

ADRENALINA

KATALOG BRONI

Gratulacje! Zdobyłeś nową broń. W tym katalogu znajdziesz dokładne informacje na jej temat.

Na tej stronie zamieściliśmy ogólne zasady używania broni, a na kolejnych szczegółowe opisy rodzajów broni, które możesz zdobyć na *punktach odrodzenia*. Na odwrocie znajdziesz natomiast opis kart zdolności.

Jeśli tłumaczysz zasady gry nowym graczom:

1. Objaśnij akcje, sposób zadawania obrażeń i przydzielania znaczników namierzania oraz punktowanie.
2. Objaśnij 9 rodzajów broni dostępnych na początku gry.
3. Objaśnij karty zdolności.
4. **Zacznijcie grać!**
5. Objaśniaj nowe rodzaje broni na bieżąco, w miarę jak będą się pojawiać na planszy.

Jeśli jest to też Twoja pierwsza rozgrywka, musisz wpieryw poznać reguły przedstawione na tej stronie, a następnie przejść do opisów konkretnych rodzajów broni.

Osobiście czasem pomijam krok 2 i pozwalam nowym graczom, aby sami odkryli, jak działa dana broń, gdy pierwszy raz jej użyją. Dlaczego nie? Przecież pierwsza rozgrywka to w zasadzie tylko szkolenie.



OPIS KARTY



Efekt podstawowy: broń zapewnia ten efekt bez użycia dodatkowej amunicji.

Efekt dodatkowy: oprócz efektu podstawowego broń zapewnia **dodatkowo** ten efekt. Czasem efekt dodatkowy może wymagać użycia amunicji.

Tryb podstawowy: to po prostu kolejna nazwa na efekt podstawowy. Broń zapewnia działanie w tym trybie bez użycia amunicji.

Tryb zaawansowany: broń zapewnia to działanie **zamiast** działania w trybie podstawowym. Wybierasz jeden z trybów. Czasem tryb zaawansowany może wymagać użycia amunicji.

ZASADY OGÓLNE

- » W grze ważne jest pole, które zajmujesz, a nie dokładna pozycja figurki na tym polu.
- » Niemożliwe jest chowanie się za innymi figurkami.
- » Nigdy nie doznajesz obrażeń z własnej broni.
- » Jeśli broń zadaje konkretną liczbę obrażeń, to nie możesz zdecydować, że zadasz ich mniej.
- » Jeśli broń pozwala na wybór kilku celów, możesz wybrać ich mniej. Jeśli jednak broń zadaje obrażenia wszystkim postaciom na danym obszarze, to nie możesz zdecydować, że niektóre obecne w nim cele ich unikną.
- » Jeśli efekt broni działa na cel oddalony „o jeden ruch”, to efekt ten działa przez drzwi, ale nie przez ściany.

POLE WIDZENIA

Około połowa rodzajów broni zadaje obrażenia celowi, który znajduje się w **zasięgu wzroku**. Co to dokładnie oznacza?

- » Widzisz każdego gracza, który znajduje się w tym samym pomieszczeniu co Ty.
- » Znajdując się na polu z drzwiami, widzisz każdego gracza, który znajduje się na dowolnym polu w pomieszczeniu za tymi drzwiami.

Zwizualizujcie sobie tę zasadę w ten sposób: w pomieszczeniu nie ma niczego, za czym można by się ukryć, więc każdy widzi tu każdego. Ponadto możliwe jest zaglądnienie przez drzwi i dzięki temu każdy gracz w sąsiednim pomieszczeniu za drzwiami też jest widoczny. Ale w swojej turze gracz ten musi podejść do drzwi, aby widzieć Ciebie.

Możesz strzelać przez zajęte pole, a także równocześnie przez dwoje drzwi sąsiadujących z Twoim polem. Wasze postacie są wystarczająco zwinne, aby wykorzystać broń w maksymalnym stopniu.



Dożer widzi równocześnie te 3 pomieszczenia.

Jaszczur widzi :D-strukt-ORa i Dożera.

:D-strukt-OR widzi Dożera i Jaszczura.

Banshee nie widzi nikogo, choć Dożer widzi ją.



SZTUCER BOJOWY

Efekt podstawowy: zadaj 2 obrażenia i przydziel 1 znacznik namierzenia jednemu celowi w zasięgu wzroku.

Ponowne namierzenie: przydziel 1 znacznik namierzenia innemu celowi w zasięgu wzroku.



KARABIN MASZYNOWY

Efekt podstawowy: wybierz jeden albo dwa cele w w zasięgu wzroku i zadaj po 1 obrażeniu każdemu z nich.

Celowanie: zadaj 1 dodatkowe obrażenie jednemu z tych celów.

Trójnóg: zadaj 1 dodatkowe obrażenie drugiemu z tych celów i/albo zadaj 1 obrażenie innemu celowi w zasięgu wzroku.

Objaśnienia: jeśli zadajesz oba dodatkowe obrażenia, to musisz je zadać dwóm różnym celom. Jeśli widzisz tylko dwa cele, to, korzystając z obu dodatkowych efektów, każdemu z nich zadajesz 2 obrażenia. Jeśli używasz efektu podstawowego wobec tylko jednego celu, możesz użyć trójnoga, aby zadać mu 1 dodatkowe obrażenie.



T.H.O.R.

Efekt podstawowy: zadaj 2 obrażenia jednemu celowi w zasięgu wzroku.

Reakcja łańcuchowa: zadaj 1 obrażenie innemu celowi, który znajduje się w zasięgu wzroku pierwszego celu.

Wysokie napięcie: zadaj 2 obrażenia trzeciemu celowi, który znajduje się w zasięgu wzroku drugiego celu. Nie możesz użyć tego efektu, jeśli wcześniej nie użyłeś efektu reakcji łańcuchowej.

Objaśnienia: ta karta narzuca ograniczenia w kolejności użycia jej efektów (większość kart tego nie robi). Zauważ też, że każdym celem musi być inny gracz.



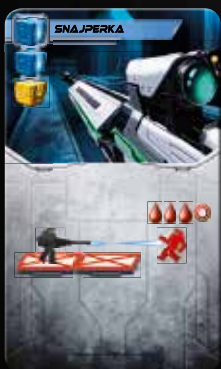
KARABIN PLAZMOWY

Efekt podstawowy: zadaj 2 obrażenia jednemu celowi w zasięgu wzroku.

Ślizg: przesuń się o 1 albo 2 pola. Ten efekt może być użyty przed albo po zastosowaniu efektu podstawowego.

Ponowne naładowanie: zadaj 1 dodatkowe obrażenie swojemu celowi.

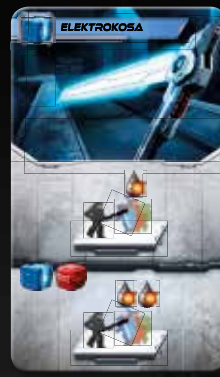
Objaśnienia: ślizg nie wymaga użycia amunicji. Nie musisz mieć celu w zasięgu wzroku, gdy zagrywasz tę kartę. Na przykład możesz przesunąć się o 2 pola i strzelić do celu, który dopiero wtedy znalazł się w zasięgu wzroku. Nie możesz jednak przesunąć się o 1 pole przed strzałem i o 1 pole po strzale.



SNAJPERKA

Efekt: Zadaj 3 obrażenia i przydziel 1 znacznik namierzenia jednemu celowi w zasięgu wzroku. Cel musi znajdować się w odległości co najmniej 2 ruchów od Ciebie.

Objaśnienia: na przykład w pomieszczeniu o wielkości 2 x 2 nie możesz strzelić do celu znajdującego się na sąsiednim polu, ale możesz strzelić do celu na polu po skosie. Jeśli stoisz przy drzwiach, nie możesz strzelić do celu znajdującego się na polu po drugiej stronie drzwi, ale możesz strzelić do celu na innym polu tego pomieszczenia.



ELEKTROKOSA

Tryb podstawowy: zadaj 1 obrażenie każdemu przeciwnikowi na swoim polu.

Tryb kosiarza: zadaj 2 obrażenia każdemu przeciwnikowi na swoim polu.

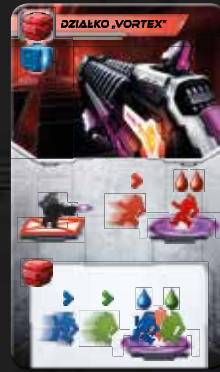


RETRAKTOR

Tryb podstawowy: przesuń cel o 0, 1 albo 2 pola na pole w zasięgu wzroku i zadaj mu 1 obrażenie.

Tryb „punisher”: wybierz cel oddalony o 0, 1 albo 2 ruchy od Ciebie. Przesuń cel na swoje pole i zadaj mu 3 obrażenia.

Objaśnienia: możesz przesuwać cel, którego nie masz w zasięgu wzroku. Cel kończy ruch na polu, które masz w zasięgu wzroku i na którym możesz zadać mu obrażenia. Przesunięcia nie muszą odbywać się w linii prostej.



DZIAŁKO „VORTEX”

Efekt podstawowy: wybierz pole w zasięgu wzroku oddalone od Ciebie o co najmniej 1 ruch. Na tym polu tworzy się wir. Wybierz jeden cel na polu z wirem albo na polu oddalonym od wiru o 1 ruch. Przesuń cel na pole z wirem i zadaj mu 2 obrażenia.

Czarna dziura: wybierz 2 inne cele na polu z wirem albo oddalone od niego o 1 ruch. Przesuń cele na pole z wirem i zadaj każdemu 1 obrażenie.

Objaśnienia: wszystkie 3 cele muszą być różne, ale mogą znajdować się początkowo na tym samym polu (nawet na Twoim polu). Wszystkie cele zostają przeniesione na pole z wirem, przy czym nie muszą się znajdować w zasięgu Twojego wzroku. Ostrzeliwujesz pole znajdujące się w zasięgu swojego wzroku i tworzysz na nim wir, który zasysa cele.



SPOIELACZ

Tryb podstawowy: wybierz pomieszczenie w zasięgu wzroku, ale nie to, w którym się znajdujesz. Zadaj 1 obrażenie każdej postaci w tym pomieszczeniu.

Tryb przytulnego ogniska: wybierz pole oddalone o dokładnie 1 ruch. Zadaj 1 obrażenie i przydziel 1 znacznik namierzenia każdej postaci na tym polu.



KARABIN IR

Efekt: wybierz jeden cel poza zasięgiem wzroku i zadaj mu 3 obrażenia.

Objaśnienia: ta broń jest skuteczna tylko wobec niewidocznych celów.



HELLION

Tryb podstawowy: zadaj 1 obrażenie jednemu celowi, który widzisz w odległości co najmniej 1 ruchu. Następnie przydziel 1 znacznik namierzenia jemu oraz każdej postaci na tym samym polu.

Tryb smugowy: Zadaj 1 obrażenie 1 celowi, który widzisz w odległości co najmniej 1 ruchu. Następnie przydziel 2 znaczniki namierzenia jemu oraz każdej postaci na tym samym polu.



MIOTACZ PŁOMIENI

Tryb podstawowy: wybierz pole oddalone o 1 ruch i ewentualnie drugie pole oddalone o kolejny 1 ruch w tym samym kierunku. Na każdym z tych pól możesz wybrać jeden cel i zadać mu 1 obrażenie.

Tryb grillowania: wybierz 2 pola w sposób opisany powyżej. Zadaż 2 obrażenia każdej postaci na pierwszym polu i 1 obrażenie każdej postaci na drugim polu.

Objaśnienia: ta broń nie działa na postaciach na Twoim polu, ale może czasem zadać obrażenia celowi poza zasięgiem Twojego wzroku – płomień nie przechodzi przez ściany, ale przechodzi przez drzwi. Wybierz sobie broń, która miota płomień na odległość 2 pól w jednym kierunku (w pionie albo poziomie).



GRANATNIK

Efekt podstawowy: zadaj 1 obrażenie jednemu celowi w zasięgu wzroku. Następnie możesz przesunąć ten cel o 1 pole.

Dodatkowy granat: zadaj 1 obrażenie wszystkim postaciom na 1 polu w zasięgu wzroku. Możesz użyć tego efektu przed albo po ruchu wynikającym z efektu podstawowego.

Objaśnienia: przykładowo możesz strzelić do celu, przesunąć go na pole, na którym znajdują się inne cele, i strzelić do nich wszystkich (włączając pierwszy cel). Albo możesz zadać 2 obrażenia głównemu celowi, 1 obrażenie każdej innej postaci na jego polu, a następnie przesunąć cel główny. Albo możesz zadać 1 obrażenie osamotnionemu celowi i po 1 obrażeniu wszystkim postaciom na innym polu. Jeśli ostrzelujesz swoje pole, nie przesuwasz się, ani nie doznajesz obrażeń.



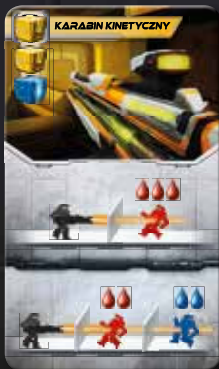
WYRZUTNIA RAKIET

Efekt podstawowy: zadaj 2 obrażenia jednemu celowi w zasięgu wzroku, ale nie na swoim polu. Następnie możesz przesunąć cel o 1 pole.

Odrzut kontrolowany: przesuń się o 1 albo 2 pola. Możesz użyć tego efektu przed albo po zastosowaniu efektu podstawowego.

Rakieta odtamkowa: podczas wykonywania efektu podstawowego zadaj 1 obrażenie każdej postaci na pierwotnym polu Twojego celu – łącznie z samym celem, nawet jeśli go przesuwasz.

Objaśnienia: jeśli używasz odrzutu kontrolowanego przed efektem podstawowym, bierzesz pod uwagę tylko swoje nowe pole, oceniając, czy cel jest dostępny. Możesz nawet opuścić swoje pole, aby strzelić do postaci, która na nim pozostała. Jeśli używasz rakiety odtamkowej, zadajesz obrażenia każdej postaci na tym samym polu co cel. Zanim go przesuńiesz otrzyma w sumie 3 obrażenia.

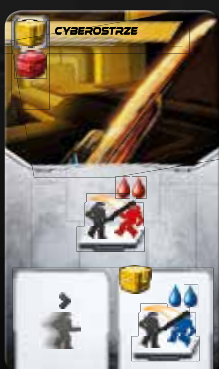


KARABIN KINETYCZNY

Tryb podstawowy: wybierz jeden cel znajdujący się w jednej linii ze swoją postacią (w pionie albo poziomie) i zadaj mu 3 obrażenia.

Tryb przebijający: wybierz jeden albo 2 cele znajdujące się w jednej linii ze swoją postacią (w pionie lub poziomie) i zadaj im po 2 obrażenia.

Objaśnienia: zasadniczo strzelasz w jednym kierunku, ignorując ściany. Nie musisz wybierać celu po drugiej stronie ściany. Możesz nawet strzelać do celu na swoim polu – ale strzelanie przez ściany jest na pewno dużo fajniejsze. Wyobraź sobie, że stoisz twarzą w konkretnym kierunku. Każda postać na dowolnym polu na linii tego kierunku (łącznie z Twoim polem) jest dostępnym celem. W trybie przebijającym 2 cele mogą stać na 1 albo na 2 różnych polach.



CYBEROSTRZE

Efekt podstawowy: zadaj 2 obrażenia jednemu celowi na swoim polu.

Zwinność: przesuń się o 1 pole przed albo po zastosowaniu efektu podstawowego.

Sieczkarnia: zadaj 2 obrażenia innemu celowi na swoim polu. Możesz użyć zwinności przed albo po wykonaniu tego efektu.

Objaśnienia: kombinacja wszystkich tych efektów pozwala Ci przesunąć się na pole i zaatakować 2 postacie; zaatakować 1 postać, przesunąć się i zaatakować inną postać; zaatakować 2 postacie, a następnie wykonać ruch.



ZX-2

Tryb podstawowy: zadaj 1 obrażenie i przydziel 2 znaczniki namierzania jednemu celowi w zasięgu wzroku.

Tryb skanera: wybierz do 3 celów w zasięgu wzroku i przydziel każdemu po 1 znaczniku namierzania.

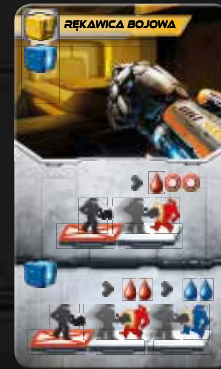
Objaśnienia: pamiętaj, że wszystkie 3 cele mogą znajdować się w 3 różnych pomieszczeniach.



STRZELBA

Tryb podstawowy: zadaj 3 obrażenia jednemu celowi na swoim polu. Jeśli chcesz, możesz potem przesunąć cel o 1 pole.

Długa lufa: zadaj 2 obrażenia jednemu celowi na dowolnym polu oddalonym dokładnie o 1 ruch.

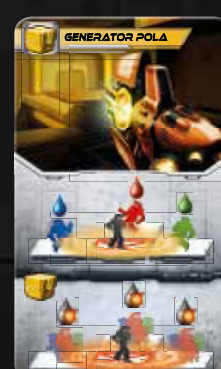


RĘKAWICA BOJOWA

Tryb podstawowy: wybierz jeden cel na dowolnym polu oddalonym o dokładnie 1 ruch. Przesuń się na to pole i zadaj celowi 1 obrażenie oraz przydziel 2 znaczniki namierzania.

Tryb turbodoładowania: wybierz pole oddalone dokładnie o 1 ruch i przesuń się na nie. Możesz zadać 2 obrażenia jednemu celowi na tym polu. Jeśli chcesz, możesz przesunąć się o kolejne pole w tym samym kierunku (o ile taki ruch jest dozwolony). Możesz zadać 2 obrażenia jednemu celowi na tym polu.

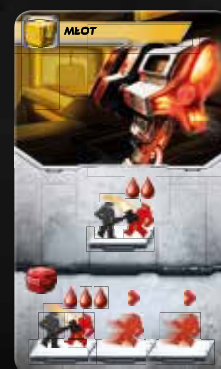
Objaśnienia: w trybie turbodoładowania przelatujesz przez 2 pola w linii prostej, raniąc po 1 postaci na każdym polu.



GENERATOR POLA

Tryb podstawowy: wybierz do 3 celów na różnych polach – każde oddalone o dokładnie 1 ruch – i zadaj 1 obrażenie każdemu z nich.

Tryb tsunami: zadaj 1 obrażenie wszystkim celom oddalonym o dokładnie 1 ruch.



MŁOT

Tryb podstawowy: zadaj 2 obrażenia jednemu celowi na swoim polu.

Tryb miażdżenia: zadaj 3 obrażenia jednemu celowi na swoim polu, a następnie przesuń ten cel o 0, 1 albo 2 pola w linii prostej.

Objaśnienia: pamiętaj, że ruch może odbywać się przez drzwi, ale nie przez ściany.

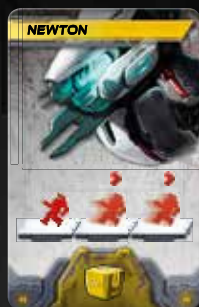
ZDOLNOŚCI

Każda karta zdolności ma 2 podstawowe zastosowania. Możesz ją odrzucić zamiast wskazanej w koscie kostki amunicji. Albo możesz ją zagrać (i odrzucić), aby użyć jej specjalnego efektu. Uwaga! Możesz odrzucić kartę w zamian za kostkę tylko w momencie opłacania kosztu!

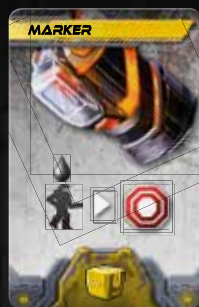
Możesz posiadać maksymalnie 3 karty zdolności w ręku. Możesz użyć dowolnej liczby kart w jednej akcji, jeśli chcesz i jeśli jest to możliwe.



Możesz zagrać tę kartę, gdy zadajesz obrażenia jednemu lub większej liczbie celów. Zapłać 1 kostkę amunicji dowolnego koloru. Wybierz 1 z tych celów i zadaj mu 1 dodatkowe obrażenie. Uwaga! Nie możesz użyć zdolności do zadania obrażenia celowi, któremu przydzielane są tylko znaczniki namierzania.



Możesz zagrać tę kartę w swojej turze, przed albo po jakiegokolwiek akcji. Wybierz postać innego gracza i przesunij ją o 1 albo 2 pola w linii prostej. (Nie możesz przesunąć postaci po tym, gdy się odrodzi na końcu Twojej tury. Wtedy jest już za późno).



Możesz zagrać tę kartę, gdy otrzymujesz obrażenia od gracza w **zasięgu Twojego wzroku**. Przydziel mu 1 znacznik namierzania.



Możesz zagrać tę kartę w swojej turze, przed albo po jakiegokolwiek akcji. Przenieś swoją postać na dowolne pole na planszy. (Nie możesz użyć tej karty po tym, gdy jakkolwiek postać odrodzi się na końcu Twojej tury. Wtedy jest już za późno).

PRZYGOTOWANIE

Utwórz planszę, łącząc ze sobą dwie części zwrócone wybranymi stronami ku górze. Przygotuj rozgrywkę tak, jak pokazano na str. 2 i 3.

PIERWSZA TURA - WYBÓR MIEJSCA STARTOWEGO

1. Dobierz 2 karty zdolności.
2. Zachowaj 1 z nich.
3. Rozpocznij swoją pierwszą turę od odrzucenia drugiej karty. Jej kolor określa kolor Twojego punktu odrodzenia.

PRZEBIEG TURY

1. Wykonaj 2 akcje:
 - a. Biegnij
 - I. Przesuń się o 1, 2 albo 3 pola.
 - b. Zabierz ekwipunek
 - I. Jeśli chcesz, przesunij się o 1 pole (albo o 2 pola, jeśli doznałeś co najmniej 3 obrażeń).
 - II. Zabierz przedmiot z pola, na którym się znajdujesz.
 - Aby zabrać amunicję, weź żeton amunicji, umieść wskazane kostki na swojej planszy i odrzuć żeton.
 - » Jeśli żeton zapewnia kartę zdolności, dobierz ją, o ile nie posiadasz jeszcze 3 kart na ręce.
 - Aby zabrać broń, zapłać jej koszt kostkami amunicji (z wyjątkiem górnej kostki) i **weź kartę do ręki**. Broń jest **naładowana**.
 - » Jeśli w tym momencie posiadasz 4 karty broni, musisz 1 z nich odłożyć w miejsce, z którego zabrałeś nową broń. Możesz odłożyć naładowaną albo rozładowaną broń.

PODSUMOWANIE ZASAD

- a. Strzelaj
 - I. Zagraj kartę broni z ręki. (Jeśli doznałeś co najmniej 6 obrażeń, możesz wpieryw wykonać 1 ruch).
 - II. Zadeklaruj sposób użycia broni.
 - III. Rozlicz efekty broni, płacąc ewentualne koszty dodatkowe (za użycie efektów dodatkowych lub trybów zaawansowanych).
 - IV. Broń jest teraz rozładowana. **Zostaw kartę odkrytą na stole**.
2. Załadowanie
 - a. Możesz załadować tyle rozładowanych broni, ile chcesz.
 - b. W celu załadowania zapłać koszt i weź kartę z powrotem do ręki. Broń jest znów naładowana.
3. Przeprowadźcie punktowanie plansz zabitych postaci.
 - a. **Pierwsza krew**: 1 punkt dla gracza, który zadał pierwsze obrażenie.
 - b. Wszyscy gracze, którzy zadali obrażenia, otrzymują punkty:
 - I. Gracz, który zadał najwięcej obrażeń, otrzymuje największą liczbę punktów. Gracz z drugą największą liczbą zadanych obrażeń otrzymuje drugą najwyższą wartość punktów itd.
 - II. Remisy rozstrzygane są na korzyść gracza, który zadał obrażenie wcześniej.
 - III. Początkowo punkty wynoszą: 8, 6, 4, 2.
 - IV. Z każdej kolejnej śmierci postaci, wartość punktowa jej planszy spada, o czym przypominają stawiane na planszy czaszki.
 - c. Przesuńcie znacznik **śmiertelnego strzału** na tor ofiar.
 - d. Przesuńcie ewentualny znacznik **totalnej anihilacji** na tor ofiar. Zabita postać przydziela swojemu oprawcy 1 znacznik namierzania.
 - e. Weź czaszkę z toru ofiar i połóż na oznaczeniu najwyższej wartości punktów.

- f. Gdy zabita postać się odradza:
 - I. Dobierz 1 kartę zdolności.
 - II. Odrzuć 1 ze swoich kart zdolności.
 - III. Umieść postać na **punkcie odrodzenia** o kolorze wskazanym przez odrzuconą kartę.

OSTATECZNY SZAŁ

1. **Ostateczny szal** rozpoczyna się, gdy z planszy zostanie zabrana ostatnia czaszka.
2. Wszyscy gracze pozbawieni obrażeń odwracają swoje plansze na drugą stronę. Plansze zapewniają teraz minimalną wartość punktów.
3. Każdy gracz, włączając gracza, który zainicjował **ostateczny szal**, rozgrywa jeszcze 1 turę. Gracze odwracają żetony akcji na drugą stronę.
 - a. Gracze rozgrywający swoje tury przed pierwszym graczem, wykonują 2 z wymienionych niżej akcji:
 - I. Przesuń się o maks. 4 pola.
 - II. Przesuń się o maks. 2 pola i zabierz ekwipunek.
 - III. Przesuń się o maks. 1 pole, załaduj broń i strzel.
 - b. Pierwszy gracz i gracze, którzy rozgrywają swoje tury po nim, wykonują 1 spośród wymienionych niżej akcji:
 - I. Przesuń się o maks. 3 pola i zabierz ekwipunek.
 - II. **ALBO** Przesuń się o maks. 2 pola, załaduj broń i strzel.
4. Plansze graczy, którzy zostali zabici w **ostatecznym szale**, po punktowaniu zostają odwrócone na stronę wartą 2-1-1-1 punktów.

PUNKTOWANIE KOŃCOWE

1. Przeprowadźcie punktowanie plansz, na których znajdują się znaczniki obrażeń.
2. Przeprowadźcie punktowanie toru ofiar w taki sam sposób jak plansz graczy.
3. Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.
4. Remisy rozstrzyga się na korzyść gracza z większą liczbą punktów zdobytych na torze ofiar.

AUTOR GRY FILIP NEDUK

Ilustracje: **Jakub Politzer**

Oprawa graficzna: **Filip Murmak**

Tłumaczenie: **Monika Żabicka**

Redakcja polskich zasad: **Zespół Rebel**

Główny tester: **Petr Murmak**

Artyści 3D: Jiří Světinský,
Adam Kruták,
Pablo Poliakov,
Marek Polívka

Testerzy: Kreten, Vítek, Filip, Vlaada, Jasoň, Paul Grogan, Zuzka, Dita, Janča, Michaela, Léňa, Peter, Virginie, LemonyFresh, Vodka, Cauly, Pogo, Jarek, Elwen, Miloš, Patrik, Pavel, Lenka, V. Bogdanić, H. Čop, K. Čurla, Dabetići, M. Delić, I. Flis, Š. El Assadi, I. Ferencak, F. Fučić, Z. Grom, I. Hamarić, J. Hladek, A. Hrelja, E. Hrelja, I. Hrelja, J. Hrelja, Igranje.hr, I. Jakubi, H. Kordić, L. Krleža, T. Munda, S. Nemet, L. Nola, M. Salopek, M. Plačko, A. Vještica, J. Zuppa oraz niezliczona liczba testerów na różnych konwentach, w tym podczas Czechgaming, The Gathering of Friends, Origins, Stahleck, GenCon i Žihle.

Specjalne podziękowania dla: mojej pięknej przyszłej żony, Anji, za jej miłość i wsparcie; Petra Murmaka za wszystko, szczególnie za szansę, jaką dał temu szalonnemu pomysłowi; Jakubowi Politzerowi za wspaniałe ilustracje i czytanie w moich myślach; Filipowi Murmakowi za pomoc, dobre rady i magiczne moce; Paulowi Groganowi za bycie niesamowitym na każdym etapie projektu; Jasonowi Holtowi za instrukcję (sama z siebie nie byłaby taka zabawna); Vlaadzie Chvátilowi za to, że jest świetnym projektantem, Petrowi Čáslavie za tryb Wieżyczek, Vitowi Vodičce za robienie tych wszystkich ważnych rzeczy, o których nikt nigdy nie mówi; wszystkim ludziom w Czechgaming oraz członkom Geek Night za wszystkie testy na przestrzeni ostatnich 3 lat.

© Czech Games Edition, październik 2016.
www.CzechGames.com
www.wydawnictworebel.pl

CGE
Czech Games Edition

REBEL