

• JOHN D CLAIR •

# A DÜBÖRGŐ DERBY



A vágató szerencse és tomboló tétek játéka

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.  
TULAJDONÁT KÉPZI. ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,  
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,  
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.



45-60'



2-9 fő



10+

## JÁTÉKSZABÁLY



reflexshop

• JOHN D CLAIR •  
**A DÜBÖRGŐ  
 DERBY**

A vágató szerencse és tomboló téték játéka

## És a lovak már a pályán!

Korán fogadsz, hogy biztosítsd a legjobb szorzót, vagy megvárod, hogyan alakul a futam, és az utolsó néhány másodpercben teszed meg a tetteket? A lóversenyfogadások valós idejű játékában a tiéd a választás.

## A játék menete

A dübörgő derby 4 fordulóból áll. Minden fordulóban a játékosok a verseny hevében, valós időben egyetlen futamra fogadnak. Minden futam után a játékosok pénzt nyernek vagy veszítenek a megtett téték alapján.

A játékosok VIP jutalmakat is kapnak, és különleges kimenetekre fogadnak, hogy fokozzák az élményt. 4 forduló után a legtöbb pénzzel rendelkező játékos nyer!

## Játékelemek



1 tétábla



1 versenypályatábla



2 dobókocka



9 lófigura



6 helyezésjelölő



40 tétjelölő  
(játékosonként 5-5)



12 bónusz  
tétjelölő



28  
melléktétkártya



5 különleges  
kimenetel kártya



32 VIP kártya



55 1\$-os  
zseton



48 5\$-os  
zseton



32 25\$-os  
zseton



8 100\$-os  
zseton



6 indítótét-jelölő

## A dübörgő derby alkalmazás: [reflexshop.hu/a-duborgo-derby](http://reflexshop.hu/a-duborgo-derby)

Minden, amire szükséged van A dübörgő derby játékhoz, már a dobozban van, de elérhető egy alkalmazás, amely helyettesíti az indítót, kezeli a kockákat és lebonyolítja a futamokat. Látogasd meg a fenti weboldalt az alkalmazás letöltéséért!

## A játék előkészítése

- 1 Helyezd a tétábrát a játéktér közepére.
- 2 Keverd meg a melléktétkártyákat, és helyezd a paklit képpel lefelé a tétábra tetején lévő Melléktétek mezőre. Húzd fel a felső öt lapot, és helyezd képpel felfelé a jobb oldali üres mezőkre.
- 3 Keverd meg a különleges kimenetel kártyákat, és helyezd a paklit képpel lefelé a tétábra bal alsó sarkában lévő Különleges kimenetel mezőre. Húzd fel a legfelső lapot, és helyezd képpel felfelé a pakli jobb oldalán lévő 1. futam mezőre.
- 4 Keverd meg a VIP kártyákat, és helyezd a paklit képpel lefelé a tétábra jobb alsó sarkában lévő VIP mezőre.
- 5 Alkoss készletet a zsetonokból a tétábra mellett.
- 6 Helyezd a fehér és fekete bónusz tétjelölőket a tétábra mellé.
- 7 Válassz ki valakit, aki felelős a futamok lebonyolításáért, és helyezd a közelébe a versenypályatáblát. Ez a játékos lesz az indító. Ha csak nem választjátok a szabályzat 8. oldalán lévő valamelyik, az indítót is tartalmazó játékmódot, ez a játékos nem vesz részt a játékban, csupán a futamok lebonyolítása és kommentálása lesz a feladata.
- 8 Add a 2 kockát és a 9 lófigurát az indítónak, aki a lovakat a számozásuk alapján a versenypályatábla bal oldalán lévő, zöld színű startboxokra állítja.
- 9 Az indítón kívül mindenki vegyen el egy szett tétjelölőt. Ha az indítón kívül 7-8 fő játszik, mindegyikük tegye vissza az egyik 3-as értékű tétjelölőjét a dobozba.
- 10 Helyezd a 6 helyezéssel jelölőt a tétábra mellé.
- 11 Ha az indító a futam lebonyolítása mellett a játékban is részt venne, vegye magához a 6 indítótét-jelölőt (lásd A fogadó indító játékmód fejezetet a 8. oldalon).



Ha egyszerűbb játékmenetet szeretnétek, játszhattok a melléktétkártyák, különleges kimenetel kártyák és/vagy a VIP kártyák nélkül.

## Egy forduló menete

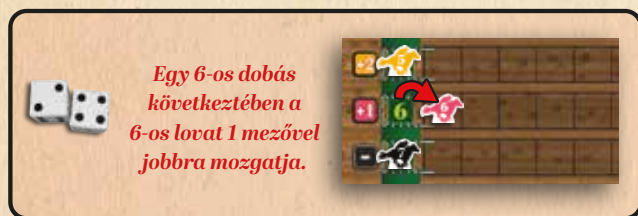
- **A futam** • Az indító elindítja a futamot.
- **A téték megtétele** • A játékosok a futam alatt megteszik a tétjeiket.
- **A téték kiértékelése** • A futam végén a játékosok kiértékelik a megtett téteket.
- **Egy új forduló előkészítése** • Az indító elrendezi a kártyákat és a versenypályatáblát.

## A futam

Az **indító** szerepét betöltő játékos csupán megkönnyíti a játékot azzal, hogy levezényli és kommentálja a futamokat, de részt is vehet a versenyben. Ebben az esetben az indító vegye magához az **indítótét-jelölőket** és a futam előtt helyezze le azokat a tét táblára (lásd A fogadó indító játékmód fejezetet a 8. oldalon). Ha az alkalmazást használjátok, nincs szükség indítóra, az alkalmazás lebonyolítja a futamokat.

Az indító bejelenti a futam kezdetét azzal, hogy elkiáltja magát: „**És elrajtoltak!**”

Az indító dob a két kockával, hangosan bejelenti az összegüket, hogy minden játékos hallja, majd a számmal egyező lófigurát 1 mezővel jobbra mozgatja, figyelembe véve a **bónuszmozgatásokat** is. Az indító **gyors ütemben** folytatja a dobást-hirdetést-mozgatást, miközben a játékosok megteszik a tétjeiket.

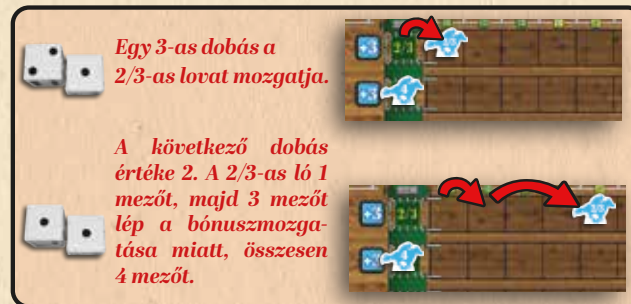


## Bónuszmozgatások

Minden ló startboxától balra van feltüntetve a ló **bónuszmozgatás-értéke**, kivéve a 7-es lovat, amelynek nincs bónusza.

Ezt a bónuszmozgatás-értéket az aktiválja, ha az indító egymás után kétszer ugyanazt az értéket dobja. A piros 6-os és 8-as lovak 1, a narancssárga 5-ös és 9-es lovak 2 és a kék 2/3, 4, 10 és 11/12 lovak 3 további mezőt mozognak.

A 2/3-as és a 11/12-es lovaknál a bónuszmozgatást aktiválja, ha a két szám bármelyikét kétszer egymás után dobja ki az indító. Például, ha 3-ast dob, akkor a bónuszmozgatást aktiválja, ha a következő dobás értéke 2 vagy 3.



A bónuszmozgatást **NEM** aktiválja a harmadik egymás utáni dobás. Az előző példát folytatva, ha a harmadik dobás értéke 2 vagy 3, az nem aktiválja a bónuszmozgatást, és a 2/3-as ló csak 1 mezőt lép jobbra.

Ugyanakkor, ha a negyedik dobás értéke is 2 vagy 3, akkor az egy újabb bónuszmozgatást aktivál, mert a harmadik és a negyedik dobás egy új, különálló egymás utáni dobásnak számít.

## Az indító

Amellett, hogy dob-hirdet-mozgat, az **indítót** arra biztatjuk, hogy élje bele magát a szerepébe, és a kockadobást színesítse minél pörgősebb sportkommentárral. Jelezze az érdekes fejleményeket, mint az élen történő változásokat, ha egyes lovak nagy előnyre tesznek szert, vagy ha éppen elmaradnak a többi mögött, valamint az összes bónuszmozgatást.

Az indítónak a következő kötelességei vannak:

- Fennhangon be kell jelentenie minden dobás értékét, mert bizonyos **VIP kártyák** bónuszban részesítik a játékosokat egyes dobások esetén (pl. **Dupla Egyes 2-esnél**, vagy **Dupla Hatos 12-esnél**).
- Tájékoztatnia kell a játékosokat, ha a fogadások ideje a végéhez közeledik, és fennhangon jeleznie kell, amikor egy ló átlépi a versenypálya **PIROS VONALÁT**. Amikor a **HARMADIK** ló is átlépi a **PIROS VONALAT**, akkor tisztán és érthetően be kell jelentenie, hogy „**Nincs több fogadás!**” A bejelentés után a játékosok nem helyezhetnek több tétjelölőt a tét táblára.

## A futam vége

Amikor egy ló célba ér (azaz eléri a 15. mezőt), a futam **AZONNAL VÉGET ÉR**. Innentől több tétjelölőt már nem lehet a tét táblára helyezni (ez már korábban is bekövetkezhetett, ha az indító bejelentette, hogy nincs több fogadás). A téték kiértékelésének idejére minden lovat a versenypályán elfoglalt mezőjén kell hagyni. Az indító a 6. oldalon leírtak szerint jelölje meg a lovakat a helyezésseljelölőkkel.

## A tétek megtétele

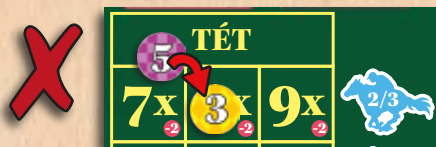
Az indító kivételével minden játékosnak van egy készletnyi tétjelölője a következő értékekben: 2, 3, 3, 4 és 5 (7-8 fős játék esetében eggyel kevesebb 3-as jelölője van mindenkinek).

Egy futam közben – és **MÉG AZ ELŐTT**, hogy egy ló célba érne vagy az indító bejelentené, hogy „**Nincs több fogadás!**” – a játékosok bármennyi tétjelölőjüket lehelyezhetik a tétábla szabad tétmezőire. Senki nem helyezhet tétjelölőt egy tétjelölőt tartalmazó tétmezőre. A lehelyezett tétjelölők a futam végéig nem mozdíthatóak el és nem távolíthatóak el.

Nincs körsorrend. Mindenki egyszerre és a saját sebessége szerint teszi meg a tétjét, tehát aki kapja, marja.

Ha az indítón kívül csak **2 fő játszik**, akkor ne használjátok a tét, befutó és hely szegmensek bal szélső oszlopait.

**A lila játékos NEM helyezheti le a tétjelölőjét a sárga tétjelölőt tartalmazó tétmezőre.**



**A lila játékos NEM helyezheti le több tétjelölőjét ugyanarra a tétmezőre.**



**A lila játékos lehelyezheti 3 tétjelölőjét 3 különböző tétmezőre, hogy a 2/3-as ló győzelmére fogadjon.**



## A tétek kiértékelése

Egy futam végén az összes játékos pénzt nyer vagy veszít a nyertes és vesztes fogadásaik alapján.

Először be kell gyűjteni a győztes tétjelölőket a tétábláról és az azokkal járó kifizetést a zsetonkészletből. Utána a játékosok gyűjtsék be a vesztes tétjelölőiket, és a zsetonjaikból fizessék be az elvesztett fogadásaikat a közös készletbe. A játékosok ezt egyszerre is megtehetik.

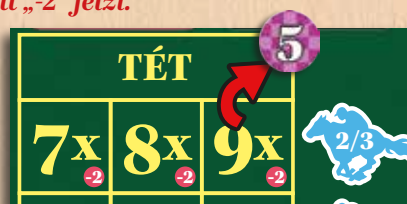
Egy győztes tétért a játékos a tétmezőre nyomtatott „X” előtti szám és az arra helyezett tétjelölőn szereplő szám szorzatával egyenlő kifizetést kap.

Egy vesztes tétért a játékos a tétmező piros körébe nyomtatott negatív szám értékével egyenlő pénzüsszeget kell, hogy kifizessen a közös készletbe, a lehelyezett tétjelölőn lévő számtól függetlenül. Ha a tétmezőn nincs piros kör, a játékosnak nem kell fizetnie. Ha valaki pénz nélkül marad, a hátralévő tartozását figyelmen kívül kell hagyni.

**A lila játékos visszaveszi a lila 5-ös tétjelölőjét.**

**Ha a 2/3-as ló nyer, akkor 45\$ (9 x 5) értékű kifizetést kap a készletből.**

**Ha a 2/3-as ló nem nyer, akkor 2\$-t fizet a készletbe, ahogy azt a piros körbe nyomtatott „-2” jelzi.**



### Típek kezdő játékosoknak:

**A tét, befutó és hely szegmensekben a JOBB oldali oszlopok nagyobb kifizetéssel és/vagy kisebb veszteséggel járnak.**

HELY		BEFUTÓ		TÉT			
4x <sub>4</sub>	4x <sub>3</sub>	5x <sub>4</sub>	5x <sub>3</sub>	7x <sub>2</sub>	8x <sub>2</sub>	9x <sub>2</sub>	
3x <sub>3</sub>	3x <sub>2</sub>	4x <sub>3</sub>	4x <sub>2</sub>	5x <sub>3</sub>	6x <sub>3</sub>	7x <sub>3</sub>	
2x <sub>3</sub>	2x <sub>2</sub>	2x <sub>2</sub>	3x <sub>2</sub>	4x <sub>2</sub>	4x <sub>2</sub>	5x <sub>2</sub>	

## A tét-, befutó- és helyfogadások

A játékosok tét-, befutó- és helyfogadásokat köthetnek, tétjelölőt helyezve a megfelelő tétmezőre. Míg a sorok egy-egy lóhoz, addig az oszlopok a három lehetséges fogadáshoz tartoznak:

- A TÉTfogadással arra fogadunk, hogy egy ló a futamban **1. helyen** végez. Három tét tétmező van minden ló esetében, és mind más-más kifizetéssel és veszteséggel jár.
- A BEFUTÓfogadással arra fogadunk, hogy egy ló a futamban **az első 2 hely valamelyikén** végez. Két befutó tétmező van minden ló esetében, és mind más-más kifizetéssel és veszteséggel jár.
- A HELYfogadással arra fogadunk, hogy egy ló a futamban **az első 3 hely valamelyikén** végez. Két hely tétmező van minden ló esetében, és mind más-más kifizetéssel és veszteséggel jár.

Ezek alapján **az 1. helyezett** ló esetében kifizetést kap minden játékos, aki **tét-, befutó- és helyfogadást** tett rá. A **2. helyezett** ló esetében a **befutó- és helyfogadások** után jár kifizetés.

Ha 2 vagy annál több ló holtversenyben áll a 2. helyért, akkor mindegyikre úgy kell tekinteni, mintha egyszerre 2. és 3. helyezett lenne, az utánuk végzett lovak után pedig **NEM jár a hely** kifizetés. Egyéb esetben a **3. helyen** döntetlenre álló összes ló után **hely** kifizetés jár.



A 6 helyezésjelölővel lehet számontartani a nyertes lovakat és a kifizetéseket.

## Színfogadások



Balról az első 3 tétmezőért akkor jár kifizetés, ha a megfelelő színű ló az 1. helyen végez.

A jobb szélső tétmezőért akkor jár kifizetés, ha a 7-es ló a 4.-nél rosszabb helyen végez (más szavakkal legalább 4 ló előtte végez). A szokásos módon minden tétmezőre csak 1-1 tétjelölő helyezhető.

## Melléktétek



Minden futam alatt 5 különböző melléktétkártya érhető el a tétábla felső sorában. Minden kártya 1-1 további tétmezőnek felel meg. A szokásos módon minden kártyára csak 1-1 tétjelölő helyezhető. Ezek olyan fogadások, amelyek szerint az egyik ló egy másik ló előtt vagy egy azonos színű lócsoport előtt végez a futamon. Vesztes tétnek minősül, ha a szóban forgó lovak döntelennel zárják a futamot.

Miután egy futam végén kiértékelésre kerültek a tétek, helyettesítsd 5 új melléktétkártyával a régieket, hogy mind a 4 futamban egy-egy új szett legyen elérhető.

A fent látható első kártya például arra fogad, hogy a 2/3-as ló a 8-as előtt végez. A második kártya arra fogad, hogy a 7-es ló MIND a négy kék ló (2/3, 4, 10, 11/12) előtt végez.

Egyértelmű 1., 2. és 3. helyezett (nincs döntetlen):

HELY	BEFUTÓ	TÉT
4x 4x	5x 5x	7x 8x 9x
3x 3x	3x 3x	5x 6x 7x
2x 2x	2x 3x	4x 4x 5x
1x 1x	2x 2x	3x 3x 3x
1x 1x	2x 2x	3x 3x 3x
1x 1x	2x 2x	3x 3x 3x
2x 2x	2x 3x	4x 4x 5x
3x 3x	4x 4x	5x 6x 7x
4x 4x	5x 5x	7x 8x 9x

Döntetlen a 2. helyért (tehát a 3. helyért is):

Ne használ! 3. HELY

HELY	BEFUTÓ	TÉT
4x 4x	5x 5x	7x 8x 9x
3x 3x	4x 4x	5x 6x 7x
2x 2x	2x 3x	4x 5x
1x 1x	2x 2x	3x 3x 3x
1x 1x	2x 2x	3x 3x 3x
1x 1x	2x 2x	3x 3x 3x
2x 2x	2x 3x	4x 4x 5x
3x 3x	4x 4x	5x 6x 7x
4x 4x	5x 5x	7x 8x 9x

Döntetlen a 3. helyért:

HELY	BEFUTÓ	TÉT
4x 4x	5x 5x	7x 8x 9x
3x 3x	3x 3x	5x 6x 7x
2x 2x	2x 3x	4x 5x
1x 1x	3x 3x	3x 3x 3x
1x 1x	3x 3x	3x 3x 3x
1x 1x	2x 2x	3x 3x 3x
2x 2x	2x 3x	4x 4x 5x
3x 3x	4x 4x	5x 6x 7x
4x 4x	5x 5x	7x 8x 9x

## Különleges kimenetel fogadások



Az 5 különleges kimenetel kártya mindegyikén 3-3 elérhető tétmező van, amire a játékosok a tétjelölőiket helyezhetik. Minden játékos CSAK 1 tétjelölőt helyezhet egy-egy különleges kimenetel kártyára.

Az 1. futam előkészítése során 1 különleges kimenetel kártya kerül képpel felfelé a tétábla alsó mezőire. Minden futam végén, a tét kiértékelése után, helyezz 1 további különleges kimenetel kártyát a jobbról az első üres mezőre, egy újabb fogadással bővítve a következő futamot. A 4. futam elején összesen 4 különleges kimenetel kártyának kell szerepelnie a sorban.

- **Célfotó:** Ne feledd, ha a lovak döntetlenre állnak a 2. helyért, akkor döntetlenre állnak a 3. helyért is.

### Egy új forduló előkészítése

Az első három futam végén, a tét kiértékelése után az indító végezze el a következő lépéseket:

- Cserélje le az 5 melléktétkártyát (lásd a Melléktétek fejezetet a 6. oldalon).
- Fordítson fel egy további különleges kimenetel kártyát (lásd az különleges kimenetel fogadások fejezetet fent).
- Osszon 2-2 VIP kártyát minden játékosnak, amiből azok 1-1-et tartsanak meg (lásd a VIP kártyák fejezetet lent).
- Helyezze az összes lovat a startboxokra.

### VIP kártyák



32 VIP kártya van, amit az előkészítés során az indító megkever és a tétáblára helyez. Az 1. futam végén, a tét kiértékelése után az indító osszon képpel lefelé fordítva 2-2 VIP kártyát minden játékosnak. Minden játékos nézze meg a kapott kártyákat, 1-et tartson meg és 1-et dobjon a közös dobópakliba.

Minden játékos helyezze a megtartott VIP kártyát képpel felfelé fordítva maga elé, így megszerezve a kártya által biztosított előnyt a játék hátralevő részére.

Ismételjétek meg ezeket a lépéseket a 2. és a 3. futamok után. Ez azt jelenti, hogy a 3. futam alatt 2-2 VIP kártya lesz minden játékos előtt, a 4. alatt pedig 3-3. A játékosok mindegyik futam alatt élhetnek a VIP kártyáik által biztosított előnnyel. Ha elfogynának a VIP kártyák, keverjétek újra a dobópaklit.

Egyes VIP kártyák hatására a játékosok megszeghetik a játék bizonyos szabályait, például lehelyezhetik a tétjelölőjüket egy ellenfél tétjelölőjére vagy lehelyezhetnek tétjelölőt az után is, hogy 3 ló átlépett a piros vonalon. Ha egy alapszabály és egy VIP kártya szövege ellentmond egymásnak, akkor a VIP kártya szövege élvez elsőbbséget.

- Az **ajándéksetonok** a kijátszásukkor egyszeri kifizetést adnak, de a kártyát a játék végéig magad előtt kell tartanod.
- Egy **hegyén-hátán tétnél** a megfelelő értékű bónusz tétjelölődet is használhatod.

### Bónusz tétjelölők



Egyes VIP kártyák által fekete vagy fehér **bónusz tétjelölőkhöz** juthatsz. Helyezd a megszerzett tétjelölőt a sajátjaid mellé a játék hátralevő részére, és tartsd a kártyát képpel felfelé fordítva magad előtt, hogy mindenki tudja, melyik bónusz tétjelölő tartozik hozzád.

A jelölőkön lévő nagy szám úgy működik, mint a saját tétjelölődön lévő szám: a nyertes fogadásoknál ez lesz a szorzó. A legtöbb bónusz tétjelölőn egy piros kör látható. Vesztés fogadás esetén ezt az értéket és a tétmezőre nyomtatott piros körben lévő értéket IS ki kell fizetni.

A 2-es bónusz tétjelölőn egy különleges szimbólum található. Ez a szimbólum semmissé teszi annak a tétmezőnek a veszteségét, amelyre ráhelyezed, így vesztés fogadás esetén nem kell fizetned.

### A játék vége

A 4. futam végén, a tét kiértékelése után minden játékos számolja össze a pénzt. A legtöbb pénzzel rendelkező játékos a győztes. Döntetlen esetén az érintett játékosok osztoznak a győzelemben.

## A fogadó indító játékmód

(2-9 fős játék)



Ha az indító szerepét betöltő játékos is versenyezni kíván, akkor minden futam előtt helyezze a **6 indító-tét-jelölőjét** 6 különböző, tetszőlegesen választott tétmező bal felső sarkába, beleértve a melléktét- és különleges kimenetel kártyákat, úgy, hogy kiolvasható maradjon a mezőre nyomtatott szám.

A futam ideje alatt ezek a mezők szabadnak számítanak, és a szokásos módon egy másik játékos is helyezhet rá tétjelölőt.

A futam végén az indító tétjelölőit a többi játékos tétjelölőjéhez hasonlóan kell kiértékelni.

Az indító 18\$-ral kezdi a játékot, és nem húz VIP kártyákat a játék során.

## Az alkalmazás játékmód

(2-8 játékos)

Ha úgy döntötök, hogy alkalmazást használtok, akkor nincs szükség indítóra (lásd a részleteket 2. oldalon).

## A változó indító játékmód

(2-8 játékos)

Ebben a játékmódban az indító szerepe futamonként változhat.

Határozzátok meg véletlenszerűen az első indítót. Ez a játékos a **fogadó indító játékmódban** leírt szabályok alapján használja a 6 indító-tét-jelölőjét. Minden futam után a jelenlegi indító döntse el, hogy marad-e indítónak a következő futamra. Ha nem marad, akkor az lesz az indító, aki az óramutató járásának irányában haladva elsőként vállalja magára a szerepet.

Ha egy játékos sem vállalja a szerepet, akkor a jelenlegi indító balján ülő játékos lesz az új indító.

Az indító szerepét betöltő játékos nem használhatja a VIP kártyáit. Ugyanakkor a szokásos módon a kör végén a többi játékosal együtt húzni és választani fog egy új VIP kártyát, amit a játék hátralevő részére megtart *(Kivétel: ha az indító az Ajándékzsetonok kártyát tartja meg, azt azonnal végre kell hajtani).*

Mivel nem használhatja a VIP kártyáit, az indító kárpótlásként 3\$-t kap a 2., 6\$-t a 3. és 9\$-t a 4. futamánál. Ez az egyes futamok előtt történik meg.

## Játéktesztelők

Csilla Clair, Shannon Clair, Matthew Clair, Katalin Balogh, Eva Balogh, Leon Blight, Christopher Buckley, Avery Sakamoto, Ben Lesel, Yan Yan, Paul Alewitz, Sean Growley, Andy McGuire, Chris Buskirk, Michael Kutan, Eric Martinez, Erik Lima, Dwight Stone, Mike Rizzo, Dino De Blasio, Thomas Raben, Neil Kimball, Vladimir Orellana, Josh Wood, Mark Wootton, John Goodenough, Kyle Nunn, Luke Peterschmidt, John Zinser, Kaz Nyborg-Anderson, Todd Rowland, Ashwin Kamath, Amanda Wong, Zane Messina, Matthew Ransom, Theodore Coyer, Ketan Deshpande, Francisco "Paco" Rojas, Karan Tolani, Ryan Roper

## Szerzői jog és kapcsolattartás



©2022 Alderac Entertainment Group  
Ready Set Bet and all related marks are ™, ©, and ® Alderac Entertainment Group, Inc. or John D Clair.  
2505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Henderson, NV 89052  
Minden jog fenntartva. Származási hely: Kína.

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.  
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.  
Tel.: +36 1 / 773 3600  
E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)  
[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)

