

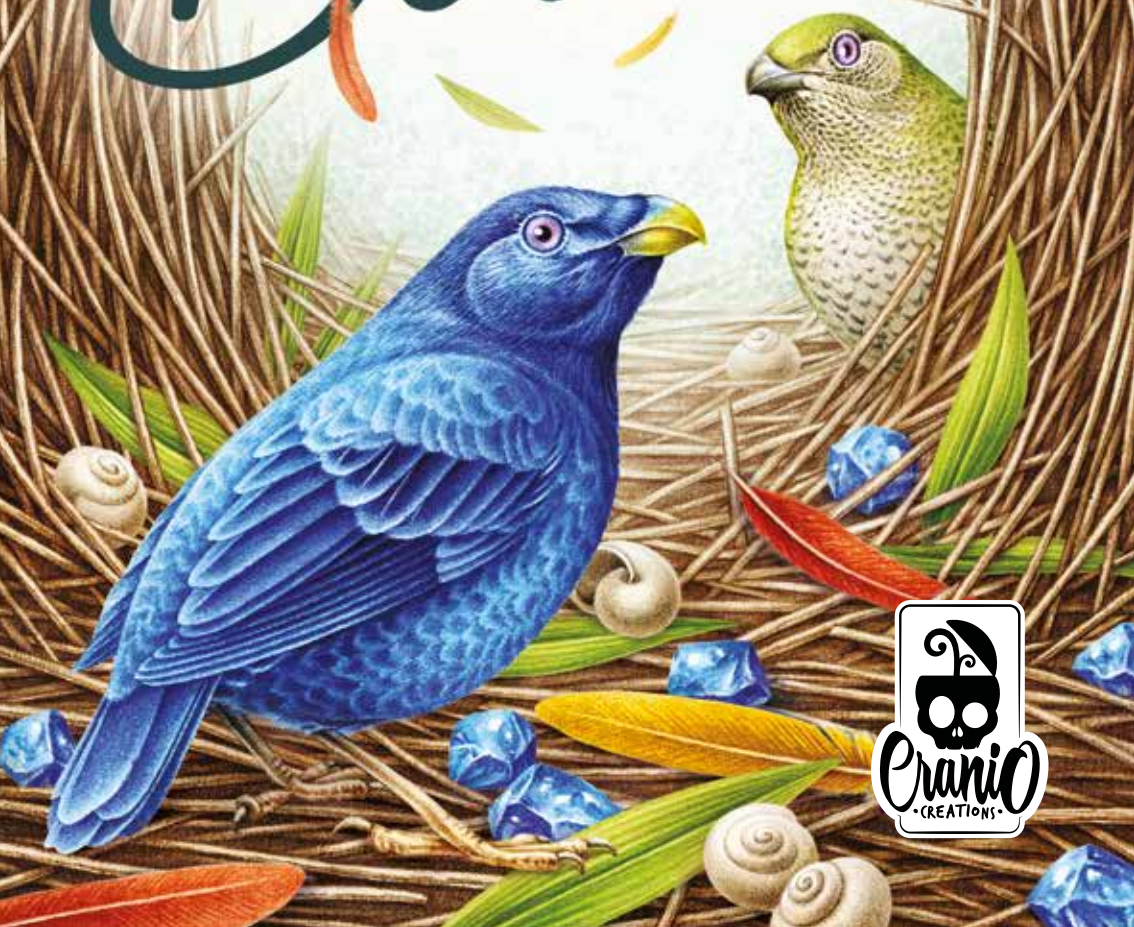


PIERPAOLO PAOLETTI



IRENE LASCHI

Bower



Bower

Mit ne tenne az ember, hogy felhívja magára a figyelmet!

A madarak jól tudják ezt, különösen ebben a játékban szereplő madarak, akik, hogy lenyűgözzék társaikat, túlmutatnak azon, hogy csillogó tollazatukat mutogatják, vagy édeskés dallamot énekelnek. Kidolgozott és lenyűgöző fészkeket építenek, szabadjára engedve minden kreativitásukat. Az eredmény egy igazi műalkotás, amely mindenféle tárgyakból, például virágokból, tollakból, kagylókból, sőt még csillogó drágakövekből is áll.

Tudsz együtt érezni ezekkel az aranyos kis madarakkal és létrehozni a legszebb fészket, hogy túlszárnyald a konkurenciát?

JÁTÉKELEMEK



1 Madártábla



8 pontozó tojás



36 fészeklapka



20 bónuszlapka



20 tojásjelölő



5 bónuszjelölő



ELŐKÉSZÍTÉS

- 1 Foglaljatok helyet az asztalnál, üljétek le egymással szemben.
- 2 Helyezzétek a Madártáblát az asztal közepére
- 3 Keverjétek meg a 8 pontozó tojást, képpel lefelé, vigyázva, hogy ne lássátok az illusztrált szimbólumot. Ezután osszu tojást.

*Az első játék előtt tedd
a Madártáblát a képen látható módon.*



A 3 pontozótoját a szimbólummal felétek fordítva helyezték a madártábla saját oldalaton lévő kijelölt mezőkre (az egyik oldalon az 1., 3. és 5. mezőre, a másikon a 2., 4. és 6. mezőre). A tojásokon lévő szimbólumokat soha nem szabad az ellenfél felé fordítani (3a). A fennmaradó 2 tojást a játéktér oldalára helyezték anélkül, hogy rájuk néznék (3b).

- 4** Keverjétek meg a 36 fészek lapkát, és rakjátok képpel lefelé fordítva a Madarak tábla mellé (4a). Ezután húzzunk 3 lapkát a kupacból, és tegyük őket képpel felfelé a madárlapok mellé, hogy megalkossuk a kínálatot (4b).
- 5** Keverjük meg a 20 bónuszlapkát, és készítsünk egy képpel lefelé fordított kupacot a Madártábla mellé. Helyezzétek mellé az 5 bónuszjelölőt.
- 6** Hozzunk létre egy tartalékot a tojásjelzőkkel a játéktér szélén.
- 7** Véletlenszerűen válasszuk ki az első játékost. Az első játékos választ 1 fészeklapkát a kínálatból, és a kezébe veszi; ezután a második játékos választ egy fészeklapkát a maradék kettőből, és azt a kezébe veszi. Végül töltsétek fel a kínálatot úgy, hogy 2 új fészeklapot húztok a pakliból.



A Játék áttekintése

A Bower játékban a legszebb fészket kell építened, hogy magadra vond a többi madár figyelmét, és túlszárnyald az ellenfeledet.



1. JÁTÉKOS
FÉSZEK

PONTOZÓ TOJÁSOK

CSAK AZ 1. JÁTÉKOS
SZÁMÁRA LÁTHATÓ

PONTOZÓ TOJÁSOK

CSAK A 2. JÁTÉKOS
SZÁMÁRA LÁTHATÓ

2. JÁTÉKOS
FÉSZEK

OSZLOPOK



A körödben egy fészeklapkát kell elhelyezned a saját oldaladra és arra kell törekedned, hogy a fészket 6x4 mezőnyi nagyságban építsd fel. Eközben próbálgatok meg csoportokat létrehozni a szomszédos négyzetekkel ugyanazzal a háttérrel, amely a fészeklapok háttérét alkotja (szalma, moha vagy kavics), és minden oszlopban törekedjete arra, hogy a megfelelő pontozó tojáson feltüntetett típusú tárgyakkól több legyen, mint az ellenfeleteké. Azonban csak 3 pontozó tojás látható számodra, míg a másik 3 csak az ellenfeled számára, így csak következtetni tudsz a tartalmukra.

A játék végén a helyzet hasonló lesz ahhoz, mint ami a bal oldali képen látható, és a következő feltételekért kaptok tojásjelzőket.

- **A legnagyobb csoport** mindhárom anyagtípusból (szalma, moha és kavics). Például a bal oldali képen a "Moha" négyzetek legnagyobb szomszédos csoportja sárgával van kiemelve.



- **A pontozó tojáson megjelölt elem többsége** mind a 6 oszlopban. Például a bal oldali kép 1. oszlopában a piros tollak többségét számoltuk meg (sárgával kiemelve). A fehér tollat vagy fehér virágot mutató tojásokhoz színtől függetlenül a tollak vagy virágok többségét kell megszámolni.



- Néhány **Bónuszlap** extra Tojás zsetonokat is biztosítanak.



Az a játékos, aki a végén a legtöbb tojásjelzőt gyűjti össze, a legszebb fészket hozta létre, és így megnyeri a játékot.



Hogyan kell játszani

Az első játékoskal kezdve addig váltjátok egymást, amíg mindannyian pontosan 12 kört játszottok.

A sorodban a következő lépéseket kell sorrendben végrehajtandod:

1 - Vegyél ki egy fészeklapkát a kínálatból

2 - Játssz ki egy fészeklapkát a kezedből.

3 - Vegyél el egy bónuszlapkát (opcionális)

① VEGYÉL EL EGY FÉSZEKLAPOT A KÍNÁLATBÓL

Válassz egyet a kínálatban elérhető 3 fészeklap közül, és vedd a kezedbe. Nem választhatod, hogy a lapkát a pakliból húzod. Majd a másik játékos is választ, ezután a kínálatot fel kell tölteni 2 lappal. Most a másik játékos választ egy lapot, amit rögtön feltöltünk a pakliból, viszont ezután már kötelező a kezünkben lévő 2 lapból 1-et a fészekbe rakni, majd ismét húzunk stb...

A kezekben lévő lapkákat nem fedheted fel ellenfelednek.

② KI JÁTSZHATSZ EGY FÉSZEKLAPOKÁT A KEZEDBŐL

Válassz egyet a kezekben lévő fészeklapok közül, és tedd képpel felfelé a fészekbe.

Amikor fészeklapkát raksz a fészekbe, a következő szabályokat kell betartanod:

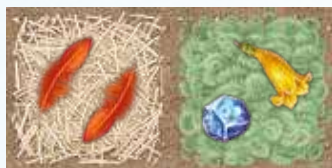
- A lapkát a Madártábla tövébe vagy egy másik lapka mellé kell elhelyezni, oldalszomszédosan, korábban elhelyezett lapkához (tehát legalább az egyik oldalának érintenie kell a Madártábla közepét vagy egy korábban elhelyezett lapkát);
- A lapka tetszőlegesen tájolható;
- A lapka sem részben, sem egészben nem nyúlhat túl a 6x4-es rácson, amelyet ki kell alakítanod;
- A lapka sem részben, sem egészben nem fedheti át más, már elhelyezett lapkákat vagy a Madártábla közepét;
- A lerakás után a lapka nem mozgatható vagy távolítható el.

Megjegyzés: A fészeklapok hátterének anyaga (szalma, moha vagy kavics) nem jelent semmilyen elhelyezési korlátot.



Ebben a példában elhelyezhetsz egy fészeklapkát a zöldel kiemelt helyekre, de a pirossal kiemelt helyekre nem (a bal oldali piros hely a 6X4-es rácson kívülre kerül; a fenti átfedésben van egy másik lapkával; a jobb oldali pedig nem határos más lapkákkal vagy a Madár- táblával).

EGY FÉSZEK LAPKA LE ÍRÁSA



Minden Fészek lapka két négyzetre van osztva, amelyeket egy-egy háttéranyag jellemez (Szalma, Moha, és Kavics).

Minden négyzetben 1-3 tárgy található a következő tárgyakból, amelyek lehetnek azonosak vagy különbözőek:



Virágok, 3 színben (sárga, lila és piros)

Ezeket arra használjuk, hogy egy oszlopon belül többséget alkossanak.



Tollak, 3 színben (sárga, lila és piros)

Ezeket arra használjuk, hogy egy oszlopon belül többséget alkossanak.



Drágakő

Ezeket a bónuszlapok megszerzésére használjuk.



Kagylók

A döntetleneket dönti el a végső pontozásnál.

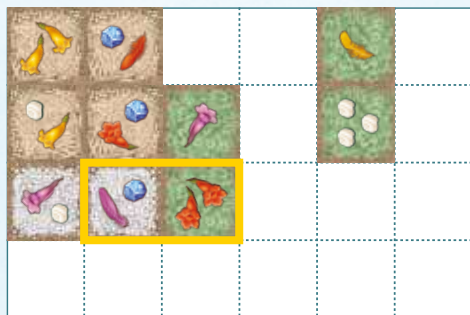
Nehézség egy lapka elhelyezésében. Ha jól figyelsz, könnyen el kell tudnod helyezni mind a 12 fészek lapkát, hogy a 6x4-es rácsot helyesen alakítsad ki. Vigyázz, nehogy lyukak keletkezzenek! Ha - különösen a játék vége felé - lehetetlennek találod egy lapka elhelyezését, ne játssz ki egyetlen lapkát sem, és fejezd be a körödet.

③ BÓNUSZ LAPKA ELVÉTELE (opcionális)

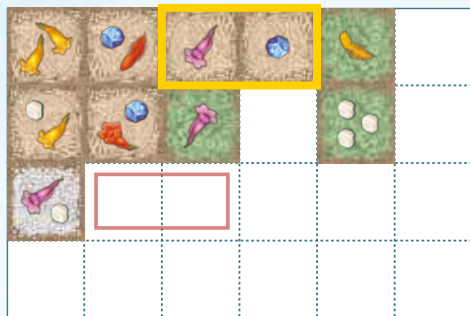
Amikor egy fészeklapka elhelyezése után a fészekben elhelyezted a harmadik drágakövet ugyanabba az oszlopba vagy egy csoport szomszédos, azonos anyagú négyzetébe, kapsz egy bónuszlapkát.

Egy körben csak egy bónuszlapkát kaphatsz, még akkor is, ha több feltételnek is eleget teszel a lapka elhelyezésével.

Ha a harmadikon túl további drágaköveket helyezel el ugyanabban az oszlopban vagy ugyanabból az anyagból készült szomszédos mezők ugyanazon csoportjában, nem kapsz további bónuszlapkákat.



Példa: Pier a sárgával kiemelt fészek lapkát helyezi el. Miután a második oszlopban elhelyezte a harmadik drágakövet, kap egy bónusz lapkát. Ha egy következő körben Pier a negyedik drágakövet a második oszlopba helyezné, nem kapna további bónuszlapkákat.



Példa: Pier lehelyezi a fészeklapot sárgával kiemelve. Miután elhelyezte a harmadik drágakövet a 6 szomszédos szalmamezőből álló csoportba, kap egy bónuszlapkát. Ha a lapkát 180°-kal elforgatva helyezte volna el a pirossal jelölthelyre, akkor is csak 1 bónusz lapkát kapna, annak ellenére, hogy sikeresen 3 drágakövet helyezett el a második oszlopban, és ugyanakkor 3 drágakövet helyezett el a szomszédos "szalmamezők" csoportjában.

Amikor egy bónuszlapkát kapsz, **húzzál 3-t és válassz belőlük egyet**, a maradékot dobd el a játéktér szélére. **Fedd fel a kiválasztott lapkát** az ellenfelednek **és alkalmazd annak hatásait**.

A hatások részleteiért lásd a *Bónusz csempék leírása a 13. oldalon*.

Fontos: Soha nem kötelező a bónuszlapka hatását alkalmazni.

Abban a ritka esetben, ha a bónusz lapkakészlet elfogy, keverd meg az eldobott lapkákat, és képezz egy új, képpel lefelé fordított lapkakészletet.

A forduló vége

Miután a köröd mindhárom lépését befejezted, az ellenfeled is sorra kerül.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha mindkét játékos 12 kört játszik, vagy amikor mindkét játékos befejezte a 6x4-es ráccsal rendelkező fészket (12 fészke lapka elhelyezésével, vagy kevesebbrel, ha lyukakat hagytak a rácson).

Most folytassátok a végső pontozást az alábbiakban leírtak szerint. Nézzétek meg a tojásokat, és adjátok ki az általatok megszerzett tojástoneket a következő feltételek mellett:

- **A legnagyobb csoportok.** Minden anyagtípus (szalma, moha és kavics) esetében az a játékos, akinek a fészkeben a legtöbb egymás melletti mezőből álló csoport van, kap 1 tojásjelzőt. Döntetlen esetén az a játékos kapja a tojásjelzőt, akinek az adott csoportban a legtöbb héj van. További döntetlen esetén senki sem kap tojásjelzőt. Tehát egy tojásjelző a tét minden anyagtöbbségért.

- **Többség az egyes oszlopokban.** Minden oszlopban az a játékos, akinek a legtöbb olyan típusú tárgya van, amelyik az adott oszlopban a megfelelő pontozótojás szerepel, kap 1 tojásjelzőt. Döntetlen esetén az a játékos kapja a tojásjelzőt, akinek az adott oszlopban a legtöbb héj van. További döntetlen esetén senki sem kap tojásjelzőt. Így minden oszlopban egy tojásjelző nyerhető.

Fontos! Abban az esetben, ha a pontozótojás által jelzett típusú tárgyból csak 1 elemet tudsz többségbe hozni, 1 helyett 2 tojásjelzőt kapsz.

Ha egy pontozótojás fehér tollat vagy fehér virágot mutat, az azt jelenti, hogy abban az oszlopban általában (színtől függetlenül) a tollak vagy virágok többségének kell lennie.

• **Tojás bónuszlapok.** Ha a játék során tojásbónusz lapkákat szerzel, további tojásjelzőket szerezhetsz a játékban leírtak szerint. *Bónusz lapkák leírás a 14. oldalon.*

Az a játékos nyer, aki a legtöbb tojásjelzőt szerezte.

Döntetlen esetén az a játékos, akinek a legtöbb kagyló van a fészkében. További döntetlen esetén a győzelem megosztott.

Ha egy játékos lerakta a "Színes kagylók" bónuszlapkát (lásd a 13. oldalt), akkor a játékos megnyeri a játékot, ha a tojásjelzőket tekintve döntetlen az állás.

Javaslat: ha sok, a megfelelő pontozótojás által kért típusú tárgyat helyezel el egy oszlopban, az biztosíthatja számodra a többséget; azonban az ellenfeled könnyen kikövetkeztetheti a célokat. Bizonyos esetekben a sikeres blöffölés lehet hasznos, és több tojásjelzőt hozhat neked.

VÉGSŐ PONTSZÁMÍTÁSI PÉLDA

Simone és Pier felfedik a pontozótojásokat, és tojásjelölőket szereznek.

Nagyobb csoportok

Kavics: Simone kap 1 tojásjelzőt, mert neki 8 mezőből álló csoportja van Pier 5 mezőből álló csoportjával szemben.

Szalma: Pier kap 1 tojásjelzőt, mert 6 mezőből álló csoportja van, köszönhetően az "ág" jelzőnek, amely két kisebb csoportot köt össze. Simone-nak van 6 mezőből álló csoportja is, de Piernek több kagylója van (4 a 0-val szemben) a csoportjában.

Moha: Pier kap 1 tojásjelzőt, mert neki 8 mezőből álló csoportja van Simone 4 mezőből álló csoportjával szemben.

Többség az egyes oszlopokban

1. oszlop (bármilyen színű virág): Pier 2 tojásjelzőt kap, mert neki van 1 virága, míg Simone-nak egy sincs.

2. oszlop (sárga virágok): Simone kap 1 tojásjelzőt, mert van 4 sárga virága van, míg Piernek egy sincs.



Simone



Pier



3. oszlop (piros tollak):

Pier kap 1 tojás jelvényt, mert 2 piros Tolla van, mint Simone-nak (a fehérék), de van 1 Kagylója is. ebben az oszlopban, míg Simone-nak egy sincs.

4. oszlop (bármilyen színű toll):

Simone kap 1 tojás jelvényt

mert 4 Tolla van, mint Pier (3 plusz a Toll zseton), de ő is

a "Színes kagyló" is szerepel ebben az oszlopban (ez megtöri a döntetlent, bár Piernek 4 kagylója van).

5. oszlop (lila tollak):

Pier kap 1 tojás jelzöt, mert van 2 lila tolla van, míg Simone-nak egy sincs.

6. oszlop (sárga tollak):

senki sem kapja meg a tojás jelzöt, mert Pier és Simone is rendelkezik 2 sárga tollal, de nincs kagylójuk, amit összetörhetnének a holtversenyt ebben az oszlopban.

Bónusz lapkák

Simone 3 bónusz lapot kapott a játék során, ebből 2 fészék és 1 tojáslapkát játszott ki. Ezért a lapkáért 1 tojást kap. zsetont, mivel nála van a legtöbb sárga tárgyakból (9 db 7 db ellenében, a fehér virágok és tollak nem számítanak).

Pier 3 bónusz lapot is szerzett a játék során, ebből 1 tojás. lapka. Ezért a lapkáért Pier nem kapja meg a tojásjelzöt, mivel Simone a "Színes kagylók" lapjának köszönhetően a kagylók többségével rendelkezik.

Pier összesen 6 tojásjelzöt kapott, míg Simone csak 4-et. Pier a győztes!

Szuper fészek variáns

Ezt a változatot a tapasztalt játékosoknak tervezték, vagy azoknak, akik már ismerik a játékot, és szeretnének egy nagyobb kihívást jelentő élményt. Alkalmazzuk a szokásos szabályokat a következő módosításokkal.

BEÁLLÍTÁS

Az 5. lépés végén, **7 bónuszlapka feltárása** a kupachból, és az összes többi lapot tedd vissza a dobozba. Ez a **7 bónuszlapka** lesz az egyetlen, amely az egész játék során rendelkezésre áll. Azokat a bónuszkártyákat is tegyéd vissza a dobozba, amelyek nem szerepelnek a 7 felnyitott bónuszlapka között.

ÁTTEKINTÉS

A fő különbség az alapjátékhoz képest az, hogy a fészket egy **6x5 négyzetből álló rácsra** kell építeni, 6x4 helyett.

HOGYAN KELL JÁTSZANI

Az első játékoskal kezdve felváltva játszotok, amíg minden játékos 15 kört nem teljesített.

Miután elhelyeztél egy fészeklapkát, ha a harmadik drágakövet egy oszlopba vagy egy csoport szomszédos, azonos anyagú négyzetbe helyeztél, **válassz egy bónuszlapot a rendelkezésre álló lapok közül**. Ha nincs több bónuszlapka, nem kapsz semmit.

Fair Play változat

Ezt a változatot a kevésbé tapasztalt játékosoknak tervezték, vagy azoknak, akik kevésbé szeretik a közvetlen interakciót, és szeretik békésen építeni a fészkeiket.

Alkalmazzuk a szokásos szabályokat a következő módosításokkal.

BEÁLLÍTÁS

Az 5. lépés során hagyjuk a dobozban a bónuszlapkákat és az alább látható bónuszjelölőket. Ezek ebben a változatban nem kerülnek felhasználásra.



Csak **16 bónusz lapkával** fogtok játszani 20 helyett.

Bónusz lapkák leírása

FÉSZEK BÓNUSZLAPOK

Amikor kiválasztod az egyik ilyen bónuszlapkát, miután felfedted azt az ellenfelednek, **vedd a kezédbe**. Ezek a bónuszlapkák olyan további fészeklapkák, amelyek a játék hátralévő részében 1-gyel növelik a kézlimítet. Egy következő körben kijátszhatod őket, mint egy rendes fészeklapkát a kezedből.



Fehér Tollak és **fehér Virágok** az általad választott színű tollaknak és virágoknak számítanak (ezt a végső pontozás során döntöd el).

A barna anyag (Föld) a negyedik anyag, amely nem számít bele a legnagyobb csoportba.

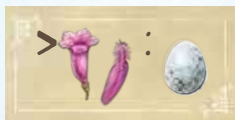
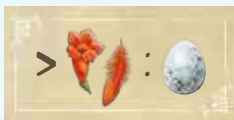
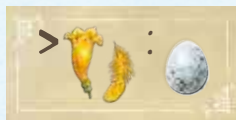


A végső pontszámítás során, döntetlen esetén, a **"Színes kagylók"** fészeklapka lehetővé teszi, hogy az a játékos, aki a fészékben kijátszotta, megnyerje a döntetlent abban az oszlop(ok)ban, ahol elhelyezték, vagy a legnagyobb "moha" négyzetcsoportban, függetlenül a jelen lévő kagylók számától. Ezenkívül, ha a fészékben színes kagylókkal rendelkezik, megnyeri a játékot, ha a tojásgyűjtőkben döntetlen állna fent.



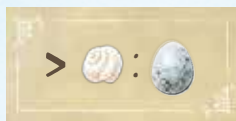
TOJÁS BÓNUSZLAPOK

Ha kiválasztod a bónuszlapok egyikét, **tegyed képpel felfelé** a fészked mellé, és tartsd felfedve a játék végéig.



A végső pontozás során, ha van a fészkedben **ez az elem** (tollak és virágok) **a megadott színben é többségben vagy** az ellenfeledhez képest, kapsz 1 tojásjelzőt. Ha nincs több tárgyad, nem kapsz tojásjelzőt. Ellenfeled semmiképpen sem kap semmit.

Megjegyzés: A fehér tollak és fehér virágok nem számítanak bele a bónuszlapok többségébe.



A végső pontozás során, ha a fészkedben több kagyló van, mint az ellenfelednél, kapsz 1 tojásjelzőt. Ha nincs több, nem kapsz tojásjelzőt. Ellenfeled semmiképpen nem kap.

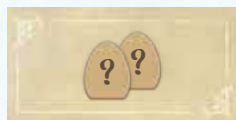
Ebben az esetben is a "Színes kagylók" tulajdonosa szerzi meg a többséget, függetlenül a birtokában lévő kagylók számától.

KÉM(információs) BÓNUSZLAPOK

Ezek a bónusz lapok lehetővé teszik, hogy közvetlen vagy közvetett információkkal rendelkez a pontozótojásokról, amelyek nem láthatók számodra. A jelzett hatás alkalmazása után, **tartsd őket a fészked mellett**, hogy emlékeztessenek a megszerzésükre.



Nézz meg 1 pontozótojást az ellenfeled oldalán.
Később is átnézheted, ha nem emlékszel a tartalmára.



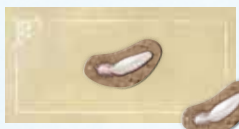
Nézd meg a 2 játékon kívüli pontozótojást (a felállítás során félretett tojásokat), de vigyázz, hogy ne fedd fel őket az ellenfeled előtt. Később is átnézheted őket ha nem emlékszel a tartalmukra.

BÓNUSZLAPOK BÓNUSZJELÖLŐKKEL

Ezek a bónusz lapkák az 5 **Bónusz jelölőt tartalmazzák**. A jelzett hatás alkalmazása után, **tedd őket félre** a fészkek mellé, hogy emlékeztessenek a megszerzésükre.



Vedd az "X" bónuszjelzőt, és helyezd egy tetszőleges színű (beleértve a fehérét is) tollra vagy virágra a fészkedben vagy az ellenfeled fészkében. A játék végén a letakart tárgyat nem szabad figyelembe venni a végső pontszámításnál.



Vedd a megfelelő bónuszjegyet ("fehér virág" vagy "fehér toll"), és helyezd a fészkedben egy fészek lapka egy négyzetére,

vigyázzva, hogy ne fedjen el más tárgyat.

A játék végén az egy átlalatok választott színű virágnak vagy tollnak számít az adott négyzetben.



Fogdd a "Kagyló" jelzőt és helyezd a fészkedbe egy fészeklapka egy négyzetére, ügyelve arra, hogy ne takarja el a többi tárgyat. A játék végén ez 2 Kagylóhéjnak számít az adott mezőn, mindkettő a döntetleneknél segít.



Vedd az "**ág**" bónuszjelölőt, és helyezz el a fészkedben egy fészeklapka egy négyzetére, párhuzamosan a lapok egyikével a lapka két oldalára (nem átlósan), ügyelve arra, hogy ne takarja el a többi tárgyat.

A két szomszédos négyzet az ág végeihez tartozó két négyzet, ha azonos anyagúak, szomszédosnak tekintendők. Ez az egymás mellettség vonatkozik mind az azonos anyagú négyzetek csoportjában lévő harmadik drágakő kiszámítására, mind a legnagyobb csoport végső pontozására.



Ebben a példában a két "Szalma" csoport szomszédosnak tekinthető, és egy 5 négyzetből álló csoportot alkot.



INTERAKTÍV BÓNUSZLAPOK

Az interaktív bónuszlapok többségének célja, hogy közvetlenül befolyásolja az ellenfél játékát. Hatásuk alkalmazása után, **tedd őket félre** a fészkek mellé, hogy emlékeztessenek a megszerzésükre.



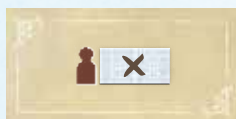
Húzz egy lapkát a Fészkek lapkakupac tetejéről, és helyezz el az ellenfeled fészkeiben, hogy 2 négyzetet fedjen le. A lefedett négyzeteken lévő tárgyak már nem számítanak, és a végső játék során figyelmen kívül hagyjuk őket a pontozásnál. Ehelyett az újonnan elhelyezett Fészkek lapkán lévő tárgyak számítanak.



Válassz ki egy fészeklapkát a kínálatról, add oda az ellenfelednek, majd töltsd újra a kínálatot. Az ellenfeled a te körödet közvetlenül követő körükben nem vehet el fészek lapkát a kínálatból, és köteles kijátszani a lapkát, amit te adtál neki. Ha az ellenfeled már játszott 12 fordulót, ennek a bónuszlapkának nincs hatása.



A te köröd végén az ellenfeled 2 kört játszik egymás után. Ha ellenfeled már 11 vagy 12 fordulót játszott, ennek a bónuszlapkának nincs hatása.



Ellenfeled eldobja a kezében lévő fészeklapkát.

Ez a hatás csökkenti a kézlimitjét 1-gyel.

Ha ellenfelednek egynél több Fészeklapka van a kezében, a saját választása szerint el kell dobnia egyet.

Credits



Cranio Creations S.r.l.

Via E. Romagnoli 1

20146, Milan – Italy

www.craniocreations.it/en

Játéktervezés: Pierpaolo Paoletti

Fejlesztés: Simone Luciani

Illusztrációk: Irene Laschi

Művészeti irányítás: Arianna Santini

Szabályok szerkesztése: Stefania Niccolini

Szerkesztés: Giuliano Acquati

Fordítás: Nyíri Lajos

A szerző köszönetet mond: Giada, Gon, Nico, Ale, Gian, Ubbi, Rocco, Pigna, Simone, néhány Francesco és mindenki, akit talán elfelejtettem.