



1-5



8+



30'

Zasady rozgrywki dla
1 gracza znajdują się
na karcie Trybu Solo.



POWER PLANTS

GRA AUTORSTWA
ADAMA E. DAULTONA
Z ILUSTRACJAMI APOLLINE ETIENNE

Każdy czarodziej wie, że do zaklęć najlepsze są świeże składniki. Niestety w mieście znajduje się tylko jedna działka z żyzną glebą odpowiednią do uprawy magicznych roślin. Wszyscy przystają na „dzielenie się” ogrodem, jednak ty masz plan. Twoje lojalne chochliki wykorzystają moce roślin i przenikną do rosnącego ogrodu, by w momencie jego pełnego rozkwitu najpotężniejsze grządki stały się TWOJE!

Jesteś czarodziejem

W grze **Power Plants** razem ze swoimi rywalami uprawiacie wspólny **ogród** magicznych **roślin**. Będziesz dokładał do niego grządki, wybierając pomiędzy ich niesamowitymi **mocami Kielkowania** oraz **mocami Wzrostu**. Pielęgnuj ogród, zbieraj magiczne **klejnoty** i wysyłaj swoje lojalne **chochliki**, by kontrolować najcenniejsze **pola** upraw!

Jak wygrać

Na koniec gry otrzymasz punkty za zebrane klejnoty, specjalne rośliny i, **co najważniejsze**, wartość kontrolowanych przez ciebie pól upraw! *Większe pola są warte więcej punktów. Kontroluj **więcej grządek** niż przeciwnicy, by kontrolować pole; remis wygrywają **grządki o najniższym numerze**. Jeżeli masz najwięcej punktów, zwyciężasz!*



Tryb treningowy

Grasz ze swoimi dziećmi? To twoje pierwsze podejście do **Power Plants**? Powinieneś zajrzeć do **Trybu Treningowego** na końcu tej instrukcji. Najpierw przeczytaj pełne zasady (*nie ma ich wiele*), a następnie zastosuj sugerowane zmiany. To płynne i szybkie wprowadzenie do gry, dzięki któremu opanowanie kolejnych rozgrywek będzie pestką!

Zawartość

64 kafle grządek

Po 8 dla każdego typu rośliny, ponumerowane od 1 do 8



8 kart roślin



8 alternatywnych kart roślin

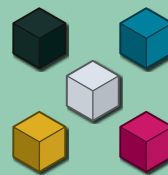
Każdemu rodzajowi grządki przypisano **alternatywną kartę rośliny**, którą możecie użyć. W czasie kilku pierwszych rozgrywek nie wyciągajcie ich z pudełka z grą – są trochę bardziej skomplikowane od tych standardowych. Rozpoznać alternatywne wersje po ciemniejszym tle opisu i **symbolu alternatywnej rośliny** obok nazwy.



Kiedy będziecie gotowi na wprowadzenie do swoich rozgrywek dodatkowych zasad, zajrzyjcie do sekcji Alternatywne rośliny na stronie 7.

100 znaczników chochlików

po 20 dla każdego gracza



1 sakwa



1 pionek czarodzieja

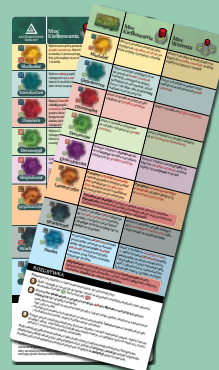


80 żetonów klejnotów

o różnych wartościach



5 kart pomocy



Przygotowanie do gry

- 1 Zdecydujcie, których 5 roślin chcecie używać w rozgrywkę (lub wybierzcie 5 roślin losowo).

Umieśćcie odpowiadające im **karty roślin** na stole, tworząc **kolumnę**.

Kolejność kart w kolumnie zależy od **pory**.



Poranne rośliny na górze.



Popołudniowe rośliny pośrodku.



Nocne rośliny na dole.

Kolejność roślin **w obrębie** danej pory powinna zostać ustalona losowo.

- 2 Wyjmijcie z pudełka z grą 5 odpowiednich zestawów kafli grządek (odpowiadających kartom roślin znajdującym się w kolumnie).



W grze na **2 graczy** odłóżcie z powrotem do pudełka kafle oznaczone numerami 7 i 8 (ze wszystkich 5 zestawów).



W grze na **3 graczy** odłóżcie z powrotem do pudełka kafle oznaczone numerem 8 (ze wszystkich 5 zestawów).

- 3 Załóżcie **ogród**. Połączcie 5 grządek, używając **kafli o najwyższym numerze** (przykładowo w grze na 3 graczy najwyższym numerem jest 7). **Dokładne położenie** grządek w formacji nie ma znaczenia. *Zostawcie miejsce wokół krawędzi, by ogród mógł się rozrastać!*

- 4 Umieśćcie pozostałe grządki w **sakwie** i dobrze je wymieszajcie. Dobierzcie 3 grządki z sakwy, by utworzyć obszar nazywany **rozsadnikiem** w pobliżu kolumny kart.



W grze na **5 graczy** dobierzcie 2 dodatkowe grządki do rozsadnika, tak by znalazło się w nim w sumie 5 grządek.

- 5 Utwórzcie stos żetonów **klejnotów**.
- 6 Każdy z graczy wybiera kolor. Weź **20 chochlików** swojego koloru i, opcjonalnie, kartę pomocy. Wybierzcie losowo **pierwszego gracza** i dajcie mu **pionek czarodzieja**.
- 7 Rozpoczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy dobiera na swoją rękę **2 kafle** grządki z sakwy. Dobrane grządki są widoczne dla pozostałych graczy, nie należy ich ukrywać! Jeśli dobierzesz 2 grządki tego samego rodzaju, możesz **zamienić** 1 z nich na którąś z grządek znajdujących się w rozsadniku.

Jesteście gotowi, by zacząć!

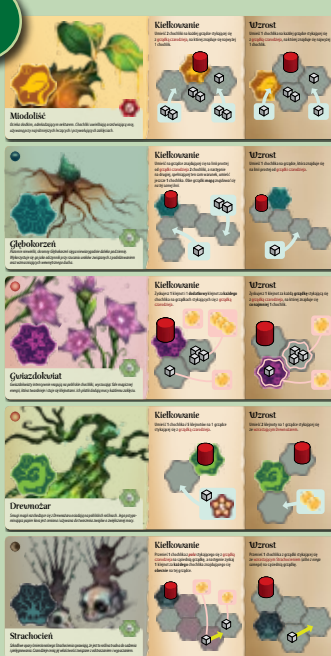
Jaka kombinacja roślin będzie odpowiednia?

Choć dowolne połączenie 5 roślin pozwoli na dobrą zabawę, użycie co najmniej 2 porannych, 1 popołudniowej i 1 nocnej rośliny uczyni grę szczególnie zrównoważoną.

Na rewersach kart znajdują się symbole pory, możecie więc losowo wybrać rośliny zgodnie z przypisaną do nich porą.



1



5

ŻETONY
KLEJNOTÓW

OBSZAR GRY

3

OGRÓD

KOLUMNA
KART

ROZSADNIK

4

7

6

ELEMENTY
GRY
RÓŻOWEGO
GRACZA

Rozgrywka

Wykonujcie swoje tury, rozpoczynając od pierwszego gracza, i kontynuujcie zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozgrywajcie je, dopóki sakwa nie będzie pusta; wkrótce potem kończy się gra i należy podliczyć punktację. **Twoja tura** to 3 proste kroki:

1 Dołóż grządkę

- Wybierz **1 grządkę** ze swojej ręki, umieść na niej pionek **czarodzieja**, a następnie **połóż** ją na dowolnej działce wzdłuż krawędzi ogrodu (*działka to puste miejsce obok grządki*).
- Większość** roślin pozwala na umieszczenie **darmowego chochlika** ze swoich zasobów na nowej, właśnie **dołożonej grządce**. Dla pewności sprawdź symbol na karcie rośliny.



Darmowy chochlik.



Brak darmowego chochlika.

Następnie czeka cię podjęcie ważnej decyzji:

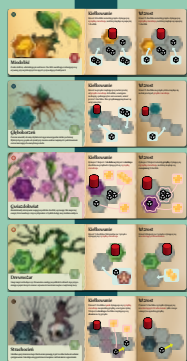
2 Kielkowanie czy Wzrost?



Jeśli wybierzesz **Kielkowanie**, aktywujesz **moc Kielkowania** wyłącznie na **grządce czarodzieja** (czyli na tej, którą właśnie dołożyłeś).



Jeśli wybierzesz **Wzrost**, aktywujesz **moc Wzrostu** na **każdej grządce stykającej się z grządką czarodzieja** (ale **nie** na samej grządce czarodzieja). Rozpatrz każdą wznastającą grządkę jedną po drugiej.



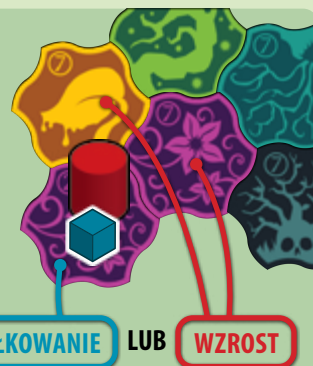
- Kiedy **Wzrost** następuje na więcej niż jednej grządce, należy rozpatrzyć jego efekty zgodnie z **kolejnością w kolumnie kart** (idąc z góry na dół). Jeśli wznastająca grządki zawierają więcej niż jedną grządkę **tego samego rodzaju**, ich kolejność rozpatrywania (w ramach danego rodzaju) zależy od ciebie.
- Zarówno przy Kielkowaniu, jak i Wzroście **możesz zrezygnować** z aktywowania mocy dowolnej grządki spośród tych, na których wolno ci ją aktywować.



Możesz położyć ten Gwiazdokwiat (zapewniający darmowego chochlika) na dowolną działkę wokół ogrodu. Wybierasz właśnie umieszczoną działkę.

Kielkowanie czy Wzrost?

- Jeśli wybierzesz **Kielkowanie**, aktywujesz **moc Kielkowania** dołożonego właśnie Gwiazdokwiatu.
- Jeśli wybierzesz **Wzrost**, aktywujesz **moc Wzrostu** Miodoliścia i Gwiazdokwiatu stykających się z nową grządką.



- Wybierasz **Wzrost**. Kolumna kart pokazuje kolejność aktywacji... Najpierw Miodoliść, następnie Gwiazdokwiat.

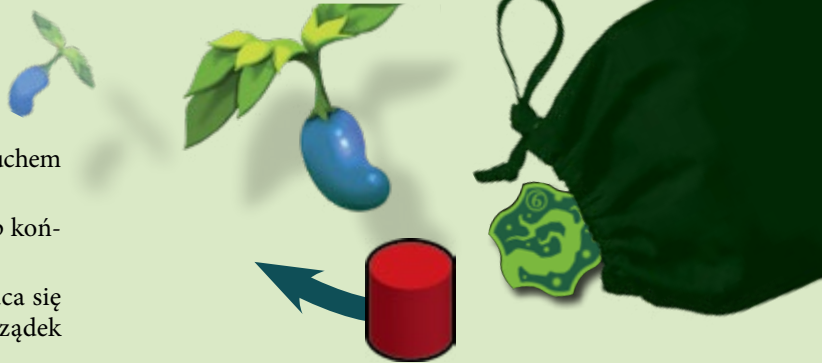
- 1 Wznastający Miodoliść** pozwala ci na umieszczenie 1 chochlika na każdej grządce stykającej się z tą, na której stoi pionek czarodzieja.
- 2 Wznastający Gwiazdokwiat** pozwala ci otrzymać 1 klejnot za każdą zajęętą grządkę (taką, na której znajduje się chochlik) stykającą się z tą, na której stoi pionek czarodzieja. Dzięki Miodoliściowi obecnie są 2 takie grządki! Weź ze stosu żetony klejnotów o łącznej wartości 2.



3 Dobierz grządkę

Przekaż pionek czarodzieja kolejnemu graczowi (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) i **dobierz losową grządkę** z sakwy.

- Jeśli dobierzesz **ostatnią** grządkę, **ogłoś**, że nadchodzi Etap końcowy (*patrz niżej*)!
- Jeśli dobierzesz grządkę tego samego rodzaju, co znajdująca się już na twojej ręce, możesz zamienić 1 z nich na którąś z grządek z **rozsadnika**.



Co należy wiedzieć o grządkach i Mocach

• **BARDZO WAŻNE:** W danej chwili na jednej grządce **nie mogą** znajdować się chochliki więcej niż jednego czarodzieja.

• Jeśli masz umieścić chochlika na grządce, na której znajduje się jakikolwiek chochlik przeciwnika, **zamiast** dokładać swojego chochlika, musisz **wygnąć** stamtąd chochlika innego gracza.

• Kiedy twój chochlik zostaje **przeniesiony** na grządkę z choć 1 chochlikiem przeciwnika, twój przenoszony chochlik **oraz** 1 chochlik przeciwnika zostają wygnane.

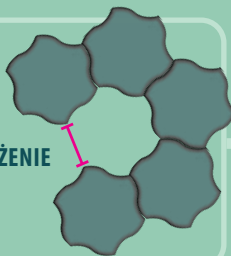
• Chochliki, które **umieszczasz** na grządkach, bierzesz ze swoich **zasobów**. Twoje **wygnane** chochliki wracają do twoich zasobów. Nie ma limitu liczby chochlików jednego gracza, które mogą znajdować się na jednej grządce.

• Jeśli musisz umieścić chochlika na grządce, ale nie masz żadnego w swoich zasobach, musisz wycofać **wybranego przez siebie** własnego chochlika z dowolnej grządki do swoich zasobów, a następnie użyć go (umieścić na grządce).

• **Nie musisz** rozpatrywać efektów aktywowanej mocy dla każdej grządki, dla której możesz to zrobić, ale jeśli się na to decydujesz, musisz rozpatrzyć efekt na tyle dokładnie, na ile jest to możliwe.

• Kiedy dokładasz grządkę, musisz być w stanie **wsunąć** ją na miejsce bez przechodzenia przez zwężenie. Jeśli potrącisz jakiegokolwiek grządki podczas **dozwolonego** zasadami dokładania, ponownie ustaw je w prawidłowy sposób.

ZWĘŻENIE



• Kiedy moc umieszcza **klejnoty** w ogrodzie, należy użyć klejnotów z ogólnego stosu, a nie tych posiadanych przez gracza.



Kielkowanie

Umieść 2 chochliki na każdej grządce stykającej się z grządką czarodzieja, na której znajduje się najwyższy 1 chochlik.



Przykładowo różowy gracz używa mocy Kielkowania nowego Miodoliścia, pozwalającej umieścić po 2 chochliki na każdej grządce sąsiadującej z pionkiem czarodzieja. Różowy gracz umieszcza 2 chochliki na pustej grządce Drewnożaru... jednak ponieważ na grządce Strachocienia znajduje się już niebieski chochlik, różowy gracz musi go wygnąć, a następnie może tam umieścić tylko 1 różowego chochlika.

Przykładowo nie możesz wsunąć grządki na działkę oznaczoną jako **X** z powodu zwężenia pomiędzy Głębokorzeniem i Drewnożarem.

Można dołożyć grządkę na działkę oznaczoną jako **✓** i aktywować moc Wzrostu sąsiadujących z nią Głębokorzenia i Drewnożaru.



Etap końcowy

Kiedy ostatnia grządka zostanie dobrana z sakwy, gracz, który wziął ją na rękę, musi to ogłosić. Następnie każdy z graczy rozgrywa swoją ostatnią turę (*każdy zakończy grę z jedną grządką na ręce*).

Jeśli którykolwiek z twoich chochlików zostanie wygnany **po tym**, jak rozegrasz swoją ostatnią turę, zyskujesz **2 klejnoty** za **każdego** wygnanego chochlika.

Po rozegraniu ostatnich tur wszystkich graczy zabawa dobiega końca; przejdźcie do **Punktacji**.

Żółty gracz rozegrał swoją ostatnią turę. Niebieski gracz aktywuje moc Kielkowania Cierniosplotu, co pozwala mu na umieszczenie 3 chochlików na grządce Strachocienia o numerze 5.

2 chochliki żółtego gracza zostają wygnane przez 2 pierwsze chochliki niebieskiego gracza; trzeci niebieski chochlik zostaje umieszczony na grządce. Żółty gracz zyskuje 4 klejnoty za swoje 2 wygnane chochliki.



Punktacja

Śledź swój wynik za pomocą klejnotów. Każdy klejnot wartý jest 1 punkt.

- 1 W czasie rozgrywki mogłeś zyskać klejnoty – każdy z nich wlicza się do twojej punktacji. W zależności od roślin w grze możesz ich mieć od zera do całkiem sporo.
- 2 Niektóre karty roślin (na przykład Łamiszczęka) wspominają o punktacji w Etapie końcowym. Treść karty powie ci, kiedy dokładnie należy rozpatrzyć owe zasady. Upewnij się, że zrobisz to w odpowiednim momencie.



- 3 Zbierz klejnoty z każdej grządki, na której znajduje się choć 1 twój chochlik. Odłóżcie na ogólny stos klejnoty z grządek, na których nie ma chochlików.
- 4 Policz punkty za każde pole upraw (*pole to połączona grupa 1 lub więcej grządek tego samego rodzaju*). Wartość punktowa pola zależy od jego wielkości (*wielkość pola to liczba wchodzących w jego skład grządek*). Patrz *Tabela punktacji pól po prawej*.

Po zliczeniu punktów za dane pole ostrożnie zabierz je z ogrodu, żeby pamiętać, które pola zostały już uwzględnione w punktacji.

- Każde pole zapewnia punkty za **pierwsze i drugie miejsce**. Zajmujesz pierwsze miejsce, jeśli kontrolujesz **najwięcej grządek** na polu, a drugie, jeśli kontrolujesz **drugą w kolejności** liczbę grządek na polu.
- Jeśli kontrolujesz co najmniej 1 grządkę na polu, ale **nie zajmujesz pierwszego ani drugiego miejsca**, otrzymujesz za to pole **1 punkt**.
- Liczba twoich chochlików na danym polu **nie ma znaczenia**; liczy się tylko liczba kontrolowanych przez ciebie grządek.
- W przypadku **remisu** przy rozstrzyganiu kontroli nad polem rozpatrywany jest on na korzyść tego z remisujących graczy, który kontroluje **grządkę o najniższym numerze** na tym polu..

Po zakończeniu zliczania punktów wygrywa gracz posiadający największą liczbę klejnotów!

W przypadku remisu rozstrzygany jest on na korzyść tego z remisujących graczy, który ma **najwięcej chochlików** w ogrodzie. Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą ze sobą zwycięstwo... ale w czasie kolejnej rozgrywki patrzą na siebie podejrzliwie!



TABELA PUNKTACJI PÓL

Wielkość pola	Pierwsze miejsce	Drugie miejsce	Pozostali
1 grządka	1	×	×
2 grządki	3	1	×
3 grządki	5	2	1
4 grządki	7	3	1
5 grządek	9	4	1
6 grządek	11	5	1
7 grządek	13	6	1
8+ grządek	15	7	1

Poniżej znajduje się kilka przykładów punktacji pól. Pamiętaj, że **a)** liczba twoich **chochlików** na danym polu nie ma znaczenia, liczy się tylko liczba kontrolowanych przez ciebie **grządek**; **b)** remisy rozstrzygane są na korzyść tego z remisujących graczy, który kontroluje **grządkę o najniższym numerze** na danym polu.

- Niebieski gracz jest na pierwszym miejscu i otrzymuje 3 punkty.

- Żółty gracz, po rozpatrzeniu remisu, jest na pierwszym miejscu i otrzymuje 5 punktów.
- Różowy gracz, po rozpatrzeniu remisu, jest na drugim miejscu i otrzymuje 2 punkty.
- Niebieski gracz otrzymuje 1 punkt.

- Niebieski gracz, po rozpatrzeniu remisu, jest na pierwszym miejscu i otrzymuje 3 punkty.
- Żółty gracz jest na drugim miejscu i otrzymuje 1 punkt.

- Żółty gracz jest na pierwszym miejscu i otrzymuje 11 punktów.
- Niebieski gracz jest na drugim miejscu i otrzymuje 5 punktów.
- Różowy gracz otrzymuje 1 punkt.

- Różowy gracz jest na pierwszym miejscu i otrzymuje 7 punktów.
- Żółty gracz, po rozpatrzeniu remisu, jest na drugim miejscu i otrzymuje 3 punkty.
- Niebieski gracz otrzymuje 1 punkt.

Terminy, które zobaczysz na kartach

- **Klejnoty:** Skryzalizowana magiczna energia generowana przez niektóre z roślin w ogrodzie. Klejnoty to punkty – chcesz je.
- **Chochliki:** Magiczne duchy ogrodu. Ich obecność określa, kto kontroluje grządki oraz pola w ogrodzie.
- **Grządka:** Pojedynczy kafel.
- **Pole:** Skrót od „pole upraw”. Połączona grupa grządek tego samego typu. Pojedyncza grządka nadal jest małym polem.
- **Działka:** Puste miejsce obok istniejącej grządki, na którym nie została umieszczona jeszcze żadna grządka.
- **Kontrola:** Kontrolujesz grządkę, jeśli jest na niej choć 1 z twoich chochlików. Kontrolujesz pole, jeśli kontrolujesz na nim więcej grządek niż inni gracze. *Remisy rozstrzygane są na korzyść tego z remisujących graczy, który kontroluje na danym polu grządkę o najniższym numerze.*
- **Odblokowana i zablokowana grządka:** Grządka jest **odblokowana**, jeśli można wysunąć ją z ogrodu bez przechodzenia przez zwężenie **oraz** jeśli usunięcie grządki **nie doprowadziłoby** do rozdzielenia ogrodu na więcej niż 1 część. W innym wypadku grządka jest **zablokowana**.
- **Samotny chochlik:** Jedyny chochlik na grządce.
- **Chochlik przeciwnika:** Chochlik należący do innego gracza.
- **Wolna grządka:** Grządka, na której nie ma chochlików.
- **Pusta grządka:** Grządka, na której nie ma niczego.



△ Alternatywne rośliny △

Alternatywne karty roślin zapewniają ogrodnikowi dużo większą różnorodność. Ich moce przypominają te standardowe, ale są trochę bardziej złożone. Zwróć uwagę na to, że standardowa i alternatywna wersja jednej rośliny **nie mogą** występować jednocześnie w rozgrywce, ponieważ obie używają tych samych 8 kafli grządek.

Jeśli wybieracie używane w rozgrywce rośliny losowo i dobierzecie kartę pasującą do kafli, które są już w grze, odrzućcie ją i dobierzcie kolejną.

W czasie kilku pierwszych rozgrywek zrezygnujcie z alternatywnych roślin. Kiedy poczujecie się gotowi, spróbujcie dodać 1 lub 2 alternatywne rośliny do tych, które już znacie.



Przykładowo **Fasolot** oraz jego alternatywna wersja, **Fasolep**, używają jednego zestawu kafli, więc nie mogą występować jednocześnie w tej samej rozgrywce.

Pierwsza gra? Wypróbuj Tryb Treningowy!

Czasem (szczególnie w przypadku początkujących lub młodszych graczy) opanowanie mocy **Kiełkowania** i **Wzrostu** każdej rośliny w pierwszej rozgrywce może być trudne. **Tryb Treningowy** pomoże zaznajomić się z roślinami przed rozpoczęciem korzystania z pełnych zasad. Polecamy wypróbowanie go przy waszym pierwszym podejściu – jest szybki!

Użyjcie tych 5 roślin:



Wszystkie skupiają się na umieszczaniu chochlików w ogrodzie lub na zdobywaniu klejnotów. Pozostałe rośliny wprowadzają bardziej unikalne i konfrontacyjne moce.

Zakryjcie moce Wzrostu

Skorzystajcie z kart roślin niebiorących udziału w grze, by zakryć moce **Wzrostu** w utworzonej kolumnie, jak w przykładzie po prawej. Nie będziecie potrzebowali tych informacji.

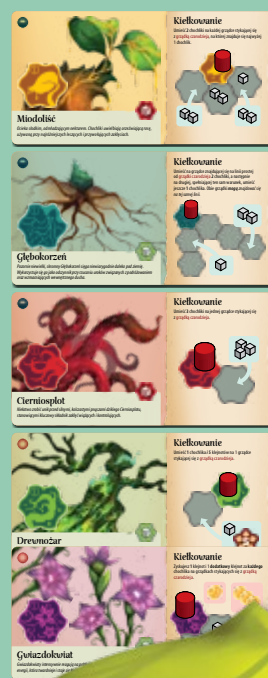
Tylko Kiełkowanie!

Zgadza się, będziecie używali **wyłącznie mocy Kiełkowania**. Nauczenie się 5 efektów zamiast 10 jest o wiele łatwiejsze, dzięki czemu zaczniecie grać szybko i bez problemu. Wszystko inne działa tak samo, jak w pełnej grze. Po szybkim Trybie Treningowym będziecie od razu gotowi na więcej!

Jestem gotowy... co dalej?

Cóż, możecie zagrać ponownie w Trybie Treningowym, używając innych roślin, lub wypróbować pełną grę z roślinami, które już znacie. Każda decyzja jest dobra!

Pamiętaj, że każda z roślin ma tak naprawdę tylko jedną „osobowość”. Pomyśl o mocach Kiełkowania jak o ulepszonych wersjach mocy Wzrostu. Przykładowo Miodoliść pozwala umieszczać chochliki na grządkach stykających się z pionkiem czarodzieja. Jego moc Kiełkowania robi to po prostu lepiej niż moc Wzrostu. Drewnożar dodaje klejnoty do ogrodu. Strachocien przemieszcza chochliki... i tak dalej!



Autorzy i podziękowania

PROJEKT GRY
ADAM E. DAULTON

ILUSTRACJE
APOLLINE ETIENNE

GRAFIKI I ZASADY
JOSHUA CAPPEL

ROZWÓJ GRY
KTBG & JORY FRYE CAPPEL

DYREKTOR KOMUNIKACJI
SEAN JACQUEMAIN

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM
HELAINA CAPPEL

Adam dziękuje: wspaniałemu zespołowi KTBG (co za rok) i wszystkim testerom, którzy umożliwili powstanie tej gry: Erik Angelotti, Janna i Jonathan Baker, Travis Chance, Kaylee Daulton, Krista Daulton, Mark i Markita Daulton, Austin Frey, Jason Funk, Christopher Gaizet, Jack Graham, Chris Hamm, Tyler Holmes, Charlie Hoopes, Jeff Huter, Brian Ivanson, Sean Johnson, Jonathan Kafoure, AJ Lambeth, Nick Little, Jason Locke, Brian McCarty, Marty McCoy, Patrick McNeal, Max Michael, David Miller, Justin Moe, Annie i Jer Bear Montz, Chanae Morris, Julia i Patrick Olmstead, Payton Price, Matt Saefkow, Trevor Schwirtz, JT Smith, Ann Marie i Steve Shambaugh, Christopher Stayton, Scott Stayton, Pete Stewart, Taylor Swango, Kyle Walterbach, Mark Wisdom i wspaniali ludzie z Protospiel Indy.

KTBG dziękuje: wszystkim entuzjastycznie nastawionym testerom, w tym Aubrey, Jory, Ruth, Aaron, Rowan i Dana Cappel, Orly i Adi Gutstadt, Steve i Sadie Dudkiewicz, Adam Marostica, Jordy Rolfe, Andrew Wolf, Erica Bouyouiris oraz Eric Lang. Jak zawsze ekipie Jacquemain. Davidowi Diaz i ludziom z Mesa za piękną wideografię i animacje. Gabrielowi i Connorowi Martin z Trayforge za piękny insert. Alex Radcliffe, Derek i Lizzy Funkhouser, Mik & Starla z OFPG, Richard Hamm, rodzina Burell, Jesse Anderson, Will i Sara Meadows, Beneeta Kaur oraz Jon-Paul Decosse. Chcemy też podziękować naszym niewiarygodnie rozmownym i entuzjastycznym wspierającym z Kickstartera, bez których wydanie żadnej z tych gier nie byłoby możliwe. Szczególnie chłopakowi Kelly.



Opublikowane z miłością
przez KTBG
www.kidstablebg.com
©2022 All rights reserved

WERSJA POLSKA
Szef projektu Power Plants
Radosław Staszewski
Tłumaczenie
Michał Misztal
Redakcja i korekta
Anna Jakubowska,
Radosław Staszewski
Skład i opracowanie graficzne
Piotr Herla
Wydawca
Alis Games Sp. z o.o.
Bosmańska 8, 43-300 Bielsko-Biała
Alis.Games 2024