tworzącą drugą pełną linię pola gry** (czyli 3 lub 4 karty) w zależności od trybu. Mogą to być albo rzędy, albo kolumny lub rząd i kolumna.



Gracz, który dołożył kartę tworzącą drugą pełną linię, **decyduje, czy w jego interesie jest odpalenie eksplozji mocy**. Decyduje również o tym, na które pola działają efekty wskazane na karcie. **Dowolnie obraca kartę**, aby wybrać miejsca na polu gry, na które eksplozja oddziałuje.

Eksplozja mocy może zostać zagrana **wyłącznie raz w trakcie rozgrywki**. Po spełnieniu warunku wystąpienia eksplozji, gracz, który ją wywołał, decyduje, czy eksplozja się dzieje, czy nie, a następnie odrzuca tę kartę. Ponowne spełnienie warunku wystąpienia eksplozji nie wywołuje kolejnej eksplozji.

Efektem eksplozji mocy jest zabranie karty na rękę lub jej odrzucenie .

Gdy karta wraca na rękę, to powinna zostać odłożona na bok, obok pola gry. Dopiero po jednej rozegranej kolejce danego gracza może być wzięta na rękę i użyta w dalszej grze. Karta odrzucona odpada z gry do końca bieżącej rozgrywki.

Lubisz odrobinę NIEPRZEWIDYWALNOŚCI? Jeśli tak, to możesz grać z zasadą, że **eksplozja mocy dzieje się zawsze** w wypadku spełnienia warunków ją wywołujących. Oznacza to, że gracz, który wywołał eksplozję, nie decyduje o jej uruchomieniu, a jedynie wybiera układ karty pokazujący, których miejsc na polu gry będzie ona dotyczyć.

Eksplozja nie może przerwać stykania się kart. Jeśli efekt dotyczący miejsca na polu gry miałby to spowodować – w tym miejscu nie może zostać zastosowany. Można natomiast użyć pozostałych efektów na innych polach.

W przypadku:

- Stosów kart efekt eksplozji mocy działa wyłącznie na wierzchnią kartę. Przykryte karty pozostają na polu gry.
- Zawężenia pola gry w wyniku eksplozji (usunięcia kart ze skrajnego rzędu/kolumny) gracze mogą wyznaczyć pole gry na nowo w inną stronę.

3 specjalne EKSPLOZJE MOCY

Karty posiadają dodatkowe pole - dziurę na poległe sługi.

Daje ona nowy efekt - blokady pola. W miejscu wynikającym z układu karty połóżcie znacznik dziury. Jeśli w tym miejscu znajduje się karta/stos kart – należy je odrzucić, odpadają z gry.

Od tej chwili, w tym miejscu, żaden z graczy **nie może położyć karty, nie działają na nie zdolności magów, moce, ani eksplozje mocy**.

W tym trybie występują następujące modyfikacje trybu szkoleniowego:

- Zwiększa się pole gry do 4x4.
- Zmienia się warunek zwycięstwa – wygrywa gracz, który ułoży ze swoich 4 kart linię poziomą, pionową lub skośną.
- Każdy z graczy dobiera dodatkowe karty w swoim kolorze:
  - po jednej karcie o wartości 2 i 3
  - kartę ze znacznikiem Eteru – nie można jej przykryć, ani ona nie przykrywa innych kart, nie podlega też działaniu zdolności magów, mocom żywiołów (w trybie walki żywiołów), ani efektom z eksplozji mocy, nie można jej też użyć jako iluzji. Jej wartość przy remisach to 1.
- Przed każdą grą gracze **losują jedną z 4 kart magów**. Każda karta reprezentuje jeden żywioł, a po jej obu stronach są dwaj magowie, każdy o innych zdolnościach. Rekomendujemy, by na początku poznawania gry gracze wybierali jednego z dwóch magów danego żywiołu (tzn. wybierali stronę wylosowanej karty). Z czasem należy grać magiem, który zostanie wylosowany (tzn. stroną karty widoczną w momencie otrzymania karty).
- **WAŻNE** Zdolność maga jest na całą grę (tj. 2–3 rozgrywki lub 5 w trybie turniejowym).
- Pozostałe zasady pozostają bez zmian, w tym możliwość wykorzystania zagrań specjalnych: iluzji oraz eksplozji mocy.

MAGOWIE - raz w trakcie rozgrywki, mogą wykorzystać swoje zdolności. Użycie zdolności maga jest równoznaczne z akcją gracza w jego turze.

WŁADCY OGNIA - PALĄ!

Usuń kartę przeciwnika przykrywającą twoją kartę.
Odpada z gry.

Usuń rząd lub kolumnę kart składającą się minimum z 3 kart na krawędzi pola gry. Warunek – musi tam znajdować się przynajmniej jedna twoja karta. Moc dotyczy pojedynczych kart i stosów kart. Karty odpadają z gry.

WŁADCY ZIEMI - ZAKRYWAJĄ!

Zakryj kartę przeciwnika o wyższej wartości swoją kartą o niższej wartości.

Wybrane wolne pole odpada z gry – na tym polu żaden z graczy nie może położyć karty, nie działają na nie zdolności magów, moce, ani eksplozje mocy. Połóż na wybranym polu tę kartę lub użyj znacznika dziury na poległe sługi wykorzystywanego w eksplozjach mocy.

WŁADCY POWIETRZA - PRZENOSZĄ!

Gracz w swoim ruchu może przełożyć swoją kartę (lub stos kart ze swoją kartą na wierzchu) na dowolne wolne pole.

Użyj twojego maga jako dodatkowej twojej karty ETERu – połóż go na wolnym polu wraz ze swoim znacznikiem na nim.

WŁADCY WODY - PORYWAJĄ!

Gracz w swoim ruchu może przełożyć kartę przeciwnika (lub stos kart z kartą przeciwnika na wierzchu) na dowolne wolne pole.

Weź dowolny rząd lub kolumnę kart na krawędzi pola gry składającą się minimum z 3 kart i przełóż ją na inną krawędź pola gry – wyznaczając tym samym pole gry na nowo.

ZDOLNOŚCI MAGÓW

- Nie mogą przerwać stykania się kart.
- Mogą być użyte dopóki gracz ma karty walki na ręce.
- Nie działają na kartę ETERu.

Gra toczy się według zmian opisanych w trybie starcie magów (zestaw kart, wielkość pola gry).

Tym razem w trakcie starcia zamiast zdolności magów gracze wykorzystują **moce każdego z żywiołów**.

- Potasujcie wszystkie karty mocy żywiołów, następnie wylosujcie dwie z nich.
- Wylosowane karty połóżcie obok pola gry tak, by każdy gracz miał do nich łatwy dostęp.
- Każdy z graczy, raz w trakcie rozgrywki, może z nich skorzystać w ramach swojej akcji.
- Po użyciu danej karty żywiołu należy ją odwrócić – przeciwnik ma już możliwość skorzystania wyłącznie z drugiej z kart, zatem należy się śpieszyć, by mieć wybór.
- **WAŻNE** Kart mocy żywiołów (inaczej niż kart magów) używacie na pojedynczą rozgrywkę, nie na całą grę.
- Po zakończeniu rozgrywki użyte karty żywiołów odłóżcie do pudełka, a na potrzeby kolejnej rozgrywki wylosujcie nowy zestaw dwóch kart żywiołów.

Uwagi ogólne odnośnie wykorzystania kart mocy żywiołów:

- Wykorzystanie mocy żywiołów (usuwanie, przesuwanie) nie może przerwać stykania się kart.

- Gdy karta wraca na rękę, wpierw powinna zostać odłożona na bok, obok pola gry. Dopiero po jednej rozegranej kolejce danego gracza wraca na rękę. Karta odrzucona odpada z gry do końca bieżącej rozgrywki.
- Pozyskując kartę mocy żywiołu – musisz od razu wykorzystać jej zdolność (np. jeśli mówi „zagraj” – musisz od razu zagrać dodatkową kartę). Jeśli nie możesz tego zrobić (bo sytuacja na polu gry to uniemożliwia) – nie możesz użyć karty mocy żywiołu.
- Moce żywiołów nie działają na kartę ETERu.
- Ilekroć w wyniku działania mocy żywiołów karta odpada z gry, dzieje się to do końca bieżącej rozgrywki.
- Część kart mocy żywiołów umożliwia dołożenie karty w ramach realizacji mocy żywiołu.

Pełen SPIS KART MOCY ŻYWIOŁÓW – patrz strona 18.

TRYB TURNIEJOWY

W tym trybie gracze dobierają arenę walki.

Gra toczy się według zasad jednego z trzech pozostałych trybów, lecz w miejsce 2–3 rozgrywek, by określić zwycięzcę, **gracie 5 rozgrywek pod rząd**.

Za każdym razem, gdy któryś z graczy ułoży zwycięski układ (linię 3 lub 4 kart w zależności od trybu), ostatnia położona karta pokazuje miejsce na arenie walki, w którym ten gracz kładzie swój znacznik.

Jeżeli w tym miejscu jest już jakiś inny znacznik, to gracz:

- zbija znacznik przeciwnika stawiając swój – znacznik przeciwnika należy zdjąć z areny walki lub
- dostawia swój znacznik do swojego znacznika, który tam się już znajduje.

Jeżeli trafienie nastąpi zanim zostanie określone pole gry (więc nie można zdecydować, w które dokładnie pole trafił), zwycięski gracz decyduje, jaki byłby finalny układ pola gry.

W przypadku remisu w pojedynczej rozgrywce gracze sumują wartość swoich kart. Zwycięzca **wybiera miejsce na arenie walki**, gdzie stawia swój znacznik. W przypadku ponownego remisu (na wartości kart), gracie kolejną rozgrywkę (ta jest po prostu nierozstrzygnięta) w ramach 5 turniejowych rozgrywek. W przypadku remisu w 5. rozgrywce - należy rozegrać dodatkową, finałową rozgrywkę.

TRYB TURNIEJOWY wygrywa gracz, który:

- ułoży linię trzech trafień (**WAŻNE** Nawet grając w trybach starcia magów czy walki żywiołów - na arenie walki wystarczy ułożyć 3 trafienia w linii, by wygrać) lub
- ma więcej swoich znaczników na arenie walki.

JAK GRAĆ? NASZA REKOMENDACJA

Jak już poznacie każdy z trybów, proponujemy grać w następujący sposób:

TURNIEJOWO - na zasadach trybu szkoleniowego. Czyli pole gry 3x3, 7 kart walki, brak mocy i zdolności żywiołów, czysta gra logiczna pozbawiona losowości, z grą w grze, jaką jest wykorzystanie areny walki.

ŻYWIOŁOWO - łącząc tryby starcia magów i mocy żywiołów. Gracze raz na rozgrywkę mogą skorzystać albo ze zdolności swojego maga, albo z karty żywiołu. Reszta zasad jest analogiczna do opisanych wyżej obu trybów. Pamiętaj – maga losujesz na całą grę, karty żywiołów co rozgrywkę są nowe.

Chcesz zagrać z dzieckiem o wieku poniżej 8 lat?

Dzieci w wieku 5-6 lat mogą zacząć od trybu szkoleniowego, z czasem można dodać iluzję, następnie eksplozje mocy. Po dobrym ograniu warto wprowadzić tryb turniejowy. Dopiero w dalszej kolejności sugerujemy ogrywać pozostałe dwa tryby.

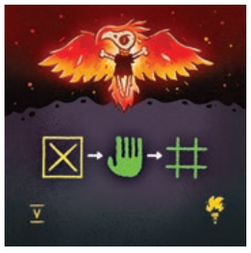
SPIS KART MOCY ŻYWIOŁÓW

I. KONTROLOWANA EKSPLOZJA Wywołaj eksplozję mocy. Będzie to jedyna eksplozja w tej rozgrywce. Jeśli na zasadach ogólnych już została użyta eksplozja mocy, to użyjcie kolejnej karty eksplozji mocy.

II. ZNISZCZENIE Usuń ostatnią kartę dołożoną przez przeciwnika - odpada z gry.

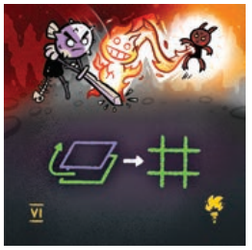
III. PŁOMIEŃ Spal iluzję przeciwnika – odkryj kartę iluzji i dopiero wtedy zagraj własną kartę na dowolne pole.

IV. ŻAR Usuń wszystkie karty tej samej wybranej wartości (min. 2, także twoje) - wracają na rękę. W przypadku stosów usuń wierzchnie karty.

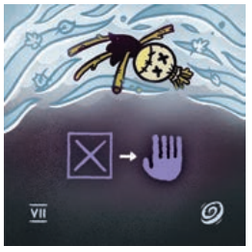


V. POPIÓŁ Powstań jak feniks z popiołów – jeśli straciłeś kartę w danej rozgrywce, odzyskaj ją i od razu zagraj. Dotyczy tylko kart, które odpadły z gry.

VI. ISKRA Wyjmij swoją kartę przykrytą kartą przeciwnika i zagraj ją w inne miejsce. W przypadku stosów kart składających się z kilku kart na sobie, wybierasz dowolną z twoich przykrytych kart.

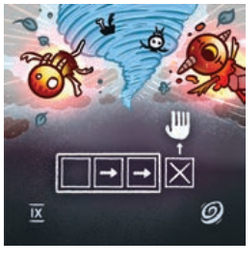


VII. ZWIANIE Usuń z pola gry dowolną widoczną kartę przeciwnika - wraca na rękę.

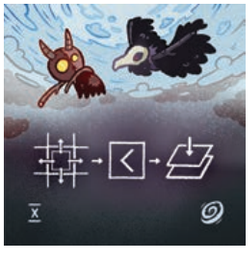


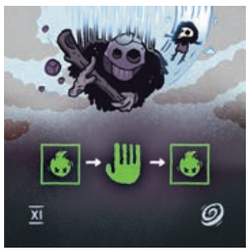
VIII. ZAMIEĆ Usuń wszystkie karty, które przykrywają inne (twoje również) - wracają na rękę.

IX. HURAGAN Przepchnij dowolny pełny rząd lub kolumnę o jedno pole – ostatnia karta/stos kart (twoja lub przeciwnika) wraca na rękę.



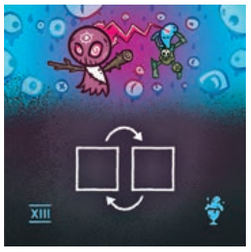
X. PODMUCH Przesuń dowolną kartę w linii poziomej lub pionowej na sąsiednią kartę o niższej wartości. Nie dotyczy stosów kart.





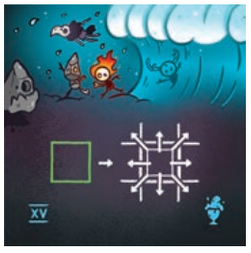
XI . WYMIANA ILUZJI Podmień swoją kartę iluzji na inną z ręki.

XII. WICHER Usuń dowolny stos kart składający się minimum z dwóch kart – karty odpadają z gry.



XIII. WROGA ZAMIANA Zamień miejscami 2 dowolne karty/stosy kart.

XIV. ILUZJA WODY Zagraj ponownie iluzję, (nie może być dwóch twoich iluzji równocześnie).

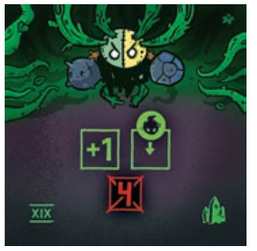


XV. FALA Przełóż dowolną kartę/stos kart na sąsiednie wolne miejsce, następnie w zwolnione miejsce zagraj kartę z ręki.

XVI. WIR Na puste miejsce przełóż 2 sąsiednie (w linii) karty - najpierw o niższej, następnie o wyższej wartości (jak są równej wartości, wybierasz, która przykrywa którą). Nie działa na stosy.

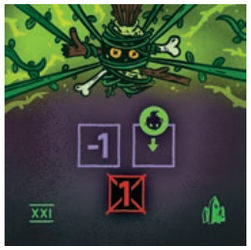
XVII. ŚCIANA WODY Dołóż tę kartę na wolnym miejscu i wybierz rząd/kolumnę, na którą będzie działać. Przeciwnik w najbliższym ruchu nie może zagrać karty w tym rzędzie/kolumnie. **Warunek** - przeciwnik musi mieć inne możliwości zagrania karty. Po kolejce przeciwnika tę kartę odrzucacie.

XVIII. WODOSPAD W wybranej kolumnie zsuń karty układając je na sobie niezależnie od ich wartości. Karta, która była na górze kolumny, patrząc z perspektywy gracza, który używa mocy, zostaje na wierzchu. **Warunek** - musi być kolumna minimum 3 kart.



XIX. WZMOCNIENIE Siła karty +1 (nie działa na 4). Połóż na karcie swój znacznik gracza. W przypadku przykrycia tej karty, bądź jej powrotu na rękę, usuwamy znacznik. W przypadku remisu i liczenia wartości kart znacznik daje +1 do całkowitej wartości.

XX. NISKI LIMIT MOCY Usuń z pola gry wszystkie widoczne karty o wartości 1 - odpadają z gry.



XXI. OSŁABIENIE Siła karty -1 (nie działa na 1). Połóż na karcie swój znacznik gracza. W przypadku przykrycia tej karty, bądź jej powrotu na rękę, usuwamy znacznik. W przypadku remisu i liczenia wartości kart - znacznik daje -1 do całkowitej wartości.

XXII. GRANICA Połóż w dowolnym skrajnym wolnym miejscu wyznaczając granicę pola walki. Następnie zagraj swoją kartę. Każdy z graczy może zastąpić Kartę Granicy dowolną inną, nie blokuje ona miejsca. Należy wtedy Kartę Granicy odrzucić z gry. Warunek: Dołożona Karta Granicy musi od razu wyznaczyć jedną z krawędzi pola walki.

XXIII. LAWINA Przesuń dwie sąsiadujące karty/stosy kart w poziomie lub pionie o 1 pole. Miejsce, w które zostanie przesunięta pierwsza z nich, musi być wolne.

XXIV. SKAŁA Przykryj dowolną kartą kartę iluzji, bez odsłaniania jej wartości.

Autor: Radosław Ignatów
Dewelopment: Łukasz Makuch
Ilustracje: Dawid Wiącek

PATRONI

BN BOARD NEWS
PLANSZOWE BESTIE
DamaGier.pl
GryfGra
SLOYCA
BABA JAGA GRA I CZYTA
PLANSZEO
Blog na wolny czas
kości
FANI GIER