

NA SKRZYDŁACH

PTAKI AMERYK

Autorka gry: Elizabeth Hargrave

Ilustracje: Natalia Rojas, Ana María Martínez Jaramillo i Martha Clare

Dodatek wprowadza do gry Na skrzydłach ptaki występujące w Meksyku, Ameryce Centralnej, Ameryce Południowej i na Karaibach. Te niezwykle bioróżnorodne regiony są siedliskiem ponad 3 tysięcy gatunków ptaków – w tym tych o największej i najmniejszej rozpiętości skrzydeł na świecie (odpowiednio albatros wędrowny i koliberek hawański). Kolibrowate, stanowiące około jedną dziesiątą gatunków ptaków Ameryki Łacińskiej, są uwielbiane przez obserwatorów ptaków, których zachwycają szybkością ruchów i połyskującym upierzeniem. Te niewielkie ptaki zajmują szczególne miejsce w tym dodatku. Reprezentuje je specjalna talia kart, która wprowadza do gry zupełnie nową mechanikę. Dla uproszczenia w polskiej wersji dodatku wszystkie karty kolibrowatych będziemy nazywać kartami kolibrów, choć w rzeczywistości tylko część z nich przedstawia ptaki należące do podrodziny kolibrów (zob. dolna tabela na str. 3).

ZAWARTOŚĆ

111 kart ptaków



40 małych kart kolibrów



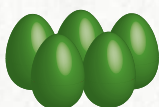
5 dwustronnych żetonów celów



plansza ogrodu kolibrów



15 drewnianych jaj



5 dwustronnych nakładek na plansze graczy (po 1 na gracza)



5 planszetek z torami kolibrów (po 1 na gracza)



25 znaczników kolibrów (po 5 na gracza)



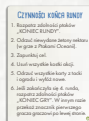
dodatkowe żetony nektaru



8 kart bonusowych



zaktualizowana płytka pomocy



nowa przekładka (do wykorzystania w Nesting Box)



notes punktacji



PRZYGOTOWANIE

Potasujcie standardowe karty ptaków z tego dodatku razem ze wszystkimi innymi kartami ptaków (z gry podstawowej i innych dodatków). To samo zróbcie z kartami bonusowymi. Dodajcie nowe jaja, żetony nektaru i żetony celów do zasobów ogólnych. Jeśli w rozgrywkach bez tego dodatku dobierzecie element, który się do niego odnosi, odłóżcie go do pudełka i dobierzcie nowy.

GRA PODSTAWOWA. Przygotujcie ją zgodnie ze standardowymi zasadami. Jeśli chcecie, możecie włączyć do rozgrywki inne dodatki. Następnie wykonajcie opisane niżej kroki.

OGRÓD KOLIBRÓW:

- 1 Połóżcie planszę ogrodu kolibrów pośrodku stołu razem z innymi komponentami wspólnymi.
- 2 Potasujcie karty kolibrów, uformujcie z nich zakryty stos i umieśćcie obok planszy ogrodu.
- 3 Wyłóżcie po 1 odkrytej karcie kolibra na każde z 5 pól na planszy ogrodu.

KOLIBRY (PRZYGOTOWANIE GRACZA):

- A Każdy gracz umieszcza nakładkę na swojej planszy, zakrywając jej część z nazwami akcji (w rozgrywce z dodatkiem *Ptaki Oceanii* użyjcie jej odpowiedniej strony).
- B Każdy gracz dobiera losową kartę kolibra ze stosu i umieszcza ją na polu kolibra w rzędzie łąki.
- C Każdy gracz otrzymuje losową planszетkę z torami kolibrów i kładzie ją dowolną stroną do góry obok swojej planszy. Następnie umieszcza 5 znaczników na odpowiednich polach oznaczonych S-T-A-R-T.



KORZYŚCI NA KARTACH KOLIBRÓW

	Dobierz 1 kartę ptaka.
	Weź 1 żeton nektaru z zasobów ogólnych.
	Złóż 1 jajo na dowolnej karcie ptaka na swojej planszy.
	Korzyść zależy od tego, w którym siedlisku znajduje się koliber.  Zdobądź 1 pożywienie z karmnika.  Złóż 1 jajo.  Dobierz 1 kartę ptaka.
	Przesuń znacznik na dowolnym torze kolibrów.

GRUPY KOLIBRÓW

Każda karta kolibra ma w lewym górnym rogu symbol:  /  /  /  / *.

Symbole wskazują podrodziny i plemiona kolibrowatych, czyli grupy taksonomiczne, do których należą poszczególne ptaki.

	Mellisugini i Lampornithini (kolibry) Do plemienia <i>Mellisugini</i> z tej podrodziny należą trzy kolibry z gry podstawowej, tj. koliberek rubinobrody, koliberek żarogłowy i koliberek czarnobrody, a także występujący w tym dodatku koliberek hawański, najmniejszy ptak świata o rozpiętości skrzydeł wynoszącej zaledwie 3,5 cm.
	Lesbiinae (paziaki) Łacińska nazwa tej podrodziny pochodzi od należącego do niej rodzaju <i>Lesbia</i>. Ta nazwa z kolei nawiązuje do wyspy Lesbos.
	Trochilini (kolibry) W 1758 roku Linneusz wyodrębnił tylko jeden rodzaj kolibrowatych, który nazwał <i>Trochilus</i>. Dziś jedynie dwa gatunki wciąż zalicza się do tego rodzaju. Są to koliber czarnogłowy (<i>Trochilus polytmus</i>) i koliber czarnodzioby (<i>Trochilus scitulus</i>). Rodzina kolibrowatych (<i>Trochilidae</i>) obejmuje obecnie ponad 110 rodzajów. Słowo <i>trochilus</i> najwcześniej pojawia się u Herodota i Arystotelesa w odniesieniu do małego ptaka czyszczącego paszczę krokodyli. Z pewnością nie był to koliber!
	Polytminae (kolibrzyki) Do tej podrodziny należy między innymi moskitnik. Jak widać na ilustracji na karcie, samiec jest przepięknie ubarwiony: ma szkarłatnoczerwony wierzch głowy, złocistą pierś i pomarańczowy ogon. Ale pod światło lub z daleka może wydawać się... cały czarny.
	Florisuginae i Phaethornithinae (topaziki i pustelniki) Ewolucyjnie są to najstarsze grupy kolibrowatych.

* Kształt znaczników nawiązuje do potocznych angielskich nazw różnych grup kolibrowatych (*bees*, *brilliants*, *emeralds*, *mangoes*, *topazes*), które z kolei wywodzą się od nazw niektórych grup taksonomicznych i gatunków.

ROZGRYWKA

Rozgrzywka przebiega według standardowych zasad gry *Na skrzydłach* z następującym uzupełnieniem: gdy wykonujesz akcje siedlisk (lasu, łąki, mokradła), na koniec tury wykonaj akcję kolibra.

Zalecamy, aby w rozgrywce z tym dodatkiem podczas aktywacji kolejnych ptaków w siedlisku przesuwać kostkę akcji od prawej do lewej, nawet jeśli zwykle tego nie robisz.

AKCJA KOLIBRA

Gdy skończysz wykonywać akcję w siedlisku, Twoja kostka akcji znajdzie się na polu kolibra. W zależności od tego, czy to pole jest puste, czy nie, zwab albo uwolnij kolibra zgodnie z opisem niżej.

JEŚLI POLE JEST PUSTE, ZWAB NA NIE KOLIBRA.

- Wybierz kartę kolibra i umieść ją na pustym polu. Możesz wziąć 1 z wierzchnich odkrytych kart znajdujących się na planszy ogrodu albo dobrać 1 kartę ze stosu.
- Otrzymujesz korzyść wskazaną w lewym dolnym rogu karty kolibra (zob. górna tabela na str. 3).



JEŚLI NA POLU JEST KOLIBER, UWOLNIJ GO.

- Umieść tę kartę kolibra na dowolnym polu na planszy ogrodu. Zwykle przykryjesz w ten sposób inną kartę kolibra.
- Przesuń znacznik na odpowiednim torze kolibrów o 1 pole do góry. Możesz przesunąć znacznik na torze, który odpowiada:
 - uwolnionemu kolibrowi ALBO
 - przykrytemu kolibrowi.



GDY PRZESUWASZ ZNACZNIK NA TORZE KOLIBRÓW:

- Jeśli znacznik znajdzie się na polu z symbolem , wykonaj kolejną akcję kolibra (zwabienie albo uwolnienie) w dowolnym siedlisku.
- Jeśli znacznik miałby znaleźć się poza torem, pozostaw go na ostatnim polu i przesunij dowolny inny znacznik.

Niedozwolone powroty. Nie możesz zwabić kolibra, którego uwolniłeś wcześniej w tej samej turze. (Dozwolona jest jednak odwrotna sytuacja, tj. możesz najpierw zwabić kolibra, a potem w tej samej turze uwolnić go do ogrodu, o ile będziesz mieć jeszcze akcję kolibra).

Niedozwolone spychanie. Nie możesz zwabić kolibra, jeśli nie masz na planszy pustego pola kolibra.

OGRÓD KOLIBRÓW

Uzupełnianie i odświeżanie planszy ogrodu przebiega według takich samych zasad jak uzupełnianie i odświeżanie tacki.

- Na koniec tury każdego gracza uzupełnia się puste pola na planszy ogrodu.
- Na koniec rundy odrzuca się wszystkie karty kolibrów z planszy ogrodu i wyklada nowe. (Zróbcie to w tym samym kroku co odświeżenie tacki).
- Jeśli stos kart kolibrów się wyczerpie, potasujcie odrzucone karty i uformujcie nowy stos.

PUNKTOWANIE

Na koniec gry każdy gracz otrzyma (albo straci) punkty w zależności od pozycji znaczników na torach kolibrów. Liczba punktów jest wskazana po prawej stronie planszki z torami. W przykładzie obok gracz otrzyma w sumie 4 punkty.

$$1 + 2 + 3 - 3 + 1 = 4 \text{ punkty}$$



					10
					8
					6
					4
					3
					2
					1
					0
S	T	A		T	-3
					



KOLIBRY SĄ PTAKAMI

Kolibry są ptakami na potrzeby zdolności i warunków punktowania, które liczą ptaki. Koliber na polu kolibra liczy się jako znajdujący się na Twojej planszy i w danym siedlisku. Puste pole kolibra liczy się jako puste pole w danym siedlisku.

Akcje kolibra to **wabienie** i **uwalnianie**. Jeśli zdolność ptaka albo inna zasada mówi o zagranii albo odrzuceniu karty, nie odnosi się do kolibrów. W rozgrywce z dodatkiem *Ptaki Azji* zwabienie kolibra nie pozwala umieścić znacznika duetu na polu mapy.

Na polach kolibrów można umieszczać tylko karty kolibrów. Na przykład nie można zagrać myszołowa zwyczajnego na kartę kolibra znajdującą się na 1 z tych pól.

Nie można wsuwać kart pod karty kolibrów, przechowywać na nich żetonów pożywienia ani składać jaj.

Karty kolibrów mają następujące cechy:

- **ROZPIĘTOŚĆ SKRZYDEŁ.** Na potrzeby warunków dotyczących rozpiętości skrzydeł rozpiętość skrzydeł wszystkich kolibrów traktuje się jako mniejszą niż wskazana wartość. Kolibry traktuje się też jako mniejsze niż pozostałe ptaki na planszy gracza. Faktyczna rozpiętość skrzydeł kolibrów wynosi od około 3,5 cm (koliberek hawański) do około 22 cm (gigancik). W grze *Na skrzydłach* występują ptaki mniejsze od gigancika, ale ze względu na rozgrywkę stosujemy tu takie uproszczenie.
- **PUNKTY.** Wartość punktowa wynosi 0 (karty kolibrów pozwalają zdobywać punkty w inny sposób, zob. str. 6).
- **SIEDLISKO.** Mogą żyć w każdym siedlisku.
- **POŻYWIEŃIE.** Koszt w pożywieniu wynosi 0.
- **JAJA.** Limit jaj wynosi 0.
- **ZDOLNOŚĆ.** Nie mają żadnej (liczy się jako biała na potrzeby ustalania liczby białych zdolności).
- **NAZWY KOLIBRÓW** liczą się na potrzeby punktowania kart bonusowych, które uwzględniają nazwy ptaków (zob. str. 11).

Powyższe wyjaśnienia dotyczą tylko małych kart kolibrów z tego dodatku. W grze podstawowej również występują kolibry (koliberek rubinobrody, koliberek żarogłowy i koliberek czarnobrody). Korzystajcie z nich zgodnie ze standardowymi zasadami.

OD AUTORKI. Kolibrowate to ptaki, które najbardziej lubię obserwować w Ameryce Centralnej. Jednak wprowadzenie do gry ich dużej liczby było nie lada wyzwaniem, ponieważ ich gatunki są zbliżonych rozmiarów, budują podobne gniazda i w podobny sposób się żywią. Moduł kolibrów świetnie się sprawdził! Wyobrażam sobie, jak te niewielkie ptaki szybko śmigają w tę i z powrotem w poszukiwanie nektaru, połyskując w słońcu pięknymi barwami.

NEKTAR



Niektóre karty kolibrów zapewniają korzyść w postaci nektaru. Nektar to džoker, czyli uniwersalny rodzaj pożywienia wprowadzony w dodatku *Ptaki Oceanii*. Nektaru używa się według poniższych zasad:

- Gdy zagrywasz kartę ptaka, możesz użyć nektaru jako džokera. Możesz nim zastąpić dowolny z 5 pozostałych rodzajów pożywienia.
- Jeśli zagrywana karta ptaka ma w koszcie nektar, możesz użyć standardowej zasady pozwalającej odrzucić 2 dowolne żetony pożywienia i zastąpić nimi 1 inny dowolny żeton. Możesz na przykład odrzucić 1 żeton ziarna i 1 żeton owocu, aby zastąpić 1 nektar.
- Jeśli wymagany jest dowolny rodzaj pożywienia, można użyć nektaru. Można go zatem użyć podczas akcji składania jaj, aby złożyć dodatkowe jajo (zgodnie z symbolami na planszy gracza) albo podczas aktywacji zdolności wymagającej dowolnego rodzaju pożywienia.
- Jeśli zdolności ptaków odnoszą się do konkretnego rodzaju pożywienia, nektar nie może go zastąpić. Na przykład, jeśli zdolność ptaka wymaga odrzucenia żetonu ziarna, nie można zamiast niego odrzucić nektaru.

Zdecydujcie, czy chcecie łączyć ten dodatek z dodatkiem *Ptaki Oceanii* i korzystać z dodatkowych zasad dotyczących nektaru. Jeśli nie używacie pozostałych komponentów z dodatku *Ptaki Oceanii*, nic się nie dzieje z żetonami nektaru na koniec rundy i nie kładziecie użytych żetonów nektaru na swoich planszach.

WARIANT: KRÓTSZA ROZGRYWKĄ

Podczas testów dodatku *Ptaki Ameryki* zauważyliśmy, że moduł kolibrów wydłuża grę, zwłaszcza w rozgrywkach 4- i 5-osobowych. Jeśli chcecie skrócić rozgrywkę, podczas przygotowania gry usuńcie po 1 kostkę akcji każdego gracza (dzięki kolibrom uda się Wam osiągnąć tyle co w standardowej rozgrywce w *Na skrzydłach*).



CELE



Cele z pojedynczym symbolem grupy kolibrów odnoszą się do pozycji danego znacznika na torze kolibrów. W rozgrywce z zieloną stroną planszy celów musisz przesunąć znacznik o co najmniej 1 pole, aby móc otrzymać punkty za ten cel. Oznacza to, że masz szansę zdobyć punkty, nawet jeśli Twój znacznik znajduje się na polu wartym 0. W rozgrywce z niebieską stroną planszy celów liczy się wartość punktowa (nie liczba pól, o którą przesunął się znacznik).

PUNKTY ZA KOLIBRY

W rozgrywce z zieloną stroną planszy celów zsumuj punkty za wszystkie znaczniki na planszecie z torami kolibrów. W rozgrywce z niebieską stroną planszy celów uwzględnij swój najlepszy wynik na torach kolibrów.

SUMA LIMITÓW JAJ

Sprawdź limit jaj na każdej karcie ptaka na swojej planszy i zsumuj je wszystkie. W rozgrywce z niebieską stroną planszy celów podziel uzyskaną sumę przez 5 i zaokrąglij wynik w dół.

RÓŻNE WARTOŚCI PUNKTOWE PTAKÓW

Sprawdź wartości punktowe nadrukowane na kartach ptaków na Twojej planszy i policz, ile jest wśród nich różnych wartości. Jeśli masz na swojej planszy kartę kolibra, możesz ją uwzględnić jako kartę o wartości „0”.



OBJAŚNIENIA

KONIEC RUNDY (TURKUSOWE).

Możesz użyć tych zdolności po zakończeniu każdej rundy (tj. do 4 razy na ptaka).

- Zdolności należy rozpatrywać w kolejności rozgrywania tur, zaczynając od pierwszego gracza w danej rundzie.
- Jeśli masz więcej ptaków ze zdolnością „KONIEC RUNDY”, możesz z nich skorzystać w dowolnej kolejności.
- Zdolności „KONIEC RUNDY” nie aktywują różowych zdolności „RAZ MIĘDZY TURAMI”.

KONIEC GRY (ŻÓŁTE).

Możesz użyć tych zdolności tylko raz, na koniec gry. Aktywuj te zdolności po przeprowadzeniu wszystkich czynności związanych z zakończeniem 4. rundy. Jeśli masz więcej ptaków ze zdolnością „KONIEC GRY”, możesz z nich skorzystać w dowolnej kolejności. Zdolności „KONIEC GRY” nie aktywują różowych zdolności „RAZ MIĘDZY TURAMI”.

PIONA NIEBIESKOGŁOWA

Jeśli dobierzesz kartę, która ma w koszczie  i , weź tylko 1 żeton pożywienia. Wybierz, który z tych 2 rodzajów weźmiesz.

CHRONKA PRĘGOWANA CZAKALAKA PÓŁNOCNA GOŁĄBECZEK CYNAMONOWY KARAKARA JASNOGŁOWA TANGARKA ZIELONOGŁOWA

Jako ponowne napełnienie karmnika liczy się przerzut wszystkich kości pożywienia wykonywany z jakiegokolwiek powodu. Może to być przerzut wynikający ze zdolności ptaka, przerzut podczas zdobywania pożywienia albo gdy karmnik jest pusty.

GARNCARZ RODAWY

Umieszczone jaja są znacznikami. Pod żadnym innym względem nie liczą się jako jaja na planszy. Pola, na których znajdują się te jaja, są puste na potrzeby zdolności, które liczą puste pola.

Jeśli na polu z jajem pozostawionym przez garncarza rdzawego chcesz umieścić ptaka ze zdolnością przenoszenia się, a masz jeszcze puste pole w tym siedlisku, możesz przesunąć jajo na następne pole, aby zrobić miejsce dla tego ptaka (nie możesz odrzucić tego jaja).



CHRUŚCIAK PUNAŃSKI GRZYWOSZYJKA AMAZOŃSKA KLESZCZOJAD GŁADKODZIOPY NANDU SZARE SROKAL BIAŁOGARDŁY	Sąsiednie karty ptaków to te, które znajdują się bezpośrednio nad i pod daną kartą oraz po jej lewej i prawej stronie. Nie liczą się karty stykające się z nią rogiem.
CHRONKA PRĘGOWANA CZAKALAKA PÓŁNOCNA KARAKARA JASNOGŁOWA TANGARKA ZIELONOGŁOWA	Gdy używasz zdolności tych ptaków, nie zabieraj kości pożywienia z karmnika. Jeśli w karmniku jest dostępny dany rodzaj pożywienia, weź odpowiedni żeton z zasobów ogólnych i w zależności od zdolności dodaj go do swoich zasobów albo przechowaj na karcie. Sprawdź zawartość karmnika natychmiast po rzucie kośćmi. Jeśli po ponownym napełnieniu karmnika aktywny gracz zdobędzie pożywienie, nie zapobiega to wzięciu przez Ciebie żetonu pożywienia tego samego rodzaju. Możesz wziąć tylko 1 żeton na aktywację, nawet jeśli w karmniku jest więcej kości wskazujących dany rodzaj pożywienia. W rzadkiej sytuacji, kiedy po ponownym napełnieniu karmnika przez aktywnego gracza wszystkie kości wskażą 1 rodzaj pożywienia, zdolność Twojego ptaka nie może skłonić tego gracza do przerzutu.
INDYGÓWKA NIEBIESKA KARDYNAŁEK CZUBATY ŚWIERGOTEK PATAGOŃSKI	Druga karta ptaka musi zostać umieszczona zgodnie z zasadami. Nie możesz zostawić żadnego pustego pola na lewo od niej.
JEDNORÓG	Jako że ten ptak faktycznie ma róg, liczy się na potrzeby karty bonusowej Anatom.
NANDU SZARE PERKOZ KRÓTKOSKRZYDEŁY PINGWIN SKALNY	Te ptaki są nietolami. Przypomina o tym symbol * w miejscu rozpiętości skrzydeł. Na potrzeby każdej zdolności lub karty bonusowej z warunkiem dotyczącym rozpiętości skrzydeł nietoly działają jak dzokery (np. zawsze spełniają warunek rozpiętości skrzydeł w przypadku zdolności drapieżników, a w przypadku kart bonusowych punktujących za ptaki ułożone w rosnącej albo malejącej kolejności mogą być traktowane jak ptaki o dowolnej rozpiętości skrzydeł).



Ze względu na zmienioną wartość procentową podczas gry z tym dodatkiem nie zaleca się korzystania z 4 kart bonusowych z gry podstawowej: *Anatoma*, *Fotografa*, *Głobtrotera* i *Kartografa*. Jednak dla graczy, którzy chcą ich używać, zamieszczamy zestawienie terminów.

KOLORY

ametystowy
biały
błękitny
brązowawy
brązowy
ciemny
cynamonowy
czarny
czerwony
fioletowy
granatowy
hiacyntowy
indygo
jasny
karmazynowy
kрасny
kruczy
miedziany
modry
niebieski
oliwkowy
purpurowy
rdzawy
rubinowy
rudy
szafirowy
szary
szkarłatny
szmaragdowy
śniady
tęczowy
topazowy
zielony
złotawy
złoty
żółty

NAZWY GEOGRAFICZNE

amazoński
amerykański
Andy
andyjski
Antyle
bagienny
brazylijski
chilijski
hawański
kolumbijski
meksykański
nizinny
oaza
patagoński
południowy
północny
peria
punański

CZĘŚCI CIAŁA

brew
broda
brzuch
czoło (-czelny)
czub
dziób
gardło
głowa
grzbiet
grzywa
kark
lico
noga
ogon
pióro
róg
rzyć
skrzydło
sterówka (-sterny)
szpon
szyja
ucho
wąsy

OPRACOWANIE

- Informacje na temat ptaków zostały zaczerpnięte ze strony internetowej *Birds of the World* (birdsoftheworld.org).
- Autorami fotografii, które były inspiracją dla ilustratorek, są:
 - » Haniel Pulido – www.falconshots.com
 - » Glenn Bartley – www.glennbartley.com
 - » Wilmer Quiceno – www.flickr.com/photos/wilmerquiceno
 - » Craig Chaddock – www.flickr.com/photos/craigchaddock
- Wizerunki ptaków i inne ilustracje znajdziecie na stronie www.nataliarojasart.com.
- Krój czcionki Cardenio Modern został zaprojektowany przez Nilsa Cordesa (nilscordes.com).
- Autorami projektu graficznego są Christine Santana i Karel Titeca.
- Rewersy kart kolibrów i kart Automy stworzyła Clémentine Campardou.

GŁÓWNI TESTERZY

Miles Bensky, Artur Carvalho, Blake Chursinoff, Kent Davies, Jack Eschenroeder, Allie Feiner, Brett Kerr, Nick Korte, Tyler McKinnon, Amanda Milne, Crystal Nevin, Amy Niggel, Dan Risse, Dominick Salazar, Todd Sattersten, Nathan Smith, Jen Specht, Caroline Urban, Connie Vogelmann

TESTERZY

Ethan Abelman, Frank Albenesius, Juliana Andersen, Laura Ashton, Mike Bartoo-Abud, Jessica Bensky, Leona Bensky, Andrew Beyer, Katey Bolter, Amy Brown, Amy Buckley, VL Buzdygon, Steve Calomino, Cass Caveney, Bethany Christensen, Caleb Chursinoff, Matt Cohen, Paula Collier, Dominic Crapuchettes, Michelle Davies, Tabitha Drum, Garrett Feiner, Ross Furbush, Will Goodman, Lawrence Graham, Madeline Halperin, Melissa Halstead, Mallory Hinks, Joe Ivancic, Ben Jones, Lindsay Judd, Travis Judd, Jim Kangas, Lauren Kerr, Sarah Kinne, Gene Koo, Sarah Korte, David Kwong, Gary Linsey, Janet Linsey, Kevin Linsey, Roger Loor, Kirsten Lunde, Matt Malara, Dave Mansell, Emily Mansell, Amy McKinnon, Finn McKinnon, Maya McKinnon, Mark Milleville, Nick Myers, Matthew Nelson, Jason Nevin, Bryce Niggel, Claire Niggel, James Niggel, Lucas Niggel, Michael Niggel, Matthew O'Malley, Jack Otto, Nicola Paston, Charlie Pavlisich, Emily Pavlisich, Jason Pearce, Krystal Quinlan, Natasha Riegle, Jim Risse, Geoff Roth, Shelby Rudolph, Suz Ryu, Ana Salazar, Iasha Salerno, Lana Salerno, Julia Schiller, Sally Schoolmaster, Megan Sisco, Katie Smith, Lukas Smith, Meaghan Smith, Tristan Smith, Sarah Starke, Addie Thompson, Jamie Tigges, Y.R. Tillotson, Sallie Tisdale, Lorna Tomes, Peter True, David Vestal, Christopher Wildwes

REDAKCJA I KOREKTA

Brian Chandler, Karel Titeca, Crystal Nevin, Dana Rickle, Josh Ward, Travis Willse

TEŁMACZENIE WERSJI POLSKIEJ

Agnieszka Chrzanowska

REDAKCJA, KOREKTA I SKŁAD WERSJI POLSKIEJ

zespół Rebel



rebel



**STONEMAIER
GAMES**