

# Roundforest

## Pravidlá hry

Vzrušujúce dobrodružstvo  
pre 2 až 4 hráčov od 8 rokov  
Autor: Pierrot

S vrchovato naloženým batohom sa vydávaš na tajuplnú cestu až do samotného srdca lesa, známeho ako Roundforest. Tvoj cieľ: nazbierať tri zlaté jablká, ktoré prinesieš lesnému duchovi. Za to dostaneš na oplátku smaragdový prsteň, ktorý svojmu držiteľovi prepožičia moc nad celým čarovným lesom. No nemysli si, hľadanie nebude jednoduché. Zakliaty les žije: všade, kam vkročíš, sa pôda priamo pod tvojimi nohami otočí a sťaží ti orientáciu. Okrem toho sem-tam naďabíš na viacero tajomných postáv, ktoré ti nie sú vždy priateľsky naklonené.

Si pripravený na toto dobrodružstvo?  
Tak vyraz na cestu!

## HRA OBSAHUJE

32 osemhranných lesných dielov, 4 z nich so studničkou  
4 batohy na predmety, mince a zlaté jablká  
4 herné figúrky  
4 mapy  
8 kompasových tokenov  
1 čierny mešec  
1 modrý mešec  
52 farebných žetónov: 24 modrých / 12 červených / 16 žltých  
1 tabuľka víl  
12 kariet s postavami  
12 tokenov so zlatými jablkami  
12 tokenov postáv  
39 tokenov s predmetmi  
24 medených mincí  
12 strieborných mincí  
1 smaragdový prsteň  
1 pravidlá hry

## CIEĽ HRY

Cieľom je získať legendárny smaragdový prsteň tak, že prinesiete lesnému duchovi 3 zlaté jablká a vyrovnáte všetky svoje dlhy u tajuplných postáv v hre.

## PRÍPRAVA

- ☺ Pred začiatkom úplne prvej hry vytlačte opatrne všetky diely z tabuľky.
- ☺ V závislosti od počtu hráčov rozmiestnite dieliky lesa v náhodnom poradí na hraciu plochu Roundforest (pozrite vyobrazenie rozmiestnenia pre 3-4 alebo 2 hráčov).

### Pri rozmiestňovaní dielov dbajte na to, aby

- boli všetky štyri studničky presne na miestach, ako je to znázornené na obrázku
- ostalo medzi dielikmi lesa dosť miesta, aby sa dali neskôr voľne otáčať
- všetky časti boli uložené tak, aby boli osemhranné dieliky zarovnané horizontálne a vertikálne, no nie diagonálne

Každý hráč si zvolí niektorú z farebných figúrok a batoh, ktorý položí na kraj lesa. Figúrku si zatiaľ položí na batoh. Okrem toho obdrží každý hráč 2 kompasové dľaždice ako aj jednu mapku, ktoré si odloží vedľa batohu. Všetky farebné žetóny sa zamiešajú v čiernom mešci a položia sa v náhodnom poradí do stredu lesných dielov - na

každý diel jeden žetón. Štyri studničky ostanú voľné. Všetky tokeny predmetov sa vložia do modrého mešca. Poznámka: na zvýšenie náročnosti hry môžete odobrať z hry všetky strieborné mince doplniť tečku na konci vety.

Tabuľku víl položte vedľa plochy Roundforestu a naplňte jej rady náhodne vybranými tokenmi predmetov.

Teraz zamiešajte 12 kariet s postavami a lícnou stranou, tak aby neboli postavy vidieť, ich položte na kopy na kraj lesa. 12 farebných žetónov položte vedľa.

Medené a strieborné mince, zlaté jablká a smaragdový prsteň umiestnite vedľa lesa do zásoby.



Nastavenie hry pre 3-4 hráčov:



## HERNÝ POSTUP

Vyberte si začiatočného hráča a postupujte podľa smeru hodinových ručičiek.

**Ten, kto je na rade, sa môže rozhodnúť pre jednu z dvoch možností:**

- a. Ťahať figúrkou alebo
- b. Urobiť si prestávku a ostať na aktuálnom lesnom dieli

### a. Tah figúrkou

V prvom kole začína každý hráč so svojou figúrkou z miesta, kde má odložený batoh a môže presunúť figúrkou na jeden z dvoch susedných dielikov. V ďalšej časti hry sa už na batoh nedá figúrkou vrátiť. Osemhranné lesné diely vyznačujú plochu, na ktorej sa môže figúrka pohybovať a to horizontálne alebo vertikálne. Figúrkou sa môžete pohybovať o maximálne

Nastavenie hry pre 2 hráčov:



dva diely lesa a nie za jeho okraj. Symboly, ktoré ležia vnútri osemhranných dielikov lesa, sa vzťahujú na priamo susediace časti, symboly ležiace na vonkajšej časti sa vzťahujú na nasledujúci diel v uvedenom smere. Ak je symbol celý biely, môžete vstúpiť figúrkou do tejto časti lesa. Ak je symbol prázdny, teda nevyplnený, nedá sa do tejto časti lesa figúrkou ísť. Ak sa nachádza prázdny symbol vo vnútornej časti, môže sa daný dielik lesa preskočiť. Na jednom dieli môže stáť vždy len jedna figúrka.



*Výnimka: kompas.* Odovzdaním tokenu kompasu umožní hráčovi vstúpiť aj do tých častí lesa, na ktoré ukazuje prázdny symbol na dieliku, na ktorom hráčova figúrka práve stojí. Keď kompas použijete, vypadáva z hry. Použiť kompas môže každý hráč za jednu hru iba dvakrát.



## b. Prestávka

Hráč sa môže rozhodnúť jednoducho ponechať figúrku na mieste. Prestávku urobí hráč aj vtedy, keď v rámci kola nemôže figúrkou pohnúť ani jedným smerom kvôli vyznačeným symbolom.

Následne musí vykonať hráč tieto kroky presne v tomto poradí:

### 1. Otočiť dielikom lesa



Nezávisle na tom, či sa hráč rozhodol pre možnosť a) alebo b) musí ten diel lesa, na ktorom sa nachádza figúrka, otočiť o 90°. Smer otáčania je označený dvoma šípkami na dieliku lesa. Nové nastavenia osemhranného dieliku teraz určuje možné pohyby figúrok, ktoré budú v dispozícii v ďalšom kole. Ak si urobí hráč Prestávku, skončil ťah a na rade je ďalší hráč.

### 2. Zabratie opustenej časti lesa

Na diel lesa, z ktorej hráč odišiel figúrkou, je potrebné znova položiť farebný žetón, ktorý náhodne vytiahnete z čierneho mešca, pokiaľ na ňom hráč nenechal token predmetu alebo postavy.

### 3. Vykonalie akcie

Ďalšie akcie sa odvíjajú od toho, čo sa nachádza na dieliku lesa, na ktorý hráč vstúpil figúrkou.

#### Modrý žetón

– potiahnuť si predmet, ponechať si ho, vymeniť alebo odložiť

Ak na dieliku lesa leží modrý žetón, zoberie sa a položí mimo hraciu plochu. Hráč si následne vyberie z modrého mešca jeden predmet.

Počas svojej cesty lesom môžu hráči zbierať ľahké a ťažké predmety.



Pozadie tokenov ťažkých predmetov žiari oranžovou farbou. Medzi ťažké predmety patrí nákova, sud, sedlo, truhlica s pokladom a kameň. Každý hráč môže niesť v batohu len jeden ťažký predmet. Ťažké predmety sa dajú používať napr.

k zabráneniu otočenia dieliku lesa (pozri časť Vytvoriť alebo odstrániť blokádu).

K ľahkým predmetom patria prilba, podkova, klobúk, syr, kanvica, kríž, džbán, lyžica, mažiar, minca, huba, fľaša, kľúč, meč, čizmy alebo magický elixír.

Ak je predmet označený červeným výkričníkom, môže byť užitočný pre postavy na dokončenie jednotlivých úloh (pozri časť Postavy).

Ak si hráč vybral predmet, má na výber jednu z troch možností:

- A. predmet si ponechá a vloží ho do svojho batohu, ak v ňom má ešte miesto,
- B. predmet si ponechať nechce. Položí token s predmetom. Na diel lesa pod svoju figúrku. Tam ostane, kým ho nezoberie ďalší hráč,
- C. trúfne si na výmenný obchod s vílou. Na tabuľke víl sa nachádzajú tri rady s predmetmi. Ak chce hráč predmet vymeniť, musí token, ktorý si práve vytiahol, dať naspäť do modrého mešca, a môže si vybrať predmet, ktorý sa nachádza v jednom rade v tabuľke víl. V tomto prípade platí:



**spodný rad:** Hráč dostane predmet bezplatne,  
**stredný rad:** Hráč musí zaplatiť 1 medenú mincu,  
**horný rad:** Hráč musí zaplatiť 2 medené mince.

Zaplatené mince sa vracajú do zásob.

*Poznámka:* Ak už hráč nemá medené mince, môže dať víle aj jednu striebornú. Ale pozor, víla nie je dobročinná organizácia a drobné nevracia!

Vymenený token s predmetom sa uloží do batohu. Zvyšné tokeny predmetov sa z daného radu odstránia a položia vedľa tabuľky víl. Tokeny vo vyšších radoch sa posunú nižšie a do najvyššej rady sa pridajú nové tokeny z vrecúška. Nakoniec sa do modrého mešca vložia odobraté tokeny predmetov.

*Poznámka:* Ak je na vytiahnutom alebo vymenenom tokene minca, je možné ju okamžite vymeniť za príslušnú mincu zo zásoby. Token sa vloží späť do modrého mešca.

**Upozornenie:** Do batohu sa zmestia najviac 3 predmety, z toho jeden ťažký!

### Žltý žetón

– vytiahnuť predmet a položiť ho na iný diel lesa

Ak je na dielikú lesa položený žltý žetón, položí sa mimo hraciu plochu. Potom vyberie hráč z modrého mešca jeden predmet – tento si však nenechá, ale položí ho na ľubovoľný diel lesa, na ktorom už je žltý žetón. Žltý žetón z tohto dielu sa takisto položí mimo hraciu plochu. Predmet ostane na dielikú lesa tak dlho, kým ho nezoberie ďalší hráč. Ak na dielikoch lesa nie sú žiadne žlté žetóny, položí sa predmet na diel s modrým žetónom a modrý žetón sa položí mimo hraciu plochu.

### Červený žetón - potiahnuť kartu postavy

Ak je na dielikú lesa položený červený žetón, položí sa mimo hraciu plochu. Hráč si potom vyberie ľubovoľnú kartu postavy. Existujú tri rozdielne typy postáv, ktoré sú vyobrazené na kartách.



**Práterské postavy** jsou: kovář, hostinský a sochař.



**Nepřáterské postavy** jsou: čarodějnice, loupežník a čert.



**Pomocné postavy** jsou: princ, jednorožec, kupec, žebrák, skřítek a lesní duch.



Priateľské a nepriateľské postavy dávajú hráčovi úlohy, ktoré dokáže vykonať pomocou určitých predmetov (červený výkričník!) a/alebo s pomocou mincí. Hráč si môže zvoliť, či chce vykonať vrchnú alebo spodnú úlohu. Ak hráč nemôže alebo nechce dokončiť

úlohu okamžite, položí vybranú kartu postavy vedľa svojho batohu obrázkom postavy nahor. Potom vyhledá token postavy, ktorá sa zhoduje s kartou, a položí ju na diel lesa pod svoju postavu. Týmto spôsobom môžu aj ostatní hráči naraziť na danú postavu a úlohu dokončiť sami.

**Pozor:** Ak má hráč kartu s priateľskou alebo nepriateľskou postavou, je voči tejto postave zaviazaný, pretože nesplní úlohu, ktorá mu bola pridelená. Pokiaľ je hráč zaviazaný jednej alebo viacerým postavám, lesný duch mu odmietne darovať smaragdový prsteň, aj keď hráč zhromaždil 3 zlaté jablká!

Hráč má 3 možnosti na splatenie svojich dlhov:

- ☺ Hráč postupne zbiera predmety alebo mince potrebné na dokončenie úlohy a v priebehu hry sa presunie na diel lesa so zodpovedajúcim tokenom postavy a daruje jej ich.
- ☺ Hráč obetuje zlaté jablko, aby sa tak zbavil zadĺženia. Jablko sa následne vracia do zásob. Ak hráč nemôže alebo nechce obetovať zlaté jablko okamžite, ale využiť túto možnosť, ako vyrovnat dlh, neskôr, musí sa najprv presunúť na diel lesa s príslušným tokenom postavy, aby jej mohol zlaté jablko darovať.

☺ Iný hráč zozbiera požadované predmety alebo mince a splní úlohu. Aby tak urobil, musí sa tiež najprv presunúť figúrkou na diel lesa s príslušným tokenom postavy, aby jej podaroval predmety či mince.

Ak hráč splnil vrchnú úlohu, dlh je vyrovnaný a hráč je voľný. Ak hráč splní spodnú úlohu, dostane zlaté jablko - od priateľských postáv ako odmenu a od nepriateľských postáv, lebo ich prekabátil. Po dokončení úlohy sa príslušná karta postavy opäť zamieša do kopy kariet a token zodpovedajúcej postavy sa umiestni mimo hraciu plochu. Predmety použité na dokončenie úlohy sa vrátia do modrého mešca, mince sa vrátia do zásoby.

Pomocné postavy ponúkajú určité zručnosti, z ktorých si niektorú môžete vybrať a použiť. Ak chce hráč využiť danú schopnosť, vykoná akciu zobrazenú na karte a vloží kartu postáv späť do kopy kariet. Ak hráč túto schopnosť nepotrebuje alebo ju nechce použiť ihneď, položí kartu vedľa hracieho plánu obrázkom postavy hore, aby ju ostatní videli. Vyhľadá príslušný token postavy a umiestni ju pod svoju postavu na dielik lesa. Týmto spôsobom môžu ostatní hráči naraziť na postavu a využiť jej schopnosti. Na to je potrebné, aby sa figúrka iného hráča spolu s tokenom postavy nachádzala na danom dieliku lesa. Medzi pomocníkmi sa nachádza tiež lesný duch (pozri Stretnutie s lesným duchom).

Podrobný popis rôznych postáv nájdete na konci pravidiel hry.

**Keď sa minú všetky farebné žetóny z mešca, vrátia sa do neho žetóny, ktoré sú položené mimo hraciu plochu.**

### Kúzelné studničky

V lese sú ukryté 4 kúzelné studničky, ktoré vedia premeniť predmety na mince a mince zas na zlaté jablká. Ak hráč vstúpi na diel lesa so studničkou, môže si vybrať jednu z nasledujúcich možností:



Vybrať z batohu 2 ľubovoľné predmety a vymeniť ich za 2 medené mince.

Vybrať z batohu 3 medené mince a vymeniť ich za 1 striebornú mincu.

Vybrať z batohu 1 striebornú mincu a vymeniť ju za 1 zlaté jablko, ktoré hráč vloží do svojho batohu.

Vymenené predmety sa vracajú späť do modrého mešca, vymenené mince sa vracajú do zásob. Nie je povolené meniť i medené alebo strieborné mince zo zásoby.

**Nerobiť nič:** Ak hráč nemôže alebo nechce nič meniť, môže sa vzdať ťahu.

**Počas svojho ťahu môže hráč vykonať iba jednu z uvedených akcií, a to iba vtedy, ak práve vstúpil na diel lesa so studničkou. Výmena sa môže konať iba tak, ako je to uvedené na mapke. Nie je možné vymeniť jednu medenú mincu za jeden predmet alebo dve zlaté jablká za dve strieborné mince. Ak si hráč urobí prestávku na dieli lesa so studničkou, otočí diel pri svojom ďalšom ťahu, ale nesmie vykonať žiadne ďalšie ťahy alebo akcie. Následne je na rade ďalší hráč.**

### Tokeny predmetov

Ak potiahne hráč svojou figúrkou na diel lesa, na ktorom už leží nejaký predmet, môže ho zobrať alebo vymeniť v tabuľke víl podľa postupu popísaného vyššie. Oboje je možné len vtedy, ak má v batohu dost' miesta (max. 3 predmety z toho najviac jeden ťažký). Ak už nemá hráč v batohu miesto, nemôže vykonať ďalšiu akciu, token predmetu ostane na dieli lesa a na rade je ďalší hráč.

### Token postáv

Ak sa na dieli lesa nachádza token postavy, dá sa na neho vstúpiť len vtedy, ak sa použijú schopnosti postavy alebo ak sa splní zadaná úloha. Nemusí to byť nevyhnutne hráč, ktorý pôvodne položil token postavy na tento diel lesa. Ak hráč zaplatí dlh za spoluhráča, vráti spoluhráč token postavy späť. Má to ale šťastie! Je oslobodený od dlžoby, no nedostáva žiadnu odmenu. Tá patrí hráčovi, ktorý úlohu dokončil. Token postáv sa znova položí vedľa kopy kariet s postavami.

### Vytvoriť alebo odstrániť blokádu (voliteľné)

Môžete použiť ťažké predmety k zabráneniu otáčania dielikov lesa. Za týmto účelom umiestnite z batohu token s ťažkým predmetom na voľné miesto medzi diely lesa. Takto ste zablokovali všetky prilahlé časti lesa, ktoré sa nemôžu otáčať, kým nie je ťažký predmet odstránený. Blokovanie sa môže použiť alebo odstrániť iba raz za jedno kolo, a to buď na začiatku alebo na konci kola.



(ukážka blokované ťažkými predmetmi)

**Pozor: Ťažké predmety ležiace na dieliku lesa nie sú blokáda a nebránia teda v otáčaní. A nezabudnite: v batohu viete odnieť len jeden ťažký predmet!**

### Stretnutie s lesným duchom

Aby hráč natrafil na lesného ducha, nesmie mať dlžobu u žiadnej postavy a musí nazbierať 3 zlaté jablká. Existujú štyri spôsoby, ako získať vytúžené zlaté jablká:



- premenou striebornej mince v kúzelní studničke (pozri Kúzelná studnička),
- od priateľských postáv ako odmenu za splnenie úlohy (pozri Červený žetón - potiahnuť si kartu postavy),
- od nepriateľských postáv, ktoré ste prekabátili (pozri Červený žetón - potiahnuť si kartu postavy),

- **v truhlici s pokladmi:** Hráč, ktorému sa podarilo do batohu nazbierať tokeny predmetov Truhlica a Kľúč, môže kľúčom otvoriť truhlicu, v ktorej sa nachádza zlaté jablko. Oba tokeny sa potom vrátia naspäť do modrého mešca, zlaté jablko sa vloží do batohu.

Ak splní hráč všetky podmienky na dokončenie hry a ešte nie je vyzložený token lesného ducha, je najvyšší čas ducha vyvolať. Na túto mystickú udalosť je potrebné, aby spoluhráč naľavo od hráča, ktorý splnil všetky potrebné podmienky, položil token lesného ducha na ľubovoľný lesný diel s červeným žetónom. Ak taký nie je, je možné položiť token lesného ducha na diel s modrým žetónom. Farebný žetón sa potom položí mimo hraciu plochu.

## KONIEC

Hra končí, akonáhle hráč nazbiera 3 zlaté jablká, nemá dlh u žiadnej postavy a presunul sa figúrkou na diel lesa, na ktorej sa nachádza token lesného ducha. Výmenou za 3 zlaté jablká obdrží hráč od lesného ducha smaragdový prsteň a vyhráva hru.

## POSTAVY

### Priateľské postavy



Kováč potrebuje nákovu (ťažký predmet!) na dokončenie svojich majstrovských diel zo železa. Každý, kto mu prinesie nákovu, dostane za odmenu meč. Hráč si môže vybrať príslušný token z modrého mešca. Ak však v mešci nezostal žiadny meč, hráč má smolu a nedostane nič. Ak dáte kováčovi nákovu, no už máte meč v batohu, miesto toho dostanete zo zásob zlaté jablko. Nákovka sa vloží naspäť do modrého mešca.



Hostinský potrebuje pre svojich vždy smädných zákazníkov sud piva (ťažký predmet!). Každý, kto mu takýto sud prinesie, dostane ako odmenu magický elixír. Hráč si môže vybrať príslušný token z modrého mešca. Ak však v mešci nezostal žiaden lektvar, hráč má smolu a nedostane nič. Ak dáte hostinskému sud, no už máte magický lektvar v batohu, miesto toho dostanete zo zásob zlaté jablko. Pivný sud sa vráti naspäť do modrého mešca.



Sochár potrebuje na svoje umelecké výtvyry veľký kus kameňa (ťažký predmet!). Každý, kto mu prinesie kameň, dostane za odmenu kríž. Hráč si môže vybrať príslušný token z modrého mešca. Ak však v mešci nezostal žiaden kríž, hráč má smolu a nedostane nič. Ak dáte sochárovi kameň, no už máte kríž v batohu, miesto toho dostanete zo zásob zlaté jablko. Kameň sa vráti naspäť do modrého mešca.

## Nepriateľské postavy:



Čarodejnica sa bojí kríža. Ak máte v batohu kríž, môžete ho použiť na jej odplašenie. Ak však máte kríž a zároveň magický elixír, prekabáťte starú čarodejnicu, až s hrôzou utečie, pričom jej vypadne zlaté jablko. Obe položky - kríž a elixír - sa vrátia do modrého mešca a hráč si môže zo zásob zobrať zlaté jablko.



Lúpežník požaduje nevyberaným spôsobom od hráča dve medené mince. Tí, ktorí mu ich dajú, sa ho zbavia. No ak máte okrem dvoch medenáčkov aj meč, prekabáťte lúpežníka, ktorý s hrôzou utečie, až mu vypadne zlaté jablko. Medené mince sa vracajú do zásob a meč do modrého mešca. Hráč si môže zo zásob zobrať zlaté jablko.



Čert dáva hráčovi ponuku, ktorá sa neodmieta: striebornú mincu za jeho dušu. Každý, kto dá čertovi striebornú mincu, zbaví sa pekelného spoločníka a zachráni si svoju nesmrteľnú dušu. No ak mu dá okrem striebornej mince aj kríž, prekabáti starého čerta a zbaví sa ho raz a navždy. Za odmenu si môže zobrať zo zásob zlaté jablko.

## Pomocné postavy:



Princ odmeňuje odvahu hráča, ktorého stretne. Hráč smie preto vytiahnuť tri veci z modrého mešca, vybrať si jednu z nich a tú vložiť do svojho batohu. Ďalšie dve sa vrátia späť do mešca. Túto princovu schopnosť môžete využiť, iba ak máte v batohu dostatok miesta.



Jednorozec vie poľahky nájsť správnu cestu cez Roundforest a rýchlo preniesie hráča na požadované miesto. Hráč môže položiť svoju figúrku na ktorýkoľvek voľný dielik lesa a potom ho otočiť o 90°. Týmto končí jeho ťah. Ak má však hráč v batohu sedlo, môže vykonať aj akciu, ktorá je na tomto dieliku lesa označená žetónom alebo tokenom. Token so sedlom sa potom vráti späť do modrého mešca.



Kupec ponúka lákavý obchod: odkúpi od hráča až tri predmety a za každý ponúka jeden medenáč. Žetóny predmetov sa vložia do modrého mešca, medené mince do batohu. A to zďaleka nie je všetko! Hráč má jedinečnú možnosť kúpiť zlaté jablko len za jednu striebornú mincu. Hráč si môže zobrať jablko zo zásob a vložiť ho do batohu, strieborná minca sa dáva do zásob. Hráč si môže vybrať jednu z dvoch akciovyých ponúk, no nie obe naraz! Poznámka: Kupec nie je banka a nevymieňa medenáky za strieborné mince!



Škriatok vie nájsť pre hráča predmet jeho túžob. Hráč si môže vybrať z modrého mešca taký predmet, ktorý sa mu hodí a vymeniť ho za predmet zo svojho batohu. Môžete si vybrať ľubovoľný predmet okrem peňazí, tie škriatok darovať nevie. Poznámka: vo svojom batohu môžete mať aj po takejto výmene len jeden ťažký predmet.



Žobrák sa poneviera hore-dole a pozná kde-koho. Za jednu medenú mincu zavedie hráča za hociktorou postavou. Hráč si preto môže vybrať ľubovoľnú kartu postavy z kopy a kartu s žobrákom zas zamieša naspäť. Ak si zvolil hráč pomocnú postavu, môže ihneď využiť jej schopnosti. Ak sa rozhodol pre priateľskú alebo nepriateľskú postavu, môže ihneď splatiť svoj dlh. Inak sa postupuje tak, ako je popísané vyššie.



Lesný duch vlastní legendárny smaragdový prsteň. Ak už nedĺžite žiadnej postave nič a prinesiete lesnému duchovi 3 zlaté jablká, získavate drahocenný prsteň a vyhráвате hru.

*Kvôli jednoduchosti a zrozumiteľnosti nepoužívame v slovách mužský a ženský rod súčasne (napr. hráč/ka). Všetky označenia osôb platia rovnako pre všetky pohlavia.*

Ak máte otázky alebo pripomienky k hre „Roundforest“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz



Nájdete nás na Facebooku  
facebook.com/PiatnikCZ  
piatnik.com

Upozornenie! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť prehltnuté. Nebezpečenstvo udusenia. Uchovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradená.