



CITY TYCOON

Benvenuto!

Sono contento lei abbia deciso di venire a questo incontro e sentire del nostro progetto.

Ah, ma sto correndo troppo! Mi scusi. Prego, si accomodi. Facciamo a meno di formalità. Mi chiami pure semplicemente Sindaco. Posso offrirle da bere?

Ha davanti a lei un invito ufficiale, insieme ad una valigetta con tutte le istruzioni che presto potrà studiare.



Ecco la situazione: abbiamo ricevuto cospicue sovvenzioni e contributi per progettare la città del futuro. Per ridurre al minimo i rischi abbiamo inviato le informazioni sul progetto ad alcune persone come lei. Abbiamo piani e progetti, ma ci mancano le persone che possano trasformare progetti e modelli al computer in una città prospera.

Insieme con l'invito, ognuno di voi ha ricevuto una valigia. E' accanto alla sua sedia. All'interno troverete 20\$ - Un buon inizio... 20 milioni, naturalmente. Ma durante la nostra partnership non parliamo di milioni, perché questi grandi numeri mi danno il mal di testa.

Troverà il resto dei dettagli nei suoi incartamenti. Buona fortuna.

City Tycoon è un gioco economico da 2 a 5 giocatori, in cui i giocatori assumono il ruolo di investitori che partecipano a un progetto per creare una città del futuro. L'obiettivo è quello di sviluppare lo spazio urbano e soddisfare i residenti. I giocatori costruiscono quartieri e forniscono ad essi le risorse per guadagnare benefici vari. Alla fine del gioco il giocatore con più punti vittoria vince.

• COMPONENTI DI GIOCO

City Tycoon include i seguenti componenti:

168 TESSERE



4 tessere città di partenza - indicate dalla lettera "S" sul retro. All'inizio del gioco formano il centro città.



6 tessere impianto elettrico e 6 tessere impianto idrico - tessere a doppia faccia con sfondo rosso e blu, che forniscono alla città elettricità e acqua.



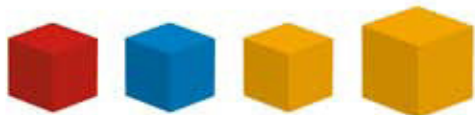
32 tessere terreno - tessere con prati da una parte e acqua dall'altra.



120 tessere quartiere - tutte le altre tessere. Il loro lato posteriore indica in quale round (I-IV) sono utilizzati. I quartieri sono usati per espandere la città.

85 CUBETTI RISORSE

30 cubetti rossi, 25 cubetti blu, 25 cubetti gialli, 5 cubetti gialli grandi (equivalenti a 5 cubetti)



Ognuna delle tre risorse nel gioco (elettricità, acqua e merci) ha un proprio colore di cubetti. Questi sono utilizzati per contrassegnare il flusso di risorse e il loro utilizzo nei singoli quartieri.

130 SEGNALINI GIOCATORE



Ci sono 5 set di segnalini giocatore in cinque colori diversi (26 per ogni colore), con cui i giocatori segneranno il quartiere che hanno costruito, il numero di punti vittoria guadagnati e l'ordine di turno dei giocatori.

TRACCIATO SEGNAPUNTI



I giocatori segnano i punti vittoria guadagnati sul tracciato segnapunti. Il giocatore che guadagna più punti vittoria vince. Accanto al percorso del punteggio c'è la traccia ordine di turno, che determina l'ordine in cui i giocatori costruiscono e riforniscono i quartieri.

SOLDI

30 monete con valore "1", 30 monete con valore "5", 10 monete con valore "10", 10 monete con valore "25"



I soldi sono in monete di 4 tipi: 1, 5, 10, 25. I giocatori pagano soldi per comprare nuovi quartieri e pagare il trasferimento di risorse.

ISTRUZIONI

Questo regolamento spiega come giocare.

• PREPARAZIONE DEL GIOCO

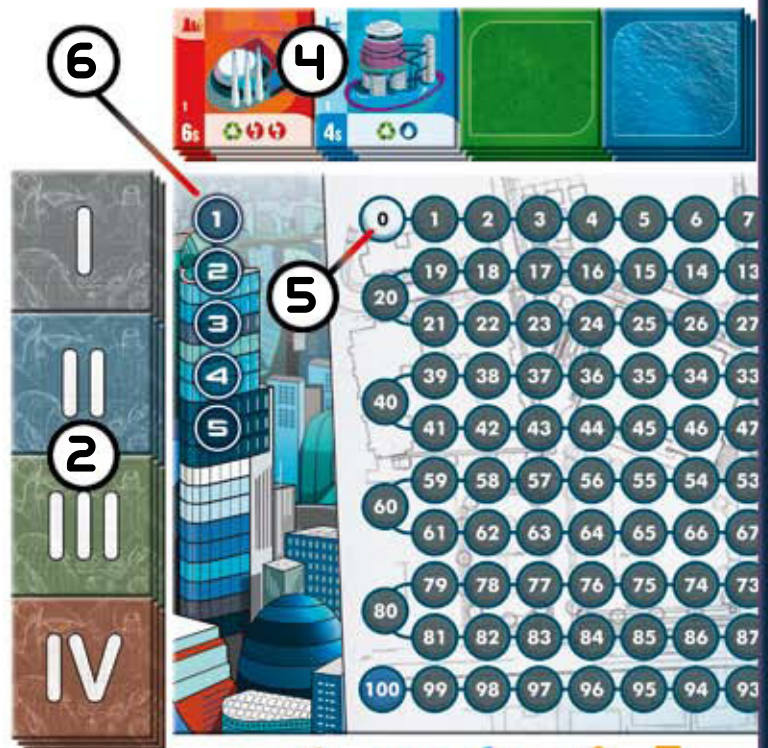
Le **4 tessere di partenza** sono disposte al centro del tavolo, come mostrato in figura [1] (si riconoscono per la lettera "S" sul retro). Mettere un numero di cubetti risorsa pari al numero di giocatori sulla centrale idrica di partenza e sulla centrale elettrica. (Ad esempio con 4 giocatori, mettere 4 cubetti blu sulla centrale idrica e 4 cubetti rossi sulla centrale elettrica).

Quando si gioca con 2 o 3 giocatori si dovrebbero disporre le tessere di partenza in modo diverso. (Vedi le figure a pagina 4).

Le tessere quartiere sono suddivise in 4 pile secondo i numeri sul retro (I, II, III e IV). Sistemare le 4 pile a faccia in giù vicino al tabellone segnapunti. [2]



1



3

3

Mettere i cubetti risorse (blu, rosso, giallo) [3] e il denaro accanto al tracciato segnapunti.

Mettere le centrali idriche e le centrali elettriche in 2 pile vicino al tracciato segnapunti. Disporre queste tessere in ordine, in modo che le tessere con il numero 1 siano in alto e quelle il numero 6 sul fondo [4]. Posizionare le tessere terreno nelle vicinanze.

Ogni giocatore sceglie un set di 25 segnalini giocatore. Ogni giocatore mette un segnalino sulla casella "0" del tracciato segnapunti per indicare i suoi punti vittoria [5].

Il secondo sarà utilizzato per indicare l'ordine dei giocatori durante il gioco [6].

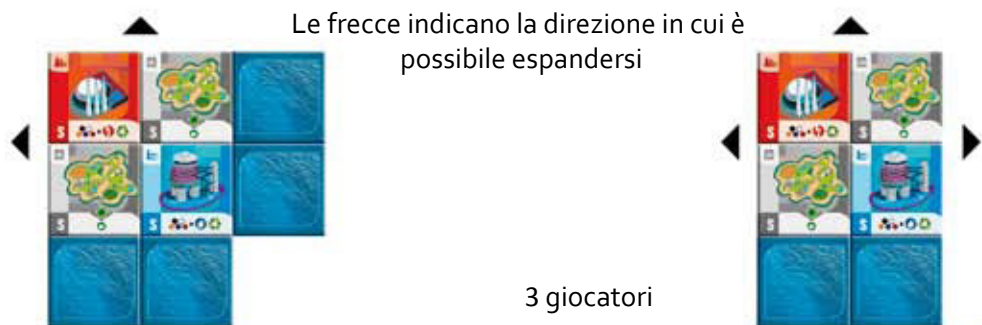
Nel primo turno i segnalini giocatore sono messi in ordine casuale sulla traccia dell'ordine di turno. Il primo giocatore riceve 20\$, e ogni giocatore successivo riceve 2\$ in più del giocatore precedente (il secondo giocatore ottiene 22\$, il terzo 24\$, ecc). Tutti i soldi dei giocatori sono pubblicamente visibili.

Tutto è pronto per iniziare.

PREPARAZIONE DELLE TESSERE PER PARTITE A 2 E 3 GIOCATORI.

In una partita a 2 giocatori, 2 lati del centro città (tutti gli spazi a sud e ad est del centro città) sono inattivi.

In una partita a 3 giocatori, 1 lato del centro città è inattivo (tutti gli spazi a sud del centro città). Mettere delle tessere acqua accanto a questi lati per ricordare che quei lati non sono giocabili.



• SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco dura 4 round, durante ognuno dei quali i giocatori passeranno attraverso 5 fasi.



SEQUENZA DEL TURNO:

1. ORDINE DEI GIOCATORI - Stabilire l'ordine dei giocatori per questo turno. (Questa fase viene saltata nel primo turno, visto che l'ordine iniziale è casuale),
2. NUOVE TESSERE - Negoziare e selezionare 6 tessere quartiere,
3. COSTRUZIONE – I giocatori a turno posizionano tessere quartiere,
4. RIFORNIMENTO - I giocatori a turno riforniscono di merci i loro quartieri,
5. PULIZIA - Rimuovere i cubi delle risorse utilizzate e rinnovarli sulle centrali idriche ed elettriche che possono riciclare.

Ecco il piano. Ha i soldi. Io sovrintendo alla costruzione di una città che sarà la migliore possibile per i residenti. Il suo obiettivo è quello di soddisfare al meglio i suoi abitanti. In ballo c'è un consistente premio in denaro. Ma lei non è l'unico investitore in competizione per il premio. Saranno i residenti stessi a decidere chi lo merita.

1. ORDINE DEI GIOCATORI

Riorganizzare i segnalini giocatore sulla traccia ordine di turno, dal più povero al più ricco. Il giocatore con meno soldi sarà il primo, quello con più soldi ultimo. In caso di parità tra i giocatori, il loro ordine relativo nel turno precedente rimane invariato.



Essere il primo è un'ottima cosa! Costruire e rifornire di merci per primi è molto vantaggioso. D'altra parte è anche vero che essere più avanti nell'ordine di turno significa denaro aggiuntivo, che può tornar utile... Una scelta difficile...

2. NUOVE TESSERE

Ogni giocatore riceve 6 tessere quartiere prese a caso dalla pila del round corrente (I, II, III o IV). I giocatori possono guardare solo le proprie tessere.

Ogni giocatore sceglie poi 1 di queste tessere e la mette a faccia in giù davanti a sé. Ogni giocatore passa quindi le rimanenti 5 tessere al giocatore alla sua sinistra e ne riceve 5 dal giocatore alla sua destra. Questo scegliere-passare continua fino a quando ognuno ha 6 tessere quartiere davanti a sé. Le tessere di un giocatore restano nascoste da altri giocatori fino al momento dell'uso.



Pianifichi il suo quartiere! Le sue scelte determinano le sue possibilità! Scegli quartieri più adatti alla sua strategia.

A volte vale la pena prendere una tessera che non aiuta lei ma potrebbe servire all'avversario – la potrà sempre vendere più tardi. La cosa importante è rimanere in testa - non importa come!

3. COSTRUZIONE

I giocatori, a partire dal primo giocatore, svolgono questa fase secondo l'ordine di turno. **Durante il proprio turno un giocatore deve rivelare una delle sue tessere quartiere e fare 1 di queste 3 possibili azioni:**

- Costruire un quartiere
- Costruire una centrale idrica o una centrale elettrica
- Vendere una tessera quartiere

Dopo il turno di un giocatore, il successivo in ordine di turno fa la stessa cosa. (Dopo il turno dell'ultimo giocatore, il primo giocatore può giocare un altro turno). La fase di costruzione termina quando tutti i giocatori non hanno più tessere quartiere a disposizione, cioè quando ogni giocatore ha svolto 6 azioni.



Non sopporto la pigrizia! Lavoro! Lavoro! Continuare a lavorare! Cosa? Vuole aspettare per vedere cosa fanno gli altri? Assolutamente no! O investe, o è licenziato! Un sacco di persone attendono con ansia questa opportunità. Quindi la smetta di sprecare tempo e torni al lavoro!

COSTRUIRE UN QUARTIERE

Per costruire un quartiere il giocatore deve scegliere una posizione per la tessera - **deve toccare almeno un lato di una qualsiasi tessera precedentemente posizionata**. (Non deve per forza toccare un'altra tessera di quel giocatore, una qualsiasi tessera è sufficiente, comprese le tessere terreno.) Il giocatore paga il costo della tessera e vi mette sopra uno dei suoi segnalini giocatore. Questo significa che solo quel giocatore sarà in grado di rifornire quel quartiere.



Alcuni consigli sul costruire quartieri: sia sicuro di avere facile accesso alle risorse. Senza di esse la maggior parte dei suoi quartieri non saranno redditizi, e invece di essere un imprenditore promettente si ritroverà in bancarotta.

Si sta chiedendo che tipo di tessere dovrebbe scegliere? Oh, penso che siano tutte utili, quindi lascio a lei la decisione. Ammetto che alcune sono un po' meno... redditizie. Un parco cittadino non aumenterà i suoi soldi, ma non pensi solo al suo portafoglio – pensi anche a soddisfare i residenti!



DESCRIZIONE DI TESSERE E ICONE



1 Punto Vittoria - il giocatore muove il proprio segnalino in avanti sul tracciato segnajući del numero di spazi indicato. Chi ha più punti vittoria vince.



Elettricità, acqua - cubetti risorsa prodotti dalle centrali elettriche e idriche. Rifornire di risorse un quartiere con quel tipo di icona/riciesta permette di ottenere il beneficio indicato sotto l'icona.



Merci - cubetti di risorse prodotti come beneficio dal rifornire una quartiere con una buona produzione. Consegnare delle merci ad un quartiere con l'icona requisito "merci" permette di ottenere il beneficio indicato sotto l'icona. Una merce ricevuta come beneficio dall'aver rifornito viene immagazzinata di fronte al giocatore ed è pubblicamente visibile. Un giocatore può consegnare una merce immagazzinata durante un turno di rifornimento posizionandola direttamente sul quartiere di destinazione senza alcun costo di trasporto.



Costruzione - Subito dopo aver posizionato questa tessera il giocatore riceve i benefici indicati sotto la sua icona.



Cooperazione - Il beneficio sotto questa icona viene aggiunto ad ogni quartiere adiacente dello stesso colore dell'icona cooperazione quando quel quartiere adiacente viene rifornito. *Esempio: un'icona verde che dà un punto vittoria la dà a tutti i distretti verdi adiacenti quando questi vengono riforniti.* **Nota: Questo ha effetto anche sugli edifici avversari!**



Riciclaggio - Ogni centrale elettrica e idrica con questa icona vede ripristinate le sue risorse nella fase di pulizia.



Costo variabile - il beneficio dell'edificio dipende dal costo speso durante la sua costruzione. Quando si costruisce il quartiere selezionare un costo desiderato e ricevere il beneficio corrispondente



Tessera terreno: prato - Dopo aver costruito un quartiere con questo simbolo, il giocatore mette il numero indicato di tessere prato adiacenti al quartiere appena costruito. Le tessere prato che non possono essere posizionate (per mancanza di spazio) non vengono aggiunte. Su ogni tessera prato viene inoltre posizionato uno dei segnalini del giocatore. Le risorse sono trasportate attraverso i prati esattamente come attraverso i quartieri.



Tessera terreno: acqua - Dopo aver costruito un quartiere con questo simbolo, il giocatore mette il numero indicato di tessere acqua adiacenti al quartiere appena costruito. Le tessere acqua che non possono essere posizionate (per mancanza di spazio) non vengono aggiunte. Sulle tessere acqua non vengono posizionati segnalini giocatore. Le risorse non possono essere trasportate attraverso queste tessere.



Quartiere residenziale



Quartiere commerciale



Centro città



Quartiere industriale



Quartiere speciale



Centrale elettrica



Centrale idrica



Ci sono vari tipi di quartieri indicati da icone colorate.



Alcune tessere del 4° turno hanno questa icona. Ciò significa che si guadagnano punti vittoria per ogni quartiere di un particolare tipo già in vostro possesso quando si colloca questa tessera. L'icona indica il tipo di quartiere ed i punti guadagnati per i quartieri di quel tipo già di proprietà del giocatore.

COSTRUIRE UNA CENTRALE ELETTRICA O IDRICA

Un giocatore può rivelare e scartare una delle sue tessere quartiere per costruire una centrale elettrica o idrica. Il giocatore prende la tessera in alto dalla pila delle centrali elettriche o idriche, paga il relativo costo e la aggiunge alla città in modo che almeno uno dei suoi lati sia adiacente ad una tessera già inserita. Le tessere delle centrali hanno 2 lati - il giocatore sceglie quale lato costruire.

Mettere il numero indicato di risorse e uno dei segnalini del giocatore sulla tessera appena costruita.



VENDERE UNA TESSERA QUARTIERE

Un giocatore può rivelare e scartare una tessera quartiere per ricevere 5\$ dalla banca.

4. RIFORNIRE I QUARTIERI

I giocatori uno alla volta riforniscono i quartieri secondo l'ordine di turno, partendo dal primo giocatore.

Nel suo turno un giocatore sceglie **uno dei suoi quartieri da rifornire** di merci per ottenerne il beneficio. Quando si fornisce energia elettrica o acqua i cubetti devono essere trasportati da 1 o più impianti fino al quartiere di destinazione. Se sono trasportati attraverso tessere che non appartengono al giocatore, allora si deve pagarne il relativo costo di trasporto. (Trasportare attraverso i propri quartieri è invece gratuito.)

Se un giocatore non può o non vuole rifornire un quartiere, passa il turno e non potrà fare altri rifornimenti in questa fase rifornimento. (E' quindi possibile che non tutti i giocatori svolgano lo stesso numero di turni nella fase rifornimento). Un giocatore non può rifornire quartieri avversari. Finito il turno di un giocatore, tocca al giocatore successivo. (Dopo che l'ultimo giocatore ha finito il suo turno, il primo giocatore può giocare un altro.) La fase di rifornimento continua in ordine fino a quando tutti i giocatori hanno passato.



Durante ognuno dei quattro round i giocatori svolgono a turno (secondo l'ordine dei giocatori) l'approvvigionamento di risorse ai loro quartieri.

Rifornire significa fornire la combinazione necessaria di risorse ad uno dei propri quartieri. I quartieri hanno bisogno di risorse specifiche – glieli fornisca per ottenerne il beneficio indicato.

Acqua ed energia elettrica possono provenire da qualsiasi centrale idrica o elettrica, anche da più di una (propria, della città o di un altro giocatore), e trasportate attraverso un percorso di tessere ortogonalmente adiacenti ad un quartiere. Le merci (precedentemente conservate di fronte a un giocatore) sono fornite direttamente ad un quartiere senza bisogno di trasporto.

Per ogni cubetto di elettricità o di acqua prelevato dalla centrale di un altro giocatore, il giocatore **deve pagare 2\$** al proprietario dell'impianto. Per il trasporto di ogni cubetto devono essere corrisposti 2\$ al rispettivo proprietario di ogni tessera lungo il percorso scelto tra la centrale e la destinazione. Il giocatore deve anche pagare 2\$ alla città per ogni cubetto prelevato dalle centrali della città o trasportato attraverso tessere della città, ma considerare le 4 tessere della città come se fossero un'unica grande tessera, così che consegnare un cubetto non darà mai più di 2\$ alla città. Il trasporto attraverso i propri quartieri è gratuito. Ricordate che le tessere prato sono di proprietà e possono essere utilizzate durante il trasporto, ma le tessere acqua non hanno proprietari e non possono essere utilizzate per il trasporto.



Forse il tutto le suona confuso. Ecco come funziona:

Scelga uno dei suoi quartieri che non ha ancora cubetti sopra, decida da dove può ottenere le risorse necessarie, paghi il trasporto e così otterrà il beneficio.

Se le risorse vengono trasportate attraverso quartieri avversari o un quartiere della città deve pagare una tassa. La cosa migliore è avere sue centrali idriche ed elettriche all'interno della sua rete di collegamento ai quartieri, così che il trasporto sia gratuito. Poi il giocatore successivo fa lo stesso e quando il turno torna a lei potrà rifornire un altro dei suoi quartieri. Se passa il turno abbandona e non potrà più agire durante questa fase.

I **cubetti merce** non sono soggetti a costi di trasporto. Sono semplicemente posizionati direttamente sul quartiere come un'azione di rifornimento.

A volte un giocatore, in un singolo turno di rifornimento, trasporterà diversi tipi di risorse da varie posizioni e consegnerà merci. Per rifornire un determinato quartiere tutti i cubetti richiesti devono essere consegnati e tutti i costi di trasporto devono essere pagati durante un singolo turno di rifornimento. Se questo non è possibile, si dovrà rifornire un distretto diverso o passare.



Osservi questi esempi. Diciamo che lei sia il giocatore rosso:

1 - lei trasporta 2 cubetti: energia elettrica e acqua da una centrale elettrica e una centrale idrica della città. Evita di passare attraverso un quartiere del giocatore blu, così da evitare di pagargli il costo del trasporto, ma deve comunque pagare la città 2\$ per l'energia elettrica e 2\$ per l'acqua.

2 - lei trasporta 1 cubetto di energia elettrica da una centrale elettrica del giocatore blu e passa attraverso due dei distretti del giocatore blu. Deve dunque pagare $3 \times 2\$ = 6\$$ al giocatore blu.

3 - lei trasporta 2 cubetti di energia elettrica dal proprio impianto elettrico attraverso un quartiere della città. Deve pagare $2 \times 2\$ = 4\$$ alla città.

①



②



③



I cubetti che sono stati consegnati vengono lasciati sulla tessera (per ricordare che è già stata rifornita in questo turno) e il giocatore riceve immediatamente il beneficio corrispondente.

Un quartiere può essere rifornito una sola volta per turno, anche se si possiedono abbastanza risorse per rifornirlo di nuovo.



Ogni quartiere può essere rifornito solo una volta per turno! Il giocatore può scegliere quale requisito di un quartiere soddisfare, e il percorso di trasporto da utilizzare.

*Quando si rifornisce un quartiere deve scegliere solo una delle opzioni a disposizione!
Ricordi, solo una!*

5. PULIZIA

La fase di pulizia prepara al turno successivo o alla fine della partita.

Dopo ognuno dei primi 3 round rimuovere tutti i cubetti da tutti i quartieri che sono stati riforniti e rimetterli nella banca delle risorse. Lasciare i cubetti sulle centrali elettriche e idriche.

Le centrali con un simbolo di riciclaggio ripristinano i cubetti al loro valore iniziale.

Dopo il 4° round la partita termina.

• FINE DEL GIOCO

Dopo il 4° round i punti vengono calcolati per determinare il vincitore.

I giocatori ricevono **1 punto vittoria** per ogni **10s** che hanno alla fine del gioco. (Il denaro utilizzato per acquistare punti vittoria viene restituito alla banca.)

Le merci raccolte (cubetti gialli) e le risorse rimanenti nelle centrali elettriche e idriche non danno punti.

Il giocatore con più punti vittoria vince. In caso di più giocatori con lo stesso punteggio, chi ha più denaro vince. Non ci sono altri modi di evitare un pareggio.



*Questa è la fine - una stretta di mano dal sindaco e la gratitudine dei cittadini è la migliore ricompensa.
E se le è riuscito di mettere da parte un po' di profitto, beh, nessuno può incolparla per questo...
Grazie!*

ESEMPIO DI GIOCO

Magda, Tom e Peter preparano il gioco come descritto in "Preparazione del gioco" e sono pronti per iniziare a giocare.

Per prima cosa si distribuiscono 6 tessere dalla pila del 1° round. Ognuno di loro sceglie una delle proprie tessere da mettere a faccia in giù davanti a sé e passa le restanti 5 a sinistra. Si continua in questo modo fino a quando ognuno ha 6 tessere davanti a sé.

Iniziano la fase costruzione. Costruiscono a turno i loro edifici secondo l'ordine giocatori sulla traccia dell'ordine di turno. Alla fine sia Magda che Peter hanno venduto 1 quartiere per ottenere il denaro sufficiente per costruire tutti e 5 gli altri loro quartieri. Tom vende 2 quartieri, ma grazie a questa mossa costruisce una centrale elettrica sulla quale pone subito i cubetti energia elettrica. Tom costruisce infine il suo parco così che gli altri giocatori non possano costruire accanto alla centrale e solo lui possa usarla.

Magda costruisce 2 quartieri con tessere terreno - 1 con prato, 1 con acqua. Mette il suo prato in un luogo che la aiuta a connettere i suoi quartieri così da creare una buona rete di trasporto. Pone la sua tessera acqua in un luogo per bloccare Pietro, che stava costruendo quartieri minacciosamente vicini a lei.

Tocca alla fase rifornimento. Magda inizia per prima e compra un cubetto elettricità dalla città per rifornire uno dei suoi quartieri. Paga solo 2\$ (il trasporto è avvenuto solo attraverso quartieri di sua proprietà) e li mette sulla sua tessera di destinazione per riceverne i benefici. Poi Tom rifornisce il suo quartiere residenziale pagando 2\$ per l'energia elettrica acquistata dalla città. Il suo quartiere è stato costruito con 2 parchi adiacenti (che cooperano con i quartieri verdi, dando 1 punto vittoria per ogni distretto confinante verde), quindi oltre al beneficio di 3\$ riceve anche 2 punti vittoria.

Peter decide di acquistare l'ultimo cubetto elettricità dalla città, anche se avrà bisogno di trasportarlo attraverso il quartiere di un avversario, e acquista anche un cubetto d'acqua dalla città. Paga 2\$ per l'energia elettrica e 2\$ per l'acqua, guadagnando come beneficio 1 merce e 1 punto vittoria. Mette la merce davanti a sé e potrà in seguito consegnarla ad un quartiere per ottenere un beneficio semplicemente mettendola direttamente su quella tessera.

Gli ultimi due cubetti d'acqua vengono presi a turno da Magda e Tom. Tom usa anche l'energia elettrica della propria centrale elettrica. Ora Pietro deve decidere se comprare l'ultimo cubetto elettricità dalla centrale di Tom o passare e non fare altri rifornimenti. Il suo unico quartiere non rifornito offre un beneficio di 3\$ per l'elettricità, ma dovrebbe pagare 4\$ per comprarlo e trasportarlo. Perderebbe così 1\$. Ma guardando i quartieri di Magda decide di accettare la perdita e dare 2\$ a Tom per il cubetti e 2\$ alla città per il trasporto, perché il quartiere di Magda le avrebbe dato 8\$ e 1 punto di vittoria, e Peter decide che sarebbe troppo vantaggioso per lei.

Ora tutte le risorse disponibili sono state utilizzate e quindi i giocatori passano alla fase di pulizia. Rimuovono tutti i cubetti dai quartieri (ma non dalle centrali elettriche e idriche). I cubetti vengono ripristinati sulle centrali idriche ed elettriche con l'icona del riciclaggio.

Inizia il secondo round e si determina l'ordine di turno dei giocatori. Tom ha meno soldi (si è concentrato sui benefici con punti vittoria) per cui è il primo nell'ordine. Pietro è secondo e Magda è ultima (ha guadagnato un sacco di soldi nel primo turno).

Ognuno pesca 6 tessere dalla pila del 2° round e la sfida continua...



Game designers: Hubert Bartos & Łukasz S. Kowal
Instructions: Hubert Bartos & Jarek Nocoń
Graphic design: Wojciech Rojek & Jarek Nocoń
Illustrations: Jakub Babczyński
English translation: Russ Williams & Anna Skudlarska

Thanks:

Thanks to all the testers who gave valuable comments on the gameplay and mechanics: Paweł Gorczyński, Maciej Teległow, Mariusz Majchrowski, Kamil Rumak, Michał Studziński, Piotr Ignaciuk, Maciej Witkowski, Joanna Szafran & Monika Szafran (it is worth mentioning that they didn't know each other and are not related despite living in the same city and signing up for playtesting on the same day), Adam Cetnerowski, Jakub Orłowski, Przemysław Czubaj, Bartosz Slowi, Paweł Wiśniewski, Adam Adamski, Krzysztof Filipiuk, Michał Bębenek.

We also thank those who contributed to the final appearance of the instructions: Przemysław Kolczarek, Remigiusz Bajor, Adam Mahaczek, Magdalena and Artur Jedliński, Cezary Domalski and Mirek Smorawski.

And special thanks for the most important women in our life: Dorota Aduła, Patrycja Kowal, Gabrysia Kowal and Agnieszka Kowal - for their patience.

© 2011 Publisher REBEL.PL



ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
POLAND
<http://wydawnictwo.rebel.pl>

Traduzione di Mario "Sprunx" Brunelli

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Distribution and wholesale:
<http://hurt.rebel.pl>
hurt@rebel.pl

POLECAMY
ESSENSJA
WWW.ESENSJA.PL

