



# AUTÔMAT

Automat AUTÔMATO je simulovaný protivník, kterého lze zapojit do základní hry proti 1 až 3 hráčům. K ovládní automatu používáte novou sadu karet a kompas.

## OBSAH



9 karet akcí



9 karet pohybu



2 karty nápovědy  
a 1 karta kompasu

Pouze v jubilejní edici  
oslavující 200 let brazilské  
nezávislosti



Kovový kompas

## PŘÍPRAVA HRY S AUTOMATEM

Připravte hru přesně podle str. 6 pokynů základní hry. Automat může použít libovolnou desku hráče. **Automat nepoužívá destičku panovníka ani paláce č. II až č. VI** Poté dodržte tyto kroky přípravy:

**A** Vezměte **1 kartu úkolu z každé éry** a umístěte je lícem dolů poblíž automatovy desky hráče.

**B** Jakmile si lidští hráči vyberou hlavní města, zbývající hlavní město připadne automatu a umístí na jeho místo svůj **Palác č. I**. Pokud automatu nepřipadla destička se symbolem prvního hráče, automat bude posledním hráčem v pořadí hry.



**C** V závislosti na zvolené úrovni obtížnosti automatu vezměte patřičné **karty akcí a pohybu**. **Karty akcí a pohybu** zamíchejte zvlášť a utvořte z nich oddělené balíčky lícem dolů poblíž automatovy desky.

**D** Umístěte **kompas** na hlavní město automatu.

## VÝBĚR ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI

### SNADNÁ HRA:

Odeberte z balíčků všechny 4 karty s **hvězdičkou**.



### OBTÍŽNÁ HRA:

Neodebírejte žádné karty.

### EPICKÁ HRA:

Odeberte z balíčků všechny 4 karty s **pírkem**.



Balíčky pohybu a akcí můžete i dále upravovat a doladit jejich obtížnost a chování dle potřeby. Docílíte toho tak, že přidáte či odeberete konkrétní karty s hvězdičkou či pírkem.



Nepoužité  
karty vraťte  
do krabice.

## AUTOMATŮV TAH

Automatův tah dodržuje stejné fáze jako běžná hra. Nejprve automat namísto žetonu akce použije **karty akcí** k provedení akce. Poté – **pokud má automat na mapě vojenské jednotky** – použije **karty pohybu** k simulování pohybu po mapě.

**Důležité: Automat NIKDY nepoužívá suroviny ani prostředky.** Automat v žádné situaci nezíská, nevyprodukuje ani nezaplatí suroviny či prostředky!



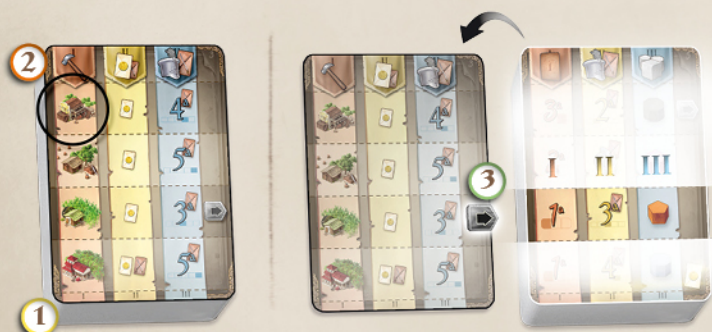
## PRVNÍ FÁZE: AKCE (POVINNÁ)

Na každé kartě akce najdete **3 akční sloupce**. Každý sloupec představuje akci, kterou automat provede v dané éře. Každý sloupec je rozdělen na **4 řádky**, které upřesňují, jakou akci automat provede. Akční řádek je určen pomocí **karty akce** z předchozího tahu.



Když nastane **automatova fáze akce**, dodržte tyto kroky:

- 1 V prvním tahu otočte celý balíček karet akcí lícem vzhůru.
- 2 Podívejte se na vrchní kartu a vyhodnoťte první řádek akčního sloupce pro aktuální éru.
- 3 Na začátku každého dalšího tahu vezměte vrchní kartu z balíčku a umístěte ji na odkládací hromádku nalevo od balíčku, stále lícem vzhůru. Šipka na vrchní kartě odkládací hromádky bude ukazovat na určitý řádek vrchní karty na balíčku karet akcí. Vyhodnoťte tento řádek akčního sloupce pro **aktuální éru**.
- 4 Pokud je na začátku fáze akce balíček karet akcí prázdný, zamíchejte odkládací hromádku a utvořte z ní nový balíček lícem vzhůru. Poté se podívejte na vrchní kartu a vyhodnoťte první řádek akčního sloupce pro aktuální éru.



## DRUHÁ FÁZE: POHYB (POVINNÝ POUZE TEHDY, POKUD MÁ AUTOMAT NA MAPĚ JEDNOTKY)

Automat se po mapě pohybuje pomocí karet pohybu. **Vlevo na kartách pohybu** nejedete sloupec rozdělený na **4 řádky představující směry nebo bonusy**. Podobně jako na kartách akcí, **šipka** na předchozí kartě pohybu **ukáže** na řádek směru nebo bonusu, který automat v tomto tahu vyhodnotí. Napravo najdete konkrétní nákresy roků, které provedou automatovy jednotky na mapě za pomoci **kompasu**.



Automatova fáze pohybu **nastane POUZE tehdy, má-li jednotky na mapě!** Pokud fáze nastane, proveďte tyto kroky:

- 1 V tahu, kdy automat nasadí první jednotku, otočte balíček karet pohybu lícem vzhůru a vyhodnoťte první řádek v levém sloupci.
- 2 Pokud v prvním řádku není vyznačen směr, **nasměřujte kompas směrem k nejbližšímu hlavnímu městu hráče. Pokud je více než 1 platná možnost, nasměřujte kompas k hlavnímu městu zkušenějšího hráče. Pokud je v prvním řádku vyznačen bonus, automat získá tento bonus.**
- 3 V každé další fázi pohybu, **tzn. pokud má automat jednotky na mapě a tato fáze nastane**, vezměte vrchní kartu z balíčku a umístěte ji na odkládací hromádku nalevo od balíčku, stále lícem vzhůru. Šipka na vrchní kartě odkládací hromádky **bude ukazovat na určitý řádek vrchní karty na balíčku karet pohybu**. Vyhodnoťte daný řádek sloupce směru nebo bonusu.
- 4 Pokud s hexem s automatovou nejsilnější jednotkou **sousedí destička objevů** v některé z **pozic vyobrazených na kartě pohybu** – a automat má zároveň krok – posuňte všechny jednotky/kompas z hexu s nejsilnější automatovou jednotkou na tuto destičku objevů.
- 5 Pokud s hexem s automatovou nejsilnější jednotkou **nesousedí destička objevů** v žádné z **pozic vyobrazených na kartě pohybu** – a automat má zároveň kroky – posouvejte všemi jednotkami/kompasem z hexu s nejsilnější automatovou jednotkou podle nákresu na kartě pohybu.
- 6 Pokud je na začátku fáze pohybu balíček karet pohybu prázdný, zamíchejte odkládací hromádku a utvořte z ní nový balíček lícem vzhůru. Poté se podívejte na vrchní kartu a vyhodnoťte první řádek sloupce.



## AUTOMATOVA FÁZE AKCE

Když je automat na tahu, vždy provede akci podle karet akcí.

**Pozor:** Pokud nemůže automat provést akci podle vyznačeného řádku akčního sloupce, pokusí se provést akci v nižším řádku. Pokud je to potřeba, pokračuje takto dál, dokud nenarazí na řádek, který může vyhodnotit. Pokud dojde až k poslednímu řádku, vrátí se k hornímu řádku a pokračuje dál v hledání vyhodnotitelného řádku. Pokud takto projde všechny řádky a nemůže vyhodnotit ani jeden z nich, automat namísto vyhodnocení získá **1 kartu zlata**.

**Pamatujte:** Provedení automatových akcí nic nestojí a jeho akce nevytvářejí žádné zdroje či produkci na budovách.

### Příklad:

Automat má vyhodnotit akci výroby, konkrétně její druhý řádek. Jenže tento řádek nelze vyhodnotit, protože fialový výrobek (látky) již vlastní. Proto se pokusí vyhodnotit nižší řádky akčního sloupce pro tuto éru, dokud nenarazí na řádek, který může vyhodnotit.



## BUDOVY

Umístění automatových budov na mapu se řídí stejnými pravidly jako budovy v běžné hře. **Pokud je více stejně platných možností umístění budovy**, řídte se těmito kroky v pevně daném pořadí:

- 1 Budovu umístíte na sousedící pole, které poskytnete automatovi více polí pro potenciální budovy v budoucnu.
- 2 Pokud nastane shoda, umístíte budovu na pole sousedící s budovou s co největší hodnotou VB.
- 3 Pokud shoda dále trvá, umístíte budovu na sousedící pole co nejbližší hlavnímu městu.

Pokud není dostupná destička pro budovu vyznačenou v řádku akčního sloupce, pokusí se automat postavit budovu v nižším řádku akčního sloupce. Pokud nemá automat volné pole ke stavbě, pak postaví novou budovu na starou neobsazenou budovu z éry I. a poté éry II., podle výše vyznačených pravidel (2 a 3). Pokud podmínka na kartě úkolu vyžaduje budovu z libovolné éry nebo zahrnuje budovu, jejíž terén není dostupný pro stavbu, vybere automat první možnou budovu pro aktuální éru podle pořadí zleva doprava na desce hráče.

### Příklad:

Pokud postaví automat budovu zde, zvýší se počet polí pro potenciální budoucí budovy o 2.



## MĚSTA



Umísťování automatových měst na mapu je **nezávislé na pozici jeho panovníka! Automat staví všechna města v sousedství svých území podle pravidel pro budovy**. Automat vždy vybere z desky město nejvíce vlevo.

## NASAZENÍ VOJENSKÝCH JEDNOTEK

Nasazení automatových jednotek je vždy určeno číslem v řádku akčního sloupce. Toto číslo odpovídá pořadí jednotek na desce hráče od 1. po 5. **(poražené jednotky v zásobě na desce také dodržují toto pořadí)**.



Pokud dosud nemá jednotky na mapě, nově nasazenou jednotku umístíte na jeho hlavní město. Pokud ovšem automat má jednotky na mapě, všechny nově umístěné jednotky umístíte na hex s nejsilnější jednotkou/kompasem. Pokud má automat výrobek vylepšující akční pole nasazení, tento efekt se aktivuje a automat nasadí dostupnou jednotku co nejvíce vlevo na jeho desce hráče. Toto pravidlo platí i pokud karta úkolu vyžaduje nasazení.

## OBRAZY



Automat získá obraz podle nákresu na kartě. Automat musí automaticky použít schopnosti obrazů, kromě těch, které zlepšují či poskytují produkci a zdroje. V případě akce plnění podmínky na kartě úkolu vybere automat obraz patřičného druhu co nejvíce vlevo.

## VÝROBKY



Automat vyrábí výrobky podle tvaru a barvy nákresu na kartě akcí. V případě akce plnění podmínky na kartě úkolu vybere automat dosud nevyrobený výrobek nejvíce vlevo a umístí jej na akční oblouk s tímto tvarem nejvíce vlevo.

## AKCE PLNÍCÍ PODMÍNKY Z KARET ÚKOLŮ

Automatovu kartu úkolu pro aktuální éru odhalíte teprve tehdy, když karta akcí poprvé vyžaduje plnění některé podmínky na této kartě. Když má automat provést akci plnění podmínky na kartě úkolu, provede 1 akci, která jej přiblíží ke splnění podmínky vyznačené na kartě akcí. Pořadí akcí odpovídá pořadí, v jakém jsou podmínky vyznačeny na kartě: 1a, 2a, 3a. Např.: Pokud má provést akci plnění 2. podmínky na kartě, která vyžaduje budovy, provede stavbu patřičné budovy. **POZOR:** Když automat provádí akce plnění podmínky z karet úkolů, nesplní během jedné akce celou podmínku; provede pouze 1 akci toho typu, která jej přiblíží ke splnění patřičné podmínky. Např. stavbu 1 budovy. Pamatujte, že automat nikdy neprovádí akci renovace.



Když odhalíte automatovu kartu úkolu, podívejte se, zda již některé podmínky nemá splněné. Jakmile automat splní svoji kartu úkolu (z aktuální nebo předchozí éry), platí všechna normální pravidla.


**Aby bylo zcela zřejmé, které podmínky již automat splnil, doporučujeme splněné podmínky překrýt žetonem zlata nebo jiným předmětem.**





## AUTOMATOVA FÁZE POHYBU


Automatova fáze pohybu nastane **pouze tehdy, pokud má na mapě vojenské jednotky**. Karty pohybu určují, kterým směrem automat půjde, nebo který **bonus** získá či ztratí.

Bonusy získané automatem umístíte poblíž jeho desky. Tyto bonusy ovlivňují počet kroků, které automat provede a jeho výkon v boji. Bonusy jsou:

 **Žeton +1:** Tento žeton dává automatovi +1 krok na mapě. **Maximálně může mít 1 žeton „+1“.**

 Odeberte automatovi jeho žeton „+1“.

 **Karty boje:** Kromě obvyklého použití v boji poskytují karty boje automatovi kroky. Každá karta boje dává automatovi +1 krok. **Automat smí mít maximálně 3 karty boje.**

 Odeberte automatovi 1 jeho kartu boje.

## KOMPAS

Automat se pohybuje **ve směru kompasu a podle náčrtu na kartě pohybu**. Na začátku fáze pohybu se ujistěte, zda se nemá změnit směr kompasu. S výjimkou pohybu začínajícího z budovy obsazené automatem (str. 5) se **VŠECHNY jednotky pohybují po mapě spolu s kompasem**. Dodržte tato pravidla a prohlédněte si příklady:



- 1 Na začátku hry bude kompas směřovat k nejbližšímu **hlavnímu městu protivníka**. Pokud existuje více než jedna možnost, vyberte zkušenějšího hráče.
- 2 Kompas určuje, které automatovy jednotky se hýbou. Všechny automatovy aktivní jednotky se pohybují společně. Pokud chcete, můžete aktivní jednotky pro potřeby pohybu dočasně odstranit z mapy a pohybovat pouze kompasem.
- 3 Pokud karta pohybu vyznačuje nový směr, bude potřeba zaměřit kompas na nový cíl. **Otáčejte kompasem postupně (vždy o 1 hranu hexu) do té doby, než se nový cíl dostane do pomyslné výšece kompasu** (vyznačené SV a SZ). Cíl nemusí být ve středu výšece, stačí, že se v ní nachází.
- 4 Pokud máte při změně směru na **výběr z více cílů**, vyberte ten nejbližší z nich. Pokud je stále více možností, vyberte první možnost po směru hodinových ručiček od severu kompasu (str. 5).
- 5 Pokud nový cíl vyžadovaný kartou pohybu neexistuje nebo již je ve výšeči kompasu, pak se kompas nepohne.

**Tip:** Pokud si chcete usnadnit manipulaci s komponenty, můžete používat kompas jako zástupce všech automatových aktivních jednotek a pohybovat po mapě pouze s ním.



Výšece ukazující směr kompasu.

## POHYB PO MAPĚ

Pohyb automatových jednotek/kompasu po mapě je prováděn podle náčrtu na kartě pohybu. **Všechny jednotky, které se nachází na stejném hexu jako automatova nejsilnější jednotka, jsou aktivní a pohybují se po mapě společně, dohromady s kompasem.**



Priorita:  
Postup pohybu na sousedící destičky objevů.

Postup pohybu po mapě.

Celkový počet kroků (1, 2 nebo 3), které automat provede, je určen pouze jeho **bonusy (tzn. kartami boje a žetonem +1, které automat aktuálně má)**. Pokud automat žádné tyto bonusy nemá, tak se v tomto tahu nepohne! **Důležité: Automat se smí pohnout maximálně o 3 kroky, nezávisle na tom, kolik bonusů má.**

Pokud je v sousedství kompasu alespoň 1 **destička objevu** na některém z hexů vyznačených v horní části aktuální karty pohybu, **automat se bude řídit horní částí karty a pohne kompasem/jednotkami na hex s touto destičkou objevu** (v prioritním pořadí podle čísel na kartě pohybu, tzn. 1 nebo 2) a objeví tuto destičku. Více kroků neprovede, i kdyby na ně měl nárok.

Pokud se v sousedství kompasu na vyznačených hexech nenachází destičky objevů, automat se bude řídit spodní částí aktuální karty pohybu. Jednotlivé kroky provede přesně v pořadí a postupu podle náčrtu ve spodní části karty, přičemž se řídí aktuálním směrem kompasu a nemění při pohybu jeho směr.

V některých případech, například když kompas/jednotky dojdou na okraj mapy (přes vodu či jinak), nebudou určité kroky možné. V takových případech přeskočte neproveditelný krok a přejděte k dalšímu kroku v pořadí podle náčrtu na kartě, pokud je to možné. Pravidlo o sousedících krocích musíte dodržet.

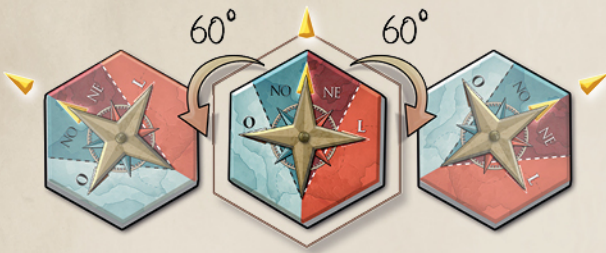
**Nezapomeňte:** Nezávisle na tom, kolik bonusů (kroků) automat vlastní, pokud objeví destičku objevů nebo zahájí boj s jednotkami či budovou hráče, automat už neprovede další kroky.

**Příklad:**  
V sousedství kompasu se sice nachází destička objevů, ale není na hexech vyznačených v horní části aktuální karty pohybu. Proto se automat bude řídit náčrtem ve spodní části karty. Automat má pouze 2 karty boje, takže provede první 2 kroky na náčrtu.



## ZMĚNA SMĚRU KOMPASU PO SMĚRU HODINOVÝCH RUČÍČEK

Změnu směru kompasu provádějte vždy tak, aby perfektně zapadal do hexu, na kterém se nachází. Jinými slovy, každá změna směru kompasu o jednu stranu doleva nebo doprava jej pootočí přesně o 60°.



Jak již bylo řečeno v předchozí sekci pravidel, pokud má automat na výběr z více možností, **vybere si první platnou možnost po směru hodinových ručiček od aktuálního severu kompasu**. Například zde:



## DESTIČKY OBJEVŮ:



Kdykoli automatovy jednotky/kompas vstoupí na hex objevu lícem dolů, automat tuto destičku odhalí, **ukončí svůj pohyb a neprovede žádné další kroky!** Dodržte normální pravidla hry, ale se dvěma rozdíly:

**Expedice:** Automat **proti expedici nepoužije karty boje**. To znamená, že boj s expedicí vyhraje pouze tehdy, pokud má v okamžik objevu minimální požadovanou sílu. Automat smí ovšem použít své obrazy k tomu, aby se v budoucnu vrátil s více jednotkami a expedici porazil. Automat smí porazit expedici na začátku své fáze pohybu, pokud splní 3 požadavky: má alespoň 1 krok, na destičce jsou jednotky a aktivní jednotky mají potřebnou sílu. Když je expedice poražena, **fáze pohybu končí a automat získá destičku**, spolu se všemi bonusy, které může využít.

**Quilombo:** Destičku vrátí do krabice. Automat si nedobere novou kartu úkolu.

## BOJ



Kdykoliv se automatovy jednotky/kompas pohnou na hex s protivníkovou budovou nebo jednotkami, nastane boj. Po vyhodnocení boje **automatův pohyb končí**. Také platí, že pokud hráč pohne svými jednotkami na hex s automatovou budovou nebo jednotkami/kompasem, začne boj. Dodržte normální pravidla boje a proveďte automatovy akce následujícím způsobem:

- 1 Automat použije, kdykoliv je to možné, **2 karty boje**.
- 2 Pokud automat útočí, odhalíte jeho karty až poté, co vyberete své vlastní karty.
- 3 Odhalte karty boje, sečtěte jejich sílu, paláce a obrazy (včetně těch vlastněných automatem) a vyhodnoťte boj jako obvykle (automat nezískává bonusy z karet tábor nebo kapitulace).
- 4 Odhodte všechny karty použité v tomto boji a poražené jednotky přesuňte do jejich zásob.

## OBSAZENÉ BUDOVY A NÁSLEDKY BOJE

Pokud automat vyhraje boj s hráčovou budovou, **automat tuto budovu obsadí**. Pokud jsou v tuto chvíli na budově suroviny nebo zdroje, jsou okamžitě odhozeny! Během následující automatovy fáze pohybu, **pokud má automat na právě obsazené budově více než 1 jednotku, ponechá jednu jednotku položenou na budově, zatímco ostatní jednotky se pohnou dále**. Díky položené jednotce zůstane budova pod automatovou kontrolou, dokud ji hráč nezíská zpět.

- 1 Po obsazení budovy v následující fázi pohybu **ponechá automat na budově 1 svoji nejslabší jednotku** (nejvíce vlevo na desce hráče s nejnižší vyznačenou silou). Tuto **jednotku na obsazenou budovu položí**. Zbylé jednotky/kompas se pohnou dále.
- 2 Pokud je automat poražen v boji a má nějaké zbylé jednotky položené na mapě, jeho pohyb a kompas budou pokračovat od poslední jednotky, která se pohnula. Pokud automat nemá vůbec žádné jednotky na mapě, musíte kompas umístit na jeho hlavní město.
- 3 Pokud automat obsadí budovu a má pouze 1 jednotku na mapě, tato jednotka se pohne normálně spolu s kompasem a automat se vzdá obsazené budovy.



Nezapomeňte odstranit suroviny/zdroje z budov obsazených automatem.

## PALÁCE



Na rozdíl od běžného hráče, **automat už na začátku hry vlastní všechny své paláce**. To znamená, že není potřeba je během přípravy hry umísťovat na jeho desku hráče, ani je nemusí umístit na mapu ke splnění úkolu. Tzn.: **paláce automaticky přinášejí automatovi body**. Také nezapomeňte, že kromě bodů poskytují paláce č. III a č. IV automatovi také sílu pro vyznačené budovy. Palác č. II ovšem automatovi žádné bonusy neposkytuje.

## KARTY ZLATA



Všechny karty zlata, které automat získá během hry, získává lícem dolů. **Automat smí mít neomezený počet karet zlata**. Na konci hry je všechny odhalte. **Všechny karty zlata, které poskytují vítězné body, jsou přičteny k závěrečnému skóre automatu**, nezávisle na tom, zda byl splněn jejich požadavek.

## ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Konec hry proběhne normálně, i pokud automat splní svoji KARTU ÚKOLU III. éry. **Vítězné body sečtete normálně a přičtete k nim automatovy karty zlata.**

## SYMBOLY NA KARTÁCH:



**Žeton +1:** Získá nebo odhodí žeton +1 v závislosti na symbolu. Tento symbol přičítá +1 k počtu kroků, které smí automat ve svém tahu provést. **Maximálně smí mít 1 žeton +1.**



**Bonus éry:** Karta pohybu č. 7 poskytuje automatovi bonus v závislosti na aktuální éře.



**Zamíchání:** Karta pohybu č. 7 vyžaduje zamíchání všech karet pohybu a vytvoření nového balíčku. V příštím tahu bude vyhodnocen první řádek.



**Karta boje:** Získá nebo odhodí 1 kartu boje v závislosti na symbolu. Kromě obvyklého použití v boji poskytuje každá karta automatovi +1 krok.



**Maximálně smí mít 3 karty boje!**



**Karta zlata:** Získá 1 kartu zlata. Automatovy karty zlata odhalíte na konci hry. Automat smí mít neomezený počet karet zlata!

**Karty akcí č. 5 a č. 6 mají zvláštní pravidlo a mají na posledním řádku vpravo vyobrazenou kartu zlata. Pro tyto karty platí, že pokud není možné v éře II nebo III provést žádnou akci, automat získá 1 kartu zlata.**



**Hlavní město:** Namíří kompas tak, aby se do jeho výšece dostalo nejbližší hlavní město hráče.



**Města:** Na kartě akce: Postaví město. Na kartě pohyb: Namíří kompas tak, aby se do jeho výšece dostalo nejbližší město vlastněné hráčem. **Pokud taková města nejsou, směr kompasu se nezmění.**



**Automatovo město nebo hlavní město:** Namíří kompas tak, aby se do jeho výšece dostalo nejbližší město vlastněné automatem nebo automatovo hlavní město.



**Karty úkolů:** Podle druhu vyznačené nesplněné podmínky provede (pouze) 1 akci, která jej přiblíží ke splnění dané podmínky, a to v pořadí, v jakém jsou vyobrazeny: 1., 2., 3.



**Nasazení jednotek:** Nasadí jednotku v závislosti na vyznačeném pořadí na automatově desce (1. až 5.) a získá 1 kartu boje.



**Nasazení panovníka:** Nasadí jednotku panovníka a získá 1 kartu boje.



**Destička objevů:** Namíří kompas tak, aby se do jeho výšece dostala nejbližší destička objevů lícem dolů. **Pokud takové destičky již nejsou na mapě, pak se směr kompasu nezmění.**



**Obrazy:** Získá obraz vyznačeného druhu a pozice.



**Jednotky:** Namíří kompas tak, aby se do jeho výšece dostal hex, na kterém je skupina nepřátelských jednotek s nejvyšším součtem hodnot vítězných bodů. **Pokud je více než jeden takový hex, vyberete první možnost po směru hodinových ručiček od severu kompasu.**

## TVŮRCI

Návrh a vývoj: Rony Fagundes,  
Lukas Schwarzmeier a Zé Mendes  
Grafický návrh: MUNDUS Jogos  
Výroba a distribuce: MEEPLE BR

## ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA games – Miroslav Tlamicha  
Praha Česká republika  
www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha  
Překlad: Ondřej Polák  
Korektury: Marcel Ondrák,  
Daniela Seigová, Tomáš Tvrdý  
Grafická úprava: Michal Hubáček

TLAMA  
games

meeplebr

MUNDUS