

ТЯФІЯ



І н с т р у к ц і я

GRANNA®



МАФІЯ

У Спайтауні господарює мафія. Гангстери тероризують місто та його мешканців. Вони добре треновані і діють у повній таємниці. Поліція готує удар у відповідь, висилаючи до Спайтауну свої найкращі сили, а у табір мафії засилає секретного агента. Чи вдасться охоронцям правопорядку розбити банду злочинців? Чи вдасться мафіозі прибрати всіх полісменів? Гра починається...

Вміст коробки:

інструкція

21 жетон з персонажами: 1 агент, 15 полісменів, 5 мафіозі

30 карт дій – використовуються в розширених правилах.



АГЕНТ



МАФІОЗІ



ПОЛІСМЕН

Ціль гри

Гра розрахована на 7-22 гравців (оптимальна кількість: 10-20). Один з гравців стає ведучим, або Магістром гри. Решта гравців довільно розділяються на дві групи: Мафіози і Полісменів. Ціль кожної з груп - вивести з гри противників. Щоб досягти успіху їм потрібно проявити вміння переконувати і дискутувати, спостерігати і робити логічні висновки, спостерігаючи за поведінкою інших учасників гри.



Прочитайте правила один - два рази, щоб грати без зайвих проблем. Почніть з простої версії, а вже потім спробуйте розширену.

Увага: Правила базової версії гри описані в повній версії для дорослих. Тим, хто проводить гру для молодших дітей, слід скористатись зауваженнями, що містяться в інструкції на сторінці 12.



Кількість гравців	Магістр гри	Кількість мафіози	Агент	Кількість полісменів
7*	1	1	1	4
8*	1	1	1	5
9	1	2	1	5
10	1	2	1	6
11	1	2	1	7
12	1	2	1	8
13	1	2	1	9
14	1	3	1	9
15	1	3	1	10
16	1	3	1	11
17	1	3	1	12
18	1	3	1	13
19	1	4	1	13
20	1	4	1	14
21*	1	5	1	14
22*	1	5	1	15

* Додаткові правила в кінці інструкції (стор. 11)



БАЗОВА ВЕСРІЯ ГРИ

Підготовка до гри

Одного з гравців вибирають Магістром гри. Він буде вести гру, роздавати карти, виступати арбітром у спірних ситуаціях. Його рішення беззаперечні. Магістр гри вибирає стільки жетонів з персонажами (далі - жетонів), скільки гравців візьме участь у грі (окрім самого Магістра). У грі завжди бере участь 1 Агент, а також відповідна до таблиці кількість Мафіози і Полісменів (дивись стор. 5). Гравці сідають у коло так, щоб можна було спостерігати один за одним. Магістр гри буде ходити навколо них.

Магістр гри тасує і довільно розподіляє між гравцями жетони. Кожен гравець повинен перевірити до якої він групи належить, а потім покласти свій жетон перед собою символом донизу, аби Магістр гри мав до нього доступ. Ніхто, крім гравця, не повинен знати до якої групи він належить.

Хід гри

Гра складається з РАУНДІВ.

Кожен раунд складається з 3-х фаз:

1. Діяльність Агента
2. Таємна зустріч Мафії
3. Нарада Поліції

Магістр гри просить всіх гравців заплющити очі. Стає тихо...





ФАЗА 1: Діяльність Агента

Магістр гри просить Агента відкрити очі. Агент – це довірена особа поліції. В нього є доступ до поліцейських картотек, йому багато відомо про Мафіозі. Жоден з гравців не знає хто саме є Агентом.

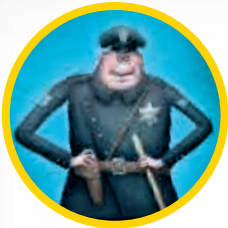
Агент вказує на будь-якого гравця, а Магістр гри показує йому жетон. Таким чином Агент визнає чи є цей гравець Мафіозі, чи він

Полісмен. Цю інформацію він зможе використати потім. Магістр гри і Агент повинні поводити себе обережно, аби інші гравці (у яких ще заплющені очі) не зрозуміли хто є Агентом і чий жетон показують. Магістр гри закриває жетон, який він показав Агенту. Агент заплющує очі. Закінчується фаза Агента.

ФАЗА 2: Таємна зустріч Мафії

Магістр гри просить Мафіозі відкрити очі. Черга переходить до них. Мафія знає, що до Спайтауну наїхала купа Полісменів. Тепер потрібно їх прибрати. Їм потрібно діяти обережно, аби Полісмени не зорієнтувались і не дізнались, хто є хто. Мафіозі дивляться один на одного і намагаються запам'ятати хто належить до мафії. Потім Мафіозі вказують на одного з Полісменів (тобто гравця з закритими очима), якого буде «вбито». Вони повинні вибрати його якомога швидше і робити це якомога тихіше, так щоб Полісмени (у яких закриті очі) не зрозуміли хто належить до мафії. Мафіозі можуть радитись тільки жестами і мімікою. Коли одного з Полісменів обрано, Мафіозі знову заплющують очі. Закінчується фаза Мафії.





Фаза 3: Нарада Поліції

Магістр гри просить всіх гравців відкрити очі. Потім він відкриває жетон «вбитого» полісмена. Для цього гравця гру закінчено. Він може лишитись за столом, але не може говорити, радитись з іншими, або брати участь у дискусіях. Полісмени відчують, що в їх ряди увірвалися непростені гості. Потрібно їх схопити. Щоб виконати це завдання – їм потрібно порадитись. Тепер всі гравці (разом з Мафіозі) мають право голосу, щоб сказати хто, на їх думку, є Мафіозі і чому. Розмова триває так довго, як довго гравці хочуть дискутувати. Агент може, але не мусить, зізнатись ким він є і що він побачив під час своєї фази (інші гравці можуть йому вірити, або не вірити). Коли дискусія закінчується, кожен гравець вибирає людину, яка на його думку належить до Мафіозі. Те саме роблять і правдиві Мафіозі для подальшого усунення з гри поліцейських. Двох гравців, які здобули найбільшу кількість голосів (не обов'язково рівну), потрібно вислухати ще раз (якщо кілька гравців набрали однакову кількість голосів, то вони всі можуть сказати останнє слово). Кожен з них може виголосити промову в свій захист і спробувати переконати решту у тому, що він не є Мафіозі. Інші гравці вже не дискутують. Наступає ще одне голосування, але вибирають тільки серед двох гравців, що лишилися. Гравець з найбільшою кількістю голосів визнає поразку, його «вбито». Якщо кількість голосів після другого голосування лишилась однакою, починається нова дискусія, до моменту, коли хтось з гравців не змінить свою думку. В випадку, коли ніхто не змінює свою думку, потрібно визначити «вбитого», керуючись вдачею (наприклад, кинути



монету). Магістр гри відкриває жетон «вбитого» гравця і всі дізнаються, чи це був Мафіозі, чи полісмен. «Вбитий» гравець закінчив гру. Він може лишитись за столом, але не може говорити, радитись з іншими, або брати участь у дискусіях. Якщо цей гравець був агентом, він НЕ може тепер ділитись з іншими гравцями своєю інформацією. Наступає кінець фази Поліції і, водночас, кінець раунду.

Новий раунд

Всі гравці (які лишилися у грі) на прохання Магістра гри заплющують очі і починається черговий раунд (Фаза Агента). Якщо Агент був раніше «вбитий», то в чергових раундах фаза Агента пропускається. Раунд починається з фази Мафії.



Закінчення гри

Гра закінчується тоді, коли будуть «вбиті» всі Полісмени (разом з Агентом), або всі Мафіозі. Виграє та команда, представники якої вціліли.

Увага: Гравець виграє, якщо виграє його група (Мафія або Поліція) навіть, якщо його самого усунули під час гри. Агент належить до Поліції – він виграє, якщо виграє Поліція.

Поради щодо організації і проведення гри

Настрій і атмосфера

МАФІЯ – психологічна гра. Суть її – взаємодія між гравцями, дискусії, вміння схилити слухачів до своєї думки. Важливо аби гравці (особливо Магістр гри) відтворили відповідний настрій і розмовляли мовою, що відповідає змісту гри (поліція, натрапити на слід злочинців, родина планує прибрати пол) і т. д. Саме це надає грі загадковості та інтриги, робить її цікавішою.

Гравець, що підглядає не в своїй фазі, може повністю зіпсувати гру собі та іншим. Цього не можна робити! Гравець, якого зловили за порушення правил, одразу виключається з гри Магістром.



Магістр Гри керує

В МАФІЇ можуть бути суперечні ситуації. Вирішальне і беззаперечне рішення в таких випадках виносить Магістр гри.



«Вбиті» мовчать

«Вбиті» гравці швидко дізнаються хто є Агентом, а хто грає роль Мафіози. Їм потрібно вести себе якомога тихіше, щоб гравці з заплющеними очима не могли здогадатись, хто в цей момент активний, чий жетон зараз показують Агенту, кого прибирає Мафія. В той час, коли Магістр показує жетон Агентові, інші гравці можуть погаласувати. Так суперникам складніше буде підслуховувати.

Стіл і зручний доступ

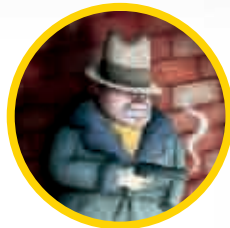
Магістр гри повинен мати вільний доступ до жетонів усіх гравців. Також він повинен слідкувати як поводять себе інші гравці і реагувати на це так, аби не виказати решті учасників на кого він дивиться. Найзручніше проводити гру коли учасники сидять за столом, а Магістр гри може ходити навколо них. Ще одним зручним способом проведення гри є сидіння у колі на підлозі. В такому разі Магістр може розташуватись в центрі кола.

Пальці догори



Гравець, який у фазі Поліції вказує на когось як на Мафіози, повинен підняти палець догори (один палець за одну людину). Це полегшує підрахунок.

Версія для нетипової кількості гравців



Для гри МАФІЯ найкраще підходить число гравців у кількості 10-20 чол. Можна в неї грати у меншій, або більшій кількості, але в цьому випадку потрібно застосувати подані нижче зміни до правил.

У випадку, коли гравців менше (7-8):

- Агент може подивитись карту тільки в ПЕРШОМУ турі гри в фазі Агента.
- Якщо Агент відкрив у першому турі карту іншого Полісмена, то він завдяки цьому довідується хто з гравців напевно не є Мафіозі. Агент заплющує очі і наступає фаза Поліції. В наступних раундах фаза Агента пропускається.
- Якщо трапиться, що Агент побачить Мафіозі, тоді Агента «вбито» - Магістр гри відкриває його жетон і, безумовно, закриває жетон Мафіозі. Наступає фаза Поліції. Коли решта гравців відкриє очі, то дізнається що Агента було «вбито». Агент не може сказати чию карту побачив.

У випадку, коли гравців більше (21-22):

- 2 перших гравці, яких було «вбито» в першому раунді (1 у фазі Мафії і 1 у фазі Поліції), мають право на останній постріл. «Вбитий» гравець вказує на будь-якого іншого гравця, який одразу ж повинен відкрити свій жетон, та випадає з гри (останній не має права для останнього пострілу).



Гра для дітей - поради до змін у правилах



В МАФІЮ можуть грати навіть малі діти. Однак, варто пам'ятати, що у них можуть виникати проблеми з вмінням зосереджуватись, дотримуватись правил, які вимагають заплущення очей в певних моментах гри. Врешті решт, суть гри МАФІЯ (протистояння Полісменів і Мафії) може розглядатись старшими як недопустима. Щоб у гру могли грати діти, можна дещо змінити правила. На скільки змінювати правила, вирішує Магістр гри, який найкраще

знає своїх підопічних.

Отже:

1. Немає фази Агента (його жетон не включається до гри, але додається один жетон з Полісменом). У грі є тільки 2 фази - Поліції і Мафії.
2. Кожний гравець, прибраний у фазі Поліції, або Мафії, може виконати останній постріл - вказати на будь-якого гравця, який теж одразу залишає гру.
3. Немає вибору між фінальною двійкою. Є тільки одне голосування, після якого з гри виходить особа, що набрала найбільшу кількість голосів. Тільки у випадку, якщо кілька гравців набрали однакову кількість голосів, між ними влаштовують фінал.
4. Спосіб проведення гри: важливо, аби Магістр гри у відповідний спосіб керував дискусією і обережно вводив гравців у суть гри. Діти не граються у справжню мафію. Нехай вони уявляють себе студентами Поліцейської Академії. Задля проведення тренувань у розслідуванні злочинів вони приймають ролі Поліцейських і Розбишак (а не Мафіозі!).





РОЗШИРЕНА ВЕРСІЯ

Впровадження до гри карт дії дозволяє урізноманітнити гру і ввести в неї нові, емоційні ситуації. Добре, якби гравці (особливо Магістр гри) принаймні один раз зіграли в базову версію гри, а вже потім почали грати у розширену версію. В розширеній версії, крім жетонів з персонажами використовують також картки дії.



Символ користувача вказує на можливість використання картки Мافیєю чи Поліцією (інколи Агентом). Якщо на картці містяться обидва символи, це значить, що вона може бути використана обома групами. Якщо гравець на своїй картці дії НЕ МАЄ такого самого символу як на своєму жетоні, то він НЕ МОЖЕ використати цю карту - в його випадку вона розглядається як нейтральна картка.

Фаза використання показує в якій фазі гри ця картка може бути використана.

Точну інформацію про фазу використання містить опис дії.

Опис дії дає детальну інформацію про те, що може зробити гравець, якщо вирішить використати картку.

Нейтральні картки

Окрім карток дії колода також містить нейтральні картки. Вони не дають можливості виконати якусь дію. Нейтральні картки призначені виключно для приховування інформації про те, які гравці мають справжні картки дії.



Використання карток дії

Магістр гри відбирає кілька карток дії, показує їх всім гравцям і пояснює як вони можуть бути задіяні. Потім він доповнює їх такою кількістю нейтральних карток, щоб кожний гравець міг дістати по одній картці. Ретельно тасує ці карти і роздає гравцям.

Увага!

Рекомендовано аби на 4 гравців припадало не більше 1 картки дії. Наприклад: для 12 гравців Магістр гри повинен вибрати 3 картки дії і доповнити їх 9 нейтральними картками. Кожен гравець повинен прочитати зміст своєї картки і перевірити чи може він її використати (тобто чи є на картці символ жетону, який гравець має у себе).



Якщо такий символ є, то він читає опис картки, щоб дізнатись як її використовувати. Потім гравець відкладає цю картку описом до низу (на стіл, до кишені, і т. д.). Він може подивитись на неї у будь-який момент. Інші учасники не мають права знати, яку картку має цей гравець. У визначений момент – описаний на картці дії – гравець може задіяти свою картку і використати її властивості. В цей момент він показує картку всім гравцям – кладе перед собою описом до гори. Кожна картка вживається лише один раз (виключення становлять картки з описом, що дозволяють багаторазове вживання). Гравці які не задіяли своїх карток (навіть якщо їх «вбили»), не показують їх іншим аж до кінця гри. Гравець, який відкрив картку в невідповідній фазі, одразу ж вважається «вбитим» (не може виконати дію, описану на картці). Якщо дії деяких карток дії суперечать одна-одній, або гравці мають труднощі у їх інтерпретації, останнє слово у суперечці завжди має Магістр гри.



КАРТКИ ДІЇ – ДЕТАЛЬНИЙ ОПИС



1. КУЛЕНЕПРОБИВНИЙ ЖИЛЕТ

Використовується: Полісменом, Мафіозі

Фаза: Поліції

Завжди після фази Мафії Магістр гри повинен стати за гравцем, на якого вказала Мафія і сказати, що саме він був «вбитий». Саме в цей момент гравець має час на реакцію – використати цю картку. Якщо гравець був «вбитий» у фазі Поліції, у фінальному голосуванні він так само може оборонятись, уживаючи цю картку. В обох випадках гравець НЕ показує свого жетону. Відкрита картка лишається на столі до кінця гри перед гравцем, який її задіяв. Ця картка не може вживатись знову. Це означає, що якщо в наступний раз гравця знову виберуть мафіозі, він виходить з гри.



2. ПЕРЕВ'ЯЗКА

Використовується: Полісменом, Мафіозі

Фаза: Поліції

Коли іншого гравця «вб'ють» (Мафіозі, або під час дискусії), покажи цю картку. Цього гравця буде врятовано перев'язкою і він залишається у грі. Врятований гравець НЕ показує свого жетону.

Увага: Якщо «вбивають» гравця, який має в наявності цю картку він не може врятувати сам себе.



Вербування

Фаза: МАФІЇ



Вкажи Магістру гри на будь-якого гравця. Магістр попліскує його по плечу, а гравець, у свою чергу, відкриває очі. З цього часу він грає за Мафію. Якщо його «вб'ють», він не повинен розповідати ким був насправді.

3. ВЕРБУВАННЯ

Використовується: Мафіозі

Фаза: Мафії

В Фазі Мафії покажи цю карту Магістру гри і вкажи на одного з гравців. Магістр гри повинен оголосити, що починається вербування і пояснити гравцям (у яких заплучені очі), що він зараз доторкнеться до якогось з них і розбудить його. З цього самого моменту, цей гравець стає мафіозі. Він виграє, якщо виграє Мафія. Якщо його «вб'ють», він не повинен розповідати ким був насправді. Можеш задіяти цю картку в будь-якій фазі Мафії, допоки тебе самого не «вбили» (зволікати з використанням цієї карти – справа ризикована).



Лідер

Фаза: ПОЧАТОК ГРИ



Як тільки отримаєш цю картку, одразу покажи її. У разі рівної кількості голосів під час голосування твій голос буде вирішальним. Наприкінці фази Поліції передай цю картку активному гравцю (якого не «вбито») ліворуч від тебе.

4. ЛІДЕР

Використовується: Полісменом, Мафіозі, Агентом

Фаза: Початок гри

Покажи всім цю картку одразу як отримаєш її на початку гри. Якщо під час голосування (вступного або фінального) кілька гравців дістануть одну і ту саму кількість голосів, то «вбитим» стає той гравець, на якого вкаже Лідер.

Увага: Голосування починається завжди від Лідера, тобто реального володаря картки Лідер. Проходить голосування по черзі за годинниковою стрілкою. В кінці фази Поліції передай цю картку активному гравцеві (не «вбитому») по ліву руку.



5. ПЕРЕВЕРБУВАННЯ

Використовується: Полісменом, Мафіозі

Фаза: Протягом всієї гри

Якщо в тебе є ця карта, то до кінця гри граєш за протилежну команду ніж та, що вказана у тебе на жетоні. Якщо в тебе жетон Мафіозі – граєш за Поліцію і навпаки. Наявність цієї карти значить, що у грі приймає участь на одного Мафіозі більше, або менше, ніж було передбачено на початку гри. Перевербований гравець мусить бути лояльним своїй новій команді. Її успіх означає його виграш. «Вбитий» перевербований гравець не показує своїєї картки, а лише жетон. Отож до кінця гри гравці не знають ким він був насправді.



6. ЗМІНА РОЛІ

Використовується: Полісменом, Мафіозі

Фаза: Початок гри

Покажи всім гравцям цю картку одразу, як тільки її отримаєш. Всі гравці дивляться на свої жетони. Тепер ти можеш (але не мусиш) замінити свій жетон, на жетон будь-якого іншого гравця. Ти вказуєш на гравця і міняєшся з ним жетонами. Відтепер обидва гравці грають нові ролі. Завдяки заміні ти знаєш яку роль грає цей гравець, але він теж знає ким є ти. Відкрита картка лежить на столі перед гравцем до самого кінця гри. Вона не може бути вжита знову.



7. ПРОСЛУХОВУВАННЯ

Використовується: Полісменом, Мафіозі

Фаза: Поліції

Використай цю картку під кінець фази Поліції, вже після голосування і «вбивства» одного гравця. В наступному раунді тебе не можливо «вбити» (тобто Мафіозі не можуть на тебе вказати в своїй фазі, і за тебе не можна голосувати у фазі Поліції). Сам же ти не береш участі у жодному голосуванні, але можеш брати участь у дискусії. Відкрита картка лежить на столі перед гравцем протягом раунду, у якому вона була задіяна. Потім її прибирають зі столу, щоб уникнути непорозумінь. Вона не може бути вжита знову.



8. СХОВАНКА

Використовується: Полісменом, Мафіозі

Фаза: Поліції

Зіграй цією карткою під кінець фази Поліції, вже після голосування і «вбивства» одного з гравців. Тебе не можливо «вбити» в наступному раунді (тобто Мафіозі не можуть на тебе вказати в своїй фазі, не можна за тебе голосувати у фазі Поліції). Ти, в свою чергу, не береш участі в голосуванні, але можеш брати участь у дискусії. Ця картка лежить відкритою на столі перед гравцем під час усього раунду, в якому він її відкрив. Потім її прибирають зі столу, щоб уникнути непорозумінь. Вона не може бути вжита знову.



9. ЗАЛІЗНИЙ ЛИСТ

Вживається: Полісменом, Мафіозі

Фаза: Поліції

Зіграй цією картку під кінець фази Поліції після голосування і «вбивства» одного з гравців. В наступному раунді Мафіозі не зможуть тебе «вбити» в фазі Мафії. В фазі Поліції можеш дискутувати, голосувати за когось, проти тебе також можуть голосувати (і навіть «вбити»). Мафіозі може зіграти цією картою для введення в оману противників. Відкрита картка лежить на столі протягом наступного раунду перед гравцем, що її відкрив. Після фази Мафії і «вбивства» вказаного гравця мафією, її прибирають зі столу, щоб уникнути непорозумінь. Вона не може бути використана знову.



10. АРЕШТ

Вживається: Полісменом, Мафіозі

Фаза: Поліції

Зіграй цією картою на початку фази Поліції. В цьому раунді за тебе не можна голосувати (і «вбити» під час голосування), але ти можеш брати участь у дискусії. Відкрита картка лежить на столі протягом усього раунду перед гравцем, який її відкрив. Після голосування і «вбивства» одного з гравців її прибирають зі столу, щоб уникнути непорозумінь. Вона не може бути використана знову.

11. ПОСТРІЛ З-ЗА РОГУ

Використовується: **Полісменом**

Фаза: **Поліції**

Використай цю картку в будь-який момент (доки тебе не «вбили»). Вкажи на одного з гравців. Його «вбито». «Вбитий» показує свій жетон. Якщо Мафіози вказали на тебе у фазі Поліції, ти не можеш використовувати цю картку.



12. ЗАХОПЛЕННЯ

Використовується: **Полісменом**

Фаза: **Поліції**

Використай цю картку на початку фази Поліції. Вкажи на будь-якого гравця і поклади перед ним цю картку. В цій фазі Поліції він не бере участь у голосуванні, але може дискутувати. На цього гравця можна вказати і «вбити». Після голосування і «вбивства» одного з гравців, карту прибирають зі столу, щоб уникнути непорозумінь. Вона не може бути використана знову.



13. ОСТАННІЙ ПОСТРІЛ

Використовується: **Полісменом**

Фаза: **Протягом усієї гри**

Якщо у будь-який момент гри тебе «вб'ють» - покажи цю карту. Завдяки їй ти можеш вказати на одного з гравців і «вбити» його. Ти і «вбитий» мусите відкрити свої жетони і показати їх решті гравців.





14, 15, 16, НОВА БАНДА (3 однакові картки)

Використовується: Полісменом, Мафіозі

Фаза: Протягом всієї гри

Картки НОВА БАНДА можуть використовуватись тоді, коли у грі бере участь велика кількість гравців (**мінімум 14!**). Якщо Магістр гри зважився на введення до гри цих карток, він повинен взяти всі 3 картки.

Ти створив нову банду (але не знаєш її членів). Незалежно від того, чи ти граєш за Мафію чи Поліцію, ціль твоєї гри змінюється. Ти виграєш у випадку, якщо хоча б одна особа з картою НОВА БАНДА (не обов'язково саме ти) виживе до кінця гри. Програєш, якщо до кінця гри залишиться мафіозі або полісмен без цієї картки. Якщо тебе «вбивають» – покажи цю картку іншим гравцям.

Цілі звичайних Мафіозі і Полісменів не міняються. У випадку вживання цих карток, у грі діють вже 3 сили, а це означає, що гра триває до того моменту, поки не будуть вбиті 2 з них – Мафіозі, Полісмени, або члени Нової Банди.

Розширена версія з використанням карток НОВА БАНДА:

Перед першою фазою Мафії, коли у всіх гравців заплющені очі, Магістр гри наказує розплющити очі власникам карток НОВА БАНДА. Завдяки цьому учасники Нової Банди можуть познайомитись. Потім вони заплющують очі і починається фаза Мафії.

Мафіозі, який є одночасно й членом Нової Банди, напевно буде у фазі Мафії ліквідовувати звичайних полісменів, а у фазі Поліції також й своїх мафіозі. В цій версії гри Мафіозі також повинні бути дуже пильними – серед них є зрадник.



17 - 30. Нейтральна (14 однакових карток)

Використовується: Полісменом, Мафіозі, Агентом
Фаза: Агента, Поліції, Мафії

Ця картка не має жодної дії. Не треба відкривати її під час гри. Нейтральні картки призначені тільки для приховування інформації про те, хто володіє справжніми картками дії.

Шановний покупцю!

Наші ігри комплектуємо з особливою старанністю. Однак, якщо трапляється деякий брак (за що заздалегідь просимо Вашого пробачення), заповніть, будь ласка, цей купон та надішліть за адресою: GRANNA, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa.

МАФІЯ

Місце покупки:

Дата покупки:

Яких деталей немає:

Прізвище та адреса:

08084/3



www.granna.pl

GRANNA®

www.superfarmer.pl