

LESZÁLLÁSI ELJÁRÁS

Irányíts egy utasszállító repülőgépet a megbízható társaddal, hangoljátok össze az erőfeszítéseiteket, és szálljatok le a repülőgépetekkel a világ minden táján.

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

A JÁTÉK CÉLJA

Ebben a kooperatív játékban egy csapatként, pilótákat alakítva kell a világ különböző repülőterein landolnotok. De egy repülőgéppel leszállni nem olyan egyszerű, mint ahogyan azt gondolnátok. **Kommunikálnotok kell az irányítótoronnyal**, hogy megbizonyosodjatok arról, hogy légiforgalomtól mentesen tudjátok megközelíteni a futópályát. **A sebességeteket úgy kell beállítanotok**, hogy ne fussatok túl a repülőtéren. **A repülőgépet vízszintesen kell**

tartanotok, hogy a földdel párhuzamosan szálljatok le. **Engedjétek ki a fékszárnyakat**, hogy növelje a felhajtóerőt és a gép elkezdjen süllyedni. **Engedjétek ki a futóművet** a biztonságos leszálláshoz. Végül **fékezzetek**, hogy a leszállás után a gép lelassuljon.

Csupán némi együttműködésre és acélidegekre van szükségetek a sikerhez.

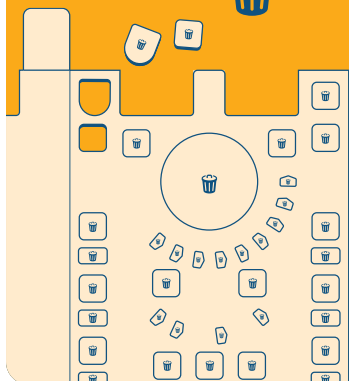


ELŐKÉSZÜLETEK

AMIKOR ELŐSZÖR KINYITJÁTOK A DOBOZT

1

Kezdjétek azzal, hogy a vezérlőpultból az összes elemet eltávolítjátok és kidobjátok, amin a következő szimbólum szerepel:

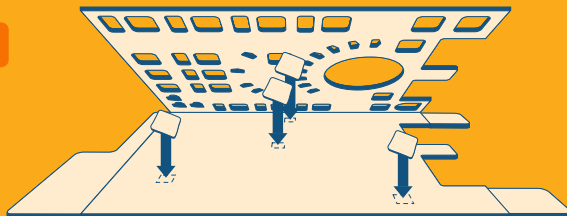


2

Ragasszátok a 9 kétoldalas ragasztólapot a vezérlőpult belsejére és hátuljára a kijelölt helyekre.



1

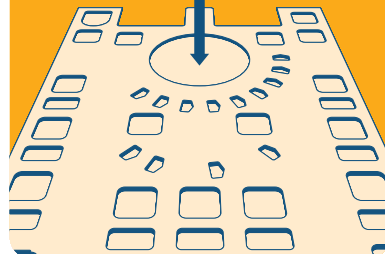


2



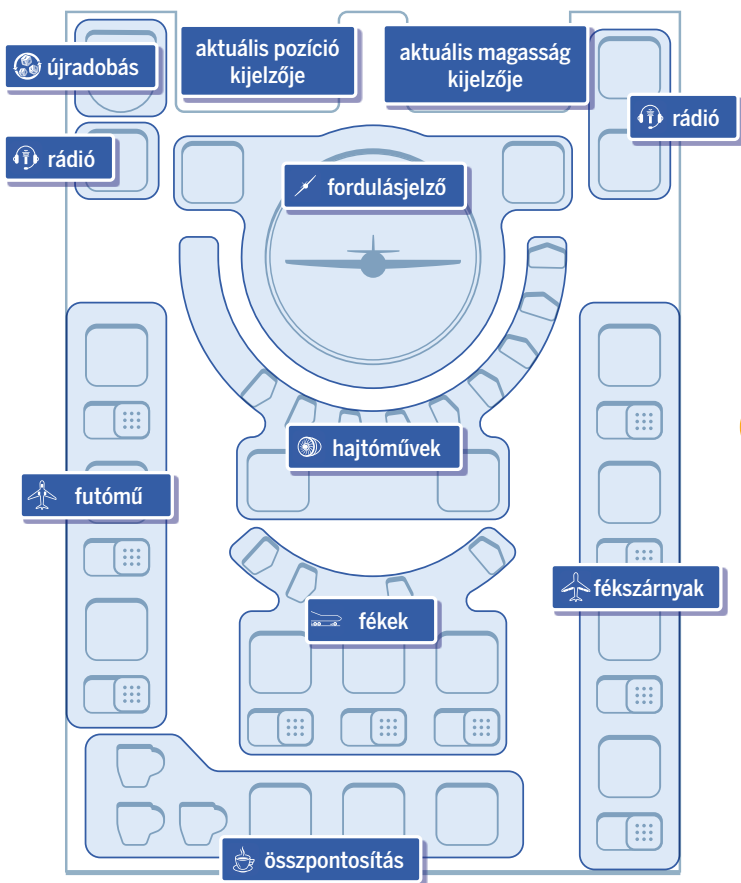
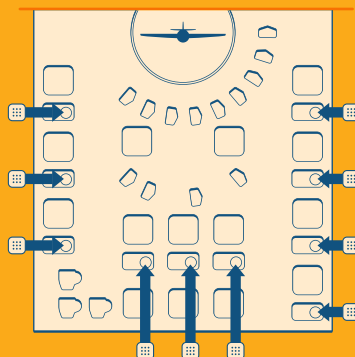
3

Helyezzétek a fordulásjelző-korongot a számára kijelölt helyre.



4

Helyezzétek a 10 kapcsolót a zöld lámpákra.



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

MINDEN JÁTÉK ELŐTT

Megjegyzés: Ez az alapjáték előkészülete. Minden játékelem, amit nem említünk itt (az elkülönített rekeszben), a haladó modulokhoz tartozik, ezeket egyelőre a játék dobozában hagyhatjátok.



1 Üljetek az asztal ugyanazon oldalára egymás mellé, és helyezétek a vezérlőpultot kettőtök közé. Ügyeljete arra, hogy a fordulásjelzőn a nyíl felfelé mutasson a fekete háromszögre, és hogy minden kapcsoló takarja a zöld lámpákat.

2 Helyezétek a kék aerodinamika-jelölőt a sebességmérőre a 4-es és 5-ös közé, a narancssárga aerodinamika-jelölőt pedig a 8-as és 9-es közé.

3 Helyezétek a fékjelölőt a féksávra a 2-es érték bal oldalára.

4 Az a játékos lesz a pilóta, aki a vezérlőpult kék mezős oldalán ül, ő vegye magához a 4 kék dobókockát. A vezérlőpult narancssárga mezős oldalán ülő játékos lesz a másodpilóta, ő vegye magához a 4 narancssárga dobókockát.

5 Csúsztassátok a magasságsávot (zöld/sárga oldal) a vezérlőpult jobb felső részében lévő kivágásba, egészen addig, hogy a kijelzőn **6000** legyen látható. A kijelzőn látható szám lábban határozza meg a magasságokat, ez az úgynevezett **aktuális magasságok**.

6 Csúsztassátok a YUL Montréal-Trudeau megközelítéssávot a vezérlőpult bal felső részében lévő kivágásba, egészen addig, hogy a felhős ikon legyen látható a kijelzőn. Ez a kijelző a repülőterek pozícióját határozza meg, ez az úgynevezett **aktuális pozíció**tok.

7 Helyezétek egy-egy újradobás-jelölőt a magasságsáv minden újradobás ikonjára.



8 Helyezétek a megközelítéssáv minden mezőjére annyi repülőgép-jelölőt, amennyi repülőgépiikon megjelenik azokon.

9 Alkossatok egy készletet a kávéjelölőkből a játéktábla mellett (ne a játéktáblán).

10 Vegyetek magatokhoz egy-egy paravánt, és olvassátok el a belsejükre írt emlékeztetőket.



A játék 7 fordulón át tart. Minden forduló 3 fázisból áll:

1. STRATÉGIAI MEGBESZÉLÉS ÉS KOCKADOBÁS
2. KOCKALEHELYEZÉS
3. A FORDULÓ VÉGE

1 STRATÉGIAI MEGBESZÉLÉS ÉS KOCKADOBÁS

Minden forduló elején beszéljétek meg egymással a stratégiátokat. Pl. „Fontos lenne megszabadulnunk attól a repülődtől,” vagy „Mindenféleképpen haladjunk 2 mezőt.”

A dobókockákról nem beszélgethettek. Nem mondhattok ilyeneket, hogy „ha 6-osod van, rakd ide,” vagy „használd a legkisebb értékű dobókockádat erre az akcióra”. Miután befejeztétek a megbeszélést, dobjatok a 4 saját dobókockátokkal a paravánotok mögött úgy, hogy a másik játékos ne lássa az eredményeket. Innentől mindketten teljesen csendben kell maradnotok egészen a forduló végéig, kivéve ha az esetleges hibákat kell kijavítanotok.

ÚJRADOBÁS

Ha az aktuális magasságmezőn újradobás-jelölő van (ahogyan az első fordulóban pl. 6000 lábón), távolítsátok el azt, és helyezétek a saját készletekbe a vezérlőpult bal felső részére. A forduló során bármikor bármelyikőtök elkölthet újradobás-jelölőt. Ez lehetővé teszi, hogy MINDKETTEN újradobjátok EGYSZER egy vagy több dobókockátokat a paravánotok mögött. (Pl. a pilóta elkölthet egy jelölőt, hogy a paraván mögött maradt 3 dobókockája közül újradobjon 2-t, a másodpilóta pedig dönthet úgy, hogy akár mind a 4 dobókockáját újradobja.)

2 KOCKALEHELYEZÉS

ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

- A** Hajtsátok végre felváltva a köreiteket. Az aktuális magasság kijelzőjén látható nyíl határozza meg, hogy ki kezdi a fázist. Pl. az első fordulót a pilóta (kék) kezdi.
- B** Amikor sorra kerülsz, helyezd **EGY** (kizárólag egyetlen) **megmaradt dobókockádat** (a paravánod mögül) a vezérlőpultra, egy **ÜRES** (azaz dobókocka nélküli) mezőre.
- Tartsátok be a színfeltételt.** A pilóta a kék mezőkre helyezheti a dobókockáit, a másodpilóta pedig a narancssárga mezőkre. Az egyaránt kék és narancssárga mezőkre bármelyikőtök helyezhet dobókockát.
- C** Tartsátok be az értékfeltételt. Pl. a másodpilóta kizárólag **1-es** vagy **2-es** értékű dobókockát helyezhet az első fékszárnymezőre.
- D** A mezők többségének van színre **ÉS/VAGY** értékre vonatkozó feltétele. Pl. kizárólag a pilóta helyezhet dobókockát a fék részhez (ezek kék mezők), **ÉS** a dobókockának 2-es értékűnek kell lennie.
- E** A rádiómezőknek színfeltételük van, de értékfeltételük nincs, így bármilyen értékű dobókocka helyezhető oda.
- F** Az összpontosítás-mezőknél nincs feltételük (bármelyikőtök bármilyen értékű dobókockát helyezhet ezekre).



AKCIÓK

A dobókockák különböző hatásokkal bírnak az értéküktől és a mezőtől függően, ahova lehelyezitek őket.



KÖTELEZŐ AKCIÓK

A ikonnal jelölt mezőket kötelező használatok, a többi akciómezőt viszont nem. Minden fordulóban mindkettőtöknek egy-egy saját dobókockát a fordulásjelzőre, egyet-egyét pedig a hajtóműre kell helyeznetek.

Ha egy forduló végén nincs egy-egy különböző színű dobókocka a fordulásjelzőn ÉS a hajtóművön, azonnal elveszítitek a játékot.

Megjegyzés: Habár ezekre a mezőkre kötelező dobókockát helyezni, mindegy, mikor kerülnek ide a dobókockák, nem kell elsőként használni ezeket a mezőket.



FORDULÁSJELZŐ

Íranyítsátok a repülőtök fordulását a repülőtér megközelítése során. A repülőgép billeg. Vigyázzatok, nehogy megpördüljete!

Amint a második dobókocka is ide kerül, hasonlítsátok össze a két értéket:

- Ne tegyetek semmit, ha a két dobókocka értéke megegyezik.
- Ha a dobókockákon különböző értékek vannak, fordítsátok annyi jelöléssel a fordulásjelzőt, amennyi a 2 dobókocka értékének különbsége. A fordulásjelzőt a magasabb értékű dobókocka irányába kell fordítani, majd hagyjátok úgy a következő fordulóra, a forduló végén nem szabad visszaállítani a fordulásjelzőt a kezdeti állásra.

MEGPÖRDÜLÉS

Ha a fordulásjelző elér egy -et, vagy áthalad azon, a repülőgép megpördül, ti pedig azonnal elveszítitek a játékot.

Tudtátok?

A valóságban a repülőgépek 3 tengelyen működnek: oldalirányú (orr balra vagy jobbra mozgása), dőlés (orr felfelé vagy lefelé) és orsó (forgás). Az itt látható egyszerűsített illusztráció kizárólag a forgást, fordulást jelképezi.

$$5 - 3 = 2$$



Példa

Izabell (pilóta) 5-ös értéket helyezett ide, Olivér (másodpilóta) pedig 3-ast. A fordulásjelzőt két jelöléssel Izabell irányába kell forgatni.

GYŐZELMI FELTÉTELEK

Az utolsó forduló végén a repülőtöknek tökéletesen vízszintesen kell állnia. Lásd a 11. oldalt.





HAJTÓMŰVEK



Attól függően, hogy milyen erőt biztosítotok a hajtóműveiteknek, a repülőgépetek haladni fog... vagy nem.

Amint a második dobókocka is ide kerül, adjátok össze a hajtóműmezőkre helyezett 2 dobókocka értékét, ez a sebességetek. Ezt követően:

- Ha az összérték kisebb, mint a sebességmérőn a 2 aerodinamika-jelölő közül a kisebb értékű (kék), hagyjátok a megközelítéssávot a helyén (ne mozgassátok).

- Ha az összérték a 2 aerodinamika-jelölő között van, haladjatok egyet, azaz csúsztassátok a megközelítéssávot egy mezővel lejjebb.



- Ha az összérték nagyobb, mint a 2 aerodinamika-jelölő közül a nagyobb értékű (narancssárga), haladjatok kettőt, azaz csúsztassátok a megközelítéssávot két mezővel lejjebb.



ÜTKÖZÉS

Ha egy vagy több repülőgép-jelölő mozog az aktuális pozíció mezőjére, akkor még rendben vagytok.

Ha az aktuális pozíció mezőjén repülőgép-jelölő van és haladnotok kell a megközelítéssávval, ütköztök és elvesztitek a játékot.



Túlhaladás

Ha a repülőtér van az aktuális pozíció mezőjén, és úgy kell haladnotok a megközelítéssávval, akkor túlhaladtok a repülőtéren és elvesztitek a játékot.



RÁDIÓ

Kommunikáljatok az irányítótoronnyal, hogy csökkenjen a forgalom a megközelítéssávon.

A pilótának csak 1 rádiómezője van, a másodpilótának azonban 2.

Amikor ilyen mezőre helyeztek kockát, az aktuális pozícióval kezdve számoljatok annyi mezőt a megközelítéssávon, amennyi a dobókocka értéke, és **AZONNAL** távolítsatok el arról a mezőről egy repülőgép-jelölőt. Ha 1-es értékű dobókockát helyeztek le, akkor az aktuális pozíció mezőjéről kell egy repülőgép-jelölőt eltávolítani.

Ennek az akciónak nincs hatása, ha az értéknek megfelelő mezőn nincs repülőgép-jelölő.



Győzelmi feltétel

Távolítsatok el az összes repülőgépet. Lásd a 11. oldalon.

A

Példa

Izabell (pilóta) 2-es értéket helyez a rádiómezőre. Eltávolít egy repülőgépet a második mezőről (az aktuális pozíciónál egy mezővel feljebből).



FUTÓMŰ kizárólag a pilótánál

Engedd ki a futóművet. A futómű minden részének kiengedése növeli a repülőgép léghellenállását.

- Helyezz le egy dobókockát, betartva az értékfeltételeket. A futómű kinyitásának sorrendje nem számít.
- Csúsztasd a lehelyezett dobókocka alatti kapcsolót úgy, hogy a zöld lámpa láthatóvá váljon.
- AZONNAL** léptesd előre egy mezővel a kék aerodinamika-jelölőt. Ha az összes futóművet kinyitottad, akkor a 7-es és 8-as érték között kell legyen.

Ha olyan mezőre helyezel dobókockát, ahol már látható a zöld lámpa, annak nincs hatása.

Példa

Izabell a játék során először aktivál futóművet.

- 4-es értéket helyez a 3/4-es mezőre.
- Az alatta lévő kapcsolót elcsúsztatja, hogy látszódjon a zöld lámpa.
- Eggyel előrébb mozgatja a kék aerodinamika-jelölőt az 5-ös és 6-os mező közé.



AERODINAMIKA ÉS SEBESSÉG

Amikor mozgatjátok az aerodinamika-jelölőket, akkor megváltoztatjátok a sebesség hatását a megközelítéssávon. Például, a kék jelölő előremozgatása azt jelenti, hogy 5-ös sebességnél a repülőtők most már 0-t halad, nem pedig 1-et.

Győzelmi feltétel

A játék végére láthatóknak kell lennie a zöld lámpának a futómű összes kapcsolóján. Lásd a 11. oldalon.

B



FÉKEK kizárólag a pilótánál

Fékezz annyira, hogy a repülőgép megálljon, amint a futópályára ér.

- Helyezz le egy dobókockát, betartva az értékfeltételeket. A fékeket sorrendben, a 2-es mezővel kezdve kell behúzni.
- AZONNAL** léptesd előre egy mezővel a piros fékjelölőt. A fékeknek kizárólag a játék utolsó fordulójában van hatásuk.



A fékeket sorrendben kell behúznod, kezdve a 2-es mezővel, majd a 4-es következik, végül a 6-os. **Nem szükséges minden féket behúzni**, de minél többet húzol be, annál könnyebb lesz a leszállás.

GYŐZELMI FELTÉTEL

D

A játék utolsó fordulójában a sebességeteknek alacsonyabbnak kell lennie, mint a piros fékjelölő aktuális értéke. *Lásd a 11. oldalon.*



Példa

- Izabell behúzza a 2. féket a játék folyamán a 4-es mezőre lehelyezett 4-es értékű dobókockával.
- Egy mezővel előrébb lépteti a piros jelölőt (a 4-es és 5-ös közé).

ÚJRADOBÁSOK

Ne feledjétek, hogy a forduló során bármikor felhasználhattok újradobás-jelölőt. *Lásd az Újradoobást a 4. oldalon.*

3 A FORDULÓ VÉGE

Amikor mind a 8 dobókockátokat lehelyezték, végre újra beszélgethettek. Hajtsátok végre az alábbi lépéseket ebben a sorrendben:

CSÖKKENTSÉTEK A MAGASSÁGOT

Függetlenül a fordulóban végrehajtott akcióktól, a repülőgép süllyedni fog. 7 mező van a magasságsávon, ez egyben azt is jelenti, hogy 7 fordulóból áll a játék.

- Csúsztasdátok egy mezővel tovább a magasságsávot, ami 1000 lábnak felel meg.
 - Vegyétek vissza a dobókockáitokat.
- Ha a repülőtér jelenik meg az aktuális pozíció kijelzőjén, és a repülőgép jelenik meg az aktuális magasság kijelzőjén, a játék vége következik.



Egyéb esetben új forduló kezdődik.

KÜLÖNLEGES ESETEK

Ha túl korán értek el a repülőteret

Az aktuális pozíció kijelzőjén ugyan a repülőter jelenik meg, de az aktuális magasság kijelzőjén nem a repülőgép van.

Várakozási köröket kell repülnötök, azaz egy (vagy több) fordulót úgy kell lejátszanotok, hogy a megközelítéssávtól nem csúsztatjátok tovább, szóval csökkentsétek a sebességet!

Ha nem értek el a repülőteret időben

Nem a repülőter van az aktuális pozíció kijelzőjén, de a repülőgép látható az aktuális magasság kijelzőjén.

Lezuhantatok, mielőtt elértétek volna a repülőteret, és azonnal elveszítitek a játékot.



AZ UTOLSÓ FORDULÓ ÉS A JÁTÉK VÉGE

Az utolsó forduló akkor veszi kezdetét, amikor az aktuális pozíció kijelzőjén a repülőter jelenik meg, az aktuális magasság kijelzőjén pedig a repülőgép látható.

Pont akkor érkeztek a repülőterre, amikor a gép leszállásra kész. Remek időzítés!



HAJTÓMŰVEK

Földet értetek, és most be kell húznotok a fékeket, hogy ne fussatok túl a futópályán.

FIGYELEM: Másképpen kell leolvasnotok a sebességeteket!

Az utolsó fordulóban a második hajtómű dobókocka lehelyezésekor a sebességeteket a FÉKKEL kell összehasonlítanotok, nem pedig az aerodinamika-jelölőkkel.

GYŐZELMI FELTÉTEL

D

A fékerőtöknek (azaz a piros jelölő által meghatározott értéknek) nagyobbak kell lennie a sebességeteknél (azaz a hajtóműveitek összegénél). Lásd a 11. oldalon.

A fékszárnyakkal és a futóművekkel ellentétben nem kell az összes féket behúznotok. 2 alatt azonban nem lehet, ez ugyanis azt eredményezné, hogy a repülőgépek nem tud megállni a futópályán és ütközni fog.



Példa

Az utolsó fordulóban Izabell és Olivér sebessége 3 (1+2). Izabell behúzta a 2-es és 4-es féket. A sebesség jóval a piros fékjelölőtől balra van, így ez a leszállási feltétel teljesült.

AZ UTOLSÓ FORDULÓ – LESZÁLLÁS

AZ UTOLSÓ FORDULÓ VÉGÉN NYERTEK, HA:

- A** A megközelítéssávon nincs repülőgép-jelző.
- B** Minden fékszárny és futómű alatti kapcsolónál látszik a zöld lámpa.
- C** A fordulásjelző pontosan vízszintes állásban van.
- D** A hajtóműkockák elhelyezése után a sebesség alacsonyabb, mint a fék értéke.

Gratulálunk!

Az utasok tapsban törnek ki.
Gördülékenyen szálltatok le, és megnyertétek a játékot.



Most, hogy sikeresen leszálltatok Montréalban, nyissátok ki a **REPÜLÉSI NAPLÓ** füzetet, és keressetek új kihívásokat.

ÓRIÁSI KÖSZÖNET A JÁTÉK 3 MÁSODPILÓTÁJÁNAK:

- Olivier PENAUD-nak az inspirációért és a légügyi tudásáért.
- Jean-Claude PENAUD első tisztnek, hogy megosztotta a tapasztalatait.
- Michel DÔME-nak a több száz sikeres közös leszállásért.

Köszönöm Christiannak, hogy hitt a projektben, a *Scorpion Masqué* csapatának, hogy ilyen gondosan bántak a játékkal, Arthurnak, Robinnak, Mathiasnak, Isabelle-nek (és Lolának!), valamint Davidnek a sokorányi játéktesztelésért és az értékes észrevételekért. Végezetül pedig köszönet mindenkinek, aki a különböző fesztiválokon, rendezvényeken csatlakozott *A légi társaság* csapatához.

-Luc

A stúdió vezetője: Manuel Sanchez
Fejlesztő: Christian Lemay
Projektmenedzser: Olivier Lamontagne
Művészeti irányítás és grafikai tervező: Sébastien Bizon
Márkamenedzser: Joëlle Bouhnik
Szerkesztő: Matthew Legault

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



reflexshop



A játékaink gyártásához
felhasznált összes fa
újraültetését finanszírozzuk.



■ AZ ELIGAZÍTÁS

A forduló előtti eligazítások nagyon fontosak.

Figyeljétek meg jól a megközelítéssávot, és térképezzétek fel az általános helyzeteket.

Mi lenne a legjobb? Ha 0, 1 vagy 2 mezőt haladnátok? Melyik elem miatt veszíthetitek el a játékot?

Mi az, ami sürgős? Mi az, ami még várhat?

■ KOMMUNIKÁCIÓ

A légi társaságban kétféleképpen kommunikálhattok, szóban, még a kockadobások előtt, továbbá a kockalehelyezés fázisban magával a kockalehelyezéssel, ahogyan az a következőkben olvasható.

■ KOCKALEHELYEZÉSEK

A kocka egyrészt „akció” a pilótafülkében, másrészt viszont információ is a csapattárs számára.

Ha a játék adott pillanatában adott értékű dobókockát helyezel le egy adott mezőre, abból vajon mi következethet ki? Segít jó döntéseket hozni?

Mielőtt bármit tennél, mérd fel, hogy a csapattársadnak mire lehet szüksége. Ha például az első fékszárnyakat kell kinyitnia, akkor jobb, ha egy magasabb értékű kockát teszel a fordulásjelzőre vagy a hajtóművekre. A kiváló csapatmunkához elengedhetetlen, hogy a társad helyébe képzeld magad.

■ A FORDULÁSJELZŐ



A fordulásjelző a pilótafülkék alapvető eleme.

Egyszerre veszélyes és rugalmas. Veszélyes, mert elveszíthetitek miatta a játékot, nagyon rizikós, ha mindketten arra vártok, hogy majd az utolsó dobókockákat helyezitek a fordulásjelzőre.

A fordulásjelző azonban rugalmas is, ugyanis gyakran sokféle érték kijátszható ide, és elég csak az utolsó fordulóban egyensúlyba hoznotok.

■ ÖSSZPONTOSÍTÁS



Az így felhasznált dobókocka miatt tulajdonképpen eggyel kevesebb akció hajtható végre a pilótafülkében: szóval csak óvatosan a kávéjelölők gyűjtögetésével. Ha az adott körben valamelyik dobókockád nem tűnik hasznosnak, akkor elérkezett az ideje, hogy kávéjelölőre váltsd be. A kávéjelölő pedig hasznos lehet a csapattársad számára, szóval ne várd meg az utolsó körödet a fordulóban, hogy felhasználd.

■ KÉSLEKEDÉS

A kockadobással sok ugyanolyan értéket kapsz? Vagy vegyes értékek vannak? Hagyd, hogy a csapattársad helyezzen először dobókockát az interaktív mezőkre (fordulásjelző és hajtóművek).

Ha nem kezdeményezel, akkor ezzel a csapattársadnak adsz erre lehetőséget.

■ SEBESSÉG



Minden egyes körben legyetek tisztában a sebességetek fontosságával.

Kulcsfontosságú lehet, hogy 0, 1 vagy 2 mezőt haladtok-e. Ez azt jelenti, hogy érdemes hamar jelezni a csapattársnak a hajtómű erejét.

Másrészről, ha nincs repülőgép előttetek a megközelítéssávon, a sebesség kevésbé fontos, és ennek tudatában az első dobókockákat bárhová lehelyezhetitek.

■ FÉKSZÁRNYAK ÉS FUTÓMŰ



Ennek a 2 résznek (és a jelölőiknek) fontos szerepe van a leszállás során, így az aktiválásuk időzítése kulcsfontosságú. Ha 2 mezőt kell haladnotok, ne nyissátok ki túl hamar a fékszárnyakat. A repülőtér tele van repülőgépekkel, és 0 mezőt szeretnétek haladni? A futómű leengedése segít ebben.

■ RÁDIÓ



A megközelítéssáv megtisztítása nélkülözhetetlen a haladáshoz. Az 1-es, 2-es mezőn lévő repülőgépek eltávolítása fontos információ. Az 5. mezőn lévőé? Nem annyira.

Fontos mindig előre tervezni. Egy repülőgép sávon való lefelé mozgatása hasznos... de nem az első dobókockáddal.