



Klaus-Jürgen Wrede



# CARCASSONNE



# STAR WARS

MINDOK

EDITION

Důmyslná taktická stolní hra pro 2–5 hráčů od 7 let, odehrávající se v jedné vzdálené galaxii.

Zažijte vzrušující dobrodružství ze světa Star Wars™ v prostředí oblíbené hry Carcassonne!  
 Napínavé souboje o nadvládu nad jednou vzdálenou galaxií čekají jen na vás! Rozmístěte své jednotky a bojujte  
 v rozhodujících soubojích tak, aby konečné vítězství bylo vaše!  
 Ať vás provází síla!

## HERNÍ MATERIÁL A PŘÍPRAVA HRY

Vítejte ve světě *Star Wars Carcassonne*! Krok po kroku vás provedeme jednoduchými pravidly této hry, takže už po prvním přečtení budete moci vysvětlit svým spoluhráčům vše potřebné. Pak už nebude vašemu požitku ze hry nic bránit.

Nejprve je třeba hru připravit, ale to zabere jen okamžik. Během přípravy vás zároveň rovnou seznámíme s obsahem krabice.

Nejprve se podíváme na **DESTIČKY VESMÍRU**. Je jich 76 a jsou na nich vyznačeny obchodní trasy, pole asteroidů a planety.



pole asteroidů



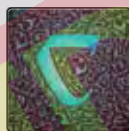
obchodní trasa



planeta

Ostatních prvků, například symbolů jednotlivých frakcí, si zatím nemusíte všimnout, vysvětlíme vám je později.

Rubová strana všech destiček je stejná, s jedinou výjimkou startovní destičky. Její rub je oranžový, abyste ji vždy snadno rozlišili.



rub všech běžných destiček



rub startovní destičky

Startovní destičku položte doprostřed stolu lícem nahoru. Ostatní destičky zamíchejte lícem dolů, vytvořte z nich několik sloupečků a připravte na stůl tak, aby na ně všichni dobře dosáhli.

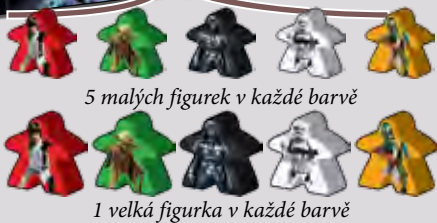


startovní destička



několik sloupečků lícem dolů

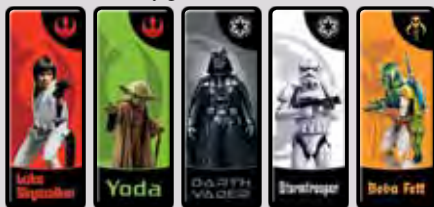
Počítadlo bodů a hrací kostky (3 červené a 3 zelené) umístěte na okraj hrací plochy tak, aby byly po ruce.



5 malých figurek v každé barvě

1 velká figurka v každé barvě

Před první partií nalepte na obě strany každé figurky příslušné nálepky.



karta postavy pro každou barvu se symbolem frakce

Posledním krokem je příprava figurek. Ve hře jich je celkem 30, po 5 malých a 1 velké, v barvách **červená, zelená, černá, bílá** a **oranžová**.

Nejdříve si každý hráč vezme 5 figurek (4 malé a 1 velkou) ve zvolené barvě – ty budou tvořit jeho zásobu – a také příslušnou kartu postavy.

Šestou (poslední malou) figurku své barvy postavte na políčko „0“ počítadla bodů.

Hraje-li vás méně než 5, zbylé figurky a karty postav vraťte do krabice.







## CÍL HRY

V průběhu hry budete vykládat destičky vesmíru a přikládat je k postupně se rozšiřujícímu hernímu plánu. Budou vznikat obchodní cesty, pole asteroidů a planety. Svoje figurky budete umísťovat na herní plán jako obchodníky, průzkumníky nebo dobyvatele. Tím budete v průběhu hry a také na jejím konci získávat vítězné body. Kdo jich nasbírá nejvíce, zvítězí!

## PRŮBĚH HRY

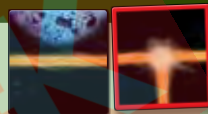
Hru zahajuje nejmladší hráč, ostatní po něm následují ve směru hodinových ručiček. Hráč na tahu (aktivní hráč) provede následující akce v pevně stanoveném pořadí. Po něm je na řadě hráč po levici atd. Nejprve uvádíme přehled všech akcí, jejich podrobný popis následuje dále.

- 1 Příložení destičky**  
Aktivní hráč **musí otočit 1 destičku** z libovolného sloupku a **přiložit ji k hernímu plánu.** 
- 2 Umístění figurky**  
Na právě přiloženou destičku **může aktivní hráč umístit jednu figurku** ze své zásoby. 
- 3 Boj**  
Nachází-li se v nějakém objektu na herním plánu **více figurek různých barev**, dojde k boji. 
- 4 Započítání bodů**  
Získal-li přiložením destičky někdo vítězné body, je třeba je **hned zaznamenat.** 

## Obchodní cesty

### 1. Příložení destičky

Otočenou destičku je nutno nejprve přiložit k hernímu plánu, tj. alespoň jednou stranou ji přiložit k nějaké destičce již na stole ležící. Přiložit destičku pouze rohem není dovoleno. Objekty na dotýkajících se stranách destiček na sebe musejí navazovat. Dotýká-li se nově přiložená destička více destiček starších, musejí objekty navazovat na všech místech dotyku. Tato otočená destička (viz obr., destička s červeným rámečkem) má na třech stranách obchodní cestu, na zbylé straně volný vesmír. Je potřeba ji přiložit tak, že obchodní cesta navazuje na cestu na startovní destičce, např. takto.



*Toto je právě otočená destička a byla přiložena tak, že obchodní cesta navazuje.*

### 2. Umístění figurky jako obchodníka

Po přiložení destičky je možno na ni umístit figurku. Figurka umístěná na obchodní cestu představuje obchodníka a lze ji umístit na libovolnou část obchodní cesty vycházející z křižovatky uprostřed (zde se nabízejí 3 možnosti). Na téže obchodní cestě na destičkách přiložených dříve však nesmí stát žádný jiný obchodník, ani vlastní. Umístění figurky není povinné. Dokud není obchodní cesta uzavřena, k žádnému započítání bodů (akce č. 4, viz podrobně dále) nedojde a na řadě je další hráč.

Další hráč ve svém tahu otočí tuto destičku a přiloží ji dle obrázku. Na dlouhé obchodní cestě už vpravo figurka stojí, takže sem svou figurku bílý umístit nemůže, ale mohl by ji umístit jako obchodníka na kterýkoli z obou zbylých úseků obchodní cesty nově přiložené destičky. Rozhodne se však umístit figurku jako průzkumníka na pole asteroidů.

Figurku lze umístit i na objekt, který byl přiložením destičky právě uzavřen. Kdyby nestála vpravo figurka červeného hráče, mohl by bílý svého obchodníka na tuto uzavřenou cestu umístit.






*Cesta vpravo je obsazena, proto se bílý rozhodne umístit svou figurku jako průzkumníka na pole asteroidů.*

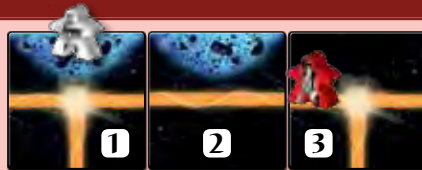
### 3. Boj

Tato akce se provádí pouze v případě, že se v nějakém objektu (např. na obchodní cestě) vyskytnou figurky více hráčů, což bude popsáno dále v samostatném odstavci (viz str. 13).

### 4. Započítání bodů

Jakmile je obchodní cesta z obou stran uzavřena, dojde k jejímu vyhodnocení. Cesta je uzavřena křižovatkou, polem asteroidů, planetou nebo vytvořením uzavřené smyčky.

Každá destička, po níž cesta vede, znamená zisk 1 bodu. Každý symbol frakce vyznačený u cesty přináší navíc další 2 body, bez ohledu na druh symbolu (ve hře se vyskytují symboly 3 druhů, Povstalecké aliance , Impéria  a Námezdních lovců , podrobné vysvětlení viz str. 13).



*Bílý hráč ve svém tahu uzavřel obchodní cestu obsazenou červenou figurkou. Cesta vede po 3 destičkách a nejsou u ní vyznačeny žádné symboly, červený proto obdrží 3 body.*



Získané body zaznamenáte posunem své figurky na počítadle. Červený posune svou figurku o 3 pole vpřed.

Figurku z vyhodnoceného objektu si vezme příslušný hráč **zpět do své zásoby**.

Ve svém tahu je možné přiložit destičku

tak, že se určitý objekt uzavře, umístít na něj figurku, získat za tento objekt body a figurku si rovnou zase vzít do své zásoby.

Obejde-li vaše figurka na počítadle celé kolo, položte ji na bok, aby bylo zřejmé, že jste již získali 50 bodů.



**Červený** si vezme do své zásoby zpět svou figurku, za kterou v tahu bílého získal 3 body. **Bílá** figurka zůstává stát na herním plánu, protože pole asteroidů není dosud uzavřeno.

## ■ Pole asteroidů

### 1. Přiložení destičky

Jako v každém tahu, otočenou destičku je třeba nejprve přiložit k hernímu plánu, všechny objekty musejí navazovat. Pole asteroidů musí navazovat na pole asteroidů.



### 2. Umístění figurky jako průzkumníka

Rovněž u polí asteroidů je třeba zkontrolovat, zda již není obsazeno jinou figurkou (i vlastní).

Zde tomu tak není, červený tedy může umístit svou figurku jako průzkumníka dle obr.



**Červený** přiložil destičku tak, že rozšířil pole asteroidů o 1 destičku. Toto pole asteroidů není nikým obsazeno, červený sem tedy může umístit svou figurku.

## 3. Boj

Tato akce se provádí pouze v případě, že se v nějakém objektu (např. na poli asteroidů) vyskytnou figurky více hráčů (viz str. 13).

## 4. Započítání bodů

V některém z dalších tahů přiloží červený hráč červeně zvýrazněnou destičku. Tím své pole asteroidů uzavře. Je-li pole asteroidů zcela obklopeno volným vesmírem a nejsou v něm žádné mezery, je uzavřeno. Červený si nyní započte získané body.

**Za každou destičku**, na níž leží dané pole asteroidů, získá příslušný hráč po **2 bodech** (pozor, ne za každý dílek pole asteroidů, což může hrát roli v případě, že se na jedné destičce nacházejí dvě části téhož pole asteroidů). Každý symbol frakce vyznačený v poli asteroidů přináší navíc další 2 body, bez ohledu na druh symbolu.



Za toto uzavřené pole asteroidů získá **červený** 8 bodů. 6 za tři destičky plus 2 za symbol frakce Impéria. Svou figurku si poté vezme z herního plánu zpět do zásoby.

## ■ Planety

### 1. Přiložení destičky

Rovněž destičku s planetou je třeba přiložit tak, aby všechny objekty v místech dotyku navazovaly. Planety jsou vyznačeny vždy uprostřed destičky, ale k některým vedou obchodní cesty a někde jsou na kraji vyznačena pole asteroidů.



### 2. Umístění figurky jako dobyvatele

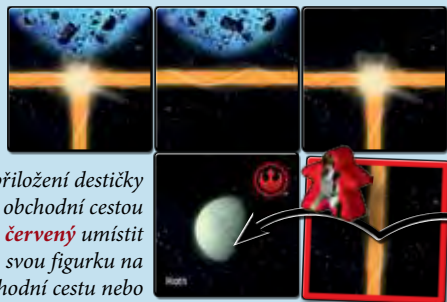
Na planety je rovněž možno umísťovat své figurky, a to jako dobyvatele. Figurku postavte doprostřed planety.



Destičku s planetou lze takto přiložit, protože volný vesmír navazuje na volný vesmír. **Červený** obsadí planetu svým dobyvatelem.



Planetu lze na rozdíl od jiných objektů obsadit i z kterékoli z 8 sousedících destiček (platí i destičky sousedící úhlopříčně). Přiložíte-li destičku tak, že sousedí stranou či rohem s destičkou s planetou, můžete figurku umístit buď jako obvykle na právě přiloženou destičku, nebo na sousední destičku s planetou. Pozor! Na rozdíl od obchodních cest nebo polí asteroidů lze umístit dobytele i na již obsazenou planetu! Toto pravidlo platí výjimečně jen v **Carcassonne Star Wars** a bude ještě vysvětleno pomocí příkladu níže (viz str. 15).



Po přiložení destičky s obchodní cestou může **červený** umístit svou figurku na obchodní cestu nebo na sousedící planetu.

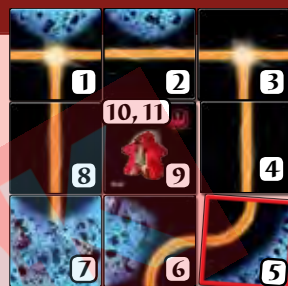
### 3. Boj

Nacházejí-li se na planetě figurky více hráčů, dojde k boji (viz str. 13).

### 4. Započítání bodů

Planety se vyhodnocují, jakmile jsou obklopeny sousedícími destičkami ze všech 8 stran. Za každou z těchto destiček vč. samotné destičky s planetou získáte 1 bod. Další 2 body získáte za symbol frakce vyznačený u planety, bez ohledu na druh symbolu. Symboly frakcí na sousedících destičkách se nepočítají, ty patří k objektům na onech sousedících destičkách.

Přiložením zvýrazněné destičky je planeta zcela obklopena sousedícími destičkami a dojde tak k jejímu vyhodnocení. Červený získá 11 bodů a vezme si figurku zpět do své zásoby.



### ■ Více figurek v jednom objektu

Sice není dovoleno umísťovat své figurky na již obsazené obchodní cesty nebo pole asteroidů, ale v průběhu hry se může stát, že spojením původně oddělených objektů se v jednom objektu vyskytne více figurek. Nejsou-li všechny stejné barvy, dojde v této hře hned k boji, který se rozhodne pomocí hracích kostek.

### 3. Boj

**SYMBOLY FRAKČÍ:** Každé barvě ve hře náleží karta postavy, na níž je uveden symbol určité frakce. Ve hře se vyskytují 3 frakce, jejichž symboly jsou uvedeny také na různých destičkách.

**KDY DOJDE K BOJI:** K boji dojde v okamžiku, kdy se v jednom objektu (obchodní cestě, poli asteroidů nebo na planetě, uzavřeném či dosud neuzavřeném) vyskytnou dvě nebo více figurek **různých** barev. Boj proběhne vždy před přidělením bodů, tj. v průběhu 3. akce tahu hráče, a to i v případě, že se tak děje v tahu hráče, který se boje vůbec neúčastní.

**POČET KOSTEK V BOJI:** Za každou malou figurku účastníci se boje dostane příslušný hráč 1 kostku, za velkou figurku kostky 2. Jsou-li u daného objektu vyznačeny jeden nebo více symbolů frakce daného hráče, dostane navíc ještě 1 kostku. Celkový počet kostek k dispozici v boji však **nemůže nikdy přesáhnout 3**.

**PRŮBĚH BOJE:** Všichni hráči účastníci se boje hodí najednou všemi svými kostkami k dispozici. Každému hráči se započítá jen ta kostka, na níž mu padlo nejvyšší číslo – k ostatním kostkám se nepřihlíží. Kdo má svoje nejvyšší číslo vyšší, vítězí.

**SHODA:** Za nerozhodného stavu dostanou všichni hráči podílející se na shodě po 1 bodu a házejí znovu, účastníci souboje, jimž padlo nižší číslo, prohráli a jsou z dalšího boje vyřazeni.

**PROHRA:** Kdo v boji prohraje (bez ohledu na to, zda ostatní pokračují dále), vezme si všechny své figurky z daného objektu zpět do zásoby. **Za každou kostku, kterou v boji házel, dostane 1 bod.** Vítěz ponechá své figurky v daném objektu na herním plánu (a pokud je objekt uzavřený, vyhodnotí ho jako obvykle).



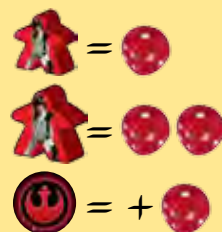
Povstalecká aliance



Impérium



Námezdní lovci



Symboly vyznačené u jednotlivých planet nemají žádnou souvislost s realitou světa Star Wars. V této hře mají význam pouze s ohledem na herní mechaniku.

## ■ Příklady boje v jednotlivých typech objektů

### Boj o obchodní cestu

- 1) Právě otočenou destičku by bylo možné přiložit ke stávající obchodní cestě. Ta je ale obsazena **bílou** figurkou, proto by sem **červený** svou figurku umístit nemohl. Rozhodne se proto destičku přiložit tak, aby cesty zatím nenavazovaly.
- 2) V některém z dalších tahů přiloží **červený** tuto destičku a spojí tak obě cesty v jednu. Na ni **červený** další figurku umístit nemůže, mohl by figurku umístit jen na pole asteroidů nebo sousedící planetu. Bezprostředně poté dojde na obchodní cestě k boji.

**Bílý** i **červený** dostanou po jedné kostce, symbol Povstalecké aliance u planety se nepočítá, ten k obchodní cestě nepatří. **Červený** jako příslušník Povstalecké aliance dostane červené kostky, **bílý** hrající za Impérium zelené.



červený



bílý

**Bílý** prohrál a bere si svou figurku z obchodní cesty zpět do zásoby. Dostane 1 bod, protože v boji házel jednou kostkou.

Jelikož je obchodní cesta již uzavřená, dojde k jejímu vyhodnocení. **Červený** obdrží 4 body.



### Boj o pole asteroidů

- 1) **Červený** přiloží novou destičku a postaví svou figurku jako průzkumníka na pole asteroidů na ní v naději získat celé budoucí velké pole asteroidů pro sebe. Je to možné, protože dílčí pole asteroidů zatím nejsou spojena. Doufá, že v některém dalším tahu se mu je podaří propojit.
- 2) Skutečně se **červenému** později podaří přiložit vhodnou destičku a uzavřít jedno velké pole asteroidů, kde se nacházejí i figurky **bílého** a **černého** hráče. Dochází k boji.

**Červený** má na poli asteroidů 1 malou figurku, na jedné jeho části je vyznačen symbol jeho frakce. **Červený** tak bude házet dvěma kostkami. **Bílý** bude házet jednou kostkou za svou malou figurku, **černá** figurka je velká a **černý** hráč tak bude házet také dvěma kostkami. Symbol u obchodní cesty vlevo dole se nepočítá, patří k cestě, takže za něj **bílý** a **černý** žádnou další kostku nezískají.

1. hod



červený



černý



bílý

Výsledek hodu **bílého** 3 je nejnižší, **bílý** prohrává, vezme si svou figurku zpět a získá 1 bod (házel jednou kostkou).

Mezi **červeným** a **černým** panuje shoda. Oba obdrží po 1 bodu a házejí znovu.

2. hod

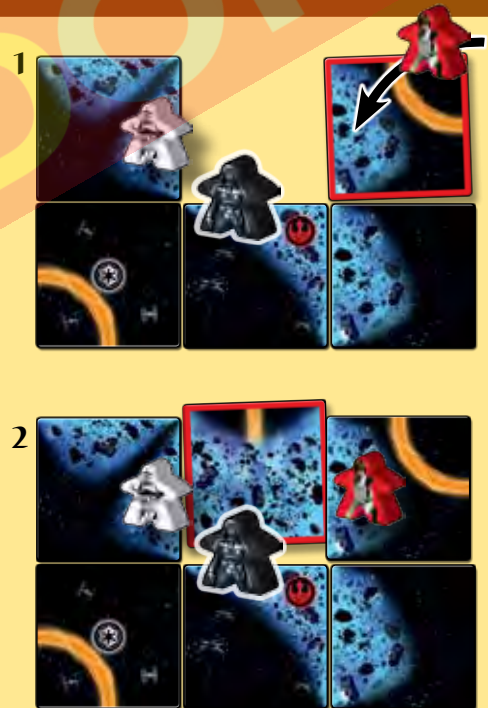


červený



černý

Výsledek 6 **černého** je vyšší a **černý** tak v boji vítězí. **Červený** si bere svou figurku zpět a získává 2 body. Pole asteroidů je uzavřené a dochází tak následně k jeho vyhodnocení. **Černý** za něj získává 12 bodů (5 destiček znamená 10 bodů plus 2 body za symbol frakce pod černou figurkou). Po vyhodnocení si vezme svou figurku zpět do zásoby i **černý**.





## Boj o planetu

Jak už bylo řečeno, je boj o planetu v této verzi hry **Carcassonne** výjimečný tím, že lze útočit i na planety obsazené jiným hráčem. Obsadit planetu je možné i ze sousední destičky. Po přiložení sousední destičky máte na výběr umístit svou figurku na ni, nebo právě na sousedící planetu, i kdyby byla již obsazena.

V takovém případě rovněž dochází k boji a kostky jsou přiděleny obvyklým způsobem: jedna kostka za malou figurku, dvě za velkou plus další kostka za symbol vlastní frakce u planety. Symboly na sousedících destičkách nehrají žádnou roli. I zde platí, že hráč může mít k dispozici maximálně 3 kostky.

- 1) **Červený** přiloží destičku s obchodní cestou tak, že rohem sousedí s planetou obsazenou **bílou** figurkou. **Červený** může umístit svou figurku jako obchodníka na cestu na právě přiložené destičce, nebo na obsazenou planetu. U planety je symbol Povstalecké aliance, **červený** tak dostane v boji 1 kostku navíc, celkem bude házet dvěma kostkami.

**Bílý** bude také házet dvěma kostkami, protože planetu obsadil velkou figurkou. Symboly na okolních destičkách nemají žádný význam.

1. hod

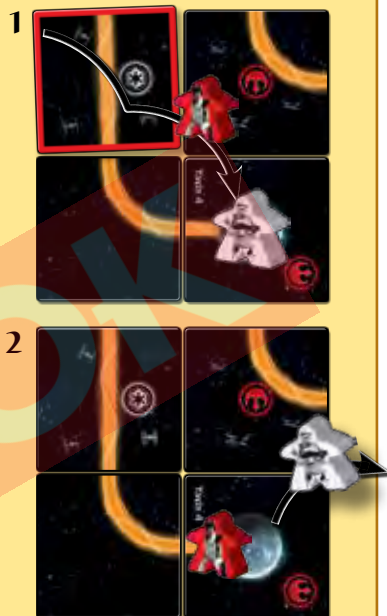


V prvním hodu padlo oběma 5 jako vyšší číslo, výsledek je tedy zatím nerozhodný. Oba hráči dostanou po 1 bodu a házejí znovu.

2. hod



- 2) **Červenému** padlo 5, **bílému** 4. **Červený** vítězí. **Bílý** si bere svou figurku a získává 2 body, protože házel dvěma kostkami. Protože planeta není dosud uzavřená, zůstává na ní **červená** figurka stát a žádné body se za planetu v tuto chvíli nepřidělují.



A to je všechno. Teď už znáte všechna důležitá pravidla a můžete se pustit do hry. Následuje přehledné shrnutí s vysvětlením ještě několika drobností.

## Shrnutí

### 1. Přiložení destičky

- Otočenou destičku je nutno přiložit k hernímu plánu, a to alespoň jednou stranou k nějaké destičce přiložené dřívě. Objekty na všech sousedících stranách musejí navazovat.
- Nastane-li velmi nepravděpodobný případ, že destičku nelze žádným způsobem platně přiložit, vraťte ji do krabice a otočte destičku novou.

### 2. Umístění figurky

- Figurku může aktivní hráč umístit jen na právě přiloženou destičku.
- Daný objekt však nesmí být obsazen žádnou jinou figurkou (ani vlastní).
- Pokud však právě přiložená destička sousedí s planetou (i pouze rohem), je možné umístit svou figurku i na sousedící planetu, a to i v případě, že je již obsazena.

### 3. Boj

- Všichni hráči účastníci se boje házejí kostkami současně. Nestačí-li počet kostek ve hře, házejte postupně a poznamenejte si dílčí stav. Padne-li nejvyšší číslo více hráčům, postupují do dalšího kola, ostatní jsou poraženi.
- Ve hře mohou proti sobě klidně bojovat hráči patřící do téže frakce.

#### 4. Započítání bodů

- **Obchodní cesta** je uzavřená, pokud je z obou stran ukončena křížovatkou, polem asteroidů, planetou nebo tvoří-li uzavřenou smyčku. Za každou destičku, po níž cesta vede, získáte po 1 bodu.
- **Pole asteroidů** je uzavřené, pokud k němu nelze v souladu s pravidly přiložit žádnou další destičku a nejsou v něm žádné mezery. Za každou destičku, na níž pole leží, získáte po 2 bodech.
- Za každý **symbol frakce** u cesty nebo v poli asteroidů získáte další 2 body (bez ohledu na to, o symbol jaké frakce se jedná).
- **Planeta** je uzavřena, jakmile je obklopena všemi 8 sousedícími destičkami. Za uzavřenou planetu získáte 11 bodů (9 za destičky plus 2 za symbol frakce u planety).
- Započítání bodů je vždy poslední akcí tahu hráče a body získají všichni hráči, kteří vyhodnocované objekty svou figurkou (či figurkami) obsadili (je možné, že přiložením jedné destičky dojde k uzavření více objektů současně).
- Po vyhodnocení objektu si vezme příslušný hráč svou figurku (či figurky) zpět do zásoby.

#### KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Bohužel i hra Carcassonne Star Wars musí jednou skončit... Je to škoda, ale aspoň se dozvíme, kdo vyhrál. Hra končí v okamžiku, kdy hráč na tahu nemůže platně přiložit žádnou destičku. Poté následuje **závěrečné vyhodnocení**.

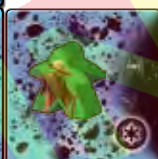
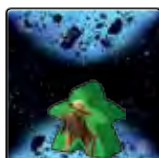
Jakmile skončí hra, započítejte body za neuzavřené objekty, kde dosud stojí figurky:

- Za **obchodní cesty** získáte **po 1 bodu** za každou příslušnou destičku, stejně jako při uzavření cesty.
- Za **pole asteroidů** získáte za každou destičku **po 1 bodu**. Tedy polovinu toho, co během hry.
- Za **planetu** získáte **1 bod plus po 1 bodu** za každou sousedící destičku.
- Za každý **symbol frakce** u daného objektu získáte jako obvykle **po 2 bodech** navíc.

Závěrečné vyhodnocení  
pole asteroidů:

**Zelený** získá za velké  
pole asteroidů  
5 bodů (3 destičky plus  
jeden symbol frakce).

**Černý** získá 1 bod  
(1 destička).



Závěrečné vyhodnocení planety:

**Oranžový** získá za neuzavřené planetu 6 bodů (4 body za destičku planety a destičky sousedící plus 2 body za symbol frakce).

Závěrečné vyhodnocení pole asteroidů:

**Bílý** získá 2 body (2 destičky).

Závěrečné vyhodnocení obchodní cesty: **Červený** získá 3 body (3 destičky).

Jakmile je závěrečné vyhodnocení u konce, je definitivní konec partie. Vítězem se stává ten hráč, kdo celkově získal nejvíce bodů. Gratulujeme!

#### TÝMOVÁ VARIANTA HRY – ať vás provází síla!

Hrajete-li ve čtyřech, můžete si hru zahrát i týmově. Hráči sedí kolem stolu tak, aby se členové obou týmů na tahu střídali. Barvy přiďte hráčům takto:

- Jeden tým bude tvořit frakce **Povstalecké aliance** (👤), jeden člen dostane figurky červené, druhý zelené.
- Druhý tým tvoří frakce **Impéria** (👤), členové budou mít barvu černou a bílou.

Spoluhráči v týmu sbírají body dohromady, takže na počítadlo postavte jen jednu figurku za každý tým. Přebytkovou figurku můžete vrátit do krabice.

Spoluhráči nemohou bojovat proti sobě. K boji dojde jen tehdy, pokud se v nějakém objektu vyskytnou figurky soupeřících frakcí. V boji hází kostkami za tým vždy jen jeden hráč. Dostane po 1 kostce za každou figurku své frakce. Jako obvykle dostane za velkou figurku 1 kostku navíc, stejně jako za symbol vlastní frakce. Nadále však platí, že maximální počet kostek k dispozici pro tým je 3. Všechna ostatní pravidla platí jako v základní hře.



© 2016  
Hans im Glück Verlags-GmbH  
Birnauer Str. 15  
80809 München  
info@hans-im-glueck.de  
www.hans-im-glueck.de

**MINDOK**

MINDOK s.r.o.  
Korunní 810/104, Budova G  
101 00 Praha 10  
Česká republika  
info@mindok.cz

Autor: Klaus-Jürgen Wrede  
Pravidla: Christof Tisch  
Český překlad: Karel Vlasák



www.starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd