

# BARRAGE

PROJEKT LEEGHWATERA

## INSTRUKCJA

*Morze Północne, 25 maja 1923 r.*

*Ellen Vos stoi na górnym pokładzie „Nadziei”, gigantycznym transportowcu należącym do jej rodziny, wpatrując się w nieznaną, bezludną wybrzeże Europy. Wypłynęła z Cape Town dwa tygodnie temu i teraz zbliża się do portu w Hamburgu.*

*Po drodze do małej, cuchnącej kantyny pełnej pijących marynarzy przechodzi koło mrowia gargantuicznych Mechów rozładujących towar. W kantynie prosi barmana o drobne i przenośny telegraf Bella-Meucci’ego. Wrzuca monety, czeka chwilę na zapalenie się zielonej diody i zaczyna wystukiwać tekst swoimi smukłymi, zadbanymi palcami.*

*„Nadzieja w miejscu przeznaczenia, gotowa do rozładunku. Dodane dwa kontenery. Szczegóły po przyjeździe.”*

*Oddaje urządzenie barmanowi, który już czekał na nią z Martini w jednym ręku i z bezprzewodowym telefonem Bakelite w drugiej.*

*„Międzynarodowa do Pani”.*

*Ellen chwytą drink w lewą dłoń i bierze drobny łyk, następnie podnosi telefon i zaczyna mówić, nie dając szansy na wtrącenie się rozmówcy:*

*„Musisz zrobić wszystko co możliwe, aby wyremontować cały sprzęt, który dopłynął ze mną do Europy. Spóźniliśmy się na imprezę, ale nadrobimy zaległości, jeśli tylko nie spartaczycie wszystkiego.”*

*Patrzy ponuro na port w Hamburgu i jego niezliczone hangary.*

*„Nie zapomnij o naszych pozwoleniach na budowę. Nie wystarczy mi ten prymitywny system tama-kanal-elektrownia, z którego nasza tępa konkurencja jest tak dumna. Potrzebuję mojej stacji*

*przekaznikowej. Potrzebuję fabryki maszyn ze sterownią, działających od zaraz. Pokonamy ich naszą technologią.”*

*Kończy Martini jednym zdecydowanym haustem, tak jakby to była zwykła woda.*

*„Teraz wracaj do roboty i udowodnij mi, że cała ta fortuna, którą płacę wam jajogłowym, nie idzie na marne. I skontaktuj mnie z Leslie Spencer.”*

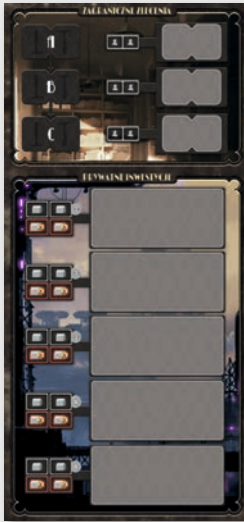
*Odkłada telefon.*

*Po wyjściu z kantyny wsiada do 12-cewkowej limuzyny Junker-Renault. „Odrobina cywilizacji. W końcu.”*



# KOMPONENTY

## KOMPONENTY WSPÓLNE



1 dodatkowa plansza  
Zarządu



4 kafle Dyrektorów Wykonawczych  
+ kafel Specjalnej Technologii  
dla Leslie Spencer  
+ 1 pionek Architekta dla Tommaso Battista



15 kafli Zagranicznych Zleceń



10 kafli Prywatnych Inwestycji



2 kafle Premii



3 kafle Zaawansowanych Technologii

## KOMPONENTY SPÓŁKI Z GRY PODSTAWOWEJ



4 rozszerzenia planszy



4 kafle Podstawowych Technologii



5 Budynków

Dla każdej z 4 Spółek

## KOMPONENTY SPÓŁKI NIDERLANDY



1 plansza Spółki  
+ 1 Pomoc Gracza



1 rozszerzenie planszy



5 kafli Podstawowych Technologii



5 Podstaw



5 Podwyższeń



5 Kanałów



5 Budynków



4 Elektrownie



1 znacznik Kolejności



1 znacznik Energii



12 Inżynierów



1 znacznik Punktów Zwycięstwa

# WSTĘP

**Projekt Leeghwatera** to rozszerzenie do gry Barrage. Potrzebujesz gry podstawowej, by móc z niego skorzystać.

To rozszerzenie wprowadza do gry dwa nowe elementy – Zagraniczne Zlecenia oraz Prywatne Inwestycje – które wzbogacają różnorodność i głębię rozgrywki.

Zagraniczne Zlecenia dają możliwość wykorzystania Maszyn w realizacji intratnych projektów dla innych państw. Pamiętaj jednak, że Maszyny wysłane do innego kraju nie będą już dostępne do końca gry!

Prywatne Inwestycje wprowadzają Budynki – nowy rodzaj Konstrukcji, który możesz zbudować. Nie budujesz ich na Mapie, ale umieszczasz na wyznaczonych polach na dodatkowej planszy Zarządu. Po ich zbudowaniu otrzymujesz dostęp do nowych i interesujących akcji dla twoich Inżynierów. Wśród komponentów rozszerzenia znajdziesz też nową planszę Spółki – Niderlandy, nowe kafle Premii oraz czterech nowych Dyrektorów Wykonawczych; dzięki nim każda rozgrywka będzie niepowtarzalna! Kolejna 5. Spółka nie oznacza jednak, że możesz rozegrać 5-osobową partię Barrage.

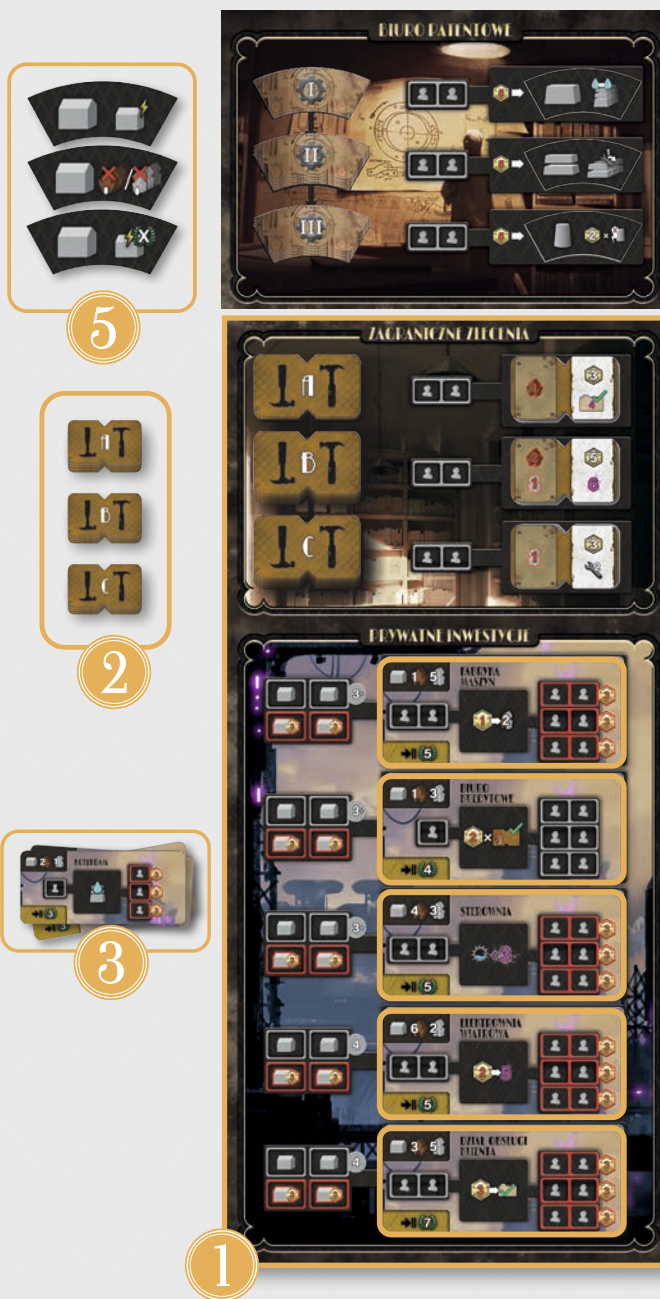
W czasie rozgrywki w **Barrage** z dodanym **Projektem Leeghwatera** stosujesz się do zasad z gry podstawowej oraz dodatkowych zasad i zmian, które znajdziesz w tej instrukcji. Nie możesz skorzystać z tego rozszerzenia używając wprowadzających zasad opisanych w instrukcji do gry podstawowej; musisz grać na pełnych zasadach.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przeprowadź przygotowanie do gry zgodnie z instrukcją gry podstawowej i następnie:

- 1 Umieść **dodatkową planszę Zarządu** pod planszą Biura Patentowego.
- 2 Podziel **kafle Zagranicznych Zleceń** zgodnie z ich rewersem i stwórz z nich zakryte stosy na odpowiednich polach na dodatkowej planszy Zarządu. Dobierz pierwsze 3 kafle ze stosu „A” i połóż je odkryte na wyznaczonych polach po prawej stronie dodatkowej planszy Zarządu.
- 3 Potasuj 10 **kafli Prywatnych Inwestycji**, dobierz losowo 5 z nich i połóż je na wyznaczonych miejscach na dodatkowej planszy Zarządu. Odlóż pozostałe kafle do pudełka.
- 4 Dodaj 2 **nowe kafle Premii** do tych z gry podstawowej i dobierz 5 z nich na potrzeby tej rozgrywki. Odlóż pozostałe kafle do pudełka.
- 5 Dodaj 3 **nowe kafle Zaawansowanych Technologii** do tych z gry podstawowej. Podziel je zgodnie z ich rewersami i potasuj osobno gotowe stosy. Losowo dobierz po jednym kafle z każdego stosu i odlóż je do pudełka (w *każdej rozgrywce* zestaw *Technolo-*

*gii będzie nieco inny*). Umieść 3 stosy na wyznaczonych miejscach na planszy Biura Patentowego i następnie zgodnie z zasadami z gry podstawowej dobierz 3 kafle ze stosu „I” i połóż odkryte obok.



W rozgrywce 3-osobowej umieść Budynki Spółki, która nie bierze udziału w grze na wszystkich polach Budowy z cyfrą „4”. W rozgrywce 2-osobowej umieść Budynki Spółek, które nie biorą udziału w grze na wszystkich polach Budowy oznaczonych „3+” lub „4”.

## WYBÓR SPÓŁKI

- 1 Przed wyborem, które Spółki wezmą udział w grze dodaj planszę Spółki Niderlandy do 4 pozostałych plansz Spółek. Tak jak w przypadku gry podstawowej wylosuj tyle plansz Spółek, ilu jest graczy. Jeżeli dostaniesz planszę Niderlandów, weź wszystkie pomarańczowe komponenty.
- 2 Przed wyborem, którzy Dyrektorzy Wykonawczy wezmą udział w grze dodaj kafle nowych Dyrektorów z rozszerzenia do tych z gry podstawowej. Tak jak w przypadku gry podstawowej wylosuj tyle kafli Dyrektorów, ilu jest graczy.
- 3 Weź rozszerzenie Planszy pasujące do twojej Spółki i połóż je poniżej planszy Spółki.
- 4 Umieść 5 Budynków w twoim kolorze na odpowiednich polach na twoim rozszerzeniu Planszy.
- 5 Weź nowy kafel Podstawowej Technologii w twoim kolorze.

## NOWE ZASADY

Faza Przychodu i Źródeł jest rozpatrywana na zasadach z gry podstawowej.

W fazie Akcji masz do dyspozycji trzy nowe rodzaje akcji, które możesz wykonać. Masz możliwość realizacji Zagranicznego Zlecenia, Budowy Budynku oraz skorzystania ze specjalnej akcji kafla Inwestycji, który aktywowałeś.

### ZAGRANICZNE ZLECENIA



Ta sekcja pozwala na realizację Zagranicznych Zleceń.

W tej sekcji planszy znajdują się 3 pola akcji, każde związane z kaflem Zagranicznego Zlecenia, które możesz zrealizować. Zagraniczne Zlecenia działają podobnie jak Kontrakty, z tą różnicą, że nie musisz produkować Energii, by móc je zrealizować – wykorzystasz do tego Maszyny.

Podczas swojej tury w fazie Akcji możesz zrealizować dostępne Zagraniczne Zlecenie.

**Umieść 2 Inżynierów na polu akcji powiązanim z Zagranicznym Zleceniem. Odrzuć Maszyny pokazane na lewej stronie kafla Zlecenia i natychmiast otrzymaj nagrodę widoczną na prawej stronie kafla.**

Wydajesz Maszyny wyłącznie ze swoich zasobów i odkładasz je do zasobów ogólnych. Nie możesz wziąć Maszyn ze swojego Koła Budowy. Następnie weź kafel i umieść go zakrytego w swoich zasobach, obok swojej planszy Spółki. Podobnie jak w grze podstawowej, jeżeli nie masz wystarczającej liczby Maszyn, by zrealizować Zagraniczne Zlecenie, nie możesz umieścić Inżynierów na powiązanim z nim polu Akcji.

Wymagane Maszyny



Natychmiastowa nagroda

### SPECJALNE NAGRODY ZA ZAGRANICZNE ZLECENIA



Zrealizuj jeden odkryty Kontrakt ze swoich zasobów. Nie musisz produkować Energii, by odebrać nagrodę za Kontrakt.



Zrealizuj jeden odkryty Kontrakt ze swoich zasobów, wymagający nie więcej niż 4 jednostek Energii. Nie musisz produkować Energii, by odebrać nagrodę za Kontrakt.



Weź jeden z dostępnych kafla Zaawansowanej Technologii. Nie musisz umieszczać Inżynierów lub płacić Kredytów, aby wziąć ten kafel Technologii.



Zbuduj Elektrownię. Nie musisz umieszczać Inżynierów, ani korzystać z kafla Technologii i Maszyn. Ale jeżeli zbudujesz Elektrownię na polu z czerwonym obrysem, nadal musisz zapłacić 3 Kredyty.



Zbuduj Podstawę na polu Budowy na Równinach. Nie musisz umieszczać Inżynierów ani korzystać z kafla Technologii i Maszyn. Ale jeżeli zbudujesz Podstawę na polu z czerwonym obrysem, nadal musisz zapłacić 3 Kredyty.



Zbuduj Kanał o wartości produkcyjnej nie większej niż 4. Nie musisz umieszczać Inżynierów, ani korzystać z kafla Technologii i Maszyn.



Zbuduj 2 Podwyższenia na jednej ze swoich Podstaw lub po 1 Podwyższeniu na dwóch Podstawach. Nie musisz umieszczać Inżynierów, ani korzystać z kafla Technologii i Maszyn.



W tej sekcji możesz skorzystać ze specjalnych akcji kafli Prywatnych Inwestycji, które aktywowałeś.

Możesz budować nowy rodzaj Konstrukcji: Budynki. Budynków nie umieszczasz na Mapie tylko na wyznaczonych polach Budowy z ikoną Budynku, które znajdują się na dodatkowej planszy Zarządu. Umieszczając Budynek, aktywujesz powiązany z jego polem kafel Prywatnej Inwestycji. Zasady Budowy Budynków są podobne do tych dotyczących pozostałych Konstrukcji z paroma wyjątkami:

- ① Umieść wymaganą liczbę Inżynierów na polu akcji Budowy na swojej planszy Spółki.
- ② Umieść kafel Technologii pozwalający na budowę Budynku w otwartym segmencie swojego Koła Budowy.
- ③ Umieść wymaganą liczbę Maszyn w otwartym segmencie swojego Koła Budowy.

Koszt Budowy każdego Budynku zależy od pola, na którym go budujesz. Jest on widoczny w lewym górnym rogu powiązanego kafela Prywatnej Inwestycji.

- ④ Obróć swoje Koło Budowy o jeden segment.
- ⑤ Weź pierwszy od lewej Budynek ze swojego rozszerzenia planszy i umieść go na jednym z dostępnych pól Budowy obok powiązanego kafela Prywatnej Inwestycji.

Jeżeli pole Budowy Budynku ma czerwony obrys, musisz zapłacić także 3 Kredyty. Przy każdym kafelu Inwestycji może się znajdować nie więcej niż jeden Budynek danego gracza. Każdy z graczy może zbudować do 5 Budynków w ciągu gry, aktywując tym samym wszystkie 5 kafli Prywatnych Inwestycji. Budynki same z siebie nie dostarczają żadnego Przychodu.



Specjalne akcje Prywatnych Inwestycji mogą zostać wykonane tylko przez graczy, którzy je aktywowali (czyli umieścili Budynek na powiązonym polu Budowy). W swojej turze podczas fazy Akcji, możesz skorzystać z pola akcji Prywatnej Inwestycji, którą wcześniej aktywowałeś.

**Umieść wymaganą liczbę Inżynierów na dostępnym polu akcji na kafelu Prywatnej Inwestycji, aby wykonać akcję tego kafela.**

Kafle Prywatnych Inwestycji mają zawsze cztery pola akcji, jedno po lewej stronie (tańsze) i 3 po prawej stronie (droższe). Gracz, który jako pierwszy w danej rundzie umieści Inżynierów na polu akcji kafela Prywatnej Inwestycji, położy ich na polu akcji po lewej stronie. Pozostali gracze muszą umieścić swoich Inżynierów na polach po prawej stronie. Dokładny opis wszystkich Prywatnych Inwestycji znajdziesz w Załączniku 3 na str. 7.

**Możesz skorzystać z akcji danego kafela Prywatnej Inwestycji tylko raz w tej samej rundzie.**

Nie możesz umieścić swoich Inżynierów na kafelu Prywatnej Inwestycji, na którym już wcześniej umieściłeś Inżynierów w tej rundzie.



Paweł (czerwony) i Wiktor (zielony) mogą wykonać akcję kafela Prywatnej Inwestycji. Wiktor wykonuje ją jako pierwszy, więc umieszcza 2 Inżynierów po lewej stronie kafela. Paweł musi ich umieścić po prawej stronie kafela, dopłacając 3 Kredyty.

Na koniec rozgrywki kafle Prywatnych Inwestycji dostarczają Punkty Zwycięstwa pokazane w dolnym lewym rogu kafela, ale tylko graczom, którzy aktywowali te kafle (patrz Koniec rozgrywki na str. 6).

Fazy Punktacji i Końca Rundy są rozpatrywane tak jak w grze podstawowej z następującym dodatkowym krokiem.

**Jeżeli na dodatkowej planszy Zarządu zostały jakieś kafle Zagranicznych Zleceń, odrzuć je i odłóż do pudełka.**

Dobierz trzy nowe kafle Zleceń Zewnętrznych i połóż je odkryte na wyznaczonych polach. Najpierw dobierasz kafle ze stosu „A”, po jego wyczerpaniu dobierz je ze stosu „B”, a na koniec ze stosu „C”.

## KONIEC GRY

Punktacja końcowa przebiega zgodnie z regułami gry podstawowej z uwzględnieniem poniższego kroku.

**Zdobywasz Punkty Zwycięstwa za aktywowane przez siebie kafle Prywatnych Inwestycji.**

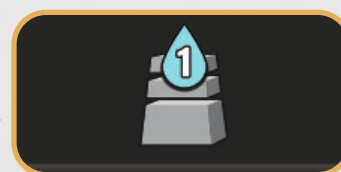
## ZAŁĄCZNIKI



### Załącznik 1: Plansza Spółki NIDERLANDY



Niderlandy  
Ellen  
Vos  
Pomarańczowy



Plansza Spółki Niderlandy wprowadza nową specjalną zdolność.

*Po rozpatrzeniu swojej akcji Produkcji, możesz natychmiast umieścić 1 Kroplę Wody przy jednej z twoich Tam. Nie możesz jej umieścić przy Tamie, której właśnie użyłeś w akcji Produkcji. Weź Kroplę Wody bezpośrednio z zasobów ogólnych (nie przepływa ona przez Źródła czy rzeki).*



### Załącznik 2: Nowe Zaawansowane Technologie

Ilustracja	Rodzaj Konstrukcji	Specjalny efekt
	Budynek	Gdy korzystasz z tego kafła, możesz natychmiast wykonać akcję kafła Prywatnej Inwestycji, który właśnie aktywowałeś. Nie musisz umieszczać żadnych Inżynierów na polu akcji Prywatnej Inwestycji. Nadal musisz zapłacić koszt pokazany na kafle akcji.
	Budynek	Gdy korzystasz z tego kafła, płacąc koszt Budowy Budynku wybierasz tylko jeden rodzaj wymaganych Maszyn i umieszczasz je na Kole Budowy. Jeżeli w koszcie Budowy pokazane są tylko Maszyny jednego rodzaju, możesz zbudować go za darmo.
	Budynek	Gdy korzystasz z tego kafła, natychmiast zdobywasz Punkty Zwycięstwa kafła Prywatnej Inwestycji, który właśnie aktywowałeś. Na koniec gry zdobędziesz je jeszcze raz zgodnie ze zwykłymi zasadami.

### Załącznik 3: Prywatne Inwestycje

Każdy kafel Prywatnej Inwestycji ma indywidualny koszt Budowy Budynku, który musisz zapłacić, gdy chcesz go aktywować. Każdy kafel oferuje specjalną akcję, z której mogą skorzystać gracze, którzy uaktywnili

dany kafel Prywatnej Inwestycji. Ponadto każda Prywatna Inwestycja nagradza tych graczy Punktami Zwycięstwa na koniec gry.

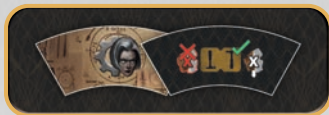
Nazwa	Koszt Budowy	PZ na koniec gry	Symbol	Specjalna akcja
Koferdam				Weź 1 Kroplę Wody z zasobów ogólnych i umieść ją bezpośrednio przy twojej lub neutralnej nie-przepelnionej Tamie.
Biuro Projektowe				Weź kafel Technologii ze swojego Koła Budowy i umieść go z powrotem w swoich zasobach. Nie możesz przenieść zainwestowanych Maszyn z tego segmentu.
Dział Rozwoju				Wybierz segment swojego Koła Budowy. Weź połowę sumy zainwestowanych Maszyn z tego segmentu (zaokrąglając w dół) i umieść je z powrotem w swoich zasobach. Możesz wybrać, które Maszyny bierzesz.
Biuro Kredytowe				Weź dostępny kafel Zagranicznego Zlecenia i natychmiast otrzymaj jego nagrodę. Zamiast odrzucać Maszyny, zapłać tyle Kredytów, ile Maszyn powinieneś odrzucić, pomnożone razy 2.
Stacja Przekaznikowa				Zapłać 1 Kredyt, aby przesunąć swój znacznik Energii o 4 pola na torze Energii. Jak zwykle nie możesz użyć tych jednostek Energii do realizacji Kontraktu.
Fabryka Maszyn				Zapłać 1 Kredyt, by otrzymać dowolne 2 Maszyny.
Dział Finansów				Otrzymujesz 5 Kredytów.
Sterownia				Wykonaj akcję Produkcji z premią +3. Dodatkowe premie i specjalne zdolności z twojej planszy Spółki mają zastosowanie.
Elektrownia Wiatrowa				Zapłać 2 Kredyty, by wyprodukować 5 jednostek Energii. Przesuń swój znacznik Energii o 5 pól na torze Energii. Możesz użyć tej Energii, aby zrealizować Kontrakt.
Dział Obsługi Klienta				Zapłać 3 Kredyty, aby zrealizować jeden odkryty Kontrakt ze swoich zasobów. Nie musisz produkować Energii, by odebrać nagrodę za Kontrakt.



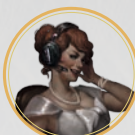
## Załącznik 4: Nowi Dyrektorzy Wykonawczy



LESLIE SPENCER



Weź pokazany obok kafelek Specjalnej Technologii podczas przygotowania do gry. **Za każdym razem gdy wykonujesz akcję Zagranicznego Zlecenia, zamiast odrzucania wymaganych Maszyn możesz je umieścić na Kole Budowy, razem z tym kaflem Technologii – tak jakbyś wykonywał akcję Budowy.** Następnie obróć Koło o 1 segment. Maszyny oraz kafel Technologii będą znów dostępne gdy Koło Budowy zakończy pełny obrót. Nie musisz umieszczać Inżynierów na polu Budowy na swojej planszy Spółki, ale nadal musisz ich umieścić na powiązonym polu akcji Zagranicznego Zlecenia. Nie możesz skorzystać z tej zdolności, jeżeli kafel Specjalnej Technologii znajduje się już na Kole Budowy.



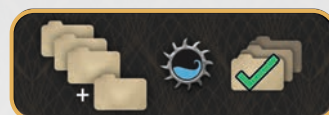
MARGOT FOUCHÉ



Dysponujesz własnym polem akcji na tym kafle Dyrektora Wykonawczego. Podczas swojej tury w fazie Akcji **możesz umieścić tutaj 1 Inżyniera, aby wykonać akcję specjalną Prywatnej Inwestycji, którą wcześniej aktywowałeś.** Nadal możesz skorzystać z tej akcji Inwestycji, korzystając z pół akcji na dodatkowej planszy Zarządu. Co oznacza, że dzięki tej zdolności możesz dwukrotnie skorzystać ze specjalnej akcji tej samej Prywatnej Inwestycji.



SIMONE LUCIANI



**W swoich zasobach możesz posiadać do 4 odkrytych Kontraktów. Możesz w jednej akcji Produkcji zrealizować dwa lub więcej Kontraktów, o ile tylko ilość wyprodukowanej Energii jest równa lub większa od sumy Energii wymaganej do realizacji tych Kontraktów.**



TOMMASO BATTISTA



Zastąp jednego ze swoich 12 Inżynierów pionkiem Architekta podczas przygotowania do gry. Architekt to specjalny rodzaj Inżyniera. **Jeżeli umieścisz Architekta na polu akcji, które wymaga tylko jednego Inżyniera, po rozpatrzeniu tej akcji możesz natychmiast rozegrać kolejną turę.** Jeżeli umieszczasz Architekta razem z innymi Inżynierami na polu akcji, które wymaga dwóch lub trzech Inżynierów lub na polu akcji Bank, nie możesz skorzystać z tej specjalnej zdolności.



Działanie specjalnej zdolności Mahiri Sekibo z nowymi Dyrektorami Wykonawczymi:

**Leslie Spencer:** Możesz skopiować specjalną zdolność bez użycia kafela Specjalnej Technologii. Po prostu umieść Maszyny wymagane przez Zagraniczne Zlecenie w otwartym segmencie swojego Koła Budowy. Następnie obróć Koło o jeden segment.

**Margot Fouché:** Możesz skopiować specjalną akcję Prywatnej Inwestycji, którą wcześniej aktywowałeś, umieszczając jednego ze swoich Inżynierów w Banku. Nie otrzymujesz za to żadnych Kredytów.

**Simone Luciani:** Jeżeli wykonujesz akcje w Dziale Handlowym, możesz pozyskać nowe Kontrakty z tymczasowym limitem 4 Kontraktów w zasobach. Możesz posiadać 4 Kontrakty w swoich zasobach, aż do momentu realizacji jednego z nich – wówczas twój limit Kontraktów znów będzie wynosił 3.

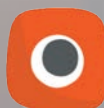
Jeżeli wykonujesz akcje w Stacji Turbin, będziesz mógł zrealizować wiele Kontraktów w tej akcji Produkcji.

**Tommaso Battista:** Możesz skorzystać z jednego ze swoich Inżynierów, tak jakby był Architektem. Po wykorzystaniu Architekta i rozegraniu dodatkowej tury, nie możesz wykorzystać drugi raz zdolności Mahiri Sekibo, aby skopiować inną zdolność.

## TWÓRCY



Cranio Creations S.r.l.  
Via del Caravaggio, 21  
20144 - Milano - Italia  
[www.craniointernational.com](http://www.craniointernational.com)



Portal Games Sp. z o.o.  
ul. H. Sienkiewicza 13,  
44-190 Knurow  
[www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl)

**Rozwój gry:** Tommaso Battista i Simone Luciani

**Rozwój Automy:** Tommaso Battista

**Ilustracje:** Antonio De Luca, Roman Kuteynikov, Mauro Alocci

**Graficy:** Ruslan Audia

**Korekta instrukcji:** Elisabetta Micucci

**Angielska instrukcja:** Laura Dadson Bubola, Rosita Martini

**Korektorzy:** Riccardo Rodolfi, Giuliano Acquati

**Kampania KS:** Luigi 'Bove' De Feo, Riccardo Rodolfi, Andrea De Feo

**Edycja polska:**

**Skład:** Bartosz Makświej

**Tłumaczenie:** Grzegorz Polewka

**Korekta:** Ekipa Portal Games

Specjalne podziękowania dla Mariusza „Bogasa” Bogackiego i Marcina „Silenta” Kupca.