

MAGICZNY POJEDYNEK

CARDIA

Pewnego razu młody Podróżnik uratował potężnego dżinna uwięzionego w sercu bagien. Razem zbudowali magiczne miasto – Cardię.

Miasto to kwitnie do dzisiaj. O władzę w nim walczą cztery frakcje: *Rebelia* 🧟 z bagien, uczeni z *Akademii* 🧙, *Gildia* 🔥 za pomocą swoich wynalazków oraz *Dynastia* 👑 – potomkowie Podróżnika.

Kto zdobędzie potężne sygnety, a zatem i poparcie frakcji, zostanie następnym władcą Cardii. Rozegraj swoje karty dobrze i przechytrz swojego przeciwnika!

SPIS TREŚCI

Elementy gry i przygotowanie	2-3
Karty, cel, rozgrywka	4-5
Przebieg rundy	5-11
Koniec gry	12
Poziomy trudności	14-15
Słowa kluczowe	16-18
Opis kart	19-24

Tutaj jesteś
gotów do gry!



Znajdziesz tutaj zasady magicznego turnieju na 4 graczy, instrukcję i inne dodatkowe materiały.

ELEMENTY GRY



2× 32 karty postaci



4 karty pomocy



8 kart lokacji



12 sygnetów



6 żetonów stałych zdolności



22 żetony modyfikatorów o różnych awersach i rewersach (8× 1, 8× 3 i 6× 5)

PRZYGOTOWANIE

1 Usiądźcie naprzeciw siebie. Umieście wszystkie **sygnety** , **modyfikatory**  i **żetony stałych zdolności**  na jednym końcu stołu we wspólnej puli (patrz obrazek).

2 Umieście karty **lokacji** w zakrytym stosie obok puli, tak by szewron na rewersie wskazywał drugą stronę stołu i jednocześnie kierunek gry. W pierwszych rozgrywkach zignorujcie efekty na awersie (str. 15, 22–23).

3 Weźcie wszystkie karty postaci oznaczone „I” w prawym dolnym rogu. Każdy gracz dobiera **16 kart z takim samym rewersem**. Pozostałe 32 karty oznaczone „II” odłóżcie do pudełka.

- 4 Przetasujcie swoje 16 kart i umieśćcie je zakryte w stosach przed sobą. To wasze stosy dobierania. Od teraz będziemy je nazywali **talią**.
- 5 Dobierzcie po **5 kart** z waszych talii na rękę.
- 6 Weźcie po 2 karty **pomocy**. Są oznaczone  w prawym górnym rogu.



Dziękujemy za zakup naszej gry. W razie braków elementów lub pytań do zasad prosimy o kontakt: info@luckyduckgames.com

KARTY

Obie talie są identyczne z wyjątkiem rewersów. Talia składa się z 16 kart o wartościach 1–16. Ta wartość będzie nazywana **wpływem**. Każda karta ma również **zdolność** oraz należy do 1 z **4 frakcji**. Każda frakcja ma swój kolor i symbol: 🐸 🍄 🔥 🦄.



CEL I OPIS GRY

„Cardia” to gra pojedynkowa. W każdej rundzie zagracie naprzeciw siebie po **1 karcie**. Takie 2 karty tworzą **starcie**. Zagrana karta z wyższym wpływem zdobywa **sygnet** 🏆. Karta z niższym wpływem aktywuje swoją **zdolność**. Zagrane karty **pozostają w grze** i mogą być celem zdolności.

Zdobyte w trakcie gry sygnety mogą zmienić stronę w dalszej części rozgrywki – więcej o tym później.

Następne karty umieśćcie zgodnie z **kierunkiem gry** obok kart z poprzedniego starcia, tak aby też leżały naprzeciw siebie.



Gracz, który jako pierwszy zdobędzie **5 sygnetów**  na **swoich kartach**, zwycięża.

Zalecamy grę do 2 zwycięstw.

PRZEBIEG RUNDY

Gra toczy się w rundach, dopóki któryś z graczy nie zwycięży. Każda runda składa się z 3 faz:

1.

Zagranie
kart

2.

Aktywacja
zdolności

3.

Koniec
rundy

2. AKTYWACJA ZDOLNOŚCI

Gracz, którego karta **przegrała** aktualne starcie, jako jedyny **natychmiast** aktywuje **zdolność przegranej karty**.

Podpowiedź: Przegranie i aktywacja zdolności mogą być bardziej korzystne niż wygranie starcia.

Musisz rozpatrzyć aktywowaną zdolność **jak najpełniej** i ze **wszelkimi konsekwencjami** dotyczącymi innych kart. Aby rozpatrzyć zdolność, postępuj zgodnie z tekstem na karcie.

Uwaga: Możesz zagrać karty, których zdolności nie jesteś w stanie rozpatrzyć w całości lub nawet w ogóle.

Ważne: Tylko zdolność karty przegrywającej **aktualne** starcie w fazie 1 jest aktywowana. Jeśli na skutek zdolności zmieni się wynik tego lub przeszłego starcia, nowo przegrana karta nie aktywuje swojej zdolności.

Ważne: Niektóre zdolności stoją w sprzeczności z ogólnymi zasadami gry. W takich przypadkach tekst zdolności ma pierwszeństwo względem ogólnych zasad.

Zdolności występują w dwóch typach:

⚡ zdolności natychmiastowe i ∞ zdolności stałe. Niektóre zdolności mogą zmieniać wartość wpływu karty (patrz str. 10–11).



Zdolność natychmiastowa

Gdy aktywujesz zdolność natychmiastową, rozpatrz ją natychmiast jeden raz.



Twój **SABOTAŻYSTA (5)** przegrywa to starcie, aktywujesz więc jego zdolność: *Przeciwnik odrzuca 2 wierzchnie karty ze swojej talii.*

Twój przeciwnik umieszcza obie karty odkryte w swoim stosie kart odrzuconych.



Zdolność stała

Gdy aktywujesz zdolność stałą, umieść **żeton stałego efektu** 🧐 na karcie. Stała zdolność **działa od teraz na stałe**.



Będzie działać nawet wtedy, gdy jej karta w dalszej części gry wygra swoje starcie.

Jeśli żeton stałej zdolności  zostanie **usunięty** z karty, stała zdolność **przestaje** działać. Jeśli stała zdolność przestała działać, **natychmiast** rozpatrz wszelkie wynikające z tego zmiany (również w przeszłych starciach).



2



4

W drugim starciu twój przeciwnik wygrywa ponownie i umieszcza sygnet  na swojej karcie.

Aktywujesz zdolność swojego **MEDIATORA (4)**: Wynik tego starcia jest remisem.

Umieszczasz żeton stałej zdolności  na swoim **MEDIATORZE**. Póki ten żeton się tam znajduje, wynik tego starcia jest remisem. Zwracasz zatem sygnet z karty przeciwnika do puli.

Uwaga: Niektóre zdolności pozwalają na umieszczenie żetonów stałej zdolności na kartach już będących w grze. To umożliwia aktywację stałej zdolności karty z przeszłych starć.

Modyfikacja wpływu

Niektóre zdolności pozwalają na dodanie wpływu do karty. Weź żeton **modyfikatora**  o **określonej wartości** z puli i umieść go na właściwej karcie poniżej wartości wpływu tej karty.



Uwaga: W niektórych przypadkach potrzeba będzie kilku żetonów, aby oddać pełną wartość modyfikacji (np. +7 =   ).

Wartości **wszystkich modyfikatorów** są **natychmiast** dodawane do wartości **wpływu** tej karty. Modyfikatory zmieniają wpływ karty tak długo, jak na niej pozostają.

Jeśli modyfikatory zmieniają wynik starcia, porusz sygnet  na kartę, która teraz wygrywa to starcie. W przypadku remisu zwróć go do puli.
*Pamiętaj: Zdolność karty, która teraz przegrywa, **nie** jest aktywowana.*

Ważne: Żetony    są **nielimitowane**. Jeśli się skończą, użyj odpowiedniego zamiennika.



Aktywujesz zdolność swojej **WYNALAZCZYNI (15)**: Dodajesz +3 wpływu do dowolnej karty i -3 wpływu do innej dowolnej karty.

Postanawiasz dodać  do swojej **WYNALAZCZYNI**. W ten sposób wygrywasz starcie, zabierasz więc sygnet 

z karty przeciwnika i umieszczasz go na swojej. Zdolność **DŻINNA (16)** nie jest aktywowana. Następnie dodajesz  do **SĘDZINY (8)** przeciwnika zagranej 2 rundy wcześniej. Wynik starcia zmienia się w remis, zwracasz więc sygnet  do puli.

3. KONIEC RUNDY

Na koniec rundy dobierzcie po **1 karcie** ze swoich talii na rękę.

Jeśli twoja talia jest pusta, nie możesz dobrać więcej kart. **Nie** przetasowuj swoich odrzuconych kart. **Nie** przegrywasz gry, jeśli nie możesz dobrać karty.

Uwaga: W tej fazie zawsze dobierasz dokładnie 1 kartę. W trakcie rozgrywki może się zdarzyć, że w twoim ręku będzie mniej albo więcej kart niż 5. Następnie rozpocznij fazę 1 nowej rundy.

KONIEC GRY

Gra kończy się **natychmiast**, jeśli spełniony został któryś z warunków:

- Faza 1: Przeciwnik nie może **zagrać** karty. Zwycięzasz!
- Faza 2: Aktywujesz **zdolność**, która stwierdza, że wygrywasz. Zwycięzasz!
- Faza 3: Masz **5 albo więcej sygnetów**  na **swoich kartach** na koniec rundy. Zwycięzasz!

Remis: Jeśli w fazie 3 obaj gracze mają **taką samą liczbę sygnetów** (i co najmniej po 5), kontynuujcie grę do momentu, w którym jeden z graczy będzie miał więcej sygnetów, albo dopóki nie zwycięży w inny sposób.

Uwaga: Zdolności są aktywowane przed liczeniem sygnetów.

Przypadek specjalny: Jeśli obaj gracze nie mogą zagrać karty w fazie 1, zwycięża gracz z większą liczbą sygnetów. Jeśli gracze remisują w tej liczbie, gra kończy się remisem.

Teraz jesteście gotowi do gry!

Wasze karty pomocy pomogą wam przejść przez pierwszą grę. Odpowiedzi na wiele pytań znajdziecie w sekcji słów kluczowych (str. 16–18) i opisach kart (str. 19–20).

Gdy zapoznacie się już z grą, w dalszej części znajdziecie informacje, jak urozmaicić rozgrywkę.

Przykład rundy



Faza 1: Ty i twój przeciwnik umieszczacie po 1 zakrytej karcie obok poprzedniego starcia. Następnie odkrywacie swoje karty. **ZEGARMISTRZYNI (11)** twojego przeciwnika ma więcej wpływu od twojej **SĘDZINY (8)**. **ZEGARMISTRZYNI** zdobywa 1 sygnę .



Faza 2: **Aktywujesz** stałą zdolność swojej **SĘDZINY**: Wygrywasz wszystkie remisowe starcia (również przyszłe).

Umieszczasz 1 żeton stałej

zdolności  na swojej **SĘDZINIE** i po 1 sygnecie  na swoich kartach z 2 przeszłych remisowych starć.

Faza 3: Dobieracie po 1 karcie z waszych talii.

POZIOMY TRUDNOŚCI

Po rozegraniu kilku partii możesz zróżnicować swoje rozgrywki, używając kart lokacji i talii II. Aby pomóc w wyborze 1 z możliwych kombinacji, przygotowaliśmy 4 poziomy trudności oparte na liczbie 🦴.

0-1 🦴: Najemnicy w szkoleniu

2 🦴: Doświadczeni inżynierowie

3-4 🦴: Potężni magowie

5+ 🦴: Dżinn jest pod wrażeniem!

Po prostu dodaj liczbę 🦴 wybranej talii oraz 🦴 wskazane w prawym górnym rogu wybranej lokacji.

Talia I ma 0 🦴, a talia II ma 1 🦴.

Gra bez lokacji to 0 🦴.

Lokacje mają 1-3 🦴.

Przykład: Talia II (1 🦴) +  (2 🦴) = 3 🦴.

Zalecamy rozpoczęcie od rozgrywki z lokacją z 1 🦴 i z talią I, a następnie stopniowe podwyższanie trudności.



TALIA II

Podstawowe zasady gry w rozgrywkę z talią II nie zmieniają się, inne są tylko zdolności. Umieść karty z talii I w pudełku i weź z niego karty oznaczone „II” w prawym dolnym rogu. Poza tym przygotowanie do gry nie zmienia się (patrz str. 2–3).



Zalecamy pierwsze rozgrywki z talią II bez lokacji.
Karty z talii II są dokładniej opisane na str. 21–22.

LOKACJE –

Wybierz 1 kartę lokacji i umieść ją odkrytą na wierzchu stosu. *Powinieneś już być w stanie zapamiętać kierunek rozgrywki.*



Każda lokacja ma zasadę, która działa przez całą rozgrywkę. Opisy lokacji znajdują się na str. 22–23.

Czy szukasz jeszcze większego wyzwania? Na własną odpowiedzialność możesz zagrać z więcej niż jedną lokacją jednocześnie.

ŁĄCZENIE TALII

Gdy zapoznasz się dobrze z obiema taliami, możesz je połączyć dla większego urozmaicenia. Możesz np. użyć żółtych kart z talii I, czerwonych kart z talii II itd. Pamiętaj jednak, że obaj gracze muszą mieć identyczne talie.

SŁOWA KLUCZOWE

Wpływ:

- Jeśli w dowolnym momencie gry wpływ karty przewyższy wpływ przeciwnej karty, umieść sygnet na karcie z wyższym wpływem i zwróć do puli sygnety z karty o niższym wpływie.
- Modyfikatory na jednej karcie (dodatnie i ujemne) sumują się. Na karcie umieść tylko sumę. Wpływ karty może mieć wartość ujemną.
- Jeśli zdolność dodaje modyfikator do **następnej karty**, którą zagrasz, umieść ten modyfikator **obok** zagranej w tym starciu karty, po stronie zgodnej z kierunkiem gry. Gdy tylko odkryjesz swoją następną kartę, umieść na niej ten modyfikator. Modyfikator jest **natychmiast** dodawany do wpływu nowej karty i liczy się podczas porównywania kart w fazie 1.



Aktywujesz zdolność **ZEGARMISTRZYNI (11)**:

Dodajesz po +3 wpływu do swojej karty w poprzednim starciu oraz do następnej karty, którą zagrasz.

Umieszczasz  na swoim **CHIRURGU (3)** z poprzedniego starcia. Następnie umieszczasz  na stole, na miejscu pod swoją kolejną kartę.

- **Nie możesz** umieszczać modyfikatorów na kartach w ręku, talii ani w stosie kart odrzuconych.

Odrzucanie:

Niektóre zdolności zmuszają cię do odrzucenia kart z ręki, z talii albo zagranych.

Nie możesz użyć odrzuconych kart.



- Umieść odrzucone karty **odkryte** na **swoim stosie kart odrzuconych**. Żetony z odrzuconej karty zwróć do puli. Stosy odrzuconych kart – swój i przeciwnika – możesz przejrzeć w dowolnym momencie.
- Jeśli obie karty w przeszłych starciach zostaną odrzucone, przesun wszystkie karty w późniejszych starciach, tak aby zlikwidować przerwę.

Skopiuj i aktywuj: Kopiujesz zdolność innej karty i ją aktywujesz, tak jakby skopiowana zdolność byłaby wydrukowana na **tej** karcie.



Aktywuj: Aktywujesz zdolność **innej** karty (w pozycji tamtej karty). Jeśli aktywujesz stałą zdolność, umieść na tamtej karcie żeton stałej zdolności jak zazwyczaj.





Zagrana karta: Karta, która leży odkryta w obszarze gry (również z aktualnego starcia). Odrzucone karty **nie liczą się** jako zagrane karty.

„Jedna z **twoich** zagrzanych kart” musi być kartą, którą **ty** zagrałeś. „**Dowolna karta**” to karta twoja albo przeciwnika.

Poprzednie starcie: Starcie obok tego starcia po stronie przeciwnej do kierunku gry.

Przeszłe starcia: Wszystkie starcia w grze przed tym starciem po stronie przeciwnej do kierunku gry.

Kolejne starcie: Starcie w grze obok tego starcia po stronie zgodnej z kierunkiem gry (nie jest to *następne starcie*, które nie zostało jeszcze zagrane).

OPIS KART Z TALII I



ZABÓJCZYNI: Zarówno ta karta, jak i przeciwna uważane są za zagrane dla innych efektów. Następnie odrzuć obie karty (patrz *Odrzucenie* na str. 17).



MEDIATOR: Jeśli żeton stałej zdolności zostanie odrzucony, ta zdolność przestaje działać i karta z wyższym wpływem natychmiast wygrywa starcie.



SĘDZINA: Umieść 1 sygnet na swojej karcie w każdym remisowym starciu. Będziesz wygrywać remisy również w każdym przyszłym starciu. Jak zazwyczaj zdolność przeciwnej karty **nie jest aktywowana**. Jeśli jakieś starcie przestaje być remisem, karta o wyższym wpływie natychmiast wygrywa takie starcie. Jeśli ta zdolność przestaje działać, usuń wszystkie sygnety umieszczone w wyniku jej działania. Ta zdolność nie sprawia, że wygrywasz remis dotyczący liczby sygnetów (faza 3). Jeśli obaj gracze mają Sędzinę z żetonem stałej zdolności, obaj wygrywają wszystkie remisujące starcia.



LALKARKA: Wpływ dobranej karty decyduje, kto wygra to starcie. Jeśli dobrana karta ma niższy wpływ niż twoja **LALKARKA**, zdolność tej karty **nie jest** aktywowana (w tym starciu zdolność była już aktywowana – twojej **LALKARKI**).

Jeśli nie można uzupełnić odrzuconej karty, ponieważ ręka przeciwnika jest pusta, przeciwnik przegrywa.



ZEGARMISTRZYNI: Jeśli nie ma poprzedniego starcia, zignoruj tę część zdolności. Drugą część rozpatrz jak zazwyczaj.



SKARBNIK: Umieść dodatkowy sygnet na karcie. To może być karta twojego przeciwnika. Sygnet pozostaje tam tak długo, jak zdolność działa.



STRAŻNIK BAGIEN: Na koniec rundy dobierz kartę jak zazwyczaj. Będziesz miał na rękę o 1 kartę więcej.



ARCYMAGINI: Musisz wybrać jedną z zagranych przez siebie kart o wpływie co najmniej takim, jaki ma twoja **ARCYMAGINI** w tym momencie (z uwzględnieniem modyfikatorów). Rozpatrz skopiowaną zdolność tak, jakby należała do **ARCYMAGINI**, i aktywuj ją z pozycji **ARCYMAGINI**.



WYNALAZCZYNI: Dowolna karta oznacza również kartę przeciwnika (w tym przeciwną **WYNALAZCZYNI**) i samą **WYNALAZCZYNIĘ**.



DŻINN: Natychmiast wygrywasz grę. Dzieje się tak, nawet jeśli przeciwnik posiada 5 albo więcej sygnetów (ponieważ liczba sygnetów sprawdzana jest dopiero w fazie 3).

Wciąż masz pytania? Zeskanuj kod, aby przeczytać FAQ i specjalne przypadki.



OPIS KART Z TALII II



TRUCICIEL: Jeśli wpływ tej lub przeciwnej karty zmienia się w toku dalszej gry, ta zdolność **nie** jest aktywowana ponownie.



TELEKINETA: Musisz wziąć **wszystkie** modyfikatory i żetony stałych zdolności z 1 swojej karty. Następnie umieść je **wszystkie** na innej swojej zagranej karcie (może to być **TELEKINETA**). Nie możesz ich rozdzielić. Jeśli umieścisz żeton stałej zdolności na karcie z nieaktywną stałą zdolnością, ta zdolność jest natychmiast aktywowana.



POŚŁANIEC: Możesz umieścić modyfikator na **POŚŁAŃCU** albo jego przeciwnej karcie.



MŁODY GENIUSZ: Możesz umieścić modyfikator na **MŁODYM GENIUSZU**.



SZANTAŻYSTKA: Przeciwnik musi odrzucić 2 karty ze swojej ręki, zanim przejdziesz do fazy 2. Jeśli nie ma na ręku dostatecznej liczby kart, odrzuca, ile może.



ILUZJONISTKA: Rozpatrujesz wybraną zdolność jak zazwyczaj. Każda pozycja wspomniana w tej zdolności odnosi się do pozycji karty z tą zdolnością, nie do pozycji **ILUZJONISTKI** (patrz str. 17). Nie ma znaczenia, czy wybrana zdolność była aktywowana w przeszłych rundach.



DORADCZYNI: Wygrywasz poprzednie starcie, nawet jeśli jego wynik jest remisem.



MECHANICZNY DŻINN: Jeśli kolejne starcie zostanie odrzucone, najbliższe starcie w kierunku gry liczy się jako kolejne starcie (patrz str. 17 i 18).

LOKACJE



ŚWIĄTYNIA WĘŻY: Nie ma znaczenia, czy przegrasz to starcie ponownie w dalszej części gry.



BAZAR: Kart nie dobierasz tylko na końcu rundy. Jeśli zdolność sprawia, że masz dobrą kartę, dobierz ją jak zazwyczaj. Jeśli masz na ręku 0 albo 1 kartę, natychmiast dobierz 4 karty (w dowolnej fazie).



FESTIWAL ZAŁOŻYCIELA: Twoja karta musi wygrywać w 3 następujących po sobie starciach. Ten warunek zwycięstwa może być rozpatrzony w dowolnej fazie. Jeśli na 1 karcie masz więcej niż 1 sygnety, to wciąż jest to 1 wygrane starcie.



WIELKA BIBLIOTEKA: Jeśli w talii pozostała ci tylko 1 karta, dobierz ją jak zazwyczaj. Jeśli twoja talia jest pusta, nie dobierasz kart.



ZŁOMOWISKO: Zignoruj ten efekt, jeśli w talii pozostała ci 1 albo 0 kart. Jeśli masz w talii 2 karty, dobierz obie i odłóż 1 z powrotem.



DOM AUKCYJNY: Ten efekt jest rozpatrywany po odkryciu kart w fazie 1. Wszystkie żetony na tych kartach są brane pod uwagę. Jeśli twoja aktualna karta ma taki sam wpływ jak poprzednia karta, nie odrzucasz karty. Ten efekt dotyczy tylko kart, które zagrasz samemu. Jeśli twoja talia jest pusta, zignoruj ten efekt.



NAWIEDZONE KATAKUMBY: Ten efekt jest rozpatrywany tylko podczas odkrywania karty w fazie 1. Nie ma znaczenia, że karta może być odrzucona. Nie przegrywasz, jeśli karty tej samej frakcji zostaną umieszczone obok siebie w wyniku działania zdolności.



MGLISTE BAGNA: W pierwszej rundzie gry nie odkrywajcie kart. Możesz podejrzeć swoją zakrytą kartę w dowolnej chwili. Zdolności dotyczące „następnej karty, którą zagrasz” zawsze dotyczą następnej karty, którą zdecydujesz się zagrać ze swojej ręki (nie tej, którą już umieściłeś zakrytą).

Od autorów:

Chcemy podziękować kilku osobom: Raphaëlowi za wiarę w grę od jej początku, Gaëtanowi za drugi impuls, Johannesowi za jego wkład w rozwój gry, wspomniałym ludziom z Hans im Glück, wielu, wielu testerom (szczególnie z CAL). Faouzi szczególnie dziękuje Titou, Malikowi i Rafikowi. Mathieu dziękuje Rem.

OPIS KOŃCA GRY

Patrz str. 12

Gra się kończy i **wygrywasz**, jeśli:

- twój przeciwnik **nie może zagrać karty** (faza 1)
- **zdolność** stwierdza, że wygrałeś (faza 2)
- masz **5 albo więcej sygnetów** (faza 3).

ILUSTRACJE

Dominik Mayer: dyrektor artystyczny, okładka, CZATOWNIK, LALKARKA, INŻYNIER, NASTĘPCA

Jonas Schmutzler: rewersy kart, WRÓŻBITA, STRAŻNIK PAŁACU, SĘDZINA, STRAŻNIK BAGIEN, WYNAŁAZCZYNI, DŻINN, SZANTAŻYSTKA, DORADCZYNI, FESTIWAL ZAŁOŻYCIELA

Ingram Schell: CHIRURG, TRUCICIEL, POŚLANIEC, POBORCA, ILUZJONISTKA, WIEDZMI KRÓL, MECHANICZNY DŻINN, ŻŁOMOWISKO, DOM AUKCYJNY

Qistina Khalidah: ZABÓJCZYNI, MAGINI PUSTKI, MEDIATOR, SABOTAŻYSTA, ZEGARMISTRZYNI, ARCYMAGINI, TELEKINETA, ŻYWIOŁAK, NAWIEDZONE KATAKUMBY

Florian Herold: SKARBNIK, REBELIANTKA, BIBLIOTEKARKA, MŁODY GENIUSZ, ARYSTOKRATKA, ŚWIĄTYNIA WĘŻY, WIELKA BIBLIOTEKA, BAZAR, MGLISTE BAGNA



Autorzy: Mathieu Rivero
i Faouzi Boughida

Grafika: Franz-Georg Stämmele

Edycja Polska Lucky Duck Games

Opracowanie: Marek Baranowski

Korekta: Marta Kania

Redakcja: Patryk Blok

Marketing: Tomasz Siwek

Obsługa klienta: Maryla Wolska

Wydawca: Michał Herman

© 2025 Hans im Glück
Birnauer Str. 15
80809 Monachium, Niemcy

© 2025 Lucky Duck Games
ul. Bohdana Zielińskiego 11
30-320 Kraków, Polska