

WIEK PARY

GRA DLA 2-5 WYNALAZCÓW, ZAPROJEKTOWANA PRZEZ WYSOCE POWAŻANEGO
ALEXA CHURCHILLA, WIELMOŻNEGO PANA Z CAMBRIDGESHIRE.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:



1 PŁANSZA



1 ZNACZNIK GRACZA
ROZPOCZYNAJĄCEGO



21 ŻETONÓW
MULTYPLIKATORÓW
SIŁNIKÓW



8 DWUSTRONNYCH PŁANSZ WYNALAZCÓW

20 ZNACZNIKÓW MECHANIKÓW ORAZ
5 ZNACZNIKÓW AUTOMATÓW W 5-CIU RÓŻNYCH
KOLORACH GRACZY



28 KAFELKÓW
ERY I



23 KAFELKI
ERY II



16 KAFELKÓW
ERY III



60 KAFELKÓW PODSTAWOWYCH SIŁNIKÓW:
20 MECHANICZNYCH



20 PAROWYCH



20 ELEKTRYCZNYCH



8 KAFELKÓW
STARTOWYCH ERY I



15 KAFELKÓW
WYNALAZCÓW



45 ŻETONÓW
ZEGARÓW



42 ŻETONY FUNTÓW O WARTOŚCI:
1 (30 SZT.) ORAZ 5 (12 SZT.)



42 ŻETONY PRESTIŻU O WARTOŚCI:
1 (21 SZT.) ORAZ 5 (21 SZT.)



- PROF. LUCIUS FITZGERALD -

„Panie i Panowie witajcie w Steam Works, w grze, gdzie koła zębate, para i elektryczność napędzą Wasze niezwykle maszyny. Każdy z Was ma szansę przysłużyć się nauce i zdobyć należny prestiż, a co najważniejsze - oficjalny tytuł Nadwornego Wynalazcy Jej Królewskiej Mości. Musicie tylko... skonstruować jak najlepsze maszyny! Czekam Was wyścig z czasem. Ale nie martwcie się... pomocne okazać się mogą wynalazki Waszych rywali, z których będziecie mogli korzystać w trakcie gry. Ten z Was, który zdobędzie najwięcej punktów prestiżu, otrzyma na końcu gry tytuł szlachcica i zostanie ogłoszony zwycięzcą!”

Rozgrywka w Steam Works trwa trzy Ery, a każda z nich składa się z następujących po sobie rund.

W każdej rundzie będziesz wysyłał swoich mechaników do pracy, płacąc im (z reguły) określoną pensję. Będą oni uruchamiali dla ciebie maszyny, które ty i inni Wynalazcy skonstruowaliście.

Dzięki wspomnianym maszynom będziesz mógł pozyskiwać nowe silniki z zasobów ogólnych lub dodatkowe komponenty z pasów transmisyjnych, tak potrzebne w pracy Wynalazcy! Z ich pomocą zbudujesz jeszcze większe i bardziej złożone maszyny, które urzeczywistnią twoją nieskrępowaną twórczą wyobraźnię.

Z każdą kolejną Erą postęp technologii sprawi, że do twojej dyspozycji będą oddane coraz nowocześniejsze silniki i komponenty, niezbędne do tworzenia większych maszyn. Zaś te mniejsze, które staną się przestarzałe, będziesz mógł w łatwy sposób zmodernizować.



-LORD BRODERICK AYRE WHITAKER-

„Może się zdarzyć, że w trakcie gry skończą się funty lub żetony prestiżu. W takiej sytuacji użyj dowolnych elementów w ich zastępstwie. Natomiast, jeśli będziesz miał w swoich zasobach dużo silników jednego rodzaju, użyj znacznika multiplikatora, a pojedyncze kafelki zwróć do zasobów ogólnych”.

1 PLANSZA:

Ułóż planszę na środku stołu tak, aby każdy z graczy miał do niej swobodny dostęp.

2 SORTOWANIE KAFELKÓW:

Wszystkie kafelki posortuj według ich rodzaju i utwórz z nich osobne zakryte stopy. Najpierw posortuj kafelki Ery I, II i III, kafelki startowe Ery I oraz kafelki Wynalazców. Następnie przygotuj kafelki podstawowych silników, formując z nich trzy osobne stopy silników: mechanicznych, parowych i elektrycznych. Sortując kafelki, kieruj się symbolami na ich odwrocie. Plansze Wynalazców (z wizerunkami postaci) odłóż na razie na bok.

Osiem kafelków startowych Ery I (zielony rewers) potasuj i rozłóż stroną odkrytą na niebieskich polach na pasie transmisyjnym (dla Ery I). Pola na białym i czerwonym pasie transmisyjnym (dla Ery II i III) pozostaw na razie puste.

Następnie potasuj osobno kafelki każdej Ery (I, II oraz III) i umieść je w zakrytych stosach na wyznaczonych polach na planszy (na początku pasów transmisyjnych każdego koloru). Przygotowane wcześniej kafelki podstawowych silników: mechanicznych, parowych i elektrycznych również umieść na planszy w stosach na przeznaczonych dla nich miejscach (w lewym górnym rogu).

3 GRACZ ROZPOCZYNAJĄCY:

Znacznik gracza rozpoczynającego przekaż temu graczowi, który ostatnio cokolwiek zbudował. Rozgrywka będzie toczyła się w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, rozpoczynając od gracza, który posiada ten znacznik.

4 PLANSZE WYNALAZCÓW:

W pierwszej rozgrywce sugerujemy, abyś rozdał każdemu z graczy jedną losową planszę Wynalazcy. Niech każdy z graczy położy ją przed sobą stroną A do góry. W kolejnych rozgrywkach wybierz losowo o jedną planszę więcej niż jest graczy (np. w rozgrywce 2-osobowej wybierz trzy plansze). Ostatni z graczy (czyli osoba siedząca po prawej stronie gracza rozpoczynającego) wybiera jedną planszę Wynalazcy spośród dostępnych w danej rozgrywce i decyduje, którą stronę użyje: stronę A czy B. Następnie kolejny gracz po

prawej stronie wybiera jedną z pozostałych plansz oraz jej stronę: A albo B. To samo robią kolejni gracze, do momentu, aż gracz rozpoczynający zostanie z dwoma ostatnimi planszami Wynalazców i dokona wyboru jednej z nich.

5 POCZĄTKOWE ZASOBY:

Rozdaj każdemu z graczy odpowiednie kafelki Wynalazców, funty, kafelki podstawowych silników i komponentów w takiej liczbie, jak zostało to pokazane na ich planszach Wynalazców. Niewykorzystane kafelki Wynalazców odłóż z powrotem do pudełka. Pozostałe żetony punktów prestiżu, żetony multiplikatorów silnika, żetony zegarów i funty połącz posegregowane obok planszy, tworząc z nich pulę zasobów ogólnych.

► **PAMIĘTAJ** ► *pobierz właściwe zasoby, tj. zasoby przewidziane dla strony A albo B (w zależności od tego, którą stronę planszy Wynalazcy wybrałeś w danej rozgrywce)!*

6 MECHANICY I AUTOMATA:

Rozdaj każdemu z graczy po dwa znaczniki mechaników w wybranym przez niego kolorze. Umieść swoich mechaników na planszy Wynalazcy na wyznaczonych do tego miejscach (dwa niebieskie pola). Pozostałe niewykorzystane znaczniki mechaników oraz znacznik automaty połącz na planszy na właściwych miejscach.

7 ŻETONY ZEGARÓW:

Przygotuj odpowiednią liczbę żetonów zegarów i rozmieść je na polu Ery II, Ery III oraz polu ostatniej Ery. Pola Ery II i III oznaczone są na planszy symbolem kłódki, natomiast pole ostatniej Ery oznaczone jest czerwonym ośmiokątem. Każde z tych pól posiada pewną liczbę nitów, która odpowiada liczbie graczy, a tym samym określa początkową liczbę żetonów zegarów. Dla przykładu, w trybie rozgrywki 4-osobowej umieść 4 żetony zegarów na polu Ery II, 12 żetonów na polu Ery III i 12 żetonów na polu ostatniej Ery.

► **PAMIĘTAJ** ► *w grze dwuosobowej żetony zegarów zastąp funtami (patrz: wariant 2-osobowy, str. 8).*

ILUSTRACJA PRZEDSTAWIAJĄCA PRZYGOTOWANIE DO GRY (DLA 4 GRACZY)



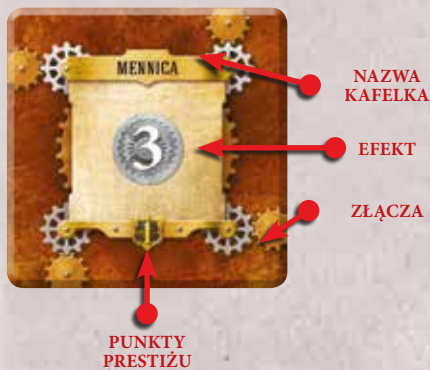
(Przykład 1) silnik mechaniczny:



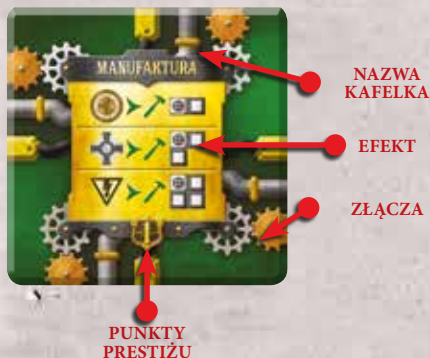
(Przykład 2) silnik uniwersalny (wytwarza każdy rodzaj energii):



(Przykład 3) komponent aktywowany za pomocą energii mechanicznej:



(Przykład 4) komponent uniwersalny (aktywowany za pomocą dowolnego rodzaju energii):



KAFELKI I MASZyny

Zanim poznasz szczegółowe zasady gry, zapoznaj się najpierw z kafelkami występującymi w grze (ich szczegółowy opis znajdziesz na stronie 12).

Na kafelkach znajdują się silniki oraz komponenty, które będziesz pobierał z pasa transmisyjnego po to, aby z ich pomocą konstruować wspaniałe maszyny (po tym jak aktywujesz efekt z symbolem manufaktury).

Silniki posiadają pola akcji, na których będziesz mógł umieszczać mechaników (przykład 1 i 2).

Silniki aktywują wszystkie bezpośrednio podłączone **komponenty**, które przynoszą określone efekty (przykład 3 i 4).

Silniki (oznaczone symbolem) w zależności od rodzaju, mogą dostarczać trzy rodzaje energii: mechaniczną , parową lub elektryczną . Niektóre komponenty potrzebują określonej energii, inne są uniwersalne i akceptują dowolny jej rodzaj. To ty wybierasz, które działanie komponentu aktywujesz, w zależności od dostarczonej do komponentu energii płynącej z podłączonego silnika.

Komponenty i silniki łączy się przy pomocy złączy – dzięki złączom odróżnisz, jaki rodzaj energii produkuje dany silnik oraz jaki rodzaj energii jest potrzebny, aby aktywować dany komponent.

Energia mechaniczna jest przekazywana poprzez koła zębate

Energia pochodząca z silnika parowego rozchodzi się przez rury

Energia elektryczna płynie przez przewody



W trakcie gry będziesz konstruował różnorodne maszyny, uruchamiał te, które wcześniej zbudowano, aktywując tym samym kombinacje rozmaitych efektów. Teraz, kiedy już wiesz na czym polega praca Wynalazcy, jesteś gotów, aby nauczyć się grać w Steam Works!

PRZEBIEG RUNDY I KOLEJNOŚĆ GRACZY

Zaczynając od gracza rozpoczynającego i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, ty i pozostali gracze będziecie kolejno wykonywać akcje. Gdy nadejdzie twoja kolej, możesz wykonać jedną z dwóch dostępnych akcji: zapłacić pensję i użyć mechanika lub spasować i pobrać dochód. Po tym jak każdy z was wykona akcje wszystkimi swoimi dostępnymi mechanikami, runda dobiega końca. Po niej następuje kolejna runda. W niektórych przypadkach koniec rundy oznaczać będzie rozpoczęcie kolejnej Ery (patrz: zakończenie rundy).

A: ZAPŁAĆ PENSJĘ I UŻYJ MECHANIKA

Zanim umieścisz mechanika na wybranym polu akcji, musisz opłacić jego pracę, wypłacając mu pensję. Koszt pensji jest nadrukowany pod właściwym polem mechanika na planszy Wynalazcy. Za pracę pierwszego mechanika nie płacisz nic, ale stawki rosną z każdym kolejnym użytym mechanikiem (przykład 5). Zawsze używaj dostępnych mechaników, zaczynając od tego, który znajduje się najbardziej na lewo na wyznaczonych polach planszy Wynalazcy.

Gdy zapłacisz mechanikowi jego pensję, umieść go na dowolnym niezajętym polu akcji i aktywuj związany z nim efekt (lub efekty). Mechanika możesz umieścić na polu akcji: na swojej planszy Wynalazcy (pola po prawej stronie) albo na kafelku silnika, który jest częścią dowolnej skonstruowanej maszyny. Każde z pól akcji może być zajęte tylko przez jednego mechanika. Jeśli na polu akcji, które planowałeś zająć, jest już znacznik innego gracza, nie możesz tam umieścić swojego mechanika.

NAGRODA: JEDEN ŻETON ZEGARA DLA WŁAŚCICIELA MASZyny

Kiedy umieścisz swojego mechanika na niezajętym polu akcji na silniku będącym częścią maszyny innego gracza, właściciel tej maszyny otrzymuje jeden żeton zegara z bieżącego stosu żetonów zegarów danej Ery (patrz przykład 6a). Na końcu gry każdy żeton zegara wart jest 1 punkt prestiżu! Nie otrzymujesz żetonu zegara w sytuacji, kiedy umieszczasz mechanika na polu akcji silnika, który jest częścią twojej maszyny.

Żetony zegarów pobiera się (zazwyczaj) ze stosu, który odlicza czas do rozpoczęcia kolejnej Ery gry (np. w trakcie Ery I pobiera się żetony odmierzające czas pozostały do rozpoczęcia Ery II). Jednak w sytuacji, gdy dostępna pula żetonów skończy się w trakcie trwania rundy, to do czasu jej zakończenia użyj żetonów z zasobów ogólnych (w takiej sytuacji nie pobieraj żetonów ze stosu następnej w kolejności Ery – przykład 6b). Jeśli zabraknie również i tych żetonów, weź w zamian żeton prestiżu o wartości 1.

► **PAMIĘTAJ** ► nie bój się korzystać z maszyn należących do innych graczy. Co prawda zyskają oni w ten sposób żeton zegara wart 1 punkt prestiżu, za to ty będziesz mógł wykonać przydatne dla siebie akcje.

(Przykład 5) za umieszczenie pierwszego mechanika na polu akcji Piotr nie płaci nic. Drugiemu mechanikowi Piotr musi wypłacić pensję w wysokości 1 funta, zaś trzeciemu 2 funty.



(Przykład 6a) w trakcie Ery I Michał uruchomił maszynę należącą do Piotra. Piotr otrzymuje ostatni żeton zegara ze stosu odliczającego rozpoczęcie Ery II.



(Przykład 6b) w tej samej rundzie Olek używa maszyny Michała. Michał otrzymuje żeton zegara, lecz nie ze stosu odliczającego rozpoczęcie Ery II (bowiem te żetony się skończyły) ani Ery III (bo ta się jeszcze nie rozpoczęła), tylko z zasobów ogólnych.



- SIR TOBIAS H. PINKERS -

„Sam popatrz... to może być całkiem niezła zagadka! Czy mam stworzyć maszynę atrakcyjną dla innych Wynalazców, czy może zbudować taką, która przyda się wyłącznie mnie?”

Z jednej strony, zbierając żetony zegarów, zyskam prestiż w oczach Jej Królewskiej Mości, ale z drugiej strony, jak mam zdobyć to, czego potrzebuję, aby skonstruować mój najnowszy wynalazek?

Co robić... co robić?!”

(Przykład 7) kiedy Piotr uruchamia silnik mechaniczny (kładąc na tym silniku swojego mechanika), aktywuje komponent, który daje mu 3 funty z puli ogólnej.



(Przykład 8) kiedy Michał umieszcza swojego mechanika na silniku uniwersalnym maszyny, której właścicielem jest Tomek, aktywuje oba komponenty. Tomek natychmiast pobiera 1 żeton zegara z odpowiedniego stosu z planszy. Dzięki efektowi Amplikondensatora Michał otrzymuje 3 silniki parowe (Tomek, właściciel maszyny, otrzymuje bonus w postaci 1 silnika parowego). Podłączona do silnika uniwersalnego Manufaktura pozwala Michałowi skonstruować maszynę składającą się z dokładnie 3 elementów, dzięki temu, że została zasilona energią pochodzącą z silnika parowego.



Uwaga: Michał może umieścić swojego mechanika na dowolnym silniku z wolnym polem akcji i aktywować wszystkie, część lub nie aktywować żadnego komponentu. Jeżeli umieszcza swojego mechanika na silniku maszyny należącym do innego gracza, właściciel maszyny pobiera 1 żeton zegara niezależnie od tego, ile komponentów zostało aktywowanych przy pomocy silnika (nawet żaden).

PRZEBIEG RUNDY I KOLEJNOŚĆ GRACZY

URUCHOM SILNIK ORAZ PODŁĄCZONE DO NIEGO KOMPONENTY

Kiedy umieścisz mechanika na kafelku silnika, zostaje on uruchomiony i wytwarza określoną energię (przykład 7). Energię wytworzoną przez silnik możesz przesłać w dowolnym kierunku do jakichkolwiek podłączonych do niego komponentów, aktywując je w dowolnej kolejności. Jeśli silnik generuje różne rodzaje energii, możesz wybrać, który rodzaj energii zostanie przesłany i w jakim kierunku – w każdym kierunku może być przesłany inny rodzaj energii.

Możesz wybrać, czy chcesz, aby energia została dostarczona do: każdego, tylko wybranych czy też żadnego z podłączonych komponentów. Na przykład, możesz aktywować Statuę Prestiżu, nie aktywując Destylarni (patrz przykład po prawej stronie).

Zobacz: *Glosariusz kafelków na stronie 12*, aby poznać szczegółowe informacje na temat efektów poszczególnych komponentów i silników.

BONUSY DLA WŁAŚCICIELI MASZYN

Niektóre komponenty posiadają dodatkowe czerwone pola. Są to bonusy, które otrzymujesz jako właściciel maszyny, w sytuacji gdy uruchamia ją inny gracz. Tak samo jak w przypadku żetonów zegarów, nie otrzymujesz bonusu wskazanego na kafelku, kiedy aktywujesz komponent z czerwonym polem, który jest częścią twojej własnej maszyny.



B: SPASUJ I ZBIERZ DOCHÓD

Jeżeli nie chcesz lub nie stać cię na wysłanie swojego dostępnego mechanika na pole akcji, możesz spasować. Znacznik tego mechanika umieść poza swoją planszą Wynalazcy i zamiast płacić mu jego pensję, pobierz równowartość tej kwoty (jako swój dochód) z zasobów ogólnych.

Jeżeli na swojej planszy Wynalazcy posiadasz jeszcze niewykorzystanych mechaników, gdy nadejdzie twoja kolej, możesz ich użyć, nawet jeśli w tej rundzie już spasowałeś i pobrałeś dochód. Pamiętaj, że mechanik odłożony poza planszę Wynalazcy w wyniku spasowania nie może być wykorzystany aż do początku kolejnej rundy.

Gra jest kontynuowana dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara do momentu, aż wszyscy gracze umieszczą swoich mechaników na polach akcji lub spasują, nie posiadając tym samym więcej mechaników do wykorzystania.

PRAWIDŁOWO SKONSTRUOWANA MASZYNA (przykłady 10a i 10b)

(Przykład 9a) Piotr (grający fioletowym) umieszcza swojego mechanika na polu akcji kafelka Silnika Parowo-Elektrycznego i przesyła energię parową do Inflatora, dzięki czemu zyskuje 1 żeton prestiżu. Michał, który jest właścicielem maszyny, zyskuje bonus w postaci 1 żetonu prestiżu (pobiera również 1 żeton zegara). Następnie Piotr wybiera rodzaj energii (elektryczną albo parową), którą przesyła do drugiego komponentu: Kondensatora, dzięki czemu może zyskać dwa silniki parowe albo dwa silniki elektryczne (Michał nie otrzymuje kolejnego żetonu zegara, bo otrzymuje go tylko raz, niezależnie od liczby aktywowanych komponentów w tej maszynie).

(Przykład 9b) kiedy Olek (grający zielonym) umieszcza swojego mechanika na silniku mechanicznym dzięki podłączonemu do niego Kondensatorowi, otrzymuje dwa silniki mechaniczne, które pobiera z planszy. Uruchomiony przez niego silnik mechaniczny nie może dostarczyć mocy parowej Inflatorowi, więc ani Olek, ani Michał, do którego należy wynalazek, nie zdobywają żetonów prestiżu (jednakże Michał otrzymuje żeton zegara, ponieważ Olek uruchomił silnik należący do jego maszyny).



KONSTRUOWANIE MASZYN

Wolna przestrzeń **pod** swoją planszą Wynalazcy to miejsce na zasoby, czyli kafelki zbierane w trakcie gry. Kiedy aktywujesz efekt, który pozwala ci skonstruować maszynę określonego rozmiaru, wybierz ze swoich zasobów tyle kafelków komponentów i silników, ile jest wymagane i umieść je **nad** swoją planszą Wynalazcy. Połącz je ze sobą w taki sposób, aby skonstruować prawidłowo działającą maszynę. W ten sposób odróżnisz maszyny już skonstruowane od pozostałych kafelków, które znajdują się w twoich zasobach. Pamiętaj, że maszyna, którą zbudujesz, nie musi mieć takiego samego kształtu jak ten pokazany na polu akcji, ważne jest natomiast, by była skonstruowana wg opisanych poniżej zasad.

Prawidłowo skonstruowana maszyna **MUSI** spełniać następujące warunki:

1. **Musi posiadać co najmniej jeden silnik.**
2. **Musi posiadać co najmniej jeden komponent.**
3. **Każdy silnik musi być połączony z co najmniej jednym komponentem.**
4. **Każdy komponent musi być podłączony do co najmniej jednego silnika.**

► **PAMIĘTAJ** ► *od momentu w którym zbudujesz maszynę, kafelki użyte do jej budowy nie mogą zostać usunięte lub w jakikolwiek sposób przesunięte do innych maszyn.*

KOMPONENTY MODYFIKUJĄCE

W grze występują dwa rodzaje kafelków, które przedstawiają specjalne komponenty - tak zwane modyfikatory. Są to: Iterator i Konwerter Energii. Podłączone do maszyny, modyfikują jej działanie.

Kafelek Iteratora łączy się z reguły z innym komponentem (rzadziej podłącza się go do silnika). Gdy uruchomisz maszynę, która przesyła energię do komponentu, do którego także podłączony jest Iterator, komponent aktywuje się dwukrotnie.



(Przykład 11) Michał, kładąc na silniku swojego mechanika, może wybrać, czy: pobierze 2 kafelki z pasa transmisyjnego Ery I, czy też pobierze 2 kafelki z pasa transmisyjnego Ery II.

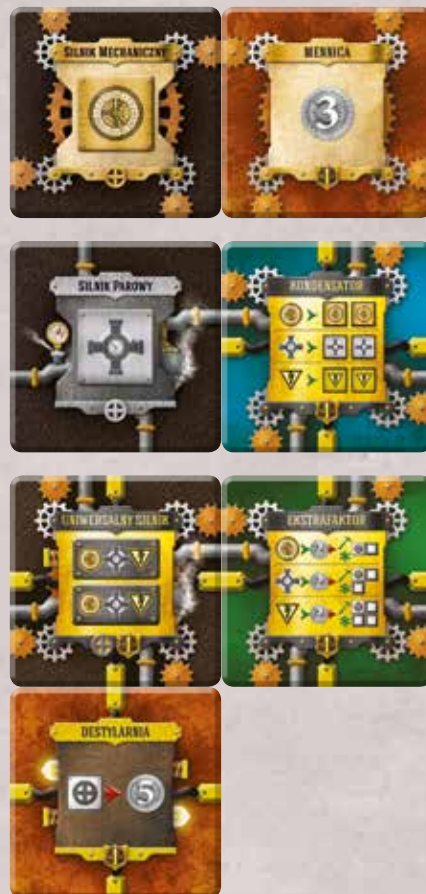
Konwerter Energii podłącza się pomiędzy silnikiem a komponentami. Konwerter Energii akceptuje każdy rodzaj dostarczanej energii wejściowej i przekazuje energię wyjściową dowolnego rodzaju w każdym kierunku, do dowolnych przyłączonych do niego komponentów.



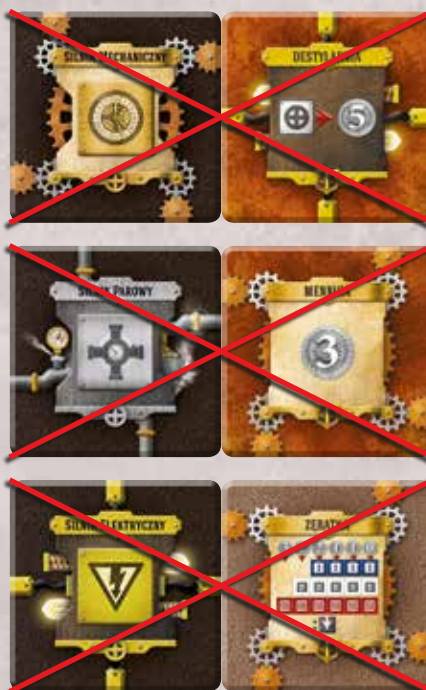
(Przykład 12) gdy ta maszyna jest uruchamiana, Konwerter Energii przesyła energię pochodzącą z silnika mechanicznego zarówno do Mennicy jak i do Generatora Patriotycznych Haiku. Oba komponenty mogą zostać aktywowane dzięki temu, że Konwerter Energii zamienia energię wejściową na dowolny, inny rodzaj energii.

Oba modyfikatory (Iterator i Konwerter Energii) możesz obracać w dowolną stronę tak, aby pasowały do komponentów tworzących maszynę.

(Przykład 10a) prawidłowo skonstruowane maszyny



(Przykład 10b) Nieprawidłowo skonstruowane maszyny



ZAKOŃCZENIE RUNDY

W momencie, kiedy każdy z graczy rozdysonuje wszystkich swoich mechaników, następuje koniec rundy. Przystąpcie do wykonania następujących działań:

I: ZBIERZ SWOICH MECHANIKÓW

Zbierz swoich mechaników i ponownie umieść ich na wyznaczonych dla nich polach na swojej planszy Wynalazcy. Jeżeli użyłeś w tej rundzie automaty, odłóż go z powrotem na wyznaczone dla niego pole na planszy.

II: SPRAWDŹ CZY NASTAŁA KOLEJNA ERA

Kiedy stos żetonów zegarów obecnej Ery jest pusty, bieżąca Era dobiega końca i rozpoczyna się nowa!

Jeśli właśnie dobiegła końca Era I, to wkraczacie w Erę II. Weź swojego trzeciego mechanika do pomocy (z planszy) i połóż go na odpowiednim polu na planszy Wynalazcy (białe pole). Tym samym stos kafelków Ery II został odblokowany.

Jeśli natomiast dobiegła końca Era II, to wkraczacie w Erę III. Weź swojego czwartego mechanika i połóż go na odpowiednim polu na planszy Wynalazcy (czerwone pole). Tym samym stos kafelków Ery III został odblokowany.

Jeśli właśnie dobiegła końca Era III, to rozegrajcie do końca aktualną rundę i przejdźcie do finałowego podliczania punktów. Gra dobiega końca!

III: PRZESUŃ KAFELKI NA PASACH TRANSMISYJNYCH

Tak długo, jak toczy się rozgrywka, pasy transmisyjne przesuwają się i na początku każdej kolejnej rundy należy je uzupełnić kolejnymi kafelkami z właściwych stosów.

Najpierw usuń po jednym kafelku ze skrajnego prawego pola każdego z pasów transmisyjnych (jeżeli jakieś są) i umieść je pod stosem odpowiadającej im Ery. Pozostałe kafelki na pasach transmisyjnych przesunij w prawo tak bardzo, jak to możliwe, wypełniając ewentualne luki na pasach.

Następnie, dla każdego odblokowanego stosu (bieżąca Era i poprzednie) uzupełnij wszystkie puste miejsca na pasie transmisyjnym kafelkami z odpowiedniego stosu.

Jeśli w bieżącym stosie nie ma wystarczającej liczby kafelków, aby uzupełnić wszystkie puste miejsca, usuń pozostałe żetony zegarów z bieżącego stosu gry. Oznacza to, że wkroczyliście w kolejną Erę. Uzupełnij nowo uruchomiony pas transmisyjny kolejnej Ery kafelkami z właściwego stosu. Jeśli w ten sposób usuniesz żetony zegarów ze stosu ostatniej Ery, gra dobiega końca.

IV: PRZEKAŹ ZNACZNIK GRACZA ROZPOCZYNAJĄCEGO

Kiedy pasy transmisyjne zostaną uzupełnione, gracz, który ostatnio rozpoczynał rundę, przekazuje znacznik gracza rozpoczynającego graczowi siedzącemu po jego lewej stronie. W tym momencie rozpoczyna się nowa runda.

ZAKOŃCZENIE GRY I ZWYCIĘSTWO

Kiedy stos żetonów zegarów ostatniej Ery zostanie wyczerpany, gra kończy się wraz z końcem pełnej rundy. Nadchodzi czas na finałowe podliczanie punktów. Podlicz i dodaj:



Żetony prestiżu uzyskane bezpośrednio w trakcie gry (np. z aktywowania niektórych komponentów takich jak Generator Patriotycznych Haiku).



Żetony zegarów uzyskane w trakcie gry w wyniku działań przeciwników, którzy korzystali z twoich maszyn. Każdy taki żeton wart jest 1 punkt prestiżu.



Punkty prestiżu uzyskane dzięki prawidłowo skonstruowanym maszynom. Każdy kafelek komponentu twojej maszyny posiada ikonkę określającą liczbę punktów prestiżu; większość z nich posiada wartość 1. Policz wszystkie punkty ze swoich maszyn.

Ten z was, który zdobędzie najwyższą łączną liczbą punktów prestiżu, zostaje zwycięzcą i otrzymuje z rąk samej Królowej Wiktorii tytuł Nadwornego Wynalazcy Jej Królewskiej Mości! Możesz teraz wprowadzać jej poddanych w złoty wiek wspanialej i nieco szalonej technologii.

Jeśli natomiast dwóch graczy zremisuje i ma taką samą liczbę punktów prestiżu, wtedy wygrywa ten, który posiada w sumie najwięcej funtów, silników i pozostałych komponentów (zarówno, jako części maszyn, jak i tych w zasobach). Jeśli i to nie rozstrzygnie remisu, gracze dzielą się zwycięstwem.

WARIANT 2-OSOBOWY

W grze dwuosobowej występują dwie różnice w stosunku do zasad opisanych powyżej:

I. FUNTY ZAMIAST ŻETONÓW ZEGARÓW

Zamiast żetonów zegarów umieść na planszy funty, które gracze będą pobierali, gdy przeciwnik użyje ich maszyn. W grze dwuosobowej, kiedy zostaje użyta maszyna przeciwnika, jej właściciel otrzymuje 1 funta ze stosu, zamiast żetonu zegara.

II. JEDEN FUNT JEST ODKŁADANY POD KONIEC KAŻDEJ RUNDY

Pod koniec każdej rundy, po tym jak mechanicy zostają zebrani i ponownie ustawieni na planszy Wynalazcy, usuń jednego funta z bieżącego stosu na planszy. Jeśli usunięty zostanie ostatni funt w stosie obecnej Ery, odblokuj nowy stos następnej Ery i uzupełnij pas transmisyjny. Każdy z Was otrzymuje także kolejnego mechanika z planszy. Jeżeli nowy stos został już odblokowany, nie usuwajcie żadnych funtów.

SŁOWNICZEK WYNAŁAZCÓW (A-Z)



- DAMA PERMELIA TAYLOR -

„Jestem kobietą biznesu, a w tym biznesie oplaca się znać konkurencję”.

Na każdej planszy Wynalazcy, na stronie A znajdują się takie same pola akcji. Z kolei każda strona B posiada unikatowe pola akcji, które zostały szczegółowo opisane poniżej.

Kiedy pole akcji pozwala aktywować więcej niż jeden efekt (na przykład uruchomić własny silnik i wziąć 1 funta), sam decydujesz, w jakiej kolejności je rozpatrzysz (możesz zabrać 1 funta przed lub po uruchomieniu silnika)”.



„Eva jest fanatycznym wyznawcą Pana Tesli. Oczywiście, korzystanie z nowych technologii jest wskazane, ale ona poszła o krok dalej. Eva płaci swoim mechanikom, używając jako waluty silników elektrycznych (i otrzymuje ten rodzaj silników zamiast funtów, kiedy pasuje)”.

POLE AKCJI 1:

Odrzuć 1 silnik elektryczny, a następnie weź 2 skrajne kafelki leżące z prawej strony dowolnych pasów transmisyjnych.

POLE AKCJI 2:

Weź jeden silnik mechaniczny/parowy/elektryczny.

POLE AKCJI 3:

Zapłać 1 funta, a następnie użyj swoich zasobów i skonstruuj maszynę składającą się z 1 silnika i 1 komponentu.

POLE AKCJI 4:

Uruchom jeden ze swoich silników oraz weź 1 silnik elektryczny.



„Permelia nie lubi zbyt dużo mówić o sobie. Wystarczy żebyście wiedzieli, że zarabianie pieniędzy jest dla niej sztuką, a ona uważa siebie za artystkę. Ceni sobie oszczędność, już zawczasu odkłada pieniądze, aby potem zainwestować je w zakup punktów prestiżu. Dla niej to naturalne. Duży zapas gotówki pozwala jej także na imponujące akcje, w późniejszej fazie gry”.

POLE AKCJI 1:

Weź 1 skrajny kafelek leżący z prawej strony dowolnego pasa transmisyjnego oraz 1 funta z zasobów ogólnych.

POLE AKCJI 2:

Weź jeden silnik mechaniczny/parowy/elektryczny oraz 1 funta z zasobów ogólnych.

POLE AKCJI 3:

Użyj swoich zasobów i skonstruuj maszynę składającą się z 1 silnika i 1 komponentu oraz weź 1 funta z zasobów ogólnych.

POLE AKCJI 4:

Uruchom jeden ze swoich silników oraz weź 1 funta z zasobów ogólnych.



„Augustus, zawsze gdy opowiada o swoim zautomatyzowanym kamerdynerze, jest z siebie bardzo zadowolony. Jego automata jest dostępny w każdej rundzie, lecz może być umieszczony na polu akcji tylko na planszy Wynalazcy. Automata nie musi być wystawiany jako pierwszy w każdej rundzie. Augustus nie może natomiast aktywować komponentu "Automata".

POLE AKCJI 1:

Weź 1 skrajny kafelek leżący z prawej strony dowolnego pasa transmisyjnego.

POLE AKCJI 2:

Weź jeden silnik mechaniczny/parowy/elektryczny.

POLE AKCJI 3:

Użyj swoich zasobów i skonstruuj maszynę składającą się z 1 silnika i 1 komponentu.

POLE AKCJI 4:

Uruchom jeden ze swoich silników.



„Alice nie ma dostępu do silników parowych ani elektrycznych, ale potrafi skonstruować niezwykle wydajne urządzenia mechaniczne dzięki cennym profitom, które otrzymuje, gdy uruchamia je samodzielnie”.

POLE AKCJI 1:

Weź 1 skrajny kafelek leżący z prawej strony dowolnego pasa transmisyjnego oraz 1 silnik mechaniczny.

POLE AKCJI 2:

Użyj swoich zasobów i skonstruuj maszynę składającą się z 1 silnika i 1 komponentu.

POLE AKCJI 3:

Uruchom jeden ze swoich silników albo uruchom dowolny własny silnik mechaniczny i weź 1 silnik mechaniczny oraz 1 funta z zasobów ogólnych.



„Broderick jest z pewnością wprawnym konstruktorem; co do tego nie ma żadnych wątpliwości. Jego bezdyskusyjny talent do tworzenia większych maszyn może jednak okazać się mniej istotny niż budowa ogólnodostępnej Manufaktury, tak bardzo pożądanego na początku gry przez innych Wynalazców”.

POLE AKCJI 1:

Weź 1 skrajny kafelek leżący z prawej strony dowolnego pasa transmisyjnego.

POLE AKCJI 2:

Weź jeden silnik mechaniczny/parowy/elektryczny.

POLE AKCJI 3:

Użyj swoich zasobów i skonstruuj maszynę składającą się z 1 silnika i 1 komponentu albo użyj swoich zasobów i skonstruuj maszynę składającą się z 1 silnika i 2 komponentów.

POLE AKCJI 4:

Uruchom jeden ze swoich silników.



„Rowena radzi sobie całkiem dobrze pomimo niewielkiego budżetu, jaki posiada. I choć mało który Wynalazca się z nią liczy, z uwagi na jej niezamożność, Panna Rowena błyskawicznie pozyskuje komponenty. Niektórzy mechanicy pracują u niej za niższą stawkę, podziwiając jej zdolności i urodę”.

POLE AKCJI 1:

Weź 1 skrajny kafelek leżący z prawej strony dowolnego pasa transmisyjnego. Tę akcję wykonaj dwukrotnie.

POLE AKCJI 2:

Weź jeden silnik mechaniczny/parowy/elektryczny.

POLE AKCJI 3:

Zapłać 1 funta, a następnie użyj swoich zasobów i skonstruuj maszynę składającą się z 1 silnika i 1 komponentu.

POLE AKCJI 4:

Zapłać 1 funta, a następnie uruchom jeden ze swoich silników.



„Lucjusz nigdy nie wie, kiedy się zatrzymać. Jeśli urządzenie nie przyciąga dostatecznej uwagi, to za wszelką cenę będzie je udoskonalał. Jest przy tym rozsądny i wie, że nie ma sensu wciąż powiększać swych maszyn. Przecież inni Wynalazcy tylko czekają, by skorzystać z jego wynalazków i zagarnąć wszystkie korzyści”.

POLE AKCJI 1:

Weź 1 skrajny odkryty kafelek leżący z prawej strony dowolnego pasa transmisyjnego.

Następnie możesz użyć swoich zasobów i skonstruować maszynę składającą się z 1 silnika i 1 komponentu.

POLE AKCJI 2:

Weź jeden silnik mechaniczny/parowy/elektryczny.

POLE AKCJI 3:

Dodaj 1 komponent lub 1 silnik ze swoich zasobów do dowolnej maszyny (swojej lub innego Wynalazcy).

POLE AKCJI 4:

Uruchom jeden ze swoich silników.



„Tobias to stary pijaczyna i dziwoląg. Zawsze zbuduje coś nieprzewidywalnego, wszystko w imię nauki i poszukiwania odpowiedzi jak tego używać”.

POLE AKCJI 1:

Weź 1 zakryty kafelek z wierzchu stosu dowolnego otwartego pasa transmisyjnego. Dodatkowo weź 1 silnik parowy oraz 1 funta z zasobów ogólnych.

POLE AKCJI 2:

Weź 1 silnik mechaniczny, a następnie użyj swoich zasobów i skonstruuj maszynę składającą się z 1 silnika i 1 komponentu.

POLE AKCJI 3:

Uruchom jeden ze swoich silników.

GLOSARIUSZ A-Z

„Nie ma wątpliwości co do tego, że taki amator jak ty kilka razy będzie musiał sprawdzić, jak działają te wszystkie nowomodne gadżety. Nie masz się czego wstydzić, kiedyś wszyscy byliśmy nowicjuszami. Jestem przekonany, że wkrótce będziesz znał się na rzeczy”.

► **PAMIĘTAJ** ► *kiedy symbole na kafelku są przedzielone dwoma poziomymi liniami (np. Kondensator), oznacza to, że efekt tego komponentu jest różny i zależy od rodzaju dostarczanej do niego energii.*

Ad-Am



ADAPTATOR

ERA I • KOMPONENT

W zależności od rodzaju dostarczanej energii, podłącz jeden komponent lub silnik ze swoich zasobów do dowolnej maszyny (swojej lub innego Wynalazcy), która obecnie składa się z 2/3/4 elementów.



AMPLIKONDENSATOR

ERA II • KOMPONENT

W zależności od rodzaju dostarczanej energii, weź trzy silniki mechaniczne/parowe/elektryczne.

WŁAŚCICIEL: kiedy przeciwnik uruchamia twoją maszynę, weź jeden silnik tego samego rodzaju.

AU-CH



AUTOMATA

ERA II • KOMPONENT

Jeśli w tej rundzie jeszcze nie użyłeś twojego automaty, weź go z planszy i umieść na swojej planszy Wynalazcy na przeznaczonym do tego miejscu. Automata to twój dodatkowy mechanik, którego możesz dowolnie użyć. Jeżeli natomiast w bieżącej rundzie skorzystałeś już ze swojego automaty, ten kafelek komponentu nie może zostać użyty przez ciebie po raz kolejny.



CHROM

ERA III • KOMPONENT

Brak efektów. Chrom na końcu gry wart jest 2 punkty prestiżu w prawidłowo skonstruowanej maszynie.



CHRONOMETR ALARMOWY

ERA I • KOMPONENT

Podaj znacznik gracza rozpoczynającego kolejnej osobie z lewej strony gracza, który aktualnie go posiada. Możesz przesunąć go dalej w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara za każdego funta, którego wydasz.

DE-EK



DESTYLARNIA

ERA I • KOMPONENT

Odrzuć dowolny silnik ze swoich zasobów, aby wziąć 5 funtów.



EKSPANDER

ERA III • KOMPONENT

Dodaj jeden komponent lub silnik ze swoich zasobów do dowolnej maszyny (swojej lub innego Wynalazcy).



EKSTRAFAKTOR

ERA II • KOMPONENT

W zależności od rodzaju dostarczanej energii, zapłać 2 funty, aby użyć swoich zasobów i zbudować maszynę złożoną dokładnie z 2/3/4 elementów. Następnie wybierz silnik w tym urządzeniu i natychmiast go aktywuj (nie umieszczaj na nim mechanikę).

GE-IN

IN-Ko

Ko-MA



**GENERATOR
PATRIOTYCZNYCH HAIKU**

ERA II • KOMPONENT

Zapłacić 1 funta, aby wziąć 1 punkt prestiżu **albo** zapłacić 3 funty, aby wziąć 2 punkty prestiżu.



**GENERATOR
PATRIOTYCZNYCH SONETÓW**

ERA III • KOMPONENT

Zapłacić 2 funty, aby wziąć 2 punkty prestiżu **albo** zapłacić 4 funty, aby wziąć 3 punkty prestiżu.



INFLATOR

ERA III • KOMPONENT

Weź 1 punkt prestiżu.

WŁAŚCICIEL: kiedy twoją maszynę aktywuje przeciwnik, weź 1 punkt prestiżu.



INNOWACYJNA TURBINA

ERA I • KOMPONENT

Weź kafelek z wierzchu dowolnego odblokowanego stosu albo zapłacić 1 funta i odkryj dwa kafelki z wierzchu dowolnego odblokowanego stosu, weź jeden z nich, a drugi odłóż na spód właściwego stosu.



ITERATOR

ERA II • KOMPONENT

MODYFIKUJĄCY

Podłącz go do jednego z komponentów. Możesz go obracać, aby podłączyć go w taki sposób, jaki ci pasuje. Po tym, jak kafelek podłączony do Iteratora został aktywowany, Iterator ponownie dostarcza energię w tym kierunku, aktywując ponownie podłączony do niego komponent.



KONDENSATOR

ERA I • KOMPONENT

W zależności od rodzaju dostarczanej energii weź dwa silniki mechaniczne/parowe/elektryczne.



KONWERTER ENERGII

ERA II • KOMPONENT

MODYFIKUJĄCY

Akceptuje każdy rodzaj energii wejściowej. Dostarcza każdy rodzaj energii wyjściowej (dostarczana energia może być różna w każdym przypadku). Możesz go obracać, aby podłączyć go w taki sposób, jaki ci pasuje.



LIBRARIFIER

ERA I • KOMPONENT

Weź dowolny kafelek z pasa transmisyjnego Ery I/II/III w zależności od dostarczanej energii.



MANUFATURA

ERA I • KOMPONENT

W zależności od rodzaju dostarczanej energii użyj swoich zasobów, aby zbudować maszynę złożoną dokładnie z 2/3/4 elementów.

ME-NA

OR-OR

RE-SI



MENNICA

ERA I • KOMPONENT

Weź 3 funty.



ORGANY CHORAŁÓW

ERA II • KOMPONENT

Odrzuć 1 dowolny silnik ze swoich zasobów, aby wziąć 1 punkt prestiżu **albo** odrzuć 3 dowolne silniki ze swoich zasobów, aby wziąć 2 punkty prestiżu.



REZONATOR

ERA II • KOMPONENT

W zależności od rodzaju dostarczanej energii, weź dowolny kafelek z dowolnego pasa transmisyjnego, który zawiera złącza mechaniczne/parowe/elektryczne.



MOTOR

ERA I • KOMPONENT

Weź jeden silnik mechaniczny/parowy/elektryczny z planszy i dołóż go do dowolnej maszyny (swojej lub innego Wynalazcy). Nie używaj silnika ze swoich zasobów.

WŁAŚCICIEL: kiedy twoją maszynę aktywuje przeciwnik, weź 1 funta.



ORGANY CRESCENDO

ERA III • KOMPONENT

Odrzuć 2 dowolne silniki ze swoich zasobów, aby wziąć 2 punkty prestiżu **albo** odrzuć 3 dowolne silniki ze swoich zasobów, aby wziąć 3 punkty prestiżu.



RÓŻNORODNOŚCI

ERA I • KOMPONENT

Weź 2 funty i jeden silnik mechaniczny/parowy/elektryczny.

WŁAŚCICIEL: kiedy twoją maszynę aktywuje przeciwnik, weź jeden silnik tego samego rodzaju.



NARZĘDZIE ITERACJI

ERA III • SILNIK

Dostarcza energię mechaniczną w każdym kierunku. Po tym, jak kafelki przyłączone do Narzędzia Iteracji zostały aktywowane, silnik ten ponownie dostarcza energię mechaniczną w każdym kierunku, aktywując ponownie podłączone do niego komponenty.



ORNAMENTOWY MŁYNEK

ERA III • KOMPONENT

Odrzuć 1 dowolny element (komponent lub silnik) ze swoich zasobów, aby wziąć 1 punkt prestiżu **albo** odrzuć 2 dowolne elementy ze swoich zasobów, aby wziąć 3 punkty prestiżu.

► **PAMIĘTAJ** ► *odrzucone w ten sposób elementy odkłada się do pudełka. Przy pomocy tego komponentu nie możesz odrzucić kafelków podstawowych silników, tj. silnika mechanicznego/parowego/elektrycznego.*



SILNIK ELEKTRYCZNY

PODSTAWOWY SILNIK

Dostarcza energię elektryczną w każdym kierunku.



SILNIK MECHANICZNY

PODSTAWOWY SILNIK

Dostarcza energię mechaniczną w każdym kierunku.



SILNIK PAROWO-ELEKTRYCZNY

ERA II • SILNIK

Dostarcza energię parową lub elektryczną w każdym kierunku (dostarczana energia może być różna w każdym przypadku).



UNIWERSALNY PAS TRANSMISYJNY

ERA III • KOMPONENT

Weź dowolny kafelek z wybranego pasa transmisyjnego (niezależnie od miejsca, jakie zajmuje na pasie) **albo** zapłać 2 funty, aby wziąć 2 dowolne kafelki z dowolnych pasów transmisyjnych.



SILNIK MECHATRONICZNY

ERA II • SILNIK

Dostarcza energię mechaniczną lub elektryczną w każdym kierunku (dostarczana energia może być różna w każdym przypadku).



SILNIK PAROWO-MECHANICZNY

ERA II • SILNIK

Dostarcza energię mechaniczną lub parową w każdym kierunku (dostarczana energia może być różna w każdym przypadku).



UNIWERSALNY SILNIK

ERA III • SILNIK

Dostarcza każdy rodzaj energii (mechaniczną/parową/elektryczną) w każdym kierunku (dostarczana energia może być różna w każdym przypadku). Uniwersalny silnik posiada dwa pola akcji do wykorzystania przez mechaników.



SILNIK PAROWY

PODSTAWOWY SILNIK

Dostarcza energię parową w każdym kierunku.



STATUA PRESTIŻU

ERA II • KOMPONENT

Odrzuć 2 dowolne silniki ze swoich zasobów, aby otrzymać 1 punkt prestiżu **albo** odrzuć 1 silnik parowy i 1 silnik elektryczny ze swoich zasobów, aby otrzymać 2 punkty prestiżu.



ZĘBATKA

ERA I • KOMPONENT

Weź kafelek z dowolnego pasa transmisyjnego. Jeżeli weźmiesz kafelek ze skrajnego prawego pola, nic nie płacisz. Za kafelek z dwóch kolejnych pól w lewo płacisz 1 funta, za kafelek z następnych dwóch pól w lewo płacisz 2 funty, zaś za kafelek z ostatniego skrajnego pola z lewej strony pasa transmisyjnego Ery III płacisz 3 funty.

PRZEBIEG RUNDY

A: ZAPŁAĆ PENSJĘ I UŻYJ MECHANIKA

Zapłać koszt w funtach, który jest widoczny pod polem, na którym znajduje się mechanik.

- **NAGRODA: 1 ŻETON DLA WŁAŚCICIELA MASZyny**
Tylko, jeśli maszyna, z której korzystałeś należy do innego gracza.
- **URUCHOM SILNIK ORAZ AKTYWUJ PODŁĄCZONE DO NIEGO KOMPONENTY**
Silniki mechaniczne/parowe/elektryczne dostarczają odpowiednią energię we wszystkich kierunkach.
- **BONUSY DLA WŁAŚCICIELI MASZYN**
Właściciel maszyny, której odpowiedni komponent został aktywowany przez innego gracza, otrzymuje bonus zaznaczony czerwoną obwódką na kafelku.

B: SPASUJ I ZBIERZ DOCHÓD

Odłóż mechanika poza planszę Wynałazcy. Otrzymujesz tyle funtów, ile jest widocznych pod polem, na którym znajdował się mechanik.

ZAKOŃCZENIE RUNDY

I: ZBIERZ SWOICH MECHANIKÓW.

II: SPRAWDŹ, CZY NASTAŁA KOLEJNA ERA.

III: PRZESUŃ KAFELKI NA PASACH TRANSMISYJNYCH.

IV: PRZEKAŹ ZNACZNIK GRACZA ROZPOCZYNAJĄCEGO.

PYTANIA I ODPOWIEDZI

P: „Czy mogę skonstruować maszynę, która nie posiada silnika lub maszynę, która nie posiada komponentów?”

O: „Nie. Prawidłowo skonstruowana maszyna musi zawierać co najmniej jeden silnik oraz jeden komponent (może to być także komponent modyfikujący)”.

P: „Czy mogę skonstruować maszynę, która nie będzie miała żadnego efektu?”

O: „Tak. Maszyna skonstruowana wyłącznie z silnika elektrycznego oraz z Chromu (komponent) jest połączona poprawnie, podobnie jak maszyna zawierająca silnik mechaniczny oraz Konwerter Energii”.

P: „Jeżeli rozbuduję maszynę, którą właśnie uaktywniłem o kolejne komponenty, to czy mogę aktywować właśnie dodane komponenty?”

O: „Niestety nie. Tylko komponenty, które zostały aktywowane podczas przesyłania energii w momencie położenia mechanika na polu akcji silnika, będą aktywowane i przyniosą odpowiednie efekty”.

P: „Jeżeli stos kafelków zawiera tylko jeden kafelek, to czy mogę pobrać z tego stosu kafelek podczas aktywacji Innowacyjnej Turbiny?”

O: „Tak. Jeżeli będziesz dobierał tylko jeden kafelek, to jak najbardziej jest to dozwolony ruch. Jednakże, gdybyś chciał zapłacić 1 dodatkowego funta, to radzimy wybrać inny odblokowany stos na planszy. Liczba kafelków na planszy jest jawna, tzn. każdy z graczy może przeliczyć, ile kafelków pozostało w każdym stosie”.

AUTORZY I OSOBY ZAANGAŻOWANE W POWSTANIE GRY

AUTOR

Alex Churchill

ROZWÓJ GRY

Seth Jaffee

PROJEKT GRAFICZNY

Adam P. McIver

ILUSTRACJE

Adam P. McIver (grafika wektorowa) & Oliver Meinerding (ilustracje).

TESTERZY I SUGESTIE (WIELKA Brytania) Douglas Reay, Vitenka Fox, Clive Jones, Stephen McIntosh, Paddy Freer, Sebastian Bleasdale, Edwin Thomson, Charlie Paull, Rachael Churchill, Jack Vickeridge, oraz wielu innych z GamesEvening.

TESTERZY I SUGESTIE (Stany Zjednoczone) David Irving, Russell Knox, Dan Keltner, Shane Sauby, Andrew Schoonmaker, the TMG team, oraz wielu innych.

PROJEKT POLSKIEGO TYTUŁU

www.adwerton.pl

WERSJA POLSKA I TŁUMACZENIE

Wydawnictwo Baldar

KOREKTA I REDAKCJA

Violetta Kijowska

SKŁAD

Adam Czemko

Wszelkie prawa zastrzeżone



Wydawnictwo
Baldar



Tasty Minster
Games

