

AUTOR
HERVÉ LEMAÎTRE

ILUSTRACE
ROLAND MACDONALD

LEGENDY ZÁPADU

Vysoké sázky



Pravidla hry

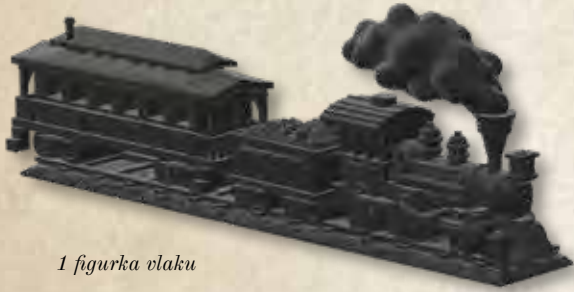
Jak postupuje objevování a osidlování nových krajů stále dál, objevují se nové a nové obzory a slibují netušená bohatství těm, kdo se odváží po nich vztáhnout ruku. Někteří se stanou legendami s pistolí v ruce, jiní skončí jako bezetní hazardní hráči a podvodníci. Černý kouř se valí z komína ocelového oře a před vámi se otevírá malebný výhled na utěšené městečko Buzzard Gulch.

Úvod

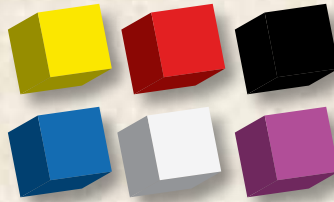
Vysoké sázky je velké rozšíření hry Legendy Západu. Najdete v něm nové prvky a herní mechaniky jako například nové hazardní hry, lištu hazardu, karty událostí, nová území a vlak. Nechybějí ani nové postavy, vybavení a pokerové karty.

Rozšíření nelze hrát samostatně – budete potřebovat základní hru Legendy Západu.

Herní materiál



1 figurka vlaku



6 označovací kostiček v barvách hráčů



1 zásobník na karty obchodní stanice



1 panel kolejí



12 žetonů sázek do hry farao



8 žetonů dobytka



9 žetonů věhlasu



12 žetonů pomezí



2 žetony průsmyky



1 deska Buzzard Gulch



24 karet vybavení, z toho:

- 6 karet jízdního zvířete quarter horse
- 6 karet zbraně derringer
- 12 karet předmětů, z toho 6× noviny a 6× medicína



7 žetonů událostí



9 žetonů desperátů



3 žetony prospektorů



3 žetony mistr karbaník



6 žetonů longhorn



8 karet postav



32 karet úkolů
(po 4 pro každou postavu)



22 karet událostí



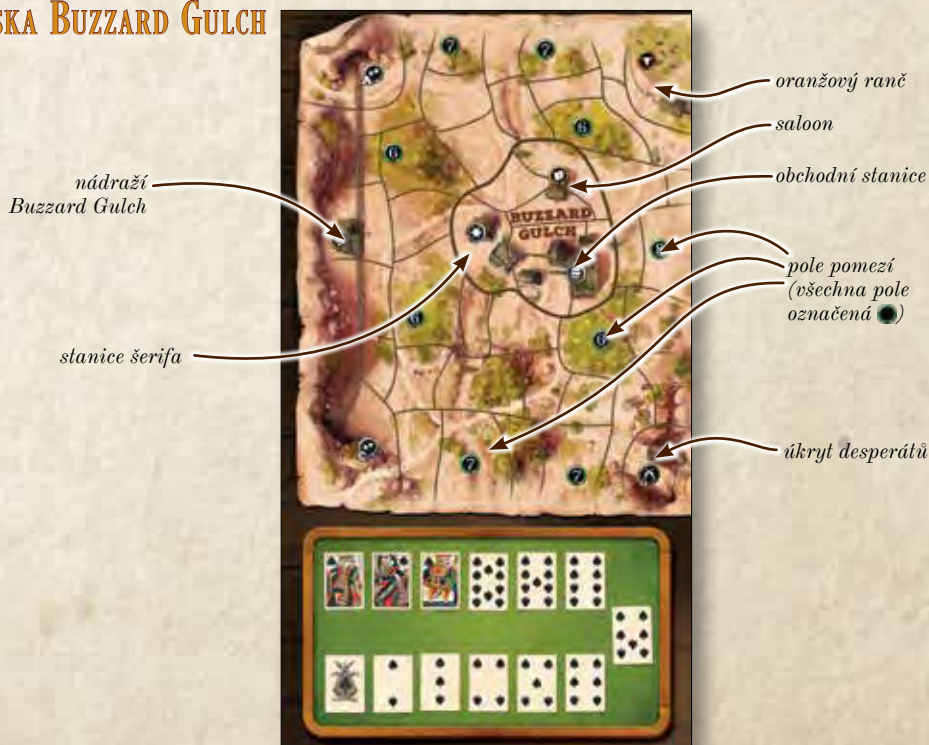
8 karet vlaku



10 nových pokerových karet

Popis nových hracích potřeb

DESKA BUZZARD GULCH



Příprava hry

Základní hru připravte jako obvykle, s následujícími úpravami.

1. Desku Buzzard Gulch přiložte k hracímu plánu zprava.
2. Panel kolejí s vyznačenou lištou hazardu přiložte k hracímu plánu shora.
3. Na vhodné místo na stůl připravte balíček karet událostí lícem dolů a nové žetony z tohoto rozšíření roztríděné podle druhů.
4. Do zásobníku obchodní stanice umístěte všechny karty vybavení následujících druhů:
 - jednoho náhodně vylosovaného druhu jízdnicích zvířat,
 - jednoho náhodně vylosovaného druhu zbraní,
 - tolika druhů předmětů, kolik RŮZNÝCH DRUHŮ karet vybavení (tedy jízdnicích zvířat, zbraní a předmětů dohromady) celkově ve hře máte (v základní hře jich je 9 a v tomto rozšíření další 4):
 - do 14 karty 2 druhů předmětů,
 - 15–17 karty 3 druhů předmětů,
 - více než 17 karty 4 druhů předmětů.
5. Novými pokerovými kartami z tohoto rozšíření můžete nahradit karty stejných hodnot ze základní hry. Pro lepší zážitek vám doporučujeme použít všechny nové karty.
6. Na lokaci oranžový ranč na desce Buzzard Gulch umístěte oranžové žetony dobytka, jako obvykle lícem dolů.
7. Figurku vlaku postavte na lokaci nádraží na hlavním hracím plánu tak, aby lokomotiva směřovala doprava (pozici figurky v konkrétní lokaci udává vždy lokomotiva).
8. Zamíchejte karty vlaku, vytvořte balíček a položte ho lícem dolů na panel kolejí vedle lišty hazardu.
9. Na devět polí pomezí na desce Buzzard Gulch náhodně vyložte po jednom žetonu pomezí číslem nahoru, zbylé žetony vraťte do krabice.
10. Žetony událostí umístěte na hrací plán takto:
 - po jednom na páté pole lišty hazardu,
 - na páté pole tabulky bodů strážců zákona,
 - na páté pole tabulky bodů psanců,
 - na každé páté pole bodovací lišty až do konce hry (na pole hry označující délku partie podle vaší volby už žeton události neumísťujte).
11. Zamíchejte karty událostí, vytvořte balíček a položte ho lícem dolů na vhodné místo na stole. Vedle nechte místo na odhazovací balíček.
12. Otočte a vyhodnoťte jednu po druhé karty událostí podle počtu hráčů:
 - 1–2 hráči 1 kartu,
 - 3–4 hráči 2 karty,
 - 5–6 hráčů 3 karty.

Vyhodnocené karty budou tvořit základ odhazovacího balíčku. Případné instrukce pro přesun šerifa v této fázi ignorujte, instrukce o umístění různých žetonů na různá pole hracího plánu proveďte (viz dále podrobněji, jak se karty vyhodnocují).

13. Do lokací skrýš A v Sunny Hills a skrýš C v Cliff Junction umístěte po jednom žetonu průsmyku.
14. Svou desku hráče si každý vylóží nahoru stranou s poli pro žetony věhlasu, i kdybyste nehráli s variantou úkoly.
15. Novou označovací kostičku položí každý hráč poblíž lišty hazardu.

Před první hrou nejprve sestavte nový zásobník na karty obchodní stanice.



16. Každý hráč nasadí svou figurku do startovní lokace. Leží-li na daném poli žeton v důsledku vyhodnocení karty události dle bodu 12 výše, odhoďte ho bez účinku.
17. Každému hráči přidělte nový přehledový list z tohoto rozšíření.

Nová pravidla

UDÁLOSTI

Do hry vstupují nečekané události a výzvy, jimž je třeba čelit. Kdykoli se označovací kostička kteréhokoli hráče na kterékoli liště či tabulce dostane na pole s žetonem události nebo ho překročí, otočte horní kartu události a vyhodnoťte ji. Dostanete pokyn umístit na určitá pole hracího plánu nějaký žeton či žetony nebo nuggety, případně též přemístit šerifa. Žeton události poté z lišty či tabulky odhodte.

Žetony spojené s kartami událostí

Nových žetonů je několik druhů. Kromě vyhodnocování karet událostí se mohou do hry dostat i jinak. Dostanete-li instrukci, že máte takový žeton umístit na hrací plán, proveďte ji pouze v případě, že uvedené pole hracího plánu je volné – není na něm žádná figurka ani jiný žeton, nuggety nevádí (v dalším průběhu hry už je možné žetony na hracím plánu přesouvat i na obsazená pole, což může být relevantní pro určité promo žetony apod.).



desperáti



prospektoři



mistr karbaník



longhorn



DESPERÁTI

Hráč, který přesune svou figurku na pole, kde leží tento žeton, musí ukončit pohyb a otočit žeton lícem nahoru. Svede souboj s desperáty podle obvyklých pravidel pro boj s virtuálními postavami. Číslo na žetonu udává, kolik bojových karet se za desperáty dobírá. Po vyhodnocení souboje žeton odhodte – vraťte do obecné zásoby. V případě, že hráč zvítězí, obdrží odměnu uvedenou přímo na žetonu. Důsledky porážky jsou obvyklé – 1 zranění a 1 pokerová karta jako bolestné.



PROSPEKTOŘI

Stejný postup jako v předchozím odstavci.



MISTR KARBANÍK

Tyto žetony se umísťují na lokace saloon. V lokaci saloon s tímto žetonem můžete provést akci lokace a zahrát si partii pokeru s mistrem karbaníkem. Žádný další hráč se přidat nemůže, je to partie jeden proti jednomu. Hráč musí vsadit 20 \$, z banku se do talónu nepřihazuje nic. Bankéř hrající za mistra karbaníka si za něj dobere počet karet uvedených na žetonu (v tomto rozšíření je to vždy 5) a hraje za něj podle obvyklých pravidel. Vyhraje-li vyzyvatel, získá zpět svůj vklad a odměnu uvedenou na žetonu, která nahrazuje obvyklou odměnu za vítězství v partii pokeru. Stále se jedná o partii pokeru, takže příslušné efekty svých karet či schopnosti postavy použitelné v partii pokeru můžete využít jako obvykle. V případě prohry hráč ztratí svůj vklad. Po vyhodnocení souboje žeton mistr karbaník odhodte. Partie proti mistru karbaníkovi se počítá jako hazardní hra (viz dále, co to znamená).



LONGHORN

Tyto žetony představují dobytek plemene texaského dlouhorohého skotu alias longhorn. Získat je můžete takto:

1. Přesunete-li svou figurku na pole s žetonem tohoto druhu, můžete provést akci a vzít si ho.
2. Můžete ho získat jako odměnu při vyhodnocování žetonu pomezí (viz dále). V takovém případě si ho vezměte z obecné zásoby (je-li tam nějaký), aniž byste museli provádět akci.
3. Můžete ho uloupit jinému hráči po úspěšném boji typu zatčení nebo okradení.

Počet žetonů longhorn, které můžete mít u sebe, není omezen a nesouvisí nijak s množstvím žetonů dobytka v jakémkoli množství. Za každý váš žeton longhorn se však snižuje váš počet bodů pohybu k dispozici o 1, nikdy ovšem nemůže klesnout pod 1.

Pokud žeton či žetony longhorn odevzdáte v těchto lokacích, za každý získáte 1 a 30 \$ (místo 1 a obvyklého u žetonů dobytka):



Zatčený hráč musí odhodit všechny své žetony longhorn. V případě úspěšného okradení si můžete vybrat, zda okradenému seberete 1 žeton dobytka, nebo 1 žeton longhorn, víc než jeden žeton dobytka či longhorn mu sebrat nemůžete.

HAZARDNÍ HRY

Ve hře je nyní několik způsobů, jak se věnovat hazardu. Kromě obvyklého pokeru na něj nyní můžete vyzvat mistra karbaníka (viz výše) a nově si můžete zahrát i farao (viz dále). Kdykoli v některé z těchto her vyhraje, ať už jste hru iniciovali nebo ne a bez ohledu na to, zda jste strážce zákona, psanec nebo neutrální hráč, získáte **1 bod hazardu** (BH) – získáte-li první, nasadte svou kostičku na první pole lišty hazardu, za další ji posuňte na další pole. Dostanete odměnu na daném poli uvedenou. Je-li vaše kostička již na posledním poli lišty, za každý další BH získáte znovu odměnu uvedenou na posledním poli (tj. 2 žetony věhlasu, přičemž nadále platí, že nikdo nemůže mít více než 3 žetony věhlasu, takže si z dobraných i držených dříve případně můžete vybrat, které si necháte, viz varianta úkoly v základní hře). Hrajete-li s variantou Úkoly a při splnění úkolu už nějaké žetony věhlasu máte, znamená to, že po splnění úkolu si dobíráte obvyklý počet (1, 2 nebo 3 podle toho, kolikátý úkol jste právě splnili) a smíte si nechat o 1 žeton věhlasu více, než jste měli – až do maximálního počtu 3. Ostatní pravidla zůstávají nezměněna.

Při závěrečném hodnocení získává hráč, jehož kostička je na liště hazardu nejdále vpravo, 1 BV. V případě shody získají po 1 BV všichni dotčení hráči.

NUGGETY

Mnoho různých efektů může způsobit, že se na hrací plán budou přidávat nuggety. Abyste si vzali nugget na poli, kde je vaše figurka, nemusíte provést žádnou akci (je to zdarma). Všechna obvyklá pravidla pro držení nuggetů platí nadále beze změny.



ZAHÁJENÍ TAHU

Novým prvním krokem každé fáze zahájení tahu je posun vlaku. Vlak vždy popojede do další lokace. Pohybuje se po smyčce proti směru hodinových ručiček mezi lokacemi nádraží Spike's View – skryš banditů Cliff Junction – průsmyk C Buzzard Gulch – nádraží Buzzard Gulch – průsmyk A Buzzard Gulch – skryše A na panelu kolejí vpravo – skryše B uprostřed – skryše A vlevo – nádraží Spike's View atd. Lokace mimo nádraží nejsou stanice, postavy ani šerif se na ně vlakem pohybovat nemohou, akce cesta vlakem v nich není k dispozici, indikují jen místa, kde je aktuálně možné vlak přepadnout (viz podrobněji dále).

Stanice vlaku uvedené na panelu kolejí odpovídají všem skryším banditů se stejným písmenem na hracím plánu. Vlak se v těchto případech virtuálně nachází ve více lokacích hracího plánu současně a všude tam je možné provést akci lokace vlak, tj. vlakovou loupež.

Všechny kroky fáze zahájení tahu tedy jsou:

- posun vlaku,
- efekty působící ve fázi zahájení tahu,
- 20 \$, NEBO 2 pokerové karty, NEBO 10 \$ a 1 pokerová karta,
- volba zbraně a jízdního zvířete.



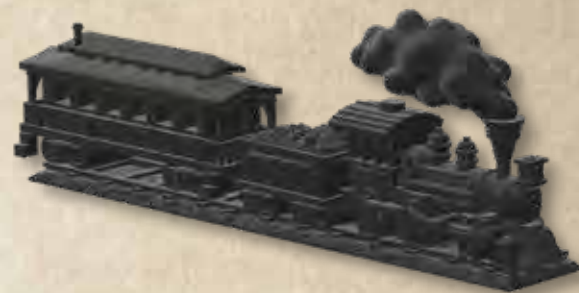
Trasa, po které se pohybuje vlak.





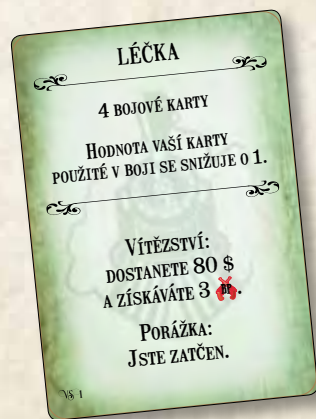
VLAK

Vlak představuje novou, samostatnou a putovní lokaci. Ve stanici, kde se zrovna nachází (jak uvedeno, pozici určuje lokomotiva), je možné provést dvě na sobě zcela nezávislé akce lokací. Žádná funkce žádné lokace se nijak nemění ani nepřerušuje tím, že se tam zrovna nachází vlak. Při jejím provádění si vlaku nijak nevšímáte a naopak.



Vlaková loupež

Tuto akci lokace smíte provést jen jednou za tah. Otočte horní kartu vlaku z balíčku a vyhodnoťte ji. Kromě jediné výjimky budete bojovat proti osazenstvu vlaku. Souboj probíhá jako obvyklý souboj proti virtuální postavě, na kartě je vždy uvedeno, kolik karet se za tuto virtuální postavu dobírá. Odměna za vítězství v boji je uvedena přímo na kartě, stejně jako postih v případě porážky. Obvyklý následek každé porážky v boji, tj. 1 zranění a dobrání 1 pokerové karty jako bolestné, rovněž zůstává beze změny.



OBCHODNÍ STANICE

Tato lokace se podobá lokaci obchod a platí pro ni všechna příslušná pravidla. Na příslušejících polích je možné koupit a vylepšit jen to vybavení, které je zde k dispozici, totéž platí i pro lokace obchod. Výjimku tvoří akce karty „Vymódit se“, při jejím provádění máte k dispozici všechny karty vybavení ze všech lokací obchod i obchodní stanice.





RANĚ

Do hry vstupuje třetí raně, oranžový. Platí pro něj všechna obvyklá pravidla.

Ve všech třech raněích máte nyní možnost odhodit žeton longhorn a získat za to 1 **BV** a 30 \$, jak je uvedeno výše.



NÁDRAŽÍ BUZZARD GULCH

Do hry přichází druhé nádraží, má všechny funkce lokace nádraží ze základní hry.

V kterémkoli nádraží je možnost odhodit žeton longhorn a získat za to 1 **BV** a 30 \$ (viz výše).

Nově je možný přesun mezi oběma nádražími – cesta vlakem. Nachází-li se vaše figurka v kterékoli lokaci nádraží před zahájením pohybu, můžete provést akci cesta vlakem – zaplatit 10 \$ a přemístit ji do druhého nádraží, odkud můžete pokračovat v provádění pohybu, dokud vám stačí body pohybu. Při tom nijak nezáleží na aktuální pozici figurky vlaku, nemusíte jakkoli „čekat na vlak“. Cesta vlakem se považuje za pohyb.

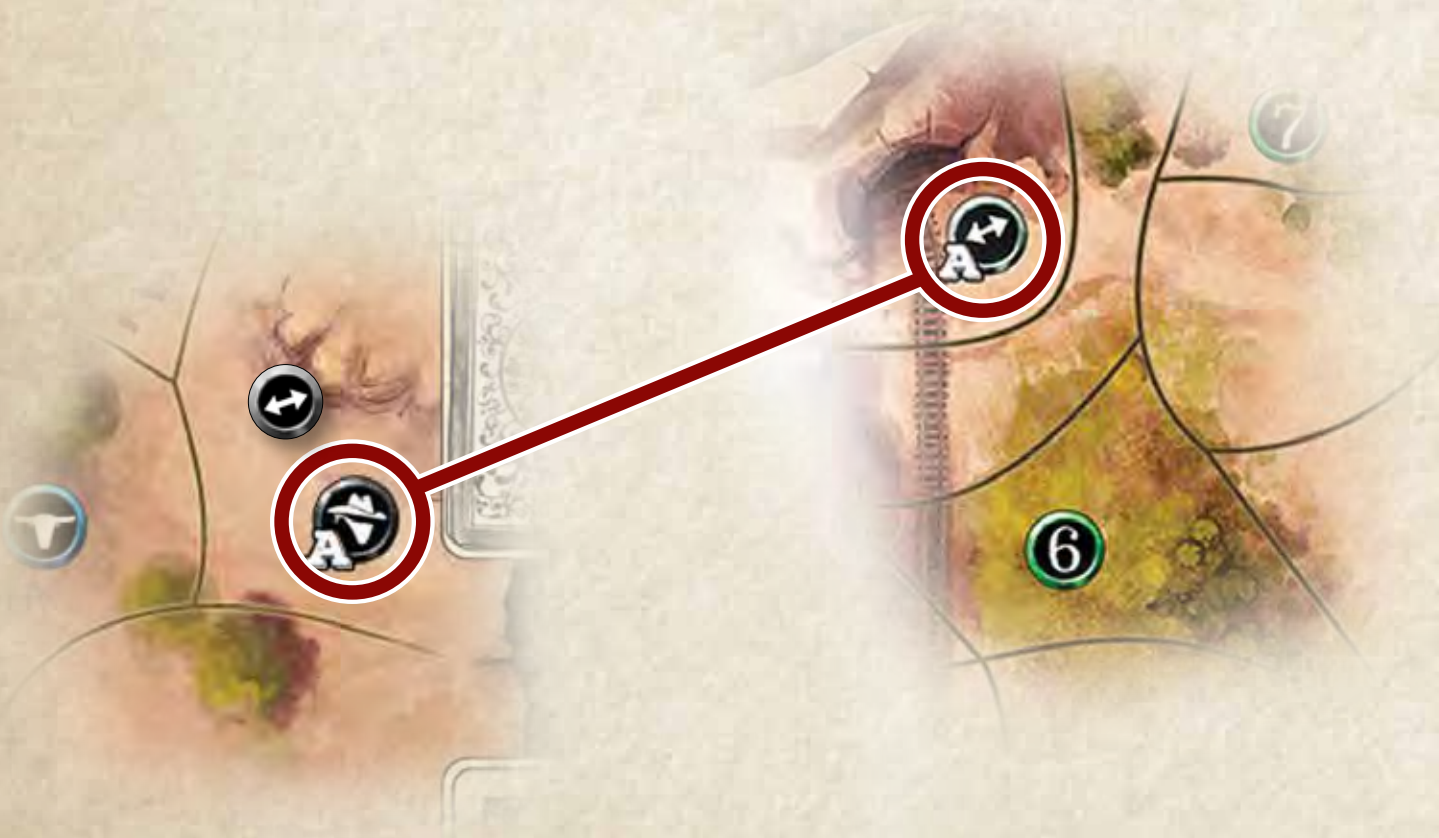
Přesun šerifa z jednoho nádraží do druhého platí jako přesun na sousedící pole.



PRŮSMYK

Přechod mezi hracím plánem a deskou Buzzard Gulch je možný kromě cesty vlakem také na polích označených symboly průsmyku. V horní části je to přechod mezi skrýší banditů A a polem se stejným písmenem na desce Buzzard Gulch, dole mezi skrýší banditů C a stejně označeným polem desky.

Přesun mezi oběma poli vyžaduje všechny body pohybu, které máte k dispozici (bez ohledu na to, kolik jich máte – přesun vyčerpá celou jednu vaši akci pohyb).



3

POMEZÍ

Tato pole představují neprobádané území v divočině, které je možné s užitkem prozkoumat a zvelebit.

Akci lokace zde lze provádět pouze v případě, že zde dosud leží žeton pomezí číslem nahoru.

Abyste akci lokace mohli provést, musíte odhodit jednu nebo více pokerových karet v hodnotě rovné nebo vyšší, než je součet čísel na poli pomezí na desce a na žetonu na něm ležícím. Po odhození karty žeton otočte lícem nahoru, za což získáte odměnu na něm uvedenou a žeton vyřadíte ze hry.

Hodnoty karet odpovídají jejich číselné hodnotě, karty J až K mají hodnotu 10 a eso má hodnotu 11.





SALOON

Ve hře se objevuje druhý saloon. Pro oba saloony ve hře platí všechna obvyklá pravidla s následující drobnou změnou při získávání odměny:

- Zvítězí-li aktivní hráč, může si vybrat, že místo 1 **BV** získá raději 1 **BH**.
- Zvítězí-li jiný než aktivní hráč, získá nově navíc 1 **BH** (v případě shody všichni dotčení hráči získají po 1 **BH**).

Nově si v saloonech můžete zahrát proti mistru karbaníkovi (pokud tam je, pravidla viz výše) nebo si zahrát novou hazardní hru farao.

Farao

Jedná se o novou akci lokace saloon.

Hry se jako v pokeru ze základní hry může zúčastnit i libovolný počet dalších hráčů, jejichž figurky se nacházejí v témže městě. Pokud se hry zúčastní alespoň jeden z nich (tj. další hráč, jehož figurka se nachází v témže městě), získá nejprve před zahájením hry aktivní hráč z banku 10 \$.

Bankéřem je první soused aktivního hráče zprava, který se partie nezúčastní. Pokud se účastní všichni, chopí se role bankéře sám aktivní hráč.

Vezme balíček bojových karet, čtyři horní dobere a tři z nich veřejně vyloží na stůl (tj. lícem nahoru), čtvrtou neukazuje.

Každý účastník partie může vsadit na jednu nebo dvě karty (jako plátýnko slouží vyobrazení na desce Buzzard Gulch). Můžete vsadit jeden ze svých žetonů nebo oba dva, a to tak, že každý na jinou kartu nebo oba dva na tutéž jednu, ve všech případech libovolnou stranou nahoru a bez ohledu na sázky jiných hráčů. Nikdy však nesmí váš celkový vklad převýšit sumu, kterou máte v hotovosti při sobě. Sázky se provádějí po směru hodinových ručiček počínaje aktivním hráčem.

Bankéř zamíchá všechny 4 dobrané bojové karty a nabídne aktivnímu hráči, aby sejmul (neboli libovolný počet z nabídnutého balíčku 4 karet přemístil shora dospod balíčku, aniž by kteroukoli kartu otáčel lícem nahoru). Poté bankéř vyloží lícem nahoru horní kartu. Kdokoli vsadil na tuto kartu, prohrál. Zaplatí do banku sumu odpovídající jeho sázce a žeton či žetony sázky si vezme zpět.

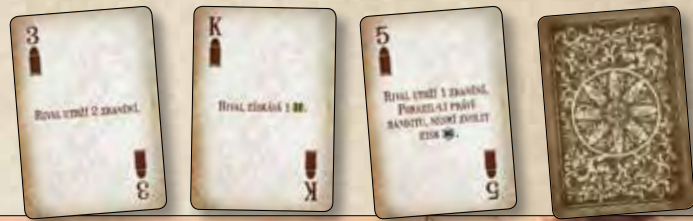
Poté bankéř vyloží další kartu. Kdo vsadil na ni, vyhrál. Dostane z banku obnos uvedený na jeho žetonu či žetonech sázky (tedy např. kdo vsadil žeton s hodnotou 20 \$, získá z banku 20 \$) a 1 **BH** a vezme si žeton či žetony sázky zpět. Všichni, kdo mají dosud nějaké žetony ve hře, se mohou rozhodnout odstoupit – vzít si svůj žeton či žetony zpět. Hráči se rozhodují po jednom postupně po směru hodinových ručiček tak, aby se aktivní hráč vyjádřil jako poslední.

Bankéř vyloží poslední, 3. kartu. Kdo na ni vsadil, získává jackpot – trojnásobek vkladu (čili při sázce 20 \$ dostane 60 \$) a obvyklý 1 **BH**. Všichni zbylí účastníci partie prohráli a zaplatí do banku obnos rovnající se jejich sázce. Poté si všichni vezmou své žetony zpět a partie je u konce. Zamíchejte použité 4 bojové karty a vraťte je dospod balíčku.



Příklad:

Bankéř dobere 4 horní bojové karty z balíčku a 3 vyloží.



Sázky modrého a červeného jsou ztraceny, modrý zaplatí do banku 10 \$, červený 20 \$.



Druhou vyloženou kartou je 5. Fialový získá 10 \$ z banku a 1 BH.



Modrý se rozhodne odstoupit a vezme si zpět svůj žeton z karty 3, neplatí ani nezískává za tuto sázku nic.



Třetí vyloženou kartou je 7, na ni nevsadil nikdo, jackpot nevyhrává nikdo.



Fialový žeton na kartě 3 znamená, že fialový prohrál a zaplatí do banku 20 \$.





STANICE ŠERIFA

Na desce Buzzard Gulch je i nová stanice šerifa. Sem putují figurky zatčené na této desce (a s nimi i případně figurka šerifa). Přesun šerifa z jednoho nádraží do druhého a mezi dvěma poli s odpovídajícím symbolem/žetonem průsmyku se počítá jako 1 bod pohybu. Všechna pravidla pro zatčení zůstávají beze změny.

Pokud se na herním materiálu ze základní hry mluví o stanici šerifa, myslí se tím jen stanice šerifa v Darkrooku, nikoli kterákoli z obou stanic šerifa, která jsou nově ve hře s rozšířením Vysoké sázky.



ÚKRYT DESPERÁTŮ

Tato lokace je jakousi kombinací lokací raně a skrýš banditů. Lze zde odhazovat žetony dobytka (akce prodej kradeného dobytka) dle pravidel základní hry, jakož i odhazovat žetony longhorn za uvedenou odměnu (viz výše), lze zde i bojovat proti banditům. Žádný dobytek zde však není možné získat.

Konec hry





Jak už bylo uvedeno výše, jedinou novinkou je, že při závěrečném vyhodnocení hráč či hráči, jejichž kostičky jsou na liště hazardu nejvíce vpravo, získají po 1 **BV**.



Varianta Hazardní poker

Tato varianta nabízí další hazardní hru – poker vyšší úrovně. Je to jiná verze pokeru, hráč v lokaci saloon si může zvolit, jakou variantu pokeru si bude chtít zahrát. Stále se však jedná o poker a hazardní hru pro všechny účely pravidel.

Partie probíhá jako obvykle s následujícími úpravami:

- Z banku na začátku partie vložte do talónu 90 \$ místo 50 \$. Bankéř si dobere 5 karet místo 4.
- Po vyložení flopu se může každý hráč jednotlivě (po směru hodinových ručiček, kdy aktivní hráč volí jako poslední) rozhodnout, zda pasuje, prohrál a ztrácí svůj vklad, nebo zda přihodí dalších 20 \$. Pokud se hry zúčastnilo více hráčů a všichni až na jednoho pasují, partie končí, daný hráč vítězí (viz dále). Pokud se hry účastnil jen aktivní hráč a bankéř, pak rozhodne-li se hráč pokračovat, partie pokračuje.
- Do pokračování partie bank vždy rovněž vloží dalších 20 \$.
- Z balíčku bankéř otočí a vyloží na stůl další 2 karty, tzv. „turn“ (čtvrtá karta) a „river“ (pátá karta). Hráči se nyní snaží sestavit nejlepší kombinaci, přičemž musejí použít 2 karty z ruky a 3 z flopu, turn a river. Hráč, který má v ruce jen jedinou kartu, sestaví kombinaci ze čtyř karet – z flopu, turn a river může v každém případě využít právě jen 3 karty. Stejně postupuje i bankéř – 2 karty z ruky a 3 z flopu, turn a river.
- Vítěz partie (bez ohledu na to, zda byl či nebyl aktivním hráčem) vždy bere celý talón a získá 1  a 1 , v případě shody neaktivních hráčů získá 1  a 1  každý z nich.

Vysvětlení efektů některých karet

Pokerová karta Klepy

Tento váleček umísťujete navíc. Nadále můžete ve svém tahu 1 váleček na příběhovou kartu umístit či ho přemístit jako obvykle.

Pokerová karta Zvěď

Podívat se můžete jen na žeton ležící lícem dolů na hracím plánu, nikoli na některý z žetonů v obecné zásobě či žeton držený jiným hráčem.

Karta postavy Pokerová Alice

Alice i kterýkoli účastník partie se mohou nacházet v libovolných lokacích.

Karta postavy Kudrnáč Bill

Odhodit můžete libovolnou kartu z ruky, nemusí to být jedna z obou právě dobraných.

Karty quarter horse a derringer

Funkce vylepšeného vybavení je reakce speciálního typu, kdy se karty neodhazují, nýbrž jen otáčejí základní stranou nahoru.

Karta předmětu meducína

Můžete si libovolně zvolit, na které sousedící pole šerifa přemístíte.

Tiráž

Autor: Hervé Lemaître

Ilustrace: Roland MacDonald

Grafický design: Chris Byer

Vývoj: Chris Hamm

Produkce: Zongxiu Yao-Charpentierová

Titulní strana: Lennart Wolfert

Česká pravidla: Karel Vlasák


Technické korektury: Branislav Berec


Tematické texty: Marek Dvořák


MINDOK

**Výhradní distributor
pro ČR a SR:**

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

 mindok.cz

 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)

 [/_mindok_](https://www.instagram.com/_mindok_)

