

TRAVSPELET

MED V85

Ett familjespel för 2-6 deltagare från 10 år



TRAVSPELET med V85

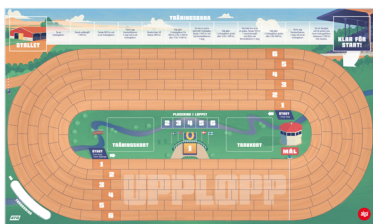
En verklig klassiker bland svenskuppfunna sällskapsspel är tillbaka, nu i uppdaterad version med nytt artwork och nya regelfinesser – och ännu en gång i samarbete med ATG och Svensk Travsport.

Observera: reglerna ser omfattande ut men har utformats så att ni kan spela efterhand som ni läser dem. Läs fram till den första hästskon (U), därefter gör ni precis vad reglerna sagt. Läs sedan till nästa hästsko och gör det som sagts, och så vidare.

Travspelet körs över åtta lopp, men kan även kortas till två, fyra eller sex lopp.

Grundreglerna spelas över fyra lopp (V4); regler för två, sex och åtta lopp presenteras i slutet av regelhäftet.

INNEHÅLL



1 spelplan



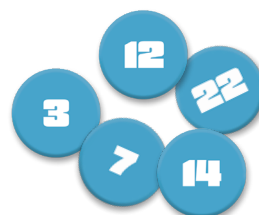
6 hästpjäser



1 travtärning



1 vanlig tärning



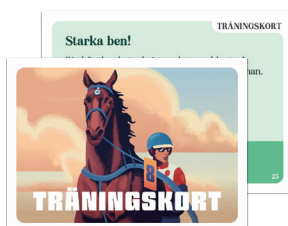
24 hästmarker (1-24)



36 markeringsgem (6x6)



24 hästkort (1-24)



58 träningskort



37 travkort



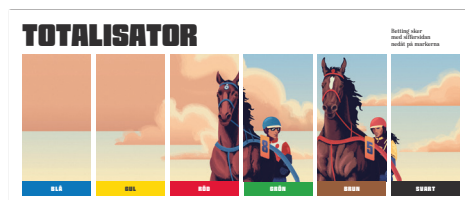
12 tävlingskort



6 banklånebevis



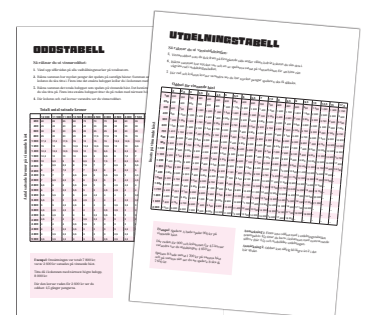
36 bettingmarker (6x6)



1 totalisatorbricka



2 dubbelsidiga travprogram



1 odds- och utdelningstabell



6 turordningsmarker



Sedlar i olika valörer

FÖRBEREDELSE

(a) Lägg spelplanen på bordet.

(b) Ta fram alla kort och sortera dem i **hästkort**, **träningskort**, **travkort**, **banklånebevis** och **tävlingskort**. Utse en "tävlingsledare" som får sköta banken och hästkorten. Blanda högarna med träningskort och travkort var för sig och lägg dem med baksidan uppåt på sin respektive plats på spelplanen.

(c) Tryck ut de 24 hästmarkerna.

(d) Varje spelare får nu:

- en **hästpjäs i den färg spelaren väljer** (stallfärgen). Är ni 3 spelare får var och en två hästpjäser (två stall), och är ni 2 spelare får bägge tre hästpjäser var (tre stall).

- **sex bettingmarker i stallfärgen** (varje spelare får enbart **EN** uppsättning, oavsett hur många stall denne förfogar över).

- **sex markeringsgem i stallfärgen** (varje spelare får sex gem i **SAMTLIGA** stallfärger denne förfogar över)

- en **turordningsmark i stallfärgen** (varje spelare får en mark i **SAMTLIGA** stallfärger denne förfogar över)

- **ett tävlingskort med V4** som spelaren genast sätter ett av sina markeringsgem på, en bit till vänster om siffran 1 (lägg tillbaka de andra tävlingskortet i lådan, men se sida 6 för andra spelversioner).

- startkapital i lämpliga valörer:

4-6 spelare ska ha 40 000 kronor var

3 spelare ska ha 60 000 var

2 spelare ska ha 80 000 var

(e) Övrigt innehåll läggs hos tävlingsledaren.



SPELETS GÅNG: EN SAMMANFATTNING

Tävlingsledaren lägger upp hästkorten 1-12 synliga på bordet, varpå det blir auktion om dem. Därefter ska de inköpta hästarna tränas längs träningsbanan på spelplanen och har då möjlighet att bli bättre inför loppet.

I första omgången körs två lopp (lopp 1 och 2 för V4) och spelarna satsar pengar inför varje lopp på en eller flera hästar. Efter varje lopp betalas prispengar och vadhållningsvinster ut.

Efter de två loppen får varje spelare behålla **högst en** häst per stallfärg, övriga måste säljas tillbaka till banken. Därefter lägger tävlingsledaren fram alla resterande hästkort (13-24 plus de som sålts till banken) och så blir det en ny auktion.

Nu körs lopp 3 och 4 enligt travprogrammet för V4 och prispengar och vadhållningsvinster betalas ut som ovan. Sedan räknar alla spelarna ihop sina kontanter.

Spelet har alltså fyra huvudmoment, som återkommer i viss turordning.

Dessa fyra huvudmoment är (1) auktion, (2) träning, (3) vadhållning och (4) tävling.

1 AUKTION

Det första ni gör är att hålla auktion på hästarna 1-12.

(a) Tävlingsledaren tar fram hästkorten 1-12 och lägger dem synliga framför sig. Övriga hästkort (13-24) behåller tävlingsledaren tills vidare.

(b) Den som föreslog att ni skulle spela Travspelet ger ett öppningsbud på valfri häst. Öppningsbudet får inte vara lägre än startvärdet på hästen.

(c) Därefter budar alla spelare. Ingen turordning finns, utan tävlingsledaren (som också budar) håller reda på vem som lagt högsta budet. Minsta höjning är med 100 kronor. När ingen längre vill buda över går hästkortet till den som budat högst.

Spelaren betalar hela budet till banken, lägger kortet uppvänt framför sig, och sätter ett av sina **markeringsgem** på formindikatorn på det hästkortet, i positionen längst till vänster. Den vinnande spelaren tar också hästmarken med samma nummer.



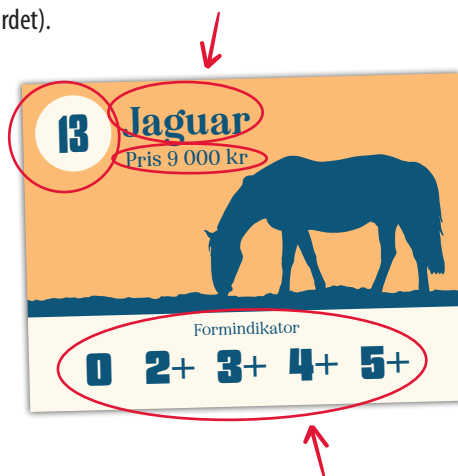
(d) Vinnaren av hästkortet pekar nu på ett nytt hästkort men måste inte ge ett öppningsbud, det får vem som helst göra. Och så hålls auktionen på detta nya hästkort på samma vis. Vinnaren av det kortet pekar på ett nytt kort och så vidare.

(e) Skulle ingen vilja buda på ett utpekad hästkort pekar tävlingsledaren på ett annat hästkort till dess någon lägger ett öppningsbud.

(f) Auktionen fortsätter tills samtliga stallfärger har **exakt två hästar**.

Vid 4-6 spelare är det ju exakt två hästar per spelare, men är ni **3 spelare** ska varje spelare ha fyra hästar (två i varje stallfärg) och är ni **2 spelare** ska båda ha sex hästar (två i varje stallfärg).

På varje hästkort står **hästens namn, nummer, och nominella pris** (startvärdet).



Längs underkanten löper hästens viktiga formindikator. Denna kan som mest omfatta hela skalan från 5- via 0 och 2+ och 3+ och 4+ och 5+ upp till det maximala 5+(+). Ju bättre hästkort, desto högre värden på skalan.

Alla hästkort som köpts **ska ha ett markeringsgem**. Detta gem kommer att flyttas åt höger eller åt vänster (uppåt eller nedåt på skalan) beroende på vad som sker på träning eller i tävlingarna, men ska hela tiden under resten av spelet sitta kvar på hästkortet även om hästen köps tillbaka och byter ägare! Den nye ägaren ersätter då bara markeringsgemet med ett i sin egen stallfärg.

Formindikatorn anger när du ska lägga till (eller dra ifrån) steg på travtärningen när din häst ska flyttas i ett lopp: den anger alltså hur snabb hästen är. Ju högre siffra på formindikatorn som gemet pekar på, desto större chans har hästen att vinna.

Formindikatorn påverkas dels av träningen, dels av hästens placering i loppet. Formindikatorn kan aldrig bli högre än det högsta värdet på hästkortet, och aldrig heller bli lägre än det lägsta värdet.

Så här fungerar formindikatorn:

Om formindikatorn står på 2+, lägger du till ett extra steg **ENBART OM** travtärningen visar en 2:a (du flyttar alltså tre steg, inte bara två). I övrigt flyttar du som travtärningen visar.



Om formindikatorn står på 3+, lägger du till ett extra steg **ENBART OM** travtärningen visar en 2:a **ELLER 3:a**. I övrigt flyttar du som travtärningen visar.

Om formindikatorn står på 4+, lägger du till ett extra steg **ENBART OM** travtärningen visar en 2:a, 3:a eller 4:a. I övrigt flyttar du som travtärningen visar.

Om formindikatorn står på 5+, lägger du **ALLTID** till ett extra steg oavsett vad travtärningen visar.

Om formindikatorn står på 5+(+) – högsta möjliga! – lägger du till ett extra steg **ENBART OM** travtärningen visar en 2:a, 3:a eller 4:a, men **HELA TVÅ** extra steg om travtärningen visar en 5:a (vilket alltså blir sju steg totalt).

Om formindikatorn står på 0 följer du alltid travtärningen – inga tillägg och inga avdrag.

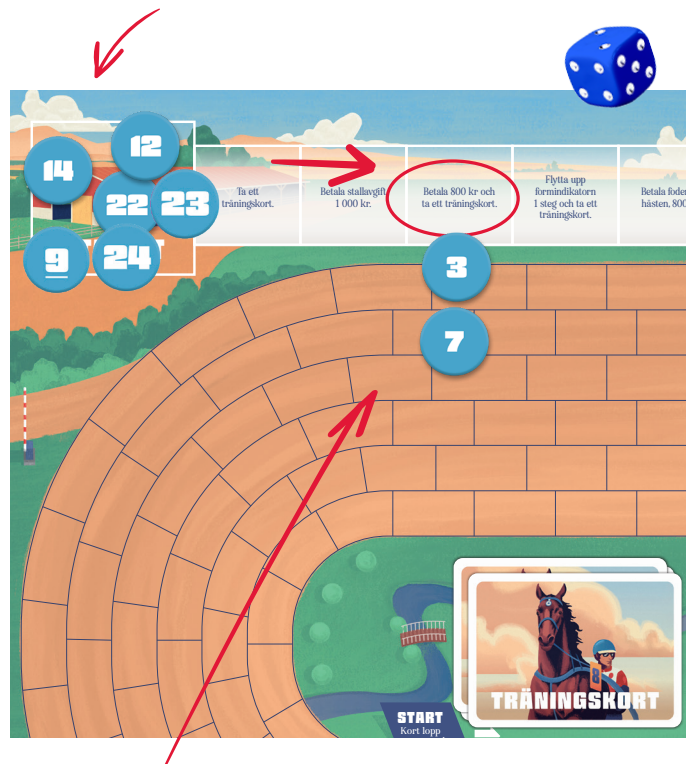
Om formindikatorn står på 5- (det sämsta möjliga) drar du ifrån ett steg **ENBART OM** travtärningen visar en 5:a (du flyttar då bara fyra steg). I övrigt flyttar du som travtärningen visar.



2 TRÄNING

Innan de första loppet kan hållas, måste samtliga hästar som tillhör en spelare tränas.

(a) Spelarna placerar sina nummerade hästmarker vid rutan märkt **STALLET** vid träningsbanans start. Hästen med lägst nummer börjar.



För att göra det lättare att läsa instruktionerna på rutorna, lägger man hästmarkerna under rutorna.

(b) Första hästens ägare slår med den vanliga sexsidiga tärningen (1-6) och flyttar lika många rutor i riktning mot rutan **KLAR FÖR START!**

Anvisningarna på rutan där hästmarken landar måste följas. Om du ges valmöjligheter bestämmer du själv vilket.

Träningskortet som dras ska i regel genast visas upp och följas.

Undantag: på vissa av korten står att de **inte** ska visas upp för motspelarna, utan sparas. Kika alltså alltid på träningskortet först för att se vad som gäller. Observera att träningskortet är individuella och gäller enbart hästen som drog det (om det inte står något annat).

(c) När spelaren är klar med sin första häst slår denne tärningen igen och flyttar sin nästa häst på samma vis. När spelarens samtliga hästar flyttats en gång var övergår turen till näste spelare närmast till vänster som börjar med att flytta sin hästmark med lägst nummer.

(d) När samtliga hästar tränats färdigt (du behöver inte slå jämnt på tärningen för att hamna på sista rutan), väljer varje spelare ut vilken eller vilka av sina hästar som ska ställa upp i de två nästa loppet (se travprogrammet för V4 för information om loppet). Lägg hästkortet för hästarna som ska springa framför dig med eventuella dolda träningskort nedvända intill.

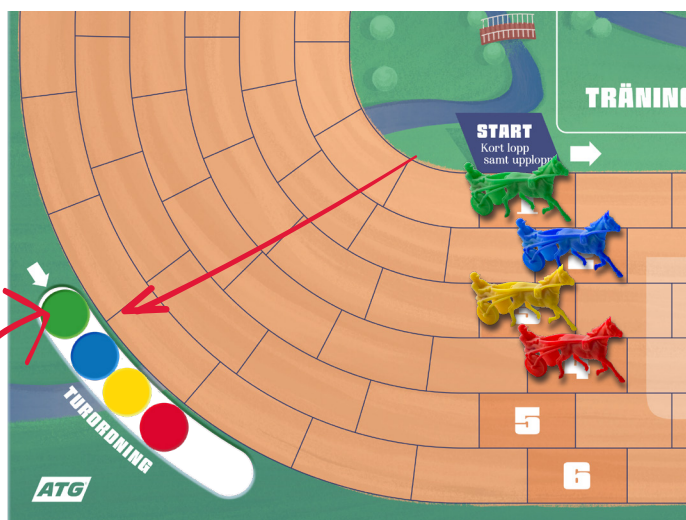
En och samma häst får inte delta i bägge loppet! Är ni 4-6 spelare får du bara ställa upp med en häst i varje lopp; är ni 3 spelare får du bara ställa upp med två hästar i varje lopp (en från varje stall); och är ni 2 spelare, får du bara ställa upp med tre hästar i varje lopp (en från varje stall).



UPPSTÄLLNING TILL START I FÖRSTA LOPPET

(a) Hästpjäserna ställs nu upp till start på startrutorna med siffrorna 1-6. Kontrollera i travprogrammet om det är ett kort eller ett långt lopp. Ett kort lopp är ett varv plus en avslutande raksträcka (upploppet), och ett långt lopp är ett och ett halvt varv plus en avslutande raksträcka (upploppet). Upploppet omfattar alltså samtliga rutor i spår 1-6, från de numererade rutorna och fram till mållinjen.

Hästar med lägst siffra på formindikatorn ställs innerst. Har två eller fler hästar samma siffra avgörs ordningen av tärningen; ju lägre slag, desto närmare innerspår.



(b) Turordningen under loppet går efter startordning från spår 1 (innerst) och utåt till spår 6 (alltså inte efter hur spelarna sitter runt bordet). Denna turordning behålls sedan under hela loppet.

För att hålla reda på turordningen under loppet använder ni er av den utstansade bågen märkt "Turordning". Placera turordningsbrickan för hästen i spår 1 närmast pilen, därefter häst på spår 2 och så vidare.

(c) Hästkorten för de hästar som inte deltar läggs åt sidan. Det måste vara tydligt för alla vilka hästar som deltar i loppet.



3 VADHÅLLNING

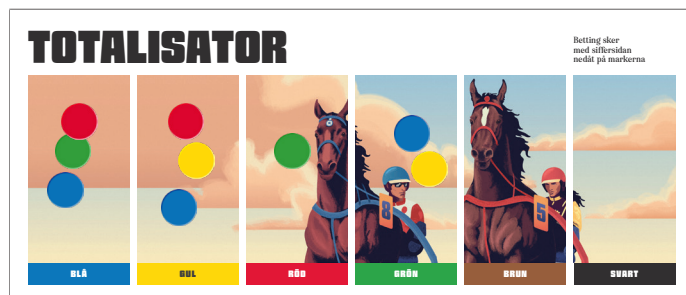
När hästarna är uppställda till start är det dags för alla att satsa pengar på hästarna.

(a) Tävlingsledaren lägger fram totalisatorbrickan på bordet. Den ska sedan ligga kvar där tills hästarna gått i mål.

(b) Du får satsa på vilken eller vilka hästar som helst som deltar i loppet, även motspelarnas! Enda begränsningen är att vid fem eller sex deltagande hästar får du satsa på högst tre av dem; och finns det bara fyra hästar i loppet får du satsa på högst två av dem.

(c) Satsandet görs med de sex bettingmarker i samma färg som varje spelare fått. Ingen särskild turordning gäller.

(d) Varje spelare placerar ut bettingmarker med siffrorna nedåt på totalisatorbrickan på den eller de hästar (stallets färger) de tror kommer att vinna. Du är inte tvungen att använda alla dina bettingmarker. Betalningen till banken kommer att göras efter att loppet har körts. På så vis ser motspelarna bara vilka hästar du satsat på men inte exakt hur mycket.



(e) För att bedöma en hästs vinstchans bör du dels titta på formindikatorn på hästkorten (högre siffra = större vinstchans), dels på hur många dolda träningskort som ligger vid hästkortet. Ju fler kort, desto starkare häst.



4 TÄVLING

Nu är det dags att köra första loppet!

(a) Varje spelare betalar startavgiften för var och en av sina hästar. Denna avgift framgår av travprogrammet.

TRAVPROGRAM V4			
V4-1	För alla hästar	Priser: 1) 10 000:- 2) 5 000:- 3) 5 500:- 4) 2 000:-	Kort lopp 1 000 kr
V4-2	För alla hästar	Priser: 1) 8 000:- 2) 4 000:- 3) 5 000:- 4) 1 500:-	Långt lopp 800 kr
V4-3	Handikapplopp	Priser: 1) 10 000:- 2) 5 000:- 3) 5 500:- 4) 2 000:- Hästar med 0 eller lägre ställer sig 8 rutor framför Start Hästar med 2+ ställer sig 6 rutor framför Start Hästar med 3+ ställer sig 5 rutor framför Start Hästar med 4+ eller högre ställer sig på Start	Kort lopp 1 200 kr
V4-4	För alla hästar	Priser: 1) 12 000:- 2) 7 000:- 3) 5 000:- 4) 5 000:-	Långt lopp 1 500 kr

(b) Hästen på spår 1 flyttas först och därefter flyttar ni enligt turordningen i den utstansade bågen på spelplanen. Denna turordning ska behållas under hela loppet!

(c) Varje gång det är en hästs tur slår dess ägare med både travtärningen och den sexsidiga tärningen. Hästen flyttar lika många steg som vad travtärningen visar, plus vad hästens formindikator anger (se reglerna ovan).

(d) Om den sexsidiga tärningen visar 1 eller 6, ska hästägaren dessutom dra ett travkort från högen på spelplanen. Detta travkort dras **efter** att hästpjäsen flyttats färdigt. Instruktionerna på travkortet du drar måste genast följas, om inte kortet säger annat.

(e) Varje gång en häst förflyttas får den byta spår i sidled hur många gånger som helst. Vid banbyte går hästen till en ledig angränsande ruta, utåt eller inåt, förutsatt att den angränsande rutan sträcker sig längre fram än den ruta som hästpjäsen kommer från. *Se nedanstående exempel!*

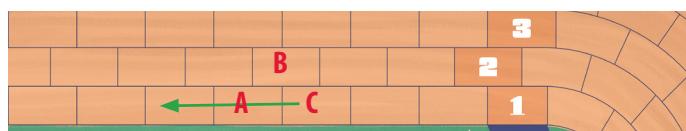


En häst som blir spärrad, och alltså inte kan använda alla stegen i sitt drag, tvingas acceptera det (såvida inte dess ägare kan spela träningskortet "Lucka!" (se nedan).

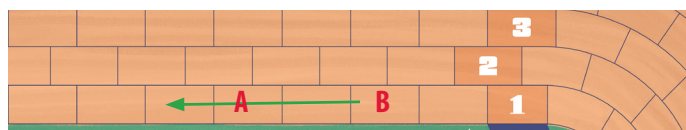
(f) Träningskort som ligger nedåtvända vid hästkortet får användas i vilket drag som helst när det är din hästs tur, men bara ett kort per drag. Observera att träningskort enbart gäller för den häst som fick dem på träningen.

(g) Träningskort som säger "Växla upp!" används efter att du slagit med tärningarna och flyttat, men innan du drar ett eventuellt travkort.

(h) Träningskort som säger "Lucka!" spelas för att komma framåt om hästen är spärrad. *Se nedanstående exempel.*



Ex. 3. Hästen C är inspärrad när det är dennes drag. Spelaren spelar då ut ett "Utbrytning"-kort och tränger sig igenom och går vidare, enligt vad travtärningen + formidikatorn visar.



Ex. 4. Hästen B är visserligen inte inspärrad, men spelaren spelar ändå ut ett "Utbrytning"-kort och får gå förbi utan att behöva byta spår för att "köra om".

(i) Travkort som av någon anledning **inte** är möjliga att följa ignoreras helt. Alla travkort som använts läggs tillbaka underst i högen. Samma gäller för de träningskort som använts.

(j) Observera att det inte är tillåtet att avsiktligt låta sin häst förlora. Du får inte byta spår och gå utåt med annan avsikt än att försöka komma förbi andra hästar, därefter måste du snarast röra dig så långt inåt igen som möjligt. Däremot måste du inte spela ut dina träningskort, om du inte vill.

(k) Den häst som **först** korsar mållinjen, oavsett spelarnas inbördes turordning och oavsett spår, har vunnit loppet. När du i ditt drag korsar mållinjen ska du **inte** dra något travkort, även om du slog 1 eller 6 på tärningen.

(l) Det är tillåtet att korsa mållinjen och vinna med hjälp av ett travkort du precis dragit (som exempelvis "Rykande avslutning!" eller "Toppslag!").

(m) Så snart vinnaren gått i mål ställs hästpjäsen på första rutan vid "Placering i loppet" i mitten av spelplanen. Övriga hästar fortsätter loppet, enligt ovan. Nästa häst som passerar mållinjen ställs på ruta 2 och så vidare till dess alla hästar gått i mål.



ÅTGÄRDER EFTER DET FÖRSTA LOPPET

(a) Dela ut prispengarna för de olika placeringarna, enligt travprogrammet.

(b) Den vinnande hästens formidikator flyttas **upp** ett steg (= åt höger) på hästkortet. På den häst som kom sist flyttas formidikatorn i stället **ned** (= vänster) ett steg.

(c) De spelare som satsat minst 100 kronor på vinnande häst flyttar upp markeringsgemet på **V4-kortet** ett steg. (Efter första loppet alltså till 1.)

(d) Vänd alla bettingsmarker på totalisatorbrickan så att siffrorna syns. Alla betalar nu summan av sina utplacerade bettingsmarker till banken.

(e) Ta fram odds- och utdelningstabellen och följ instruktionerna på den, steg för steg på bägge sidorna. Banken betalar därefter ut till alla spelare som satsat på den vinnande hästen.

(f) Spelarna ställer nu upp sina utvalda hästar till start i lopp 2 enligt travprogrammet för V4 på samma sätt som inför lopp 1. Observera att de hästar som deltog i första loppet **inte** får ställa upp i det andra! Lägg återigen turordningsmarkerna på plats i bågen i spelplanen.

(g) Alla travkort samlas in och blandas noga. Alla genomför nu vadhållningen, och så körs det andra loppet enligt travprogrammet för V4 samt enligt reglerna ovan.



ÅTGÄRDER EFTER DET ANDRA LOPPET

(a) Genomför samma åtgärder a–e som efter första loppet ovan.

(b) Om ni är 3–6 spelare får var och en nu behålla **högst en** häst, valfritt vilken. Om ni är 2 spelare får ni behålla **högst två** hästar var. Alla övriga hästar måste **säljas** tillbaka till banken för startvärdet på hästkortet **plus** 1 000 kronor för varje steg åt höger på hästens formidikator (låt markeringsgemen sitta kvar). Observera att du om du vill får sälja alla dina hästar och köpa nya i nästa auktion. När en häst säljs till banken ska förstas hästmarken med samma nummer följa med.

(c) Alla träningskort samlas in och läggs i högen som blandas noga och läggs tillbaka på spelplanen.

(d) Tävlingsledaren lägger nu **samtliga** osålda hästkort framför sig (även häst 13-24).

(e) Nu blir det en ny auktion, på samma sätt som den första ovan. Låt ägaren av hästen som vann förra loppet peka ut vilken häst som ska auktioneras ut först. När hela denna andra auktion är över ska spelarna ha minst två hästar var (om ni är 4-6 spelare), respektive minst fyra hästar var (om ni är 3 spelare), respektive minst sex hästar var (om ni är 2 spelare). Du får nu alltså köpa in fler hästar än tidigare, men du **måste** ge övriga spelare tillfälle att köpa tillräckligt med hästar för att kunna tävla.

Om du köper in en häst som haft en annan ägare (och har ett markeringsgem på formindikatorn) byter du ut detta markeringsgem mot ett av dina egna, på exakt samma plats på formindikatorn.

(f) När auktionen är över, ska **alla** spelares hästar tränas, precis som tidigare, enligt reglerna ovan. Hästar som tränas för andra gången har nu alltså chansen att ytterligare förbättra sig och få nya träningskort.



TREDJE OCH FJÄRDE LOPPET

Precis som tidigare bestämmer varje spelare vilken eller vilka av de egna hästarna som ska ställa upp i lopp 3 respektive lopp 4. Dessa två lopp körs helt enligt travprogrammet för V4 och med startavgifter, vadhållning, angivna prispengar och regler som ovan.



V4-UTBETALNINGAR

När alla fyra loppen körts och pris- och vadhållningspengar delats ut ser du på ditt tävlingskort med V4 hur många vinnare du prickat in i de fyra loppen. Lyckades du pricka in samtliga fyra vinnare i de olika loppen väntar en ordentlig extravinst. Är du ensam om att ha prickat in alla fyra vinnarna inkasserar du 20 000 kronor av banken; är ni två får ni 10 000 kronor var; och är ni tre eller fler får ni 5 000 kronor var.



VEM VINNAR?

Den spelare som efter de fyra loppen enligt V4-travprogrammet har mest pengar (i kontanter) har vunnit spelet och är mästare. Hästarnas värde räknas inte efter sista loppet och de säljs heller inte tillbaka till banken. Observera att spelare som har ett eller flera obetalda banklånebevis (se nedan) måste först betala av dessa innan kontanterna räknas.

Banklånebevis: Skulle en spelare komma på obestånd får denne låna pengar av banken och ta ett banklånebevis. Spelaren bestämmer själv det totala beloppet och får ta flera banklånebevis på en gång. Ränta måste dock erläggas (se bevisen) efter varje lopp, tills lånet eller alla lånen är återbetalda. Ett lån får inte återbetalas förrän du har elagat räntan efter det senaste loppet.

Du får **enbart** låna pengar när dessa omedelbart ska investeras; i hästinköp, startavgifter eller vadhållning.

När ni har spelat Travspelet i V4-format, så kanske ni vill prova på det i större eller mindre skala?

TRAVSPELET MED DAGENS DUBBEL – ett snabbspelat alternativ

Vill ni spela en kortare version av Travspelet? Genomför då bara en enda auktion men nu med alla hästarna 1-24 till salu, och kör sedan bara två lopp – med träning, vadhållning och allt – helt enligt samma regler som ovan och enligt travprogrammet för Dagens Dubbel! Startkapitalet är detsamma som i V4.

Efter de två loppen vinner den spelare som har mest kontanter. Det finns ingen gräns för hur många hästar du får köpa in och träna, så länge dina pengar räcker och dina motspelare inte hindras från att köpa tillräckligt med hästar för att tävla.

Om någon spelare är ensam om att pricka in vinnarna i bägge loppen (markera med gemet på Dagens Dubbel-kortet) får denne 10 000 kronor. Skulle två eller flera spelare lyckas får dessa 5 000 kronor var.

TRAVSPELET MED V64 – med sex lopp

Om ni har gott om tid är V64 nästa steg. Ta fram travprogrammet med V64, ge varje spelare ett V64-tävlingskort och följ reglerna ovan till dess ni har kört de första fyra loppen med auktion efter andra loppet.

Efter det fjärde loppet blir det en tredje auktion som går till på samma sätt som under rubriken "Åtgärder efter det andra loppet". När auktionen är klar tränas spelarnas hästar och därefter blir det ett lopp 5 och lopp 6, helt enligt travprogrammet.

Om någon spelare är ensam om att ha prickat in vinnarna i samtliga sex lopp får denne 35 000 kronor. Om fler gjort det får alla 15 000 kronor var. Den som ensam prickat in fem rätt av sex får 12 000 kronor. Om fler gjort det får alla 9 000 kronor var.

TRAVSPELET MED V85 – med alla åtta lopp

Vill ni köra Travspelet i full skala med samtliga åtta lopp så tar ni fram travprogrammet för V85. Ge varje spelare ett V85-tävlingskort och följ reglerna ovan.

Ordningsföljden blir då: auktion – träning - lopp 1 - lopp 2 - ny auktion – träning - lopp 3 - lopp 4 - ny auktion – träning - lopp 5 - lopp 6 - ny auktion – träning - lopp 7 - lopp 8. Följ travprogrammet som vanligt.

Om någon spelare är ensam om att ha prickat in en V85:a (alltså vinnarna i samtliga åtta lopp) får denne 80 000 kronor. Om fler gjort det får alla 40 000 kronor var. Den som ensam prickat in sju rätt av åtta får 30 000 kronor. Om fler gjort det får alla 20 000 kronor var. Den som ensam prickat in sex rätt av åtta får 15 000 kronor. Om fler gjort det får alla 10 000 kronor var.

Uppfinnare: Dan Glimne
Design: Niklas Sandvold



© BRIO AB/Alga/ATG 1982, 2026