



# Dixit

## UNIVERSE

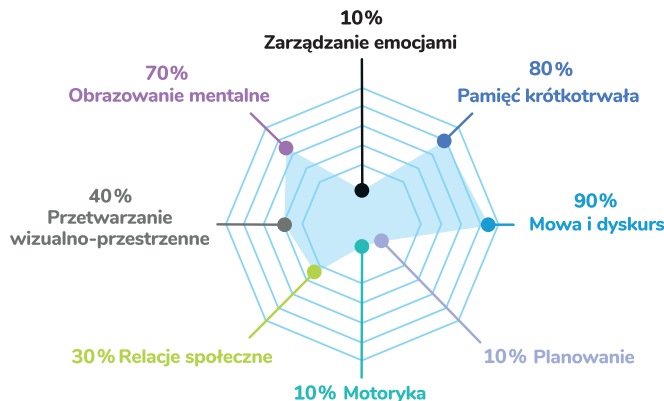
access+

Instrukcja  
str. 2-5

Co mówią nasi  
eksperti?  
str. 6-11

## PARĘ SŁÓW OD TWÓRCÓW

**Dixit Universe Access+** to adaptacja znanych na całym świecie gier **Dixit** i **Stella: Dixit Universe** wydanych przez Libellud i dystrybuowanych w Polsce przez Rebel.



### **Obrazowanie mentalne:**

Obrazowanie mentalne oznacza wizualizowanie przedmiotu, konceptu, sytuacji itd.

### **Zarządzanie emocjami:**

Zarządzanie emocjami oznacza kontrolowanie swoich emocji. Pozwala niwelować negatywne efekty emocji, ograniczać impulsywność i skupić się na tym, co nas uspokaja i uszczęśliwia.

### **Pamięć krótkotrwała:**

Rozróżniamy kilka typów pamięci. Pamięć krótkotrwała przechowuje niewiele informacji przez bardzo krótki czas. Pamięć robocza pozwala nam przetwarzać te informacje. To dzięki tym 2 typom pamięci możemy planować, liczyć w pamięci i podejmować wiele innych działań.

### **Mowa i dyskurs:**

Język mówiony pozwala wyrażać na głos pomysły, wykorzystywać poznane słownictwo, a także pracować nad dykcją i wymową.

### **Planowanie:**

Planowanie wymaga zastanowienia się, jakie kroki zaprowadzą nas do celu. To dzięki niemu możemy się zorganizować i podejmować decyzje w trudnych sytuacjach.

### **Motoryka:**

Motoryka to umiejętność angażowania mięśni w celu wykonywania ruchów, takich jak spacerowanie, bieganie czy jazda na rowerze. Rozwinięta motoryka mała oznacza sprawne używanie mięśni dłoni do wykonywania precyzyjnych ruchów, takich jak pisanie, rysowanie czy wiązanie sznurówek.

### **Relacje społeczne:**

Relacje społeczne obejmują interakcje i komunikację z innymi, a także więzi, które tworzymy z poznanymi ludźmi.

### **Przetwarzanie wizualno-przestrzenne:**

Przetwarzanie wizualno-przestrzenne to zdolność dostrzegania otaczających nas przedmiotów i orientowania się w przestrzeni.



18 kart haseł (fioletowe)

10 kart haseł z symbolami (zielone)



instrukcja



## Zawartość



35 klasycznych kart (niebieskie rewersy)

35 uproszczonych kart (zielone rewersy)



1 plansza

z 9 ponumerowanymi miejscami  
na karty  
i miejscem na kartę hasła



20 żetonów  
zwycięstwa



4 zestawy kart  
do głosowania  
ponumerowanych  
od 1 do 9

## Wariant rywalizacji 3–4 graczy



### Cel gry

Być pierwszym graczem, który zdobędzie 5 żetonów zwycięstwa.



### Przygotowanie do gry



- 1 Umieść planszę na stole.
- 2 Wybierz poziom trudności: łatwy (karty z zielonymi rewersami) albo zaawansowany (karty z niebieskimi rewersami) i weź odpowiedni stos kart obrazków.
- 3 Wybierz 9 losowych kart ze stosu i umieść je odkryte na ponumerowanych miejscach na planszy.
- 4 Rozdaj graczom po 1 zestawie kart do głosowania.
- 5 Potasuj fioletowe karty haseł i umieść je w zakrytym stosie obok planszy.
- 6 Możecie zacząć grę!



## Jak grać?

- Odkryj wierzchnią kartę z talii kart haseł, głośno odczytaj zapisane na niej słowo i umieść na wyznaczonym miejscu na planszy.
- Gracze w sekrecie głosują na 3 karty obrazków na planszy, które najlepiej pasują do hasła, wybierając karty do głosowania z odpowiednimi numerami.

- Gdy gracze są gotowi, odkrywają swoje karty do głosowania i kładą przed sobą w kolejności rosnącej.

Gracze mogą położyć swoje karty do głosowania na pasujących kartach obrazków na planszy.



Następnie głośno odczytuje się numery kart obrazków:

- Jeśli 2 albo więcej graczy zagłosowało na tę samą kartę, każdy z nich otrzymuje po żetonie zwycięstwa.
  - Jeśli dokładnie 1 gracz zagłosował na kartę, nie otrzymuje żetonu zwycięstwa.
- Gracze zbierają swoje karty do głosowania.
  - Aby rozpocząć nową rundę, należy odkryć nową kartę hasła (nie wymienia się kart obrazków na planszy).



## Koniec gry

Gra kończy się, gdy któryś z graczy zdobędzie 5 żetonów zwycięstwa, tym samym zostając zwycięzcą. W razie remisu gracze współdzielą zwycięstwo.

## Wariant współpracy (albo solo) 1–4 graczy



### Cel gry

Zdobyc 5 żetonów zwycięstwa.



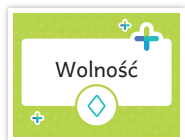
### Przygotowanie do gry



- Umieść planszę na stole, tak aby każdy z graczy dobrze ją widział.
- Wybierz poziom trudności: łatwy (karty z zielonymi rewersami) albo zaawansowany (karty z niebieskimi rewersami) i weź odpowiedni stos kart obrazków.
- Wybierz 9 losowych kart ze stosu i umieść je odkryte na ponumerowanych miejscach na planszy.
- Weź tylko 1 zestaw kart do głosowania.
- Potasuj zielone karty haseł z symbolami i umieść je w zakrytym stosie obok planszy.
- Możecie zacząć grę!



## Jak grać?



- Gracze umieszczają kartę z talii kart haseł z symbolami na wyznaczonym miejscu na planszy. Na karcie hasła znajduje się słowo i symbol, który powtarza się także na rewersach kart obrazków.

Przykład. Słowo „wolność” z symbolem rombu.

- Gracze głosują na karty obrazków na planszy, które najlepiej pasują do hasła, wybierając karty do głosowania z odpowiednimi numerami. Mogą zagłosować na maksymalnie 3 karty.
- Gracze odwracają karty obrazków, na które zagłosowali. Jeśli symbol z karty hasła widnieje także na odwrocie karty obrazka (w przykładzie jest to romb), gracze zdobywają żeton zwycięstwa.

W wyjątkowych sytuacjach mogą zdobyć żeton zwycięstwa, nawet jeśli symbol nie pojawia się na odwrocie karty, ale muszą dobrze uzasadnić swój wybór.



- Gracze zbierają swoje karty do głosowania.
- Gracze odwracają karty stroną z obrazkiem do góry.
- Aby rozpocząć nową rundę, należy odkryć nową kartę hasła z symbolem (nie wymienia się kart obrazków na planszy).



## Koniec gry

Gra kończy się, gdy gracze zdobędą 5 żetonów zwycięstwa.



## Porady dla opiekunów

Na stronie [accessplus-asmodee.com](https://accessplus-asmodee.com) znajdują się dodatkowe karty do głosowania, żetony zwycięstwa i karty haseł do samodzielnego wydruku.

Jeśli gracz zbyt długo zastanawia się nad wyborem kart podczas głosowania, można ustalić limit 30 sekund.

Podczas przygotowania do gry można wybrać karty haseł, kierując się preferencjami i umiejętnościami graczy. Na początku rundy dobrze jest wyjaśnić graczom niezrozumiałe słowa.

W wariacie współpracy gracze razem omawiają i wybierają karty obrazków. Korzystanie z kart do głosowania jest opcjonalne.

Na stronie [accessplus-asmodee.com](https://accessplus-asmodee.com) znajdują się arkusze edukacyjne i inne materiały wspierające rozwój autonomii uczniów.

## Wstęp

“ Podczas projektowania gier słuchamy naszych ekspertów. To dzięki ich wizji możemy dziś informować lekarzy, opiekunów i pacjentów o korzyściach płynących z grania w nasze tytuły i funkcjach poznawczych, które angażują.

Zespół **Access+** życzy udanych rozgrywek!



**PROF. PHILIPPE ROBERT**  
*Profesor psychiatrii*

**Philippe Robert jest profesorem psychiatrii na Uniwersytecie Côte d'Azur i zawiaduje tamtejszym zespołem Kognitywistyki, Behawiorystyki i Technologii (CoBTeK) oraz Wydziałem Terapii Mowy.**

“ Trudności w utrzymaniu koncentracji, zapamiętywaniu, organizowaniu się, podejmowaniu rekreacyjnych i zawodowych działań, brak motywacji, obojętność emocjonalna, utrata zainteresowania relacjami z bliskimi... To wszystko mogą być oznaki rozmaitych chorób neurodegeneracyjnych, na przykład choroby Alzheimera i powiązanych z nią zaburzeń, jak również zaburzeń neuropsychiatrycznych, na przykład stanów depresyjnych, zespołu stresu pourazowego czy schizofrenii.

Od wielu lat widzimy rosnące zainteresowanie personelu medycznego niefarmakologicznymi metodami interwencji w przypadku powyższych problemów. Takie działania dotyczą zarówno pojedynczych pacjentów, jak i całych grup. Opiekunowie i personel medyczny korzystają przy tym z najróżniejszych metod i narzędzi, w tym z gier planszowych!

W czerwcu 2021 roku grupa ekspertów, w której znaleźli się lekarze, badacze, opiekunowie, artyści i specjaliści od gier, zebrała się, żeby zdefiniować rolę, jaką gry planszowe mogą odegrać w takich interwencjach niefarmakologicznych. Według ich rekomendacji gry powinny być wykorzystywane przede wszystkim do stymulowania funkcji poznawczych, motywacji i pozytywnych emocji, a także do wspierania interakcji społecznych. W zależności od rodzaju i stopnia zaawansowania występującego problemu warto dostosować trudność gry, aby pacjent nie czuł się przez nią pokonany, a raczej zachęcony do odnoszenia sukcesów. Te rekomendacje zostały uwzględnione w procesie projektowania gier z serii **Access+**.

Gry planszowe nie są lekarstwem na choroby neurologiczne. Ich rola jest znacznie szersza – pomagają ludziom żyć lepiej. Dobrej zabawy! ”







**AURÉLIA BATLLE**  
*Pedagożka specjalna*

Aurélia Batlle od 13 lat pracuje jako pedagożka specjalna i koordynatorka jednej z lokalnych jednostek włączenia szkolnego uczniów z zaburzeniami funkcji poznawczych we Francji. Stworzyła stronę Pedaludys, na której dzieli się swoimi metodami nauczania i materiałami wspomagającymi edukację dzieci z trudnościami w uczeniu się (na przykład z dysleksją czy dyspraksją). Pełni funkcję sekretarza stowarzyszenia Ludikaccess, którego celem jest zapewnienie dostępu do gier osobom z niepełnosprawnościami.

“ Na każdym etapie edukacji nauka w szkole może być dobrą zabawą. Gry planszowe są idealnym narzędziem wspierającym przyswajanie wiedzy, zwłaszcza w kontekście uczniów z trudnościami w uczeniu się. Sprawiają, że uczniowie chętniej podejmują trud i ryzykują popełnienie błędu, aby przezwyciężyć stojące przed nimi trudności.

Granie w gry rozwija nie tylko umiejętność uczenia się, lecz także funkcje poznawcze, intrapsychiczne i interpersonalne. Dzięki grom uczniowie zdobywają świadomość procesów myślowych, a w konsekwencji mają do dyspozycji coraz lepsze narzędzia poznawcze, z których korzystają w szkole i codziennym życiu.

Wiele z dostępnych na rynku gier trzeba jednak specjalnie dostosowywać do potrzeb uczniów z zaburzeniami funkcji poznawczych.

Gry z serii **Access+** świetnie sprawdzają się podczas prowadzonych przeze mnie zajęć, zapewniając moim uczniom dobrą zabawę. Pomagają rozwijać spostrzeganie wzrokowe i przetwarzanie wizualno-przestrzenne oraz ułatwiają skupić uwagę. Uczniowie z dyspraksją mają mniejszą trudność z trzymaniem kart w ręku, natomiast możliwość dostosowania poziomu rozgrywki do możliwości graczy zwiększa ich motywację i zaangażowanie.

Dzięki grom z tej serii uczniowie rozwijają umiejętności i zdolności niezbędne w edukacji formalnej, takie jak zarządzanie emocjami, kontrolę hamowania, elastyczność, posługiwanie się mową, obrazowanie mentalne, zapamiętywanie, motorykę i interakcje społeczne. Nie wystarczy jednak tylko grać w gry. Uczniowie muszą mieć jeszcze świadomość, jakie aspekty rozwijają w ramach tej aktywności. To świetnie, że na pudełku znajduje się infografika prezentująca główne funkcje zaangażowane podczas rozgrywki. Być może będzie ona przyczynkiem do metapoznawczej dyskusji i sprawi, że uczniowie zyskają wiedzę o obszarach, które muszą rozwinąć albo wzmocnić.”

”





## ANICK PELLETIER

*Ortopedagożka, absolwentka pedagogiki i adaptacji społecznej*

Anick Pelletier od 2003 roku pracuje z uczniami z niepełnosprawnościami, niedostosowanymi społecznie lub mającymi trudności w nauce. Jest założycielką kliniki Optineurones i twórczynią metody OptiFex. Prowadzi również wykłady i szkolenia, jest autorką książki *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant* („Jak wykorzystywać gry planszowe w nauce i dobrze się bawić”) i 3 gier planszowych, prowadzi kanał OptiJeu na YouTube oraz zainicjowała projekt badawczy JEuMETACOGITE.

“ Obecnie gry planszowe mają swoje miejsce w naszych domach i odgrywają istotną rolę w budowaniu relacji rodzinnych i przyjacielskich. Korzyści płynące z grania są tym większe dla dzieci, jako że pomagają im rozwinąć kluczowe dla ich rozwoju umiejętności.

Gdy dziecko gra w grę planszową dobraną do jego wieku, odpowiednio atrakcyjną wizualnie, zapewniającą satysfakcję i rozrywkę, natychmiast otwiera się na nią emocjonalnie. Właśnie dzięki temu otwarciu się, dziecko wykorzystuje zasoby intelektualne i funkcje wykonawcze, nie czując przy tym, że wkłada w to wysiłek. Ze względu na swój wymiar społeczny gry pomagają dzieciom w przyjemny sposób rozwijać kompetencje społeczne. Dzieci muszą wykazać się elastycznością, aby otworzyć się na pomysły innych i dostosowywać reakcje do działań towarzyszy i zasad gry. Uczą się również angażować i wzmacniać swoje funkcje poznawcze i wykonawcze oraz umiejętności wymagane przez daną grę: kontrolowanie emocji i impulsów, planowanie, zapamiętywanie, posługiwanie się mową, myślenie logiczne, liczenie i tym podobne.

Udowodniono, że gry planszowe świetnie stymulują wspomniane funkcje u dzieci z zaburzeniami poznawczymi, rozwojowymi i innymi.

Gry dostosowane do potrzeb takich dzieci stanowią doskonałe narzędzie ewaluacyjne, aktywujące i terapeutyczne wspomagające ich rozwój.

Seria gier **Access+** powstała, aby wspierać rodziny i opiekunów w realizacji tych celów. Znajdują się w niej najróżniejsze gry dostosowane w taki sposób, aby rozgrywka była łatwiejsza. Są dobrym wprowadzeniem do gier społecznych, ponieważ mają uproszczone zasady, a także zostały zmodyfikowane pod względem wizualnym i taktycznym. Dzięki temu nie stanowią obciążenia mentalnego (nie wymagają od graczy żonglowania kilkoma conceptami naraz) i umożliwiają grę w określonych sytuacjach. Gry z tej serii zostały zaprojektowane w taki sposób, aby wspierać terapię określonych zaburzeń poznawczych, wykonawczych, społecznych, behawioralnych oraz wspomagać uczniów ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się. Ponadto każda gra z serii **Access+** pozwala dziecku z łatwością otworzyć się emocjonalnie i przeżyć chwile czystej radości, jednocześnie łagodnie stymulując rozwój określonych funkcji i umiejętności, z którymi ma problem. ”





# Funkcje poznawcze wykorzystywane w grze *Dixit Universe Access+*

## Funkcje wykonawcze i poznawcze

### *Pamięć krótkotrwała i robocza*

Zasady gry **Dixit Universe Access+** wymagają od graczy przetwarzania informacji tymczasowych.

Po przeczytaniu karty hasła gracze muszą zachować w **pamięci krótkotrwałej** uzyskaną informację wizualną w postaci słowa, aby odnaleźć skojarzenia na kartach. Podczas szukania skojarzeń korzystają z **pamięci roboczej**, w której przechowują słowo, powtarzając je w myślach lub wizualizując w pamięci krótkotrwałej, dopóki nie skojarzą go z kartą.

### *Obrazowanie mentalne i przetwarzanie wizualno-przestrzenne*

Gracze wykorzystują **obrazowanie mentalne** i korzystają z **krótkotrwałej pamięci wzrokowej**, aby tymczasowo zachować obejrzone obrazy w pamięci, a czasami również manipulować nimi w myślach i je ze sobą porównać. Planowanie wizualnych poszukiwań przed rozpoczęciem gry pomoże graczom szybciej kojarzyć i łączyć symbole.

## Funkcje językowe

### *Zasób słownictwa*

Gracze wykorzystują swój zasób słownictwa, aby dotrzeć do słów, których potrzebują do opisanie obrazków i związanych z nimi skojarzeń.

### *Rozwijanie zakresu słownictwa*

Karty hasel używane w grze **Dixit Universe Access+** stymulują poszerzanie słownictwa. Można z nich korzystać w pracy nad zwiększeniem poziomu zrozumienia **pól semantycznych** (na przykład słowa „rodzina”, które obejmuje takie wyrazy jak: grupa, miłość, wspólnota, dziecko, pokolenie, rodzic, dorosły, młodość), a także **synonimów** i **antonimów** (na przykład słowa „przebudzić się”, którego synonimy to „ocknąć się”, „oprzytomnieć” czy „rozbudzić się”, a antonimy – „zasnąć”, „usnąć” czy „przespać się”).

### *Części mowy*

Karty hasel i karty hasel z symbolami mogą się przydać podczas nauki części mowy: **rzeczowników**, **przymiotników** i **przysłówek**, które łatwo utworzyć z występujących na kartach słów (na przykład „smutek” – „smutny”, „odwaga” – „odważnie”, „nuda” – „nudny”, „sen” – „senny”).

### *Mowa wewnętrzna*

Gracze powinni korzystać z **mowy wewnętrznej**, bezgłośnie powtarzając słowo, do którego szukają skojarzenia na kartach. Dzięki tej funkcji poznawczej ćwiczą **podręczną pamięć werbalną**.

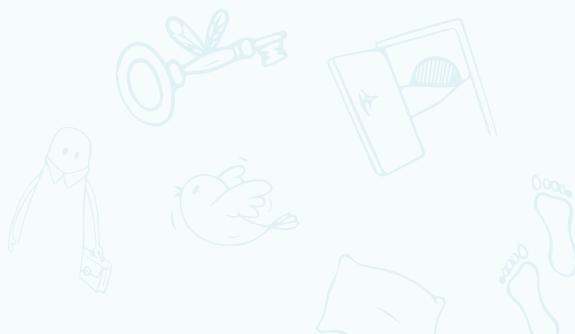


## MATHILDE TRO

*Dyrektorka Wydziału Wsparcia Niefarmakologicznego – Korian (Francja)*

W lutym 2014 roku Mathilde Tro jako studentka drugiego roku studiów magisterskich na kierunku psychologii specjalizująca się w gerontologii dołączyła do grupy Korian. Wcześniej pracowała w kilku domach opieki dla osób starszych, centrach opieki pooperacyjnej i rehabilitacyjnej oraz placówkach dla osób z zaburzeniami kognytywno-behawioralnymi. Pomogła wprowadzić wsparcie terapeutyczne na podstawie indywidualnych możliwości pacjenta z chorobą wieku starczego. Od 2021 roku stoi na czele Wydziału Wsparcia Niefarmakologicznego.

“ Granie jest ważne w każdym wieku! Grają dzieci i dorośli, więc dlaczego osoby starsze miałyby tego nie robić? Powszechne przekonanie, że gry i zabawki to domena dzieci, sprawia, że dla niektórych wykorzystywanie ich w pracy z seniorami jest czymś nie do pomyślenia. A przecież gry mogą być świetnym narzędziem wspierającym osoby starsze mierzące się z problemami neurodegeneracyjnymi. Gdy opiekun gra z seniorem, ramy tej interakcji są osadzone w grze. Nie ma już osoby potrzebującej opieki i osoby, która ją tą opieką otacza – są tylko gracze, których obowiązują te same zasady i którzy oczekują mile spędzonego czasu. Ponieważ w kontekście gry istnieje przyzwolenie na popełnianie błędów, nie stanowią one o porażce, o ile oczywiście gra została dostosowana do możliwości seniora. Dostosowanie (i odpowiednie przygotowanie) gry to klucz do skutecznej rozgrywki dla wszystkich zaangażowanych. Taka gra może służyć jako narzędzie do stymulowania i podtrzymywania umiejętności, a gdy choroba będzie w bardzo zaawansowanym stadium – do wysuwania na pierwszy plan przyjemności i wspólnej zabawy. Trzeba jednak uważać, żeby nie wpaść w pułapkę infantyilizowania seniora, który jest pod naszą opieką. Starsze osoby wciąż muszą być w stanie demonstrować wolną wolę, niezależnie od stopnia zaawansowania zaburzenia, z którym się mierzą. Dlatego to oni powinni wybierać grę, w którą zagrają, i decydować, jak będzie przebiegać rozgrywka. Rolą profesjonalnego opiekuna jest postępować zgodnie z ich oczekiwaniami, wspierając się grami z serii **Access+**. ”





### CÉDRIC GUEYRAUD

*Doktor pedagogiki, kierownik francuskiego Narodowego Centrum Kształcenia w Zawodach Związanych z Grami i Zabawkami (FM2J) i wykładowca na Uniwersytetach Lyon I i Lyon II*

Cédric Gueyraud zarządza Narodowym Centrum Kształcenia w Zawodach Związanych z Grami i Zabawkami (FM2J), prowadzi szkolenia oraz przygotowuje profesjonalistów i opiekunów, którzy chcą wdrożyć gry do opieki nad osobami wymagającymi szczególnej troski. Jest autorem kilku publikacji naukowych, w tym pracy doktorskiej pod tytułem *Jeu et maladie d'Alzheimer* („Gry a choroba Alzheimera”).

“ Każdy może mieć w sobie ducha zabawy, jednak u ludzi żyjących z niepełnosprawnością albo chorobą wieku starczego ten duch jest uśpiony. Opiekunowie oraz pracownicy służby zdrowia muszą się postarać, żeby go obudzić.

To kluczowe, aby osoby wymagające szczególnej troski miały dostęp do gier i korzyści płynących z grania. Gry tworzą przestrzeń do wolności, niezależności i kreatywności, co sprzyja osiągnięciu poczucia spełnienia. Dla opiekunów i innych profesjonalistów gry stanowią dobro kultury, wsparcie edukacyjno-terapeutyczne i są czynnikiem prospołecznym. Nie trzeba zmieniać celu gry, aby osiągnąć dodatkowe zamierzenia. Wprost przeciwnie! Im bardziej rozrywkowa jest gra, tym lepsze samopoczucie wywołuje w graczach.

Pracownicy opieki zdrowotnej i opiekunowie, których pacjenci mierzą się z określonymi słabościami, czasami mają skłonności do nadawania grom dodatkowych celów. Tak zmodyfikowane gry mogą być zbyt poważne i dydaktyczne, żeby gracze mogli czerpać z nich radość. Trudność może też sprawić wybór odpowiedniej gry. Jeśli opiekunowie wybiorą zbyt trudną grę, mogą ulec pokusie pomagania graczom... Choć mają dobre intencje, powinni pamiętać, że „dobra” gra to taka, którą gracz wybrał albo zaakceptował i która wymaga jak najmniejszej pomocy opiekuna. Seria gier **Access+** pomaga pacjentom wymagającym szczególnej troski budować samoocenę i cieszyć się większą autonomią, zapewniając przy tym świetną rozrywkę. Pacjenci dobrze się bawią, nie zdając sobie sprawy, jak wiele korzyści ta zabawa im zapewnia.

W grach z tej serii można znaleźć najróżniejsze wyzwania na wielu poziomach trudności, dzięki czemu rozrywkę można dostosować do wszystkich graczy. ”



## Podziękowania

Chcielibyśmy podziękować zespołom Korian i CoBTek za ogrom wsparcia w tym projekcie i na różnych etapach testowania. Prof. Philippe Robert, Léa Martinez i zespół naukowców rzucili światło na korzyści płynące z gier planszowych, przyczyniając się do utworzenia tej serii gier. Dziękujemy studiu Libellud, Jeanowi-Louisowi Roubirze, Géraldowi Cattiaux, Marie Cardouat, Xavierowi Collette, Carine Hinder i Jérôme'owi Pélissierowi za współpracę przy dostosowywaniu wspaniałych tytułów ze świata Dixita do naszych założeń.

Podziękowania za przeprowadzenie testów i wartościowe uwagi niech przyjmą także Mounia El Mansouri i Fondation Jean-Louis Noisiez, Noémie Maury Courtais, Morgane Olek, Aurélien Richez, Aurélia Battle i uczniowie lokalnej jednostki włączenia szkolnego działającej w szkole średniej Le Moulin à Vent w Cergy (Francja): Brithney, Enzo, Idriss, Léa, Lucas, Miley, Noah, Sofia i Suzanna.

Dziękujemy zespołom Asmodee z całego świata za wsparcie i oddanie.

*Pytania dotyczące zakupionych gier należy kierować do dystrybutora.  
Karty zostały stworzone z materiałów umożliwiających częste czyszczenie.*



Znajdź nas na [www.accessplus-asmodee.com](http://www.accessplus-asmodee.com)  
i na kanałach społecznościowych Access+



## Twórcy

**Autorzy:** Jean-Louis Roubira  
i Gérald Cattiaux

**Ilustracje:** Marie Cardouat,  
Xavier Collette, Jérôme Pélissier  
i Carine Hinder

**Wydawca:** Studio Access+

**Kierownik studia:** Mikaël Le Bourhis

**Kierowniczka marki:** Sarah Favaron

**Kierowniczka projektu:** Yannick Da Veiga

**Projektantka graficzna:** Gwendoline Lefebvre

**Producentki:** Christelle Aujard i Sandrine Vuccino

**Tłumaczenie i redakcja:** zespół Rebel