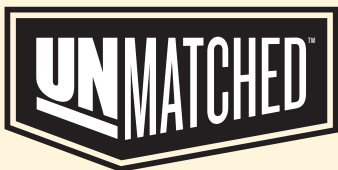

**V BITVĚ
NENÍ ROVNÝCH
PROTIVNÍKŮ!**TM

UNMATCHEDTM

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA



SYSTÉM UNMATCHED

Unmatched je figurkovou hrou se souboji nejrůznějších bojovníků – od knižních postav až po bytosti z mýtů. Každý hrdina má svůj unikátní balíček karet, který utváří způsob jeho boje.

Navzájem se mohou utkat bojovníci z jakékoli hry systému Unmatched. Jen pamatujte na to, že vítěz může být vždy jen jeden!

Tato příručka vám poskytne základní pravidla ke všem hrám Unmatched. Hlavní sekce těchto pravidel se věnuje souboji dvou bojovníků, kde zápasí jeden s druhým. Soubojům „všichni proti všem“ a „týmovkám“ se věnují stránky 18–19.

Každý herní set má svá vlastní pravidla, která se týkají konkrétních postav. Jestliže si efekt na některé z karet protičečí s některým ze základních pravidel, pravidlo ignorujte.

02

HRDINOVÉ & POMOCNÍCI

Všechny vaše postavy v boji označujeme jako **bojovníky**. Primárnímu bojovníkovi se říká **hrdina**. Hrdiny představují figurky, kterými budete pohybovat po bojišti.

Vaše ostatní bojovníky označujeme za **pomocníky**. Většina hrdinů má jednoho pomocníka, někteří mají pomocníků více, a jiní dokonce nemají vůbec žádné. Pomocníky představují žetony, jimiž také budete pohybovat po bojišti.

Každý hrdina má **zvláštní schopnost**, kterou najdete na jeho kartě postavy. Tato karta zároveň udává hodnotu pohybu bojovníků a jejich počáteční zdraví. Každý hrdina a jeho případní pomocníci mají svůj vlastní balíček akčních karet.



PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají v tazích, během nichž se snaží přesouvat své bojovníky na bitevním poli, spřádat léčky a napadat bojovníky svého protivníka. Abyste vyhráli, musíte pokořit protivníkova hrdinu, čehož dosáhnete tím, že snížíte jeho úroveň zdraví na nulu.

PŘÍPRAVA HRY

1. Vyberte bojiště a umístěte herní plán příslušnou stranou nahoru doprostřed herní oblasti.
2. Každý hráč si vybere svého hrdinu a vezme si příslušných 30 akčních karet, kartu postavy, figurku hrdiny, žetony pomocníků, ukazatele zdraví a další případné komponenty příslušející danému hrdinovi.
3. Každý hráč nastaví na příslušných ukazatelích počáteční úroveň zdraví pro svého hrdinu a jeho pomocníka. (Pomocníci, kteří nemají svůj ukazatel zdraví, disponují pouze jedním bodem zdraví.)
4. Každý hráč zamíchá své akční karty a vytvoří z nich jeden balíček, který umístí lícem dolů do své herní oblasti. Poté si vezme do ruky 5 vrchních karet z tohoto balíčku.
5. Mladší z hráčů umístí svého hrdinu na pole **1** na bojišti. Poté umístí své pomocníky na samostatná pole ve stejné oblasti. Nachází-li se hrdina na poli, které je součástí více oblastí, může hráč své pomocníky umístit do kterékoli z těchto oblastí. Musíte-li na začátku hry učinit nějaké rozhodnutí týkající se vašeho bojovníka (jako je například Alenčina velikost), učiňte jej nyní.
6. Starší z hráčů umístí svého hrdinu na pole **2** na bojišti a poté podle pravidel popsanych v **5. kroku** umístí také své pomocníky.
7. Mladší z hráčů zahájí svůj první tah.

04



POLE A OBLASTI

Bojiště se skládá z kruhových polí, mezi kterými se budou bojovníci pohybovat. Každé pole může najednou obsahovat pouze jednoho bojovníka.

Dvě pole spojená čarou se považují za **sousedící**. Řada útoků a efektů karet může mířit právě na sousedící pole.

Pole na bojišti se dělí do několika **oblastí**, které jsou od sebe navzájem odlišeny barevnými vzory svých polí. Všechna pole se stejným barevným vzorem se považují za součást jedné oblasti, a to i v případě, že se nachází v odlišných částech bojiště.

Obsahuje-li pole několik barevných vzorů, považujte jej za součást všech příslušných oblastí. Řada útoků na dálku a efektů karet míří právě na pole v jedné oblasti.

Některé herní plány mají na obou stranách stejné bojiště. Liší se pouze ve vzorovém odlišení oblastí, což může být nápomocné hráčům s poruchou barevného vidění. Na opačné straně jsou pak oblasti označené pouze barevně. Obě strany plánu jsou jinak stejné.

BOJIŠTĚ

05



TAH HRÁČE

Ve svém tahu **musíte vykonat 2 akce** – nelze jednu či více akcí vynechat. Můžete vykonat dvě různé akce, nebo stejnou akci dvakrát.

Akce, které máte k dispozici, jsou:

- ▷ **MANÉVR**
- ▷ **LÉČKA**
- ▷ **ÚTOK**

V ruce smíte mít **nejvýše 7 karet**. Pokud máte na konci svého tahu v ruce více než 7 karet, musíte nadbytečné karty odhodit na svůj odhazovací balíček.

Poté následuje tah vašeho protivníka.

06

ROZBOR KARTY

A Typ karty:

 Útok	 Obrana
 Léčka	 Univerzální (útok či obrana)

B Útočná či obranná hodnota (je-li nějaká)

C Bojovník, který smí kartu využít

D Název karty

E Efekt zahrnutí karty (je-li nějaký)

F Hodnota POSÍLENÍ

G Balíček, do kterého karta patří

H Počet kopií dané karty v balíčku

Balíček každého hrdiny je unikátní, některé karty se však mohou objevit v balíčcích více hrdinů.



AKCE: MANÉVR

Kdykoli vykonáte akci „**Manévr**“, musíte nejprve táhnout vrchní kartu ze svého balíčku a poté můžete přesunout své bojovníky.

KROK 1: TAŽENÍ KARTY (POVINNÝ)

Vezměte si do ruky svrchní kartu ze svého balíčku.

V průběhu svého tahu smíte mít v ruce více než **7** karet, ale na jeho konci musíte všechny přebytečné karty odhodit.

VYČERPÁNÍ

Ve chvíli, kdy je váš balíček prázdný, jsou vaši bojovníci vyčerpaní. Kdykoli musíte táhnout kartu ve chvíli, kdy jsou vaši bojovníci vyčerpaní, ztrácí okamžitě **2** body zdraví. Karty v odkládacím balíčku nikdy nemíchejte a netvořte z nich nový dobírací balíček.

07

JMÉNO BOJOVNÍKA

Na každé z karet ve vašem balíčku je uvedeno, pro kterého bojovníka platí. Kartu nelze zahrát po tom, co byl uvedený bojovník pokořen. Pokud je na kartě uvedeno „**KDOKOLI**“, kartu smí použít kterýkoli z vašich bojovníků.

Pokud je na kartě uvedeno jméno jednoho z vícero bojovníků (například Harpyje u Medúzy), musíte určit, který bojovník kartu využívá. Kartu lze zahrát i v případě, že máte bojovníků méně než na začátku hry, nikoliv však, když ve hře nemáte žádné.

KROK 2: PŘESUŇTE SVÉ BOJOVNÍKY (VOLITELNÝ)

Po tažení karty **smíte** přesunout své bojovníky.

Vaše karta postavy udává hodnotu **pohybu**. V průběhu tohoto kroku můžete postupně jednoho po druhém přesunout každého ze svých bojovníků až o tolik polí, kolik činí hodnota pohybu na vaší kartě postavy. Můžete se také rozhodnout svůj pohyb POSÍLIT (viz další stranu).

Bojovníky smíte přesouvat pouze mezi sousedícími poli. Svého bojovníka **smíte** přesunout skrze pole obsazené spojeneckými bojovníky (např. vašimi vlastními), nesmí však na takovém poli svůj pohyb ukončit. Skrze pole obsazená bojovníky protivníka své bojovníky přesouvat **nesmíte**.

08 Přesun svých bojovníků můžete vyhodnotit v libovolném pořadí, vždy ale musíte nejprve dokončit celý přesun jednoho bojovníka, než začnete přesouvat bojovníka dalšího. Nemusíte přesunout všechny své bojovníky o stejný počet polí. Můžete se i rozhodnout nějakého bojovníka nepřesunout vůbec.

EFEKTY POHYBU

Pokud vám nějaký efekt umožní „**přesunout**“ bojovníky protivníka, musíte přitom respektovat všechna výše uvedená pravidla z perspektivy vašeho protivníka.

Pokud vám efekt umožní bojovníka „**přemístit**“, můžete jej umístit na kterékoli neobsazené pole, aniž byste dodržovali pravidla pohybu.



POSÍLENÍ

Při vyhodnocování akce „manévr“ můžete pohyb vašich bojovníků **posílit**. Abyste tak učinili, odhod'te kartu ze své ruky a přičtete její hodnotu POSÍLENÍ ke své hodnotě pohybu. Ignorujte všechny další efekty odhozené karty.

Některé efekty (jako například Medúzina karta Dvojitý zásah) vám dovolí posílit i jiné hodnoty – například hodnotu vašeho útoku.

Karty, které již nemůžete plnohodnotně zahrát, protože příslušný bojovník již byl pokořen, je stále možné odhazovat k posilování pohybu (a případně dalších efektů).



09

AKCE: LÉČKA

Chcete-li vykonat akci „**Léčka**“, zahrajte z ruky kartu léčky (označenou symbolem ⚡) lícem nahoru před sebe. Musíte určit bojovníka, který ve hře léčku vyhodnocuje – označujeme ho za **aktivního** bojovníka.

Vyhodnoťte efekt karty a poté ji odhod'te na svůj odhazovací balíček.

ODHAZOVAČÍ BALÍČKY

Každý hráč má svůj vlastní odhazovací balíček. Na odhazovací balíček odkládáte všechny karty, jakmile je zahrajete a vyhodnotíte. Na odhazovací balíček odkládáte karty lícem vzhůru, abyste je mohli snadno odlišit od dobráčního balíčku. Kdykoli v průběhu hry si smíte prohlédnout karty ve svém odhazovacím balíčku a stejně tak do něj smí nahlížet i váš protivník.



PŘÍKLAD AKCE MANÉVR & LÉČKA

Honza hraje za Krále Artuše. Anežka hraje za Medúzu. Honza je na řadě, v ruce má málo karet a je obklopen Medúzou a jejími harpyjemi.

Jako první akci zahraje kartu léčky, **Proctví**. Honza má po vyhodnocení jejího efektu o dvě karty v ruce navíc a rozhodne se strategicky stáhnout.



Jako druhou akci volí manévr. Potáhne si kartu z dobíracího balíčku, svůj pohyb se rozhodne posílit odhozením karty **Vznešená oběť** a tím si zvýší hodnotu pohybu ze 2 kroků na 5. Překročí svého pomocníka Merlina a posune se o 4 pole dál, do bezpečí. Merlina se rozhodne neposouvat.



AKCE: ÚTOK

Při vyhodnocování akce „**Útok**“ musíte vyhlásit, který z vašich bojovníků je jeho vykonavatelem a na koho útočí. Nemáte-li v ruce žádnou útočnou kartu nebo nemá-li žádný z vašich bojovníků v dosahu platný cíl útoku, nemůžete akci „Útok“ vykonat.

KROK 1: ZACÍLENÍ

Každý bojovník smí zacílit na bojovníka na sousedícím poli, bez ohledu na to, v jakých oblastech se bojovníci nachází.

Bojovníci útočící **na blízko** (se symbolem ⊕⊖) mohou zacílit pouze na bojovníka na sousedícím poli.


Bojovníci útočící **na dálku** (se symbolem ➡🎯➡) mohou zacílit na bojovníka na sousedícím poli nebo na bojovníka nacházejícího se kdekoli ve stejné oblasti jako aktivní bojovník.

KROK 2: VÝBĚR A ODHALENÍ KARET

Útočník musí vybrat útočnou kartu ze své ruky a zahrát ji lícem dolů před sebe (musí se jednat o kartu, kterou smí útočící bojovník vyhodnotit). Obránce poté **může** (ale nemusí) vybrat ze své ruky obrannou kartu a zahrát ji lícem dolů před sebe (musí se jednat o kartu, kterou smí bránící se bojovník vyhodnotit).

Jakmile oba hráči vybrali své karty, naráz je otočí. Poté vyhodnotí souboj.

UNIVERZÁLNÍ KARTY

Karty se symbolem  jsou **univerzální**. Mohou být použity jak při útoku, tak při obraně. Pro účely dalších herních efektů se univerzální karty počítají jako útočné i jako obranné karty.





12

BOJOVÉ EFEKTY KARET

Většina karet s sebou nese nějaké efekty s označením, kdy nastávají: **OKAMŽITĚ**, **BĚHEM BOJE**, nebo **PO BOJI**. Efekty mohou být jak na útočných a obranných kartách, tak i jinde (např. na kartě bojovníka).

V případě, že byste měli vyhodnotit dva efekty najednou, **vyhodnoťte nejprve efekt obránce**. Pokud se na kartě jednoho hráče objevují dva efekty vyhodnotitelné ve stejný čas, hráč si vybere jejich pořadí.

I v případě, že je bojovník pokořen, efekt na jeho kartě se stále vyhodnocuje. Některé efekty však nepůjde spustit (například v případě, že by musel pokořený bojovník sousedit s protivníkem).

KROK 3: VYHODNOCENÍ SOUBOJE

Souboj se vyhodnocuje v následujících krocích:

OKAMŽITĚ: Poté, co jsou karty odhaleny, se vyhodnocuje **OKAMŽITÝ** efekt. Takový efekt často ruší efekty následující.

BĚHEM BOJE: Vyhodnoťte veškeré efekty označené jako „**BĚHEM BOJE**“. Tyto efekty často mění hodnoty útoku či obrany.

VÝSLEDEK SOUBOJE: Vyhodnoťte výsledek souboje. Útočník ušetří tolik zranění, kolik určuje hodnota jeho útočné karty. Pokud obránce zahrál obrannou kartu, odečtete její hodnotu od hodnoty útoku. Za každé zranění, které obránce utrpí, si jeho bojovník odečte příslušný počet bodů na svém ukazateli zdraví. Obránce svou obrannou kartou **nikdy** neútočí zpět (ani v případě, že je její hodnota vyšší než hodnota útočné karty).

PO BOJI: Poté, co jste určili výsledek souboje, vyhodnoťte všechny efekty karet, které nastávají **PO BOJI**. Tyto efekty umožňují posunutí bojovníků, tažení karet apod.

ÚKLID: Přesuňte všechny zahrané karty na příslušné odhazovací balíčky.

ZVLÁŠTNÍ EFEKTY: Poté, co jste vyhodnotili efekty karet, vyhodnoťte všechny ostatní herní efekty nastávající po boji (například zvláštní schopnost hrdiny). Tyto efekty se vyhodnocují jako úplně poslední.

13



VYHODNOCOVÁNÍ EFEKTŮ

Efekty karet jsou povinné a musí být vyhodnoceny, pokud není uvedeno jinak. Pokud je v textu použito sloveso „**moci**“ nebo „**smět**“, hráč si smí vybrat, zda si efekt přeje vyhodnotit.

Pokud vlivem efektu vznikne situace, kdy máte např. posunout bojovníka „**až o 3 pole**“, smíte si vybrat 0, tedy jej nechat na poli současném. Stejně tak se přistupuje i k efektům v podobném znění.

Pokud se efekt karty zmiňuje o „**tíštěné hodnotě**“, odkazuje to na hodnotu karty jako takové (v levém horním rohu), přičemž ignorujete všechny efekty, které tuto hodnotu mohly změnit.

Některé efekty způsobí, že máte ignorovat hodnotu dané karty. V takovém případě se k její hodnotě přistupuje jako k 0, tedy tehdy, kdy by její celková hodnota měla být vypočtena či jinak upravena jinými efekty.

Pokud se některá část efektu nedá vyhodnotit, vyhodnoťte, co jde, a zbytek ignorujte. Například: Pokud vás efekt pobízí k tažení karty a vašeho protivníka zároveň k odhození, táhnete kartu i v případě, kdy protivník nemá co odhodit.

Některé efekty ruší jiné efekty. Pokud je efekt zrušen, nevyhodnocujte jej.

VÍTĚZSTVÍ V SOUBOJI

Některé efekty **PO BOJI** závisí na tom, kdo v **souboji zvítězil**.

Útočník v souboji zvítězil v případě, že protivníkovi uštědřil alespoň 1 zranění přímo samotným útokem (nikoli dalšími efekty).

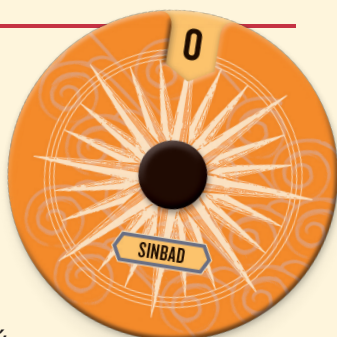
Obránce v souboji zvítězil v případě, že neutrpěl žádné zranění přímo ze samotného útoku (mohl jej tedy utrpět v důsledku dalších efektů).

POKOŘENÍ BOJOVNÍKA

Bojovníci mohou utržit zranění z útoků či jiných efektů. Kdykoli klesne úroveň zdraví některého z vašich bojovníků z jakéhokoli důvodu na nulu, je daný bojovník **pokořen**.

Některé efekty vám umožní se vyléčit. Bojovníkovo zdraví nesmí překročit hranici jeho počátečního zdraví. Pokořený bojovník se nemůže léčit.

Je-li bojovník pokořen, odeberte jeho figurku či žeton z herního plánu.



VÍTĚZSTVÍ

Je-li na začátku či konci efektu **hrdina vašeho protivníka pokořen**, okamžitě vítězíte. Pokud jsou oba bojovníci pokořeni současně, vítězí ten hráč, který byl zrovna na tahu.

15

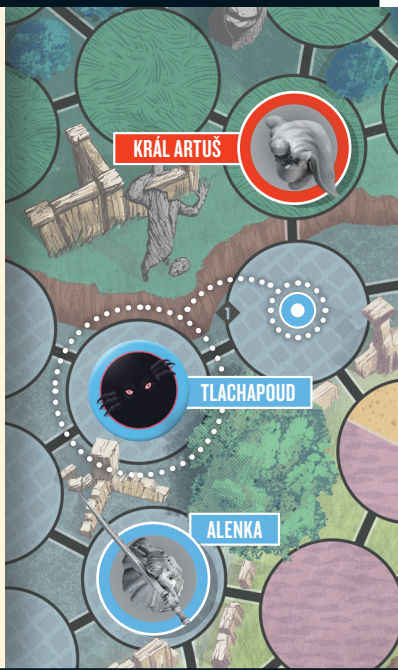


PŘÍKLAD SOUBOJE

Anna hraje za Alenku. Karel hraje za krále Artuše. Anna chce ve svém tahu zaútočit na krále Artuše.

Alenka a Tlachapoud bojují oba na blízko, tedy by měli před útokem na krále Artuše stát na jeho sousedícím poli. Alenka má hodnotu pohybu 2. Anna by mohla odhodit kartu a pohyb si tak posílit, ale to nemusí, protože má v ruce útočnou kartu Tlachapouda.

Anna posune Tlachapouda o 1 na pole sousedící s králem Artušem, aby mohla zaútočit. Alenku nechá, kde je.

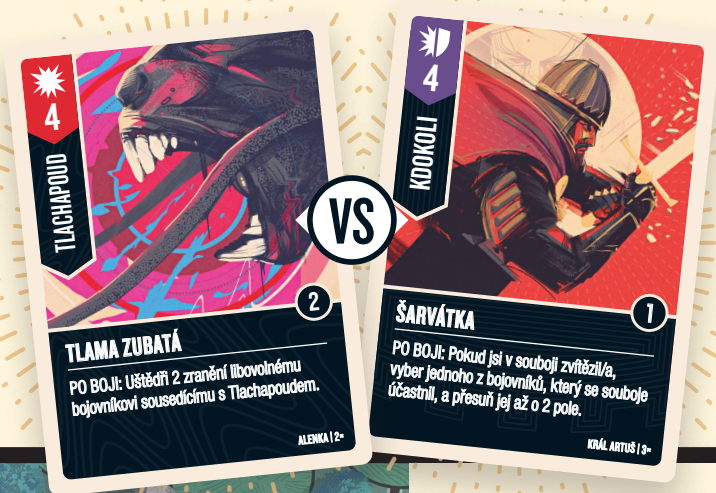


Anna napadne krále Artuše s pomocí Tlachapouda. Nemůže zahrát Šmik a let (jedná se o kartu, kterou může využít jen Alenka, a ta s Artušem nesousedí) a Zrcadlo je obrannou kartou. Jako svou útočnou kartu tedy lícem dolů zahraje Tlamu zubatou.

Karel má v ruce Svátý grál, ale rozhodne se šetřit si ho na později. Zahraje proto obrannou kartu Šarvátku, rovněž lícem dolů.



Anna i Karel naráz otočí své zvolené karty lícem vzhůru. Ani jedna z karet neobsahuje **OKAMŽITÉ** efekty ani efekty **BĚHEM BOJE**. Tlama zubatá i Šarvátka mají obě hodnotu 4, takže útok neušetří žádné zranění. Artuš je tedy vítězem souboje (neutrpěl žádné zranění).



Obě karty nesou efekty **PO BOJI**. Obránce (Artuš) vyhodnotí svůj jako první. Karel přesune Tlachapouda o dvě pole dál, vedle Alenky.

Nyní Anna vyhodnotí efekt Tlavy zubaté. Musí ušetřit 2 zranění libovolnému bojovníku na sousedícím poli Tlachapouda. V tuto chvíli však sousedí pouze s Alenkou, a ta tak utrpí 2 zranění.

VŠICHNI PROTI VŠEM

Unmatched můžete hrát ve 3–4 hráčích jako souboj všichni proti všem dle následujících pravidel:





- 1.** Vyberte si bojiště obsahující 4 nebo více startovních polí. *(Některá bojiště obsahují pouze dvě startovní pole, a nemohou proto být pro hru všech proti všem použita.)*
- 2.** Hráč smí během svého prvního tahu zaútočit pouze na toho hráče, který hraje těsně po něm, nebo na ty, kteří už svůj tah provedli. Například: Při hře čtyř hráčů nesmí první hráč zaútočit na hráče v pořadí třetího či čtvrtého a stejně tak druhý hráč na čtvrtého.
- 3.** Pokud se efekt na kartě vztahuje na „protivníka“, míní se tím protivník v aktivním boji.
- 4.** Hráč prohrává, je-li jeho bojovník pokořen. V takovém případě odstraňte figurku postavy i všechny jeho pomocníky.
- 5.** Vítězem se stává hráč, který na bojišti zůstává jako poslední!



Unmatched můžete hrát ve 3–4 hráčích jako týmovou hru dle následujících pravidel:

1. Vyberte si bojiště obsahující 4 startovní pole. *(Některá bojiště obsahují pouze dvě startovní pole, a nemohou proto být pro týmovou hru použita.)* Spoluhráči sedí vedle sebe na stejné straně bojiště a mohou spolu komunikovat ohledně svých karet a zvolené taktiky. Každý z hráčů však ovládá svého vlastního hrdinu a jeho pomocníky. Bojovníci vašeho spoluhráče jsou pokládáni za vaše spojence. *(Při hře tří hráčů ovládá jeden hráč oba hrdiny a všechny pomocníky daného týmu.)*

2. V průběhu přípravy hry se hráči v umístování svých hrdinů střídají:

- ▷ První hráč z **týmu A** umístí svého hrdinu na pole .
- ▷ První hráč z **týmu B** umístí svého hrdinu na pole .
- ▷ Druhý hráč z **týmu A** umístí svého hrdinu na pole .
- ▷ Druhý hráč z **týmu B** umístí svého hrdinu na pole .

Po umístění svého hrdiny hráč umístí do stejné oblasti také své pomocníky dle základních pravidel.

3. V průběhu hry se hráči střídají v tazích v následujícím pořadí:





- ▷ Tah prvního hráče z **týmu A**.
- ▷ Tah prvního hráče z **týmu B**.
- ▷ Tah druhého hráče z **týmu A**.
- ▷ Tah druhého hráče z **týmu B**.



V tomto pořadí se hráči poté střídají po zbytek hry.

4. Je-li některý z hrdinů pokořen, okamžitě odstraňte jeho figurku z bojiště. Dokud má hráč ve hře alespoň 1 figurku či žeton (hrdinu či pomocníka), nadále vyhodnocuje své tahy podle obvyklých pravidel. Jsou-li pokořeni všichni bojovníci daného hráče, tento hráč se už hry nadále neúčastní.

5. Ve chvíli, kdy jsou pokořeni oba hrdinové daného týmu, tým protivníků zvítězil!

PŘEHLED SYMBOLŮ

-  Tuto kartu lze použít pouze k útoku.
-  Tuto kartu lze použít pouze k obraně před útokem.
-  Tuto kartu lze použít k útoku či obraně před útokem.
-  V rámci příslušné akce smí být vyhodnocen efekt této karty.

-  Tento bojovník smí provádět útoky na blízko i na dálku.
-  Tento bojovník smí provádět pouze útoky na blízko.

AUTOŘI

Unmatched je produktem Restoration Games. Hra vznikla modernizací *Star Wars: Epic Duels* Craiga Van Nesse a Roba Daviau, vydané Miltonem Bradleyem. Pravidla pro oblasti jsou inspirována navigačním systémem ze hry *Tannhäuser* Williama Grosselina a Didiera Poliho, vydané nakladatelstvím Fantasy Flight Games.

Herní princip: Noah Cohen, Rob Daviau, Justin D. Jacobson a Brian Neff

Výtvarné zpracování: Jason Taylor, Lindsay Daviau, Ian Reed a Jason D. Kingsley

Ilustrace: Marc Aspinall, Oliver Barrett, Peter Diamond, Zoë Van Dijk a Andrew Thompson

Ilustrace herního plánu: Alexander Wells

Vedoucí projektu: Suzanne Sheldon a Brian Neff

Přehled pravidel: Julia Angotti, Ashleigh Edwards, Chad Edwards, Jason Hager, Alfie Harris, Frank Klensch, John Leveille, Zack Lovaas, Jacob Marks, Gary McCarthy, Peter Osterweil, Ethan Ottoy, Taylor Pochetti, Ben Stapleton, Joshua Tan Jer Yi, Michael Topjian a Jason Viddal

Překlad a produkce CZ verze: David Rozsívál a Tereza Pádecká

DTP CZ verze: Marek Jaroš

Děkujeme každému, kdo pomohl při testování této hry!

Jste všichni úžasní! Myslíme to vážně!

©2023 Restoration Games, LLC. Následující jsou ochrannými známkami Restoration Games, LLC: Restoration Games, logo Restoration Games, Unmatched, logo Unmatched, heslo „In Battle There Are No Equals“ a všechny další prvky vizuální podoby hry. Restoration Games, LLC je na adrese 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323.

Správce práv pro tuto hru v České republice a na Slovensku je společnost IELLO.

©2023 IELLO.

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France
www.iello.com

Vyrobeno v Jiaying,
Čína společností Whatz Games.

Albi

