



NIKOLAS SAKALOGLOU - & - SOTIRIS TSANTILAS

1. Přehled

V této hře hráči představují mocné Archony, kteří poskytují podporu městu Cardis ve snaze získat královu přízeň. Posíláním svých dvořanů na různá místa města mohou hráči provádět několik různých akcí. Mohou se také snažit ovlivnit významné osoby (magistry) a získat jich co nejvíce na svou stranu v neustálém boji o moc a prestiž.

Každá hra se skládá ze 3 období. V každém z těchto období král vydává jiné požadavky, jež hráči musí splnit. Každé období se skládá ze 3 kol, během nichž hráči využívají kartami řízenou mechaniku umístování dělníků k provádění tahů, aby prováděli různé akce, které jim umožní získávat suroviny, najímat si vojáky do královské gardy, přestavovat město a používat palácové budovy k získávání bodovacích karet (vědy, umění, elitních válečníků). Po 9 kolech hra končí a hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů zvítězí.

Jestliže dokážete úspěšně provádět machinace, sláva a vítězství bude patřit vám!

2. Komponenty

1	Hrací deska
56	Karty magistrů
32	Karty dvořanů
20	Dřevěné figurky
24	Dřevěné žetony (ukazatele)
60	Dřevěné kostičky (suroviny)
6	Karty králových darů
22	Karty královny přízně
20	Mince o hodnotě 1 zlatý
7	Mince o hodnotě 5 zlatých
6	Karty útoků
16	Žetony výběrčích daní
25	Žetony rekrutů
23	Destičky budov
1	Žeton ukazatele období
4	Žetony 60 vítězných bodů
9	Žetony zakrytí akce
23	Karty vědy
23	Karty umění
20	Karty elitních válečníků
20	Karty provincií
12	Karty hráčské nápovědy
3	Pravidla



3. Příprava hry

Každý hráč si vezme:

- ◆ 5 dřevěných figurek a 6 ukazatelů v barvě dle svého výběru.
- ◆ 5 karet elitních válečníků ve své barvě.
- ◆ 8 karet dvořanů se svým zvoleným emblémem (jednorozce, draka, lva nebo orla).

Náhodně stanovte pořadí hráčů. V tomto náhodném pořadí pak každý hráč položí jeden ze svých ukazatelů na stupnici pořadí hráčů pod palác na hrací desce.



První a druhý hráč obdrží:

- 1 šedou kostičku (stříbro),
- 2 zlaté mince,
- 1 žeton rekruta.



Třetí a čtvrtý hráč obdrží:

- 1 šedou kostičku (stříbro),
- 2 zlaté mince,
- 2 žetony rekrutů.



Ve hře dvou hráčů druhý hráč obdrží:

- 1 šedou kostičku (stříbro),
- 2 zlaté mince,
- 2 žetony rekrutů.



1 Položte hrací desku doprostřed stolu.

2 Položte všechny kostičky surovin na **sklad**, kde budou tvořit zásobu.



Kámen Papyrus Stříbro Železo

Zamíchejte všechny karty provincií a položte je lícem dolů na **skladiště**.



Odkryjte první kartu provincie a doplňte do skladiště zobrazené suroviny v závislosti na počtu hráčů.

- ◆ **Ve hře 2 hráčů** přidejte všechny suroviny s bílým pozadím.
- ◆ **Ve hře 3 hráčů** přidejte také suroviny s oranžovým pozadím.
- ◆ **Ve hře 4 hráčů** přidejte všechny zobrazené suroviny.



Doplňte na **tržiště** suroviny zobrazené na první kartě králova daru, umístěné na hrací desce v paláci.

Každý hráč položí 1 ukazatel na 4. políčko bodovací stupnice.



Počet hráčů

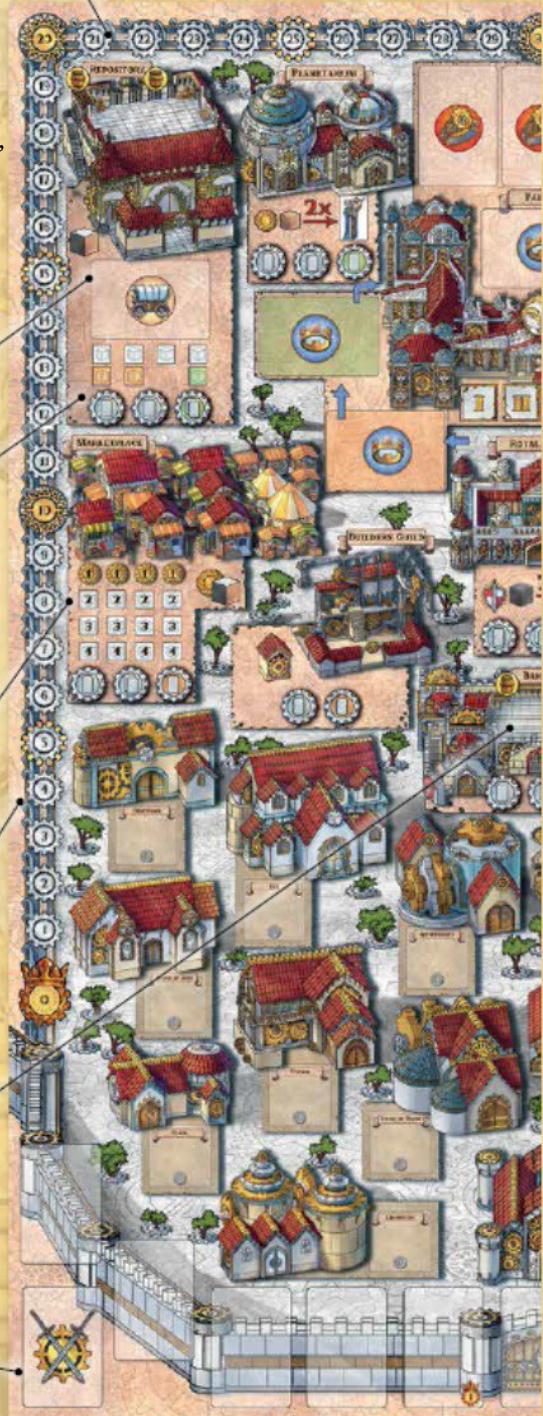
Síla útoku



Položte zbývající žetony rekrutů na **kasárny**.



Zamíchejte karty útoků a položte je lícem dolů na vyznačenou oblast na hrací desce.



9 Zamíchejte 6 karet králových darů a položte 3 z nich lícem nahoru na vrch **paláce** a zbylé 3 zpět do krabice. Každá karta představuje královu požadavky během jednoho ze tří období.



7
8 10

Během 1. období bude uděleno 7 vítězných bodů. Během 2. období bude uděleno 8 vítězných bodů. Během 3. období bude uděleno 10 vítězných bodů.

10 Položte karty vědy lícem nahoru vedle hrací desky k **planetáriu**. Položte karty umění lícem nahoru vedle hrací desky k **akademii**.



Karta vědy Karta umění

11 Položte všechny zbývající zlaté mince na **pokladnici**.



12 Položte všechny karty královské přízně na **palác**. Pak vyložte tolik karet královské přízně lícem nahoru, kolik hraje hráčů, jednu na každé políčko v pořadí podle šípek.



13 Roztříd'te karty magistrů do 4 hromádek podle jejich typu (kupci, písaři, klerici, výběřčí daní) a tyto hromádky položte lícem nahoru vedle hrací desky k **cechovní hale**.



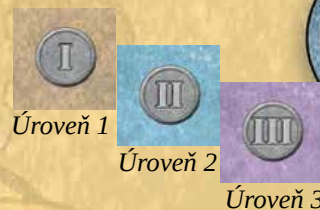
Kupci Písaři Klerici Výběřčí daní

14 Každý hráč položí 1 ukazatel (celkem tedy 4 ukazatele) na počáteční políčko každé magisterské stupnice (ta jsou označena ikonami magistrů).

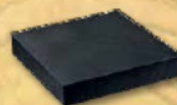


15 V pořadí hráčů si každý hráč musí vzít dva různé magistry a zaplatit za ně cenu, která je uvedena na prvním políčku každého magistra na magisterské stupnici. Pak posune své ukazatele na magisterských stupnicích, aby zaznamenal svou volbu.

16 Roztříd'te všechny destičky budov podle názvů a položte je lícem nahoru na vyhrazená místa pro příslušné budovy. Při hře 2 hráčů použijte pouze 1 destičku pro každou budovu a zbylé destičky vraťte do krabice.



17 Položte žeton stupnice období na první políčko stupnice období.





Akční
políčka pro
2 hráče
(šedá)



Akční
políčka pro
4 hráče
(zelená)



Akční
políčka pro
3 hráče
(oranžová)

◆ Při hře 4 hráčů budou použita všechna akční políčka na hrací desce.

Zakrytá políčka budou nedostupná.

◆ Při hře 3 hráčů pomocí 3 destiček zakrytí akcí zakryjte všechna políčka pro 4 hráče (zelené barvy) na hrací desce.

◆ Při hře 2 hráčů pomocí 9 destiček zakrytí akcí zakryjte všechna políčka pro 3 a 4 hráče (zelené a oranžové barvy) na hrací desce.

4. Průběh hry

Hráči si vezmou svých 8 karet dvořanů a 2 karty magistrů a rozdělí je na 2 hromádky po 5 kartách libovolně, jak chtějí. Jednu z hromádek si zvolí jako svou počáteční ruku pro první kolo. Druhá hromádka bude použita pro 2. kolo. Po 2. kole hráči tento proces zopakují a pak se vše bude opakovat stále znovu.

Kola, během nichž si hráči budou muset rozdělit svých 10 karet, jsou vyznačena na stupnici období v pravém dolním rohu hrací desky.

V každém kole musejí hráči v herním pořadí zahrát jednu kartu z ruky, položit jednu ze svých dřevěných figurek na dostupné akční políčko a okamžitě provést odpovídající akci. Některá políčka vyžadují dvě karty. Pro vstup na tato políčka hráči mohou použít 2 karty dvořanů anebo 1 kartu magistra. Po využití všech karet hráči musejí odstoupit. Kolo končí poté, co všichni hráči odstoupili.



Akční políčko vyžadující 1 kartu

Akční políčko vyžadující 2 karty nebo 1 magistra

4.1 Odstoupení = pořadí hráčů

Hráč se může rozhodnout odstoupit, i když má stále nepoužité dřevěné figurky. To se může stát, když nemá další karty, jimiž by mohl zaplatit za provádění akcí, anebo když v tomto kole žádné další akce provádět nechce. Rozhodne-li se hráč odstoupit, nemůže již v tomto kole provést žádnou další akci. Nepoužité karty zůstanou skryté, dokud kolo neskončí. Když se hráč rozhodne odstoupit, musí oznámit všem protihráčům počet nepoužitých karet, které má na ruce. Jakmile kolo skončí, hráči své nepoužité karty odkryjí. Tím se stanoví pořadí hráčů pro další kolo.

Hráč, kterému zbylo nejvíce nepoužitých karet, se stává počátečním hráčem, a stejným způsobem se stanoví také další pořadí hráčů. Má-li více hráčů stejný počet nepoužitých karet, bude dříve v pořadí hráč s nejvyšší hodnotou nepoužitých karet (viz níže). Je-li stále shoda, zůstane pořadí shodujících se hráčů stejné jako v předchozím kole.

Hodnoty karet pro stanovení pořadí hráčů v případě stejného počtu karet: dvořan=0, výběrčí daní=1, klerik=2, písař=3, kupec=4.

4.2 Akce

Jak bylo zmíněno, jakmile hráč umístí svou dřevěnou figurku na dostupné políčko na hrací desce, okamžitě vykoná odpovídající akci.

Důležité poznámky:

◆ Hráč nemůže položit dřevěnou figurku na již ob-

sazené akční políčko (s výjimkou kleriků nebo schopností destiček budov, které to umožňují).

◆ Hráč nesmí položit dřevěnou figurku na akční políčko, aniž by vykonal příslušnou akci.

4.2.1. Skladiště



Po umístění dřevěné figurky na skladiště si hráč může vzít jednu kostičku suroviny z těch, které jsou k dispozici.

Byla-li použita karta kupce, získá tento hráč namísto toho 2 kostičky surovin.

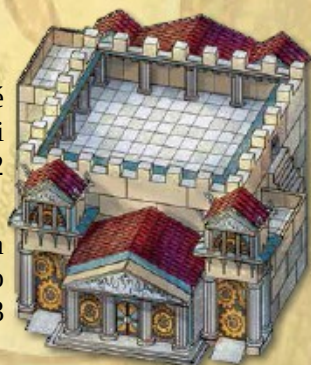
4.2.2. Kasárna



Po umístění dřevěné figurky na kasárna si hráč může vzít jeden žeton rekruta.

Byla-li použita karta kupce, získá tento hráč namísto toho 2 žetony rekrutů.

4.2.3. Pokladnice



Po umístění dřevěné figurky na pokladnici si hráč může vzít 2 zlaté mince.

Byla-li použita karta kupce, získá tento hráč namísto toho 3 zlaté mince.

4.2.4. Tržiště



Po umístění dřevěné figurky na tržiště hráč může provést 2 nákupy a/nebo 1 prodej. Provádí-li oboje, musí koupit jinou surovinu, než prodává.

Když hráč kupuje surovinu, musí zaplatit cenu uvedenou v políčku nad touto surovinou. Když prodává surovinu, obdrží počet mincí rovný číslu na políčku, na které umístí svou surovinu.



Příklad: Hráč chce získat 1 stříbro. Po zaplacení 2 zlatých mincí hráč získá kostičku pod políčkem označeným 2.



Příklad: Hráč chce získat 1 stříbro a 1 papyrus. Hráč prodá 1 železo za 3 zlaté mince a pak zaplatí 2 zlaté mince, aby získal příslušné kostičky.



4.2.5. Cechovní hala



Po umístění dřevěné figurky na cechovní halu hráč může získat novou kartu magistra (jednu za tah). Hráč zaplatí cenu uvedenou na dalším políčku magisterské stupnice, přesune na toto políčko svůj ukazatel a přidá si zobrazené vítězné body. Nově získaným magistrem musí okamžitě nahradit kteroukoli z 8 karet dvořanů, jež vlastní. Nahrazená karta by měla být vyřazena ze hry.



Vě výše uvedeném příkladu chce Viky získat druhého klerika. Musí zaplatit 1 zlatou minci a 1 žeton rekruta. Pak musí přesunout svůj ukazatel na další políčko magisterské stupnice a okamžitě získá 2 vítězné body.

4.2.6. Královská garda



Po umístění dřevěné figurky na královskou gardu hráč může položit 1 kartu elitního válečníka na 1 volné políčko na městské zdi po zaplacení 1 žetonu rekruta a 1 stříbra (šedá kostička). Toto může učinit až dvakrát za jednu dřevěnou figurku. Je-li karta elitního válečníka položena na kterékoli z označených políček vedle hlavní brány, pak hráč, který ji tam umístil, okamžitě získá 1 vítězný bod.

4.2.7. Cech stavitelů



Po umístění dřevěné figurky na cech stavitelů hráč může získat jednu z dostupných destiček budov, umístěných v dolní části města. Hráč musí zaplatit uvedenou cenu v surovinách, vezme si příslušnou destičku a přidá si zobrazené vítězné body. Schopnost destičky budovy je tomuto hráči okamžitě k dispozici. Hráč nesmí získat stejnou destičku budovy více než jednou.

4.2.8. Akademie



Po umístění dřevěné figurky na akademii hráč může po zaplacení 2 zlatých mincí získat kartu umění. Poté si hráč může koupit druhou kartu umění za stejnou cenu. Hráč si nemůže při umístění jedné figurky koupit více než dvě karty umění.

4.2.9. Planetárium



Po umístění dřevěné figurky na planetárium hráč může po zaplacení 1 zlaté mince a 1 papyru získat kartu vědy. Poté si hráč může koupit druhou kartu vědy za stejnou cenu. Hráč si nemůže při umístění jedné figurky koupit více než dvě karty vědy.

4.2.10. Palác



Palác je místo, kam se vykládají lícem nahoru karty královny přízně. Tyto karty poskytují akční políčka navíc, která se v každém kole mění. Mohou být využívána stejným způsobem jako akce budov.



Při hře 2 hráčů se kartami královny přízně zaplní pouze první 2 políčka.



Při hře 3 hráčů se kartami královny přízně zaplní pouze první 3 políčka.



Při hře 4 hráčů se kartami královny přízně zaplní všechna políčka.

5. Magistři

Používáním magistrů místo dvořanů při provádění akce může hráč získat výhody navíc. Hráč se může vždy rozhodnout, že použije magistra jako dvořana a vstoupí na libovolné akční políčko bez využití výhody, kterou magistr poskytuje. Hráč může pomoci jediné karty magistra vstoupit na akční políčko, které za normálních okolností vyžaduje 2 karty.



5.1 Výběřčí daní (červený)

Když hráč používá k provedení akce výběřčího daní, musí na požadované políčko položit žeton výběřčího daní a pak na něj postavit dřevěnou figurku. Kdykoli jiný hráč postaví svou dřevěnou figurku do stejné budovy, musí majiteli tohoto výběřčího daní zaplatit 1 zlatou minci. Platbu výběřčímu daní může ignorovat hráč, který vstupuje do budovy svým vlastním výběřčím daní.



5.2 Klerik (modrý)

Když hráč používá k provedení akce klerika, může ignorovat veškerá omezení políčka a položit svou dřevěnou figurku na políčko, které je již obsazeno jinou dřevěnou figurkou. Stále ovšem musí zaplatit 1 zlatou minci hráči, který má na této budově žeton výběřčího daní.



5.3 Písař (zelený)

Poté, co hráč vykonal akci zahráním písaře, může okamžitě vykonal další akci (zahrát kartu nebo karty, umístit dřevěnou figurku, provést akci). Jestliže tuto druhou akci vykonal zahráním dalšího písaře, výhoda tohoto druhého písaře se již neuplatní.



5.4 Kupec (žlutý)

Když hráč použije kupce v budovách s vyznačeným symbolem kupce, obdrží zisk navíc. Je-li kupec použit v pokladnici, hráč obdrží navíc jednu zlatou minci. Je-li použit ve skladišti, hráč obdrží navíc jednu surovinu (je-li k dispozici). Je-li kupec použit v kasárnách, hráč obdrží navíc jeden žeton rekruta.


6. Konec kola

Když kolo končí, musí být učiněno následující:

- ◆ Hráči si porovnají nepoužité karty v rukou a stanoví pořadí hráčů pro příští kolo, jak je uvedeno v kapitole 4.1 **Odstoupení = pořadí hráčů**. Nepoužité karty posléze odloží.
- ◆ Hráči si vezmou z hrací desky své dřevěné figurky.
- ◆ Hráči si vezmou z hrací desky všechny své žetony výběřčích daní.


- ◆ Odstraňte kartu královny přízně, která je na palácové stupnici nejdále. Všechny ostatní karty posuňte o 1 políčko dopředu (po směru šípek) a pak odkryjte novou kartu královny přízně a položte ji na první (nyní volné) políčko.
- ◆ Všechny zbývající suroviny ve skladišti vraťte do společné zásoby surovin. Odkryjte novou kartu provincie a umístěte na skladiště suroviny zobrazené na této kartě.
- ◆ Následuje-li liché kolo (třetí, páté atd.), musí každý hráč rozdělit svých 10 karet na dvě hromádky a jednu z nich si zvolit k použití v dalším kole, jak je uvedeno v kapitole 4. **Průběh hry.** Následuje-li sudé kolo (druhé, čtvrté atd.), pak si každý hráč vezme zbývající hromádku svých 5 karet, kterou bude používat v následujícím kole.
- ◆ Žeton na stupnici období se posune o jedno políčko dopředu.

7. Konec období = útok



Když žeton na stupnici období dorazí na políčko útoku, období končí a dojde k útoku na město. Zamíchejte karty útoku a jednu z nich otočte, abyste odhalili sílu útoku (v závislosti na počtu hráčů). Kartu poté vyřadte ze hry. Je-li celkový počet elitních válečníků na zdi roven nebo větší než síla útoku, bylo město úspěšně ubráněno bez jakýchkoli důsledků. Je-li celkový počet elitních válečníků na zdi menší než síla útoku, nepřítel vyplenil

město. Každý hráč musí odevzdat tolik žetonů rekrutů, jaký je rozdíl mezi počtem jeho vlastních elitních válečníků na zdi a silou útoku. Nemá-li dostatek žetonů rekrutů, musí odevzdat tolik surovin, kolik žetonů rekrutů mu chybí. Jestliže hráč nevyrovnal sílu útoku ani ztrátou všech žetonů rekrutů a surovin, musí za každou 1 zbývající sílu útoku zaplatit 2 zlaté mince. Jestliže hráč ani ztrátou všech žetonů rekrutů, všech surovin a všech mincí stále nevyrovnal sílu útoku, musí ztratit tolik vítězných bodů, kolik síly zbývá. Všimněte si, že hráčovo skóre může klesnout pod 0.



Příklad: Je konec prvního období. Hráčům se podařilo poslat na zeď celkem 4 elitní válečníky. Jeden z těchto válečníků patří Sandře. Je otočena karta útoku, která oznamuje, že síla útoku je 5. Protože počet elitních válečníků je nižší než síla tohoto útoku, je město vypleněno. Jelikož Sandra má na zdi 1 elitního válečníka a síla útoku je 5, musí nyní ztratit 4 žetony rekrutů. Sandra vlastní pouze jeden žeton rekruta. Vráť jej do společné zásoby a nyní musí ztratit 3 suroviny. Sandra vlastní pouze 1 surovinu. Vráť ji do společné zásoby a musí ztratit 4 zlaté mince. Má však pouze 2 zlaté mince, takže ztratí také 1 vítězný bod.

7.1 Bodování

Poté, co je útok vyhodnocen, hráči obdrží vítězné body podle karty králova daru pro toto období. Hráč s nejvyšším počtem karet umění obdrží nejvyšší počet bodů uvedený na kartě králova daru, hráč s druhým nejvyšším počtem obdrží druhý nejvyšší počet bodů a tak dále. Totéž se provede pro karty vědy a elitní válečníky na zdi podle příslušných řádků na kartě králova daru.

Jestliže nastane shoda, shodující se hráči sečtou body pro shodující se místa a pak si je rozdělí rovnoměrně mezi sebou (zaokrouhlují dolů). Například jsou-li dva

hráči shodně na druhém místě, sečtou body za 2. a 3. místo, vydělí tento součet dvěma a každý z nich získá výsledný počet bodů. Jsou-li 3 hráči shodně na 1. místě, sečtou body za 1., 2. a 3. místo, výsledek vydělí 3 a každý z nich získá výsledný počet bodů. V obou případech hráč, který má méně karet, obdrží odměnu za 4. místo.

Aby hráč získal body v příslušné kategorii, musí vlastnit alespoň jednu kartu umění, alespoň jednu kartu vědy anebo alespoň jednoho elitního válečníka na zdi.

7.2 Příprava dalšího období

Otočte kartu králova daru z předchozího období lícem dolů.

Naplňte tržiště podle další karty králova daru.

Vraťte všechny elitní válečníky ze zdi jejich majitelům.

Vraťte všechny karty umění a vědy na jejich hromádky.

8. Výhra

Poté, co je na konci 3. období vykonáno bodování podle 3. karty králova daru, hra končí. Hráči si na bodovací stupnici přidávají všechny body, které jim poskytnou schopnosti karet budov (tj. Cechu architektů

a Dvora magistrů), a hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů se stává vítězem. V případě shody vítězí hráč s nejvyšším počtem žetonů rekrutů, zlatých mincí a surovin. Je-li stále shoda, je vítězství společné.

9. Destičky budov

Destičky budov lze získávat pomocí akce Cechu stavitelů. U některých budov je k dispozici více než jedna destička, jiné nabízejí pouze jednu. Ve hře 2 hráčů by hráči měli od každé budovy hrát pouze s jednou destičkou. Ve hře 3 nebo 4 hráčů hrajte se všemi destičkami.

Hráč nesmí získat tutéž destičku budovy dvakrát.

- ♦ **Během 2. období** jsou všechny destičky budov 2. úrovně o 1 černou kostičku (železo) levnější.
- ♦ **Během 3. období** jsou všechny destičky budov 2. úrovně o 1 černou kostičku (železo) levnější a všechny destičky budov 3. úrovně o 1 bílou kostičku (kámen) levnější.

Název

Cena

Vítězné body

Schopnost

Budova, v níž tato schopnost platí

The diagram shows a building card for 'WEAPONSMITH'. It has a name label 'Název' pointing to the top banner. A price label 'Cena' points to a stack of three black cubes. A victory points label 'Vítězné body' points to a gold coin icon with the number '2'. A skill label 'Schopnost' points to a red shield icon with a white cross. A building label 'Budova, v níž tato schopnost platí' points to the 'BARRACKS' icon at the bottom.

Řemeslnictví



Pokaždé, když tento hráč získá novou destičku budovy (včetně destičky Řemeslnictví, která mu dává tuto schopnost), obdrží 2 zlaté mince.

Dům umění



Na začátku každého dalšího období hráč obdrží 3 zlaté mince.

Krčma



Na začátku každého dalšího období hráč obdrží dva žetony rekrutů.



Hostinec



Když hráč získává nového magistra v Cechovní hale, platí o jednu surovinu méně.

Kovárna



Kdykoli hráč umístí svou dřevěnou figurku do kasáren, získá dva žetony rekrutů navíc.

Obchodní dům



Když hráč prodává suroviny na tržišti, obdrží o 1 zlatou minci více. Když hráč kupuje suroviny na tržišti, platí o 1 zlatou minci méně.

Kaple



Hráčovi kupci se považují současně i za výběrčí daní a naopak.

Laboratoř



Když hráč umístí svou dřevěnou figurku na tržiště, obdrží ze společné zásoby 1 papyrus nebo 1 stříbro.

Galerie



Během přidělování bodů na konci období hráč získá 1 vítězný bod za každou kartu umění, kterou vlastní.

Knihovna



Během přidělování bodů na konci období hráč získá 1 vítězný bod za každou kartu vědy, kterou vlastní.

Zbrojnice



Během přidělování bodů na konci období hráč získá 1 vítězný bod za každého elitního válečníka, kterého má na zdi.

Cech architektů



Na konci hry hráč obdrží 1 vítězný bod za každou destičku budovy, kterou získal (včetně Cechu architektů, který mu dává tuto schopnost).

Dvůr magistrů



Na konci hry hráč obdrží 1 vítězný bod za každého magistra, kterého vlastní.

Zahrady



Hráč obdrží 8 vítězných bodů.

Socha



Hráč obdrží 9 vítězných bodů.

10. Symboly



Klerik



Výběrčí daní



Písař



Kupec



Dvořan



Provincie



Rozdělit balíček



Elitní válečník



Umění



Věda



Jakákoli surovina



Stříbro



Železo



Kámen



Papyrus



Útok



Ukazatel



Dřevěná figurka



Vítězné body



Každé období



Cech stavitelů



Emblém hráče Orlů



Emblém hráče Lvů



Emblém hráče Draků



Emblém hráče Jednorozců

Autoři

Designéři:	Nikolas Sakaloglou Sotiris Tsantilas
Pomocní vývojáři:	Pantelis Bouboulis Kostas Retalis Konstantinos Kokkinis
Ilustrátor:	Antonis Papantoniou
Grafický designér:	Giota Vorgia
Vedoucí produkce:	Konstantinos Kokkinis

Poděkování

Rádi bychom poděkovali našim testérům:

Vangelis Velles, Panagiota Politi, Tony Cimino, George Lykos, Dimitris Vasiadis, Fotis Psarros, Emmanouil Psarros, George Kakopoulos, Manos Velivasakis, Christos Gialouris, Vangelis Foskolos, Tasos Grigoriadis, Panagiotis Bozas, Thodoris Christodouloupoulos, Ioannis Reppas, Apostolos Skoteiniotis, Babis Giannios, Spyros Maganiaris, Sandra Biniari

Zvláštní poděkování:

Matt Shinnars, Vangelis Velles, Spyros Tsantilas a Vicky Stavrou

Věnování

„Mé dceři Evelině.“

Nikolas Sakaloglou

„Rád bych věnoval tuto hru své ženě Vicky a svému synovi Spyrovi za jejich cennou podporu.“

Sotiris Tsantilas

„Rád bych věnoval tuto hru své milující ženě Sandře za její neustálou podporu a přispívání a našim dcerám Irice a Nagii.“

Konstantinos Kokkinis



Poznámka: Archon je produkt fikce. Jakýkoli vztah ke skutečným názvům nebo postavám je čistě náhodný. Tato hra nereprezentuje historii. Skutečné historické detaily se od obsahu této hry mohou lišit.

Máte-li jakékoli komentáře nebo dotazy, prosíme kontaktujte nás na adrese info@artipiagames.com nebo navštivte naši webovou stránku www.artipiagames.com

© 2012 Nikolas Sakaloglou – Sotiris Tsantilas. © 2013 Artipia Games. Všechna práva vyhrazena.