



1-5



8+



30

TLAM  
games

Pravidla sólové  
hry najdete  
na samostatném  
listu.

# VÁLKA KVĚTŮ

**AUTOR:**  
**ADAM E. DAULTON**  
**ILUSTRACE: APOLLINE ETIENNE**

Každý dobrý čaroděj ví, že nejlepší přísady do lektvarů jsou ty čerstvě sklizené z vlastní zahrádky. Potíž je v tom, že ne každý si ji může dovolit. V tomhle kraji je jen jeden malinký kousek dostatečně úrodné půdy na pěstování čarovných rostlin. A tak se všichni čarodějové shodli, že zde založí „sdílenou“ zahrádku. Ale vy už začínáte osnovat plán! Vyšlete své věrné víly, aby pronikly do zahrádky a zabraly pro vás co nejvíce sazenic s nadpřirozenými schopnostmi. Až zahrádka vykvete, budete mít ty nejurodnější záhonky jen a jen pro sebe!

## Jste čaroděj

Ve hře *Válka květů* budete všichni budovat sdílenou zahrádku plnou čarovných rostlin. Budete do ní přidávat sazenice a rozhodovat, zda je necháte klíčit, nebo růst. Rozšiřujte okraje zahrádky, sbírejte čarovné drahokamy a vysílejte do zahrádky své víly, aby pro vás ovládly co nejcennější záhonky.

## Jak vyhrát

Na konci hry získáte body za nasbírané drahokamy a zvláštní bodovací podmínky rostlin. Především ale získáte body za ovládané záhonky! Větší záhonky jsou hodnotnější. Pokud ovládáte nejvíce sazenic v záhonku, ovládáte celý záhonek. V případě shody má přednost sazenice s nižším číslem. Čaroděj s nejvyšším počtem bodů se stane vítězem!

## ! Výukový mód

Hrajete s dětmi? Hrajete úplně poprvé? V tom případě vyzkoušejte výukový mód, který najdete na zadní straně pravidel. Nejprve si přečtete celá pravidla (*není jich moc*) a poté provedte změny navrhované ve *výukovém módu*. Díky tomu se pohodlně a snadno seznámíte se základními principy hry a v dalších partiích můžete směle a beze zmatků přejít k plnohodnotným pravidlům!

# Herní materiál

## 64 destiček sazenic 8 pro každou rostlinu, očíslované 1 až 8



## 8 karet rostlin

ČAS PROVEDENÍ SCHOPNOSTI	SCHOPNOST KLÍČENÍ	SCHOPNOST RŮSTU

**Žravěj**  
Kolem kořene žravěj se musí mít vily na pozoru. Přestože jde o nebezpečnou rostlinu, pro její klíčení se vyplní raketa pár kasovnic. Ima totiž děláme svým zvláštním přizpůsobením efektní každého kouzla.

**NÁZEV ROSTLINY**    **BONUSOVÁ VÍLA**    **BODOVÁNÍ NA KONCI HRY**    **ČAS PROVEDENÍ SCHOPNOSTI**

## 8 alternativních karet rostlin

Každý druh sazenice má jednu základní a jednu **alternativní kartu rostliny**. Během několika prvních partií ponechte alternativní karty v krabici. Jsou o něco složitější než základní karty. Alternativní karty poznáte podle tmavého ohraničení schopnosti a symbolu alternativy u názvu.

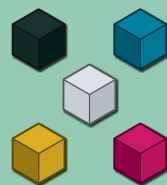
ČAS PROVEDENÍ SCHOPNOSTI	SCHOPNOST KLÍČENÍ	SCHOPNOST RŮSTU

**Chňapkej**  
Vše kartičky chňapkej fungují jako náložkový mechanismus. Na každou kartu se musí najít 1 kasovnic. Pokud se srazí dolníka rozvraty, každý hráč si musí vzít 1 kasovnic. Pokud se srazí dolníka rozvraty, každý hráč si musí vzít 1 kasovnic.

**SYMBOL ALTERNATIVY**

Až budete mít pocit, že jste připraveni na složitější rostliny, přečtěte si sekci **Alternativní rostliny** na str. 7.

100 vil  
20 pro každého hráče



1 pytlík



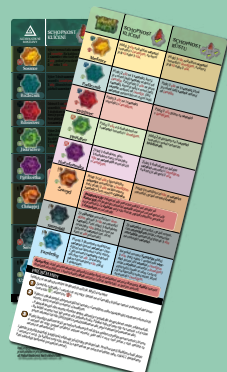
1 figurka čaroděje



80 žetonů drahokamů  
5 různými hodnotami



5 přehledových listů



# Příprava hry

1 Vyberte 5 rostlin, které ve hře použijete (nebo náhodně vytáhněte 5 karet rostlin).

Karty těchto rostlin umístěte na stůl a utvořte z nich sloupec.

Karty vyskládejte do sloupce v pořadí podle času provedení schopnosti.

- Ranní rostliny nahoru.
- Polední rostliny doprostřed.
- Večerní rostliny dolů.

Pokud má více karet stejný čas provedení schopnosti, jejich vzájemné pořadí v rámci tohoto času by mělo být náhodné.

2 Z krabice vezměte 5 odpovídajících druhů sazenic (tzn. ty destičky sazenic, které jsou na kartách ve sloupci karet).

2 Pokud hrají pouze 2 hráči, odeberte od každého druhu sazenice s čísly 7 a 8. Vraťte je do krabice.

3 Pokud hrají pouze 3 hráči, odeberte od každého druhu sazenic s číslem 8. Vraťte je do krabice.

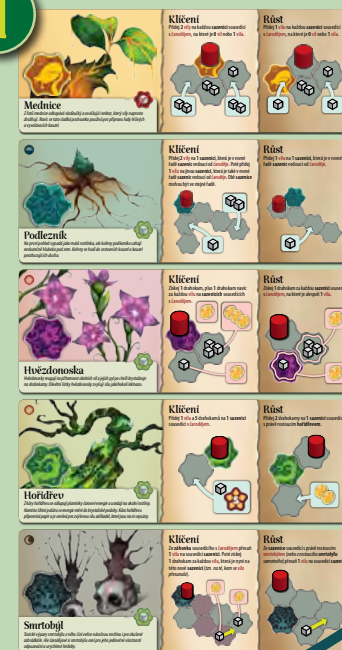
Jaká kombinace rostlin bude dobrá?

Přestože jakýchkoli 5 rostlin vytvoří zajímavé a zábavné herní situace, pokud použijete alespoň 2 ranní, alespoň 1 polední a alespoň 1 noční rostlinu, budete mít ze hry vyváženější dojem.

Pokud chcete jednotlivé rostliny v rámci části dne vybrat náhodně, můžete se řídit symbolem času provedení schopnosti, který najdete na rubu karet.



1



5

HERNÍ PROSTOR

ZÁSoba DRAHOKAMŮ

SLOUPEC KARET

3

ZAHRÁDKA

ZAHRADNICTVÍ

4

7

6

MATERIÁL RŮŽOVÉHO HRÁČE

7

7

# Průběh hry

Hráči se střídají na tahu počínaje začínajícím hráčem a poté dál po směru hodinových ručiček. Takto pokračujte, dokud nedojdou sazenice v pytlíku. Poté nastane závěrečné bodování. Když jste **na tahu**, proveďte postupně 3 jednoduché kroky:

## 1 Zasazení sazenice

Vyberte **1 sazenici** ze své ruky a umístěte na ni figurku **čaroděje**. Sazenici s čarodějem poté **umístěte** na jakékoli volné místo podél vnějšího okraje zahrádky (tzn. **nová sazenice se musí alespoň 1 stranou dotýkat jedné či více sazenic v zahrádce**).

• **Většina** rostlin vám v tuto chvíli umožní přidat bonusovou vílu. Pokud vám rostlina **bonusovou vílu** poskytuje, smíte vzít vílu ze své zásoby a přidat ji na právě zasazenou sazenici. Zda rostlina bonusovou vílu poskytuje, **poznáte podle symbolu na kartě dané rostliny**.



Bonusová vila



Bez bonusové vily

Poté následuje důležité rozhodnutí:

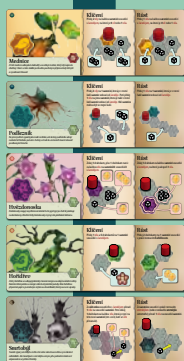
## 2 Klíčení, nebo růst?



Pokud se rozhodnete pro **klíčení**, aktivujete **schopnost klíčení sazenice s čarodějem** (tzn. **nově zasazené sazenice**).

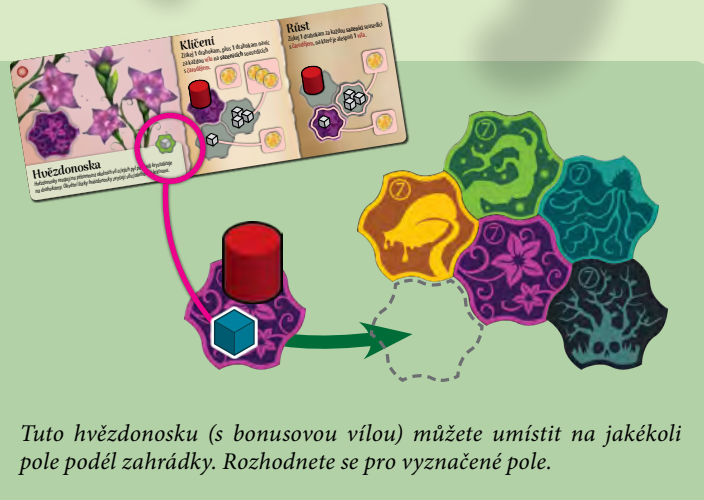


Pokud se rozhodnete pro **růst**, aktivujete **schopnost růstu všech sazenic, které sousedí se sazenicí s čarodějem** (tzn. **aktivujete schopnost růstu všech sazenic, které se dotýkají nově zasazené sazenice, ale neaktivujete žádnou schopnost nově zasazené sazenice**). Růst jednotlivých sazenic aktivujte postupně, jednu sazenici po druhé.



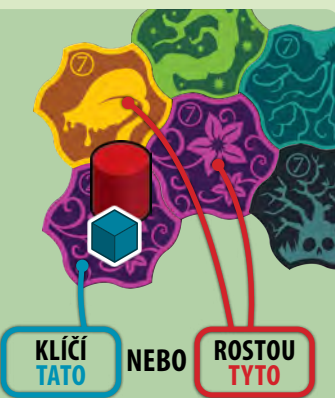
• Pokud aktivujete **růst** u více sazenic naráz, aktivujete je v **pořadí podle sloupce karet (odshora dolů)**. Pokud aktivujete růst u více sazenic **stejněho druhu**, aktivujte je v libovolném pořadí (ale samozřejmě pouze ve chvíli, kdy je tento druh sazenic na řadě).

• Ať už aktivujete klíčení nebo růst, **smíte se rozhodnout neaktivovat schopnost jakékoli sazenice, na jejíž aktivaci máte nárok**.



Tuto hvězdonosku (s bonusovou vilou) můžete umístit na jakékoli pole podél zahrádky. Rozhodnete se pro vyznačené pole.

- **Necháte rostliny klíčit, nebo růst?**
- Pokud se rozhodnete pro **klíčení**, aktivujete **schopnost klíčení** nově zasazené hvězdonosky.
- Pokud se rozhodnete pro **růst**, aktivujete **schopnost růstu** mednice a hvězdonosky, které s nově zasazenou hvězdonoskou sousedí.



KLÍČÍ TATO NEBO ROSTOU TYTO

Rozhodnete se pro **růst**. Pořadí rostlin ve sloupci karet určuje, v jakém pořadí sazenice aktivujete: nejprve mednici a pak hvězdonosku.

- 1 **Rostoucí mednice** vám umožní přidat 1 vilu na každou sazenici, která sousedí s čarodějem.
- 2 **Rostoucí hvězdonoska** vám přinese 1 drahokam za každou sazenici s alespoň 1 vilou, která sousedí s čarodějem. Díky mednici jsou nyní dvě! Vezmete si 2 drahokamy ze zásoby.



## 3 Dobráni sazenice

Vezměte **figurku čaroděje** a **předejte** ji dalšímu hráči po směru hodinových ručiček. Poté **vytáhněte 1 náhodnou sazenici** z pytlíku a vezměte si ji do ruky.

- Pokud vytáhněte **poslední sazenici** z pytlíku, **oznamte** to ostatním hráčům. Nastane konec hry (viz **Konec hry** níže).
- Pokud vytáhněte druh sazenice, který již máte v ruce, smíte **1** ze svých sazenic vyměnit za sazenici ze **zahradnictví**.

## Co musíte vědět o sazenicích a schopnostech

• **EXTRÉMNE DŮLEŽITÉ: Na jedné sazenici smí být vily pouze jednoho hráče.**

Pokud máte přidat vilu na sazenici, kde se již nachází jedna či více cizích vil, pak **namísto přidání své vily odstraníte** z dané sazenice 1 cizí vilu.

Pokud **přesouváte** svoji vilu na sazenici, kde se nachází jedna či více cizích vil, pak odstraníte svoji přesouvanou vilu a **spolu s ní odstraníte i 1 cizí vilu** z dané sazenice.

• Když **přidáváte** vily, berte je ze své zásoby vil. **Odstraněné vily** se vrací do zásob svých majitelů. Na stejnou sazenici smíte v průběhu hry přidat libovolný počet svých vil.

• Pokud máte přidat vilu, ale v zásobě již žádnou nemáte, musíte vzít 1 svoji vilu z libovolné sazenice a vrátit ji do své zásoby. Poté ji přidáte na patřičnou sazenici.

• **Nemusíte** aktivovat každou sazenici, na jejíž aktivaci máte nárok. Pokud ale nějakou sazenici aktivujete, musíte její schopnost vyhodnotit zcela nebo v maximální možné míře.

• Když sázíte novou sazenici do zahrádky, nelze ji zasadit **skrz** takzvanou „úzkou škvíru“. To znamená, že nově zasazenou sazenici musíte být schopni posunout po stole až na vybrané místo. Protože destičku sazenice nelze posunout skrz úzkou škvíru, nelze ji tam zasadit. Sazenici nelze zasadit tam, kde by ji obklopovalo 5 nebo 6 dalších sazenic. Pokud při sázení sazenice pohnete okolními sazenicemi, vraťte je na **původní** místa.



ÚZKÁ ŠKVÍRA

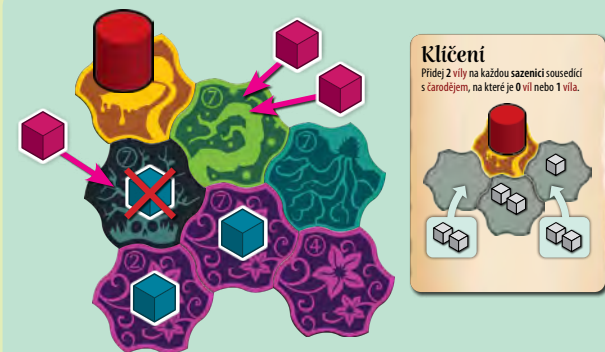
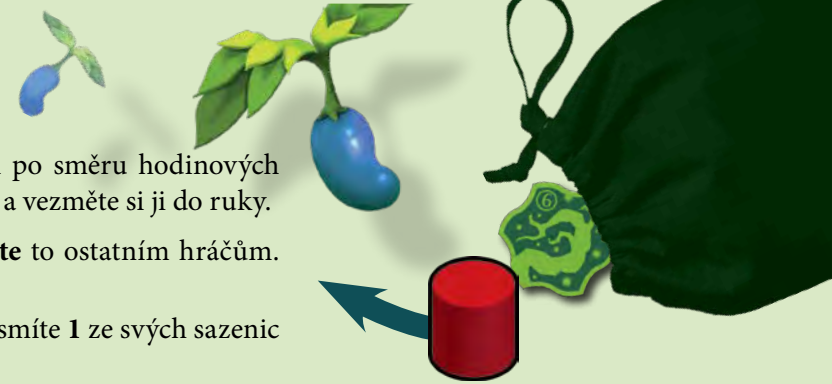
• Pokud nějaká schopnost přidává do zahrádky drahokamy, berete je ze společné zásoby, nikoliv ze své osobní zásoby.

## Konec hry

Jakmile některý hráč vytáhne poslední sazenici z pytlíku, oznámí to ostatním hráčům. Každý hráč poté odehraje 1 poslední tah. **Na konci hry tedy všem v ruce zůstane 1 nezasazená sazenice.**

Pokud jsou některé vaše vily odstraněny ze zahrádky až **poté**, co odehrajete svůj poslední tah, získáte **2 drahokamy za každou** svoji takto odstraněnou vilu.

Jakmile odehrajete poslední tahy, následuje **závěrečné bodování**.



Klíčení

Přidej 2 vily na každou sazenici sousedící s čarodějem, na které je 0 vil nebo 1 vila.

Například zde používá růžový hráč schopnost klíčení na nově zasazené mednici. Díky schopnosti smí v tomto případě přidat 2 vily na obě sazenice sousedící s čarodějem. Růžový hráč přidá 2 vily na prázdný hořidřev. Ale protože na sousedícím smrtobýlu je jedna modrá vila, nejprve musí tuto vilu odstranit (čímž přijde o 1 přidávanou vilu). Teprve poté přidá 1 svoji vilu.

Například v tomto případě nelze posunout novou sazenici na místo označené X, protože sazenice podlezníku a hořidřevu tvoří úzkou škvíru. Sem tedy sazenici nelze zasadit.

Smíte ale zasadit sazenici přímo k úzké škvíře, na místo označené ✓, načez můžete například použít schopnosti růstu sousedícího podlezníku a hořidřevu.



Žlutý hráč už odehrál svůj poslední tah. Modrý ve svém posledním tahu nechal klíčit svízlivec, který mu umožnil přidat 3 vily na sazenici smrtobýlu s číslem 5.

Obě vily žlutého hráče jsou odstraněny z této sazenice (čímž modrý přišel o první 2 přidávané vily). Třetí vilu modrý přidá na sazenici. Za takto odstraněné vily získá žlutý celkem 4 drahokamy.



# Bodování

Své body počítejte pomocí drahokamů. Každý drahokam má hodnotu 1 bodu. Postupně vyhodnoťte následující body:

- Možná se vám podařilo získat drahokamy již během hry. Tyto drahokamy také započítejte do svého skóre. V závislosti na rostlinách, které jsou ve hře, se může počet těchto drahokamů výrazně lišit: od žádných až po pořádnou hromadu.
- Na některých kartách rostlin (například na kartě žravce) najdete podmínku pro závěrečné bodování. Tato podmínka vám také řekne, kdy přesně během závěrečného bodování ji máte vyhodnotit. Ujistěte se, že tyto podmínky vyhodnocujete ve správnou chvíli.



- Veźmte si drahokamy ze všech sazenic, na kterých máte alespoň 1 vílu. Drahokamy ze sazenic, kde žádné víly nejsou, vraťte zpět do zásoby.

- Obodujte každý záhonek (záhonek je souvislá oblast sousedících sazenic stejného druhu. I osamocená sazenice tvoří záhonek). Body, které za záhonek získáte, závisí na jeho velikosti (velikost znamená počet sazenic tvořících záhonek). Přesný počet bodů najdete v Tabulce bodování záhonků napravo.

Když záhonek obodujete, opatrně jej oddělte od zahrádky, aby bylo jasné, které záhonky už byly obodovány.

- Každý záhonek poskytuje body za 1. a 2. místo v počtu ovládnutých sazenic v záhonku. Sazenici ovládáte, pokud na ní máte alespoň 1 vílu. Body za 1. místo získáte, pokud ovládáte nejvíce sazenic v daném záhonku. Body za 2. místo získáte, pokud jste na druhém místě v počtu ovládnutých sazenic v daném záhonku.
- Pokud ovládáte alespoň 1 sazenici v záhonku, a zároveň nejste na 1. ani 2. místě v počtu ovládnutých sazenic, získáte za tento záhonek 1 bod.
- Na počtu vašich vil v záhonku vůbec nezáleží. Důležitý je pouze počet ovládnutých sazenic.
- Pokud nastane shoda v počtu ovládnutých sazenic, je rozhodnuta ve prospěch hráče, který v daném záhonku ovládá sazenici s nižším číslem.

Vítězem je hráč s nejvyšším počtem drahokamů!

Pokud nastane shoda, stává se vítězem hráč, který má více vil v zahrádce. Pokud shoda i nadále trvá, tito hráči se o vítězství dělí... v příští partii by na se sebe měli dívat obzvláště přísně!



Na konci hry by mohla zahrádka vypadat nějak takto.

## TABULKA BODOVÁNÍ ZÁHONKŮ

Velikost záhonku	1. místo	2. místo	Všichni ostatní
1 sazenice	1	×	×
2 sazenice	3	1	×
3 sazenice	5	2	1
4 sazenice	7	3	1
5 sazenic	9	4	1
6 sazenic	11	5	1
7 sazenic	13	6	1
8 sazenic	15	7	1

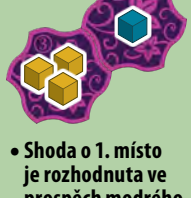
Následují příklady bodování záhonků. Pamatujte, že a) na počtu vil v záhonku vůbec nezáleží, důležitý je pouze počet ovládaných sazenic, a také že b) shoda je rozhodnuta ve prospěch toho hráče, který ovládá sazenici s nižším číslem.



- Modrý je na 1. místě, takže získá 3 body.



- Shoda o 1. místo je rozhodnuta ve prospěch žlutého, takže získá 5 bodů.
- Shoda o 2. místo je rozhodnuta ve prospěch růžového, takže získá 2 body.
- Modrý získá 1 bod.



- Shoda o 1. místo je rozhodnuta ve prospěch modrého, takže získá 3 body.
- Žlutý je na 2. místě, takže získá 1 bod.



- Žlutý je na 1. místě, takže získá 11 bodů.
- Modrý je na 2. místě, takže získá 5 bodů.
- Růžový získá 1 bod.



- Růžový je na 1. místě, takže získá 7 bodů.
- Shoda o 2. místo je rozhodnuta ve prospěch žlutého, takže získá 3 body.
- Modrý získá 1 bod.

## Herní termíny, které najdete na kartách

- **Drahokamy:** Vykrystalizovaná čarovná energie, kterou plodí některé rostliny v zahrádce. Drahokamy jsou vítězné body, které chcete sbírat.. Pokud není přímo řečeno jinak, drahokamy přidáváte a získáváte ze společné zásoby.
- **Víly:** Čarovné zahradní bytosti. Přítomnost vil na sazenicích rozhodne o tom, kdo ovládá jednotlivé záhonky v zahrádce.
- **Sazenice:** Jedna destička.
- **Záhonek:** Souvislá oblast sousedících sazenic stejného druhu. I osamocená sazenice tvoří malinký záhonek.
- **Volné místo:** Imaginární prostor o velikosti sazenice, na kterém dosud žádná sazenice není. Jinými slovy jsou to volné prostory sousedící se stávajícími sazenicemi.
- **Ovládání:** Sazenici ovládáte, pokud na ní máte alespoň 1 vílu. Záhonek ovládáte, pokud v tomto záhonku ovládáte více sazenic než protivráči. Pokud nastane shoda v počtu ovládaných sazenic, je shoda rozhodnuta ve prospěch toho hráče ve shodě, který ovládá sazenici s nejnižším číslem.
- **Uvolněná a neuvolněná:** Sazenice je uvolněná, pokud se dá od zahrádky odsunout bez rozdělení zahrádky a bez posunutí skrz úzkou škvíru. V opačném případě je sazenice neuvolněná.
- **Osamělá:** Osamělá víla je taková, která stojí na sazenici sama.
- **Cizí:** Cizí víly jsou ty, které patří protivráčům.
- **Neobsazená:** Neobsazená sazenice je sazenice bez vil.
- **Prázdná:** Prázdná sazenice, je taková, na které vůbec nic není.



## △ Alternativní rostliny △

Díky alternativním rostlinám bude úroda v zahrádce ještě mnohem rozmanitější. Obecně vzato jsou schopnosti alternativních rostlin podobné schopnostem základních rostlin, ale jsou o něco složitější. V jedné partii nelze použít základní i alternativní verzi stejné rostliny, protože obě verze používají stejné destičky sazenic.

Pokud vybíráte karty rostlin náhodně a otočíte kartu, jejíž verze je již ve hře, jednoduše kartu odložte a vyberte jinou.

Během několika prvních partií ponechte alternativní verze rostlin raději v krabici. Až budete mít pocit, že jste připraveni, zkuste mezi základní rostliny přidat jednu nebo dvě alternativní rostliny.



Například fazoletky a alternativní vzletolusky používají ty samé destičky sazenic. Proto je nelze použít ve stejné partii.

# Hrajete poprvé? Chcete začít zlehka? Zkuste výukový mód!

Při první hře (obzvláště se začátečníky a mladšími hráči) mohou být schopnosti klíčení a růstu naráz trochu příliš. Ale díky našemu **výukovému módu** se můžete nejprve seznámit s jednou schopností rostlin a pak se směle vrhnout do plné hry. Doporučujeme vyzkoušet tento mód při první partii. Navíc je bleskurychlý.

Použijte těchto pět rostlin:



Všechny tyto rostliny buďto přidávají víly do zahrádky, nebo přinášejí drahokamy. Ostatní rostliny do hry vnášejí složitější a agresivnější mechanismy.

## Překryjte schopnosti růstu

Jakmile vytvoříte sloupec karet, vezměte přebytečné karty a překryjte jimi všechny schopnosti **růstu** (viz příklad napravo). Schopnosti růstu nebudou potřeba.

## Bude se jen klíčit!

Přesně tak, během této partie použijete pouze schopnosti **klíčení**. Naučit se 5 efektů je mnohem jednodušší než se jich naučit 10, a tak budou vaše první kroky ve hře pohodlnější. Všechno ostatní je stejné jako v plné hře. Stačí rychlá partie výukového módu a můžete se vrhnout do plné hry!

## Jsme připraveni... co dál?

Můžete si zahrát výukový mód znovu s odlišnými rostlinami nebo můžete odhalit schopnosti růstu a zkusit plnou partii s rostlinami, které už znáte.

Povšimněte si, že každá rostlinka má svůj „charakter“, který určuje obě její schopnosti. Schopnost klíčení je vlastně jen zesílená verze schopnosti růstu. Například mednice vždy přidává víly na sazenice kolem čaroděje. Jediný rozdíl je v tom, že efekt klíčení je přidá lépe než efekt růstu. Hořidřev přidává drahokamy do zahrádky, smrtobýl přesouvá víly a tak dále...



## Tvůrci, jejich poděkování a česká verze hry

**AUTOR HRY**  
ADAM E. DAULTON

**ILUSTRACE**  
APOLLINE ETIENNE

**GRAFICKÁ ÚPRAVA A PRAVIDLA**  
KTBG & JORY FRYE Cappel

**MANAGER KOMUNIKACE**  
SEAN JACQUEMAIN

**VEDOUcí PROJEKTU**  
HELAINA Cappel

**ČESKÁ VERZE HRY**  
TLAMA GAMES

**REDAKCE**  
MIROSLAV TLAMICHA

**PŘEKLAD**  
ONDŘEJ POLÁK

**KOREKTURY**  
MARCEL ONDRÁK

**GRAFICKÁ ÚPRAVA**  
MICHAL HUBÁČEK

**Adam děkuje:** Úžasným lidem v KTBG (to byl tedy rok) a všem playtesterům, díky kterým se hra stala skutečností. Patří mezi ně: Erik Angelotti, Janna & Jonathan Bakerovi, Travis Chance, Kaylee Daulton, Krista Daulton, Mark a Markita Daultonovi, Austin Frey, Jason Funk, Christopher Gaizet, Jack Graham, Chris Hamm, Tyler Holmes, Charlie Hoopes, Jeff Huter, Brian Ivanson, Sean Johnson, Jonathan Kafoure, AJ Lambeth, Nick Little, Jason Locke, Brian McCarty, Marty McCoy, Patrick McNeal, Max Michael, David Miller, Justin Moe, Annie & Jer Bear Montzovi, Chanae Morris, Julia & Patrick Olmsteadovi, Payton Price, Matt Saefkow, Trevor Schwartz, JT Smith, Ann Marie & Steve Shambaughovi, Christopher Stayton, Scott Stayton, Pete Stewart, Taylor Swango, Kyle Walterbach, Mark Wisdom a parádní parta u Protospiel Indy.

**KTBG děkuje:** Všem našim playtesterům. Jemnovitě to jsou: Aubrey, Jory, Ruth, Aaron, Rowan a Dana Cappelovi, Orly a Adi Gutstadtovi, Steve a Sadie Dudkiewiczovi, Adam Marostica, Jordy Rofle, Andrew Wolf, Erica Bouyouiris a Eric Lang. Taky týmu Jacquemain, jako vždy. Davidu Diazovi a týmu Mesa děkujeme za krásné video a animace. Gabriel a Connor Martin z Trayforge vytvořili překrásný insert. Alex Radcliffe, Derek a Lizzy Funkhouserovi, Mik & Starla z OFPG, Richard Hamm, celá rodina Burellových, Jesse Anderson, Will a Sara Meadowsovi, Beneeta Kaur, a Jon-Paul Decosse, i vy všichni si zasloužíte velké díky. Také děkujeme všem neuvěřitelně sdílným a nadšeným fanouškům na Kickstarteru. Bez vás by naše hry nikdy nespátily světu světa. Ale největší díky si zaslouží přítel naší Kelly.



[WWW.TLAGAMES.COM](http://WWW.TLAGAMES.COM)  
KTBG © 2022 Všechna práva vyhrazena.