

SANKT PETERSBURG

de Michael Tummelhofer

Fundamento Histórico e Objetivo do Jogo

Em 1703 o Czar Peter, o grande, fundou São Petersburgo, a qual logo ficou conhecida como a “Paris do Leste”. O palácio de inverno, o Eremitage, e a Igreja da Libertação, entre outras construções, entusiasma até os dias de hoje visitantes de todas as partes do mundo. Mas São Petersburgo foi apenas uma parcela de seu grandioso trabalho. Peter reformou inteiramente o reino russo e o guiou da idade média para a época vivida pelo resto da Europa.

Aqueles que quiserem realizar alguma coisa durante o jogo devem, primeiramente, pagar pela mão de obra dos trabalhadores. O trabalho destes trará, posteriormente, retorno financeiro, com o qual podem ser levantadas construções. Mas nada disto conta se o jogador não possui influência entre os nobres regentes. Desta forma é inevitável a troca de um funcionário público simples por uma “presa maior” ou a demolição de um mercado para possibilitar a construção de um palácio. Os participantes jogam, rodada a rodada, tentando ter rublos na mão. Mas ao fim, comprar cartas, receber dinheiro e ganhar pontos são os objetivos de Sankt Petersburg.

O Material

382 Rublos



120 Cartas

31 Trabalhadores



27 Construções



27 Nobres



30 Cartas de Troca



10 diferentes de cada:
trabalhadores, construções e nobres

verso

Peça do
jogador
inicial

Carta do
Jogador
inicial

Tabuleiro

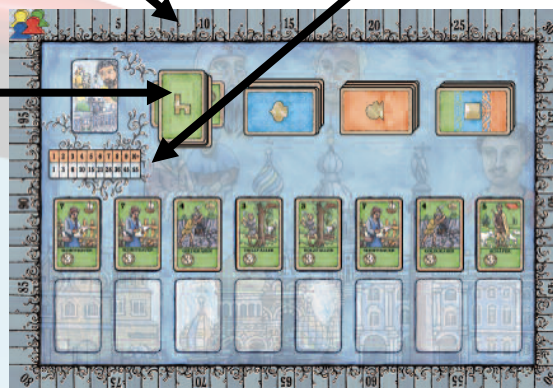


O Início

- O **tabuleiro** é colocado no centro.
- As **cartas** são misturadas **por grupo** (trabalhadores, construções, nobres e cartas de troca). Cada grupo é colocado no respectivo campo no tabuleiro, com o verso para cima.
- Cada jogador recebe **25 Rublos**. O dinheiro restante é deixado ao lado do tabuleiro. Os jogadores mantêm seu dinheiro escondido ao longo do jogo. Ninguém precisa dizer em momento nenhum do jogo quanto dinheiro possui.
- Cada jogador pega para si os **2 peões de uma mesma cor**. Um destes é colocado no campo 0 da faixa de contagem e o outro é mantido para identificação do jogador.
- Um jogador mistura as **4 cartas de jogador inicial** e as distribui:
4 jogadores: cada um recebe 1 carta.
3 jogadores: o jogador mais novo recebe 2 cartas, os demais jogadores, uma carta cada.
2 jogadores: ambos os jogadores recebem 2 cartas.
- Assim que todos os jogadores tiverem 1 ou 2 cartas de jogador inicial, estas são substituídas pelas respectivas **peças do jogador inicial de madeira**, as quais são colocadas à frente dos jogadores. As cartas vão novamente para a caixa e não serão mais utilizadas nesta partida.
- O jogador mais velho da partida será o **advogado**. Ele abre imediatamente cartas do **monte de trabalhadores** e as coloca na **linha de cartas superior**: **4 jogadores: 8 cartas, 3 jogadores: 6 cartas, 2 jogadores: 4 cartas.** Ele, então, gira o monte de cartas de trabalhadores em 90°.

Pontos para contagem final dos nobres
Faixa de contagem

Campo de descarte



Exemplo: vermelho possui, no início do jogo



O Andamento do Jogo

No jogo Sankt Petersburg cada jogador compra cartas e as coloca à sua frente: cartas de trabalhadores, de construções e de nobres.

Todas as cartas custam dinheiro. Em compensação elas trazem continuamente dinheiro aos jogadores (acima de tudo os trabalhadores) ou elas trazem continuamente pontos (acima de tudo as construções) ou elas trazem ambos (como alguns nobres poderosos). O dinheiro será necessário para a compra de mais cartas. Os pontos são necessários para definir a vitória.

Sankt Petersburg é jogado em rodadas:

- Primeiramente a rodada dos **trabalhadores**
- Seguida pela rodada das **construções**
- Seguida pela rodada dos **nobres**



- E, finalmente, a rodada das **cartas de troca**



Após estas 4 rodadas, retornamos novamente para mais uma rodada de trabalhadores e assim por diante.

Cada rodada é realizada da seguinte maneira:

1. Os jogadores realizam suas **ações**. Isto significa que eles irão comprar cartas e colocá-las à sua frente. Esta é a parte principal de uma rodada.
2. Dependendo da rodada será realizada uma contagem de trabalhadores **ou** construções **ou** nobres **ou** não será realizada nenhuma contagem.
3. O *advogado* posiciona **novas cartas** no tabuleiro.

Como isto funciona de maneira mais detalhada?

1. As Ações

O jogador que tiver a vez **deve** realizar **1 destas 4 ações**:

Ou comprar 1 carta ou trazer uma carta para a mão ou baixar uma carta de sua mão ou passar.

• Comprar 1 carta

O jogador compra 1 carta, ou seja, 1 trabalhador ou 1 construção ou 1 nobre. (Os trabalhadores trazem ao jogador principalmente dinheiro, as construções, pontos, e os nobres, em alguns casos, ambos).

A carta comprada por um jogador pode ser **qualquer uma** que se encontre em uma das duas linhas do tabuleiro. O jogador pega a carta, paga seu custo e coloca a mesma, **imediatamente, aberta** à sua frente. Cada jogador deve manter seus trabalhadores, construções e nobres em grupos alinhados.

Os custos de uma carta são mostrados no canto superior esquerdo da carta



O caçador custa 6 Rublos.



Observação: Naturalmente, na primeira rodada de trabalhadores, os jogadores só poderão comprar trabalhadores, posto que não há nenhuma outra carta disponível. Mas logo haverá cartas de diversos grupos disponíveis para compra.

• Trazer 1 carta para a mão

O jogador pega 1 carta de uma das duas linhas e a coloca em sua mão. Este jogador não paga por esta carta. Um jogador pode ter **no máximo 3 cartas** na mão. Cada carta que um jogador, **ao final do jogo**, ainda possua na mão conta **5 pontos negativos**.



• Baixar 1 carta da mão

O jogador pega uma carta de sua mão e a coloca aberta à sua frente. Neste momento o jogador deve pagar os custos desta carta ao caixa. Ele pode baixar uma carta que ele tenha pegado nesta mesma rodada ou em qualquer rodada passada.



• Passar

Um jogador deve passar quando ele não **puder ou quiser** realizar nenhuma ação.

Observação: Um jogador que tiver passado deve realizar novamente uma ação quando ele tiver a vez de novo (ele pode, por exemplo, passar novamente ou comprar 1 carta). O jogador deve dizer em alto e bom som "Passo!", mesmo que ele já esteja passando pela terceira ou quarta vez. Assim o próximo jogador sabe que ele tem a vez.

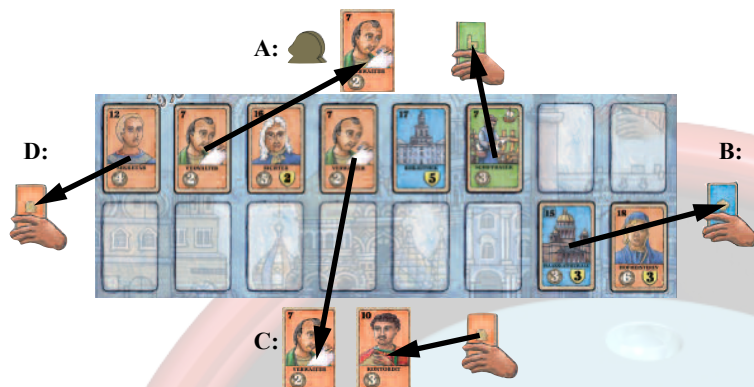
A primeira ação de cada rodada é realizada sempre pelo jogador inicial da rodada. A primeira ação na **rodada dos trabalhadores** é realizada, por exemplo, pelo jogador com a **peça do jogador inicial de trabalhadores**. Após este jogador, os demais o seguem em sentido horário e devem, cada um, realizar

uma das 4 ações possíveis. Todos os jogadores têm a vez até que chegue novamente a vez do jogador inicial. Este deve, então, realizar mais uma ação. Esta ação pode ser a mesma que ele já realizou na vez anterior ou qualquer outra. **Somente quando todos os jogadores passarem, um seguido do outro** (= tiverem escolhido a ação “Passar”), acaba a rodada e é realizada uma contagem.

Passo! Passo! Passo! Passo!



Exemplo do andamento completo de uma fase de ação:



Os jogadores encontram-se na rodada dos nobres. A é o jogador inicial. Ele começa com as ações e compra um advogado (Verwalter). B tem pouco dinheiro e passa. C compra o outro advogado. D pega o secretário (Sekretär) para sua mão. A pega o construtor de barcos (Schiffbauer) para a mão. B, que tinha passado na vez anterior, pega a Catedral de Isaac (Isaaskathedrale) para a mão. C tinha pegado um contador (Kontorist) em rodadas anteriores e o coloca na mesa agora. D passa, A passa, B passa e C passa. Todos os 4 jogadores passaram consecutivamente. A fase de ação está terminada.

O que as pessoas geralmente esquecem:

- Um jogador pode comprar 1 carta ou trazer 1 carta para a mão ou baixar 1 carta de sua mão, mesmo que ele já tenha passado a vez anteriormente.
- Um jogador pode comprar qualquer carta aberta ou trazê-la para a mão. Um jogador pode, por exemplo, na rodada das construções comprar um negociante de peles (Pelzhändler), se ele achar isto vantajoso.
- Um jogador pode baixar qualquer carta que ele possua na mão. Um jogador pode, por exemplo, na rodada dos nobres, baixar um trabalhador se ele achar vantajoso.

2. A Contagem

O que é contado? Os jogadores contam **ou** os trabalhadores **ou** as construções **ou** os nobres que cada um possui abertos à sua frente. Quando cada tipo de carta é contado?

Na rodada dos trabalhadores apenas as cartas de trabalhadores serão contadas, na rodada das construções, apenas as construções e na rodada dos nobres, apenas os nobres.

Todas as cartas deste tipo serão contadas, mesmo aquelas que foram colocadas na mesa em rodadas anteriores.



O que o jogador ganha após uma contagem?

Os jogadores ganham **dinheiro ou pontos ou ambos** (ou nada caso o jogador não possua nenhuma das respectivas cartas na mesa). O dinheiro é pego do banco. Os pontos são marcados através dos peões na faixa de contagem. O *advogado* do jogo realiza ambas as operações para os demais jogadores.

Observação: Por um motivo importante a contagem de pontos de cada rodada é sempre iniciada pelo jogador inicial da respectiva rodada, sendo realizada, então, em sentido horário.



Exemplo de uma contagem na **rodada dos nobres**:

Levemos em consideração que estas são todas as cartas que o jogador vermelho possui na mesa desde o início do jogo.



Os demais jogadores contam seus nobres da mesma forma.

3. As novas cartas

Durante a fase de ações os jogadores vão pegando cartas do tabuleiro. Ao final de cada rodada o *advogado* precisa retornar o número de cartas no tabuleiro novamente para 8 (**independentemente do número de jogadores sempre para 8!**).

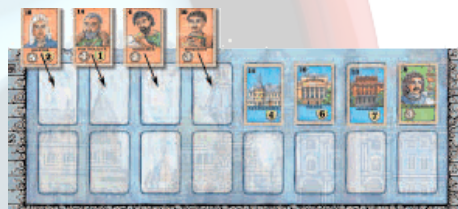
Os seguintes pontos devem ser observados:

- As cartas são pegas do **próximo** monte de cartas.
- As cartas são colocadas na linha **superior**.
- São colocadas novas cartas até que a soma total de cartas **nas duas linhas** seja, **ao todo, de 8 cartas**.
- O monte de cartas de onde acabaram de ser retiradas as novas cartas é girado de modo que todos possam ver qual rodada começa agora.

Exemplo 1¹: ainda estão presentes 4 cartas da rodada anterior. O *advogado* coloca 4 novas cartas do próximo monte de cartas. A linha tem, deste modo, novamente 8 cartas.



Exemplo 2: ainda estão presentes, de rodadas anteriores, 3 cartas na linha superior e 2 cartas na linha inferior. Para completar novamente 8 cartas no tabuleiro o *advogado* colocará apenas 3 novas cartas.



Desta forma são repostas tanto as cartas de trabalhadores quanto as de construções e nobres em suas respectivas fases. Na fase de cartas de troca existem algumas alterações que serão esclarecidas à frente.

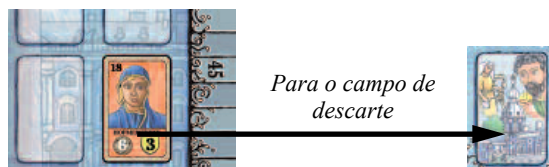
A Rodada das Cartas de Troca

A rodada das cartas de troca funciona de uma maneira um pouco diferente (para ver especificamente as cartas de troca, vá ao final deste manual).

- Na rodada das cartas de troca não há contagem. Nenhum jogador ganha pontos ou dinheiro. Isto pode ser visualizado no tabuleiro através da ausência de símbolos de dinheiro e pontos no campo onde o monte de cartas de troca é colocado.

- Após as ações da rodada, o *advogado* coloca todas as cartas restantes na **linha inferior** no **campo de descarte** localizado no canto superior esquerdo do tabuleiro. Estas cartas estão fora do jogo.

Observação: Isto não ocorre na primeira rodada, já que não existem cartas na linha inferior.



¹ Nota do Tradutor: Os dois exemplos mostrados aqui encontram-se, originalmente, na folha resumo que acompanha a versão do jogo cuja tradução foi realizada. Os mesmos foram incluídos no manual traduzido por motivos didáticos.

- Então todas as cartas da **linha superior** são levadas para a linha inferior.



O advogado move todas as cartas para o canto da linha inferior.

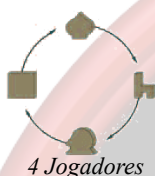
- Finalmente o advogado completa a linha superior com cartas do monte de trabalhadores até ter, ao todo, 8 cartas.

Observação: na linha inferior encontram-se as 3 cartas restantes. Na linha superior estão as 5 novas cartas.



- Todos os jogadores passam, então, sua(s) **peça(s) de jogador inicial** para seu vizinho da esquerda.

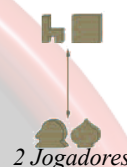
Exemplos:



4 Jogadores



3 Jogadores



2 Jogadores

Então começa novamente a rodada dos trabalhadores. Deste modo o jogo continua até o seu fim.

Final do Jogo e Contagem Final

Na contagem final todos os jogadores recebem pontos pelos seus **nobres na mesa** e pelo **dinheiro** que os mesmos ainda possuam.

Os pontos pelos nobres:

Todos os nobres **diferentes** trazem pontos (nobres repetidos não contam).

Quantos pontos os jogadores recebem?

No tabuleiro há uma tabela com a pontuação.

Os pontos pelo dinheiro:

Para cada 10 rublos completos o jogador recebe 1 ponto.

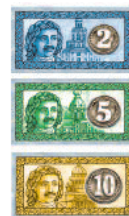
Perda:

Para cada carta que um jogador ainda possua na mão serão retirados 5 pontos do mesmo.

Exemplo de uma contagem final:



Vermelho tem 6 nobres diferentes na mesa. Ele recebe por isto 21 pontos. Ele recebe por isto 21 pontos. Pelo seu segundo contador (Kontorist) ele não recebe nada. Pelos seus 17 Rublos ele recebe 1 ponto. Como ele não possui nenhuma carta na mão, nenhum ponto lhe será retirado. Ao todo o jogador vermelho recebe 22 pontos, os quais serão adicionados aos 52 pontos que ele já havia adquirido ao longo do jogo.



O jogador vermelho termina o jogo com 74 pontos.

O jogador com a maior quantidade de pontos ganha o jogo. Em caso de empate conta o dinheiro restante.

Outros detalhes importantes: Redução de Custos

Existem 4 possibilidades de diminuir o custo (preço) de uma carta:

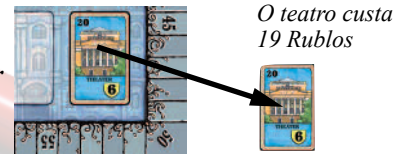
- O jogador já possui **uma carta exatamente igual** (ou mais de uma) à sua frente. Ele paga, por cada carta igual, 1 Rublo a menos.

Exemplo: Um mercado (Markt) custa normalmente 5 Rublos. Um jogador já possui 2 mercados à sua frente. Ele compra um 3º mercado pagando apenas 3 Rublos por isto.



- O jogador compra uma carta da **linha inferior**. Ele paga 1 rublo a menos do que o mostrado.

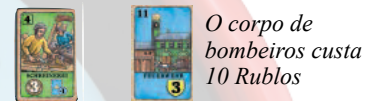
Exemplo: O teatro (Theater) encontra-se na linha inferior. Normalmente ele custaria 20 Rublos. Isto significa que qualquer jogador poderia comprá-lo por 19 Rublos.



- O jogador tem o **ourives** (Goldschmiede) à sua frente. Ele paga 1 Rublo a menos para **cada carta vermelha** em todo o decorrer do jogo.



- O jogador tem um **serralheiro** (Schreinerei) à sua frente. Ele paga 1 Rublo a menos para **cada carta azul** em todo o decorrer do jogo.



Todas as reduções de custo são **adicionadas**.

Exemplo:

O jogador pega o teatro (Theater) da linha inferior (-1 Rublo), e ele já possui outro teatro à sua frente (-1 Rublo) e, além disto, ele ainda tem um serralheiro (Schreinerei) (todas as cartas azuis custam 1 Rublo a menos). Isto totaliza 20 Rublos menos 3 Rublos = 17 Rublos.



De qualquer modo, um jogador nunca receberá dinheiro quando o custo de uma carta cair abaixo de 0. O custo também nunca cairá para 0. **Um jogador deve pagar no mínimo 1 Rublo quando ele colocar uma carta à sua frente.**

Exemplo:

O jogador já possui 3 lenhadores (Holzfäller). Pelo 1º lenhador ele pagou 3 Rublos, 2 Rublos pelo 2º lenhador e 1 Rublo pelo 3º lenhador. Caso ele venha a comprar um 4º ou mesmo um 5º lenhador ele pagará 1 Rublo para cada um.



As Cartas de Troca

O monte das cartas de troca é composto por 10 trabalhadores, 10 construções e 10 nobres. Para diferenciação as cartas de troca possuem no verso as três cores e na frente a cor de um dos três grupos. Na sua frente uma carta de troca só pode ser diferenciada de uma carta normal pelo custo de compra que encontra-se em uma moldura.



Caso um jogador compre uma carta de troca ou baixe uma carta de troca de sua mão, então o mesmo deve se atentar às seguintes regras:

- **Uma carta de troca deve sempre substituir uma carta da mesma cor que já esteja na mesa.** Não se pode simplesmente colocar uma carta de troca na mesa como qualquer outra carta. A carta substituída vai para o campo de descarte.



Exemplo: O jogador substitui um lenhador (Holzfäller) por um serralheiro (Schreinerei).

- Qualquer carta de troca **azul** pode substituir **qualquer construção**.
Qualquer carta de troca **vermelha** pode substituir **qualquer nobre**.



- Para as cartas de substituição verde, há, ainda, a seguinte regra: um **serralheiro** (*Schreinerei*) só pode substituir um **lenhador** (*Holzfäller*), um **ourives** (*Goldschmied*), somente um **mineiro** (*Goldgräber*), um **tecelão** (*Weberei*), somente um **pastor** (*Schäfer*), um **peleiro** (*Kurschnerei*), somente um **caçador de peles** (*Pelzjäger*) e um **píer** (*Werft*), somente um **construtor de barcos** (*Schiffbauer*). A interdependência entre estas cartas é reconhecida imediatamente pelos **símbolos idênticos no canto superior direito**.



- Uma carta de troca não pode ser substituída.

Quanto custa uma carta de troca?

- Quando a carta de troca é mais **cara** do que a carta a ser substituída, então o jogador deve pagar apenas a diferença entre os custos das duas cartas.
- Quando a carta de troca é **igualmente cara ou mais barata** que a carta que será substituída, então o jogador ainda deverá pagar **1 Rublo**.



O pier custa 5 Rublos (12 Rublos menos 7 Rublos)

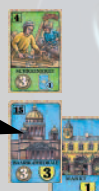


O senador custa, em ambos os casos, 1 Rublo

Todas as reduções de custo também são aplicáveis para as cartas de troca.



A troca custa 8 Rublos



Campo de descarte



Exemplo: O jogador substitui o mercado (*Markt*) pela catedral de Isaac (*Isaakskathedrale*). A diferença dos custos é de 10 Rublos. O jogador pega a catedral da linha inferior (-1 Rublo). Ele tem o marceneiro (*Schreinerei*) que reduz o custo de todas as cartas azuis em 1 Rublo. Deste modo, se subtrairmos 2 Rublos dos 10 iniciais, pagaremos apenas 8 Rublos pela construção. O mercado vai para o campo de descarte.

As Cartas Especiais

Teatro Mariinskij (Mariinskij-Theater)



Durante a **contagem das construções** o jogador recebe **1 Rublo** para cada **nobre** que ele possua.

Depósito (Lagerhaus)



O jogador pode manter **até 4 cartas na mão**. Durante a substituição do depósito o jogador não pode reduzir suas cartas de 4 para 3.

Vila Potemkina (Potemkisches Dorf)



O jogador **paga 2 Rublos** para colocar esta carta. Caso ele a substitua por uma carta de troca, então ela tem o **valor de 6 Rublos**.

Taberna (Schenke)



Logo **após** a contagem das construções o jogador pode **comprar até 5 pontos**. Cada ponto custa **2 Rublos**. (o jogador não pode por 1 ponto comprar 2 Rublos)

Colhedor de impostos (Steuereintreiber)



Durante a **contagem dos nobres** o jogador recebe **1 Rublo** para cada **carta verde** que ele tenha na mesa.

Zar e Zimmermann (Zar und Zimmermann)



Esta carta pode ser substituída por qualquer carta de troca verde.

Observatório

(Sternwarte)



O observatório traz **1 ponto** na contagem caso o jogador **não** o utilizar da seguinte forma: ele compra uma vez, durante a fase de ações azul, a carta mais acima de um monte à sua escolha (não pode ser a última carta de um monte). **A carta comprada deve ser imediatamente paga e colocada na mesa ou trazida à mão ou colocada no campo de descarte.** De qualquer modo o observatório é virado e o jogador não recebe nenhum ponto. Um observatório virado não pode ser substituído. No início da próxima rodada, o jogador vira novamente o observatório, o qual encontra-se novamente disponível para uso.

Sankt Petersburg para 3 ou 2 jogadores

O jogo funciona exatamente como para 4 jogadores, mas com as seguintes alterações:

Na primeira rodada de trabalhadores o *advogado* coloca, para 3 jogadores, apenas 6 trabalhadores e para 2 jogadores, apenas 4 trabalhadores. No decorrer do jogo a quantidade de cartas deve sempre ser reposta para **8 cartas**. Para distribuições do jogador inicial veja a página 2.

Dicas e Observações Táticas:

- **Na primeira rodada dos trabalhadores cada jogador deveria comprar 2 trabalhadores!** De outro modo um jogador ficaria muito para trás em relação aos oponentes em tratando-se de trabalhadores. Além disto os trabalhadores tem o melhor custo/benefício.
- **Cartas caras são relativamente baratas.** 1 ponto em um mercado (*Mark*) custa 5 Rublos. 1 ponto em uma aduana (*Zollhaus*) custa 4 Rublos e assim por diante. Isto significa que algumas vezes vale a pena economizar para poder comprar posteriormente cartas mais caras.
- Na primeira rodada das construções faça a seguinte pergunta a você mesmo: **eu devo comprar logo uma construção cara?** Por um lado ela trará muitos pontos cada vez que houver uma contagem de construções. Por outro lado você ficará quase sem dinheiro durante algum tempo e isto é muito perigoso.
- **Cartas de troca são normalmente boas.** Deve-se ter sempre algum dinheiro na mão quando a rodada das cartas de troca chegar. Mas não se deve gastar todo o dinheiro nesta rodada já que não existe nenhuma contagem ao final da rodada de cartas de troca, ou seja, nenhum dinheiro, lembrando que logo após esta rodada voltamos a uma nova rodada de trabalhadores dos quais talvez você queira comprar um ou dois.
- Quando você estiver decidindo se compra uma carta ou a traz para a mão então, além do dinheiro e dos pontos, leve em consideração o seguinte: quando uma carta é retirada do tabuleiro ela abrirá lugar para uma nova carta que será colocada na próxima rodada. Você quer isto? Caso você seja o jogador inicial da próxima rodada, então você tem um grande interesse em conseguir a maior quantidade de **lugares para novas cartas**. Caso, em compensação, você seja um dos últimos da próxima rodada, então você deve ver esta possibilidade de outro ângulo.
- Trazer uma carta para a mão é muitas vezes importante. Com isto alguns **buracos financeiros** podem ser sobrepujados, pois estas cartas somente serão colocadas na mesa posteriormente, quando o jogador tiver novamente dinheiro. Além disto também se deve prestar atenção para que você não acabe com cartas na mão e receba pontos negativos por isto.
- Sankt Petersburg é um jogo com **falta de dinheiro sistêmica**. Isto também é bom já que não deixará o jogo tornar-se monótono, deixando os jogadores comprarem tudo o que quiserem (pelo menos no jogo).

Caso especial: nenhuma carta é comprada ou trazida à mão.

Pode acontecer de que os jogadores não comprem nenhuma carta nem tragam nenhuma para a mão, simplesmente passando ou baixando cartas que já se encontravam na mão dos jogadores. Neste caso nenhuma nova carta pode ser colocada no tabuleiro, mas isto não altera em nada o andamento do jogo. Assim que todos passarem deve ser realizada uma contagem como usual. Então o advogado gira o próximo monte de cartas. O jogo continua sem cartas novas na próxima rodada até que todos tenham passado e assim por diante. Pode acontecer, em casos extremos, de que várias rodadas passem sem compra de cartas. Como os jogadores recebem dinheiro nas contagens, alguma hora eles comprarão novamente cartas (só se pode ganhar colocando cartas na mesa).



© 2004 Hans im Glück Verlags-GmbH
Você tem perguntas, sugestões ou críticas?
Simplesmente escreva para nosso E-Mail:
info@hans-im-glueck.de
ou por correio: Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15
80809 München

A editora agradece a Dieter Hornung, André Maack, Lucie e Erdmann Reinhardt, Karen e Andréas Seyfarth, Alex Weiß, Volker Weitzel, Hannes Wildner, Schorsch e, especialmente, a Karl-Heinz Schmiel pela incontáveis partidas de teste, dicas e contribuições.

Variantes e dicas sobre o jogo, o autor e sobre nosso programa podem ser vistos em nossa homepage na Internet: www.hans-im-glueck.de



Tradução: Romir G. E. Paulino

romir.blogspot.com

Esta é uma tradução livre. Em caso de dúvidas, leve sempre em consideração a versão original, em alemão.

