



PEREKUPAI

NESISUKSI-NEGYVENSI!

Taisyklės čia



Turinys

ŽAIDIMO APRAŠYMAS /2

ŽAIDIMO DALYS /3

ŽAIDIMO TIKSLAS /4

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI /5–6

ŽAIDIMO EIGA /7–14

Mašinos pirkimas /7–8

Mašinos remontas /8–9

Mašinos pardavimas /9–10

Pastabumo testas /10

Derybų testas /11

Patinka/Nepatinka /12

Pardavus Mašiną traukiamos kortos /12

Kroviko darbas daržovių turguje /14

Mašinos stūmimas į šrotą /14

ŽAIDIMO DALIŲ APRAŠYMAS /15–19

Fasadinė pusė /15

Techninė pusė /15

Pirkėjo korta /16

Prijomo ir Šmutkės korta /16–17

Siurprizo korta /18

Perekupo korta /19

Žaidimo kauliukas /19

DUK /20–21

ŽAIDIMO KŪRĖJAI /22



Žaidimo aprašymas

Žaidimo vieta ir laikas – dėvėtų automobilių turgus XX a. paskutiniame dešimtmetyje. Žaidėjai žaidžia už perekupus. Žaidimo tikslas – užkalti penkis gabalus žalių stumdant dėvėtas tačkas. Perki seną laužą, atsuki ridą, išblizgini, užšpakliuojai ir stumi kokiam lopui kaip gerą. Gal dar priskiedi, kad savininkas vokiečiuose buvo kunigas ir tik į bažnyčią sekmadieniais važinėdavo.

Turguje konkurencija negailestinga. Ypač dėl naivių pirkėjų. Siekiant tikslo (gražinti skolas, kol skaitliukas kosmoso neprisuko) visos priemonės geros, tad žaidėjai galės įvairiausiais būdais daryti vieni kitiems zapadlo.



Žaidime gausu įvairaus žargono: nuo perekupų ir mechanikų terminų iki gatvinio bazarų. Kad nepasimesti tarp babynų, prakladkių, moldingų ir kitų gerų dalykų, prie žaidimo pridėtas žodynėlis su slengo paaiškinimais ir kitais smagumynais.

Žaidimo dalys



Perekupų veikėjų kortos (6 vnt.)



Pirkėjų kortos (20 vnt.)



Prijomų ir
Šmutkių kortos (44 vnt.)



Siurprių kortos (40 vnt.)



Mašinių kortos (48 vnt.)



Dešimtainis kauliukas (1 vnt.)

Baksai:

\$50 (20 vnt.)



\$100 (30 vnt.)



\$500 (20 vnt.)



\$1000 (30 vnt.)



Žaidimo tikslas

Žaidėjai įsikūnija į žaidimo veikėjus – Perekupas. Kiekvienas Perekupas turi savo išskirtinę savybę, kuri padeda siekiant tikslo – surinkti 5000 Baksų ir išvengti kreditorių persekiojimo.

Baksus žaidėjai gali uždirbti pelningai pardavinėdami Mašinas arba dirbdami krovikais daržovių turguje. Žaidėjai gali trukdyti vieni kitiems naudodami tam skirtas Prijomų kortas.

Kai žaidėjas surenka 5000 Baksų arba nuperka paskutinę Mašiną, jis ar ji

paskelbia tai visiems ir užbaigia savo ėjimą*. Likę žaidėjai atlieka savo ėjimus, kol baigiasi žaidimo ratas**.

Tada prasideda paskutinis žaidimo ratas, kuriam pasibaigus žaidimas baigiasi. Žaidimą laimi jo pabaigoje daugiausiai Baksų turintis žaidėjas.


Žaidimo pabaigoje Baksų pridedančios kortos (pvz.: P*derastkė) į turimų pinigų kiekį įskaičiuojamos tik pasibaigus žaidimui.



* Jei žaidžia penki ar šeši žaidėjai, galima sutarti žaidimą baigti surinkus 4000 Baksų.

** Žaidimo ratas prasideda, kai pirmas žaidėjas pradeda savo ėjimą, ir baigiasi, kai savo ėjimą užbaigia paskutinis žaidėjas.

Pasiruošimas žaidimui

- 1. Mašinos** (psl. 15) – žaidimo pradžioje padėkite penkias Mašinas nuo kaladės viršaus.
- 2. Pirkėjai** – žaidimo pradžioje atverskite tris Pirkėjus (psl. 16). Jei žaidimo pradžioje atsiverčia visi trečio lygio biudžeto  Pirkėjai, iš naujo traukite tris Pirkėjus, kol žaidimo pradžioje bus bent vienas pirmo arba antro biudžeto lygio Pirkėjas. Visus Pirkėjus, kurie netiko žaidimo pradžiai, įdėkite atgal į žaidimo kaladę ir permaišykite. Žaidėjui pardavus Mašiną Pirkėjui vietoje jo padedama viršutinė Pirkėjų kaladės korta.
- 3. Perekupai** – žaidėjai burtų būdu išsitraukia už kurį Perekupą žais.
- 4. Siurprizai** (psl. 18) – žaidimo pradžioje sumaišykite visas Siurprizų kortas ir padėkite ant žaidimo stalo.
- 5. Prijomai ir Šmutkės** (psl. 16) – žaidimo pradžioje kiekvienas žaidėjas išsitraukia po keturis Prijomus ir Šmutkes.
- 6. Baksai** – žaidimo pradžioje kiekvienas žaidėjas gauna po \$1000.
- 7. Žaidimo kauliukas.**











Žaidimo eiga

Žaidimas vyksta eilės tvarka pagal laikrodžio rodyklę. Žaidimą pradeda žaidėjas turintis daugiausiai tikrų grynųjų pinigų. Žaidėjas savo ėjimo metu bet kokia tvarka gali atlikti bet kuriuos du iš žemiau išvardytų veiksmų:

- > Pirkti Mašiną
- > Remontuoti Mašiną
- > Parduoti Mašiną
- > Dirbti kroviku daržovių turguje
- > Stumti Mašiną į šrotą.

Budžeto lygis nurodytas ant Mašinų ir Pirkėjų kortų.

-  lygio Pirkėjas pirs tik  lygio Mašinas.
-  lygio Pirkėjas pirs tik  ir  lygio Mašinas.
-  lygio Pirkėjas pirs tik  ir  lygio Mašinas.

Vienu ėjimu galima atlikti ir du vienodus veiksmus.

Atkreipkite dėmesį kas parašyta ant Prijomai ir Šmutkės kortų. Kai kurias iš jų galima naudoti ir oponento ėjimo metu.

Mašinos pirkimas

Žaidėjas iš penkių padėtų Mašinų gali pasirinkti tris ir jas apžiūrėti (pakelti ir pažiūrėti Mašinos techninę pusę).



Techninė pusė

Po apžiūros žaidėjas iš visų penkių pateiktų Mašinų išsirenka vieną, kurią nori nusipirkti. Vietoje nupirktos Mašinos padedama viršutinė korta nuo Mašinų kaladės viršaus. Sumokėjęs nurodytą pinigų sumą, žaidėjas turi išsitraukti tiek Siurprizų, kiek užrašyta ant Mašinos.



Žaidimo eiga

Nupirkta Mašina padedama šalia Perekupo atversta technine puse. **Siurprizai lieka užversti, žaidėjas juos gali bet kada pasižiūrėti.** Jei tarp Siurprizų buvo **Mašinos modifikacija**, šį Siurprizą žaidėjas atverčia ir padeda šalia Mašinos.



Apžiūrėjęs Mašinas žaidėjas gali nieko nepirkti, bet veiksmas lieka panaudotas. **Žaidėjas negali turėti daugiau nei dviejų Mašinų vienu metu.**

Kai baigiasi Mašinų kaladė ir nuperkama paskutinė Mašina, žaidimas baigiasi.

Likę žaidėjai atlieka savo ėjimus, kol baigiasi žaidimo ratas. Tada prasideda paskutinis žaidimo ratas, kuriam pasibaigus žaidimas baigiasi. Žaidimą laimi jo pabaigoje daugiausiai Baksų turintis žaidėjas. Mašinų kaladės permaišyti nereikia.

Paulius atlieka pirkimo veiksmą:

- 1. Apžiūri tris Mašinas ir išsirenka vieną, pvz.: „Guolį su dviem Siurprizais“.*
- 2. Sumoka pinigų (raudonai užrašyta kaina) ir padeda Mašiną priešais save.*
- 3. Ištraukia du Siurprizus, pvz.: „Granata kala“ ir „Gera magė“.*
- 4. Neigiamą Siurprizą („Granata kala“) padeda prie Mašinos užverstą, o teigiamą Siurprizą („Gera magė“) padeda atverstą.*

Mašinos remontas

Žaidėjas gali remontuoti Siurprizus. Remonto kaina lygi pusei Siurprizo kainos. Suremontuotas Siurprizas padedamas į panaudotų Siurprizų krūvą. Žaidėjas šio veiksmo metu gali remontuoti bet kokį skaičių Siurprizų vienoje Mašinoje. ►

Žaidimo eiga

Matomų defektų, kurie yra ant Mašinos techninės pusės remontuoti negalima.



Ilona turi Delfiną (tokia Mašina) su trimis Siurprizais: „Trūkusi galva“ (-\$400), „Sulinkusi šakė“ (-\$300) ir „Kondiškė neveikia“ (-\$200).

Ilona, būdama perdėtai sąžininga, arba nepasitikinti savo perekupizmo įgūdžiais, nutaria suremontuoti du Siurprizus: „Kondiškė neveikia“ ir „Trūkusi galva“. Ji sumoka 300 Baksų (100 už kondiškę ir 200 už galvą) ir dvi Siurprizų kortos nuimamos. Ilona išnaudoja vieną veiksmą.

Mašinos pardavimas

Žaidėjas pasirenka vieną iš Pirkėjų ir jam parduoda Mašiną. **Norint parduoti Mašiną**



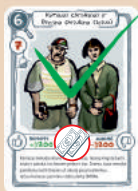
Pirkėjo biudžeto lygis turi būti lygus Mašinos biudžeto lygiui arba vienu lygiu aukštesnis. Pirkėjas su trečio lygio biudžetu niekada nepirks pirmo lygio biudžeto Mašinos. Jeigu Mašina turi Siurprizų, kolega, esantis iš dešinės, turi atlikti Pirkėjo Pastabumo testą. Galutinė Mašinos pardavimo kaina gaunama suskaičiavus visus pastebėtus Siurprizus, derybų rezultata, Pirkėjo Patinka/Nepatinka vertę, Mašinos modifikacijas ir kitas kortas, kurios keičia Mašinos vertę. **Mašinos matomi defektai jau yra įskaičiuoti į mašinos pardavimo kainą (žalias skaičius).**

Parduoti Mašinos, kuri buvo pirкта tą patį ėjimą, negalima.

Jeigu Mašinos biudžetas yra didesnis nei Pirkėjo biudžetas, Mašinos tam Pirkėjui parduoti negalima.


Žaidimo eiga

Pardavimo kaina paskaičiuota atėmus matomų defektų sumą.



Pardavimo seka

1. Pasirenkamas Pirkėjas
2. Atliekamas Pastabumo testas už kiekvieną Siurprizą
3. Atliekamas Derybų testas
4. Priskaičiuojama Patinka/Nepatinka reikšmė
5. Suskaičiuojama galutinė Mašinos pardavimo kaina

Pastabumo testas 

Jei parduodama Mašina turi nors vieną paslėptą Siurprizą, metamas Pastabumo testas. **Už kiekvieną paslėptą Siurprizą yra metamas atskiras Pastabumo testas.**

Pirkėjo Pastabumo testą meta žaidėjui iš dešinės sėdintis kolega. Jei kolega

išmeta mažiau nei ant

Pirkėjo kortos nurodytas

pastabumas – Pirkėjas

pamatė paslėptą defektą. Jei kolega išmeta

daugiau – Pirkėjas nepastebėjo defekto.

Jei Pirkėjas pastebėjo defektą, Siurprizas

atverčiamas ir jo vertė atimama iš galutinės

Mašinos pardavimo kainos.



Nesėkmingas Pastabumo testas



Sėkmingas Pastabumo testas



Žaidimo eiga

Austėja turi Kliušką su vienu Siurprizu ir išsirenka ganėtinai žlibą Pirkėją – Kesadilijų Valužį. Kesadilijaus pastabumas yra 4. Tai reiškia, kad jis pastebės Siurprizą tik išmetus 1, 2 arba 3. Austėjos kolega iš dešinės meta Pastabumo testą ir išmeta 3. Kesadilijus pamatė Siurprizą! Bet tai dar ne pabaiga, apskrioji Austėja panaudoja Prijomą „Kabinti makaronus“ ir prie metimo prideda +1. Tai reiškia, kad vis tik Kesadilijus nepastebėjo Siurprizo ir Siurprizo kortos atversti nereikia.



Derybų testas

Atlikus Pastabumo testą (jeigu reikėjo), žaidėjas turi atlikti Derybų testą.

Derybų testą meta pats

žaidėjas. Ant Pirkėjo kortos yra nurodyta derybų vertė. Jei žaidėjas išmeta daugiau arba lygu derybų vertei – laimi.



Jei mažiau – pralaimi. Jei žaidėjas laimi,

tai prie galutinės Mašinos pardavimo kainos priskaičiuoja derybų sumą. Jei pralaimi – derybų sumą atima.



Nesėkmingas Derybų testas



Sėkmingas Derybų testas

> Pirmo lygio
biudžeto Mašinos



+\$50/- \$50

> Antro lygio
biudžeto Mašinos



+\$100/- \$100

> Trečio lygio
biudžeto Mašinos



+\$150/- \$150



Austėja derasi su Kesadilijumi. Jo derybos yra 6 ir tai reiškia, kad norėdama laimėti, Austėja turi išmesti 6, 7, 8, 9 arba 0. Austėja meta kauliuką ir išrieda 5. Pravalas, ji pralaimėjo derybas. Nuo galutinės kainos Austėja atima \$50 (nes Kliuška yra pirmo biudžeto lygio Mašina).

Žaidimo eiga

Patinka/Nepatinka

Prie Mašinos pardavimo kainos priskaičiuojama Pirkėjo nurodyta **Patinka/Nepatinka** vertė.



Kai atlikti Pastabumo ir Derybų testai, Austėja skaičiuoja galutinę pardavimo kainą. Atskaitos taškas – žalia kaina, nurodyta ant Mašinos kortos. Prie šios kainos pridama ar atimama Siurprizų vertė, derybų rezultatas, Patinka/Nepatinka,

Prijomų ir Šmutkių efektai.

Taigi, Austėja pardavė Kliušką Kesadilijui, kuri buvo „Daužta“ ir turėjo vieną Siurprizą. Žaliai užrašyta Mašinos kaina – \$900 (į šią kainą jau įskaičiuotas matomas defektas „Daužta“). Nuo šios kainos atimame pralaimėtas derybas -\$50, pridame Patinka/Nepatinka vertę +\$200 ir gauname galutinę pardavimo kainą – \$1050 (900-50+200).

Pardavus Mašiną traukiamos kortos Žaidėjas pardavęs Mašiną traukia vieną Prijomą ir Šmutkę. Jei žaidėjas pardavė Mašiną su visais nepastebėtais Siurprizais, jis traukia du Prijomus ir Šmutkes. Jei pardavimo metu buvo pridėtas ir atverstas nors vienas Siurprizas, papildomų Prijomo ir Šmutkės žaidėjas netraukia. ►

Žaidimo eiga



Papildomi Prijomas ir Šmutkė taip pat nėra traukiami, jei Mašina neturėjo nė vieno Siurprizo.

Kai Prijomų ir Šmutkių kaladė baigiasi, visi panaudoti Prijomai ir Šmutkės permaišomi ir sudaroma nauja Prijomų ir Šmutkių kaladė. **Žaidimo metu žaidėjas rankose gali laikyti ne daugiau šešių Prijomų ir Šmutkių.**

Paulius pardavė Mašiną su dviem Siurprizais, kurių nepastebėjo Pirkėjas. Paulius yra maladec perekupas, todėl traukia dvi Prijomai ir Šmutkės kortas.

Paulius parduoda kitą Mašiną, kuri turėjo tris Siurprizus. Pirkėjas pastebėjo vieną Siurprizą. Pauliui nepaėjo, todėl jis traukia vieną Prijomai ir Šmutkės kortą.

Paulius parduoda dar kitą Mašiną, kuri neturėjo nė vieno Siurprizo. Pardavus Mašiną Paulius traukia vieną Prijomai ir Šmutkės kortą, nes Mašina neturėjo Siurprizų.

Pardavus Mašiną ji padedama į parduotų Mašinų krūvą, o Pirkėjas, kuriam buvo parduota Mašina, padedamas į „buvusių“ Pirkėjų krūvą.

Žaidimo eiga

Žaidėjui pardavus Mašiną Pirkėjui atverčiama viršutinė korta nuo Pirkėjų kaladės viršaus ir padedama į prieš tai buvusio Pirkėjo vietą. Kai Pirkėjų kaladė baigiasi, visi buvę Pirkėjai permaišomi ir sudaroma nauja Pirkėjų kortų kaladė.

Žaidėjo turimų Baksų kiekis nėra slaptas. Bet kuriuo žaidimo metu žaidėjas gali paklausti kito žaidėjo, kiek jis turi pinigų.

Kroviko darbas daržovių turguje

Atlikdamas šį veiksmažaidėjas gauna \$100.
Atlikdamas šį veiksmažaidėjas gauna \$300.

Mašinos stūmimas į šrotą

Žaidėjas garsiai paskelbia, kad stumia Mašiną į šrotą ir padeda ją į panaudotų Mašinų krūvą. Visi iš jo juokiasi, o žaidėjas gauna savo mizernus Baksus – pusę Mašinos pirkimo vertės. Jei padalinus Mašinos vertę gaunasi nelyginis skaičius, suma apvalinama į mažąją pusę (575 -> 550, 525 -> 500).

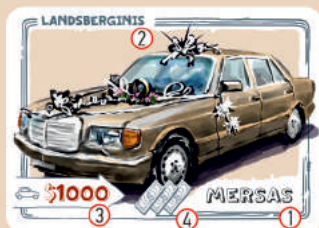


Žaidimo dalių aprašymas

Mašinos korta

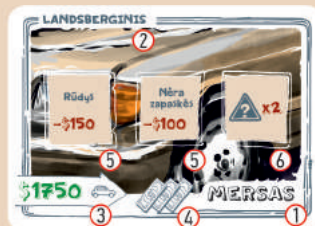
Šią kortą sudaro dvi pusės. Fasadinė pusė ir techninė pusė.

Fasadinė pusė:



1. Mašinos gamintojas
2. Mašinos modelis
3. Pirkimo kaina
4. **Biudžeto lygis** – parodo, kokio biudžeto lygio Pirkėjas gali nupirkti šią Mašiną. **Jeigu Mašinos biudžetas yra didesnis nei Pirkėjo biudžetas, Mašinos tam Pirkėjui parduoti negalima. Pirkėjas, turintis trečio lygio biudžetą, niekada nepirks pirmo biudžeto lygio Mašinos.**

Techninė pusė:



1. Gamintojas
2. Modelis
3. Pardavimo kaina – pinigų suma, už kurią žaidėjas gali parduoti šią Mašiną. **Pardavimo kaina paskaičiuota atėmus matomų defektų sumą.**
4. Biudžeto lygis – parodo, kokio biudžeto lygio Pirkėjas gali nusipirkti šią Mašiną.
5. Matomi defektai – defektai, kuriuos žaidėjas pamato atvertęs Mašinos techninę pusę. **Matomi defektai negali būti remontuojami.**
6. Siurprizai – nurodytas Siurprizų skaičius, kuris bus traukiamas iš Siurprizų kaladės nusipirkus šią Mašiną.

Žaidimo dalių aprašymas

Prijomai ir Šmutkės veikia dvejopai:

Prijomas – **vienkartinis efektas**,



Šmutkė – **pastovus efektas** arba **Mašinos modifikacija**. Šmutkę uždėti galima prieš atliekant pirmą arba antrą savo veiksmą.



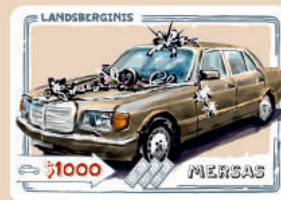
Panaudojus **Mašinos modifikaciją**

Prijomas ir Šmutkė grįžta į panaudotų

Prijomų ir Šmutkių krūvą tik tada, kai



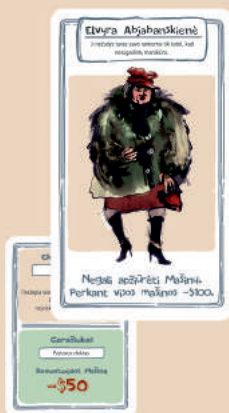
parduodama Mašina, ant kurios ji buvo uždėta. **Mašinos modifikacijos turi būti uždėtos savo ėjimo metu**, prieš atliekant pirmą arba antrą savo veiksmą.



Prijomai ir Šmutkės kortos labiausiai įtakoja žaidimo stilių. Jei norite žaisti agresyviau ir nagliau – naudokite daugiau Prijomų. Jei norite žaisti atsargiau ir tyliau – naudokite daugiau Šmutkių.

Pastovūs efektai, kurie nėra **Mašinių modifikacijos**, yra padedami šalia Perekupo ir lieka visam žaidimui.

Žaidimo dalių aprašymas



Siurprizo korta



1. Siurprizo pavadinimas
2. Siurprizo vertė

Žaidėjas negali pasidėti dviejų vieno pavadinimo pastovaus efekto Šmutkių. **Žaidėjas negali turėti daugiau nei trijų pastovaus efekto Šmutkių. Jei žaidėjas nori padėti ketvirtą pastovaus efekto Šmutkę, ji turi būti padėta vietoje jau esančios Šmutkės.** Prijomų naudojimo laikas nurodytas ant kortos, o Šmutkes galima naudoti savo ėjimo metu tarp atliekamų veiksmų.

Ištraukus Siurprizą jis padedamas užverstas šalia Mašinos. Žaidėjas, kuriam priklauso Mašina su Siurprizais, gali juos bet kada pasižiūrėti, tačiau kitiems žaidėjams jie lieka užversti (nematomi).

Yra keletas Siurprizų su **Mašinos modifikacija.**

Ištraukus tokią kortą ji atverčiama ir padedama šalia Mašinos.



Žaidimo dalių aprašymas

Siurprizai gali būti vienodi.
Ištraukus du ar daugiau vienodų
Siurprizų, jie visi galioja, kaip
atskiri Siurprizai.

Kuomet Siurprizų kaladė baigiasi,
visi panaudoti Siurprizai sumaišomi ir
sudaroma nauja Siurprizų kaladė.

Perekupo korta



1. Perekupo pavadinimas
2. Trumpas Perekupo aprašymas
3. Perekupo savybė



Žaidimo kauliukas



Kauliukas yra dešimtainis, nuo 1 iki 10.
Nulis yra dešimt.

Linkime gero žaidimo ir greitų dolerių.
Žaidimas smagesnis, kai žaidėjai įsijaučia
į savo personažų vaidmenis. Zepadlo
daug saldesnis, kai tai ne šiaip korta, bet
asmeniškumas. Žinoma, nepamirškite,
kad tai tik žaidimas.*

*Žaidimo kūrėjai neatsako už iširusias
šeimas ir sudužusias draugystes.



DUK

Kaip skaičiuojamos P*derastkė ir Ceba?

Ar turint P*derastkę užtenka surinkti

4600 Baksų norint pabaigti žaidimą?

Ne. Šmutkės neįsiskaičiuoja į turimų pinigų kiekį, jų vertė pridedama pasibaigus žaidimui prie turimų Baksų kiekio.

Ar nuo kainos techninėje Mašinos pusėje reikia atminusuoti matomus defektus?

Ne. Kaina techninėje pusėje (žalios spalvos) jau yra suskaičiuota atėmus visus matomus defektus (psl. 15).

Žaidimo metu visi atversti Pirkėjai buvo pirmo biudžeto lygio. Visi žaidėjai neturėjo pirmo biudžeto lygio Mašinų, o turguje taip pat nebuvo galimybės nusipirkti pirmo biudžeto lygio Mašinos.

Ką daryti?

Esant tokiai situacijai, permaišykite visus Pirkėjus (ir esančius panaudotų Pirkėjų

krūvoje) ir iš naujo atverskite tris Pirkėjus.

Ar panaudojus kortą

„Atmušt pirkėją“ oponentas praranda pirkimo veiksmą?

Nepraranda, jeigu yra kitas Pirkėjas, kuriam gali parduoti Mašiną.

Ar panaudojus kortą

„Atmušt pirkėją“ yra atverčiamas naujas trečias Pirkėjas?

Taip.

Kaip veikia Perekupo Algimanto Kalpoko savybė?

Ši savybė leidžia Algimantui pardavinėjant Mašiną sumažinti Pirkėjo šansą pastebėti Siurprizą. Savybę galima naudoti tik Algimantui parduodant Mašiną. ►

DUK

Ar žaidėjas panaudojęs Prijomą „Bachuriukas“ pasiima oponento Mašinos modifikaciją, ar ta modifikacija sugadinama ir padedama į panaudotų kortų krūvą?

Panaudojus Prijomą „Bachuriukas“ Mašinos modifikacija yra sugadinama ir padedama į panaudotų kortų krūvą.



Žaidimo kūrėjai

Žaidimo dizainas

Justas Brazauskas, Martynas Valikonis, Simonas Jatkonis

Iliustracijos

Eglė Zioma

Tekstų kūrėjas

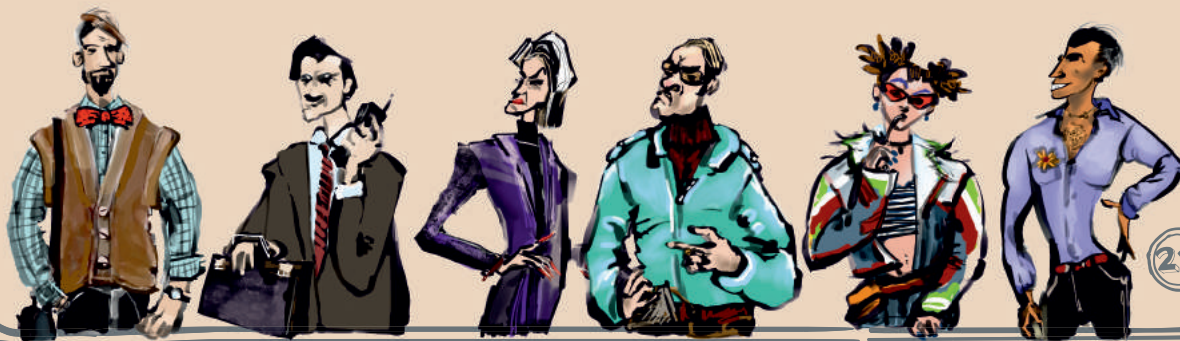
Simonas Jatkonis

Grafinis dizainas

Elas Kvietkus

Maketavimas

Mindaugas Tarleckas, Kostas Brazauskas



LANDSBERGINIS

BUMERIS

KREGŽDĖ

ŽOPELIS

ČEMODANAS

DELFINAS

AGURKAS

KOROVA

CVEKAS

KĖ



KLIUŠKA

RYKLIUKAS