

DUEL O MĚSTO

CARDIA

Před dávnými časy jistý mladý dobrodruh osvobodil mocného džina uvězněného uprostřed močálu. Ti dva spolu potom vybudovali magické město Cardia.

Dnes město kypí životem, ale o nadvládu nad ním svádějí boj čtyři frakce: *Rebelové* 🧟 z močálu, učenci z *Akademie* 🧙, *Cech* 🔥 se svými mechanickými vynálezy a *Dynastie* 👑, potomci zakladatele města.

Ten, kdo získá magické pečetní prsteny pro sebe, získá s nimi i přízeň jednotlivých frakcí a stane se novým vládcem města Cardia.

Hrajte karty v pravou chvíli a přelstěte soupeře!

OBSAH

Herní materiál a příprava	2-3
Karty, cíl hry	4-5
Průběh hry	5-11
Konec hry	12
Úprava obtížnosti	14-15
Klíčové pojmy	16-18
Bližší vysvětlení karet	19-24

Už zde
můžete začít
hrát!



Na stránce www.mindok.cz/cardia najdete další informace, videonávod, variantu pro 4 hráče a pravidla napsaná větším fontem.

HERNÍ MATERIÁL



2 × 32 karet postav



4 přehledové karty



8 karet lokací



12 pečeti






6 žetonů trvání



22 žetonů úpravy, mají vždy plus na lici a minus na rubu (8×1, 8×3, a 6×5)

PŘÍPRAVA HRY

- 1 Sedněte si naproti sobě. Položte žetony pečeti , úpravy  i trvání  jako společný bank někam stranou na stůl (viz obrázek).
- 2 Zamíchejte karty lokací a utvořte z nich balíček lícem dolů po straně herní plochy. Tmavá šipka na rubu by měla ukazovat na herní plochu, čímž znázorňuje směr hry. *Dokud se s hrou neseznámíte, karty lokací neotáčejte (viz str. 15).*
- 3 Vezměte si všechny karty postav označené v pravém spodním rohu římským číslem I. Každý hráč si vezme **16 karet** z nich **se stejným rubem**. Ostatních 32 karet postav označených číslem II vraťte do krabice (více na str. 15).

- 4** Zamíchejte svých 16 karet postav a položte je před sebe jako svůj dobírací balíček lícem dolů. Od této chvíle mu budeme říkat **váš balíček**.
- 5** Doberte si horních **5 karet** ze svého balíčku do ruky.
- 6** Každý z hráčů si vezme **2 přehledové karty** – poznáte je dle symbolu **?** na rubu.







*Ojediněle se stane, že ve hře chybí část herního materiálu. V tom případě nevracejte hru do prodejny, ozvěte se na **mindok.cz/reklamace** – materiál dopošleme.*

KARTY


Karty ve vašem a soupeřově balíčku jsou stejné, liší se jen rubem.

Balíček se skládá z 16 karet o hodnotách 1–16. Této hodnotě říkáme **síla**. Každá karta má také **efekt** a patří do jedné ze **čtyř frakcí**.

Každé frakci patří barva a symbol:    .



CÍL HRY


Cardia je duelová hra. V každém kole oba soupeři zahrají jednu kartu a **postavy na těchto 2 kartách se spolu „utkají“**. Tomu říkáme **střet**. Zahraná karta s vyšší hodnotou síly přinese **pečeť** , zatímco hráč, který zahrál kartu s nižší hodnotou síly, vyhodnotí její **efekt**.

Zahrané karty zůstanou **ležet na stole** a mohou je ovlivnit efekty později zahraných karet.

Již získané pečete se dokonce později mohou přesunout k soupeři – viz dále.

Dvě karty ve střetu leží **naproti sobě**. Další karty vykládejte **dále ve směru hry** vedle karet již vyložených.



Hráč, který na své straně jako první nasbírá **5 pečetí** , **vyhrává!**

Doporučujeme pokračovat, dokud jeden hráč nevyhraje dvakrát („na dvě vítězné partie“).

PRŮBĚH HRY

Hraje se na několik střetů (kol), dokud jeden hráč nezvítězí. Střet se skládá ze tří kroků:

1.

Hraní karet

2.

Provedení efektu


3.

Konec střetu

1. HRANÍ KARET

Oba hráči vyberou jednu kartu z ruky, zahrají ji před sebe lícem dolů a poté **současně odkryjí**. Poté obě karty porovnejte.

Hraní karet: Vyberte si **1 kartu** z ruky a přichystejte ji **lícem dolů** na své straně stolu. Můžete vybrat kteroukoli kartu z ruky. Váš soupeř si také vybere jednu kartu a položí ji lícem dolů **naproti** vaší kartě. Karty jednoho střetu se považují za navzájem „**protilehlé**“.

Odkrytí karet: Nyní **současně** otočte obě vybrané karty lícem vzhůru a porovnejte jejich hodnoty **síly**. Karta s **vyšší** hodnotou je **silnější** a ve střetu **vítězná**. Vezměte ze zásoby **1 pečeť**  a položte ji na silnější kartu střetu.



Shoda: Mají-li obě karty stejnou hodnotu síly, výsledkem střetu je remíza a **žádná karta** není silnější ani slabší. Pečeť nepokládejte na **žádnou** z karet. Vynechte fázi 2 (*Provedení efektu*) a pokračujte fází 3 (*Konec střetu*).

2. PROVEDENÍ EFEKTU

Pouze hráč, jehož karta byla v aktuálním střetu **slabší**, nyní **ihned** vyhodnotí efekt své karty.

Poznámka: V některých chvílích může být výhodné střet prohrát jen proto, abyste mohli provést efekt své karty.

Efekt **musíte** vyhodnotit **v plném rozsahu** (či v maximálním možném), což může ovlivnit jiné karty či výsledky předchozích střetů.



Poznámka: Je povoleno zahrát kartu, jejíž efekt vyhodnotit nemůžete či můžete jen zčásti.

Pozor: Provádí se pouze efekt slabší karty **aktuálního** střetu.

Pokud se v rámci vyhodnocení změni vítěz dřívějšího střetu, efekt žádné karty z dříve zhraného střetu se **neprovádí**.

Pozor: Je-li efekt karty v rozporu s obecnými pravidly, má přednost text na kartě.

Ve hře jsou efekty dvou různých časování, vždy označené symbolem:

 **okamžitý** a  **trvající**. Některé efekty mění hodnotu síly karty (viz str. 10–11).

Okamžitý efekt

Okamžitý efekt provedete ihned po odkrytí karet aktuálního střetu a jednorázově.




Váš **SABOTÉR (5)** je slabší kartou střetu, takže vyhodnotíte jeho efekt: *Váš soupeř odhodí horní 2 karty svého balíčku.*



V tuto chvíli tedy váš soupeř vezme horní 2 karty svého balíčku a odhodí je lícem vzhůru na svou odhazovací hromádku.




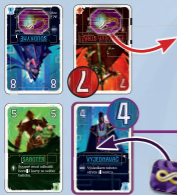
Trvající efekt


Prohrajete-li střet kartou s trvajícím efektem, položte na ni žeton trvání . Její efekt platí od této chvíle dál.




Zůstává v platnosti i tehdy, když se karta s tímto žetonem později stane silnější kartou střetu vlivem efektů dalších zahráných karet.

Je-li žeton trvání  z jakéhokoli důvodu z karty **odstraněn**, její trvající efekt **přestává platit**. **Ihned** vyhodnoťte všechny změny, které tento konec platnosti přinese, a to u střetů dřívějších i u střetů, které po dané kartě následovaly.



V druhém střetu je váš soupeř opět silnější a položí na svou kartu pečeť .


Vy vyhodnotíte efekt karty svého **VYJEDNAVAČE (4)**: Tento střet končí remízou. Na kartu **VYJEDNAVAČE** položíte žeton trvání  – dokud tam leží, výsledek daného střetu se

považuje za remízu a váš soupeř musí vrátit žeton pečeti ze své karty do banku.




Poznámka: Některé efekty vám dovolí položit žeton trvání na kartu, která byla zahrána dříve. Tím můžete aktivovat trvající efekt karty z minulého střetu. Na kartě smí být nejvýše 1 žeton trvání.

Úprava síly


Některé efekty upravují sílu karty. V tom případě vezměte z banku **žeton(y) úpravy**

 **uvedené hodnoty** a položte je na danou kartu pod vytištěnou hodnotu síly.






Poznámka: V některých případech budete potřebovat více žetonů, aby vyjádřily celkovou úpravu hodnoty (např. +7 =   ).

Hodnoty **všech žetonů úpravy** na kartě **ihned** přičtete k její **síle** (či od ní odečtete). Dokud žetony na kartě zůstávají, její hodnota síly se považuje za patřičně upravenou.


Pokud se tím změní výsledek střetu, přesuňte pečeť  na kartu, která je nově silnější kartou střetu. Nastala-li po úpravě ve střetu remíza, vraťte pečeť do banku.


*Připomínáme: Efekt karty, která je nově slabší, se **neprovádí**.*

Žetonů    by měl být dostatek. Pokud vám dojdou, použijte vhodnou náhradu.



Provádíte efekt **VYNÁLEZKYNĚ (15)**:
*Upravte sílu libovolné karty o +3
a sílu libovolné jiné karty o -3.*

Rozhodnete se přidat **+3**
přímo dané **VYNÁLEZKYNĚ**. Díky
tomu se stává silnější kartou
střetu – přemístěte na ni
pečeť  ze soupeřovy karty.

Efekt soupeřova **DŽINA (16)** neprovádějte. Poté přidáte
žeton **-3** soupeřově kartě **SOUDKYNĚ (8)** zahrané o 2 střety
dříve. Tím se výsledek minulého střetu mění na remízu –
pečeť  z karty **SOUDKYNĚ** vraťte do banku.

3. KONEC STŘETU

Na konci střetu si vy i váš soupeř doberte
1 kartu ze svého balíčku do ruky.


Pokud je váš dobírací balíček prázdný, po
zbytek partie si nedobíráte karty. **Netvořte**
si nový balíček mícháním své odkládací
hromádky. Že si nemůžete dobrat kartu,
neznamená, že prohráváte partii.

*Poznámka: V této fázi si dobíráte vždy 1 kartu
bez ohledu na to, kolik karet máte v ruce –
vlivem efektů to může být více či méně než 5.*

Poté zahajte **další střet** opět fází 1.

KONEC HRY

Hra končí **okamžitě** vašim vítězstvím ve chvíli, kdy je splněna kterákoli z následujících podmínek:

- Ve fázi 1: Váš soupeř nemůže **zahrát** kartu z ruky.
- Ve fázi 2: Aktivujete **efekt** karty, který uvádí, že vyhráváte hru.
- Ve fázi 3: Na konci střetu leží na **vašich kartách** dohromady **alespoň 5 pečetí** .

V případě shody: Pokud mají oba hráči na konci fáze 3 na svých kartách **stejný počet pečetí** (vyšší nebo roven 5), pokračujte ve hře. Poté vítězí ten, kdo má ve fázi 3 více pečetí než soupeř – nebo kdo zvítězí jinak.

Připomínáme: Efekty karet se provádějí před počítáním pečetí.

Speciální případ: Nemůže-li ve fázi 1 žádný hráč zahrát kartu, vítězí ten, kdo má na kartách více pečetí. Trvá-li shoda, hra končí remízou.

Nyní se již můžete pustit do hry!

Na přehledových kartách najdete informace a shrnutí, které vám pomohou při první partii. Pokud máte další nejasnosti, nahlédněte do kapitoly o klíčových pojmech (str. 16–18) či na podrobnosti k jednotlivým kartám (str. 19–20).

Až se se hrou obeznámíte, na následující straně najdete instrukce, jak si partii zpestřit.

Detailní příklad jednoho střetu



Fáze 1: Vy i váš soupeř vyberete 1 kartu z ruky a položíte ji lícem dolů vedle karet předcházejícího střetu. Obě karty odkryjete a ukáže se, že soupeřova **HODINÁŘKA (11)** je silnější než vaše **SOUDEKYNĚ (8)**. Soupeř položí na kartu **HODINÁŘKY** jednu novou pečeť

Fáze 2: Aktivujete trvajících efekt **SOUDEKYNĚ**: *Všechny remízy se počítají jako vaše vítězství (včetně budoucích).* Položíte žeton trvání na svou kartu **SOUDEKYNĚ** a po

jedné pečetí na své karty ve dvou předchozích střetech, které skončily remízou.

Fáze 3: Oba si doberete po 1 kartě ze svého balíčku.

ÚPRAVA OBTÍŽNOSTI

Jakmile si zahrajete pár partií, můžete si hru zpestřit kartami lokací a kartami postav z balíčku II. Postupné pronikání do hry vám usnadní různé úrovně obtížnosti označené počtem symbolů lebek ☠.

0-1 ☠: Žoldnéři na první misi

2 ☠: Zkušení konstruktéři

3-4 ☠: Mocní zaklínači


5+ ☠: Samotný džin je ohromen!

Sečtete počet symbolů ☠ v rohu vybrané karty (či karet) lokace a přičtete 1 ☠ navíc, hrajete-li s balíčkem II.



Hra bez karty lokace se počítá 0 ☠.

Každá karta lokace uvádí 1-3 ☠.

Příklad: Balíček II (1 ☠) +  = 3 ☠.

Doporučujeme nejdříve vyzkoušet hru s některou kartou lokace s 1 ☠ a s balíčky I. Poté postupně zvyšujte obtížnost a zkoušejte nové kombinace.

BALÍČEK II

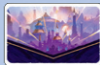
Pravidla hry s balíčkem II jsou stejná, liší se pouze efekty postav. Při této hře nechte v krabici všechny karty označené římským číslem I a hrajte s kartami s číslem II. Příprava ani průběh hry se nemění (viz str. 2-3).



V první hře s balíčkem II doporučujeme lokaci vynechat. Některé karty balíčku II jsou blíže vysvětleny na str. 21-22.

LOKACE -

Na začátku partie si vyberte či vylosujte 1 kartu lokace a otočte ji lícem vzhůru na balíček. *Touto dobou už si snad směr hry pamatujete.*



Každá lokace uvádí pravidlo, které platí po celou hru. Bližší vysvětlení karet lokací najdete na str. 22-23.

*Hledáte-li ještě větší výzvu, můžete hrát s **více kartami lokací současně**. Ale na vlastní riziko!*

KOMBINOVÁNÍ BALÍČKŮ

Jakmile se obeznámíte s oběma balíčky, můžete je kombinovat. Například vzít žluté karty z balíčku I, červené z balíčku II atd. Vždy však připravte stejný balíček oběma hráčům.

Duel s asymetrickými balíčky si budete muset vyzkoušet v jiné „magické“ karetní hře.

- Pokládat žetony úpravy na karty v ruce ani na karty v odhazovací hromádce **nelze**.

Odhodit:


Některé efekty vás mohou nutit odhazovat karty z ruky, z balíčku či karty zahrané. Odhozené karty se do hry již **nijak nevrátí**.



- Odhozené karty pokládejte **lícem vzhůru** na **svou odhazovací hromádku**. Případné žetony, které na odhazované kartě ležely, vraťte do banku. Kdykoli můžete prohlížet svou i soupeřovu odhazovací hromádku.
- Pokud odhodíte obě karty některého dřívějšího střetu, přesuňte karty následujících střetů blíže kartě lokace, aby zaplnily mezeru.

Přebírá a aktivuje: Vyhodnoťte přebíraný efekt karty tak, jako by byl uveden přímo na **této** kartě.



Aktivuje: Aktivujte efekt **jiné** karty (a to vzhledem k její aktuální pozici, která se nemění). Aktivujete-li trvalý efekt, položte na kartu žeton trvání  jako obvykle.



Zahraná karta: Karta ležící lícem vzhůru na stole. Patří mezi ně i karty aktuálního střetu. **Nepatří** mezi ně karty v odhazovacích hromádkách.

„Vaše zahraniá karta“ musí být karta ležící na vaší straně, „libovolná karta“ může být vaše i soupeřova karta, „dříve zahraniá“ může být z kteréhokoli dřívějšího střetu.

Předcházející střet: Bezprostředně předcházející střet proti směru hry (tj. karty o 1 blíže ke kartě lokace).

Následující střet: Bezprostředně následující střet po směru hry (tj. karty ležící o 1 dále od karty lokace). Při vyhodnocování efektu z aktuálního střetu je „následujícím“ střet dosud nezahraný (tj. bezprostředně následující kolo hry).

UPŘESNĚNÍ KARET – BALÍČEK I



ŽOLDNĚRKA: Tato karta i karta **protilehlá** (tj. soupeřova z téhož střetu) se počítají jako zahraničné. Potom obě odhodte na patřičné hromádky.



VYJEDNAVAČ: Je-li žeton trvání z karty odstraněn, její efekt přestává platit a ve střetu s **VYJEDNAVAČEM** ihned vítězí karta s vyšší silou jako obvykle.



SOUDKYNĚ: Všechny střety, kde panuje remíza, se nově počítají jako vaše vítězství – patřičně rozmístěte pečete na své karty v těchto střetech. Platí i pro budoucí remízy. Soupeř však v těchto střetech, které díky **SOUDKYNĚ** vyhráváte, neprovádí efekt své karty. Přestane-li ve střetu platit remíza, přesuňte pečeť na silnější kartu jako obvykle. Mají-li oba hráči aktivní **SOUDKYNĚ**, **oba vítězí** ve střetech, kde panuje remíza. Máte-li na konci fáze 3 shodný počet pečeti jako soupeř, **SOUDKYNĚ** vám nevyhrává remízu v počtu pečeti (a tím hru).



LOUTKAŘKA: Vítězem střetu se stane silnější karta jako obvykle – záleží na síle vylosované karty. Má-li však vylosovaná karta nižší sílu než **LOUTKAŘKA**, její efekt se **neprovádí** (v tomto střetu byl již jeden efekt aktivován – efekt **LOUTKAŘKY**).

Pokud nemůžete vylosovat kartu soupeři z ruky, protože v ruce žádnou nemá, vyhráváte hru (jako by soupeř nemohl zahrát kartu z ruky).



HODINÁŘKA: Pokud žádný předcházející střet nebyl, ignorujte první část efektu a vyhodnoťte pouze druhou.



POKLADNÍK: Na vítěznou kartu předchozího střetu (svou či soupeřovu) položte o 1 pečeť navíc. Zůstává tam, dokud trvá efekt **POKLADNÍKA**.



STRÁŽCE MOČÁLU: Na konci kola si doberte 1 kartu jako obvykle. Budete mít v ruce o kartu víc.



MAGISTRA: Musíte si vybrat jednu ze svých dříve zahraných karet, která má aktuálně alespoň tak vysokou sílu, jako má aktuálně **MAGISTRA** (berte v úvahu všechny žetony úprav). Efekt vyhodnoťte, jako by byl uveden přímo na kartě **MAGISTRY**.



VYNÁLEZKYNĚ: Můžete umístit žeton úpravy přímo na kartu **VYNÁLEZKYNĚ** či na její protilehlou kartu.



DŽIN: Ihned vyhráváte hru, i kdyby soupeř díky tomuto střetu dosáhl 5. pečetě, a vy ne. (Pečetě se počítají v pozdějším kroku.)

Nenašli jste odpověď na svou otázku?
Další detaily a často kladené dotazy
najdete na mindok.cz/cardia .



UPŘESNĚNÍ KARET – BALÍČEK II



TELEKINETIK: Musíte vzít **všechny** žetony úpravy a trvání ze své **jedné** karty a přemístit je na **jednu** svou jinou kartu (kterákoli z těch karet může být přímo **TELEKINETIK**). Nesmíte však žetony rozdělit mezi více karet. Položíte-li takto žeton trvání na kartu s trvajícím efektem, který nebyl aktivní, tímto se ihned aktivuje.



POSEL: Smíte upravit sílu samotného **POSILA** či protilehlé karty.



GÉNIUS: Rozhoduje síla karty včetně případných úprav. Efekt lze využít i na samotného **GÉNIA**.



VYDĚRAČKA: Soupeř musí odhodit 2 karty z ruky dříve, než se provádí efekt ve fázi 2 následujícího střetu. Má-li v ruce méně než 2 karty, odhodí vše, co může.



ILUZIONISTKA: Může aktivovat jak **okamžitý**, tak **trvajicí** efekt (v případě trvajicího položte na kartu žeton trvání). Efekt je aktivován z pozice aktivované karty, nikoli z pozice **ILUZIONISTKY**. Je lhostejné, zda byl efekt již aktivován někdy dříve.



KONSTRUKTÉR: I kdyby následující střet skončil remízou a žádné efekty se v něm neprováděly, úprava síly +5 proběhne.



PORADKYNĚ: V předcházejícím střetu vaše karta nově vítězí, i kdyby zde předtím panovala remíza.



MECHANICKÝ DŽIN: Jsou-li karty z následujícího střetu po džinovi odhozeny, nejbližší střet dále vpravo se stává novým následujícím střetem (viz str. 17 a 18).

UPŘESNĚNÍ KARET – LOKACE



HADÍ CHRÁM: Platí pro střety, kde předtím vítězil soupeř či kde panovala remíza. Platí i pro střety, kde se díky **SOUDKYNI** změnila remíza ve vaše vítězství.



BAZAR: Sice si karty nedobíráte na konci střetu, ale dobírání díky efektům karet platí nadále beze změny. Kdykoli a v kterékoli fázi držíte 0-1 kartu, doberte si nové 4 **ihned**.



DEN ZAKLADATELŮ: Musíte vítězit ve třech střetech, jejichž karty spolu na stole sousedí. Takto můžete vyhrát hru v kterékoli fázi. Máte-li na vítězné kartě střetu více než 1 pečeť, stále se počítá jako **jeden** vítězný střet.



PRASTARÁ KNIHOVNA: Zbývá-li vám v balíčku poslední karta, doberte si na konci střetu pouze tu.



SMETIŠŤE: Pokud vám v balíčku zbývá 0–1 karet, ignorujte efekt smetiště a dobírejte jako obvykle. Zbývají-li vám 2 karty, doberte si obě a jednu vraťte.



AUKČNÍ SÍŇ: Tento efekt platí při odkrytí karty ve fázi 1 (ne však, když vykládáte kartu na základě efektu jiné karty apod.).

Berte v úvahu i žetony úpravy na všech kartách. Má-li vaše aktuální karta stejnou sílu jako vaše karta z předchozího střetu, kartu z balíčku neodhazujte. Je-li váš balíček vyčerpaný, efekt aukční síně neplatí.



DĚSIVÉ KATAKOMBY: Tento efekt platí při odkrytí karty ve fázi 1 (je lhostejné, má-li být odkrytá karta vzápětí odhozena).

Octnou-li se na vaší straně dvě karty stejné frakce vedle sebe vlivem efektů či odhazování, neprohráváte.



MLŽNÉ MOČÁLY: V prvním kole hry neodkrýváte žádné karty. Na své karty ležící lícem dolů můžete kdykoli nahlížet. Efekty uvádějící „následující kartu, kterou zahrajete“ odkazují na kartu, kterou budete hrát z ruky, nikoli kartu již ležící na stole lícem dolů.

Autorovo poděkování:

Naše poděkování si zaslouží několik skvělých lidí: Raphaël, který této hře od začátku věřil, Gaëtan za jeho sekundární impuls, Johannes za skvělou práci na vývoji hry, nadšenci z firmy Hans im Glück a spousta a spousta testovacích hráčů (obzvláště ti z CAL). Faouzi obzvláště děkuje Titou, Malikovi a Rafikovi. Mathieu děkuje Rem.

KONEC HRY

Viz str. 12

Hra končí **vaším vítězstvím**, pokud:

- váš soupeř **nemůže zahrát kartu** (fáze 1)
- provádíte **efekt**, dle nějž „**vyhráváte hru**“ (fáze 2)
- máte **5+ pečetí a máte jich více než soupeř** (fáze 3)

ILUSTRACE

Dominik Mayer: umělecký dohled, krabice, ZABIJÁK, LOUTKAŘKA, KONSTRUKTÉR, DĚDIC

Jonas Schmutzler: ruby karet, VĚŠTEC, PALÁCOVÁ STRÁŽ, SOUDKYNĚ, STRÁŽCE MOČÁLU, VYNÁLEZKYNĚ, DŽIN, VYDĚRAČKA, PORADKYNĚ, DEN ZAKLADATELŮ

Ingram Schell: FELČAR, TRAVIČ, POSEL, VÝBĚRČÍ DANÍ, ILUZIONISTKA, KRÁL ČARODĚJŮ, MECHANICKÝ DŽIN, SMETIŠTĚ, AUKČNÍ SÍŇ

Qistina Khalidahová: ŽOLDNĚRKA, ZAKLÍNAČ, VYJEDNAVAČ, SABOTÉR, HODINÁŘKA, MAGISTRA, TELEKINETIK, ELEMENTÁL, DĚSIVÉ KATAKOMBY

Florian Herold: POKLADNÍK, REVOLUCIONÁŘKA, KNIHOVNICE, GÉNIUS, ŠLECHTIČNA, HADÍ CHRÁM, PRASTARÁ KNIHOVNA, BAZAR, MLŽNÉ MOČÁLY

Autoři hry: Mathieu Rivero & Faouzi Boughida

Grafický design: Franz-Georg Stämmele

Český překlad a graf. sazba: Michal Stárek



Korektury: Karel Vlasák a MINDOK




© 2025 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15,
80809 Munich, Germany
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de



 mindok.cz

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

 [/hrymindok](https://www.youtube.com/hrymindok)

