



# AUTOMA

L'AUTOMA è un avversario che può essere utilizzato in partite da 1 a 3 giocatori, oltre ad esso. Per giocare contro l'Automa vengono utilizzate nuove Carte e un Segnalino Bussola.

## CONTENUTO



9 Carte Azione



9 Carte Movimento



2 Carte Riassunto e 1 Carta Bussola

Edizione commemorativa per i 200 anni d'Indipendenza del Brasile



Segnalino Bussola di Metallo

## SETUP CON L'AUTOMA

Segui le istruzioni per il setup a pag. 6 del Regolamento del gioco base. Scegli una qualsiasi Plancia Giocatore per indicare l'Automa, **non disporrà di una Plancia Monarca né di alcun Palazzo da II a VI**. Poi, in ordine:

**A** Pesca 3 Carte Era, 1 per Era, e posizionale a faccia in giù vicino alla Plancia dell'Automa.

**B** Dopo che i giocatori hanno scelto le loro Capitali, assegna all'Automa la Capitale rimanente ed il **Palazzo I** del suo colore. Se l'Automa non è il primo giocatore, come indicato sulla Tessera Capitale, sarà l'ultimo a giocare il suo turno.



**C** Tenendo conto della difficoltà selezionata, mischia le **Carte Azione e Movimento Automa** in mazzi separati. Posiziona i due mazzi coperti vicino alla Plancia dell'Automa.

**D** Posiziona la **Bussola** sulla Capitale dell'Automa.

## SCEGLI IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

### PER UNA PARTITA FACILE:

Rimuovi tutte le 4 Carte con una Stella dai Mazzi.



### PER UNA PARTITA DIFFICILE:

Non rimuovere alcuna carta dai Mazzi.

### PER UNA PARTITA EPICA:

Rimuovi tutte le 4 Carte con una Piuma dai Mazzi.



Puoi regolare i Mazzi Movimento e Azione indipendentemente per avere più variazione di difficoltà e comportamenti. Per farlo, rimuovi o aggiungi Carte Stella o Piuma a ciascun Mazzo.



Rimetti le Carte non utilizzate nella scatola.

## TURNO DELL'AUTOMA

Il Turno dell'Automa segue la sequenza di una partita normale. Prima, l'Automa utilizzerà le **Carte Azione** invece dei Segnalini Azione per simulare le sue azioni. Poi, **se l'Automa ha Unità Militari sulla mappa**, utilizzerà le **Carte Movimento** per simulare gli spostamenti.

**Importante: l'Automa NON gestisce Risorse o Beni.** Durante la partita, l'Automa non raccoglie, produce né paga Risorse o Beni!



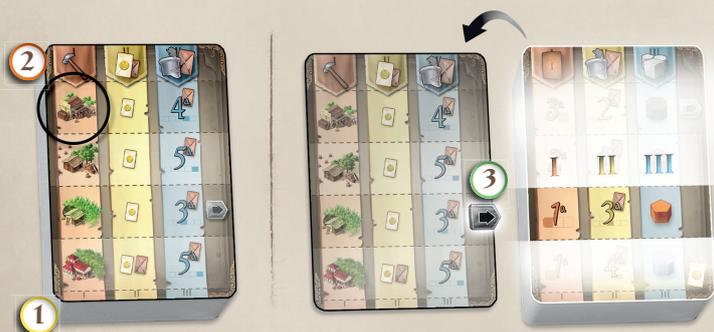
### PRIMA FASE: AZIONE (OBBLIGATORIA)

Le Carte Azione hanno **3 Colonne**, ognuna rappresentante le Azioni da svolgere durante una determinata Era. Ciascuna colonna ha **4 righe Azione**, che verranno eseguite in base alla **Freccia** sulla Carta Azione del turno precedente.



Durante la **Fase Azione del turno dell'Automa**, svolgi seguenti passaggi:

- 1 Nel primo round, capovolgi il Mazzo Carte Azione a faccia in su.
- 2 Risolvi la prima riga nella colonna corrispondente all'Era in corso della Carta Azione.
- 3 All'inizio di ogni turno, durante i round successivi, rimuovi la carta in cima al mazzo e posizionala in una pila poco a sinistra, scoperta. Una **Freccia** su questa carta indicherà quale riga Azione della prossima Carta del mazzo dovrai risolvere, nella **Colonna Era** dell'Era in corso.
- 4 Se all'inizio di un turno viene rimossa l'ultima carta del mazzo, rimischia tutte le Carte Azione e posiziona il mazzo scoperto. Quindi, risolvi la prima riga della Carta nella colonna dell'Era in corso.



## SECONDA FASE: MOVIMENTO (OBBLIGATORIA SE L'AUTOMA HA UNITÀ SULLA MAPPA)

Le Carte Movimento sono il modo in cui l'Automa si muova sulla mappa. Hanno una **Colonna sulla sinistra** divisa in **4 righe Direzione o Bonus**. Una **Freccia** sulla Carta Movimento del turno precedente **indica** la riga Direzione o Bonus da risolvere durante questo turno. Sulla destra, è indicata la direzione del movimento che deve essere svolto dalle Unità dell'Automa sulla mappa, con l'ausilio della **Bussola**.



La Fase Movimento dell'Automa **si svolge SOLO SE ha Unità Militari sulla mappa!** Se ne ha, svolgi i seguenti passaggi:

- 1 Nel turno in cui l'Automa schiera la sua prima Unità, capovolgi il Mazzo Carte Movimento a faccia in su e risolvi la prima riga della colonna a sinistra.
- 2 Se la prima riga della Carta non indica una direzione, **punta la Bussola verso la Capitale Giocatore più vicina**. *Se ci sono più opzioni, punta la Bussola verso la Capitale del giocatore con più esperienza*. Se la prima riga della Carta invece conferisce Bonus, assegna il Bonus all'Automa.
- 3 Durante i turni successivi, **se l'Automa ha ancora Unità sulla Mappa all'inizio della Fase Movimento**, rimuovi la Carta in cima al Mazzo e posizionala in una pila poco a sinistra. La **Freccia** su questa Carta **indica quale riga Direzione o Bonus verrà usata** nella prossima Carta del Mazzo.
- 4 Se c'è **una Tessera Esplorazione del tipo indicato sulla Carta adiacente**, e se l'Automa ha movimenti a disposizione, muovi tutte le Unità/Bussola dalla Tessera contenente l'Unità più forte su questa Tessera Esplorazione.
- 5 Se **non c'è una Tessera Esplorazione del tipo indicato sulla Carta adiacente**, e se l'Automa ha movimenti a disposizione, muovi tutte le Unità/Bussola dalla Tessera contenente l'Unità più forte sulla mappa, come indicato.
- 6 Se all'inizio di un turno viene rimossa l'ultima carta del mazzo, rimischia tutte le Carte Movimento e posiziona il mazzo scoperto. Quindi, risolvi la prima riga della Carta.



## LA FASE AZIONE DELL'AUTOMA

L'Automa durante il suo turno svolgerà sempre un'Azione, indicata dalle Carte Azione.

Attenzione: **se non è possibile risolvere l'Azione nella riga indicata**, prova a risolvere l'Azione della riga sottostante. Se necessario, continua a scorrere lungo le azioni possibili finché non riesci a trovarne una interamente risolvibile. Se nella colonna Era attuale non ci sono Azioni che possono essere risolte, l'Automa ottiene **1 Carta Oro**.

Ricorda: le azioni dell'Automa non hanno un costo e non generano Risorse o Produzione sui suoi Edifici.

### Esempio:

L'Azione scelta dalla Freccia non può essere risolta perché l'Automa ha già Fabbricato il Pentagono Rosa (Tessuto). Per questo turno, verrà quindi scelta la riga Azione successiva nella stessa Colonna Era.



## COSTRUZIONI



Il posizionamento degli Edifici dell'Automa sulla mappa segue le stesse regole del gioco base. Tuttavia, **quando sono disponibili più opzioni**, segui queste regole, nell'ordine specificato:

- 1 Posiziona l'Edificio nello **spazio adiacente che garantisce il più alto numero di potenziali spazi Edificio** per l'Automa.
- 2 Se c'è un pareggio, posiziona l'Edificio nello **spazio adiacente all'Edificio che vale più Punti Vittoria**.
- 3 In caso di ulteriore pareggio, posiziona l'Edificio nello **spazio adiacente più vicino alla Capitale**.

Se non c'è Tessera disponibile per l'Edificio indicato, costruisci la riga successiva della Carta. Se l'Automa non ha spazi liberi dove poter costruire, costruirà su un Edificio non catturato dell'Era I e poi dell'Era II, seguendo le regole sopraccitate (2 e 3). Se l'obiettivo della Carta Missione include "Edificio di qualsiasi Era" o include un Edificio che richiede un Terreno non disponibile per la costruzione, seleziona il primo Edificio possibile per l'Era corrente, come indicato, da sinistra verso destra, nella parte in alto della Plancia Giocatore.

### Esempio:

Costruendo su questo spazio, l'Automa aumenta il numero di tessere su cui può costruire di 2.



## CITTÀ



Il posizionamento delle Città dell'Automa sulla mappa **ignora la presenza del Monarca! Tutte le sue Città vengono costruite adiacenti al suo Impero** seguendo le stesse regole di costruzione spiegate in precedenza. L'Automa sceglierà sempre la Città più a sinistra disponibile dalla plancia Comune.

## SCHIERARE LE UNITÀ MILITARI

Le Unità Militari dell'Automa da schierare vengono scelte secondo l'ordine col quale appaiono sulla Plancia: dalla 1° alla 5°. **Le Unità sconfitte nella riserva seguono lo stesso ordine.**

Se l'Automa non ha già Unità sulla mappa, l'Unità schierata viene posizionata sulla sua Capitale. Tuttavia, se l'Automa ha già Unità sulla mappa, **TUTTE le Unità che schiera devono essere posizionate sulla Tessera che contiene l'Unità più forte/Bussola!**

Se l'Automa ha già un Prodotto che potenzia la sua Arcata Schiera, quegli effetti vengono attivati e viene quindi schierata la prossima Unità disponibile sulla Plancia, partendo da sinistra. Questa regola si applica anche quando una Carta Missione richiede uno schieramento.



## DIPINTI



L'Automa sceglie una carta Dipinto come indicato sulla Carta Azione. Le abilità del Dipinto devono essere automaticamente utilizzate dall'Automa, fatta eccezione per quelle che aumentano la Produzione o le Risorse. Nel caso di un'Azione che coinvolge un Obiettivo su una Carta Missione, scegli il Dipinto più a sinistra di quel tipo.

## PRODOTTI



L'Automa fabbrica un Prodotto in base alla sua forma e colore. Nel caso di un'Azione generica per l'Obiettivo su una Carta Missione, scegli il Prodotto più a sinistra disponibile. Posizionalo quindi nell'Arcata Azione con la stessa forma più a sinistra.

## CARTE MISSIONE

La Carta Missione Automa dell'Era in corso **viene rivelata solo quando una delle sue Carte Azione richiede l'esecuzione di uno specifico Obiettivo**. Questi Obiettivi sono identificati dall'ordine col quale appaiono sulla Carta Missione: 1°, 2° o 3°. **Attenzione:** Eseguire un'Azione dell'Obiettivo Missione non vuol dire che deve essere risolta per intero; deve essere conclusa **solo 1 Azione di un tipo indicato** che non è stata ancora completata! Ricorda che l'Automa non sceglie mai l'Azione Rinnova.

Una volta rivelate le Carte Missione, controlla se l'Automa ha già completato i suoi obiettivi. Dopo che l'Automa ha completato la sua Carta Missione (dell'Era in corso o di una passata), applica le normali regole di gioco.

**Per contrassegnare facilmente gli obiettivi come completati**, ti suggeriamo di posizionare un Oro o un altro segnalino su di essi.



1 Possua 1 Unidade no mapa, 2 Quadros e 1 Feitoria

## LA FASE MOVIMENTO DELL'AUTOMA

L'Automa svolgerà la sua Fase Movimento **SOLO se ha Unità Militari sulla mappa!** Le Carte Movimento indicano quale nuova **Direzione della Bussola** o **Bonus** l'Automa riceverà o perderà in quel turno.

I Bonus ottenuti dall'Automa vengono posizionati vicini alla sua Plancia e influiscono sul suo numero di movimenti nella mappa e sul combattimento. In dettaglio:

 **Gettone +1:** questo gettone conferisce all'Automa +1 movimento sulla mappa. **Massimo 1 "Gettone +1"!**

 Rimuovi il "Gettone +1" dall'Automa.

 **Carte Combattimento:** in aggiunta al loro normale utilizzo nei combattimenti, le Carte Combattimento conferiscono anche movimenti all'Automa. Per ogni Carta Combattimento che l'Automa possiede ottiene **+1 movimento**. **L'Automa può avere al massimo 3 Carte Combattimento!**

 Rimuovi 1 Carta Combattimento dall'Automa.

## BUSSOLA

L'Automa si muove nella direzione indicata **dalla Bussola e seguendo l'ordine descritto nella Carta Movimento**.

All'inizio della Fase Movimento, controlla come prima cosa che la direzione della Bussola non debba cambiare. Fatta eccezione per un movimento che inizia in un Edificio catturato dall'Automa (pag. 5), **TUTTE le Unità si muovono assieme alla Bussola** attraverso la mappa. Segui queste regole e vedi gli esempi:



- 1 All'inizio della partita, la Bussola punta verso **la Capitale avversaria più vicina**. Se ci sono più opzioni, punta la Bussola verso la Capitale del giocatore con più esperienza.
- 2 La Bussola indica quali Unità dell'Automa sono attive. Le Unità attive dell'Automa si muovono tutte assieme. Se preferisci, puoi posizionare le Unità attive accanto alla Mappa per gestire meglio la Bussola.
- 3 Se viene indicata una nuova azione dalla Carta Movimento, **ruota la Bussola nell'esagono solo quanto basta** in modo che la nuova direzione rientri nel range delle linee del Cono della Bussola.
- 4 Se **ci sono più opzioni da poter scegliere** quando devi cambiare la direzione della Bussola, scegli quella più vicina. Se ci sono ancora più opzioni, scegli la 1° opzione in senso orario partendo dalla freccia Nord della Bussola (pag. 5).
- 5 Se la nuova direzione richiesta non esiste o è già entro il Cono della Bussola, non muovere la Bussola!

### Suggerimento:

Per gestire più facilmente le Unità attive, puoi usare sulla mappa solo la Bussola e rappresentare con essa tutte le Unità attive dell'Automa.



Le linee del Cono indicano la direzione verso la quale punta la Bussola.

## MOVIMENTO SULLA MAPPA

Il movimento delle Unità/Bussola dell'Automa attraverso la mappa viene risolto seguendo l'ordine mostrato nelle Carte Movimento. **Tutte le Unità che sono nello stesso spazio della Mappa dell'Unità dell'Automa più forte si muovono assieme, così come il Compasso!**



Priorità: ordine di Movimenti verso Tessere Esplorazione adiacenti

Ordine di Movimenti sulla mappa

Il numero totale di Movimenti (1, 2 o 3) è definito dai bonus (Carte Combattimento e Gettone +1) che l'Automa possiede. Se non possiede alcun bonus, L'Automa non si muove durante questo turno! Importante: **L'Automa ha un limite di 3 Movimenti per turno**, a prescindere dal numero di bonus che possiede.

Se ci sono **Tessere Esplorazione** adiacenti alla Bussola/Unità dell'Automa nella direzione indicata dal Cono della Bussola, **L'Automa muove la Bussola e tutte le Unità nel suo spazio verso la Tessera indicata**, seguendo l'ordine di priorità mostrato sulla Carta, ed esplora la Tessera.

Se non ci sono Tessere Esplorazione adiacenti che soddisfino i requisiti nella metà superiore della carta, il movimento segue esattamente la sequenza indicata nella metà inferiore della carta, sempre in relazione alla Bussola.

*In alcuni casi, ad esempio quando la Bussola/Unità si trovano ai confini della mappa (sull'acqua o meno), alcuni movimenti non sono possibili. In quei casi, procedi, se possibile, verso il prossimo spazio indicato dalla Carta. Devi comunque rispettare la regola dei movimenti adiacenti.*

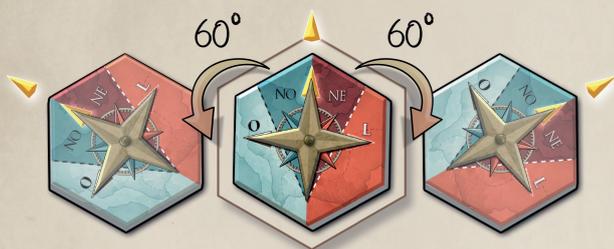
**Attenzione:** indipendentemente dal numero di movimenti garantiti dai bonus, se viene esplorata una Tessera Esplorazione o se viene iniziato un Combattimento contro un Edificio o Unità di un altro giocatore, l'Automa termina **IMMEDIATAMENTE** i suoi movimenti!

**Esempio:** non c'è una Tessera Esplorazione in nessuna delle Tessere indicate nella metà superiore della Carta. Pertanto, il movimento seguirà la sequenza mostrata nella metà inferiore della Carta. L'Automa al momento possiede 2 Carte Combattimento, e per questo effettua due movimenti.



## ROTAZIONE DELLA BUSSOLA E IL SENSO ORARIO

La rotazione del Compasso deve essere eseguita sempre in modo che si allinei perfettamente con lo spazio esagonale della Tessera Mappa. In altre parole, ogni rotazione verso destra o sinistra, cambia la direzione di esattamente 60°:



Come spiegato nella sezione precedente, quando ci sono più opzioni di scelta, l'Automa sceglie la 1° opzione disponibile in senso orario dalla freccia Nord della Bussola. Per esempio:



## TESSERE ESPLORAZIONE

Ogni volta che una qualsiasi Unità/Bussola dell'Automa si muove in una Tessera della mappa che ha una Tessera Esplorazione coperta, l'Automa la esplora e **termina immediatamente i suoi movimenti per quel turno!** Segui le normali regole di gioco, con queste due differenze:

**Spedizione:** l'Automa **non utilizza Carte Combattimento contro le Spedizioni!** Perciò vince il combattimento contro una Spedizione solo se ha la FC richiesta al momento dell'esplorazione. L'Automa può, in ogni caso, usare i suoi Dipinti o ritornare in futuro con più Unità e sconfiggere la Spedizione. L'Automa può sconfiggere una Spedizione all'inizio della sua Fase Movimento se soddisfa 3 requisiti: l'Automa ha a disposizione almeno 1 movimento, ci sono Unità sulla Tessera e le Unità attive hanno la FC necessaria. Una volta sconfitta la Spedizione, **la Fase Movimento si conclude e la Tessera viene raccolta**, assieme a qualsiasi bonus che l'Automa può utilizzare.

**Quilombo:** rimetti questa Tessera nella scatola. Non pescare una nuova Carta Missione per l'Automa.

## COMBATTIMENTO



Ogni volta che una qualsiasi Unità/Bussola dell'Automa si muove in una Tessera Mappa nella quale si trova un Edificio o un Unità nemica, si dà inizio al Combattimento. Una volta risolto il combattimento, **l'Automa termina il movimento.** Allo stesso modo, se un giocatore muove le sue Unità in uno spazio occupato da un Edificio o dalle Unità/Bussola dell'Automa, avviene il Combattimento. Segui le normali regole di Combattimento e svolgi le azioni dell'Automa come indicato di seguito:

- 1 L'Automa, quando possibile, **usa 2 Carte Combattimento.**
- 2 Quando l'Automa attacca, le sue Carte Combattimento vengono rivelate solo dopo che il giocatore ha selezionato le proprie Carte Combattimento.
- 3 Rivela tutte le Carte Combattimento, somma la loro FC, i Palazzi e i Dipinti (inclusi quelli posseduti dall'Automa) e risolvi il Combattimento normalmente (l'Automa non ottiene alcun beneficio dalle Carte Campo e Resa).
- 4 Scarta tutte le Carte usate nel Combattimento e riponi le Unità sconfitte nelle riserve dei rispettivi proprietari.

## COSTRUZIONI CATTURATE E CONSEGUENZE DEL COMBATTIMENTO

Se l'Automa vince un Combattimento contro l'Edificio di un giocatore, **questo viene catturato dall'Automa.** Se in quel momento ci sono **Risorse o Beni** sull'Edificio, **essi vengono immediatamente scartati!** Durante la sua prossima Fase Movimento, se l'Automa ha più di un'Unità su questo spazio, **1 delle Unità più deboli rimane sull'Edificio catturato, tutte le altre si spostano.** Questo assicura che l'Edificio rimanga catturato finché il giocatore non sconfigge quell'Unità:

- 1 Nel turno successivo, dopo aver catturato un Edificio, l'Automa **lascia 1 delle sue Unità più deboli** (quella col minor valore di FC, indicata più a sinistra sulla plancia) **sull'Edificio catturato.** Le Unità/Bussola restanti si muovono.
- 2 Se l'Automa viene sconfitto in Combattimento e ha ancora Unità sulla mappa, il suo movimento e la sua Bussola continuano da dove si è mossa la sua ultima Unità. Se l'Automa non ha più Unità sulla mappa, la Bussola viene collocata nella sua Capitale.
- 3 Se l'Automa cattura un Edificio e ha solo un'Unità sulla mappa, l'Unità si muove normalmente assieme alla Bussola, rinunciando al controllo sull'Edificio.



Ricorda di rimuovere le Risorse dagli Edifici che l'Automa cattura!

## PALAZZI



A differenza dei normali giocatori, l'Automa possiede **tutti i suoi palazzi già dall'inizio della partita**. Questo vuol dire che non è necessario posizionarli sulla Plancia Giocatore durante il setup, né è necessario posizionarli sulla mappa quando completa una Missione. **Per l'Automa, tutti i Palazzi valgono punti**. Nota che i Palazzi III e IV, oltre ai PV, generano anche Forza Combattimento per gli Edifici indicati. Il Palazzo II, però, non conferisce alcun bonus all'Automa.

## CARTE ORO



Tutte le Carte Oro che l'Automa ottiene durante la partita devono essere posizionate coperte. **L'Automa non ha limite di Carte Oro che può possedere!** Alla fine della partita, esse vengono rivelate. **Tutte le carte che conferiscono Punti Vittoria vengono quindi aggiunte al Punteggio Finale dell'Automa**, indipendentemente dal fatto che l'Automa ne abbia soddisfatto o meno i requisiti.

## PUNTEGGIO FINALE

La fine della partita viene innescata normalmente, anche se è l'Automa a completare la sua Carta Missione dell'Era III. **Somma tutti i Punti Vittoria normalmente tutte le Carte Oro in possesso dell'Automa.**

## INDICE ICONA DELL'AUTOMA



**Gettone +1:** ottieni o scarta il "Gettone +1", a seconda del simbolo. Questo gettone aggiunge +1 al numero di movimenti che possono essere svolti dall'Automa durante il suo turno. **Massimo 1 "Gettone +1"!**



**Bonus Era:** la Carta Movimento n° 7 conferisce un bonus all'Automa in base all'Era in corso.



**Mischia:** la Carta Movimento n° 7 ti costringe a mischiare tutte le Carte Movimento per formare un nuovo mazzo. Durante il turno successivo, risolvi la prima riga nella colonna dell'Era in corso.



**Carte Combattimento:** ottieni o scarta 1 Carta Combattimento, a seconda del simbolo. In aggiunta la loro normale utilizzo nei Combattimenti, ogni Carta Combattimento conferisce all'Automa anche +1 MOVIMENTO. **Massimo 3 Carte Combattimento!**



**Carte Oro:** ottieni 1 Carta Oro. Tutte le Carte Oro che riceve l'Automa vengono rivelate solo alla fine della partita. L'Automa non ha limiti di Carte Oro che può possedere!

**Le Carte Azione n° 5 e n° 6 hanno una regola extra e mostrano un simbolo Carta Oro nell'ultima riga, a destra. Per queste Carte, se non è possibile eseguire alcuna azione durante le Ere II o III, l'Automa ottiene 1 Carta Oro.**



**Capitale:** ruota la Bussola quanto basta per far sì che le linee del Cono puntino in direzione della Capitale giocatore più vicina.



**Città:** Su una Carta Azione: costruisci una Città. Su una Carta Movimento: ruota la Bussola quanto basta per far sì che il Cono della Bussola punti in direzione della Città di un giocatore più vicina. **Se non ci sono Città, non modificare la direzione della Bussola.**



**Città o Capitale dell'Automa:** ruota la Bussola quanto basta per far sì che il Cono della Bussola punti in direzione della Città dell'Automa più vicina. **Se non ci sono Città, puntala verso la Capitale dell'Automa.**



**Carte Missione ed Obiettivi:** svolgi solo 1 Azione Obiettivo della Carta Missione che non è stata ancora completata, in ordine di comparsa: 1°, 2° o 3°.



**Schieramento delle Unità:** schiera un'Unità in base all'ordine nel quale appare nella plancia dell'Automa (dalla 1° alla 5°) ed ottieni 1 Carta Combattimento.



**Schieramento del Monarca:** schiera l'Unità Monarca dell'Automa e ottieni 1 Carta Combattimento.



**Tessera Esplorazione:** ruota la Bussola quanto basta per far sì che il Cono della Bussola punti in direzione della Tessera Esplorazione coperta più vicina. **Se non ci sono più Tessere Esplorazione coperte, non modificare la direzione della Bussola.**



**Dipinti:** ottieni un Dipinto del tipo e nella posizione indicati.



**Unità:** ruota la Bussola quanto basta per far sì che il Cono della Bussola punti in direzione della Tessera nella quale si trova il gruppo più forte di Unità nemiche, calcolato secondo la maggior somma di Punti Vittoria. **Se ci sono più opzioni, scegli la 1° opzione in senso orario partendo dalla punta Nord della Bussola.**

## CREDITI

**Creazione e Sviluppo:** Rony Fagundes, Lukas Schwarzmeier e Zé Mendes

**Design:** MUNDUS Jogos **Produzione e Distribuzione:** MEEPLE BR

**Playtester e Ringraziamenti:** Ricardo Magana e Rosi Coutinho, Túlio Barros, Thiago Leite, Luciano Toledo, Aristides da Costa Júnior, Paula Gomes de Carvalho, Jean Lopes, Anna Lia Fagundes, Paulo Rezende, Felipe da Costa Torres, Léo Carvalho, Pedro Reis Pires, Lucas Conegundes da Silva, Marek Weihberg, Silas Tinoco, Jonathan Carletti, Sylvain Chiellini, Júlio Novais, Uwe Rummel, Jonás Vohrna, André Felipe Lemos, Antoine Prono, Rafael Bertoloni, Fabio da Costa Varjolo, Rafael Fernandes, Samuel Chambrillon.



meeplebr

MUNDUS