

paperback

Autor gry: Tim Fowers

Zawartość:

17 drewnianych znaczników, 10 przekładek, 1 karta długości Słowa, 66 kart Liter, 8 kart Samogłosek o koszcie 2€, 20 kart Podwójnych Liter, 11 kart Ataku, 50 kart Startowych, 28 kart Sławy (używa się ich jako jokerów), 6 kart Wspólnych Liter, 5 kart Talentów, 6 kart Tematów, 4 karty Nagród, Instrukcja.

Witamy w grze *Paperback!* Jesteście grupą początkujących pisarzy. Przed wami stoi nie lada wyzwanie – musicie zdobyć rozgłos i uznanie czytelników. Jak to zrobić? Pisząc romanse, science-fiction albo westerny! Możecie pisać krótkie utwory albo długie historie z nadzieją, że któreś z nich zostanie docenione. Każdy z was ma szansę zaistnieć, ale tylko pisarz z największą sławą wygra grę.

Przygotowanie do rozgrywki

Każdy gracz otrzymuje swoją talię kart Startowych: litery Z, N, R, W, S o koszcie 1€ oraz 5 kart Sławy o koszcie 2€. Karty Sławy w trakcie rozgrywki używa się jako jokerów.



Aby przygotować Ofertę ułóżcie karty Liter oraz karty Podwójnych Liter. Karty posortujcie według ich kosztu (2€-10€), tworząc osobne stosy. Karty o koszcie 8€, 9€ oraz 10€ tworzą jeden stos.



Ważne informacje

- Niektóre karty zawierają dwie litery. Układając Słowo, musisz użyć obu liter jednocześnie. Co ważniejsze, nie możesz zmienić ich kolejności. Karty te liczone są jako dwie litery przy podliczaniu długości Słowa.
- Karta Wspólnej Litery może być użyta tylko jeden raz w ciągu tury gracza.
- Możesz rozpatrzyć zdolności użytych kart w dowolnej kolejności. Na przykład możesz rozpatrzyć zdolność „podwójna premia słowna”, po rozpatrzeniu innych zdolności.
- Jeżeli skopiujesz zdolność „podwójna premia słowna” to dane Słowo punktujesz trzykrotnie (nie czterokrotnie).
- Karty z ikoną „?” to jokery. Są to karty Sławy.
- Jokery nie posiadają zdolności i nie można ich kopiować.
- Każdy stos kart Sławy posiada dwa typy kart różniące się ilustracją. Ich działanie jak i wartość punktowa jest dokładnie taka sama.
- Karty, które posiadają zdolność „+1€” dodają 1 do wartości twojego Słowa.
- Karty, które posiadają zdolność „+ x karta na ręce” pozwalają dobrać x dodatkowych kart na rękę na końcu twojej tury.
- Przy sprawdzaniu długości Słowa weź pod uwagę karty Sławy.

Słowa Kluczowe

Ręka gracza

Niektóre zdolności odnoszą się do kart „na ręce” albo „z ręki”. Oznacza to karty, których nie zagrałeś w danej turze, aby utworzyć z nich Słowo i wciąż masz je na swojej ręce. Te karty odrzuca się na końcu tury, przed dobraniem nowych kart na rękę.

Usuń

Oznacza usunięcie karty z gry. Zauważ, że to słowo kluczowe różni się od polecenia „odrzuć” (które oznacza odłożenie karty na stos kart odrzuconych). Karty usuwa się przed rozpatrzeniem kroku: „Kup karty”. Dobrym pomysłem jest odkładanie kart usuniętych z gry na jednym wspólnym stosie. Usuwanie kart jest korzystne. W ten sposób pozbywasz się słabszych kart z talii i zwiększasz szansę na dobranie silniejszych kart na rękę.

Pamiętaj! Jeżeli usunięta zostanie karta z dolnego rzędu Oferty, natychmiast uzupełnijcie puste miejsce, odkrywając kartę z wierzchu górnego rzędu tego stosu.

Tak przygotowane stosy potasujcie i połóżcie odkryte (od najtańszych do najdroższych) w jednym rzędzie na środku stołu. Jeśli gracze w *Paperback* po raz pierwszy, odłóżcie do pudełka karty Ataku – zaczniacie ich używać dopiero, gdy lepiej poznacie zasady gry.

Następnie odkryjcie z wierzchu każdego stosu – poza stosem 2€ – po jednej karcie i wylóżcie je poniżej, tworząc drugi, dolny rząd kart (patrz ilustracja). Wszystkie widoczne karty z górnego i dolnego rzędu będziecie mogli kupować w trakcie rozgrywki. *Ważne: Zauważcie, że tylko stos kart 2€ nie posiada karty w dolnym rzędzie.*

Wspólne Litery

Przetasujcie wszystkie karty Wspólnych Liter (E, I, O…), a następnie dobieście losowo cztery z nich. Połóżcie je odkryte na karcie długości Słowa, obok Oferty. Karty rozsuniecie w taki sposób, aby można było zobaczyć napis „7 Liter” (patrz ilustracja). Tak ułożone karty tworzą tzw. tor długości Słowa.

UWAGA: Zalecamy, abyście po zakończeniu każdej rozgrywki sortowali i rozdzielali karty w pudełku zgodnie z ich rodzajem za pomocą załączonych do gry przekładek. Usprawni wam to przygotowanie do kolejnych rozgrywek.

Podzielcie karty Sławy na cztery osobne stosy zgodnie z ich kosztem (5€, 8€, 11€, 17€). Liczba kart w każdym stosie zależy od liczby graczy. Użyjcie tylko tylu kart, ile przedstawia poniższa tabela:

	Liczba kart Sławy w każdym stosie				
Liczba graczy	5€	8€	11€	17€	
	2	4	4	2	1
	3	6	6	3	2
	4	8	8	4	2
	5	10	10	5	3

Ważne: Jeśli gracze na mniej niż 5 osób, niewykorzystane karty odłóżcie do pudełka.

Twoja talia kart i stos kart odrzuconych

W grze *Paperback* każdy z was posiada swoją własną talię kart. Talia gracza to karty, które na początku rozgrywki są tasowane i układane w zakryty stos (tzn. awersem do dołu). W trakcie gry będzieś mógł powiększać swoją talię o nowo zakupione karty (te trafiają najpierw na stos kart odrzuconych).



Zyskaj/zyskujesz

Oznacza, że zdobywasz kartę i kładziesz ją odkrytą (tzn. awersem do góry) na swoim stosie kart odrzuconych.

Przykład przebiegu tury gracza i odrzucania kart

Michał zagrał Słowo MAPA. Najpierw rozpatruje zdolności na zagranych kartach Liter. Zaczyna od karty ze zdolnością „*Możesz usunąć kartę z ręki. Jeżeli to zrobisz, zyskujesz wartość 1€ więcej*”. Michał decyduje się odrzucić pozostałą na ręce kartę Sławy (koszt 2€), by dobrać z Oferty kartę Litery Z (koszt 3€). Następnie Michał rozpatruje zdolność karty „*Możesz usunąć 2 karty z Oferty. Nie usuwaj kart Sławy*”. Michał decyduje się usunąć kartę W (koszt 5€) oraz R (koszt 3€), dzięki czemu odsonił nowe litery możliwe do zakupienia. Teraz Michał podlicza wartość utworzonego przez siebie Słowa. W sumie zdobył aż 11€, może zatem zakupić karty o łącznej wartości nieprzekraczającej 11€. Wszystkie kupione karty kładzie na swoim stosie kart odrzuconych. Na końcu tury Michał usuwa dwie karty samogłoski A z gry, pozostałe karty kładzie na stos kart odrzuconych, po czym dobiera 5 nowych kart na rękę. Tura Michała dobiegła końca.

Dodatki

Spacja

Na początku gry wtasujcie kartę Spacji do stosu kart Wspólnych Liter. Jeżeli karta Spacji jest kartą Wspólnej Litery możesz jej użyć jako spacji, aby stworzyć dwa Słowa. Jeżeli użyłeś karty Spacji, otrzymujesz +1€ przy podliczaniu wartości Słowa. Przykładowo: jeżeli zagrałeś kartę Spacji i ułożyłeś dwa Słowa, za każde z nich otrzymujesz określoną wartość, a za kartę Spacji + 1€. Przy podliczaniu długości Słowa liczą się wszystkie litery z dwóch Słów oraz spacja.

Gdy zdolność na karcie odnosi się do „Słowa” albo „twojego Słowa”, to na potrzeby tej zdolności traktuj oba stworzone Słowa oraz kartę Spacji jako jedno. Pamiętaj, że karta Wspólnej Litery może być użyta raz w turze (a nie raz w Słowie). Jeśli zdobywasz tę kartę, możesz zagrać ją z ręki, wstawiając między twoje dwa Słowa. Jokerów nie można używać jako spacji.

Dyslektyk

Na początku gry wtasujcie kartę Dyslektyka do stosu kart Wspólnych Liter. Jeżeli karta Dyslektyka jest kartą Wspólnej Litery, możesz zmienić szyk liter na zagranej karcie Podwójnej Litery.

Co turę będziesz dobierał ze swojej talii karty na rękę, a następnie wybierał, które z nich użyjesz. Na końcu tury wszystkie niewykorzystane karty wraz z tymi, które zagrałeś (tzn. użyłeś), odrzucisz *odkryte* na swój stos kart odrzuconych. Za każdym razem, gdy będziesz chciał dobrać kartę, a w twojej talii nie będzie już kart, przetasuj stos kart odrzuconych i stwórz z niego nową talię. **Pamiętaj:** Wolno ci potasować stos kart odrzuconych tylko wówczas, gdy będziesz miał dobrać nową kartę, a twoja talia będzie pusta. Taka sytuacja zdarza się zazwyczaj za końcu tury, w trakcie dobierania kart na rękę. Dobierz wówczas tyle kart, ile pozostało w talii, przetasuj stos kart odrzuconych i stwórz nową talię, po czym kontynuuj dobieranie kart do wymaganej liczby. W ten sposób karty będą cały czas wędrować pomiędzy twoją talią, a stosem kart odrzuconych.

Przebieg rozgrywki

Każdy gracz dobiera na rękę 5 kart z wierzchu swojej talii. Rozpoczyna gracz, który ostatnio przeczytał powieść albo opowiadanie, a po nim swoje tury rozgrywają kolejni gracze, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



Gdy korzystasz z karty Dyslektyka, otrzymujesz +1€ przy podliczaniu wartości Słowa. Jeżeli zdobędziesz tę kartę, możesz zagrać ją z ręki, aby zmienić szyk na karcie Podwójnej Litery. Karta Dyslektyka nie wlicza się do długości Słowa.

Atak

Jeżeli chcesz wprowadzić więcej interakcji między graczami, użyjcie kart Ataków. Karty te wtasujcie podczas przygotowania do rozgrywki do właściwych stosów kart dostępnych w Ofercie. Kiedy używasz karty Ataku do stworzenia Słowa, pozostaje ona w grze aż do twojej następnej tury. Jej zdolność wpływa tylko na innych graczy i trwa do początku twojej następnej tury. Na początku swojej kolejnej tury odrzuć wszystkie karty Ataków użyte w poprzedniej turze.

Talenty

Rozdajcie losowo na początku gry po jednej karcie Talentu każdemu graczowi. Taka karta daje graczowi unikatowy talent, z którego może korzystać w trakcie rozgrywki.

Nagrody

Podczas przygotowania do rozgrywki potasujcie wszystkie karty Nagród (Muza, Redaktor, Korektor, Tezaurus), wylosujcie jedną i połóżcie obok Oferty. Efekt tej karty rozpatruje się na końcu gry.

Tematy

Podczas przygotowania do rozgrywki potasujcie karty Tematów, wylosujcie jedną i połóżcie obok Oferty. Kartę tę zdobywa gracz, który w trakcie gry utworzy Słowo pasujące do jej tematu (przykład takich Słów znajdują się na karcie). Kiedy próbujesz przejść tę kartę, pozostali gracze muszą zgodzić się, że stworzone przez ciebie Słowo pasuje do tematu (wymagana jest zgoda większości graczy).

Gdy uzyskasz zgodę, weź tę kartę i połóż ją odkrytą obok twojej talii kart (nie dodaje się jej do talii). W trakcie rozgrywki karta Tematu może zostać przejęta przez innego gracza – jeśli utworzy on pasujące Słowo, a większość graczy je zaakceptuje. W takiej sytuacji gracz bierze kartę Tematu i kładzie ją przed sobą. Na końcu gry gracz, który posiada przed sobą kartę Tematu, otrzymuje dodatkowe punkty Sławy.

Opcjonalne zasady

Jeżeli chcesz urozmaicić rozgrywkę, użyjcie dowolnych z opcjonalnych zasad opisanych poniżej.

W swoje turze wykonaj następujące czynności (w podanej kolejności):

- Odrzuć wszystkie karty Ataku, które zagrałeś w poprzedniej turze (zobacz: dodatek „Ataki”)
- Stwórz Słowo
- Sprawdź długość Słowa
- Rozpatrz zdolności na kartach
- Określ wartość Słowa
- Kup karty
- Odrzuć karty
- Dobierz karty

Stwórz Słowo

Ułóż Słowo, używając do tego dowolnej liczby kart ze swojej ręki. Wylóż wybrane karty przed sobą odkryte w taki sposób, by utworzyły dowolny znany ci wyraz. Wszystkie karty Sławy są jokerami i zastępują dowolną literę alfabetu. Możesz także użyć karty Wspólnej Litery, która znajduje się na wierzchu toru długości Słowa tak, jakbyś ją posiadał wyłożoną przed sobą. Nie zabieraj tej karty z toru, po prostu wskaź miejsce w Słowie, które powinna zająć Wspólna Litera. Nie musisz używać wszystkich kart z ręki. Nazwy własne i niepoprawne słowa są niedozwolone.



Drewniane znaczniki jako nagroda dla innych graczy za podpowiedzi

Podczas przygotowania do rozgrywki: Utwórzcie pulę znaczników w miejscu dostępnym dla każdego gracza.

W trakcie rozgrywki: Jeżeli masz trudności ze utworzeniem Słowa, możesz poprosić pozostałych graczy o pomoc. Odkryj przed nimi swoje karty z ręki i zaproponuj nagrodę za pomoc. Gracze mogą teraz proponować Słowa utworzone z twoich kart. Jeżeli wybierzesz któreś z nich, to gracz, który je wymyślił – jako nagrodę – otrzymuje znacznik z puli i kładzie go przed sobą. W dowolnym momencie tury można odrzucić jeden lub więcej znaczników z powrotem do puli, aby otrzymać +1€ za każdy odrzucony znacznik.

Stosując tę zasadę, możecie wprowadzić element ograniczonego czasu. Wspólnie ustalcie, że kiedy gracz ujawni swoje karty i poprosi o pomoc, pozostali gracze mają minutę na pomoc w ułożeniu Słowa.

Odrzuć karty z ręki w zamian za znacznik

Podczas przygotowania do rozgrywki: Utwórzcie pulę znaczników w miejscu dostępnym dla każdego gracza.

W trakcie rozgrywki: Jeżeli nie chcesz lub nie możesz zakupić karty w swojej turze, odrzuć karty z ręki na stos kart odrzuconych (nie zagrywasz ich, aby stworzyć Słowo) i weź jeden znacznik z puli. Umieść go przed sobą. W dowolnym momencie tury można odrzucić jeden lub więcej znaczników z powrotem do puli, aby otrzymać +1€ za każdy odrzucony znacznik.

Znaczniki jako zniżka

Podczas przygotowania do rozgrywki: Utwórzcie pulę znaczników w miejscu dostępnym dla każdego gracza.

W trakcie rozgrywki: Gdy zakupisz kartę ze stosu w górnym rzędzie Oferty, umieść 1 znacznik na karcie w drugim rzędzie, pod tym stosem. Każdy znacznik na karcie obniża koszt jej zakupu o 1€ (do minimum 0€). Gdy zakupisz kartę ze znacznikami zniżki, odłóż je z powrotem do puli.

Ponowne użycie kart 2€

Gdy zabraknie kart w stosie 2€, weź wszystkie karty 2€ ze stosu kart usuniętych i stwórz z nich nowy stos w Ofercie.

Sprawdź długość Słowa

Policz, z ilu liter składa się twoje Słowo, wliczając karty Liter, litery zastąpione kartami Sławy oraz kartę Wspólnej Litery (o ile jej użyłeś). Karty Podwójnych Liter policz jako 2 litery. Jeżeli stworzone Słowo zawiera tyle samo albo więcej liter, niż napis odkryty na karcie długości Słowa, weź kartę Wspólnej Litery z wierzchu toru jako nagrodę. Odłóż ją na swój stos kart odrzuconych. W ten sposób odkryjesz nową kartę Wspólnej Litery oraz ustalisz nowy limit dla długości kolejnego Słowa. Gdy któryś z graczy dobierze ostatnią kartę Wspólnej Litery, rozgrywa swoją turę do końca, po czym rozgrywka kończy się.

Rozpatrz zdolności na kartach

Jeżeli któreś karty w stworzonym przez ciebie Słowie posiadają specjalne zdolności, użyj ich właśnie teraz. Nie rozpatruj zdolności kart, których nie użyłeś (zostały na twojej ręce). Niektóre zdolności możesz aktywować tylko wtedy, gdy zostały spełnione określone warunki. Kiedy na karcie jest napisane „**możesz**”, to użycie tej zdolności jest opcjonalne. W przeciwnym wypadku MUSISZ obojętno wykonać polecenie. Pamiętaj, że używanie zdolności daje określone profity, na przykład pozwala dobrać więcej kart na końcu tury.

Określ wartość Słowa

Określ łączną wartość stworzonego Słowa. Zsumuj wartości wszystkich liter na kartach, z których ułożyłeś Słowo, wliczając punkty z karty Wspólnej Litery (o ile jej użyłeś). Następnie dodaj do wyniku dodatkowe punkty ze zdolności kart (o ile ci przysługują). Karty Sławy mają wartość równą zero. *Pamiętaj:* Wartość litery to cyfra w lewym górnym rogu karty.

Kup karty

Użyj wartości Słowa (którą określiłeś w poprzednim kroku), by zakupić dowolną liczbę kart dostępnych w Ofercie. Ich łączny koszt nie może przekraczać wartości Słowa. Możesz kupować odkryte karty zarówno z górnego jak i dolnego rzędu Oferty oraz karty Sławy. Zakupione karty odłóż na swój stos kart odrzuconych.

Pamiętaj: Koszt karty to cyfra w lewym dolnym rogu karty.

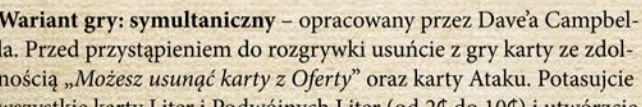
Przykład: jeśli wartość twojego Słowa wynosi 5, możesz zakupić jedną lub więcej kart z dowolnego rzędu Oferty o łącznym koszcie nie wyższym niż 5€ LUB kartę Sławy ze stosu o koszcie 5€.

Jeżeli zakupiłeś kartę z dolnego rzędu, uzupełnij puste miejsce, odkrywając kartę z wierzchu górnego stosu. W każdym momencie



Wariant gry: kooperacja

W tym wariantcie gracze współpracują, aby wygrać. Celem jest wykupienie wszystkich kart Sławy, zanim na dowolnej z nich zostaną położony piąty znacznik. Przed przystąpieniem do rozgrywki ułóżcie karty Sławy na kształt piramidy (patrz ilustracja poniżej), a pulę znaczników umieście w zasięgu wszystkich graczy. Gracze mogą kupować jedynie odkryte karty (czyli zaczynając od dolnego rzędu piramidy). Jeśli gracz w swojej turze nie zakupi żadnej karty Sławy, **musi** umieścić znacznik na wybranej odkrytej karcie piramidy. Jeśli na dowolnej karcie Sławy umieszczony zostanie piąty znacznik, wszyscy gracze przegrywają! Gdy w swojej turze zakupisz kartę ze znacznikami, odłóż je z powrotem do puli. Dla zwiększenia poziomu trudności możecie wspólnie ustalić, że gra kończy się przegraną, gdy na dowolnej odkrytej karcie Sławy pojawi się czwarty znacznik. Wypróbujcie różne typy kart Sławy, aby sprostać nowym wyzwaniom.



Wariant gry: symultaniczny – opracowany przez Dave’a Campbella. Przed przystąpieniem do rozgrywki usuńcie z gry karty ze zdolnością „*Możesz usunąć karty z Oferty*” oraz karty Ataku. Potasujcie wszystkie karty Liter i Podwójnych Liter (od 2€ do 10€) i utwórzcie z nich wspólny, zakryty stos. Następnie przygotujcie Ofertę, odsłaniając na środku stołu 10 kart z wierzchu tego stosu. Jeśli odkryta zostanie karta o koszcie 8€ lub wyższym, zastąpce ją kolejną kartą o niższej wartości. Kontynuujcie, aż na stole pojawi się 10 kart o koszcie nie wyższym niż 7€. Odrzucone karty wtasujcie z powrotem do talii. Karty Liter Wspólnych jak i karty Sławy przygotowujcie według zwykłych zasad gry.

gry powinny być widoczne dwie karty w każdym stosie (oprócz stosu 2€). Wartość Słowa niewykorzystana do zakupu kart przepada wraz z końcem tury.

Pamiętaj: Jeżeli w swojej turze zakupisz kartę (lub karty), w wyniku czego dwa lub więcej stosów kart Sławy będą puste, to po wykonaniu tego kroku, gra natychmiast kończy się.

Pamiętaj: Zakup nowych liter daje ci możliwość tworzenia dłuższych i bardziej wartościowych słów, ale to zakup kart Sławy przybliża cię do zwycięstwa.

Odrzuć karty

Jeżeli do stworzenia Słowa użyłeś kart Ataku, pozostaw je na stole odkryte. Zostaną one tutaj do początku twojej następnej tury. Dla przypomnienia, przedstaw ich działanie pozostałym graczom. Takie karty odrzuć dopiero na początku swojej kolejnej tury. Resztę kart – zagranych, pozostawionych na ręce i zakupionych – odłóż na stos kart odrzuconych.

Dobierz karty

Dobierz na rękę 5 kart ze swojej talii. Jeżeli zdolność kart pozwala ci dobrać więcej kart, nie zapomnij ich dobrać właśnie w tym momencie. Jeśli twoja talia jest pusta, przetasuj swój stos kart odrzuconych i stwórz nową talię, by dobrać z niej brakujące karty. **Przykład:** w twojej talii zostały 3 karty. Dobierz je, następnie przetasuj stos kart odrzuconych i dobiezr pozostałe 2 karty na rękę z nowo utworzonej talii.

Po wykonaniu tego kroku twoja tura dobiega końca. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący po twojej lewej stronie.

Zakończenie rozgrywki

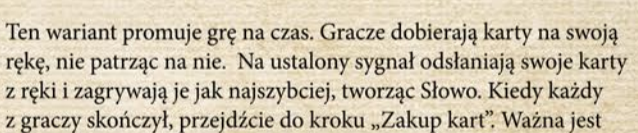
Rozgrywka kończy się natychmiast w momencie, w którym co najmniej dwa stosy kart Sławy będą puste ALBO na końcu tury gracza, w której dobrana została ostatnia karta Wspólnej Litery. W drugim przypadku gracz dogrywa swoją turę, po czym przejdzie do podliczania punktów.

Zsumujcie zdobyte punkty Sławy (★) na wszystkich swoich kartach (wliczając karty w talii, w stosie kart odrzuconych jak i na ręce). Gracz, który zdobył najwięcej punktów Sławy, wygrywa! W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który posiada najwięcej kart Wspólnych Liter.



Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze dobierają po dwie karty z tak przygotowanej Oferty. Wybieranie pierwszej karty zaczyna gracz rozpoczynający, a po nim pozostali gracze zgodnie z kolejnością A-B-C (w przypadku rozgrywki 3-osobowej). Następnie gracze dobierają drugą kartę w odwrotnej kolejności C-B-A (gracz rozpoczynający wybiera jako ostatni). Wybrane karty gracze układają do swoich startowych talii. W ten sposób gracze na początku rozgrywki będą posiadali 12 kart w talii i będą dobrać 6 kart na rękę (zamiast 5).

Przed rozpoczęciem pierwszej rundy, uzupełnijcie Ofertę o nowe karty tak, aby znów odkrytych było 10 kart (od teraz karty wyklada się bez względu na ich koszt).



Ten wariant promuje grę na czas. Gracze dobierają karty na swoją rękę, nie patrząc na nie. Na ustalony sygnał odsłaniają swoje karty z ręki i zagrywają je jak najszybciej, tworząc Słowo. Kiedy każdy z graczy skończył, przejdźcie do kroku „Zakup kart”. Ważna jest kolejność, w jakiej graczom udało się utworzyć Słowo, ponieważ w tej samej kolejności będą oni mogli zakupić karty dostępne w Ofercie (zaczyna gracz, który pierwszy ułożył Słowo). Oferty nie uzupełnia się o nowe karty, aż do momentu, gdy ostatni z graczy dokona zakupu. Ten tryb promuje szybką grę, czasami jednak korzystnie jest pomyśleć chwilę dłużej i stworzyć dłuższe, bardziej wartościowe Słowo, niż być pierwszym graczem. Jeśli któryś z graczy zagrał niewłaściwe Słowo, jego kolej zakupu przechodzi na koniec kolejki. Wciąż musi on zagrać poprawne Słowo, aby móc zakupić karty.

Podziękowania autora gry:

Donald X. Vaccarino – który stworzył mechanikę budowania talii
Ryan Goldsberry – za niesamowite grafiki
Przyjaciółom – za niezliczoną ilość testów gry
Tom Mason – za wersję cyfrową, która dostępna jest na platformie iStore
Brandon Waite – za edycję tekstu
Wspierający na Kickstarter.com – za wspaniałe wsparcie
Dla trójki moich wspaniałych dzieci
Dla mojej muzy – żony Nikki
Przekład na język polski dla Wydawnictwa Baldar: Viola Kijowska
Redakcja i korekta: Viola Kijowska, Marcin Ropka, Wydawnictwo Baldar
Skład wersji polskiej: Creativeka Lukasz Kempński
Specjalne podziękowania dla Rafała Kruczka.

Wydawca w Polsce:
Wydawnictwo Baldar
Agnieszka Krzywicka
www.baldar.pl
wydawnictwo@baldar.pl

