

ZÁKLADNÍ REŽIM

R E I N E R K N I Z I A

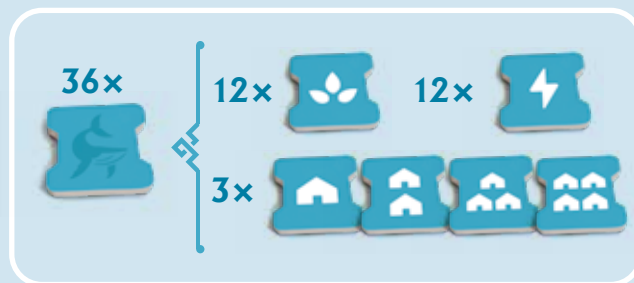


**MIGHTY
BOARDS**

SKOTSKO

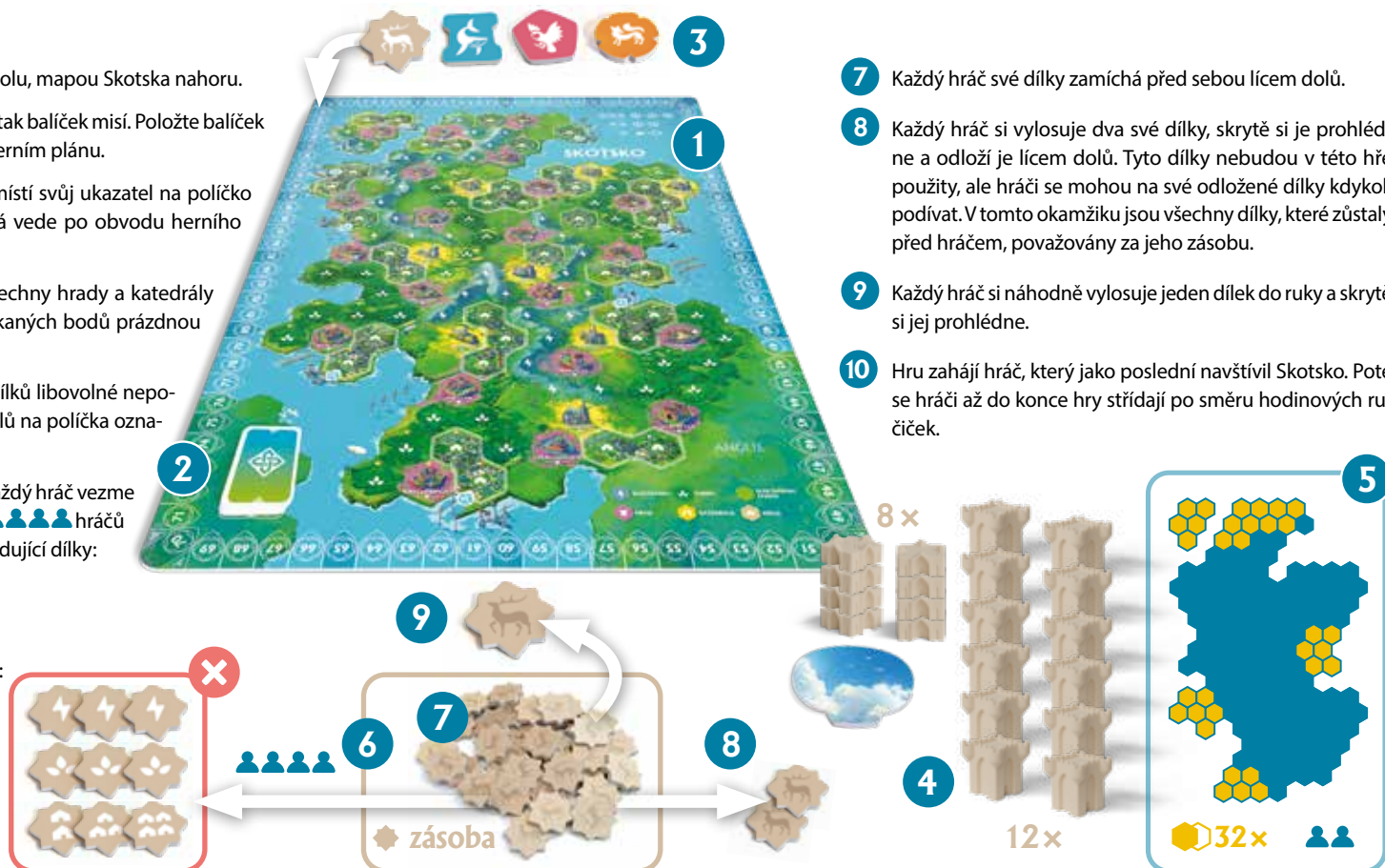
Po řadě pohrom, jež zpustošily lidskou civilizaci, se společenství po celém světě znovu budují v souladu s přírodou. Skotsko je v troskách a starobylé klany si vzaly za cíl svou zemi obrodit. Coby vůdci klanů budete soupeřit o strategickou kontrolu nad zemí a jejími velkolepými hrady.

- 1 herní plán**
Mapa Skotska
- 2 32 karet misí**
- 3 4 přehledové karty**
- 4 32 katedrál**
8 v barvě každého hráče
- 5 48 hradů**
12 v barvě každého hráče
- 6 8 žetonů získaných bodů**
2 v barvě každého hráče
- 7 4 ukazatele bodů**
1 v barvě každého hráče
- 8 144 dílků**
36 v barvě každého hráče
Plus 4 náhradní prázdné dílky



PŘÍPRAVA

- 1 Herní plán položte doprostřed stolu, mapou Skotska nahoru.
- 2 Zamíchejte karty misí a vytvořte tak balíček misí. Položte balíček lícem dolů na určené místo na herním plánu.
- 3 Každý hráč si vybere barvu a umístí svůj ukazatel na políčko 0 na bodovací stupnici, která vede po obvodu herního plánu.
- 4 Každý hráč před sebe položí všechny hrady a katedrály své barvy. Poté umístí žeton získaných bodů prázdnou stranou nahoru před sebe.
- 5 Při hře 2 hráčů vezměte 32 dílků libovolné nepoužité barvy a položte je lícem dolů na políčka označená žlutým symbolem.
- 6 Při hře 2 a 3 hráčů si každý hráč vezme všechny dílky své barvy. Při hře 4 hráčů vrátí každý hráč do krabice následující dílky:
 - 3 dílky elektráren
 - 3 dílky farem
 - 1 dílek sídel od každé hodnoty:



- 7 Každý hráč své dílky zamíchá před sebou lícem dolů.
- 8 Každý hráč si vylosuje dva své dílky, skrytě si je prohlédne a odloží je lícem dolů. Tyto dílky nebudou v této hře použity, ale hráči se mohou na své odložené dílky kdykoli podívat. V tomto okamžiku jsou všechny dílky, které zůstaly před hráčem, považovány za jeho zásobu.
- 9 Každý hráč si náhodně vylosuje jeden dílek do ruky a skrytě si jej prohlédne.
- 10 Hru zahájí hráč, který jako poslední navštívil Skotsko. Poté se hráči až do konce hry střídají po směru hodinových ručiček.

O hře

Získejte co nejvíce bodů strategickým umisťováním dílků, abyste stavěli elektrárny, zakládali farmy a obydleli sídla ve Skotsku. Další body získáte plněním misí získaných z katedrál, ovládnutím hradů a otevřením přístavů. Hra končí, když každý hráč umístí všechny své dílky. Hráči pak porovnají dosažené skóre a určí vítěze.

Průběh tahu

Ve svém tahu provedete tyto tři kroky v uvedeném pořadí:

1. Umístíte na herní plán dílek z ruky.
2. Obodujete umístěný dílek.
3. Doberte si do ruky jeden dílek ze své zásoby.

PRŮBĚH HRY

1. Umisťování dílků

Na začátku svého tahu se stanete aktivním hráčem. Umístíte dílek ze své ruky lícem nahoru na neobsazené šestiúhelníkové políčko na herním plánu, které odpovídá symbolu na dítku (, , nebo). Políčko s dílkem je nyní považováno za obsazené. Dílky nelze umístit na políčka s katedrálou, hradem a vodou.

Při umisťování dílků platí následující pravidla:

FARMY

Dílek farmy můžete umístit pouze na políčko se symbolem farmy nebo na prázdné políčko (políčko bez symbolu).

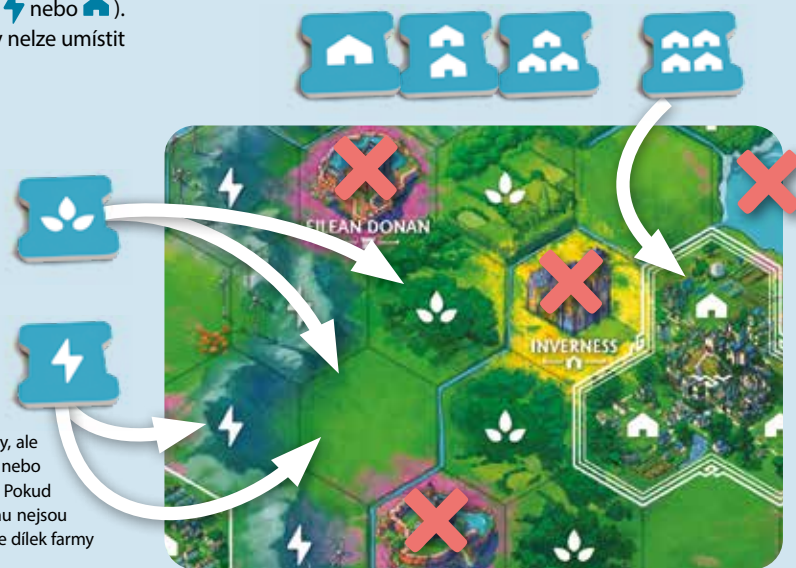
ELEKTRÁRNY

Dílek elektrárny můžete umístit pouze na políčko se symbolem elektrárny nebo na prázdné políčko (políčko bez symbolu).

Výjimky: Pokud se ve svém tahu pokoušíte umístit dílek elektrárny, ale na herním plánu nejsou žádná neobsazená políčka pro elektrárny nebo prázdná políčka, můžete dílek elektrárny umístit na políčko farmy. Pokud se ve svém tahu pokoušíte umístit dílek farmy, ale na herním plánu nejsou žádná neobsazená políčka pro farmy nebo prázdná políčka, můžete dílek farmy umístit na políčko elektrárny.

SÍDLA

Dílek sídla můžete umístit pouze na políčko, které je označeno symbolem sídla . Každý dílek sídla má na sobě 1 , 2 , 3 nebo 4 symboly sídla. Počet symbolů sídla představuje hodnotu vlivu, který bude mít daný dílek po umístění (viz Sídla na straně 3).



2. Bodování dílků

Po umístění dílku na herní plán spočítejte body, které jste za umístění dílku získali, a ihned posuňte svůj ukazatel bodů po bodovací stupnici. Dílky se bodují následovně:

FARMY

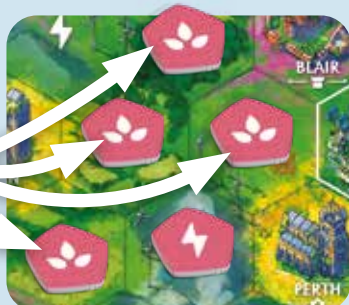
Když umístíte dílek farmy, získáte 1 bod za každý dílek ve shluku farem, který jste právě vytvořili nebo rozšířili, včetně právě umístěného dílku.

Shluk farem se skládá ze sousedících dílků farem jedné barvy.

ELEKTRÁRNY

Když umístíte dílek elektrárny, získáte 1 bod za každý dílek ve shluku elektráren, který jste právě vytvořili nebo rozšířili, včetně právě umístěného dílku.

Shluk elektráren se skládá ze sousedících dílků elektráren jedné barvy.



Poznámka: Přestože se dílky farem a dílky elektráren bodují stejným způsobem, nevytvářejí smíšené shluky. **Shluky vytvářejí pouze dílky stejného typu a stejné barvy.**

Příklad A: Přestože modrý umísťuje svůj dílek elektrárny vedle dříve umístěného dílku elektrárny, dílky nevytvoří skupinu, protože druhý dílek patří běžové. Modrý ihned získá 1.



Příklad B: Běžová umísť další dílek elektrárny vedle svého vlastního dílku elektrárny. Vytvoří shluk dvou stejných dílků, takže okamžitě získá 2.



SÍDLA

Sídla jsou bodována, když jsou obsazena všechna políčka, která tvoří dané sídlo. Hráči získávají body na základě poměrného vlivu v sídle. Celkový vliv hráče v sídle odpovídá celkové počtu symbolů sídla zobrazených na všech dílcích sídla daného hráče v sídle.



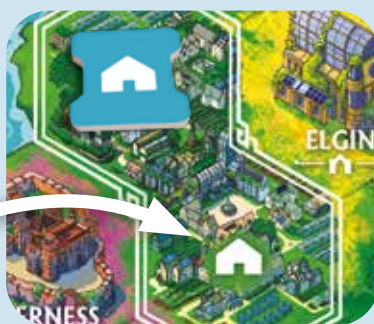
1 MALÁ SÍDLA (1 políčko s jednoduchým obrysem)

Umístíte dílek sídla na jediné neobsazené políčko sídla a okamžitě získáte body odpovídající vlivu dílku sídla (počet symbolů sídla na dílku).

2 STŘEDNÍ SÍDLA (2 políčka s dvojitým obrysem)

Jakmile jsou obsazena obě políčka, hráč s největším vlivem ihned získá 5. Druhý hráč získá 3. V případě shody prohrává hráč, který sídlo dokončil, a získá 3, zatímco druhý hráč získá 5. Pokud jeden hráč svými dílky obsadí celé střední sídlo, získá 5 + 3 = 8.

Příklad: Růžová umísť dílek sídla vedle modrého, obě políčka ve středním sídle jsou tedy obsazena. Růžová má v sídle 2 vlivy a modrý má v osadě 1 vliv, růžová tak získá 5 za největší vliv a modrý získá 3.



3 VELKÁ SÍDLA (3 políčka s trojitým obrysem)

Když jsou obsazena všechna 3 políčka, hráč s největším vlivem v sídle získá 8, hráč s druhým největším vlivem získá 5. Ostatní hráči s menším vlivem nezískávají žádné body. Pokud má hráč v sídle více dílků, jejich hodnoty se sečtou a určí se jeho celkový vliv v sídle. Pokud jeden hráč svými dílky obsadí celé velké sídlo, získá 8 + 5 = 13. Hráč, který dokončil sídlo, prohrává případné shody. Další shody se rozhodují ve prospěch hráče v pořadí po směru hodinových ručiček od tohoto hráče.



Příklad: Modrý má 2 dílky, oba s 1 vlivem. Růžová umísť dílek v hodnotě 3 vlivů, všechna tři políčka ve velkém sídle jsou tedy obsazena. Růžová má větší vliv než modrý, takže růžová získává 8 a modrý získá 5.

PŘÍSTAVY:

Kdykoli umístíte dílek sídla na políčko s přístavem, okamžitě získáte 1.

Pokud je toto políčko jediným nebo posledním políčkem sídla, také se tím spustí bodování sídla.



Hráči ovládnou hrad tím, že obsadí co nejvíce políček sousedících s hradem. Pokud je váš dílek prvním dílkem umístěným v sousedství políčka s hradem, umístěte na toto políčko jeden svůj hrad, abyste ukázali, že hrad momentálně ovládáte.

Pokud umísťujete dílek do sousedství políčka s hradem, na kterém již stojí hrad jiného hráče, určete, kdo z vás má nyní nejvíce dílků sousedících s políčkem s hradem. Pokud nyní máte dílky na více sousedících políčkách než soupeři, ovládáte hrad. Vraťte hrad jeho majiteli a nahraďte ho svým hradem. Pokud je počet sousedních obsazených políček stejný, shoda se rozhoduje ve prospěch hráče, který má v sousedství hradu více dílků elektráren a farem. Pokud mají hráči stejný počet dílků elektráren a farem, shoda se rozhoduje v neprospěch hráče, který právě umístil dílek.



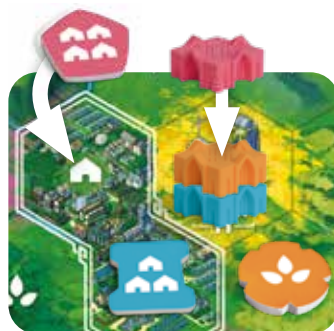
Příklady:

- A** Modrý umístí dílek elektrárny vedle políčka s hradem, na kterém se nachází růžový hrad. Oba hráči mají 1 dílek sousedící s hradem, takže dochází ke shodě. Růžová nadále ovládá hrad. Pokud by později ve hře modrý umístil další dílek vedle hradu, měl by nejvíce dílků v sousedství hradu, ovládl by hrad a nahradil by růžový hrad svým vlastním.
- B** Růžová a modrý mají v sousedství hradu každý po jednom dílku. Modrý má však vedle hradu umístěný dílek elektrárny, zatímco růžová má vedle hradu umístěný dílek sídla, takže modrý ovládne hrad, protože s hradem sousedí více jeho dílků elektráren nebo farem. Modrý nahradí růžový hrad svým vlastním.

KATEDRÁLY

Umísťováním dílků do sousedství políček s katedrálou získáte karty misí, které obsahují úkoly, jež můžete splnit a získat za ně body. **Když poprvé umístíte dílek na políčko sousedící s políčkem s katedrálou, umístěte na toto políčko s katedrálou jednu ze svých katedrál.** Pokud je na tomto místě již katedrála, položte tu svou na ni. Doberte si vrchní kartu z balíčku misí, skrytě si ji přečtěte, abyste se dozvěděli svůj úkol, a poté ji položte lícem dolů před sebe tak, abyste svůj úkol (úkoly) znali pouze vy.

Z každého políčka s katedrálou můžete získat pouze jednu kartu mise. Protože je na herním plánu 8 různých políček katedrál, můžete během hry získat maximálně 8 karet misí.



Důležité: Podmínku na kartě mise splňujete, i pokud v podmínce uvedené na kartě dosáhnete shody s ostatními hráči.

3. Dobírání dílků

Poté, co obodujete umístěný dílek, ukončete svůj tah tím, že si ze zásoby doberete dílek do ruky a skrytě si jej prohlédnete. Tento dílek budete umísťovat ve svém dalším tahu. Poté přichází na řadu další hráč v pořadí po směru hodinových ručiček.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

HRA KONČÍ,

když všichni hráči umístí na herní plán všechny dílky ze své zásoby. Hráči pak získávají body z následujících zdrojů:



Poznámka: Jakmile dosáhnete 100 bodů, otočte svůj žeton získaných bodů na druhou stranu. Pokud překročíte hodnotu 200 bodů, vyměňte svůj žeton získaných bodů za žeton s hodnotou 200 a otočte jej, pokud dosáhnete 300 bodů.

1. Nedokončená sídla

Na konci hry se dílek sídla v nedokončeném sídle boduje, jako by to byl jediný dílek v malém sídle. Jinými slovy, hráči získají body odpovídající vlivu dílků sídla, které mají v nedokončených sídlech.



2. Hrady

Na konci hry hráči získají 5 za každý hrad, který na herním plánu ovládají.



3. Karty misí

Nakonec hráči odhalí své karty misí a získají body za splnění jejich podmínek.



Poznámka: Karty bonusů za katedrály přinášejí 3, aniž by bylo nutné splnit jakoukoli podmínku.

Po sečtení vyhrává hráč, který získal nejvíce bodů!

V případě shody se o vítězi rozhodne ve prospěch hráče, který ovládá Edinburský hrad (na mapě označený symbolem bílého trojlístku). Pokud žádný z hráčů ve shodě o první místo neovládá hrad Edinburgh, vyhrává hráč, který ovládá hrad Stirling (na mapě označený symbolem bílého trojlístku), i kdyby se na prvním místě neumístil!



PRAVIDLA
POKROČILÝ REŽIM

OBROZENÍ

REINER KNIZIA



Rein
Knizia
Rexhy

MIGHTY
BOARDS

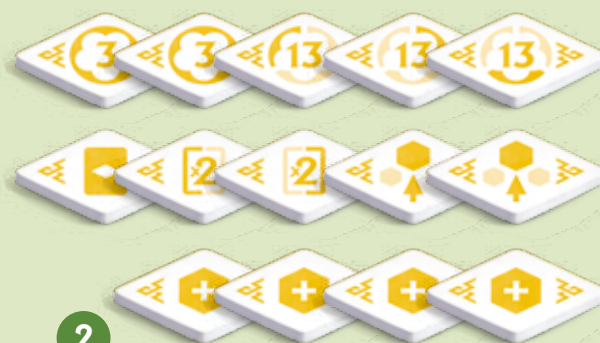
IRSKO

Zatímco Skotové usilují o obnovu své vlasti, irské klany se také snaží obrodit své keltské společenství v jeho bývalé slávě. Který klan bude mít největší podíl na obnově Smaragdového ostrova?

KOMPONENTY

Pro hru na irské straně herního plánu jsou nutné následující komponenty:

- 1 herní plán
Mapa Irska
- 14 bonusových dílků věží
- 12 karet veřejných misí
- 4 žetony dvojnásobku
1 v barvě každého hráče



Zároveň použijte tyto komponenty ze základního režimu hry (Skotsko):

- 144 dílků – 36 v barvě každého hráče
- 32 katedrál – 8 v barvě každého hráče
- 48 hradů – 12 v barvě každého hráče
- 8 žetonů získaných bodů – 2 v barvě každého hráče
- 4 ukazatele bodů – 1 v barvě každého hráče
- 4 přehledové karty

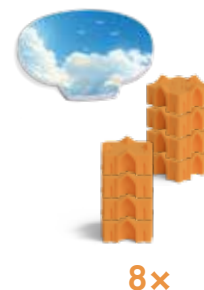
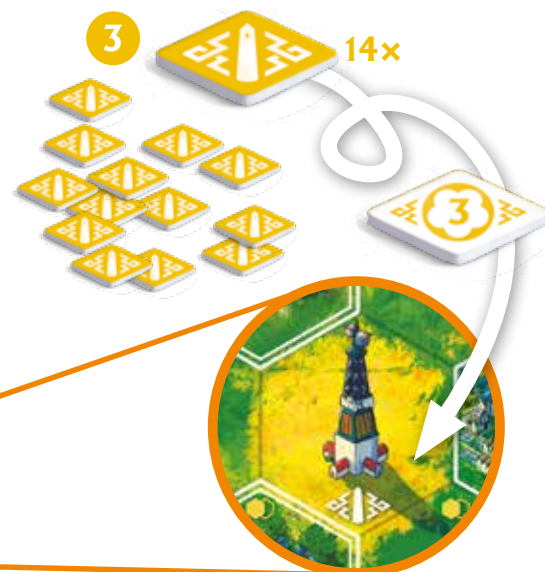
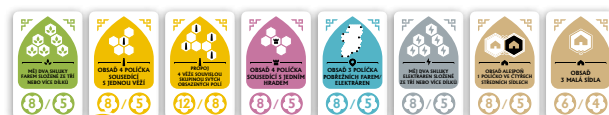
Karty misí používané na mapě Skotska nebudete potřebovat.



PŘÍPRAVA

Kroky označené žlutým puntíkem ● se liší od přípravy hry na mapě Skotska (Příprava na straně 2).

- 1 Herní plán položte doprostřed stolu, mapou Irska nahoru.
- 2 Zamíchejte balíček karet veřejných misí a poté vytvořte řadu misí tak, že vezmete 8 vrchních karet z tohoto balíčku a vyložíte je lícem nahoru podél okraje herního plánu. Zbytek balíčku karet veřejných misí položte lícem dolů na určené místo na herním plánu.
- 3 Položte bonusové dílky věží lícem dolů a zamíchejte je. Poté na každé políčko s věží na herním plánu (žlutá políčka s ilustrací věže) náhodně umístěte 1 bonusový dílek věže a otočte jej lícem nahoru.
- 4 Každý hráč si vybere barvu a umístí svůj ukazatel na políčko 0 na bodovací stupnici, která vede po obvodu herního plánu.
- 5 Každý hráč umístí všechny hrady a katedrály své barvy před sebe. Poté umístí žeton získaných bodů prázdnou stranou nahoru před sebe.
- 6 Každý hráč před sebe umístí žeton dvojnásobku své barvy.
- 7 Při hře ●●●●● vezměte 24 dílků libovolné nepoužité barvy a položte je lícem dolů na políčka označená žlutým symbolem ●●●●●.
- 8 Při hře ●●●●● a ●●●●● hráčů si každý hráč vezme všechny dílky své barvy. Při hře ●●●●● hráčů vraťte do krabice následující dílky:
 - 3 dílky elektráren ⚡.
 - 3 dílky farem 🌿.
 - 1 dílek sídel od každé hodnoty: 🏠 a 🏠.
- 9 Každý hráč své dílky zamíchá před sebou lícem dolů.



12x



- 10 Každý hráč si vylosuje čtyři ze svých dílků, skrytě si je prohlédne, poté je lícem dolů zamíchá a položí je stranou. Tyto čtyři dílky by měly být drženy odděleně od zbyvajících dílků. V tomto okamžiku jsou všechny dílky, které zůstaly před hráčem, považovány za jeho zásobu.

- 11 Každý hráč si náhodně vylosuje jeden dílek do ruky a skrytě si jej prohlédne.
- 12 Hru zahájí hráč, který jako poslední navštívil Irsko. Poté se hráči až do konce hry střídají po směru hodinových ručiček.

O hře

Získejte co nejvíce bodů strategickým umisťováním dílků, abyste postavili elektrárny, zakládali farmy a obydlí sídla. Další body získáte plněním veřejných misí pro irský lid, ovládnutím hradů a budováním pobřežních farem. Hra končí, když každý hráč umístí všechny své dílky. Hráči pak porovnají dosažené skóre a určí vítěze.

Průběh tahu

Ve svém tahu provedete tyto tři kroky v uvedeném pořadí:

1. Umístěte na herní plán dílek z ruky.
2. Obodujte umístěný dílek a ověřte, zda jste splnili veřejnou misi.
3. Doberte si do ruky 1 dílek ze své zásoby.

PRŮBĚH HRY

1. Umisťování dílků

Na začátku svého tahu se stane aktivním hráčem. Umístěte dílek ze své ruky lícem nahoru na neobsazené šestiúhelníkové políčko na herním plánu. Pro umisťování farem, elektráren a sídel platí pravidla základního režimu hry ze strany 2.



2. Bodování dílků

Pro bodování farem, elektráren, sídel a hradů platí pravidla základního režimu hry ze stran 3–4. V irské verzi jsou následující odlišnosti:

POBŘEŽNÍ FARMY A ELEKTRÁRNY

Ty nahrazují přístavy ze základního režimu hry a bodují se stejným způsobem. Kdykoli umístíte dílek na políčko s , okamžitě získáte .

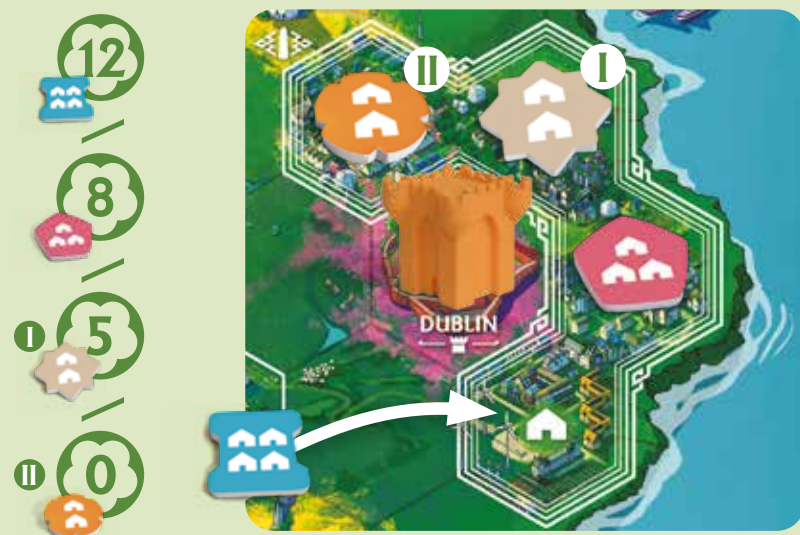


VELKOSÍDLA

Malá (jedno políčko), střední (2 políčka) a velká sídla (3 políčka) se řídí stejnými pravidly jako v základním režimu hry ze strany 3. V Irsku jsou však velkosídla označena čtverým obrysem, která obsahují 4 políčka. Jakmile jsou obsazena všechna 4 políčka, hráč s největším vlivem v sídle získá . Hráč s druhým největším vlivem získá . Hráč s třetím největším vlivem získá .



Shody se rozhodují stejným způsobem jako v ostatních typech sídel. Když jsou ve velkosídle obsazena všechna políčka pouze dvěma hráči, hráč s největším vlivem v sídle získá $12 + 5 = 17$, hráč s druhým největším vlivem získá . Pokud všechny 4 dílky v tomto sídle patří jednomu hráči, získá součet všech bodů: $12 + 5 + 8 + 0 = 25$.



Příklad: Modrý umístí čtvrtý dílek do velkosídla a spustí bodování. Vzhledem k tomu, že modrý má největší vliv, získá . Růžová má druhý největší vliv, takže získá . Oranžový a béžový mají stejný počet bodů, ale béžový je nejbližší modrému (hráči, který umístil poslední dílek) v pořadí po směru hodinových ručiček, takže béžový získává  a oranžový získá .

KARTY VEŘEJNÝCH MISÍ

Když umístíte dílek, zkontrolujte, zda jste splnili zadání na 1 nebo více kartách veřejných misí v řadě vedle herního plánu. Hráč, který splní misi jako první, okamžitě získá vyšší počet bodů uvedený na kartě a umístí jednu ze svých katedrál pod vyšší číslo na kartě. Ostatní hráči, kteří do konce hry splní zadání na této kartě, získají nižší počet bodů a umístí svou katedrálu pod nižší číslo na kartě. Zatímco vyšší hodnotu získá pouze první hráč, nižší hodnotu může získat libovolný počet hráčů. Každý hráč může splnit každou z 8 vložených karet pouze jednou (žádný hráč nesmí mít dvě katedrály pod stejnou kartou).



Poznámka: Pokud podmínka na kartě veřejné mise vyžaduje propojení hradů nebo věží, provedete to tak, že obsadíte několik sousedících políček, která spojují příslušné věže nebo hrady. Samotná políčka s hrady a věžemi se do propojení nepočítají, protože je nikdy nemůže obsadit žádný hráč.



Příklad: Oranžový právě umístil dílek farmy na herní plán. Zkontroluje řadu karet veřejných misí u herního plánu a všimne si, že právě splnil kartu veřejné mise **A**. Modrý již tuto misi splnil jako první u jiné věže, takže oranžový umístí jednu ze svých katedrál pod nižší číslo  a získá tento počet bodů. Oranžový si také všiml, že jeho dílek splňuje i další kartu veřejné mise **B**. Protože tuto misi splnil jako první, ihned umístí jednu svoji katedrálu pod  a získá uvedený počet bodů.

VĚŽE

Když poprvé obsadíte políčko sousedící s věží, můžete aktivovat bonus za věž. Další informace o jejich aktivaci najdete v tabulce Bonusy věží na straně 8. Každý bonus můžete aktivovat pouze jednou. **Stejný bonus však může aktivovat každý hráč.**



3. Dobírání dílků

Poté, co obodujete umístěný dílek, ukončete svůj tah tím, že si ze zásoby doberete dílek do ruky a skryté si jej prohlédnete. Tento dílek umístíte ve svém dalším tahu. Poté přichází na řadu další hráč v pořadí po směru hodinových ručiček.

BONUSY VĚŽÍ



Umístí další dílek (4x)

Když obsadíte políčko sousedící s touto věží, náhodně si vylosujete jeden ze čtyř dílků, které jste během přípravy položili stranou. Ihned jej umístíte podle běžných pravidel pro umístění a bodování.

Důležité: Schopnost „umístí další dílek“ lze spustit pouze jedenkrát za tah. Pokud i druhý dílek, který ve svém tahu umístíte, sousedí s věží poskytující tuto schopnost, ignorujte ji a získáte pouze body za umístění dílku.



Žetony dvojnásobku (2x)

Když obsadíte políčka sousedící s oběma těmito věžemi, umístíte svůj žeton dvojnásobku na libovolnou z 8 karet veřejných misí, které jste dosud **nesplnili**. Pokud tuto misi později ve hře splníte, získáte dvojnásobek bodů.



Získej 13 bodů (3x)

Když obsadíte políčka sousedící se všemi třemi těmito věžemi, získáte 13.



Dober si 3 dílky (2x)

Když obsadíte políčko sousedící s touto věží, dokončete svůj tah a poté si doberte tři dílky (místo jednoho) ze své zásoby (pokud je to možné). V dalším tahu si vyberete 1 dílek jako obvykle a zbývající 2 dílky zamíchejte zpět do své zásoby lícem dolů.



Dober si kartu veřejné mise (1x)

Když obsadíte políčko sousedící s touto věží, doberte si vrchní kartu z balíčku veřejných misí, podívejte se na ni a položte ji lícem dolů před sebe. Tato karta je nyní považována za kartu soukromé mise a pouze vy můžete získat body za její splnění. Pokud se vám podaří splnit úkol uvedený na této kartě (nebo jste jej již splnili), získáte vyšší počet bodů na kartě. Soukromé mise odhalte až na konci hry.



Získej 3 body (2x)

Když obsadíte políčko sousedící s touto věží, získáte 3.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

HRA KONČÍ, když všichni hráči umístí na herní plán všechny dílky ze své zásoby. Hráči pak získávají body z následujících zdrojů:

1. Nedokončená sídla a hradý

Bodování nedokončených sídel a hradů probíhá podle pravidel základního režimu hry ze strany 4.



2. Karty soukromých misí

Nakonec odhalte všechny karty soukromých misí a získajte vyšší bodové skóre uvedené na kartě, pokud se vám podařilo misi splnit.



Vyhrává hráč, který získal nejvíce bodů!

V případě shody se o vítězi rozhodne ve prospěch hráče, který ovládá hrad Blarney (na mapě označený symbolem bílého trojlístku ♣). Pokud žádný z hráčů ve shodě o první místo neovládá hrad Blarney, vyhrává hráč, který obsadil více políček sousedících s věží na kopci Tara (na mapě označený symbolem bílého trojlístku ♣), **i kdyby se na prvním místě neumístil!** Pokud je výsledek stále nerozhodný, vítězství je sdílené mezi hráči, kteří na kopci Tara obsadili shodně nejvyšší počet políček.



TVŮRCI HRY

Autor hry: Reiner Knizia

Ředitel: David Chircop

Umělecký vedoucí: Mark Casha

Vývoj: Gordon Calleja.

Ilustrace: Anna „Mikado“ Przybylska

Ilustrace na obálce: Kate „vesner“ Redesiuk

Grafický design, 3D design a koncepty ilustrací: Max Kosek

Marketingová ředitelka: Eveline Foubert

Manažer komunity: Harry Apartoglou

3D modely: Gaston Santibañez

Redakce: Eric Slauson

Poděkování: Aphrodite Andreou, Christopher Borg a Britta Stöckmann

Reiner Knizia děkuje všem testerům, kteří přispěli k vývoji hry, zejména: Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Dave Spring a Peter Wimmer.

ČESKÉ VYDÁNÍ

Překlad hry: Vladimír Smolík

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Grafická úprava: Jakub Matlovič

Redakce: Jan Březina a Daniel Knápek

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla, napište na reklamace@rexhy.cz a my vám ji pošleme.



Zrození – Příručka pravidel – Verze 1.1b

Autor hry: © Dr Reiner Knizia, 2024. Všechna práva vyhrazena.

Toto vydání: © Mighty Boards Ltd, 2024. Všechna práva vyhrazena. Žádná část tohoto produktu nemůže být reprodukována bez souhlasu společnosti Mighty Boards.