

GOBLINS

EPIC
DEATH

POSTKARTY
PL
KOLEKCYJA



cubez



FACTORY OF IDEAS



GOBLINS EPIC DEATH

czyli

GOBLINY – EPICKA ŚMIERĆ

Dość tego! Wszyscy Wodzowie goblinińskich plemion (z każdego lasu, jaskini czy wzgórze) - w końcu podjęli decyzję! Już zbyt długo, ludzie tępią nasz rodzaj! I po co? Po to tylko, żeby zdobyć kolejny poziom doświadczenia, który to proces bezczelnie nazywają „Level Up!”? Cokolwiek to znaczy - nie obchodzi nas! Już za chwilę Wodzowie pošlą nasze zajadłe i wygłodniałe hordy, aby przepędziły ludzi gdzie pieprz rośnie, zdobyły, spaliły oraz splądrowały ich ukochane miasto! Taaaak!

GOOBLIIINYYYY!!!!



10+



2-6



50 min

ZAWARTOŚĆ

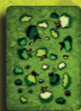
120 Kart



12 Kart Wodzów



50 Kart Goblinów



58 Kart Terenu



1 instrukcja



54 żetony Goblinów

CEL GRY

Gracze muszą zniszczyć miasto oraz podbić tak dużo Kart Terenu, jak to tylko możliwe. Każda Karta Terenu ma wartość wyrażoną w Punktach Zwycięstwa. Na koniec gry, gracz, który zdobył najwięcej Punktów Zwycięstwa zdobywa największą chwałę dla Goblinów i wygrywa!

RZUCANIE GOBLINAMI

W trakcie rozgrywki - w wyniku działania kart, walki bądź Epickiej Śmierci - gracze będą proszeni o „rzucenie” żetonami Goblinów.


Kiedy gracz musi rzucić pojedynczym żetonem, robi to tak samo, jak w przypadku rzutu monetą. Jeżeli ma za zadanie rzucić większą liczbą żetonów, kładzie je w złożonych dłoniach, miesza i rzuca wszystkimi naraz. Żetony Goblinów mają na jednej ze stron głowę Goblina (tzw. „żywa” strona), a na drugiej czaszkę (tzw. „martwa” strona). Na początku gry, wszystkie żetony Goblinów należy odwrócić „żywą” stroną ku górze. Kiedy – w wyniku rzutu - żeton ląduje na stole głową ku górze, dany Goblin przeżywa. Jeśli czaszką - taki Goblin zostaje zabity i należy go zwrócić do ogólnej puli Goblinów.

KARTY W GRZE

Poniższy rozdział tłumaczy poszczególne typy kart jakie znajdziecie w grze. Kiedy zasada odnosi się do „efektu karty”, oznacza to albo ikonę po lewej stronie karty, bądź instrukcje zawarte w tekście na karcie.



KARTY WODZÓW

Karty Wodzów rozpoznać można po grafice z tyłu karty (patrz obrazek powyżej) oraz po ikonie na karcie .

Każda Karta Wodza ma specjalną zdolność, opisaną w tekście na karcie. Karty Wodzów reprezentują graczy i używane są do ukazania pozycji armii danego gracza na polu bitwy. Wodzowie nie biorą bezpośredniego udziału w żadnych walkach i nie mogą być w ten sposób wyeliminowani.




KARTY GOBLINÓW

Karty Goblinów zidentyfikować można dzięki grafice z tyłu karty (patrz rysunek powyżej). Istnieją trzy typy Kart Goblinów:

Karty Akcji




Wypadki – nieunikniony wynik bezmyślnych działań oraz nikczemne efekty wrodzonej demoniczności Goblinów najwyższego stopnia. Tych dwóch rzeczy spodziewaj się po kartach akcji.

Ten rodzaj Kart Goblinów oznaczony jest ikoną dzwonka  po prawej stronie . Karta Akcji może być zagrana w dowolnej chwili bądź w konkretnym momencie, wskazanym

w tekście karty. Gracz może zagrać pozytywną lub negatywną Kartę Akcji zarówno na armię swoją, jak i przeciwnika. Po zagranii, kartę należy odrzucić na stos kart odrzuconych, obok talii Goblinów (chyba, że tekst na karcie stanowi inaczej).

Karty Machin




Najbystrzejsze goblinińskie umysły, stworzyły potężne maszyny wojenne, które w teorii mogą z łatwością zniszczyć każdego wroga. Jest tylko mały szkopuł. Nie były dotąd przetestowane... Podejmiesz się?

Ten rodzaj Kart Goblinów oznaczony jest ikoną koła zębatego po prawej stronie . Każda maszyna ma też wartość , którą odejmuje się od wartości obrony Karty Terenu w momencie kiedy armia podejmuje związane z nią wyzwanie. Karta pokazuje też liczbę żetonów Goblinów  jaką gracz musi umieścić na maszynie w momencie jej zagrywania. Będą one służyły jako załoga danej maszyny.

Gobliny w załodze nie są wliczane do wartości ataku swojej armii, ponieważ są zbyt zajęte skłonieniem maszyny do działania i tym samym nie mogą skupić się na walce. Gdy maszyna zostaje zniszczona i/albo odrzucona, wszystkie Gobliny z załogi należy również odrzucić do puli – bez konieczności wykonania rzutu. Maszyny zagrywać można jedynie w trakcie Fazy A. Jeżeli maszyna nie dysponuje załogą, należy ją uzupełnić w trakcie Fazy D (patrz „Przebieg Gry”) albo należy ją odrzucić.

Karty Bohaterów

*“Nikt nie zostaje bohaterem od urodzenia, bohaterem trzeba się stać”
- jak mawiał stary gobliniński szaman.*

Te Karty Goblinów oznaczone są ikoną bohatera  po prawej stronie. Każda Karta Bohatera opisana jest także wartością ataku  oraz liczbą żetonów Goblinów  jakie należy odrzucić do puli (bez rzucania), aby zagrać daną Kartę Bohatera. Bohaterowie Goblinów dodają swą siłę do ogólnej siły armii. Można ich zagrywać jedynie w trakcie Fazy A. Wartość ataku bohatera dodawana jest do liczby żetonów Goblinów w armii, w celu uzyskania całkowitej siły danej armii. Bohatera nie można stracić w wyniku bitwy, tak długo, aż ostatni żeton Goblina nie zostanie rzucony i w wyniku tego nie umrze. Gdy graczowi skończą się żetony Goblinów, należy rzucić bohaterem, który tylko wówczas może zginąć. Weź po prostu jeden, symboliczny żeton Goblina z puli i rzuć nim aby zobaczyć, co stanie się z bohaterem (a następnie zwróć go do puli). Bohaterowie zostają w grze do momentu wyeliminowania, czy to w wyniku walki, czy też efektu działania karty.

KARTY TERENU

Cale zło tego świata... a nie, moment - przecież chyba właśnie „zło” to my, a „dobro” - oni. No, nieważne. Powiedzmy, że nasi „wrogowie” kryją się na Kartach Terenu. Karty Terenu reprezentują miasto oraz pobliskie rzeki i lasy. Razem zaś tworzą pole bitwy. Istnieje pięć rodzajów Kart Terenu, każdy z innym rodzajem rysunku na przeciwnej stronie do strony z tekstem (na rewersie).




Lasy

Z tyłu karty narysowana jest jakaś forma lasu, a na froncie, w tle zobaczyć możemy gałęzie drzewa.




Rzeka

Z tyłu karty widzimy koryto rzeki, a na froncie, w tle - fale. Jeśli karta w treści odnosi się do Karty Terenu Rzeka, oznaczone jest to symbolem .




Mur


Z tyłu karty zobaczyć można rysunek muru, a na froncie, w tle – bramę. Jeśli karta w treści odnosi się do Karty Terenu Mur, oznaczone jest to symbolem .





Miasto


Z tyłu karty widnieje rysunek miasta, a front karty charakteryzuje się cieniem budynków w tle.


Każda Karta Terenu kryje jakieś wyzwanie, z którym przyjdzie nam się zmierzyć. Na Karcie Terenu zobaczyć można nazwę tego wyzwania, a także jego wartość obrony  po lewej stronie. POWYŻEJ wartości obrony mogą pojawić się różnego rodzaju efekty danej Karty Terenu, które wprowadzić należy w życie tak szybko, jak tylko wyzwanie zostaje ujawnione.


 Weź Goblina z puli


 Dobierz kartę z talii


 Odrzuć Goblina

 Odrzuć wybraną przez siebie kartę


 Wybierz i odrzuć wskazaną liczbę machin z gry


 Ukradnij żeton Goblina od jednego z graczy

 Ukradnij losową kartę od jednego z graczy

 Wybierz i odrzuć wskazaną liczbę bohaterów z gry

Oprócz odpowiedniej liczby Goblina, aby stawić czoła niektórym wyzwaniom, dana armia musi też:

 posiadać przynajmniej jednego bohatera

 posiadać przynajmniej jedną maszynę

PONIŻEJ wartości obrony, karta pokazuje liczbę Goblinów jaką gracz otrzymuje w ramach uzupełnienia kadr (posiłki!), po pokonaniu wyzwania z danej karty.

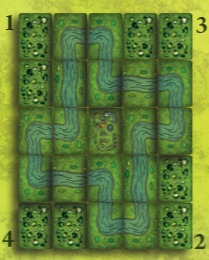
Wartość ta odzwierciedla również liczbę punktów zwycięstwa jakie gracz otrzyma za posiadanie danej karty na końcu gry. Tekst na karcie terenu opisuje zaś wszelkie specjalne zasady i efekty przypisane danej karcie.

PRZYGOTOWANIE GRY

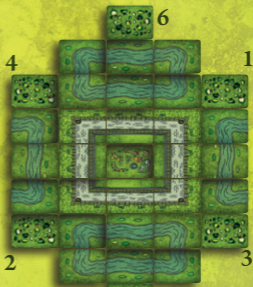
Należy potasować Karty Wodzów i losowo rozdać po jednej każdemu z graczy. Następnie, potasować Karty Goblinów i każdemu z uczestników rozdać do ręki po 3 zakryte karty. Z pozostałych Kart Goblinów należy stworzyć zakrytą talię Goblinów i położyć ją na stole, w zasięgu wszystkich graczy. Na koniec, dać każdemu z graczy po pięć żetonów Goblinów, a z reszty utworzyć na boku osobną, wspólną pulę. Żetony Goblinów każdy gracz umieszcza przed sobą, „żywą” stroną ku górze.

TWORZENIE POLA BITWY

Najpierw posegregować trzeba Karty Terenu według typu i przetasować każdy typ osobno. Następnie zakryte karty kładziemy na stole posiłkując się jednym z poniższych diagramów:



Krótką gra
(2 do 4 graczy)



Nieco dłuższa gra
(2 do 6 graczy)



Długa gra (2 do 6 graczy)

Jak tylko pole bitwy zostanie stworzone, każdy z graczy umieszcza swojego wodza (odkrytego) na Karcie Terenu oznaczonej odpowiadającą mu cyfrą na diagramie (w zależności od liczby graczy).

UWAGA: Powyższe diagramy są jedynie poglądowe i oczywiście zachęcamy Was do uruchomienia wyobraźni i tworzenia swoich własnych pól bitewnych! Jeśli się na to zdecydujecie, upewnijcie się jedynie, że Karta Miasta umieszczona jest tak, że każdy gracz rozpoczyna w równej odległości od niej. Aby uczynić rozłożenie gry szybszym, zacznijcie od Karty Miasta, następnie ułóżcie mury, a później rzeki i lasy.

PRZEBIEG GRY

Gracz, który (w wyniku powszechnego głosowania) najbardziej przypomina Goblina – zostaje graczem rozpoczynającym. Pozostali gracze wykonywać będą ruchy w turach, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Tura gracza podzielona jest na cztery różne fazy, które rozgrywać należy w poniższej kolejności:

Fase A: Posiłki

Gracz rozpoczyna swoją turę dobierając maksymalnie dwie karty z talii Goblinów. Ma on też możliwość wzięcia jednego żetonu Goblina z puli za każdą kartę, której zdecydował się NIE dobrać w czasie tej fazy. Ale nie może on podejrzeć tych kart, zanim zdecyduje co zrobić. W następnej kolejności gracz może dodać do swojej armii Karty Machin albo/i Bohaterów, wykładając je odkryte na stole przed sobą. Pamiętajcie, aby zawsze przy tym zapłacić koszt danego bohatera (w żetonach Goblinów) oraz aby umieścić odpowiednią liczbę Goblinów jako zalogę dla maszyny.

Fase B: Ruch

W tej fazie gracz może poruszyć swoją armią (czyli Kartą Wodza) po polu bitwy.

Jeżeli na początku tej fazy, armia gracza jest już umieszczona na Karcie Terenu – nie porusza się. Zamiast tego karta terenu jest odkrywana i przechodzimy do fazy C.

Armia może poruszyć się jedynie w miejsce pola bitwy, na którym jest – bądź była – Karta Terenu. Armia może poruszać się tylko o jedno pole (kartę) w każdej turze, albo zatrzymując się na Karcie Terenu, albo wolnej przestrzeni. Armie nigdy nie mogą odbywać ruchu po przekątnej.

Jeżeli armia wkracza na Kartę Terenu, wówczas należy ją odkryć i rozpoczyna się faza C. Jeżeli dana karta była już odkryta, gracz wciąż ma obowiązek przejścia do fazy C (ataku).

Jeżeli jakakolwiek armia poruszy się na puste pole, na którym nie ma Karty Terenu, albo pozostaje na pustym polu – nie dochodzi do walki i faza C jest pomijana.

Jeżeli jakakolwiek armia wchodzi na pole zajęte już przez armię innego gracza, dochodzi do bijatyki. (patrz „Bijatyka! Bijatyka!”)

Fase C: Walka

Po ruchu, gracz rozstrzyga walkę. (patrz: „Rozstrzyganie walk”)

Fase D: Odrzucanie

Na koniec tury, graczowi mogą pozostać w ręce maksymalnie trzy Karty Goblinów. Musi więc pozbyć się wszystkich nadwyżkowych kart. Odrzuca je na stos kart odrzuconych, obok stosu Goblinów. Ponieważ Karty Akcji zagrywać można w dowolnym momencie, gracz może zawsze użyć danej karty, zanim odrzuci ją na stos kart odrzuconych. Także w tym czasie, każda maszyna, która nie dysponuje odpowiednią załogą musi być uzupełniona bądź odrzucona. W końcu, niezwykle trudno jest zmusić taką... *odgoblinioną* maszynę do działania!

ROZSTRZYGANIE WALK

Gdy armia znajduje się na karcie terenu w trakcie fazy C, gracz zmuszony jest stawić czoła znajdującemu się na niej wyzwaniu. Po pierwsze, musi rozstrzygnąć wszystkie efekty kart, włączając w to symbole po lewej stronie danej Karty Terenu oraz wszystkie efekty zawarte w jej tekście.

Po rozstrzygnięciu wszystkich wymienionych wyżej efektów, rozpoczyna się walka. Gracz porównuje wartość ataku swojej armii do wartości obrony Karty Terenu.

Wartość ataku armii równa jest sumie wszystkich znajdujących się w niej żetonów Goblinów (ale nie Goblinów z załóg!) oraz wartości ataku każdego bohatera jakim gracz dysponuje w grze (wyłożonego na stole).

Wartość obrony Karty Terenu obniżana jest dodatkowo przez wartość każdej maszyny jaką dysponuje armia uczestnicząca w danej walce (jeżeli gracz dysponuje jakąkolwiek maszyną o niepełnej załodze, może przydzielić do niej gobliny także w tej chwili).

Zarówno wartość ataku, jak i obrony może być jeszcze modyfikowana przy pomocy Kart Akcji, w trakcie walki.

WALKA PRZECIWKO KARTOM TERENU

Jeżeli armia spełnia warunki konieczne do stawienia czoła danej Karcie Terenu oraz jej wartość ataku jest równa bądź większa od wartości obrony Karty Terenu (po uwzględnieniu wszystkich modyfikatorów), Gobliny odnoszą zwycięstwo!

W przeciwnym wypadku – przegrywają.

Niezależnie od wygranej czy przegranej, gracz musi rzucić tyloma żetonami Goblinów, na ile wskazuje zmodyfikowana wartość obrony Karty Terenu. Wówczas przekonuje się, czy jego armia odniosła w wyniku danej walki jakiegokolwiek straty. Jeżeli zajdzie taka potrzeba – należy rzucić także Goblinami należącymi do załóg biorących udział w walce machin.

Przykład:

Tomek stawia czoła I-wszo Poziomowemu Złodziejowi. Jego armia ma atak o wartości 10 (6 Goblinów plus Kawalarzysta z siłą ataku 4). I-wszo Poziomowy Złodziej ma wartość obrony 5. Tomek wygrywa, ale musi rzucić pięcioma Goblinami, aby zobaczyć jak wielkie straty poniesie jego armia. Jeżeli miałby jedynie jednego Goblina oraz Kawalarzystę (siła o wartości 5), także by wygrał i musiałby rzucić jedynie jednym Goblinem.



Jeżeli gracz nie ma żadnych żetonów Goblinów w swojej armii (nie licząc załóg machin), ale dysponuje w niej Bohaterem (-ami), musi rzucić jednym symbolicznym Goblinem (wziętym z puli) za każdego Bohatera w armii, tak długo jak wartość ataku tych bohaterów wyrówna się ze zmodyfikowaną wartością obrony danej Karty Terenu.

Gracz sam decyduje, za których bohaterów będzie rzucał. Jeżeli dany żeton ląduje po stronie z czaszką, Bohater ginie i należy odłożyć go na stos kart odrzuconych.

Jeżeli armia nie ma dostatecznej liczby bohaterów, żeby wyrównać obronę Karty Terenu, gracz musi również rzucić Goblinami przypisanymi do załóg machin, tak długo aż nie uda się dorównać wartości obrony.

Przykład:

Przemo musi stawić czoła Mistrzowi Łucznictwa. Dysponuje Jórkiem Killerem oraz Taranem z jednym Goblinem w załodze, ale nie posiada żadnych żetonów. Jego całkowity atak wynosi 2. Pierwotna obrona Mistrza Łucznictwa zredukowana została z 11 do 8 dzięki Taranowi. Przemo przegrywa walkę. Jako, że nie ma Goblinów, musi rzucić jednym symbolicznym za swojego bohatera. Żeton ląduje na czaszce, więc Jórek Killer zostaje zabity i odrzucony. Ponieważ jego atak nie wyrównał wartości obrony Mistrza Łucznictwa, Przemo musi także rzucić pozostałym mu Goblinem z załogi Tarana.



Machiny nie zwiększają wartości ataku armii, a jedynie zmniejszają wartość obrony widoczną na danej Karcie Terenu. To z kolei, zmniejsza liczbę żetonów Goblinów jakimi trzeba będzie rzucić. Jeżeli obrona Karty Terenu zmniejszona zostaje do zera, armia wygrywa walkę automatycznie i nie potrzeba rzucać żadnymi Goblinami.

Przykład:

Magda stawia czoła Lego-Lasowi. Jej wartość ataku to 4 (dysponuje czterema Goblinami w grze). Lego-Las dysponuje obroną o wartości 10, która zostaje zredukowana przez maszyny Magdy: Taran (-3 do obrony) oraz Ka-Bum! (-5 do obrony). Magda wygrywa walkę! Musi rzucić jedynie dwoma z czterech swoich Goblinów, ponieważ zmodyfikowana obrona Lego-Lasa wynosi 2.



Jeżeli armia wygrywa walkę, pozostaje na miejscu po danej karcie terenu. Gracz nagrodzony zostaje odpowiednią liczbą żetonów Goblinów, równą wartości posiłków pokazanej na karcie terenu.

Albowiem przepowiedziane zostało, że „Gobliny z odległych krain przybędą i dołączą do mężnego wodza na polu bitwy!”.

Gracz zabiera również zwyciężoną Kartę Terenu i kładzie ją zakrytą przed sobą, tworząc tym samym stos zdobyczy. Na koniec gry, każda Karta Terenu warta jest odpowiednią liczbę Punktów Zwycięstwa. Liczba Punktów Zwycięstwa jest taka sama, jak wartość posiłków (opisana powyżej). Gracz nie może zmieniać kolejności kart leżącej na stosie zdobyczy. Jeżeli armia przegrywa walkę, musi wycofać się do miejsca, z którego przysła. Karta Terenu pozostaje odkryta na miejscu.

EPIC DEATH - EPICKA ŚMIERĆ

Każdy dobry wódz - aby uporać się z wrogiem - zawsze dysponuje kilkoma asami w rękawie. Nawet jeśli jego armia kompletnie nie zasługuje na zwycięstwo, to przecież Epicka Śmierć wszystkich jego żołnierzy – warta jest choćby zobaczenia!

Jeżeli wartość ataku armii jest mniejsza niż połowa wartości obrony na Karcie Terenu (po zredukowaniu przez maszyny), a gracz ma przynajmniej jednego Goblina w grze, może spróbować pokusić się o *Epicką Śmierć*.

Gracz rzuca wówczas wszystkimi swoimi Goblinami (wliczając te przy maszynach). Jeżeli wszystkie rzucone żetony Goblinów upadną czaszką ku górze – udało się, umarli *Epicką Śmiercią!*

Oznacza to natychmiastowe zwycięstwo. Kiedy wróg jest totalnie skołowany tak epickim aktem poświęcenia, Wódz wymyka się i wydziera nagrody! Gracz zabiera odpowiednią (wskazaną na karcie) liczbę żetonów Goblinów jako posiłki oraz Kartę Terenu, jak w przypadku normalnego zwycięstwa.

Jeżeli manewr: *Epicka Śmierć* się nie powiódł, gracz musi rzucić raz jeszcze Goblinami, którym udało się przetrwać, aby jak zwykle oszacować straty wynikłe z bitwy. Następnie armia musi wycofać się na miejsce, z którego przysła.

Gracz musi zadeklarować, że chce się pokusić o *Epicką Śmierć* zanim jakiegokolwiek Goblina zostaną rzucone, a jego armia musi oczywiście wcześniej spełnić warunki potrzebne do stawienia czoła danemu wyzwaniu.

BIJATYKA! BIJATYKA!

Dobrze wiadomo, że współpraca między klótliwymi Goblinami – zawsze skorymi do bitki – może stanowić pewne... wyzwanie. Kiedy więc ścieżki dwóch goblinskich armii przecinają się, nie oczekuj pokojowego uścisku dłoni i innych ohydnych wyrazów przyjaźni! Prawdopodobnie staniesz się świadkiem Bijatyki!

Kiedy armia (celowo bądź nie) wchodzi na pole

zajęte już przez armię innego gracza – niezależnie od fazy w jakiej się to stało – następuje Bijatyka.

Gracze porównują siłę swoich armii. Silniejsza armia zabiera wierzchnią kartę ze stosu zdobywszy przegranego, a przegrany musi dodatkowo przesunąć swoją armię na jedno z wybranych przez siebie, przyległych pól.

Jeżeli mamy do czynienia z remisem, każdy z graczy zabiera kartę z wierzchu stosu zdobywszy przeciwnika, a armia atakująca wraca skąd przyszła.

Aby dowiedzieć się jakie są straty obu stron, obie strony muszą rzucić Goblinami w liczbie odpowiadającej wartości siły słabszej armii.

W trakcie Bijatyki nie wolno używać machin, ponieważ Gobliny z załóg są zbyt zajęte naparzaniem się między sobą. Podczas Bijatyki ich liczbę także wlicza się więc do siły odpowiednich armii.

W trakcie Bijatyki nie można używać żadnych kart odnoszących się do Kart Terenu.

Każda armia, która skończy swój ruch na Karcie Terenu po Bijatyce, nie może ruszyć się w ciągu swojej następnej tury i musi zmierzyć się z wyzwaniem, na którym stoi.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się natychmiast kiedy wszystkie Karty Miasta zostają zdobyte. Następnie każdy z graczy sumuje liczbę Punktów Zwycięstwa na kartach w swoim stosie zdobyczy.

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa grę. Jemu przypadnie chwała pokonania najbardziej przerażających wrogów goblinńskiej rasy i co za tym idzie – to on będzie (przynajmniej przez jakiś czas) dzierzył Berło Najwyższego z Goblinskich Wodzów! W przypadku remisu, ten z graczy, który dysponuje największą liczbą Kart Terenu – wygrywa. Jeżeli wciąż mamy remis, ten który dysponuje większą liczbą żetonów Goblinów – zwycięża. Jeżeli remis utrzymuje się nadal – ten kto pierwszy, przeciągle wykrzyczy „Goooooblinyyyyyyyy!” wygrywa.

GOBLINS

EPIC DEATH



Autorzy gry: 4G Team (Anna De Martino, Dante Maiocchi Salvatore Russo i Vincenzo Russo)

Ilustracje: Dante Maiocchi

Opracowanie graficzne i skład: Philip Schininà, Cynthia Scarcella
Gobliny. Epicka Śmierć to gra opublikowana we Włoszech przez dla Stratelibri/ Giochi Uniti srl.

Polska wersja: CUBE

Tłumaczenie: Tomasz Galkowski, Magda Roehr i Ania Bobrowska, Przemysław „Nutii” Bobrowski, Hubert Sawa, Sylwester Szewczyk, Kacper Wiciak oraz Maciej Mańczak, Joanna Kozłowska – Pięćek

Redakcja: Tomasz Galkowski, Magda Roehr

Za pomoc w przygotowaniu do tłumaczenia dziękujemy również naszym Facebookowym fanom w składzie: Kapitan Marko Molo, Klaudia Szygenda, Dorota Zawal, Karolina Kolbuszewska, Marcin Zgiernicki, Kuba Polkowski, Mateusz Wata, Marcin Szalek, Filip Miłuński, Kajetan Stefański, Andrzej Frydrych, Sebastian Umiński, Tomasz Wilczyński, Michał Szewreniak, Grzegorz Jantos, Mateusz Nowak, Radosław Korzec, Michał Go, Ewa Bratko, Elżbieta Roehr, Marcin Lapeta, Jarek Teodorczuk, Łukasz Juszcak, Ogr Gry Planszowe Sosnowiec, Łukasz Gryz, Marek Spsychalski, Damian Manitta, Nika Shaun, Tomasz Wilczyński

Opracowanie graficzne: www.creatika.pl - Łukasz Kempieński

Testerzy: Maciej Matlak, Mateusz Nawrot, Dawid Florek, Michał Labuda, Monika Owsiana, Agata Radzik, Mateusz Kafler

Masz pytanie dotyczące zasad? Napisz: gobliny@cube.pl

Uwaga! Gra nie odpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy, zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte.

Prawa są zastrzeżone. © Giochi Uniti 2011

Via S. 36 Anna dei Lombardi, Włochy - Tel 081.193.233.93



Giochi Uniti



Wersja polska:

Cube Anna Bobrowska

os.Bolesława Chrobrego 8/49

60-681 Poznań

www.factorycube.pl