

Piotr Jesionek



# \$tinky Business\$

*Clean Money*

## CEL GRY

Gracze próbują zbić majątek na przetwarzaniu odpadów. Ponieważ bez inwestycji nie ma zysków, będą musieli budować sortownie, spalarnie i przetwórnice, aby nikomu niepotrzebne odpady zamienić na pożądane przez wszystkich pieniądze. Wygrywa gracz, który zdominuje przeciwników swoją infrastrukturą i majątkiem przeliczając je na punkty zwycięstwa.

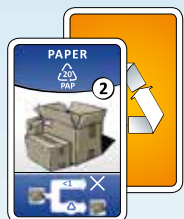


Liczba graczy: 2-5  
Wiek: 10+  
Czas: 60-90 min.



## ELEMENTY GRY

- Plansza
- Instrukcja
- 110 kart odpadów:



18 kart papieru



16 kart plastiku



10 kart szkła



6 kart aluminium

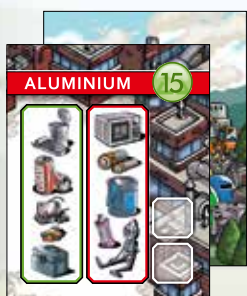


27 kart odpadów bio (biodegradowalnych)



33 karty śmieci w tym 5 odpadów szkodliwych

- 25 plansz przetwórci (po 5 na gracza):



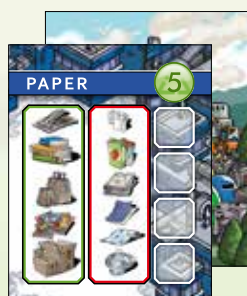
x5



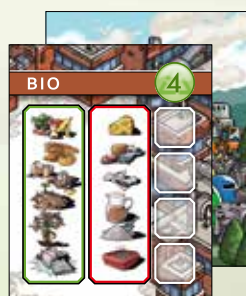
x5



x5



x5



x5

- 30 żetonów przetwórci



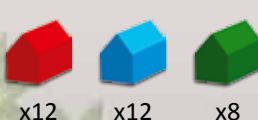
x4 x5 x6

- 60 żetonów rentowności przetwórci

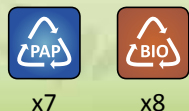


x15 x20

- 43 znaczniki sortowni/spalarni



x12 x12 x8



x7 x8



x25



x6 x5

- Ekodolary (waluta w grze) oznaczone symbolem \$



x35



x15



x20



x10



x5

## PRZYGOTOWANIE

1. Planszę do gry umieszcza się na środku stołu **1**.
2. Z talii kart odpadów trzeba **wyjąć 10 kart złotych odpadów** oznaczonych symbolem , potasować je i położyć zakryte na oznaczonym miejscu na planszy **2**.
3. Pozostałe karty tasuje się i kładzie na oznaczonym miejscu na planszy, w formie zakrytej talii do dobierania **3**. Następnie w sektorach II **4** i III **5** umieszcza się po 12 zakrytych kart z talii do dobierania. Sektor I pozostaje pusty **6**.
4. Na planszy trzeba położyć odpowiednią liczbę **żetonów przetwórci** **7**:
  - 2 graczy – 1 żeton aluminium, 2 szkła, 3 plastiku, 4 papieru i 5 odpadów bio;
  - 3 graczy – 2 żetony aluminium, 3 szkła, 4 plastiku, 5 papieru i 6 odpadów bio;
  - 4 graczy – 3 żetony aluminium, 4 szkła, 5 plastiku, 6 papieru i 7 odpadów bio;
  - 5 graczy – 4 żetony aluminium, 5 szkła, 6 plastiku, 7 papieru i 8 odpadów bio.

Pozostałe żetony przetwórci odkłada się do pudełka – nie będą używane w grze.

5. Na oznaczonym miejscu na planszy, umieszcza się stosy żetonów rentowności przetwórci **8**.
6. Pole obok sektorów, w centralnej części planszy **9** będzie stanowić stos kart odrzuconych.
7. Każdy gracz otrzymuje zestaw 5 plansz przetwórci **10** (po jednej z każdego rodzaju) i znaczniki sortowni/spalarni **11** w zależności od liczby graczy. W grze dostępne są określone kolory do wyboru:
  - 2 graczy – czerwony i niebieski – po 12 znaczników na gracza;
  - 3 graczy – czerwony, niebieski i zielony – po 8 znaczników na gracza;
  - 4 graczy – czerwony, niebieski, zielony i żółty – po 6 znaczników na gracza;
  - 5 graczy – czerwony, niebieski, zielony, żółty i fioletowy – po 5 znaczników na gracza.

Pozostałe znaczniki odkłada się do pudełka – nie będą potrzebne.

8. Rozpoczyna wybrany losowo gracz, dalej gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
9. Wszystkim graczom rozdaje się odpowiednią ilość ekodolarów. Pierwszy gracz otrzymuje 15 \$ **12**, siedzący po jego lewej stronie 16 \$ **13** i każdy kolejny gracz o jeden więcej od poprzedniego. Pieniądze posiadane przez graczy są jawne w trakcie całej rozgrywki. Pozostałe ekodolary umieszcza się obok planszy **14**. Będą tworzyły bank.



# PRZYKŁADOWE ROZŁOŻENIE DLA DWÓCH GRACZY

**\$tinky Business\$**  
Clean Money

**1** (Top right corner)

**2** (Right side, recycling icon)

**3** (Bottom right, recycling icon)

**4** (Left side, recycling icon)

**5** (Top left, recycling icon)

**6** (Left side, building icon)

**7** (Bottom left, resource icons)

**8** (Bottom center, resource icons)

**9** (Top center, building icon)

**10** (Top left, resource icons)

**11** (Bottom left, resource icons)

**12** (Top right, resource icons)

**13** (Bottom right, resource icons)

**14** (Bottom right, resource icons)

**15** (Top left, resource icons)

**16** (Center, resource icons)

**17** (Center, resource icons)

**18** (Bottom center, resource icons)

GRACZ PIERWSZY

**10** (Top left)

**11** (Right side, red trash)

**12** (Top right)

**4** (BIO)

**5** (PAPER)

**6** (PLASTIC)

**8** (GLASS)

**15** (ALUMINIUM)

Wysypisko gracza pierwszego

GRACZ DRUGI

**10** (Top left)

**11** (Bottom left, blue trash)

**13** (Top right)

**14** (Bottom right)

**15** (ALUMINIUM)

**8** (GLASS)

**6** (PLASTIC)

**5** (PAPER)

**4** (BIO)

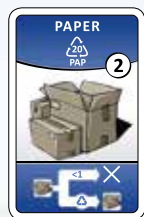
Wysypisko gracza drugiego



## KARTY WYSTĘPUJĄCE W GRZE

### Karty odpadów

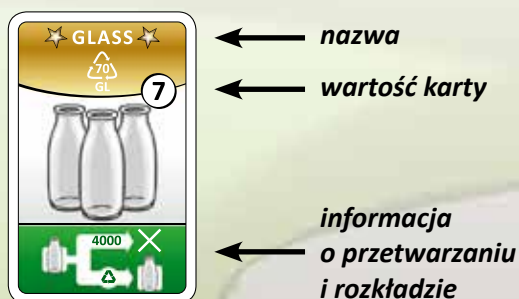
W grze znajduje się **pięć rodzajów** kart, reprezentujących różne typy odpadów: biodegradowalne, papier, plastik, szkło i aluminium. Liczba kart każdego typu zależy od wartości danego odpadu. Najwięcej jest odpadów bio, które mają najniższą wartość, a najmniej aluminium, które jest najcenniejsze. Wykres, przedstawiający liczbę i wartość kart, znajduje się w lewym górnym rogu planszy **15**.



**UWAGA:** W dolnej części kart znajduje się informacja, ile lat trwa rozkład danego odpadu oraz na co może on zostać przetworzony. Stanowi ona aspekt edukacyjny gry.

### Karty złotych odpadów

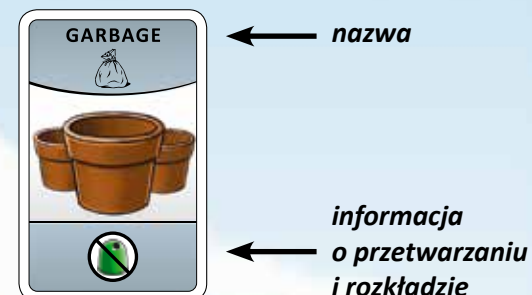
Są to najcenniejsze odpady, które przetwarzają się tak, jak zwykle. W grze występuje **10 kart złotych odpadów**. W każdej rundzie w fazie śmiecenia dokłada się **jedną** z tych kart do stosu sortowania w sektorze I (patrz: *Uzupełnianie sektora I*). Kiedy ostatnia karta zostanie wtasowana do stosu rozgrywa się ostatnią rundę, po której następuje koniec gry i podliczenie punktów. **UWAGA:** Karty reprezentujące aluminium występują **tylko** w talii złotych odpadów.



**UWAGA:** Karty takich samych odpadów mogą mieć różną wartość. Jest to zależne od produktu, który można uzyskać w wyniku ich przetworzenia. Na przykład fusy po kawie i herbacie mogą być przetworzone na brykiet, wtedy dają 1 \$ lub na kompost i nawóz, za które gracze otrzymają 2 \$.

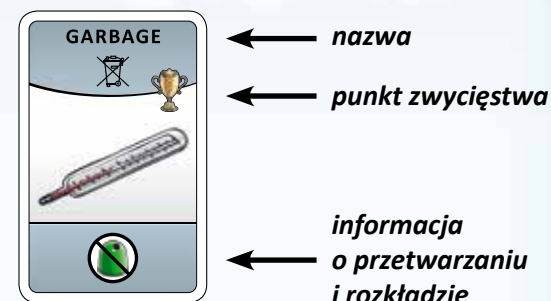
### Karty śmieci

Nie mogą być przetworzone. Można je tylko spalić w spalarniach (patrz: *Spalanie*).



### Karty odpadów szkodliwych

Nie nadają się do przetworzenia, lecz mogą zostać spalone na takich samych zasadach jak karty śmieci. Mając taką kartę na ręce, gracz **może** ją natychmiast wyłożyć przed siebie (na wysypisko). Każda karta odpadów szkodliwych leżąca przed graczem daje mu **1 dodatkowy** punkt zwycięstwa na koniec gry.



## PRZEBIEG GRY


Gra trwa **10 rund** (kończy się po rundzie, w której do stosu I sektora zostanie dołożona ostatnia karta złotych odpadów). Każda runda podzielona jest na **4 fazy**.

### 1. FAZA ŚMIECENIA

Graczom rozdaje się w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara po **4 karty odpadów** ze stosu do dobierania. Każdy **musi** zostawić sobie dokładnie **jedną** z nich. Wybraną kartę umieszcza się w jednym z trzech miejsc:

- w przetwórni przetwarzającej dany typ odpadów (o ile gracz zakupił wcześniej odpowiedni znacznik);
- na ręce;

**UWAGA:** Limit kart na ręce wynosi 2.

- na wysypisku (miejsce przed graczem), jeżeli gracz nie posiada przetwórni przetwarzającej dany typ odpadów i wyczerpał limit kart na ręce. Z wysypiska **nie można** zabierać kart – na koniec gry przyniosą one punkty ujemne, chyba że jest to karta odpadów szkodliwych , dająca punkt zwycięstwa. Nie ma limitu kart na wysypisku.

Pozostałe 3 karty gracz umieszcza zakryte w **sektorze I** (patrz: *Uzupełnianie sektora I*).

**UWAGA:** Jeśli karty dobrane przez gracza to 4 karty śmieci, odrzuca się je na stos kart odrzuconych i dobiera 4 nowe karty z talii do dobierania.

**UWAGA:** Gdy wyczerpie się stos kart do dobierania, przetasowuje się karty ze stosu kart odrzuconych.

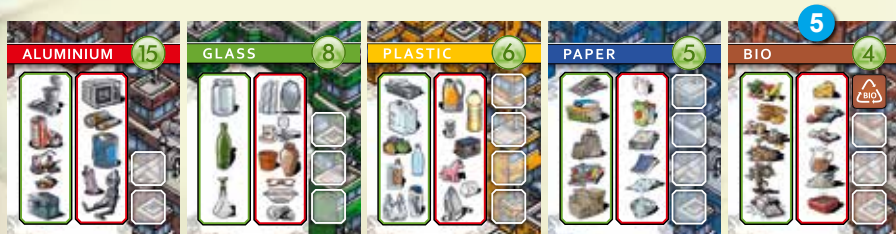
## Uzupełnianie sektora I

Pod koniec fazy śmiecenia w sektorze I powinno się znaleźć **dokładnie 12 kart i jedna karta złotego odpadu**.

Jeśli w rozgrywce bierze udział 5 graczy, odłożą oni łącznie 15 kart na stos. Gracze **muszą** przetasować stos i odłożyć 3 nadmiarowe losowe karty na stos kart odrzuconych. Jeśli natomiast w grze uczestniczy mniej niż 4 graczy, stos sektora I **dopełnia się** kartami z talii do dobierania.

Na koniec do stosu sektora I dodaje się kartę **złotego odpadu** i przetasowuje.

### Przykład fazy śmiecenia



W grze biorą udział 2 osoby. Każdy gracz, zgodnie z kolejnością, dobiera 4 karty z talii do dobierania **1**. Gracz czerwony otrzymał dwie karty śmieci **2**, 1 kartę odpadów plastikowych wartą 3 **3** i 1 kartę odpadów bio wartą 2 **4**. Może zostawić tylko jedną kartę, więc decyduje się na mniej wartościowe niż plastik odpady biodegradowalne, ponieważ posiada uruchomioną przetwórnę przetwarzającą ten rodzaj odpadów **5**. Pozostałe trzy karty odkłada zakryte na stos kart w sektorze I **6**. Po wykonaniu tury przez drugiego (ostatniego) gracza stos w sektorze I dopełnia się jedną kartą złotego odpadu i 6 kartami z talii do dobierania, tak aby łącznie było ich 13.

## 2. FAZA INWESTYCJI

Kolejność w fazie inwestowania zmienia się **co rundę**. Oznacza to, że w kolejnej rundzie fazę inwestycji będzie zaczynał gracz siedzący po lewej stronie osoby, która w tej rundzie rozpoczęła tę fazę.

Przed rozpoczęciem tej fazy gracz może **zrezygnować** z zakupów. Otrzymuje wówczas 5 \$ i w danej rundzie nie dokonuje już **żadnych** inwestycji. Będzie mógł wznowić zakupy w kolejnej rundzie.

Gracze zgodnie z kolejnością budują sortownie, spalarnie, przetwornie oraz zwiększają ich rentowność i wydajność.

W swojej turze gracz może kupić **jeden** spośród zasobów **limitowanych** i/lub **dowolną liczbę** zasobów **nielimitowanych**.

**Zasobami limitowanymi są:**

- pierwsza sortownia w rzędzie,
- spalarnie,
- żetony przetworni.

**Zasobami nielimitowanymi są:**

- kolejna sortownia w rzędzie,
- żetony rentowności przetworni.

### Zakup spalarni



Zakup spalarni polega na położeniu **jednego** znacznika na **dowolnym** polu w sektorze spalarni **16**, na którym **nie ma** spalarni innego gracza. Na jednym polu może znajdować się tylko **jedna** spalarnia. Jeden gracz może posiadać dowolną liczbę spalarni. Cena jej wybudowania zależy od rzędu i wynosi od 6 \$ w najniższym rzędzie do 10 \$ w najwyższym. Dochód ze spalarni jest zależny od tego, który sektor sortowni został odblokowany (patrz: *Spalanie*).

### Zakup sortowni



Zakup sortowni polega na położeniu znacznika w dowolnym rzędzie **17**, w którym **nie ma** sortowni innego gracza. W każdym rzędzie mogą być **maksymalnie 2** sortownie. Aby gracze mogli umieszczać znaczniki w sektorach I i II, **muszą** one zostać odblokowane. Pierwszy gracz, który chce to zrobić, płaci koszt odblokowania sektora przedstawiony na planszy i oznaczony **18**. Koszt wybudowania sortowni zależy od sektora, w którym będzie się ona znajdowała. W sektorze III za sortownię trzeba zapłacić 3 \$, w II – 3 \$ za odblokowanie i 5 \$ za sortownię, a w I – 5 \$ za odblokowanie i 12 \$ za sortownię.

**UWAGA:** Gracz może posiadać więcej niż jeden rząd sortowni w jednym sektorze.



### Przykład zakupu sortowni

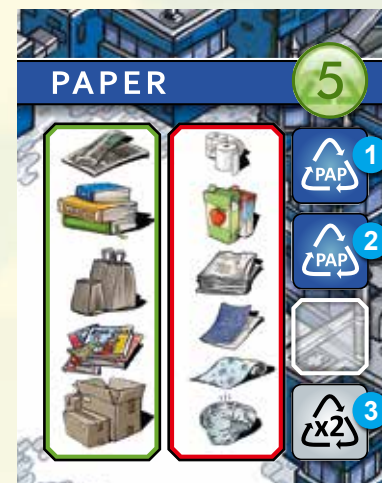


Czerwony gracz chce wybudować sortownię w III sektorze ①. Musi wnieść opłatę wynoszącą 3 \$ (sektor III nie jest obciążony opłatą za odblokowanie sektora). Gracz żółty jako pierwszy zdecydował się na wybudowanie sortowni w sektorze II ②, musi więc zapłacić 5 \$ za sortownię i 3 \$ za odblokowanie sektora. Gracz niebieski chce jako pierwszy wybudować swoją sortownię w I sektorze ③ – musi zapłacić 12 \$ za sortownię i 5 \$ za odblokowanie sektora. Gracz zielony buduje swoją sortownię w I sektorze ④ (sektor jest już odblokowany przez gracza niebieskiego) i płaci za nią 12 \$.

**UWAGA:** Na każdej planszy przetwórci może znajdować się limitowana liczba żetonów, określona liczbą pól. Rodzaje żetonów zależą od wyboru gracza, jednak na planszy przetwórci zawsze **musi** znajdować się przynajmniej jeden żeton przetwórci.

**UWAGA:** Aby mieć żeton rentowności przetwórci x3, gracz musi mieć żeton x2 i analogicznie, aby kupić żeton rentowności przetwórci x4, gracz musi posiadać żetony x2 i x3. Żetony rentowności nie sumują się.

### Przykład zakupu żetonów przetwórci i ich rentowności



Gracz ma uruchomioną przetwórnę papieru – posiada jeden żeton przetwórci ①. Chce powiększyć jej pojemność więc kupuje drugi żeton przetwórci ② i płaci 5 \$ aby móc przetworzyć 2 karty na raz. Oprócz tego chce zwiększyć swoje zyski, więc kupuje żeton rentowności przetwórci x2 ③ za 5 \$.

### Zakup żetonów przetwórci i ich rentowności



Każdy gracz posiada 5 plansz przetwórci: odpadów biodegradowalnych, papieru, plastiku, szkła i aluminium. Aby mógł z nich skorzystać (umieścić tam kartę odpadów), musi zakupić żeton danej przetwórci. Każdy taki żeton pozwala na umieszczenie **jednej** odpowiedniej dla danej przetwórci karty odpadów. Żetony przetwórci umieszcza się na planszach przetwórci, rozpoczynając od górnych pól. Gracz może również zakupić żetony **rentowności przetwórci**, które mnożą przychody z przetwarzania odpadów przez 2, 3 lub 4. Żetony rentowności umieszcza się po kolei (od x2 do x4) rozpoczynając od dolnych pól. Koszt żetonów przetwórci i ich rentowności jest **taki sam** i wynosi odpowiednio:

- 4 \$ za bio,
- 5 \$ za papier,
- 6 \$ za plastik,
- 8 \$ za szkło,
- 15 \$ za aluminium.



### 3. FAZA SORTOWANIA I SPALANIA

#### Sortowanie

W tej fazie kolejność rozgrywania tur zależy od tego, w którym sektorze i w którym rzędzie znajduje się sortownia gracza. Najpierw rozpatrywane są wszystkie sortownie w sektorze I, następnie w II, a na końcu w III. Gracze posiadający sortownie w wyższym rzędzie sektora będą sortowali przed graczami, którzy mają sortownie w niższych rzędach.

Sortowanie polega na wyciągnięciu losowych kart ze stosu kart sektora, na którym znajduje się sortownia gracza. Liczba kart, którą wyciąga gracz, jest zależna od rzędu, w którym znajduje się jego sortownia i od tego, ile sortowni ma w danym rzędzie. Informacja o liczbie kart, które gracz sortuje znajduje się nad polami sortowni. Gracz przegląda wyciągnięte karty w taki sposób, aby inni gracze ich nie widzieli i zostawia sobie **dowolną** liczbę, a resztę odkłada z powrotem na stos. Pozostawione karty od razu przekłada się do przetwórci przetwarzającej dany typ odpadów, zatrzymuje się na ręce (limit kart na ręce wynosi 2) lub wykłada przed sobą na wysypisko. Stos przetasowuje się i podaje graczowi, którego sortownia znajduje się niżej w danym sektorze.

**UWAGA:** Kart znajdujących się na ręce nie można podmieniać z kartami w przetwórciach. Jeśli gracz nie ma miejsca na zostawienie karty, musi odłożyć ją z powrotem na stos, inaczej wyląduje ona na wysypisku i przyniesie punkty ujemne na koniec gry (wyjątek stanowią odpady szkodliwe). W fazie sortowania nie ma obowiązku pozostawiania sobie jakichkolwiek kart.



### Przykład sortowania dla trzech graczy

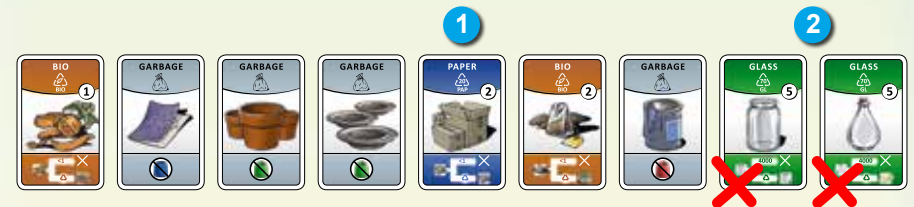


Gracze posiadają sortownie tylko w III sektorze, w którym jest 12 kart. Gracz czerwony ma 2 sortownie w pierwszym rzędzie 1, zielony 2 sortownie w drugim rzędzie 2, niebieski 1 sortownię w trzecim rzędzie 3. Sortowanie rozpoczyna gracz czerwony. Wyciąga 3 karty, pozostawia sobie 2 karty (jedną umieszcza w przetwórnii 4 i jedną na ręce 5), a trzecią kartę odkłada na stos 6, który tasuje i podaje graczowi zielonemu. Zielony dobiera 3 karty, przegląda i zostawia sobie jedną, którą umieszcza w przetwórnii 7. Resztę odkłada na stos i tasuje. Niebieski bierze od zielonego przetasowany stos i dobiera 2 karty. Pozostawia sobie na ręce jedną 8 i jedną odkłada na planszę.

### Spalanie

Spalarnie rozpatrywane są analogicznie do sortowni. Przed rozpoczęciem spalania odrzuca się na stos kart odrzuconych karty **aluminium i szkła** ze stosu kart z sektora III (**nie podlegają spalaniu**). Każda spalarnia spala **tylko i dokładnie 2 karty**. Spalaniu podlegają **tylko** karty z sektora III. W przypadku gdy zostanie tylko jedna karta, gracz nic na niej nie zarobi. Kiedy na stosie nie zostaną żadne karty nadające się do spalania, spalarnie nie są rozpatrywane. Jeśli nikt **nie odblokował I lub II sektora**, każda spalarnia, która spali 2 karty, przynosi 2 \$ zysku, przy **odblokowanym II sektorze** zysk wzrasta do 3 \$, a po **odblokowaniu I sektora** – do 5 \$. Spalone karty odkłada się na stos kart odrzuconych.

### Przykład spalania dla czterech graczy



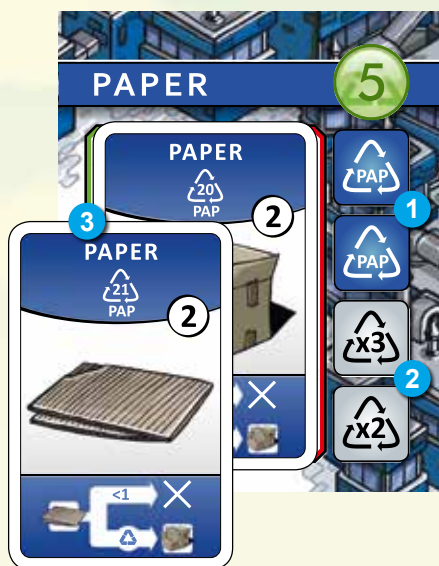
Po sortowaniu na stosie w sektorze III zostało 9 kart 1. Karty przegląda się i odrzuca odpady, które nie ulegają spalaniu, w tym wypadku w stosie znalazły się 2 karty szkła 2, więc odrzuca się je na stos kart odrzuconych 3. Zostało 7 kart do spalania. Spalarnie mają gracze żółty, czerwony, niebieski i zielony 4. Każda spala tylko 2 karty, zatem wszystkie zostają uruchomione. Gracze nie odblokowali jeszcze sektora I ani II, więc za spalanie 2 kart otrzymują 2 \$. Żółty, czerwony i niebieski spalają po 2 karty, za co dostają po 2 \$. Zielony spala tylko jedną kartę, więc nie przynosi mu to żadnych zysków.



## 4. FAZA PRZETWARZANIA

W tej fazie gracze **podliczają zyski** ze swoich przetwórní. Osobno zlicza się zyski z każdej przetwórní, dodając do siebie wartości kart odpadów znajdujących się w danej przetwórní i mnożąc wynik przez **najwyższy** posiadany żeton rentowności przetwórní. Następnie sumuje się wyniki ze wszystkich przetwórní i odbiera z banku odpowiednią kwotę. Przetworzone karty natychmiast odrzuca się na stos kart odrzuconych.

### Przykład przetwarzania papieru



Gracz posiada przetwórníę papieru, która może przetworzyć dwie karty (2 żetony przetwórní) 1 i ma żeton rentowności przetwórní x3 2. Umieścił w przetwórní dwie karty papieru, każdą o wartości 2 3. W fazie przetwarzania otrzyma za nią 12 \$, ponieważ  $2+2(\text{wartość kart})=4$  pomnożone przez wartość najwyższego znacznika rentowności  $4 \times 3 = 12$ .

Po fazie spalania sektor III jest pusty, jeśli ona nie nastąpiła, karty z sektora III przekładane są na stos kart odrzuconych 1, karty z sektora II do III 2, a te z sektora I do II 3. Sektor I pozostaje pusty. Zostanie zapełniony w kolejnej rundzie w fazie śmiecenia.



**UWAGA:** Karty odpadów można umieszczać w przetwórníach w dowolnym momencie, nawet podczas tury innego gracza.

## KONIEC GRY I PODLICZANIE PUNKTÓW

Gra kończy się po 10 rundach, kiedy gracze rozegrają rundę, w której wtasowano do stosu sektora I ostatnią kartę złotych odpadów. Następuje podliczanie punktów. Gracze zliczają swoje **punkty dodatnie i ujemne**.

**Punkty dodatnie** otrzymują za:

- każdy pełny rząd sortowni (dwie sortownie), odpowiednio do sektora, w którym się znajduje; po 3 punkty za każdy rząd w sektorze I, po 2 w sektorze II i po 1 w sektorze III;
- posiadane uruchomione przetwórníe, odpowiednio 10 punktów za komplet wszystkich przetwórní, 6 za 4 przetwórníe i 3 za 3 przetwórníe;
- każdą spalarnię – po 1 punkcie;
- zgromadzoną gotówkę – po 1 punkcie za każde 5 \$;
- każdą kartę odpadów szkodliwych – po 1 punkcie.

Następnie od uzyskanej sumy należy odjąć zgromadzone przez gracza **punkty ujemne**, otrzymane za wszystkie karty, które nie zostały przetworzone (pozostały na ręce gracza) i za karty na wysypisku, odpowiednio:

- -1 punkt za każdą kartę śmieci,
- -2 punkty za każdą kartę odpadów poza złotymi,
- -3 punkty za każdą kartę złotych odpadów.

**UWAGA:** Legenda podliczania punktów znajduje się w prawym, dolnym rogu planszy 18.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził najwięcej punktów. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

*Autor składa podziękowania testerom za poświęcony czas i cenne uwagi. W testach udział wzięli: Grzegorz „GrzeL” Lewiński, Maciej Czapliski, Krzysztof Czyżyk, Aleksandra „Opsiak” Kobyłecka, Adam „Plazmonik” Kolipiński, Artur „Konev” Konefał, Karol Madaj, Jan Madejski, Filip „Filippos” Miłunski, Łukasz Pogoda, Piotr „Sipio” Siłka, Andrzej „Heniek” Tomczyk, Krzysztof „Sir-Iothar” Wierzbicki i Jerzy Jan „Fistan” Zambrowski.*

*Specjalne podziękowania dla kolegów za pierwsze testy surowego prototypu: Piotra Błaszczyka, Marcina Borysiaka, Piotra Grochowskiego i Tomasza Maraska.*

**Autor:** Piotr Jesionek

**Ilustracje:** Sylwia Smerdel

**Kierownik projektu:** Anna Mrzewa-Michalak

Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!



Wydawca i dystrybutor:  
G3 Spółka z ograniczoną  
odpowiedzialnością Sp. k.  
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A  
www.g3poland.com



www.facebook.com/G3Poland



Na licencji:  
© ST Games Spółka z o.o.  
62-510 Konin  
ul. Spółdzielców 18A

Wyprodukowano w Niemczech. Wydanie 1. Rok 2015. Wersja 1.0