

הוראות המשחק

קמיסדו



למשחק לחשוב ליהנות



Peter Burley

קמיסדו

קמיסדו הינו משחק לוח אסטרטגי מפתיע ומתוחכם המיועד לשני שחקנים. לכל שחקן שמונה אריחי דרקון, המסומנים בקאנג'י - כתב הסימנים הסיני. האריחים מרחפים על פני הלוח בדרכם אל היעד - נחיתה בשורת הבית של היריב! החוברת שלפניכם מחולקת לשני חלקים: בחלקה הראשון מופיעות הוראות המשחק בגרסה הבסיסית. הוראות אלו יאפשרו לכם להתחיל במשחק מיד לאחר עיון קצר. בתוך הוראות אלו ישולבו הפניות לחלקה השני של החוברת: המונחים, הכללים הסברים מורחבים, כללים וגרסאות משחק מתקדמות, ביניהן גרסה מיוחדת למשחק 'סומו'. המונחים מסודרים על פי סדר הא"ב.

הוראות המשחק בגרסה הבסיסית

לגרסאות משחק מתקדמות, הכוללות שימוש באריחי סומו, ראו עמ' 10 - משחק 'סומו'

מספר שחקנים: 2

טווח גילאים: 10 ומעלה

משך משחק בסיסי: 20-30 דקות

מטרת המשחק

עליכם להגיע עם אחד מאריחי הדרקון שלכם אל שורת הבית של היריב. אריח הדרקון הראשון שינחת על משבצת כלשהי בשורת הבית של היריב - יזכה את בעליו בניצחון.

למשך משחק בגרסאות מתקדמות, ראו עמ' 4

*במשחק למתקדמים או בטורניר אפשר לבחור במטרות מאתגרות יותר, ראו עמ' 4 - גרסאות משחק שונות - מטרות וניקוד

תכולת המשחק

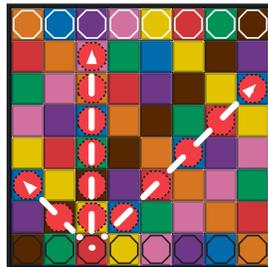
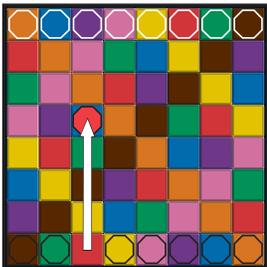
- לוח משחק דו צדדי
- 16 אריחי דרקון
- 36 אסימונים מתומנים, ממוספרים מ-1 עד 36
- חוברת הוראות זו

מהלך המשחק

השחקן השחור פותח במשחק בעזרת אחד משמונת אריחי הדרקון שלו. בתורות הבאים יניעו השחקנים את אריחי הדרקון שלהם, כל אחד בתורו, בהתאם לשלושת כללי התנועה הבאים:

1. ריחוף

אריח דרקון רשאי לרחף בקו ישר לאורך הלוח, למרחק כמה משבצות שיחפוץ. כיוון התנועה הינו רק קדימה או באלכסון (אך לא לצדדים או לאחור) ורק על פני משבצות פנויות. לא ניתן לנחות עם אריח הדרקון על משבצת, כאשר זו תפוסה על ידי אריח דרקון אחר. אריח דרקון אינו רשאי לדלג מעל אריח אחר; אולם, אריח דרקון המרחף באלכסון רשאי לחלוף בין שני אריחים הניצבים על משבצות הצמודות זו לזו באלכסון.



איור 1: אריח הדרקון האדום של השחקן הפותח יכול לרחף אל עבר כל אחת מהמשבצות המסומנות בנקודתיים. אריח הדרקון האדום בוחר לרחף על למשבצת הכחולה בשורה החמישית שלפניו.

המשחק מיועד לשני שחקנים. הניחו את לוח המשחק ביניהם והחליטו מי מבין השניים הוא השחקן הלבן ומי השחור. הניחו את הלוח כאשר הפינות המעוטות בדרקונים לבנים סמוכות לשחקן הלבן, והפינות המעוטות בדרקונים שחורים סמוכות לשחקן השחור. השורה הקרובה ביותר אצל כל שחקן היא "שורת הבית" שלו, כך שהמשבצת הימנית של שורת הבית תהיה כתומה, והמשבצת השמאלית - חומה. כל שחקן מניח את אריחי הדרקון שלו (הלבנים או השחורים) על שורת הבית שלו באופן שבו צבע הכיתוב הסיני שעל אריח הדרקון יהיה תואם את צבע המשבצת שהאריח מוצב עליה. כך למשל, אריח הדרקון עם הכיתוב הכחול יונח על המשבצת הכחולה, אריח הדרקון עם הכיתוב הירוק על המשבצת הירוקה, וכן הלאה.

*לתיאור מורחב של הלוח, האריחים והצעה לבחירת כלי המשחק

ראו עמ' 5 - לוח - תיאור מורחב;

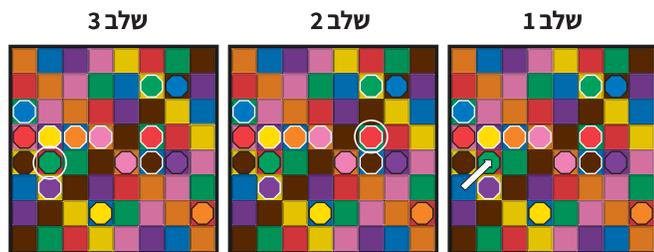
עמ' 4 - אריחים - תיאור מורחב.

*להסבר נוסף על כיוון הלוח, ראו עמ' 4 - הצבת הלוח

*להכנת המשחק בעמדות פתיחה נוספות, מתקדמות ומאתגרות, ראו עמ' 5

- עמדות פתיחה מתקדמות

לעיתים רחוקות עלול להיווצר מצב של חסימה דו-צדדית מושלמת, בו אריחי הדרקון הפעילים של שני השחקנים חסומים ללא כל אפשרות לנוע. במצב כזה, השחקן האחרון שהניע את האריח שלו ויצר את החסימה המושלמת- הוא המפסיד במשחק.



איור 4: השחקן הפותח (השחור) הנחית את אריח הדרקון הירוק שלו על גבי המשבצת האדומה (שלב 1). כעת, אריח הדרקון האדום של השחקן היריב (הלבן) הוא האריח הפעיל, אולם דרכו חסומה על ידי אריחי דרקון אחרים (שלב 2). התור חוזר אל השחקן הפותח, שחייב להניע את אריח הדרקון הירוק שלו, אולם אינו יכול לבצע זאת (שלב 3). נוצרה חסימה מושלמת.

4. ניצחון

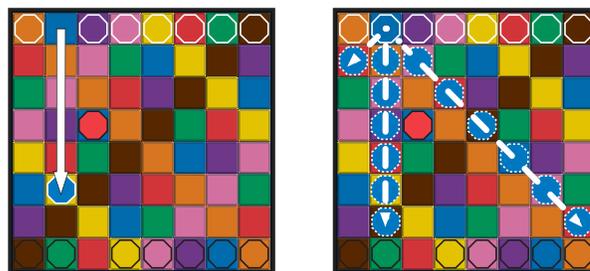
השחקן הראשון שהצליח להנחית את אחד מאריחי הדרקון שלו בשורת הבית של היריב, מנצח במשחק.

*לכללי הניצחון בסוגי המשחק השונים, ראו עמ' 4 - **גרסאות משחק שונות - מטרות וניקוד.**
*לכללי ניצחון במשחק 'סומו', ראו עמ' 7 - **משחק 'סומו'**

*לפירוט והסבר מורחב של כללי הריחוף, ראו עמ' 7 - **תנועה - כללי ריחוף**

2. אריח פעיל

צבע המשבצת עליה נוחת אריח דרקון, קובע את צבע אריח הדרקון אותו חייב היריב להזיז בתורו. אריח זה מכונה במשחק "האריח הפעיל". בכל תור, השחקן חייב להניע דווקא את אריח הדרקון אשר מסומן באותו הצבע של המשבצת עליה נחת אריח הדרקון של היריב.

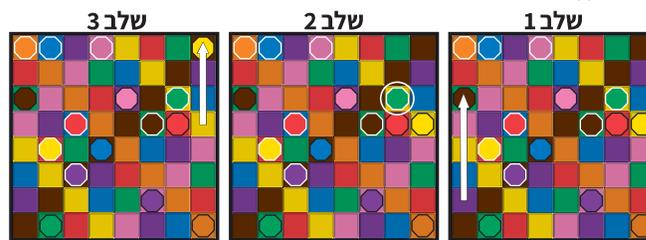


איור 2: מכיוון שהאריח של השחקן הקודם נחת על משבצת כחולה, האריח הפעיל של השחקן היריב הינו אריח הדרקון הנושא את הכיתוב הכחול. הוא רשאי לרחף אל עבר כל אחת מן האפשרויות המסומנות בנקודתיים. אריח הדרקון הכחול בוחר לרחף עד למשבצת הצהובה בשורה השישית שלפניו. בכך הוא הופך את אריח הדרקון הצהוב של השחקן הפותח לאריח הפעיל, ומאלץ אותו להניע את הדרקון הצהוב ממקומו בתור הבא.

לפירוט מורחב של הכללים הקובעים מיהו האריח הפעיל, ראו עמ' 4 - **אריח פעיל - הגדרה וכללים**

3. חסימה

אריח הדרקון הפעיל חייב לנוע בתורו משבצת אחת לפחות, במידת האפשר. אולם, אם דרכו חסומה והוא אינו יכול לנוע לאף כיוון, השחקן מפסיד את תורו והיריב יכול לשחק שוב. בפעם זו, עליו להזיז דווקא את אריח הדרקון שצבע הכיתוב שעליו זהה לצבע המשבצת עליה עומד אריח הדרקון החסום.



איור 3: השחקן הפותח (המשחק בכלים השחורים) הניע את אריח הדרקון החום שלו מהמשבצת הסגולה למשבצת הירוקה (שלב 1). כעת, השחקן הלבן צריך להניע את אריח הדרקון הירוק, אולם כל הדרכים שלפניו חסומות (הישר לפניו ובאלכסון קדימה) (שלב 2). לכן, השחקן הפותח (השחור) ממשיך לשחק. מאחר ואריח הדרקון החסום עומד על משבצת צהובה, על השחקן הפותח להניע דווקא את אריח הדרקון הצהוב שלו (שלב 3).

המונחים (מסודרים לפי א"ב)

זהו כלל היסוד של קמיסדו. חשוב מאוד להפנים אותו על מנת להצליח במשחק.

תוכן צניינים

- 4 אריחים - תיאור מורחב
- 4 אריח פעיל - הגדרה וכללים
- 4 גרסאות משחק שונות - מטרות וניקוד
- 4 הערכת זמן לרמות משחק נוספות
- 5 הצבת הלוח
- 5 לוח - תיאור מורחב
- 5 עמדות פתיחה מתקדמות
- 7 משחק 'סומו'
- 7 תנועה - כללי ריחוף

גרסאות משחק שונות - מטרות וניקוד

ניתן לשחק בקמיסדו בכמה גרסאות:

גרסת המשחק הבסיסית - כפי שתוארה בתקציר ההוראות בעמ' 1.

משחק בסיסי בעמדת פתיחה מתקדמת שנבחרה באופן אקראי.

ראו להלן **עמדות פתיחה מתקדמות** בעמ' 5.

טורניר בסיסי - סדרה של שלושה משחקים בסיסיים (ראו להלן), כשבכל אחד מהם נצברת נקודה אחת לזכות אחד השחקנים, עד למקסימום הנקודות שנקבעו מראש (ולא יותר מ-8).

טורניר 'סומו' - סדרת משחקים, שהראשון שבהם הוא משחק בסיסי, ומן המשחק השני ואילך כל אריח דרקון שהגיע לשורת הבית של היריב עולה לדרגת אריח 'סומו' ונשאר כזה עד סוף הטורניר. המשחק נמשך עד למקסימום הנקודות שנקבעו מראש או עד שאריח סומו מגיע לשורת הבית של היריב וזוכה בניצחון מיידי.

ראו להלן **משחק 'סומו'** בעמ' 7.

ניתן לשחק את שני סוגי הטורנירים - טורניר בסיסי וטורניר 'סומו' - בעמדות פתיחה מתקדמות, המאפשרות גיוון ואתגרים חדשים.

טורניר בנוי מסדרה של משחקים. בכל משחק מטרת השחקן היא להיות הראשון שיגיע בעזרת אחד מאריחי הדרקון שלו אל שורת הבית של השחקן היריב. כל ניצחון מזכה בנקודה אחת בלבד. לפני תחילת המשחק, קבעו ביניכם מה מספר הנקודות המירבי אותו יש לצבור כדי לנצח.

* אם אריח הדרקון הנוחת על שורת הבית של היריב הוא אריח 'סומו', הוא מזכה את השחקן בניצחון מיידי.

הערכת זמן לרמות משחק נוספות: משך המשחק

- 20-30 דקות (משחק בסיסי, סבב אחד)
- 60-90 דקות (שלושה סבבי משחק)
- 2-3 שעות (טורניר ארוך - שמונה סבבי משחק)

אריחים - תיאור מורחב

במשחק זה 16 אריחים הקרויים "אריחי הדרקון". שמונה מהם לבנים ושמונה האחרים - שחורים.

על צדו העליון של כל אריח דרקון, לבן או שחור, מופיע כיתוב ב-קאנג'י - כתב סימנים סיני. הכיתוב (המופיע גם בצידו השני של לוח המשחק) מתייחס לשמונת הצבעים הבאים: כתום, כחול, סגול, ורוד, צהוב, אדום, ירוק וחום. הכיתוב מוטבע על גבי האריח לפי הצבע אותו הוא מתאר. לפניכם סמלי הצבעים המופיעים על אריחי הדרקון של כל שחקן:

כחול, צהוב, אדום, ירוק, ורוד, סגול, צהוב, אדום, ירוק וחום

השחקן המנוסה יותר ישחק באריחי המשחק הלבנים, והשחקן השני ישחק באריחים השחורים. כל אחד מן השחקנים ימשיך לשחק באריחים שבחר למשך כל הטורניר.

אריח פעיל - הגדרה וכללים

שני כללים קובעים איזה מבין אריחי הדרקון יוגדר כ"אריח פעיל" ויהיה רשאי לנוע בתור:

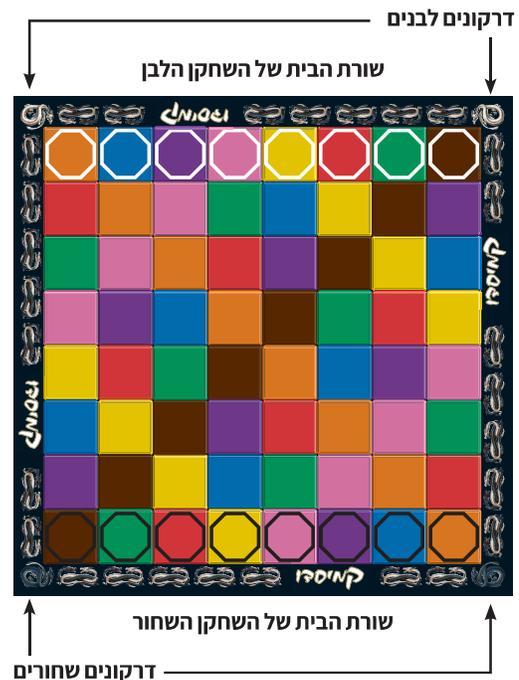
לכללי הריחוף של אריחי הדרקון ראו **תנועה - כללי ריחוף**, בעמ' 7.

כלל אריח דרקון 1: הפעם היחידה בכל המשחק, בה השחקן יכול לבחור את אריח הדרקון שברצונו להניע היא **במהלך הראשון בלבד** (או במהלך הראשון של כל סבב, כאשר משחקים בטורניר).

כלל אריח דרקון 2: בכל יתר המהלכים במשחק, השחקנים רשאים להניע רק את אריח הדרקון שצבעו תואם את צבע המשבצת עליה נחת כרגע אריח הדרקון של היריב. האריח זה מכונה "אריח פעיל".

הצבת הלוח

מנח הפתיחה של המשחק, לפני המהלך הראשון, מוצג בצירוף הבא. שורת הבית של השחקן הלבן מוצגת בראש האזור, ושני הדרקונים הלבנים בשתי פינות הלוח העליונות פונים אל שחקן זה. שורת הבית של השחקן השחור מוצגת בתחתית האזור, ושני הדרקונים השחורים בשתי פינות הלוח התחתונות פונים אל שחקן זה.



הערה: ניתן לשחק גם כאשר מניחים את לוח המשחק במנח שונה מזה המתואר כאן (משבצת כתומה משמאל, משבצת חומה מימין). אולם חוברת ההוראות מניחה כי לוח המשחק מוצב כאשר המשבצת הימנית של שורת הבית היא הכתומה. אם תניחו את הלוח אחרת, יקשה עליכם להיעזר בדוגמאות המתוארות להלן.

לוח - תיאור אורח

לוח המשחק הינו דו-צדדי, והוא מחולק ל-64 משבצות ב-8 צבעים שונים. על צד אחד של הלוח מצוירות משבצות צבעוניות ריקות, בעוד בצד הנגדי רשומים שמות הצבעים בכתב הסימנים. צד זה מיועד לשחקנים עם עיוורון צבעים וכן עבור אלו שמעדיפים אותו מסיבה אחרת. בחרו את הצד המועדף עליכם; אין הבדל בין חוקי המשחק עבור שני צדי הלוח.

צמצום פתיחה מתקדמת

בפעמים הראשונות שתשחקו בקמיסדו, התחילו בעמדת הפתיחה הבסיסית: הניחו את אריחי הדרקון בשורת הבית על ידי התאמת צבעי הכיתוב שעל אריחי הדרקון לצבע המשבצות. עמדה התחלתית זו מתוארת בסעיף ההכנות למשחק בעמוד 1 בחוברת זו.

לאחר שתרכשו ניסיון במשחק, יתכן ותרצו לאתגר את עצמכם במצבים מתקדמים יותר. עמדות הפתיחה השונות המוצגות בהמשך החוברת מציעות לכם אתגרים כאלו. אלו אינם צירופי צבעים אקראיים; הם נבחרו במכוון כדי למנוע יתרון מובנה לשחקן הפותח בסבב.

אופן בחירת עמדה התחלתית שונה

את רצפי עמדות הפתיחה המופיעות בהמשך, עליכם לבחור באופן אקראי בעזרת האסימונים המתומנים הממוספרים מ-1 עד 36. הניחו את האסימונים על גבי השולחן כשפניהם כלפי מטה וערבבו אותם. לפניכם שתי אפשרויות לבחירת עמדות המשחק ההתחלתיות:

דרך הצבה ראשונה (רצף התחלתי זהה לשני השחקנים):

השחקן שעתידי לפתוח במשחק בוחר אסימון אחד מבין אלו המונחים על השולחן. השחקנים מסדרים את אריחי הדרקון שלהם על פי הרצף המופיע בלוח הרצפים בעמוד הבא, לצד המספר המופיע על האסימון שבחרו. לדוגמה, אם אסימון מספר 22 נבחר, שני השחקנים מציבים את אריחי הדרקון שלהם על פי אותה עמדת פתיחה המתוארת ברצף מספר 22, מימין לשמאל:



- שחקן פותח: כחול, צהוב, סגול, כתום, חום, אדום, ורוד, ירוק.
- שחקן שני: כחול, צהוב, סגול, כתום, חום, אדום, ורוד, ירוק.

שימו לב כי שני השחקנים מציבים את האריחי הנושא את הכיתוב הכחול על המשבצת הכתומה שבקצה הימני של שורת הבית של כל אחד מהם, וכן את יתר האריחים מימין לשמאל, עד לאריח הנושא את הכיתוב הירוק שיוצב על המשבצת החומה.

דרך הצבה זו פותחת בפניכם 36 עמדות פתיחה חדשות.

דרך הצבה שנייה (רצף התחלתי שונה לכל שחקן):

השחקן שעתידי לפתוח במשחק בוחר שני אסימונים מבין אלו המונחים על השולחן וחושף את המספרים שעליהם. המספר הגבוה מבין השניים עובר אל השחקן השני. מספר זה נותן לו עמדת פתיחה חזקה מעט יותר מזו של השחקן הפותח, ונועד לאזן את מהלך הפתיחה של השחקן הראשון. שני השחקנים בוחרים ברצפים המתאימים למספר שקיבלו ומסדרים את אריחיהם בהתאם. לדוגמה, אם השחקן הפותח בוחר באסימונים מספר 31 ו-9, הרי שהוא מסדר את אריחיו על פי רצף מספר 9, והשני על פי רצף מספר 31.

שימו לב, כי אצל השחקן הפותח, אריח הדרקון הנושא את הכיתוב הצהוב מוצב על גבי המשבצת הכתומה, ולאחריו יתר האריחים מימין לשמאל, עד אשר האריח הנושא את הכיתוב הוורוד יוצב על גבי המשבצת החומה. אצל השחקן השני, אריח הדרקון הסגול מוצב על גבי המשבצת הכתומה, ולאחריו יתר האריחים מימין לשמאל, עד אשר האריח האדום יוצב על גבי המשבצת החומה.

דרך הצבה זו מעניקה 1,260 מצבים התחלתיים חדשים ושונים (35*36).



• שחקן פותח: צהוב, חום, כחול, אדום, סגול, ירוק, כתום, ורוד.



• שחקן שני: סגול, כחול, צהוב, כתום, חום, ורוד, ירוק, אדום.



כמתואר בתחילת חוברת ההוראות. אולם, ניתן גם לבחור בדרכי ההצבה הנוספות (הראשונה או השנייה), כמתואר בעמוד 7. ניתן לבחור באסימונים חדשים בתחילת כל סבב על מנת לקבוע עמדות פתיחה חדשות, ובכך לגוון את המשחק במהלך הטורניר.

תנועה - כללי ריחוף

הכללים הבאים קובעים כיצד תוכלו להניע את אריחי הדרקון הפעיל שלכם:

כלל ריחוף 1: אריח דרקון יכול לרחף בקו ישר קדימה או באלכסון קדימה. לא ניתן להניע את אריחי הדרקון לצדדים וגם לא לאחור.

כלל ריחוף 2: אריח דרקון יכול לרחף לאורך כמה משבצות, אולם הוא אינו רשאי לרחף מעל משבצת שמוצב עליה אריח דרקון אחר (גם אם הוא שייך לאותו השחקן עצמו). אריח דרקון יכול לרחף ישירות משורת הבית שלו אל משבצת פנויה בשורת הבית של היריב, בתנאי שהוא נע בקו ישר (קדימה או באלכסון) ואריחי דרקון אחרים אינם חוסמים את דרכו.

כלל ריחוף 3: אריח דרקון יכול לנחות רק על משבצת ריקה (במלים אחרות, שני אריחי דרקון אינם יכולים לנחות באותה משבצת).

כלל ריחוף 4: אריח דרקון המרחף באלכסון רשאי לחלוף בין שני אריחים הניצבים על משבצות הצמודות זו לזו באלכסון.

כלל ריחוף 5: אם יש לאריח הדרקון אפשרות לנוע, הוא חייב לנוע לפחות משבצת אחת.

כלל ריחוף 6: אם אין אפשרות להניע את אריחי הדרקון לאף כיוון (כלומר, דרכו ישר קדימה או באלכסון קדימה- חסומה), השחקן מפסיד את תורו, והשחקן היריב מבצע מיד תור נוסף.

כלל ריחוף 7: המשחק או הסבב מסתיים כאשר אחד מאריחי הדרקון מצליח להגיע לאחת ממשבצות שורת הבית של היריב. שחקן זה הוא הזוכה במשחק או בסבב.

כלל ריחוף 8: במקרים נדירים, עלולה להיווצר במהלך המשחק חסימה מושלמת, שבו אריחי הדרקון של שני הצדדים אינם יכולים להתקדם. במצב כזה של חסימה מושלמת, השחקן שביצע את המהלך האחרון - מפסיד במשחק, והשחקן היריב זוכה בניצחון במשחק או בסבב.

סמלי הטבעת המופיעים בצד התחתון של אריחי הדרקון מאפשרים רמת משחק נוספת ומאתגרת. טבעות אלה מציינות את הניקוד שצברתם. כאשר אריח דרקון מגיע לשורת הבית של היריב, עליכם להפוך את האריח אל צידו השני. סמל הטבעת שעליו מעיד שזכיתם בנקודה אחת. כעת, עם סיום סבב זה בטורניר, החזירו את אריחי הדרקון אל שורת הבית שלכם וסדרו מחדש את האריחים על פי עמדת הפתיחה שנבחרה. כל אריח דרקון שמונח על צידו השני מוכתר מעתה כלוחם 'סומו'!

השחקן שהפסיד בסבב הקודם הוא הפותח בסבב הבא. השחקנים ממשיכים לשחק באותם אריחי דרקון בהם שיחקו בסבב הקודם (שחורים או לבנים), אולם עליהם להשאיר את האריחים שהועלו לדרגת 'סומו' במצבם החדש (עם סמלי הטבעת).

אריחי 'סומו' מרחפים על פני הלוח תחת אותם הכללים של אריחי דרקון הרגילים, בשני הבדלים:

1. אריחי 'סומו' רשאים לרחף למרחק של עד 5 משבצות בלבד בכל תור.
2. אריח 'סומו' המגיע שנית לשורת הבית של היריב מזכה את בעליו בניצחון (ראו בהמשך).

שימו לב: אם הסבב הקודם הסתיים בחסימה מושלמת (ראו איור 4), אזי השחקן אשר לא גרם לחסימה זו זוכה באריח 'סומו'. עליו להפוך ל'סומו' את אריחי הדרקון שצבעו כצבע המשבצת עליה מוצג אריח הדרקון האחרון שהשחקן היריב יכל להניע. אם אריח זה כבר היה בדרגת 'סומו', אזי שחקן זה הוא המנצח בטורניר כולו!

מספר הנקודות הדרושות לניצחון לפני תחילת המשחק, קבעו את מספר הנקודות הדרושות לניצחון. מספר אריחי ה'סומו' שברשותכם מראה בכל שלב את הניקוד שצברתם. מקובל לקבוע יעד של שלוש נקודות (שלושה אריחי 'סומו'), אולם ניתן לבחור ביעד גבוה יותר. הניקוד הגבוה ביותר האפשרי הוא שמונה, כמספר אריחי הדרקון שברשות כל אחד מן השחקנים. המנצח יהיה הראשון שיגיע למספר הנקודות שנקבעו מראש, על ידי הפיכת אריחי דרקון לאריחי 'סומו'.

עם זאת, אריח 'סומו' יכול להביא לניצחון מהיר יותר: שחקן שמצליח להנחית את אריחי ה'סומו' שלו על שורת הבית של היריב פעם נוספת זוכה לניצחון מיידי, ללא קשר לכמות הנקודות שנצברו עד כה. זכרו כי אריח 'סומו' מסוגל לרחף בכל תור על פני 5 משבצות בלבד, ולא על פני כל לוח המשחק כמו שאר אריחי הדרקון.

עמדות פתיחה במשחק 'סומו' ניתן לשחק משחק 'סומו' כאשר מתחילים כל סבב בעמדת הפתיחה הרגילה,

飛龍傳說 飛龍傳說

© Peter Burley, Burley Games Limited
22 Fern Close, Frimley, Surrey GU16 9QU
United Kingdom
www.burleygames.com
A game by Peter Burley
pete.burley@burleygames.com
Graphic design and artwork:
steve.creative@btinternet.com
Made in China



תרגום: דתיה הלוי
הגהה ועריכה לגרסא העברית: מיכל שטרן, אפרים היומן
גרפיקה: פזית מורי 2design
המשחק משווק בישראל על ידי: הקוביה משחקים בע"מ
העבודה 27, ראש העין, 4801777
ח.פ. 03-970-2192 טל: 51-314669-6
© 2021 הקוביה משחקים בע"מ, כל הזכויות שמורות
www.hakubia.com



לשחק לחשוב ליהנות

  
הקוביה משחקים