



KOMIKS

GRA TOWARZYSKA



PROJEKT GRY: Lorenzo Silva
RYSUNKI: Matteo Cremona
KOLORY: Max Rambaldi
PROJEKT GRAFICZNY: Antonio Del Bono

INSTRUKCJA

SPÓJRZ NA TE KOMIKSOWE KADRY:



Kryje się w nich opowieść.

A właściwie wiele różnych opowieści.

Na przykład: „W trakcie swojej długiej kryminalnej kariery słynny złoczyńca - pseudonim Chichot - zdołał zgromadzić ogromną fortunę, napadając i kradnąc z nieodłącznym uśmiechem na ustach. Po mozolnym śledztwie policja wpadła na trop złodzieja i zaczęła deptać mu po piętach. Choć doskonale zdawał sobie sprawę, że jego dni na wolności są już policzone, Chichot wciąż się uśmiechał. Nie zamierzał spędzić swoich ostatnich

lat za kratkami, wymyślił więc pożegnalny, wybuchowy żart... Jeżeli on nie zdoła nacieszyć się ciężko zarobionymi pieniędzmi, nikt tego nie zrobi!”

Nie podoba się? To może tak: „Legendy o zaginionym skarbie rodziny Tomasza wciąż pojawiały się w rodzinnych historiach i podsycaly wyobraźnię naszego bohatera. Doskonale pamiętał opowieści mamy o fortunie ukrytej w jaskini pod starodawną posiadłością i postanowił, że nie spocznie, póki go nie odzyska. Młody Tomasz spędził wiele lat, analizując wszystkie poszlaki, wskazówki i zagadki zostawione przez całe pokolenia jego przodków... aż w końcu odkrył sekret. Z chytrym uśmiechem na twarzy wkroczył do tajnego przejścia prowadzącego do skarbu. Jednakże w pośpiechu zapomniał o jednej niezwykle istotnej rzeczy: skarb był zabezpieczony wybuchową pułapką.”

Albo tak: „Chcieliśmy zarobić całą górę pieniędzy, więc wyteżyliśmy umysły, rozpisaliśmy genialny biznesplan i stworzyliśmy narracyjną grę, która na pewno wywoła niejeden uśmiech... krótko mówiąc, jest bomba!”

POZNAJ KOMIKS!

Oto gra narracyjna jakiej jeszcze nie było! **Komiks** pozwala na tworzenie niesamowitych opowieści poprzez układanie **KART KADRÓW** tak, aby powstała pełna **STRONA KOMIKSU**. W grze może wziąć udział jednocześnie do **DZIESIĘCIU OSÓB**. Rozgrywka posiada dwa warianty, zależne od liczby graczy: **SOŁOWY** i **DRUŻYNOWY**. Jaką historię zamierzasz zaprezentować? Przygodową? Kryminalną?

Horror? Romans? Puść wodze fantazji! Opowieść może być zabawna, straszna, ekscytująca albo wzruszająca... **WYBÓR NALEŻY DO CIEBIE**. Musisz jednak pamiętać o kilku rzeczach: treść historii powinna dobrze pasować do **TEMATU** i zostanie **OCENIONA** przez innych graczy... a ten z Was, który zdobędzie **NAJWIĘCEJ PUNKTÓW**, wygra!

KOMPONENTY

- 5 plansz Stron Komiksu (1 dla każdego gracza/drużyny)
- 150 kart Kadrów
- 10 żetonów Punktacji
- 10 żetonów Postaci
- 50 żetonów Oceny (5 dla każdego gracza)
- 21 żetonów Marudy
- 1 klepsydra (90 sekundowa)
- 1 instrukcja



WPROWADZENIE

Jeżeli w grze uczestniczy 3 graczy, należy zapoznać się z **REGUŁAMI SPECJALNYMI** zawartymi na stronie 5.

Gdy w rozgrywce udział bierze od 3 do 5 graczy, to każdy z nich jest zdany na siebie – układa i opowiada własną historię.

Rozgrywka w gronie od 6 do 10 osób odbywa się w drużynach dwuosobowych (w przypadku nieparzystej liczby graczy jedna osoba będzie grała samodzielnie). Zasady gry są wtedy niemal identyczne jak podczas rozgrywki dla 3–5 graczy z paroma małymi wyjątkami. Wszystkie wyjątki zostały opisane w żółtych ramkach zawierających **REGUŁY GRY DRUŻYNOWEJ**.





PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy gracz bierze jedną planszę Strony Komiksu i kładzie ją przed sobą, **STRONĄ Z 6 PUSTYMI KADRAMI** do góry (jeżeli gracze posiadają już pewne doświadczenie, polecamy zamiast tego wykorzystać **STRONĘ Z 9 PUSTYMI KADRAMI** – historie będą dłuższe, a wyzwanie większe).

Niewykorzystane plansze Strony Komiksu należy odłożyć do pudełka.

REGUŁY GRY DRUŻYNOWEJ. Drużyny składają się z 2 **GRACZY**. Każda otrzymuje 1 **PLANSZĘ STRONY KOMIKSU**. Jeżeli liczba graczy jest nieparzysta, jeden z graczy będzie **GRAŁ SAMODZIELNIE**, według **NORMALNYCH REGUŁ DLA GRY Z MAKS. 5 OSOBAMI**.

Drużyny tworzy się w następujący sposób:

- 6 **GRACZY** 3 drużyny (3 historie)
- 7 **GRACZY** 3 drużyny i jeden gracz solo (4 historie)
- 8 **GRACZY** 4 drużyny (4 historie)
- 9 **GRACZY** 4 drużyny i jeden gracz solo (5 historii)
- 10 **GRACZY** 5 drużyn (5 historii)

Każdy **GRACZ** bierze zestaw w którego skład wchodzi: **ŻETON POSTACI**, **ŻETON PUNKTACJI** oraz 5 **ŻETONÓW OCENY** – wszystkie z wizerunkiem tej samej postaci. Niewykorzystane żetony należy odłożyć do pudełka.

Każdy gracz umieszcza swój żeton Punktacji na polu „0” na **TORZE PUNKTACJI** i kładzie żeton Postaci przed sobą tak, aby widzieli go pozostali gracze.

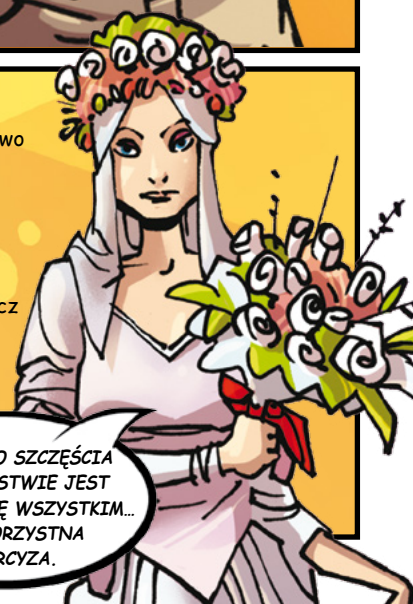
REGUŁY GRY DRUŻYNOWEJ.
Każdy gracz w drużynie posiada własny zestaw żetonów Oceny.

Potasuj **KARTY KADRÓW** i połóż je na środku stołu, w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy. Tworzą one **TALIĘ KADRÓW**.

Położ **KLEPSYDRĘ** i **ŻETONY MARUDY** obok talii Kadrów.

Standardowa rozgrywka w **Komiks** składa się z 3 **RUND**. Każdy gracz lub drużyna układa **JEDNĄ HISTORIĘ** podczas każdej rundy. Przed rozpoczęciem rozgrywki możecie też ustalić, że gra będzie krótsza (1–2 rundy) lub dłuższa (4–5 rund).

KLUCZEM DO SZCZĘŚCIA W MAŁŻEŃSTWIE JEST DZIELENIE SIĘ WSZYSTKIM... ORAZ KORZYSTNA INTERCYZA.



ROZGRYWKA

Podczas gry w *Komiks* gracze będą wymyślać własne komiksowe historie (ich liczba zależy od ustalonej liczby rund), opowiadać je pozostałym graczom i na koniec wystawiać oceny tym, które najbardziej przypadły im do gustu.

Rozgrzywka dzieli się na 4 fazy: **PRZYGOTOWANIE**, **UKŁADANIE**, **OPOWIADANIE** i **OCENIANIE**.



PRZEPIS NA DOBRĄ
ROZGRYWKĘ? WYSTARCZY
PRZESTRZEGAĆ ZASAD!

PRZYGOTOWANIE

Na początku każdej rundy gracze wspólnie wybierają **TEMAT**, do którego będą układać w danej rundzie historie. Jeżeli nie możecie się zdecydować, albo nie macie żadnych dobrych pomysłów, możecie wybrać Temat z listy znajdującej się na końcu instrukcji albo, w ramach inspiracji, wylosować dwie karty z talii Kadrów. Kiedy Temat zostanie już wybrany, rozdaj każdemu graczowi po **12 KART UKŁADÓW** każdemu z graczy (**GRACZE Z TEJ SAMEJ DRUŻYNY** otrzymują jeden zestaw 12 kart).

Wszystkie karty Kadrów są dwustronne. Zatem, tworząc historię, każdy gracz będzie mógł wybierać obrazki spośród 24 różnych kadrów!

UKŁADANIE

Czas obejrzeć wylosowane Kadry i zacząć układać opowieść! Wszyscy gracze (lub drużyny) tworzą historie jednocześnie. Oryginalne i interesujące historie mają większą szansę na zdobycie wysokich ocen!

REGUŁY GRY DRUŻYNOWEJ. Gracze z tej samej drużyny muszą wspólnie oglądać karty, komunikować się i razem stworzyć opowieść.

Na jednej Stronie Komiksu znajduje się **6 PÓL**. Na każdym polu można umieścić **1 KARTĘ**, tak więc komiks zawsze będzie składał się z **6 KADRÓW** (doświadczonym graczom zdecydowanie polecamy wariant ze **STRONĄ z 9 PUSTYMI KADRAMI**, dzięki czemu historię będą dłuższe i ciekawsze).

Gdy tylko pierwszy gracz (lub drużyna) skończy układać historię, **OBRACA KLEPSYDRĘ**. Od tego momentu karty Kadrów na jego (lub ich) Stronie Komiksu **NIE MOGĄ BYĆ PORUSZANE**. Pozostali gracze mają teraz tylko **90 SEKUND** na dokończenie swoich historii!

Gdy zostaną ukończone kolejne historie, ich twórcy muszą natychmiast to ogłosić i od tego momentu nie mogą poruszać kart Kadrów. Gracz, który jako ostatni ułoży historię, otrzymuje **1 ŻETON MARUDY**.

REGUŁY GRY DRUŻYNOWEJ. Gracze z drużyny otrzymują po jednym żetonie Marudy.

Jeżeli piasek w klepsydrze przesypał się do końca, wszyscy gracze z pustymi polami na Stronie Komiksu muszą wziąć 1 żeton Marudy, potasować niewykorzystane karty Kadrów i losowo umieścić je na planszy, żeby zakryć wszystkie wolne Pola. Ostrzegamy, **NIE POZWÓL BY CIĘ TO SPOTKAŁO!** Opowiedzenie sensownej historii w takiej sytuacji może być **NAPRAWDĘ TRUDNE**.

Gdy wszystkie historie zostaną ukończone (lub przesypał się piasek w klepsydrze), gracze odrzucają niewykorzystane karty Kadrów.



KAŻDY POSZUKIWACZ
PRZYGÓD WIE, ŻE BEZ
PRZYGOTOWANIA
ANI RUSZ.



CAŁE 90 SEKUND? MÓJ
PODPROGRAM NARRACYJNY MÓGŁBY
W TYM CZASIE STWORZYĆ MILION HISTORII.
Z PEWNOŚCIĄ UDA CI SIĘ WYSLIĆ TWÓJ
PODRZĘDNY, BIOLOGICZNY MÓZG
I WYMYŚLIĆ CHOĆ JEDNĄ.



U PODSTAW KAŻDEGO
WIELKIEGO OSIĄGNIĘCIA
LEŻY DOBRY PLAN.

OPOWIADANIE

Kiedy wszystkie komiksy będą gotowe (lub przesypie się piasek w klepsydrze), nadejdzie czas, by świat poznał Wasze opowieści!

Rozpoczynając od gracza, który jako pierwszy ukończył komiks, a dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wszyscy odwracają swoje Strony Komiksu w taki sposób, aby były widoczne dla pozostałych graczy, po czym po kolei opowiadają historie.

REGUŁY GRY DRUŻYNOWEJ. Jeżeli historię stworzyła drużyna – każdy jej członek będzie musiał opowiedzieć połowę. Pierwszy gracz opisuje pierwsze 3 karty Kadrów, drugi – pozostałe 3. W grze, w której wykorzystano **STRONĘ Z 9 KADRAMI**, członkowie drużyny muszą zdecydować, jak dzielić się historią – pierwszy gracz może opisywać 4 kadry, a drugi 5 (albo odwrotnie).

Opowiadając historię, musisz przestrzegać kolejności, w której są układane karty Kadrów. Zaczyna się od **LEWEGO GÓRNEGO ROGU** planszy, a kończy na **PRAWYM DOLNYM ROGU**.

KAŻDA UŁOŻONA KARTA KADRU musi stanowić element historii, wszystkie należy więc w jakiś sposób opisać (choćby jednym słowem lub dramatycznym odgłosem).



Oto dwie przydatne porady:

- Opowiadając historię, możesz **WSKAZAĆ PALCEM** na kadr, który właśnie opisujesz. Pomoże to innym graczom **ŚLEDZIĆ** opowiadaną przez Ciebie **HISTORIĘ**.
- Nie opowiadaj **ZA DŁUGICH HISTORII**, by nie znudzić słuchaczy. 90 sekund (jeden obrót klepsydry) powinien wystarczyć na opowiedzenie dobrej historii.

OCENIANIE, PORÓWNANIE I PUNKTOWANIE

Kiedy wszystkie historie komiksowe zostały już opowiedziane, czas rozpocząć **OCENIANIE**. Wszyscy gracze biorą do rąk **ŻETONY OCENY**. Żetony Oceny posiadają **RÓŻNE SYMBOLE**. Podczas fazy oceniania każdy gracz musisz położyć 1 żeton Oceny **SYMBOLEM DO DOŁU** na **KAŻDEJ HISTORII** (wliczając w to własną).

WYJĄTEK W GRZE Z UDZIAŁEM 3 GRACZY: połów 2 **ŻETONY OCENY** zamiast 1 na historiach pozostałych dwóch graczy. Wciąż musisz umieścić 1 **ŻETON OCENY** na własnej planszy.

ŻETONY OCENY obrazują, jakie uczucia wzbudziła u Ciebie dana historia:



nagradza **NAJBARDZIEJ POMYSŁOWĄ** historię (wyróżniającą się oryginalnym pomysłem i błyskotliwością);



nagradza **NAJBARDZIEJ EMOCJONUJĄCĄ** historię (niezależnie od tego, jakiego rodzaju były to emocje; żeton można przyznać najbardziej zabawnej, strasznej lub wzruszającej historii);



nagradza **NAJLEPIEJ UŁOŻONĄ** historię (należy się historii z najbardziej płynną narracją, najlepiej ułożoną lub też najlepiej pasującą do Tematu wybranego w tej rundzie).

NEUTRALNE żetony (bez symboli) przyznaje się historiom, które nie wywarły szczególnego wrażenia lub wtedy, gdy inne opowiadania były po prostu lepsze.



ZAWSZE musisz przyznać **PRZYNAJMNIEJ JEDEN NEUTRALNY** żeton podczas każdej fazy **OCENIANIA**. Kiedy wszystkie żetony Oceny zostaną przyznane, autorzy komiksów odkrywają żetony przy swoich (lub swojej drużyny) komiksach i sprawdzają, **ILE** żetonów **KAŻDEGO RODZAJU** otrzymały ich historie.

REGUŁY GRY DRUŻYNOWEJ. Członkowie drużyny **ODDZIELNIE** decydują jak przyznać żetony Oceny i **NIE MOGĄ SIĘ W TEJ SPRAWIE KONSULTOWAĆ.**

Liczba **PUNKTÓW** uzyskanych przez każdą historię zależy od **PORÓWNIANIA** żetonów ocen z żetonami zdobytymi przez inne historie.

Najpierw **ODRZUĆ** wszystkie **NEUTRALNE** żetony i odłóż je na bok.

Następnie sprawdź, która historia otrzymała **NAJWIĘCEJ** żetonów **KAŻDEGO RODZAJU**.

- Historia z **NAJWIĘKSZĄ LICZBĄ** żetonów tego samego rodzaju zatrzymuje je (w przypadku remisu w jakiej kategorii, wszystkie remisujące historie zatrzymują odpowiednie żetony).
- **ODRZUĆ** pozostałe żetony **ODPOWIEDNIACH RODZAJÓW** z **HISTORII, KTÓRE ZEBRAŁY ICH MNIEJ** i połów je przy **NEUTRALNYCH ŻETONACH**.

Sprawdzamy zawsze wszystkie 3 kategorie: Originalność, Emocje, Scenariusz



Kiedy **KONSENSUS** zostanie osiągnięty, autor każdego komiksu otrzymuje **1 PUNKT** za każdy żeton pozostały przy jego historii, niezależnie od rodzaju. Następnie każdy gracz otrzymuje **2 PUNKTY** za każdy **WŁASNY ŻETON** pozostały przy **HISTORIACH INNYCH GRACZY**. **SPRAWIEDLIWE OCENIANIE** jest więc **NIEMAL RÓWNIIE WAŻNE JAK TWORZENIE DOBRZYCH HISTORII!** Na następnej stronie znajduje się przykład podliczenia punktów.

REGUŁY GRY DRUŻYNOWEJ. Członkowie drużyny zdobywają punkty **ODDZIELNIE** i **RYWALIZUJĄ** o zwycięstwo również ze sobą!

Na koniec każdej rundy **ZAZNACZ SWOJE PUNKTY** na **TORZE PUNKTACJI** za pomocą żetonów Punktacji, następnie wtasuj wszystkie **KARTY KADRÓW** do talii Kadrów, zbierz swoje **ŻETONY OCENY** i **ROZPOCZNIJ NOWĄ RUNDĘ**, zaczynając od fazy **PRZYGOTOWANIA**.

Na koniec ostatniej rundy sprawdź tor punktacji. **ZDOBYWCA NAJWIĘKSZEJ LICZBY PUNKTÓW WYGRYWA!**

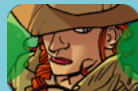
W wypadku remisu wygrywa gracz, który otrzymał najmniej **ŻETONÓW MARUDERA**. Jeśli wciąż jest remis, **ZWYCIĘSTWO JEST WSPÓLNE!**



PRZED PORÓWNIANIEM



8 PKT.



7 PKT.



5 PKT.



5 PKT.

PRZYKŁAD

POTRZEBUJEMY BOHATERA

Oto przykłady różnych historii, które można ułożyć z tego samego zestawu kart Kadrów *Komiksu*. Wybraliśmy jeden z **PRZYKŁADOWYCH TEMATÓW**, które można znaleźć na końcu instrukcji, użyliśmy na Stronie 9 **KART** i stworzyliśmy z nich **DWIE KOMPLETNIE RÓŻNE HISTORIE...** jak widać, jedyną granicą możliwości graczy jest wyobraźnia!

PRZYKŁAD 1:

Miasto potrzebowało bohatera, który powstrzymałby falę przestępstw niepokojącą mieszkańców od niemal dekady. Po wielu rozmowach kwalifikacyjnych Burmistrz wybrał pewnego młodego, inteligentnego chłopca, który miał zostać przemieniony w niezwykłego bohatera. Chłopiec zgłosił się do programu na ochotnika, ponieważ chciał zostawić swój ślad w historii ludzkości. Został oddany w ręce najlepszych naukowców w mieście, którzy podali mu serum nadludzkiej siły, po czym zamknęli go w specjalnej komorze treningowej, która miała uczynić go niepokonanym wojownikiem. Gdy w końcu był gotów stanąć do walki z przestępczością, uśmiechał się. Teraz na pewno historia go zapamięta!

PRZYKŁAD 2:

Mistrz Zbrodni miał mnóstwo diabelskich pomysłów, ale los nie obdarzył go umysłem ścisłym, więc nie mógł samodzielnie wprowadzać ich w życie. Przesłuchał całe zastępy naukowców, ale nikt nie był wystarczająco utalentowany. Jedynie słynne, genialne dziecko, Bartek Bystrzak, potrafiłoby zrealizować jego plany. Mistrz uprowadził więc chłopca, lecz ten zarzekł się, że nie będzie pracował dla tak podłego indywiduum. Niestety, jego porywacz nie przepadał za słowem „nie”. Kazał Zamaskowanemu Oprychowi wkraść się do domu Bartka przez ogród za domem, aby odnaleźć dziadka chłopca, uspić go i zabrać do tajnego laboratorium Mistrza. Staruszek walczył jak lew, ale nie zdołał pokonać Oprycha i został pojmany. Od tej pory wszystko szło zgodnie z planem Mistrza Zbrodni: Bystrzak musiał dla niego pracować, a świat będzie mógł uratować tylko prawdziwy bohater. Twarz Mistrza regularnie wykrzykiwał złowieszczy uśmiech.

LISTA TYTUŁÓW

- Pewnego razu, ciemną nocą...
- Niespodziewany gość
- Tajemnicza tajemnica
- I żyli długo i szczęśliwie
- Zagadkowa kradzież
- Najdziwniejszy dzień mojego życia
- Wszystkiego najlepszego, głupku...
- Beznadziejna miłość
- Wrobiony
- Na ratunek
- Spektakularny wynik
- Razem na zawsze
- Biegnij!
- Nie mogę sobie przypomnieć...
- Tylko nie płacz
- Parszywy dzień
- Femme fatale
- Nagły koniec
- Dwie sekundy
- Dawaj kasę!
- Zrobili ze mnie przestępcę
- Nadchodzi zima
- Nieznajomy
- Nieodparta pokusa
- Za bystry
- Śmiertelny pocałunek
- Mój największy strach
- Pracuję sam
- Dwie ścieżki losu
- Zwycięzca
- Niebezpieczny zawód
- Kiedy robi się gorąco
- Dzikość serca
- Na krawędzi
- Nie panikuj!
- Wielki dzień
- Człowiek ze stali
- Nietypowa kobieta
- Bezsenna noc
- Ryzykowny plan
- Świadek
- Potrzebujemy bohatera
- Brat
- Na przekór wszystkiemu
- Jeszcze jedna sprawa...
- Skradziona tożsamość
- List
- Czas zmian
- Podróż poza granice strachu
- Sprawiedliwość!
- Świetny pomysł
- Rewolucja
- Drużyna
- Katastrofa
- To jeszcze nie koniec
- Rzeczy niewypowiedziane
- Niecny plan
- Elvis żyje!
- A co mnie to obchodzi
- Gra niewarta świeczki
- Strefa mroku
- Perła mądrości
- Ostatni pocałunek

ZESKANUJ KOD, ABY POBRAĆ
DARMOWĄ APLIKACJĘ
CO-MIX! POZNAJ REGUŁY GRY
I PODZIEL SIĘ HISTORIAMI
Z PRZYJACIÓŁMI.



SPECJALNE PODZIĘKOWANIA

Praca nad tą grą okazała się znacznie trudniejsza, niż początkowo zakładaliśmy. Podstawowa mechanika opowiadania historii działała dobrze od samego początku i nie uległa praktycznie żadnym zmianom, czego zdecydowanie nie można powiedzieć o wszystkich pozostałych elementach, które zmienialiśmy wiele, wiele razy. Dlatego właśnie chcemy podziękować całym zastępom naszych przyjaciół, tym starym i nowym, testerom, a także nieświadomym zagrożenia nieznajomym, którzy przypadkiem zetknęli się z naszą grą. Wszyscy zostali przez nas bezbłędnie wykorzystani jako króliki doświadczalne w testach wyjątkowo niestałych reguł tej zabawnej i szalonej gry oraz pomogli nam doszlifować wszystkie detale. Oto oni:

Heiko Eller, Harald Bilz, Gabriel Durnerin, Marie Cardouat, Philippe Nohra, Giulia Ghigini, Martino Chiacchiera, Alfredo Genovese, Anna Genovese, Ari Emdin, Spartaco Albertarelli, Aureliano Buonfino, Andrea Crespi, Daniele Tascini, Simone Luciani, Marco Valtriani, Diego 3D, Massimo Torriani, Luca Borsa, Luca Bellini, Paolo Mori, Andrea Chiarvesio, Walter Obert, Gianfranco Fioretti, Pierluca Zizzi, Luca Bobbio, Carlo Emanuele Lanzavecchia, Bruno Faidutti, Bruno Cathala, Ludovic Maublanc, Philippe Keyaerts, Jim Gaudin, Diego Ceretti, Maeva Da Silva, Tom Vuarchex, Benoît Forget, Massimo Bianchini, Luca Cattini, Roberto Pestrin, Massimo Salvador, Alessandro Muzzatti, Maurizio Vergendo, Giovanni Intini, Isabella Fattori, Massimo Tolazzi, Riccardo Sandroni, Matteo Boca, Daniele Pompatti, Matteo Santus, Jocularis, Massimiliano Cretara, Massimiliano Calimera, David Preti, Marta Karas, Katarzyna Czerewko, Michael Kröhnert, Alberto Doc, Davide Canopus, Marco Alkya, Luca Maledice, Federico Dumas, Benedetto Degli Innocenti, Matthieu Bonin, Ludovic Papais, Théo Rivière, Jean François Gagne, Martin Bochar, Federico Latini, Giuliano Acquati, Valentina Adduci, Andrea Marinetti, Valentina Sacchi, Giuseppe Lapadula, Magda Bteibet, Noa Vassalli, Martina Marinoni, Lucaricci, Gabriele Golfarini, Alice Caroti, Marco Brera, Giulia De Florio, Alessandro Fibbi, Alessia Pastore, Paolo Pulcinelli, Edoardo Roncaldier, Eleonora Del Bono, Michele Silva, Alizarina Silva, Franca Del Bono, Antonio Del Bono, Federico Scicchitano, Maite Garcia Sanchis, Federico Corbetta, Alessandro Capponi, Sara Tonetti, Fabio Saponaro, Lorena Castrovinci, Luca Ciancia, Simona Fiorella, Carlotta Commandù, Antonietta Samotrace, Paolo Andraghetti, Dante Andraghetti, Alessandro Adduci, Annachiara Ogliari, Elena Sironi, Lorenzo Tucci Sorrentino, Flavio Franzone, Edoardo Chiesa, Marta Ballestrero, Piernicola Giacobbe, Dalila Di Vairo, Francesco Granone, Andrea Greco, Martina Zambon. Tana dei Goblin, Chi non Gioca : di Non Tocca, Gioconauta, Gioconomicon, Giochi Sul Nostro Tavolo, Cliquenabend.

Dziękujemy wszystkim uczestnikom: Idea G 2014, Idea G Nord Est 2014, Ludopathic 2014, Modena Play 2014, Heidelberger Burgevent Stahleck 2014, Festival International des Jeux 2014... i wielu innym!

AUTORZY

PROJEKT GRY: Lorenzo Silva
RYSUNKI: Matteo Cremona
KOLORY: Max Rambaldi
PROJEKT GRAFICZNY: Antonio Del Bono
DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Lorenzo Silva
REGUŁY GRY: Alessandro Prà

KOREKTA: William Niebling
ZARZĄDZANIE PROJEKTEM: L. Silva, A. Prà
PRODUCENT GRY: Horrible Games
SKŁAD WERSJI POLSKIEJ: Łukasz Kowal
TŁUMACZENIE: Cezary Zieliński

WWW.HORRIBLE-GAMES.COM

©2014 HORRIBLE GAMES. HORRIBLE GAMES, CO-MIX
I ICH LOGA SA ZNAKAMI TOWAROWYMI HORRIBLE GAMES, WSZYSTKIE PRAWA
ZASTRZEŻONE. HORRIBLE GAMES, VIA OLONA 25-20123 MILAN, WŁOCHY.

REBEL

WYDANIE I DYSTRYBUCJA W POLSCE:
REBEL SP. z o.o., UL. BUDOWLANYCH
64c, 80-298 GDAŃSK

