

# A HATOK SZÖVETSÉGE

## Bevezető

1430-ban járunk, zűrzavar és nyugtalanság uralkodik a Német-Római Birodalom területén. A szkizma visszhangjai még hallatszanak, a török veszélyesen közeledik a Balkán felől, Csehországban pedig tombol a huszita háború.

Habár a husziták errefelé is csatáznak, Felső-Lausitz mégis virágzik. Már közel száz éve annak, hogy hat gazdag lausitzi város véd- és dacszövetségre lépett egymással, megvédelmezve úgy a rendet, mint kereskedelmi érdekeiket. Ez hát a Hatok Szövetsége

Adószedőként érkeztek erre a veszélyes vidékre, fiatal, ambiciózus arisztokratákként, remélve, hogy ha kitüntök,

pozícióhoz juttok Zsigmond – cseh és magyar király, római király és, ha Isten úgy akarja, leendő császár – udvarában.

Aki a legtöbb adót gyűjti össze és közben a legjobban elfogadtatja magát a polgárok vezetőivel, az állhat majd büszkén Zsigmond jobbán, hogy utána szavával egész Európa sorsát befolyásolhassa. Az ehhez vezető út pedig pontosan az a poros országút, amely összeköti a hat várost.

## Áttekintés

A játék 6 fordulóból áll, mindegyik forduló egy évet jelképez. Minden játékos adószedő, aki végiglátogatja a hat várost. A begyűjtött árúk a királyi vagy a városi raktárakba kerülnek, így jutnak befolyáshoz a játékosok Zsigmond udvarában (akár

közvetlenül, akár a polgárok támogatása révén).

Az győz, aki a legnagyobb befolyással rendelkezik a játék végén.



# Előkészületek

A hatoldalú játéktáblát rakjátok az asztal közepére, és véletlenszerűen illesszétek az oldalaihoz a hat városlapot. A városlapok azon oldala legyen felül, amelyek felső részén a fehér háttérű szám látható.

A pontozótáblát készítsétek a játéktábla közelébe.

Mindegyikötök válasszon magának egy szint, vegye el ahhoz tartozó bábut és a két jelzőt. Az egyik jelzőtök rakjátok a pontozótáblát keretező sáv koronás mezőjére (vagyis mind 10 befolyásponttal kezdtek), a másikat pedig a játéktábla közepén látható kis karikák valamelyikére. Itteni jelzőitek sorrendjét véletlen segítségével határozzátok meg - a játék kezdetén ez lesz a játéksorrend.

A vezetőkétyák (papok, nemesek, patríciusok) közül keresétek ki a szürke háttérűeket (6 lap), és ezeket képpel felfelé pakliban készítsétek a játéktábla mellé. A többit válogassátok szét háttérszínük, illetve a rajtuk látható vezetők száma szerint (zöld - két, sárga - három, kék - négy, bézs - öt vezető).

Minden pakliban hat kártya lesz. A paklikat keverés után képpel lefelé rakjátok le a pontozótábla megfelelő részeire.

Mindegyikötök kap 3 őrt, vagyis három olyan őrkártyát, amelyen csak egy őr van. A többi őrkártyát készítsétek a játéktábla mellé. A játék során kártyáitokat a kezetekben tartjátok majd, és az is titkos, hogy kinek mennyi kártyája van.

Helyezzétek magatok elé saját szekérlapokat - erre kerülnek majd a begyűjtött áruk

A hat raktárlap mindegyikét forgassátok úgy, hogy 1-es oldalával legyen felfelé, keverjétek őket össze, majd alkossatok két paklit, mindegyikben 3 raktárlappal. Ezeket rakjátok a pontozótábla megfelelő mezőire.

A hatoldalú adólapkákat keverjétek meg, és rakjátok le egy pakliban képpel lefelé. Az árukockákat készítsétek a játéktábla mellé.



# A forduló

A játék 6 fordulóból áll, minden forduló egy évet jelképez. Minden forduló 6 fázisból áll. A fázisok sorrendje és szimbólumai láthatóak a játéktábla közép-ső részén.

- 1. Előkészületek:** Vezetőkártyák felcsapása, ostromlott városok meghatározása, adólapkák felhelyezése.
- 2. Városválasztás:** A játékosok sorrendben (a 2-es nyíl szerint) kiválasztják, mely városban szednek adót.
- 3. Átrendezés:** A "felhasznált" örök szerint változik a játéksorrend.
- 4. Adószedés:** A játékosok sorrendben (a 4-es nyíl szerint) döntenek az adószedés mikéntjéről.
- 5. Raktározás:** A begyűjtött lovak szerinti sorrendben a játékosok eldöntik, mely raktárakat töltik fel, így jutva pontokhoz és különféle bónuszokhoz.
- 6. A forduló vége:** A raktárak és az adólapkák eltávolítása.

## 1. Előkészületek

- Csapjátok fel a négy vezetőlapki legfelső lapjait.



- Keverjétek meg a hat városkártyát, majd csapjátok fel annyit, ahányan vagytok. A megmaradt kártyákat (5 játékosnál 1, 4 játékosnál 2, 3 játékosnál 3) rakjátok képpel lefelé városaikra: ezeket a városokat ebben a fordulóban ostromolják a husziták, így azokban nem lehet adót szedni.



- A huszitakártya nélküli városok mindegyikére csapjátok fel egy adólapkát. (Ha ki fogynak az adólapkák, a használtak megkeverésével alkossatok új paklit.)



## 2. Városválasztás

A játéksorrend szerint eldöntitek, melyik városban szedtek adót. Ahogy a 2. fázis nyila is jelzi, az kezd, aki az előző fordulóban a **legkevesebb** őrt "használta fel".



Az 1. forduló úgy kezdődik, hogy még senkinek nincs fenn a bábuja a játéktáblán. A kezdőjátékos választ egy olyan várost, amelyet nem ostromolnak a husziták, és az alá, a **0 örös mezőre** lerakja bábuját.

Ezután a 2. fázis nyila szerint következő játékoson a sor, majd sorban a többiekén. Ostromlott város továbbra sem választható. Ha valaki olyan várost választ, ahol még nincs bábu, saját bábuját az ottani 0-s mezőre rakja. Ha viszont olyat választ, ahol már van bábu, fel kell ajánlania öröket, akik átkísérik az illetőt egy másik városba: **bábuját egy nagyobb számos mezőre kell raknia - a szám jelzi, hogy hány őrt ajánl fel.**

Ekkor a másik játékosnak azonnal határoznia kell: vagy elfogadja az ajánlatot, vagy még több őrt ajánl, vagyis ez utóbbi esetben bábuját elrakja egy nagyobb számos mezőre. Ezt ők ketten addig folytatják, amíg valamelyikük **el nem fogadja** az ajánlatot. A legmagasabb ajánlat 12 őrt, tehát a 12 őrt felajánlását nem lehet nem elfogadni.

Aki elfogadja az ajánlatot, az megkapja a felajánlott öröket. Ha valakinek nincs annyi őre, mint amennyit felajánlott, a királytól kér továbbiakat, **2 befolyáspontot fizetve** minden, a készletből elvett őrért (vagyis mindig 2 mezőt visszalépve a pontsávon). A befolyáspontok száma 0 alá nem csökkenhet, és senki sem ajánlhat fel több őrt, mint amennyit képes is (ha másképp nem megy, a királytól kikönyörögve) átadni.

Ezután az ajánlat elfogadója bábujával mozog az utat követve; ennek során nem állhat meg ostromlott városnál, de elhaladhat ott. Minden egyes érintett városért **1 őrt** kell visszaadnia a készletbe (ha tehát egy szomszédos városba megy, 1 őrt ad be, és 3-at, ha a szemközti városba). Ha valakinek nincs az utazáshoz

1) játéktábla	5) a 6 városkártya	9) a 35 örökártya	12) az 5 bábu (minden színből 1)
2) pontozótábla	6) az 5 szekérlap	10) a 18 adólapka	13) a 10 jelző (minden színből 2)
3) a 6 raktárlap	7) az 5 fogatlapka	11) a 37 árukocka	
4) a 6 városlap	8) a 30 vezetőkártya		

elégendő őrre, 2 befolyáspontonként vásárolhat a készletből.

Ha a játékos olyan városban áll meg, ahol nincs másik bábu, bábuját a 0-s mezőre rakja; ha van másik bábu, bábuját egy **nagyobb** számú mezőre kell raknia, és ők ketten megint ajánlatokat tesznek egymásnak a fentiek szerint. Mindez elég sokszor megtörténhet; a következő játékos csak akkor kerül sorra, amikor már nincs olyan város, ahol két bábu van.

A fázis akkor ér véget, amikor már minden játékos felrakta a bábuját, és minden nem ostromolt városban van egy – és pontosan egy – bábu.

Ugyanaz a játékos többször is felkeresheti ugyanazt a várost, például eltávozik valahonnét, de az új helyen megint felüllicitálják, és visszatér. Azonban minden mozgás (egyik szomszédos városból a másikba) 1 őrbe kerül.

Az első fordulót követően már először is el kell utazni az adóztatandó városba. Kinek-kinek a bábuja az úton, a város előtt kezd, ahol adót szedett az előző fordulóban. Az úton álló bábuk nem kerülnek konfliktusba azokkal, amelyek már odamentek valamelyik városhoz: csak az őrös mezőkön álló bábuk kerülnek egymással konfliktusba. Az útról induló báburak ugyanúgy örökkel kell fizetnie ahhoz, hogy városhoz menjen. Ha a bábu ahhoz a városhoz szeretne menni, ahol az előző fordulóban volt, akkor is 1 őrre kell beadnia. Másszóval a maradás vagy egy szomszédos városba távozás 1 őrbe kerül, 2 őrbe egy szomszédos város szomszédjához menni, és 3 őrbe a játéktábla túloldalára.

Másban a 2-5. forduló ezen fázisa nem különbözik az elsőétől.

## Példa



A vörös játékos kezd. Lauban érdeklődik leginkább, így lerakja oda bábuját a 0-s mezőre. A sárga nem akar vitázni vele, így saját bábuját Bautzen 0-s mezőjére rakja. A zöld viszont szintúgy Laubant preferálja, így 2 őrre ajánl azért, hogy ő lehessen itt az adószedő. A vörös játékos elfogadja az ajánlatot, megkapja a 2 őrre a zöldtől, és átmegy Bautzenbe (ezért 1 őrre bead a készletbe). Bautzenben 1 őrre ajánl a sárga játékosnak.



A sárga felüllicitálja ezt, 2 őrre akánva, ha a vörös elmegy valahová máshová. Vörös elfogadja az ajánlatot, visszatér Laubanba (megint beadva 1 őrre az utazásért), és 3 őrre ajánl a zöldnek.



A zöld elfogadja az ajánlatot, Bautzenbe megy (1 őrre fizetve), ahol 3 őrre ajánl a sárgának. Sárga elfogadja az ajánlatot, és Kamenzbe megy, ahol még nincs senki. Végre a kék játékoson a sor. Választhatná Laubant vagy Bautzent, de ekkor legalább 4 őrre kellene felajánlania, és neki csak 3 van. Befolyáspontokért ugyan kérhet örököt a királytól, na de hogy megéri-e? Mehet még Kamenzbe, ahol legalább 1 őrre kell felajánlania a sárgának, vagy pedig mehet Zittaubába, ahol még nincs senki.

### 3. Átrendezés

A játéktábla közepén lévő jelzőtek sorrendjét változtassátok meg aszerint, hogy bábuik hány őrös mezőkön állnak. Akinek a legtöbb őrös mezőn van a bábuja, az rakja jelzőjét a sor végére (amelyen a legtöbb őr látható), utána az, aki a aki a második legtöbb őröt ajánlotta ebben a fordulóban, stb.

Egyenlőség esetén az rakja le előbb a jelzőjét (az fog előbb adót szedni), aki a magasabb sorszámú városban van.

### Példa

A zöld és a vörös játékos egyaránt 3 őröt ajánlott meg legutoljára, a kék 1-et, a sárga 0-t. A zöld játékos városa a 3-as, a vörösé az 1-es, így a zöld játékos rakja le jelzőjét a játéktábla közepén a sor végére (a legtöbb őr ebben a körben látható), utána a vörös játékos, majd a kék, legvégül a sárga. Eszerint a 4. fázisban a zöld játékos kezdi majd az adóbeszedést.



### 4. Adószedés

Aszerint gyűjtötök adót, hogy milyen sorrendben vannak jelzőtek a játéktábla közepén: aki a legtöbb őröt ajánlotta közületek, az jön először, majd így tovább, a 4. fázis nyila szerint.



Minden városlap közepén látható egy hatszög, minden oldalán szimbólumokkal (őrök, áruk, lófejek). A városlapra lerakott adólapkán pedig látható néhány nyíl, ezek mutatnak majd az adóba beszedendő dolgok felé. Az adót beszedő forgatással meghatározza, mit kap adóként.

Ahány őr-szimbólumra mutat nyilad, annyi őröt kapsz a készletből. Ha legalább 3 őröt kapsz, elvehetsz 3-as őr-kártyát is – 3-as őr-kártya mindig átváltható három 1-es őr-kártyára, miként fordítva is.

A lófejekért egyelőre nem jár semmi – de minél több lófejje van valakinek, annál nagyobb fogatot tud majd szekere elé fogni, annál hamarabb választhat raktárt magának az 5. fázisban.

A többi szimbólumért árukockák járnak: minden szimbólumért egy ugyanolyan színű árukocka jár. A kapott árukockákat rakjátok szekereitekre.

Ezenkívül megkapjátok az adólapkák közepén látható

árukockákat, őröket, számítanak az ottani lófejek is. Egyes adólapkákön 2-2 polgár, pap, nemes látható – ha ilyen lapkátok van, kaptok egy olyan szürke háttérű vezető-kártyát, amelyen 2 ugyanilyen vezető látható.

A kapott vezető-kártyákat is a kezetekben tartjátok, titokban a többiek elől, hogy pontosan hány is van nálatok.

Az adót játéksorrendben, a 4. fázis nyila szerint gyűjtitek be. Aki később jön, az figyelembe veheti, hogy a többiek mit gyűjtöttek be eddig.

### Példa

A kék játékos Kamenzben, eszerint az adólapka szerint gyűjti be az adót. Kap tehát 2 őröt, valamint 1-1 zöld és sárga árukockát. Az adólapka közepén 2 polgár látható, így elvesz egy olyan szürke háttérű vezető-kártyát, amelyen



szintű 2 polgár van. Az 5. fázis elején, a fogatok kiosztásánál 2 lófejjel számolhat majd.

## 5. Raktározás

Aszerint értek a raktárakhoz, hogy milyen gyorsak szekereitek, azt pedig a begyűjtött lófejek száma határozza meg. Akinek a legtöbb lófeje van, megkapja az 5-ös fogatot, aki a második legtöbbet, a 4-est, és így tovább. Egyenlőség esetén az kapja a többlovas fogatot, aki a magasabb sorszámú városban szedte az adót. A kapott fogatokat rakjátok szekereketek elé.

A pontozótáblán két raktárlap van, a királyi (bal oldalon) és a polgári (jobb oldalon). Elsőként a leggyorsabb szekérrel rendelkező játékos választ magának egy sor e két raktárlap valamelyikén.

Ha vannak olyan árukockái, amelyek e soron láthatóak, ezeket fel **kell** raknia, vagyis a sort fel kell töltenie annyira, amennyire tudja. Minden felrakott árukockáért annyi befolyáspontot kap, amennyi az árukocka felett indexben látható.

Ha nem tudta feltölteni teljesen a sort, bal oldali szomszédján a sor, majd sorban a többiekén az óramutató járása szerint. Mindenkinnek annyira fel kell töltenie a sort, amennyire tudja – megkapva az árukockákért járó befolyáspontokat. Ez addig tart, amíg mindenki sorra nem került vagy a sor fel nem töltődött.

Ha a sor feltöltődött, a **sort kiválasztó játékos** jutalomban részesül – akár akkor is, ha maga egy árukockát sem rakott a sorra. A bal oldali, királyi raktárban a jutalom annyi befolyáspont, amennyi a sor bal szélén látható (2-5). A jobb oldali, polgári raktárban a jutalom az, hogy a játékos elvehet egy vezetőkártyát a felcsapottak közül; az elvett kártyán legfeljebb annyi vezető lehet, amilyen szám látható a sor bal szélén (2-5). Az elvett kártya helyett ne csapjatok fel újat. Ha valakinek járna egy kártya, de a felcsapottak között nincs olyan, amelyet elvehetne, nos, így járt.

Ezután a második leggyorsabb játékos választ egy sort, és így tovább. Természetesen egy egyszer már kijelölt sor nem választható még egyszer.

Addig kell újabb és újabb sorokat kijelölnötök, amíg van nálatok olyan árukocka, amely felrakható a raktárra. Ha már mindenki kiválasztott egy sort, megint a leggyorsabb szekerű játékos választ egy sort, majd a második leggyorsabb, és így tovább.

Az esetleg megmaradt árukockákat mind vissza kell raknotok a készletbe, üres szekerekkel vágtok neki az új fordulónak. Az így beadott árukockákért nem jár befolyáspont.

### Példa



A zöld játékos szerekét 5 ló húzza, így ő választ először sort. 2 vörös, 1-1 sárga és zöld áruja van. A királyi raktár második (4-es jutalmú) sorát választja. Felrakja zöld és sárga áruját, és ezért kap 4 befolyáspontot. A balján a kék játékos ül, neki 1-1 zöld és sárga áruja van, ebből a zöldet felrakja 1 befolyáspontért. Még egy

kék árukocka kell a sor feltöltéséhez, és bal oldali szomszédjának, a vörös játékosnak van is egy – 1 befolyáspontért felrakja, feltöltve így a sort. A zöld játékos megkapja a jutalmat, 4 befolyáspontot. A második leggyorsabb szekér (4 ló) a vörös játékosé, így ő választja ki a következő sort.

## 6. A forduló vége

- A városokon lévő huszitakártyákat keverjétek vissza a városkártyák közé, az adólapkákat pedig vegyék le és rakják felre.



- Bábuitokat rakják a városok alatti utakra.



- A pontozótábláról távolítsák el a képpel felfelé lévő vezetőkártyákat. Ezekre már nincs szükség, visszarakhatóak a dobozba.



- A fogatokat rakják vissza a készletbe.



- A raktárlapokról az árukockákat rakják vissza a készletbe.
- Távolítsák el a pontozótábláról a legfelső királyi és a legfelső polgári raktárlapot. A 3. forduló végén ezzel az utolsó raktárlapokat is levezítik innét. Ekkor keverjétek össze a hat raktárlapot, alkossatok megint két paklit, de de II-es oldaluk legyen felfelé. A 6. forduló végén megint elfognak a raktárlapok, de akkor a játék is véget ér.



## A játék vége

A játék a 6. forduló végén fejeződik be.

El sem lehet téveszteni: kifognak a vezetopaklik, és a pontozótábláról lekerülnek az utolsó raktárlapok is.

### A vezetőkártyákért járó pontok

Miután a 6. forduló véget ért, fedjétek fel vezetőkártyáitokat, és számoljátok össze, hogy hány papotok, nemesetek és polgárotok van. A pontozótábla bal felső sarkában látható, hogy mennyi pont jár a vezetőkért. Akinek a legtöbb papja van, 9 pontot kap, a második legtöbb papért 6, a harmadik legtöbb papért 4, a negyedik legtöbb papért 2 befolyáspont jár, ugyanígy járnak a befolyáspontok a nemesekért és a polgárokért is.

Kivétel: 3 játékos esetén nem jár a 9 pont; a legtöbbért 6, a második legtöbbért 4, a harmadik legtöbbért 2 pont jár.

Egyenlőség esetén az számít, hogy az érintettek közül kinek

mennyi öre van – minél több, annál jobb. Ha ez is egyenlő, az érintettek mind a kevesebb pontot kapják (ha például öten játszanak, és két első lenne, mindketten másodikak, tehát 6-6 pontot kapnak, ha a többiek között is holtverseny van, ők mind ötödikek, tehát mindhárman 0 pontot kapnak).

3 vagy 4 játékos esetén az a játékos is kap 2 befolyáspontot, akinek a legkevesebb van az adott vezetőlől – amennyiben van neki legalább 1. Akinek az adott vezetőlől nincs 1, az semmiképp sem kap befolyáspontot. *(Példa: Hárman játszanak, egyiküknek 2 polgára van, a többieknek egy sincs; az előbbi játékos 6 befolyáspontot kap, az utóbbiak 0-t. Ha ellenben lett volna 1-1 polgáruk, 4 befolyáspontot kapna közülük az, akinek több öre van, és 2-t, akinek kevesebb.)*

### A győztes

Az győz, akinek a legtöbb befolyáspontja van.

Egyenlőség esetén az számít, hogy kinek van több ór a kezében.

## A városlapok másik oldala

Azt ajánljuk, hogy az első játékok során a városlapok fehér oldalait (ahol a számok fehér háttéren vannak) használjátok; később majd használhatjátok a sárgákat is.

A csak fehér, illetve csak sárga oldalak használata kiegyen-

súlyozott gazdaságot jelent, ám utóbb, ha gondoljátok, egyszerűen használhattok sárga és fehér oldalakat is.

## Lausitz (Luzsice, Lusatia)

A mai Németország, Lengyelország és Csehország határán elterülő vidék. Az ókorban germán törzsek lakták, utána a szláv szorbok költöztek ide; a lakosok máig őrzik szláv örökségüket. Lausitz két részre oszlik, Alsó- és Felső-Lausitzra. 1368 és 1635 között Lausitz mindkét része a cseh koronához tartozott, utána a szász választófejedelemséghez került.

## A hatok szövetsége

Felső-Lausitz hat városa - Görlitz, Bautzen, Löbau, Kamenz, Lauban és Zittau - 1346-ban kötött szövetséget a fosztogató kóborlovagok ellenében. A 14. században ezen a vidéken át vezetett a Lipcse és

Krakkó közötti kereskedelmi út, ezért igen gyakoriak voltak a Fennállása során a hatok szövetsége Felső-Lausitz egyik legfontosabb hatalmi tényezője volt.

A huszita időkben a városok a katolikus hiten maradtak, és szembeszegültek a huszitákkal. 1429-ig segítettek a husziták elleni hadjáratok megszervezésében is. 1429-től a husziták több támadást intéztek a városok ellen, többet ostrom alá vettek, vagel is foglaltak.

A schmalkaldeni háborúk idején nyújtott elégtelen támogatás miatt 1547-ben I. Ferdinánd a cseh korona számos városát, így a hat várost is megfosztotta privilégiumaitól és javadalmaitól, ezért a szövetség befolyása lecsökkent. A szövetséget azonban csak 1815-ben oszlatták fel, amikor Poroszország bekebelezte Lausitzot.



### Bautzen

Felső-Lausitz egykori központja. A Spree partján fekvő város első említése 1002-ből származik. A hatok szövetségének is Bautzen volt a központja. Az óváros jórészt épen megmaradt, különösen különösen nevezetes tornyaitól.



### Kamenz

A hatok legnyugatibb tagja. Egy 12. századi, a kereskedőút vigyázására épült várból nőtte ki magát. Az óváros 1707-ben leégett.



### Zittau

A város Felső-Lausitz délkeleti részén található, a város neve a rozs szláv nevéből származik. Először 1238-ban említik Zittaut. A város egészen 1635-ig a cseh koronához tartozott. A harmincéves háború idején a cseh protestánsok egyik központja volt, akik ide menekültek a fehérhegyi vereség után. A hétéves háború idején az osztrák csapatok gyújtotta tűzben az egész város leégett.



### Görlitz

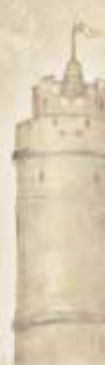
A mai Németország legkeletibb városa a Neisse (Nysa) partján, fontos kereskedőutak csomópontjában. A város első említése 1071-ből származik.

A II. világháborút követően a nyugati rész a (leendő) NDK-hoz, a keleti rész Lengyelországhoz került. A város maga szinte sértetlenül élte túl a háborút, így máig megcsodálhatóak középkori, reneszánsz és barokk épületei.



### Löbau

A város Felső-Lausitz közepén található, és I. Ottokár telepítései során alapították. Első említése 1221-ből származik. A város sokat szenvedett a történelem folyamán, többször is leégett, súlyos károk érték a huszita háborúk és a II. világháború során is.



### Lauban

A hatok legkeletibb tagja. 1220 körül alapították és még 1250 előtt elnyerte kiváltságait. A huszita csapatok kétszer is elfoglalták; később egyszer teljesen leégett, és a napóleoni háborúk idején is súlyos károk érték. Ma Lengyelország része.

## **Vladimír Suchý játéka**

Grafika: Oldřich "Cro2s" Kříž

Tördelés, grafikai tervezés: Filip Murmak

Fordítás: Thaur (thaur@freemail.hu)

A tesztelés vezetője: Petr Murmak

Tesztelők: Wife Katka Suchá, Robert a Lucie Poláková, David Cichák és a 82 Essence Teahouse, TOM mládeže Filištini Praha - Jirka, Franta, Bára, Jarda, Lída, Filip, Tomáš, brnói és palubai társasjátékklubok, és még sokan mások...

© Czech Games Edition, October 2007

<http://www.CzechGames.com>

<http://www.LeagueOfSox.com>

