

Alan R. Moon

כרטיס נסיעה: אירופה

TICKET TO RIDE™

EUROPE

THE TRAIN ADVENTURE CONTINUES!

מגבעות המסולעים של אדינבורג ועד לרציפים המוארים של קונסטנטינופול, מסמטאות המאובקות של פמפלונה ועד לתחנה סחופה רוחות בברלין, כרטיס נסיעה יקח אתכם להרפתקה חדשה ברכבת דרך ערי אירופה הגדולות. האם תסתכנו בנסיעה דרך המנהרות החשוכות של שווייץ? האם קחו סיכון לחצות את הים השחור על סיפון המעבורת? האם תבנו תחנות רכבת מפוארות וזקופות בערי בירה של האימפריות הישנות? המהלך הבא שלכם יכול להפוך אתכם לטייקון הרכבות הגדול ביותר באירופה!

אז קדימה - לארוז את המזוודות, לקרוא לפורטר ולעלות על רכבת!



ל 2-5 שחקנים
מגיל 8 ומעלה
30-60 דקות

DAYS OF
WONDER

רכיבים

- ◆ מפה אחת של אירופה
- ◆ 240 קרונות צבעוניים (45 בכל צבע: כחול, אדום, ירוק, צהוב ושחור ובנוסף כמה קרונות רזריים בכל צבע)
- ◆ 15 תחנות רכבת צבעוניות (שלוש בכל צבע בהתאם לקרונות)
- ◆ 158 קלפים מאוירים, כולל:



110 קלפים של קרונות: 12 מכל סוג ו-14 קטרים



40 מסלולים רגילים

6 קלפים של מסלולים ארוכים עם רקע כחול

46 קלפים של כרטיסי היעד



קלף ניקוד אחד
קלף-בונוס אחד: "אקספרס אירופאי"
עבור המסלול הרציף הארוך ביותר



- ◆ 5 סמני ניקוד מעץ (אחד לכל צבע עבור 5 שחקנים)
- ◆ חוברת חוקי המשחק

הערה חשובה: שחקנים, שמכירים את המשחק הראשון בסדרה זו- Ticket to Ride™ (כרטיס נסיעה), צריכים לשים לב לחוקים חדשים עבור התוספות: מעבורות, מנהרות ותחנות רכבת.

הכנות למשחק

תפרשו את לוח המשחק במרכז השולחן. חלקו לכל שחקן 45 קרונות, שלוש תחנות רכבת וסמן ניקוד - כל החלקים באותו הצבע. כל שחקן מניח את סמן הניקוד שלו במשבצת ההתחלתית **1** על הלוח הניקוד, המודפס על בשוליים של המפה. במהלך המשחק, בכל פעם ששחקן יקבל נקודות, הוא יקדם את הסמן שלו בהתאם.

ערבבו חפיסת קלפים של קרונות וחלקו לכל שחקן 4 קלפים **2**, הניחו את החפיסה ליד הלוח ומשכו ממנה 5 קלפים מראש החפיסה, סדרו את הקלפים אחד ליד השני פנים כלפי מעלה **3**.

הניחו קלף-בונוס "אקספרס אירופאי" וקלף ניקוד פנים כלפי מעלה ליד הלוח **4** כתזכורת לכל השחקנים.

קחו חפיסת הקלפים של כרטיסי היעד והפרידו קלפים של מסלולים ארוכים (6 כרטיסים עם רקע כחול) וקלפים של מסלולים רגילים. ערבבו קלפים של מסלולים ארוכים וחלקו לכל שחקן קלף אחד **5**. שאר הקלפים של מסלולים ארוכים החזירו לקופסא בלי לגלות אותם לאף אחד.

כרגע ערבבו חפיסת הקלפים של מסלולים רגילים וחלקו 3 קלפים לכל שחקן **6**. הניחו חפיסת הקלפים הנותרים סמוך ללוח המשחק פנים כלפי מטה.

זהו - אפשר להתחיל לשחק!

תחילת המשחק

לפני שמתחילים את התור הראשון, על כל שחקן לבחור את כרטיסי היעד איתם רוצים להמשיך לשחק מבין אלה שחולקו בתחילת המשחק. כל שחקן חייב להשאיר אצלו לפחות שני קלפים. את שאר הקלפים יש להשליך מהמשחק (לקופסא) בלי לגלות אותם לשחקנים אחרים. ניתן להשליך קלפים עם מסלולים ארוכים או רגילים לבחירת השחקן. קלפים שנבחרו על ידי השחקנים, נשארים אצלם עד סוף המשחק.

מטרת המשחק

מטרת המשחק היא לצבור כמה שיותר נקודות. את הנקודות ניתן להשיג בדרכים שונות:

- ◆ עבור בניית המסילה בין שתי ערים סמוכות במפה;
 - ◆ עבור השלמה בהצלחה של מסלול רציף בין שתי ערים המצוינות בקלפים של כרטיסי היעד;
 - ◆ עבור השלמת המסלול הרציף הארוך ביותר כדי לזכות בקלף-בובוס "אקספרס אירופאי";
 - ◆ עבור כל תחנת רכבת שנשארת במלאי של השחקן בסוף המשחק
- אם השחקן לא ייצליח להלשים מסלולים של כרטיסי היעד שלו עד סוף המשחק, נקודות המצוינות על הקלפים של המסלולים שלא הושלמו, יופחתו מהניקוד הכולל של אותו השחקן.

סיבוב המשחק

השחקן שטייל ביותר מדינות באירופה, מתחיל ראשון. לאחר מכן, תור יעבור לשחקן הבא עם כיוון השעון. במהלך התור, השחקן רשאי לבצע אחת מפעולות הבאות (אחת בלבד!):

משיכת הקלפים של קרונות - השחקן יכול למשוך 2 קלפים של קרונות (או אחד בלבד אם הוא בוחר בקלף של הקטר עם פנים מעלה, ראה פרק "קטרים" לכללים מיוחדים);

בניית המסילה - השחקן יכול לבנות מסילה על הלוח באמצעות אוסף של קלפי הקרונות מהיד שלו בהתאם לצבע והכמות המקטעים המרכיבים את המסילה. השחקן מניח קרונות צבעוניים שלו בכל אחד מהמקטעים שבמסילה ומקבל נקודות לפי אורכו של המסילה בהתאם לטבלת ניקוד;

משיכת הקלפים של כרטיסי היעד - השחקן יכול למשוך 3 קלפים מראש חפיסת כרטיסי היעד וחייב לשמור אצלו אחד מהם לפחות;

בניית תחנת רכבת - השחקן יכול לבנות תחנה בכל עיר שאין לה עדיין תחנת רכבת. כדי לבנות תחנת רכבת הראשונה שלו, השחקן משחק קלף קרון אחד בכל צבע ומציב את אחת מתחנות הרכבת שלו בעיר. כדי לבנות את התחנה השנייה שלו, השחקן חייב לשחק שני קלפי קרונות מאותו הצבע, וכדי לבנות את התחנה השלישית - בשלושה קלפי קרונות מאותו הצבע.



משיכת הקלפים של קרונות

ישנם שמונה סוגים של קרונות בכמות של 12 קלפים בכל סוג, ו-14 קלפים של קטרים. הצבע של כל סוג הקרונות תואם לצבעים של מסילות שונות בין הערים על הלוח - סגול, כחול, כתום, לבן, ירוק, צהוב, שחור ואדום. אם השחקן בוחר למשוך קלפים של קרונות, עליו למשוך שני קלפים בתור אחד. כל אחד מהקלפים אלה ניתן למשוך או מחמישיית הקלפים הפתוחים בסמוך ללוח המשחק או מראש החפיסה (משיכה עיוורת). אם השחקן מושך אחד הקלפים הפתוחים, הוא חייב למלא את מקומו באופן מיידי עם קלף חדש מראש חפיסת הקלפים. אם השחקן בוחר בקלף קטר עם פנים מעלה, זהו הקלף היחיד שהוא יכול למשוך בתור זה (ראה "קטרים").

אם, בכל עת, שלוש מתוך חמשת הקלפים של קרונות עם פנים מעלה הם קטרים, יש להשליך באופן מיידי כל חמשת הקלפים ולמשוך במקומם חמישה קלפים חדשים מראש החפיסה.

אין הגבלה לכמות הקלפים שיכולים להיות ביד השחקן. כאשר הקלפים בחפיסה יאזלו, ערבבו את הקלפים המושלכים לתוך החפיסה החדשה. את הקלפים המושלכים יש לערבב היתב, שכן הם בדרך כלל הושלכו בסדרות. במקרה הבלתי סביר שאין קלפים שנותרו בחפיסה ואין קלפים שהושלכו ("ז"א כל הקלפים נמצאים בידיים של השחקנים), השחקן לא יוכל למשוך קלפי הקרונות. במקום זה הוא חייב לבצע פעולה אחרת: לבנות מסילה, למשוך כרטיסי היעד או לבנות תחנת רכבת.

קטרים

קטרים הם קלפים צבעוניים המשמשים כג'וקרים במשחק.

ניתן לשחק קלפי קטר יחד עם אוסף קרונות בכל צבע בעת בניית המסילה. בנוסף, הקטרים חיוניים בעת בניית מסילות מעבורת (ראה "מעבורת").



כאשר השחקן מושך בתורו קלף קטר אשר עם הפנים מעלה, זה חייב להיות הקלף היחיד שהוא מושך באותו תור. אם קלף קטר הוא זה שמחליף קלף ראשון שנמשך בתור, או אם קלף קטר זמין עם פנים מעלה, אבל לא נמשך כקלף הראשון (והיחיד), לא ניתן למושך אותו בתור הקלף השני.

עם זאת, אם השחקן הוא בר מזל ומקבל את קלף הקטר מראש החפיסה בעת משיכה עיוורת, הקלף עדיין נחשב לקלף בודד והשחקן זכאי למושך קלף נוסף בתור זה.

בניית המסילות

מסילה היא סדרה רציפה של מקטעים צבעוניים (בחלק מהמקרים, מקטעים אפורים) בין שתי ערים סמוכות על המפה. כדי להשלים מסילה, השחקן חייב לשחק סט של קלפי הקרונות שצבען וכמותן זהים לצבע ומספר המקטעים של המסילה הרצויה.

לבניית רוב המסילות נדרש סט קלפים בצבע מסויים. כמובן, הקטרים תמיד יכולים לשמש כתחליף לכל צבע (ראה דוגמא 1).

מסילות בצבע האפור ניתן להרכיב באמצעות סט של קלפים מכל צבע אחיד (ראה דוגמא 2).

בעת בניית המסילה, השחקן מציב את קרונות הפלסטיק שלו על כל אחד ממקטעי המסילה ומשליך את כל הקלפים מהסט ששימש לבניית המסילה. לאחר מכן, השחקן מקבל נקודות לפי טבלת הניקוד בהתאם לגודל המסילה, ומזיז את הסמן שלו בלוח הניקוד (ראה טבלת הניקוד בעמוד 7).

השחקן יכול לבנות כל מסילה פתוחה על הלוח. הוא לא חייב להתחבר לאחת המסילות שבנה קודם.

המסילה חייבת להיבנות בשלמותה במהלך סיבוב אחד. לדוגמא, השחקן לא יכול להניח את שני קרונות במסילה של שלושה מקטעים ולחכות לסיבוב הבא כדי להניח את הקרון השלישי.

במהלך סיבוב אחד, השחקן יכול לבנות מסילה אחת בלבד.

דוגמא 2
המסילה האפורה באורך 2 מקטעים יכולה להיבנות על ידי שני קרונות אדומים; קרון אחד צהוב וקטר אחד; או שני קטרים.

דוגמא 1
לבניית המסילה הכחולה באורך 3 מקטעים, השחקן יכול להשתמש בכל אחד משילובי הקלפים: שלושה קרונות כחולים; שני קרונות כחולים וקטר אחד; קרון אחד ושני קטרים; או שלושה קטרים.

מסילות כפולות

ערים מסוימות מחוברות על ידי מסילות כפולות. מסילות אלו שוות במספר המקטעים ומחברות בין אותן הערים. שחקן אחד לא יכול לבנות שתי מסילות בין אותן הערים במהלך המשחק. שימו לב למסילות שהן באופן חלקי מקבילות זו לזו אבל מחברות בין ערים שונות. אלו הן לא מסילות כפולות.



הערה חשובה: במשחק של שתיים או שלושה שחקנים, ניתן להשתמש רק במסילה אחת מתוך המסילה הכפולה. השחקן יכול לבנות אחת משתי המסילות בין הערים, אך אז המסילה השנייה תשאר חסומה לבניה לשחקנים אחרים לשארית המשחק.

מעבורות



בניית המעבורת מסמינרה לפלרמו דורשת ארבעה קרונות באותו צבע (ורוד, לדוגמא) ושני קטרים

מעבורות הן מסילות אפורות מיוחדות המקשרות את שתי ערים צמודות דרך המים. מסילות אלו מזוהות בקלות על ידי סמל הקטריים) המופיע על לפחות מקטע אחד של המסילה.



כדי לבנות מסילת מעבורת, שחקן חייב לשחק קלף קטר אחד לכל סמל הקטר במסילה וסט של קלפי קרונות באותו צבע לפי כמות המקטעים הנותרים של שמסילת המעבורת.

מנהרות



שתי מנהרות מחברות את מדריד ופמפלונה - מנהרה שחורה ולבנה

מנהרות הן מסילות מיוחדות שמזוהות בקלות על ידי סימני המנהרה המיוחדים. וקווים מוזגשים המקיפים כל אחד מהמקטעים במסילת המנהרה.



הדבר המיוחד בבניית המנהרה הוא ששחקן מעולם לא בטוח כמה ארוכה תהינה המסילה שהוא מנסה לבנות!

כדי לבנות מנהרה, ראשית על השחקן להניח את מספר הקלפים הנדרשים לפי האורך של המסילה. לאחר מכן, הוא הופך שלושה קלפים מראש חפיסת הקרונות פנים כלפי מעלה. עבור כל קלף הנחשף בצבע שתואם את הצבע של הקלפים ששיחק לטובת בניית המנהרה, על השחקן לשחק קלף נוסף של אותו צבע (או קטר) מהיד שלו. רק אז יכול השחקן לבנות בהצלחה את מסילת המנהרה.

אם לשחקן אין מספיק קלפי קרונות נוספים שמתאימים לצבע (או לא רוצה לשחק בהם), הוא יכול לקחת את כל הקלפים שלו בחזרה לידו, והתור שלו מסתיים.

בסוף הסיבוב, שלושה קלפי הקרונות שנחשפו מושלכים.

זכרו שקטרים הם קלפים ג'וקרים ויכולים לייצג כל צבע. לכן, כל קלף קטר, שנמשך מראש חפיסת הקרונות במהלך הניסיון לבנות מנהרה, באופן אוטומטי מתאים לצבע של קלפי הקרונות ששיחק השחקן בעת בניית המסילה, ומאלץ את השחקן לשחק קלף נוסף.

אם שחקן מנסה לבנות מנהרה באמצעות קלפי קטרים בלבד, הוא יצטרך לשחק קלפים נוספים (אשר חייבים להיות הקטרים במקרה זה) רק אם קטרים יופיעו בין שלושת הקלפים הנמשכים.

במקרה הנדיר שאין מספיק קלפים זמינים בחפיסת הקלפים או בערימת המושלכים כדי לחשוף 3 קלפים ולקבוע את האפקט של בניית המנהרה, הופכים רק את הקלפים הנותרים. אם כלל הקלפים נמצאים בידיים של השחקנים ואין קלפים זמינים לחשיפה, המנהרה יכולה להיבנות מבלי להסתכן בקלפים נוספים.

קלפים שנחשפו

דוגמא 3

שוחקו 2 קטרים, קטר אחד התגלה בקלפים שנחשפו: נדרש קטר נוסף להשלמת הבנייה

קלפים שנחשפו

דוגמא 2

שוחקו 2 קרונות ירוקים, קטר אחד התגלה בקלפים שנחשפו: נדרש קרון ירוק נוסף להשלמת הבנייה

קלפים שנחשפו

דוגמא 1

שוחקו 2 קרונות אדומים, קרון אדום אחד התגלה בקלפים שנחשפו: נדרש קרון אדום נוסף להשלמת הבנייה

משיכת הקלפים של כרטיסי היעד

כל שחקן יכול לנצל את תורו כדי לקבל כרטיסי היעד נוספים. לשם כך, הוא מושך שלושה קלפים חדשים מראש חפיסת הקלפים של כרטיסי היעד. אם בחפיסה נותרו פחות משלושה כרטיסי היעד, השחקן מושך רק את הקלפים הזמינים.



השחקן שמשך כרטיסי היעד חייב לשמור אצלו ביד לפחות אחד מהם, אך יכול לבחור לשמור שתיים או את כל שלושת הקלפים. את קלפים שמשך אך לא שמר אצלו ביד, ממקם השחקן בתחתית החפיסה של כרטיסי יעד. קלפים שנמשכו ולא הוחזרו, חייבים להישמר ביד השחקן עד לסיום המשחק.

שמות הערים המופיעות בכרטיסי היעד מייצגות את מטרות הנסיעות לשחקן, הן יכולים לגרום לקבלת בונוס או קנס. אם, בסיום המשחק, השחקן יבנה מסלול רציף של קרונות הפלסטיק בצבעו בין שתי הערים שמופיעות על כרטיס היעד שהוא מחזיק, הוא יקבל נקודות נוספות לפי הערך הרשום על גבי הקלף. אם הוא לא יצליח להשלים את המסלול בין הערים האלה, הוא יצטרך לנכות את ערך הנקודות שרשום על הקלף מהניקוד הכולל שלו.

כרטיסי היעד נשמרים בסוד מהשחקנים האחרים עד הניקוד הסופי של המשחק. כמות הקלפים של כרטיסי היעד שיכולה להיות לשחקן בלתי מוגבלת.

בניית תחנות רכבת

תחנת רכבת מאפשרת לבעליה להשתמש במסילה אחת (ואחת בלבד) של שחקן אחר, שמסתיימת או יוצאת מהעיר בה נבנתה התחנה כדי לעזור לו לחבר את הערים המופיעות בכרטיסי היעד שלו.

את התחנות ניתן לבנות בכל עיר פנויה, גם אם היא כרגע לא מחוברת על ידי המסילה. באותה העיר ניתן לבנות תחנה אחת בלבד.

כל שחקן יכול לבנות בתור אחד תחנה אחת בלבד, ושלוש תחנות סך הכול במהלך כל המשחק.

כדי לבנות תחנה ראשונה שלו, על השחקן להשליך קלף הקרון אחד מהיד שלו ולמקם את אחת מתחנות רכבת בצבע שלו בעיר שנבחרה. כדי לבנות תחנה שנייה, השחקן חייב לשחק ולהשליך סט של שני קרונות באותו צבע, וכדי לבנות תחנה שלישית - סם של שלושה קלפים באותו צבע. כרגיל, ניתן להחליף כל מספר של קלפי קרונות על ידי קטרים.

אם השחקן משתמש באותה התחנה כדי לעזור לחבר ערים בכמה כרטיסי יעד שונים, הוא חייב להשתמש באותה המסילה המתחברת לעיר עם התחנה לכל כרטיסים האלה. בעל תחנת רכבת לא חייב להצביע באיזו מסילה הוא הולך להשתמש עד סוף המשחק.

השחקן לא מחוייב לבנות תחנת רכבת במהלך המשחק. עבור כל תחנה שלא השתמש בה, יקבל השחקן ארבע נקודות נוספות בעת הניקוד הסופי של המשחק.



סיום המשחק



2 או פחות קרונות פלסטיק אצל אחד השחקנים מסמנים את הסיבוב הסופי של המשחק.

כאשר במלאי של אחד השחקנים נשארים שני קרונות הפלסטיק או פחות בסופו של תורו, כל שחקן מקבל תור אחד סופי (כולל אותו השחקן שגרם לסיום המשחק). בסיום הסיבוב האחרון, המשחק מסתיים וכל שחקן מבצע ספירת הנקודות הסופית שלו.

ניקוד

ניקוד	אורך המסילה
1	1
2	2
4	3
7	4
15	6
21	8

בעת בניית המסילה, מקבל השחקן באופן מדי את כמות הנקודות לפי הטבלה ובהתאם לאורך המסילה

במהלך המשחק, בעת בניית המסילות, שחקנים מיד מעדכנים את הניקוד שלהם. אם תרצו, כדי להיות בטוחים שלא נעשו טעויות, ניתן לבדוק שוב את הניקוד עבור כל המסילות של השחקנים.

לאחר מכן, שחקנים חייבים לחשוף את כל כרטיסי היעד שלהם. ערך של הקלפים שמסלולם נבנו בהצלחה מתווסף לניקוד הכולל שלהם. ערך של הקלפים שמסלולם לא הושלמו מנוכה מהניקוד הכולל שלהם.

זכרו כי כל תחנת רכבת מאפשרת לבעליה להשתמש במסילה אחת בלבד של שחקן אחר, שמסתיימת או יוצאת מהעיר בה נבנתה התחנה, כדי לעזור לו לחבר את הערים המופיעות בכרטיסי היעד שלו. אם השחקן משתמש באותה התחנה כדי לעזור לחבר ערים בכמה כרטיסי יעד שונים, הוא חייב להשתמש באותה המסילה המתחברת לעיר עם התחנה לכל כרטיסים האלה.

כל שחקן מוסיף לניקוד שלו ארבע נקודות עבור כל תחנת רכבת שלא השתמש בה ועדיין נשארה אצלו במלאי.

לבסוף, השחקן שהרכיב את המסלול הרציף הארוך ביותר מקבל לידו את הקלף "אקספרס אירופאי" ו-10 נקודות בונוס. בעת הערכה והשוואת אורכי המסלולים יש לקחת בחשבון מסלולים רציפים של קרונות הפלסטיק באותו צבע. המסלול הרציף עשוי לכלול לולאות ולעבור דרך אותה העיר כמה פעמים, אבל כל קרון הפלסטיק לא יכול להיספר פעמיים באותו המסלול הרציף. תחנת רכבת והמסילה של היריב שעוברת דרכה לא נחשבים כחלק ממסלול הרציף ולא משתתפים בחישוב של אורך המסלול. אם כמה שחקנים ירכיבו את המסלול הרציף הארוך בגודל זהה, כל אחד מהם יקבל בונוס 10 נקודות עבור ה-"אקספרס אירופאי".

השחקן עם הכי הרבה נקודות מנצח במשחק. אם שני שחקנים או יותר מגיעים לתיקו עם הכי הרבה הנקודות, השחקן שהשלים את רוב כרטיסי יעד הוא המנצח. אם עדיין יש תיקו, השחקן שהשתמש במספר הנמוך ביותר של תחנות רכבת יוכרז כמנצח. במקרה הלא סביר שעדיין יהיה תיקו בין השחקנים, השחקן בעל הקלף-בונוס "אקספרס אירופאי" הוא המנצח.

ניקוד הנוכחי	בונוס/קנס עבור כרטיסי היעד	4 נקודות עבור כל תחנת רכבת שלא בשימוש	בונוס עבור ה-"אקספרס אירופאי"	=	ניקוד הסופי

חישוב ניקוד הסופי

תוכן העניינים

2 עמ'	רכיבים
2 עמ'	הכנות למשחק
3 עמ'	מטרת המשחק
3 עמ'	סיבוב המשחק
3 עמ'	-- משיכת הקלפים של קרונות
4 עמ'	- קטרים
4 עמ'	-- בניית המסילות.
4 עמ'	- מסילות כפולות
5 עמ'	- מעבורות
5 עמ'	- מנהרות
6 עמ'	-- משיכת הקלפים של כרטיסי היעד
6 עמ'	-- בניית תחנות רכבת
7 עמ'	סיום המשחק
7 עמ'	ניקוד

קרדיטים

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Copyright © 2004-2005 Days of Wonder, Inc. 199 First Street, Suite 340 Los Altos, CA 94022
Days of Wonder and Ticket to Ride are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Geographical Note: We strove to accurately represent the political boundaries of Europe in 1901
and preserve the cities' common name in their local language at the time.
For gameplay purposes however, we were forced to slightly adjust the position of certain cities on the map.

We wish to thank the following play-testers for their contribution:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan,
Brian Fealy, Dave Fontes, Tery Gaudet, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy,
Michael Robert, Bob Scherer-Hoock, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons,
Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist
and everyone at Days of Wonder.

תרגום לעברית ועריכה : יורי גרשצ'וק 'godZilla'
rulez.hebrew@gmail.com

2013