



# Hollywood

1947

1-9 JÁTEKOS  
14 ÉVES KORTÓL  
20-40 PERC JÁTEKIDŐ

# BEVEZETŐ

1947-et írunk, és ti egy virágzó filmkészítő vállalat tagjai vagytok Hollywoodban. Kicsiny filmstúdiótok alkalmazottai közt azonban gyaníthatóan kommunisták rejtőznek, hogy becsempésszék „hazafiatlan propagandájukat” a filmjeitekbe! Vajon képesek lesztek megtalálni az összes állítólagos kommunistát, mielőtt a stúdió kénytelen lehúzni a rolót? Vagy talán éppen te leszel az, akit meggyanúsítanak, hogy aztán örökre kitiltsanak ebből az iparágból?

A stábod a játék minden egyes fordulójában elkészít majd egy filmet (a játék 4-7 fordulóból áll). Amint fény derül a filmplakátra, máris lehet tudni, hogy milyen propagandát támogat (hazafias vagy kommunista, de lehet semleges is). A **GYÁRTÁSI** szakaszban minden játékosnak lehetősége lesz a foglalkozásán keresztül érvényesíteni az ideológiáját, vagy befolyásolni más játékosok ráhatását a filmre. Az **UTÓMUNKÁLATOK** alatt a játékosok kártyákat játszanak ki, hogy a maguk javára fordítsák a film ideológiai sugallatát. Mikor elérkezik a **premier**, a kártyák felfedésre kerülnek és kiderül, hogy csapódik le a film a nagyközönségnél. Az a csapat nyeri a fordulót, amelyik a legtöbb ideológiai szimbólumot gyűjtötte össze, elnyerve ezzel a jogot arra, hogy a film plakátjára helyezze a saját filmszalagját.

## CÉLOK

### HAZAFIAK



az a célotok, hogy 4 film készüljön el, ahol a hazafias szimbólumok vannak többségben.

### KOMMUNISTÁK



az a célotok, hogy 4 film készüljön el, többségében kommunista szimbólumokkal (a döntetlen is jó).

### FILMCSILLAG



az a célotod, hogy a játék a lehető legtovább kiegyenlített legyen (lásd 9. oldalon).

A játék véget ér, ha az egyik csapat elérte a célját.

A játék részben stratégián, részben következtetésen alapul. Soha nem mutathatod meg senkinek a rejtett kártyáidat és a lojalitásodat, de beszélhetsz róla korlátozások nélkül.

**Kimondottan javasolt sokat és tartalmasan beszélni a játék közben, mondjuk egy-egy szavazás lehetséges kimeneteléről.** Ha te vagy a filmszillag, vagy a kommunisták csapatához tartozol, a megtévesztés is hasznos eszköz lesz a számodra, hiszen a hazafiak mindig többen vannak.

## JÁTÉKELEMEK

### 15 FILMPLAKÁT



9 filmszalag



9 csillagkocka



9 lojalitáskártya



60 propagandakártya



13 foglalkozáskártya



4 jelző

# ELŐKÉSZÜLETEK

1. Keverjétek meg a foglalkozáskártyákat, és minden játékosnak osszatok egyet képpel felfelé. A megmaradt foglalkozáskártyákat képpel felfelé helyezétek középre.
2. Az alábbi táblázat alapján alakítsatok ki egy paklit a lojalitáskártyákból. Keverjétek meg őket, és minden játékosnak osszatok egyet képpel lefelé. A játékosok megnézhetik a saját kártyájukat, de a többieknek nem mutathatják meg. A megmaradt lojalitáskártyák kikerülnek a játékból.

	Hazafi	Kommunista	csillag
1 JÁTÉKOS*	1	-	-
2 JÁTÉKOS*	1	1	-
3 JÁTÉKOS*	2	1	-
4 JÁTÉKOS	2	1	1
5 JÁTÉKOS	3	2	-
6 JÁTÉKOS	3	2	1
7 JÁTÉKOS	4	2	1
8 JÁTÉKOS	4	3	1
9 JÁTÉKOS	5	3	1

\*1-3 JÁTÉKOS ESETÉN A II. OLDALON TALÁLTOK INSTRUKCIÓKAT

3. Minden játékos becsukja a szemét, és az osztó utasítására a kommunisták nyissák ki a szemüket, nézzék meg egymást, majd csukják be a szemüket.
4. Keverjétek meg a propagandakártyákat, és minden játékosnak osszatok hármat. A megmaradt kártyákból alakítsatok ki egy képpel lefelé fordított paklit középen. Ezek a kártyák képezik egy játékos kézben tartott kártyáit. Hacsak más utasítás nem érkezik, minden hivatkozás a „paklira”, „kártyákra” és „kézben tartott kártyákra”, a propagandakártyákra vonatkozik.
5. Adjatok minden játékosnak egy kockát. Minden játékos dob egyet a sajátjával, és maga elé helyezi.
6. Keverjétek meg a filmplakátokat és tegyétek azokat képpel lefelé középre.
7. Tegyétek a jelzőket és a filmszalagokat középre.



## JÁTÉK MENET

Minden fordulóban egy film készül, aminek a lépései: gyártás, utómunkálatok és premier. Kártyák kijátszása egy „filmhez” azt jelenti, hogy a játékosok képpel lefelé propagandakártyákat helyeznek középére.

## GYÁRTÁS

A foglalkozáskártyáján a legalacsonyabb számmal rendelkező játékoskal kezdve, és az óramutató járásával megegyező irányban haladva, minden játékos végrehajt egy kört. A játékos a körében választhat **egy**et a következő három lehetőség közül, vagy passzol:

### I. OPCIO: FOGLALKOZÁSAKCIÓ

Amely foglalkozások nincsenek betöltve egy játékos által, azok akciói ebben a fordulóban nem kerülnek végrehajtásra.

Ha a szabály „bármely játékosra” hivatkozik, te is beletartozol.



**I | A FORGATÓKÖNYVÍRŐ** felhúz két filmplakátot és titokban kiválaszt egyet, amelyet az asztal közepére helyez, a másikat pedig képpel lefelé eldobja. A többi játékos nem faggathatja a forgatókönyvírőt, és ő sem árulhat el semmit az eldobott filmplakátról.

**FONTOS!** Ha nincs forgatókönyvíró, vagy a játékos más akciót választ, akkor a forduló elején véletlenszerűen fedjete fel egy filmplakátot.



**2 | A PRODUCER** felcserél 2 foglalkozáskártyát. Ezek lehetnek játékosoknál lévő kártyák (akár saját is), vagy az asztalon lévő kártyák is. Ha a saját foglalkozáskártyáját cseréli le egy olyanra, amit még nem hajtottak végre a fordulóban, akkor azonnal végre is hajthatja.



**3 | A RENDEZŐ** jelzőt ad az egyik játékosnak. Egymást követő két fordulóban nem kaphat jelzőt ugyanaz a játékos. A részleteket lásd az „Utómunka” résznél.



**4 | A VILÁGOSÍTÓ** végrehajt 3 újradobást. A szokásos újradobásakciótól eltérően (3. opció), 2 vagy 3 újradobást is felhasználhat ugyanarra a kockájára.



**5 | AZ OPERATŐR** eldobatja bármely játékos kezében lévő lapjait, amik helyett 3 újat kell húzni.



**6 | A SZÍNÉSZNŐ** kijelöl egy játékost, aki húzzon 2 kártyát, majd dobjon el 2-t.



**7 | A SZÍNÉSZ** kijelöl egy játékost, aki húzzon 2 kártyát, majd dobjon el 2-t.



**8 | A ZENESZERZŐ** húz két kártyát, és az egyiket (képpel lefele) a filmre teszi, a másikat eldobja.



**9 | A VÁGÓ** jelezheti a szándékát, hogy meg kívánja vágni a filmet azzal, hogy a foglalkozáskártyáját feljebb csúsztatja. (A vágás pontos menete az „Utómunka” során lesz részletezve.)

## 2. OPCIO: CSERÉLJ EGYET KÖZÉPRŐL

A jelenlegi foglalkozáskártyádat kicseréleheted a közepen található egyikére. Az új foglalkozásakciót csak a következő fordulótól használhatod! 9 fős játékban ez a lehetőség nem áll rendelkezésre.

## 3. OPCIO: BÁRMELYIK 2 KOCKA ÚJRADOBÁSA

Dobj újra egy kockát, és add vissza a tulajdonosának, majd ismételd meg egy másik játékos kockájával. Nem dobhatod újra kétszer ugyanannak a játékosnak a kockáját. Az egyik újradobott kocka lehet a sajátod is. Dönthetsz úgy, hogy csak egy kockát dobsz újra.



## UTÓMUNKA

Miután mindenki végrehajtotta a körét:

- 1. A JÁTÉKOSOK, AKIK CSILLAGOT DOBTAK, TEGYENEK I KÁRTYÁT A FILMHEZ, KÉPPEL LEFELÉ**  
Majd, ha van olyan játékos akinél jelző van (amit a rendezőtől kapott), eldobhatja azt, hogy egy extra kártyát tegyen hozzá a filmhez, képpel lefelé. (Ezt akkor is megteheti, ha nem csillagot dobott.)



- 2. TEGYETEK EGY TOVÁBBI KÁRTYÁT A PAKLI TETEJÉRŐL A FILMHEZ, KÉPPEL LEFELÉ**  
Hagyjátok ki ezt a lépést, ha a zeneszerző a körében már kártyát helyezett az asztalra.
- 3. KEVERJÉTEK MEG A FILMHEZ KIJÁTSZOTT KÁRTYÁKAT ÉS VÉLETLENSZERŰEN DOBJATOK EL EGYET**  
Ne nézzétek meg az eldobott kártyát. Ha a vágó jelezte, hogy meg akarja vágni a filmet, akkor a kártyát neki adjátok. A vágó megnézheti azt és eldöntheti, hogy kidobja a filmből, vagy visszarakja. Ha visszarakja, akkor keverjétek újra a kártyákat, majd dobjatok el egyet véletlenszerűen.

## 1. FEDJÉTEK FEL A FILMHEZ TARTOZÓ KÁRTYÁKAT, ÉS HATÁROZZÁTOK MEG A FORDULÓ NYERTESÉT

Az a csapat, amelyik a szimbólumok többségét kapta (beleértve a filmplakát alján látható szimbólumokat), megnyeri a fordulót! Ha döntetlen az állás, akkor a kommunisták nyerik a fordulót. A győztes csapatnak megfelelő filmszalagot tegyék a filmplakátra.



## 2. ELLENŐRIZZÉTEK A KONGRESSZUSI MEGHALLGATÁST ÉS AZ ÁTSZERVEZÉST

Ha legalább egy „Kongresszusi meghallgatás” (Congressional Hearing) kártya is van a filmen, akkor dobja újra mindenki a kockáját, máskülönben nem módosulnak. Ha legalább egy „Átszervezés” (Shake Up) kártya van a filmen, akkor szedjétek össze a foglalkozáskártyákat, keverjétek meg és osszátok újra.



## 3. HÚZZATOK

Minden játékos húzzon annyi kártyát a propaganda-kártya-pakliból, hogy 3 legyen a kezében.

Dobjátok el az összes kijátszott propagandakártyát, és ismételjétek ezeket a lépéseket az egyik csapat győzelméig, ami a játék végét is jelenti.



## EGY FONTOS KITÉTEL A DOBÓPAKLIRÓL

Ez a játék nem szokásos dobópaklit használ, hanem minden alkalommal, amikor egy szabály arra utasít, hogy „dobj el” egy kártyát, akkor azt képpel lefelé egy játékterületen kívüli helyre kell tenni, hogy még véletlenül se húzza fel senki. Ha a pakli kiürül, akkor keverjétek meg az eldobott kártyákat, és alakítsatok ki belőlük egy új paklit.

## A GYŐZELEM

Amint bármelyik csapat (a kommunisták vagy a hazafiak) megnyer 4 fordulót, az a csapat győz, és a játék véget ér!



HAZAFIAK GYŐZELME

Ha elkészül összesen hét film (ami azt jelenti, hogy hat film után az állás 3-3), és a hetedik filmnél a szimbólumok száma vagy megegyezik, vagy +1 hazafi, vagy +1 kommunista szimbólum van, a filmcsillag az egyedüli győztes. Ha a hazafiak vagy a kommunisták legalább +2-vel nyerik a fordulót, akkor az a csapat győz, és a filmcsillag veszít. Megjegyzés: az 1, 2, 3 és 5 fős játékokban nem szerepel filmcsillag, és a 7. forduló a szokásos módon kerül pontozásra.



A FILMCSILLAG GYŐZELME



*Készen álltok a játékra! A továbbiakban példajátékot, 1-3 fős módosításokat, szórszálhasogató szabályrészletezést és opcionális szabályokat találtok.*

# PÉLDÁK EGY FORDULÓRA

Egy forduló végén 3 játékosnak mutat csillagot a kockája, tehát az a 3 játékos 1-1 kártyát helyez képpel lefelé középre. Véletlenszerű kártyát nem kell lehelyezni, mert a forduló során a zeneszerző lehelyezett egy kártyát, amikor végrehajtotta az akcióját. A vágó is úgy döntött, hogy végrehajtja az akcióját, tehát megkeveri a 4 kártyát, húz 1-et, majd megnézi, és eldobja azt. A maradék 3-at a játékosok felfedik. A kártyákon egy dupla hazafi, egy semleges és egy kommunista szimbólum van, valamint a filmplakáton is egy hazafi szimbólum látható. A hazafiak nyerik a fordulót (összesen 3 hazafi szemben az 1 kommunistával). A dupla hazafi kártyán a „Kongresszusi meghallgatás” volt, tehát minden kockát újra kell dobni a következő forduló megkezdése előtt.



Egy forduló végén 4 játékos dobott csillagot, tehát ők 1-1 kártyát helyeznek képpel lefelé középre. Egy, a pakliból húzott véletlenszerű kártyát is le kell helyezni, mert a forduló során a zeneszerző nem hajtott végre az akcióját. A vágó sem élt a képességével, tehát az 5 kártyát meg kell keverni, majd 1 tetszőlegesen el kell dobni közülük. A maradék 4-et a játékosok felfedik. A kártyákon két semleges, egy dupla kommunista és egy hazafi szimbólum van, a filmplakáton pedig egy hazafi szimbólum látható. A kommunisták nyerik a fordulót (összesen 2 hazafi áll szemben 2 kommunistával, és döntetlen esetén a kommunista csapat győz). A dupla kommunista kártyán az „Átszervezés” volt, tehát minden foglalkozást újra kell osztani a következő forduló megkezdése előtt.



A 7. forduló végén, 2 játékos dobott csillagot, tehát ők helyeznek 1-1 kártyát képpel lefelé középre. Véletlenszerű kártyát nem kell lehelyezni, mert a forduló során a zeneszerző lehelyezett 1 kártyát, amikor végrehajtotta az akcióját. A vágó él a képességével, így megkeveri a 3 kártyát, húz 1-et, megnézi és visszateszi a többi közé. Ismét meg kell keverni a kártyákat, 1-et el kell dobni, a maradék 2-t pedig fel kell fedni. A kártyákon két kommunista, a filmplakáton pedig egy hazafi szimbólum van. Noha a kommunista csapatnak több szimbóluma van (összesen 2 kommunista áll szemben 1 hazafival), a játékot mégis a filmszillag nyeri, mivel ez a 7. film, és a két csapat közti szimbólumkülönbség csak 1 volt.



## 1-3 JÁTÉKOS ESETÉN

1-3 játékos esetén az alábbi szabályokkal egészítsétek ki az eddig felsoroltakat.

- A producer foglalkozáskártyát vegyétek ki a játékból.
- Minden játékos 2 kockát és 2 foglalkozást kap.
- Egy forduló az a játékos kezd, akinél a legalacsonyabb számú foglalkozáskártya van, és az óramutató járása szerinti sorrendben folytassátok az asztal körül, kétszer (1 játékos esetén 2 egymást követő körben). A körötökben bármelyik kártya akcióját elvégezhetitek, de ugyanazt a kártyaakciót nem végezhetek el kétszer egy fordulóban.
- A forgatókönyvíró akciója kizárólag a forduló első körében használható, ha tehát a forduló elején a forgatókönyvíró-kártya középen van, vagy nem használja a játékos az akcióját, húzni kell egy véletlenszerű filmplakátot.
- A normál szabályok szerint a játékosok felhasználhatják egy körüket, hogy újradobjanak 2 tetszőleges kockát, vagy kicseréljék valamelyik foglalkozásukat (akár olyat is, amelyiket ebben a fordulóban már használták).

- Ha egy játékosnak mindkét kockája csillagot mutat a forduló végén, két kártyát kell középre tennie.
- Helyeztetek 1-3 „szellem” propagandakártyát (1 játékosnál 3-at, 2 játékosnál 2-t, 3 játékosnál 1-et,) képpel lefelé az asztal közepére, és mindegyik mellett dobjatok 1 kockával. Ha egy forduló végén bármelyik kocka csillagot mutat, akkor a hozzá tartozó kártyát bele kell keverni a filmbe, majd egy véletlenszerű, képpel lefelé fordított kártyát kell húzni helyette. Amelyiknél nincs csillag, az nem kerül a filmbe, hanem a helyén marad a következő fordulóra. Egy körödért cserébe megnézheted az összes jelenlegi szellemkártyát. Minden forduló elején újra kell dobni az összes szellemkockát. Ha egy körödet kockák újradozására költöd, akkor választhatsz szellemkockát is.
- 3 fős játékokban a kommunistának 4 helyett csak 3 fordulót kell megnyernie a győzelemhez.
- 2 fős játékokban vegyétek ki a „Monster” és „Horror” plakátokat a játékból, valamint a 6 dupla kommunistakártyát (ami nem átszervezés) a pakliból. A 2 fős játékokban, ha egy forduló döntetlennel ér véget, az mindkét játékos számára az adott kör megnyerését jelenti. Ha mindkét játékos 4 fordulót nyer meg, akkor a játék döntetlennel ér véget.



# JÁTÉKVARIÁNSOK

Arra bízgatunk, hogy bátran próbáljátok ki ezeket a haladó játékváltozatokat!

**VÁLOGATOTT FOGLALKOZÁSOK:** Vegyetek ki tetszőleges foglalkozásokat a játékból, de legalább annyi maradjon játékban, hogy minden játékosra jusson egy.

**IGAZSÁGSZOLGÁLTATÁS:** A 7. fordulóban ne helyeztetek le a filmhez véletlen kártyát (a zeneszerző használhatja a képességét) és keverés után ne vegyetek ki véletlenszerű kártyát (a vágó használhatja a képességét).

**VÉLETLENSZERŰ LOJALITÁS:** Játékoszámtól függetlenül az összes lojalitáskártyából osszatok ki véletlenszerűen a játék elején, és így nem lehet majd tudni, hogy hány hazafi vagy kommunista van a játékban. Esetenként ez elég egyoldalú játékot eredményez, de annál édesebb a győzelem.

**SORREND:** A megszokott óramutató járása szerinti körsorrend helyett, használjátok a foglalkozások sorszámait a körsorrend megállapításához. Ha a producer a saját számánál nagyobb számra cserél, a másik játékos nem kerül sorra abban a fordulóban. Ha egy játékos a saját kártyáját egy nagyobb számra cseréli az asztalról, akkor azt akkor hajtja csak végre, amikor az a szám következik számsorrendben.

## SZAKSZERVEZETI SZTRÁJK:

Minden alkalommal, amikor a fordulóban egy semleges plakát aktív, akkor a kockájukon csillaggal rendelkező játékosok mindegyike tetszőleges számú (0-3) kártyát helyezhet le a forduló végén, majd ugyanannyit húzzon helyettük.



# SZÖRSZÁLHASOGATÁS

**SZÍNÉSZ/SZÍNÉSZNŐ:** A lapot húzó játékos akár a két új lapot is eldobhatja, ha azt szeretné.

**RENDEZŐ:** A rendező adhat saját magának jelzőt, de csak minden második fordulóban (mivel egyetlen játékos sem kaphat jelzőket egymást követő fordulóiban, még akkor sem, ha a rendező személye megváltozott). Ha már minden jelző kiosztásra került, akkor a rendező a képességével átmozgathat egy jelzőt egy játékosról egy másikhoz. Az 1-3 fős játékokban, ha a rendező egy szellemnek ad jelzőt, a szellem elkölt egy jelzőt, hogy kijátsszon egy kártyát az első olyan alkalommal, amikor nincs csillag a kockáján.

**VÁGÓ:** Ha a vágó úgy dönt, hogy megvágja a filmet, de aztán elveszíti a foglalkozását a producer képessége miatt (vagy 1-3 játékosnál foglalkozáscsere miatt), akkor is megvághatja a filmet abban a fordulóban.

**PRODUCER:** A producer felcserélheti két bármelyik foglalkozáskártyát, beleértve a sajátját, más játékosokét, és a középben lévő foglalkozásokat is. Azok a megcserélt foglalkozású játékosok, akik még nem kerültek sorra a fordulóban, már csak az új foglalkozásukat hajthatják végre, azonban egyetlen foglalkozást sem lehet fordulónként egynél többször végrehajtani. Ha tehát egy játékos egy már végrehajtott foglalkozást kap (beleértve a producerséget is), akkor ő csak kockákat dobhat újra, vagy a saját foglalkozását cserélheti ki egy középben lévővel. Ha a producer a saját foglalkozását cseréli ki egy másik játékoséval (tehát nem egy középben lévővel), akkor azonnal végrehajthatja az új foglalkozását, amennyiben azt a foglalkozást még nem hajtották végre az adott fordulóban, mert ez utóbbi esetben az (eredeti) producer köre véget ér. További részletekért lásd a „vágó” és a „forgatókönyvíró” részt.

**FORGATÓKÖNYVÍRŐ:** A forgatókönyvíró kártyaakció kizárólag egy forduló első körében hajtható végre, ha tehát valaki egy forduló folyamán válik forgatókönyvíróvá (foglalkozáscsere vagy a producer képességének hatására), akkor nem hajthatja végre azt a foglalkozást a következő forduló elejéig.

**JELZŐK:** Egy játékos kockájának nem szükséges csillagot mutatnia ahhoz, hogy egy jelzőt elköltsen lehelyezzen egy kártyát. Megengedett, hogy egy játékos több jelzőt is

elköltsön ugyanabban a fordulóban. Ha vita merül fel abban, hogy jelzőket milyen sorrendben használjátok, akkor azokat körsorrendben kell felhasználni.

## TÖRTÉNELEM

A második Vörös Rémület és a mccarthyizmus korai éveiben az Egyesült Államok kormánya arra gyanakodott, hogy a kommunista párt beszivárgott Hollywood szórakoztató iparába. Attól tartottak, hogy a filmesek Amerika-ellenes üzenetekkel töltik meg a vásznakat, és aláássák a kapitalizmus és szabadság értékeit. A Mozgóképek Szövetség az Amerikai Eszmék Megőrzéséért nevű szervezet brossúráat bocsátott ki, melyben azt tanácsolják a filmkészítőknek, hogy filmjeikben kerüljék meg a „legapróbb kommunista utalásokat” is. Azt ajánlották, hogy a stúdiók „Ne mocskolják a szabadelvű szórakoztató ipart... Ne mocskolják a gyáriparosokat... Ne mocskolják a vagyonosodást... Ne mocskolják a profitorientáltságot... Ne bálványozzák az ’átlagembereket’... Ne dicsőítsék a kollektívákat...”, stb.

Ez a paranoia vezetett a „hollywoodi feketelista” létrejöttéhez, melynek alapján prominens színészek, rendezők, forgatókönyvírók és más szakmabeliek alkalmazását tagadták meg a kommunista pártban való tagságukra, állítólagos tagságukra, vagy akár csak szimpátiájukra hivatkozva. A feketelista leghíresebb áldozatai, az úgynevezett „hollywoodi tízek”, olyan írókból és rendezőkből állt, akik nem voltak hajlandók tanúvallomást tenni egy kongresszusi meghallgatáson, aminek következtében bebörtönözték őket. A feketelista egy sötét fejezet volt Hollywood történetében, melynek idején az ujjalmutogatás karriereket tett tönkre.

## KÉSZÍTŐK

**SZABÁLYOK**

TRAVIS HANCOCK

**GRAFIKAI TERVEK**

HOLLY HANCOCK

RYAN GOLDSBERRY

**ILLUSZTRÁCIÓK**

SARAH KEELE

RYAN GOLDSBERRY

**FORDÍTÁS: FALUSI ATTILA, SZABADOS KRISZTIÁN**

**WWW.KICKSTARTEREK.HU**

**KÖSZÖNJÜK A JÁTÉKOT TESZTELŐ SZÁZAKNAK  
ÉS A TÖBBEZER KICKSTARTER TÁMOGATÓNKNAK!**

# Facade Games



## A Dark Cities SOROZAT

A Hollywood 1947 a Dark Cities sorozat része!

A sorozat minden egyes tagja mágnesesen záródó könyvbe jelenik meg, és a történelem egy adott városára és évszámára összpontosít.

Már most keményen dolgozunk a sorozat következő darabján!  
Többet megtudhatsz a munkánkról és a sorozat korábbi részéről  
a [www.facadegames.com](http://www.facadegames.com) címen.



**GYÜLÖLÖD A SZABÁLYOKAT OLVASNI?  
NÉZD MEG A RÉSZLETES VIDEÓNKAT!**