



KSIEGA MODUŁÓW



Uwaga! Nie czytajcie tej instrukcji, dopóki nie zapoznacie się z **Podręcznikiem rekruta**, który nauczy was podstawowych zasad **Żołnierzyków w natarciu**.

NADSZEDŁ CZAS WYMIATAACZY!

Ta instrukcja wprowadza nowe zasady do gry i zmiany na polu bitwy. Znajdziecie w niej **6 modułów**, które urozmaicą wasze rozgrywki.

Moduły

Każdy moduł w tej instrukcji wprowadza więcej zabawy i strategii do gry, zmieniając podstawowe zasady z **Podręcznika rekruta**. Możecie grać z **jednym lub kilkoma modułami** naraz! W tej instrukcji znajdziecie tylko te reguły, które zostały dodane lub zmienione. Trzecia instrukcja zawiera opis **Misji**. Część z nich wymaga użycia niektórych modułów z tej instrukcji.



MODUŁ "SUPERŻOŁNIERZ"

Turbowzmocnij swoje żołnierzyki nowymi zdolnościami.

str. 3



MODUŁ "2 VS 2"

Do tanga trzeba dwojga. Połącz siły z innym generałem i zmierzcie się z parą przeciwników.

str. 4



MODUŁ "POZIOMY"

Wdrap się na elementy otoczenia, by zyskać strategiczną przewagę nad żołnierzami przeciwnika!

str. 6



MODUŁ "OBIEKTY"

Przekształć coś tak zwykłego jak szklanka w śmiertelną pułapkę. Wprowadź zróżnicowane efekty do elementów otoczenia i aktywuj je, by zaskoczyć wrogów!

str. 8

MODUŁ "WSPARCIE"

Dodaj więcej żołnierzyków do swoich oddziałów, by przeprowadzić jeszcze bardziej widowiskową bitwę.

str. 11



MODUŁ "TAKTYKI ZAAWANSOWANE"

Wprowadź karty taktyki do gry, by uczynić ją jeszcze bardziej spektakularną.

str. 12

"SUPERŻOŁNIERZ"



*Wasze żołnierzyki dostały awans!
Teraz możecie wykorzystać pełnię ich
potencjału.*

PRZYGOTOWANIE GRY

Po przygotowaniu sztabów,
odwróćcie duże karty
żołnierzyków na stronę
z podwójnym szewronem



ZASADY SPECJALNE

Wprowadźcie do gry poniższe zasady.

ATAK

Możecie teraz korzystać z wyników na kościach
podczas fazy 3 **Rozstrzygnięć atak**.



Zdolność specjalna

Aktywuj **zdolność specjalną** żołnierzyka,
którym wykonujesz atak, tyle razy, na ile
pozwala liczba wyrzuconych . Możesz
aktywować specjalną zdolność więcej niż raz,
jeśli masz wystarczającą liczbę symboli .

Niewykorzystane przepadają.

PIECHOTA



ATAK

Za każdy możesz wykonać
żółty ruch - po przeprowadzeniu
tego ataku.

(za każdy)
Wykonaj 1 żółty
ruch po tym
ataku.

SNAJPER



ATAK

Za każdy połóż na karcie
celu 1 żeton z rezerwy -
po przeprowadzeniu tego ataku.

(za każdy)
Połóż 1 na cel
po tym ataku.

ŁĄCZNIK



ATAK

Za każdy możesz przenieść 1 żeton z karty
swojego żołnierzyka na kartę dowolnego innego
żołnierzyka na polu bitwy (także przeciwnika).

(za każdy)
Przenieś 1 z karty
jednego ze swoich

GRENADIER



ATAK

Za każdy możesz wybrać
dodatkowy **dozwolony cel** i przydzielić mu
wyrzucone . Dzięki temu możesz zaatakować
kilku przeciwników na raz!

(za każdy)
Rozpatrz wynik
 tego ataku

RUCH

Za każdy żółty ruch wykonany przez tego żołnierzyka
usuń 1 żeton z jego karty.

"2 VS 2"



Tym razem nie obejdzie się bez dodatkowej pomocy! Tak, dobrze słyszycie: na czas tej bitwy dzielcie się na **2 drużyny po 2 generałów każda**. Będziecie musieli się nauczyć dobrze współpracować. Wykorzystajcie wszystkie triki, które poznaliście do tej pory.



A co, gdy jest was 3?
Jedno z was będzie kontrolować 2 generałów!

Dodatkowe komponenty



x6 **ŻETONÓW ROZKAZÓW**
(3 zielone, 3 żółte)

Korzystając z tego modułu, dodajcie wskazane komponenty.

PRZYGOTOWANIE



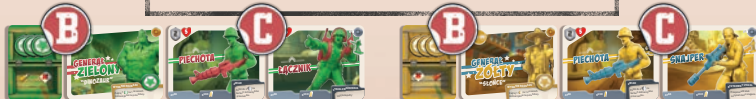
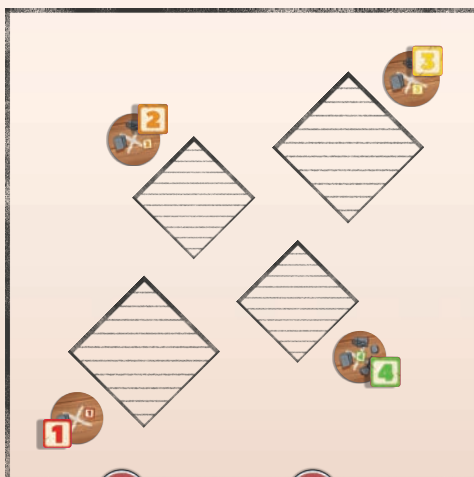
Gracz 1
(żółty)



Gracz 2
(zielony)

Gracz 4
(zielony)

Gracz 3
(żółty)



Przygotujcie sztaby zgodnie z opisem na stronie 4 **Podręcznika rekruta**, stosując poniższe zmiany:

- A** Podzielcie się losowo na **2 drużyny** (zieloną i żółtą).
- B** Weźcie po **1 dużej karcie generała** w kolorze swojej drużyny, wraz z ich kuframi. Rozmieście sztaby naokoło pola bitwy, naprzemiennie kolorami.
- C** Weźcie po **1 piechocie** i po **1 żołnierzyku innego rodzaju** (nie możecie mieć 2 piechot w oddziale 1 generała).

ZASADY SPECJALNE

Wprowadźcie poniższe zasady do rozgrywki.

KOLEJNOŚĆ GRACZY

Zaczynając od pierwszego gracza, wykonujecie swoje tury po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jeśli powiecie coś **na głos**, wszyscy gracze muszą was słyszeć. Gracze z tej samej drużyny nie mogą szeptać między sobą.

Jeśli gracze w **3 osoby**, gracz jednoosobowej drużyny musi przesiadać się podczas rozgrywki do sztabu generała, którego właśnie kontroluje, pozostawiając elementy drugiego generała w jego sztabie.



"POZIOMY"



*Uwaga! Kontrola otoczenia! Lepiej niech będzie stabilne, byście mogli na nim stanąć bez przewracania się! W tym module dowiecie się, że **kto jest wyżej, ten ma lepiej!***

Dodatkowe komponenty



x2

ŻETONY
1. POZIOMU



PRZYGOTOWANIE

Sztab żółtego gracza



Sztab zielonego gracza

Przygotujcie otoczenie według opisu na stronie 2 i 3 **Podręcznika rekruta**, stosując poniższe zmiany:



Elementy otoczenia w zakreskowanych na czerwono strefach  powinny być płaskie na wierzchu i wystarczająco duże, by pomieścić na sobie kilka żołnierzyków.



Połóżcie **1 żeton**  na elementach otoczenia w każdej z zakreskowanych na czerwono  stref.

Wasze żołnierzyki mogą teraz wspinać się na elementy otoczenia, na których jest żeton . Pozwala im to uzyskać strategiczną przewagę.



ZASADY SPECJALNE

Wprowadźcie poniższe zasady do rozgrywki.

WSPINANIE SIĘ POZIOM WYŻEJ

- ★ Jeśli podczas ruchu sznurek dotyka elementu otoczenia, który ma na sobie żeton , twój żołnierz może wspiąć się na ten element otoczenia. Postaw figurkę na elemencie otoczenia, możliwie najbliżej miejsca, którego dotyka sznurek. Twój ruch natychmiast się kończy.
- ★ Na elemencie otoczenia może przebywać dowolna liczba żołnierzyków, pod warunkiem, że mogą się na nim zmieścić.

Przykład

Żółty gracz wykonuje ruch swoim łącznikiem. Ponieważ sznurek dotyka elementu otoczenia, na którym jest żeton , łącznik może się wspiąć na ten element otoczenia. Żółty gracz stawia łącznika na elemencie otoczenia, możliwie najbliżej miejsca styku ze sznurkiem. W związku z tym natychmiast kończy ruch.

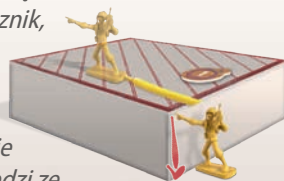


SCHODZENIE POZIOM NIŻEJ

- ★ Jeśli żołnierz będący na elemencie otoczenia, na którym leży żeton , rusza się i sznurek dotyka krawędzi tego elementu otoczenia, wówczas żołnierz może zejść z tego elementu otoczenia. Postaw figurkę jak najbliżej tego elementu otoczenia. Twój ruch natychmiast się kończy.

Przykład

Żółty gracz wykonuje ruch swoim łącznikiem. Ponieważ sznurek dotyka krawędzi elementu otoczenia, na którym jest łącznik, może on zejść z tego elementu otoczenia. Żółty gracz stawia łącznika obok tego elementu otoczenia, możliwie najbliżej miejsca styku krawędzi ze sznurkiem. W związku z tym natychmiast kończy ruch.



PRZEWAGA WYSOKOŚCI

- ★ Jeśli twój żołnierz **atakuje z wyższego poziomu** niż jego cel, **zyskujesz dodatkowy przerzut**.

- ★ **Pole bitwy to poziom 0.**

Reszta zasad akcji ataku pozostaje bez zmian.



WIELE POZIOMÓW

Użyjcie tylu żetonów poziomu, ilu chcecie. Połóżcie żetony  na elementach otoczenia wyższych od elementów poziomu 1. Możecie także użyć dwupoziomowych elementów otoczenia (kładąc poziom 2 na poziomie 1).

"OBIEKTY"



Czasem nie należy przesadzać ze sprzątanym. Przecież kubek, długopis czy paczka ciastek to świetne elementy otoczenia. A jeśli możesz się między nimi teleportować – tym lepiej!



Dodatkowe komponenty

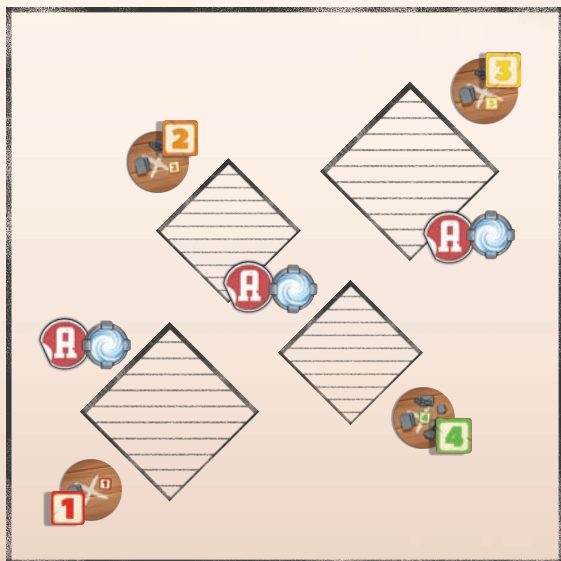


x3

**ŻETONY OBIEKTU
TELEPORTER**

PRZYGOTOWANIE

Sztab żółtego gracza



Sztab zielonego gracza

Przygotujcie otoczenie według opisu na stronie 2 i 3
Podręcznika rekruta, stosując poniższe zmiany:



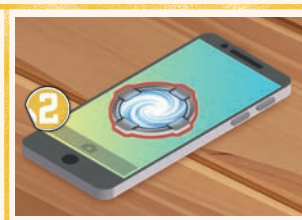
Dodajcie wybrane żetony obiektów na pole bitwy. Przykład wprowadza **3 teleportery**. Jeżeli gracie z modułem Obiekty po raz pierwszy, sugerujemy użycie tylko tych żetonów.

1

Żetony obiektów mogą być umieszczone bezpośrednio na polu bitwy lub na elementach otoczenia (jak puszka napoju, gumka do ścierania, telefon komórkowy itd.).

2

Jeśli żeton obiektu jest umieszczony na elemencie otoczenia, wówczas całość tego elementu otoczenia posiada właściwości danego żetonu obiektu.



ZASADY SPECJALNE

Wprowadźcie poniższe zasady do rozgrywki.

AKTYWACJA OBIEKTU

Jeśli na koniec żółtego ruchu  twój żołnierz styka się z obiektem – w przykładzie poniżej jest to teleporter – wówczas możesz **aktywować obiekt, by skorzystać z jego specjalnej właściwości**.

Jeśli żołnierz przeciwnika także styka się z danym obiektem, **nie możesz użyć tego obiektu**.

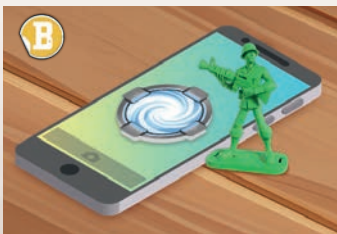
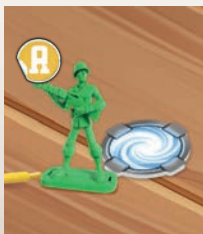
TELEPORTER

Gdy **aktywujesz teleporter**, postaw swojego żołnierzyka tak, by stykał się z dowolnym innym teleporterem w grze (nawet takim, z którym styka się figurka przeciwnika). Twój ruch natychmiast się kończy.



Przykład

A Piechota **zielonego** gracza styka się z żetonem teleportera podczas swojego ruchu. Zielony gracz aktywuje teleporter. **B** Wzium! Zielona piechota teleportuje się do telefonu, na którym jest żeton teleportera.



Granaty i mózdzierz: jeśli kość-granat lub żeton mózdzierza zatrzyma się tak, że będzie dotykać teleportera, możesz zdecydować, że najpierw teleportujesz kość/żeton (analogicznie, jak żołnierzyka), a dopiero potem rozpatrujesz wybuch. Po teleportacji rozpatrzenie wybuchu następuje w standardowy sposób.



WIĘCEJ OBIEKTÓW



Jeśli od ciągłych teleportacji kręci wam się w głowie, spróbujcie zagrać z innymi obiektami. Możecie nawet wprowadzić kilka rodzajów na raz!

Jeśli rozegraliście partię z teleporterami, możecie zagrać z dowolnymi obiektami.

Przykład przygotowania gry

Sztab żółtego gracza

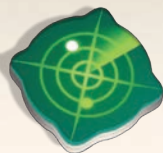


Sztab zielonego gracza



RADAR

Gdy **aktywujesz radar**, połóż do 2 żetonów  na kartach żołnierzyków przeciwnika, niezależnie od tego, w którym miejscu pola bitwy się znajdują (radar działa jak zdolność specjalna piechoty).



TRANSBULBULATOR

Gdy **aktywujesz transbulbulator**, zamień miejscami 2 dowolne żołnierzyki na polu bitwy (razem z ich żetonami rozkazów , niezależnie od tego, kto jest ich właścicielem).



Przykład

- A** Podczas ruchu **zielona** piechota dotyka transbulbulatora i go aktywuje.
- B** Zap! Zielony grenadier zamienia się miejscami z **żółtym** snajperem.
- Niespodzianka! Snajper jest teraz wystawiony na atak.

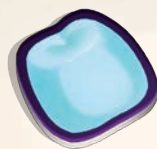


Zanim zamienicie figurki miejscami, możecie użyć zielonych żetonów ruchu , by oznaczyć ich dokładne położenie.



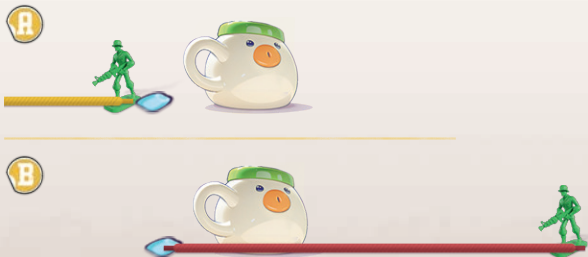
PIANKA

Gdy **aktywujesz piankę**, wykonaj czerwony ruch  po prostej linii, tak daleko, jak to możliwe. **Musisz** poruszyć się tak daleko, jak pozwala w pełni wyprostowany czerwony sznurek. Możesz przeskoczyć ponad dowolnymi innymi obiektami lub elementami otoczenia. Możesz także zakończyć ruch na wyższym poziomie, niż ten, na którym jesteś (zobacz moduł **"POZIOMY"** na stronie 6).



Przykład

- A** Podczas ruchu **zielona** piechota dotyka pianki i ją aktywuje.
- B** Błąg! Piechota wykonuje czerwony ruch  w linii prostej, który pozwala jej przeskoczyć nad elementem otoczenia!



PSTRYCZEK

Podczas przygotowania gry połóżcie żeton na stronie .



Kiedy **aktywujesz pstryczek**, przewróć jego żeton na drugą stronę.

Kto wyłączył światło?

Za każdy  widoczny na polu bitwy, wszyscy gracze mają jeden przerzut mniej podczas ataku.

"WSPARCIE"



Czas wyciągnąć wszystkie żołnierzyki z pudełka. Będziemy potrzebować posiłków. Nie musimy się martwić o to, które zabawki wybrać – do tej bitwy każdy może dołączyć!

Nie możecie używać modułu "WSPARCIE" jednocześnie z modulem "2 VS 2".



Dodatkowe komponenty



x6

**ŻETONÓW
ROZKAZÓW**
(3 zielone, 3 żółte)



x6

**ŻETONÓW
USZKODZENIA**
[-2]



x4

**ŻETONY
USZKODZENIA**
[-1]

PRZYGOTOWANIE

Przygotujcie sztaby zgodnie z opisem na s. 4 **Podręcznika rekruta**.

Do 2 startowych żołnierzyków w każdym kolorze dodajcie po tyle samo dodatkowych żołnierzyków.
Dla każdego dodatkowego żołnierzyka:



Położ jego kartę w swoim sztabie, a na karcie postaw jego figurkę.



Położ 1 żeton w swoim kolorze na karcie swojego generała (zaczynasz grę jak zwykle, z 3 żetonami na wieku swojego kufra).

Uwaga: odłóżcie wszystkie niewykorzystane żetony do pudełka.



Przykład zielonego sztabu.

Przykład

Jeśli gracze z 3 żołnierzykami, każde z was zacznie grę z 1 żetonem na karcie generała. Jeśli gracze z 5 żołnierzykami, każde z was będzie mieć 6 żetonów z których 3 od początku gry będą na karcie generała. W 1. turze, po wzięciu 1 żetonu z kufra, każde z was będzie dysponowało 4 żetonami .



*Tylko pomyślcie, co można by zrobić z 2 pudełkami **Żołnierzyków w natarciu**...*

"TAKTYKI ZAAWANSOWANE"



Zabawa się skończyła. Zaraz nauczycie się grać z kartami taktyki. Pozwolą wam one ~~oszukiwać~~ nagiąć zasady, dzięki czemu zaskoczycie przeciwników!

By korzystać z modułu "TAKTYKI ZAAWANSOWANE", musicie także użyć modułu "SUPERŻOŁNIERZ" (s. 3).

Dodatkowe komponenty



x50 KART TAKTYKI



x4 ŻETONY SKRZYŃ

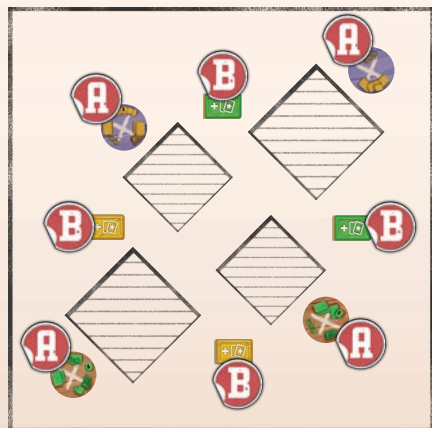


x3 ŻETONY DODATKOWYCH ROZKAZÓW



PRZYGOTOWANIE

Sztab żółtego gracza



Sztab zielonego gracza

Przygotujcie grę zgodnie z opisem na s. 3 **Podręcznika rekruta**, a następnie:

- Przekręćcie 4 żetony rozmieszczenia stroną z kolorem graczy do góry (2 **zielone** i 2 **żółte**).
- Umieśćcie 4 żetony skrzyń na polu bitwy zgodnie z ilustracją (żetony skrzyń mają różne kolory po obu stronach).



Zwróćcie uwagę na to, gdzie są skrzynie w waszym kolorze! Dzięki nim będziecie mogli dobrać cenne karty taktyki.



C Dodajcie poniższe komponenty gry do rezerwy:

★ 3 żetony dodatkowych rozkazów ;

★ Talię kart taktyki .

D Dobierzcie po 3 **karty taktyki** wskazane na tyłach kart waszych generałów. Rozpoznacie je dzięki ikonom widocznym w prawym dolnym rogu. Takie same ikony znajdziecie na kartach waszych generałów. To są wasze startowe karty taktyki. Potasujcie resztę kart i umieśćcie je w zakrytym stosie w rezerwie.

Przykład

Generał Dinozaur zawsze zaczyna grę z kartami **NARWANIE**, **STRATEGICZNY ODWRÓT** i **KAMUFLAŻ**. Rozpoznacie je po ikonie .



ZMIANY W ZASADACH

ROZMIEŚCIE ŻOŁNIERZYKI



Czas na strategiczne zaplanowanie swoich ruchów!

Rozpoczynając od pierwszego gracza, wykonujcie na przemian, po kolei poniższe instrukcje, dopóki wszystkie figurki nie znajdą się na polu bitwy.

Postaw figurkę ze swojego sztabu na polu bitwy w zielonej odległości  od:

★ żetonu rozmieszczenia swojego koloru albo

★ swojego żołnierzyka na polu bitwy.

Możesz utworzyć łańcuch żołnierzyków, żeby zyskać teren! Jeżeli gracie z modulem **"POZIOMY"**, nie możecie postawić żołnierzyka poniżej poziomu 0 podczas rozmieszczania.

Przykład

Zielony gracz umieścił swoje żołnierzyki przy różnych żetonach, natomiast **żółty** stworzył łańcuch żołnierzyków, by zyskać teren.



ZASADY SPECJALNE

Wprowadźcie poniższe zasady do rozgrywki.

ZAGRYWANIE KART TAKTYKI



Karty taktyki mogą mieć ogromny wpływ na sytuację na polu bitwy, szczególnie zagrane w odpowiednim momencie.

W dowolnym momencie swojej tury możesz zagrać kartę taktyki **generała** lub kartę taktyki **żołnierzyka**. Możesz także zagrywać karty **reakcji** podczas tury przeciwnika. Ale uważaj: możesz zagrać tylko **3 karty na turę**. Jeśli masz w swoim sztabie 3 zagrane karty taktyki, **nie możesz zagrać kolejnej**.

Zagrywając kartę taktyki, rozpatrz poniższe kroki:

1. WYBIERZ KARTĘ

(w swojej turze możesz zagrać kartę taktyki generała lub żołnierzyka)



By zagrać kartę taktyki **generała**, musisz mieć na swojej karcie generała co najmniej tyle żetonów, ile widnieje w lewym górnym rogu karty taktyki, którą chcesz zagrać.



By zagrać kartę taktyki **żołnierzyka**, wybierz jednego ze swoich żołnierzyków na polu bitwy. Przy jego figurce musi być co najmniej tyle żetonów, ile widnieje w lewym górnym rogu karty taktyki, którą chcesz zagrać.

Nie wydajesz żetonów, by zagrać kartę taktyki. Musisz tylko spełnić wymóg, by posiadać wskazaną ich liczbę na karcie.

Żetony dodatkowych rozkazów, które możesz zdobyć, zagrywając kartę **ROZKAZ SPECJALNY**, działają w ten sam sposób co zwykłe żetony, ale z jedną różnicą. Na koniec rundy odłóżcie do rezerwy wszystkie żetony leżące przy żołnierzach.

Przykład

Zielony gracz ma na ręku karty taktyki **MARATOŃCZYK** (2), **NARWAŃCIEC** (2) i **POGROMCA** (3). Ponieważ jego piechota ma obok siebie 2 żetony, gracz może zagrać na nią **MARATOŃCZYKA** lub **NARWAŃCIEC**. Przy piechocie jest jednak za mało żetonów, by zagrać **POGROMCĘ**. Gracz może także zagrać **MARATOŃCZYKA** i **NARWAŃCIEC** jedna po drugiej, ponieważ wymagania obu kart są spełnione.



Karta **HOP-SIUP** nie ma na sobie ikon. Możesz ją zagrać na dowolnego swojego żołnierzyka, nawet takiego, przy którym nie ma żetonów.

2. ROZPATRZ EFEKT KARTY

Przeczytaj na głos tekst karty i rozpatrz jej efekty, na ile to tylko możliwe. Jeśli karta przeczy zasadom gry, tekst na karcie ma pierwszeństwo.

3. POŁÓŻ KARTĘ W SWOIM SZTABIE

Położ kartę, którą właśnie zagrałeś, odkrytą w swoim sztabie. Możesz mieć maksymalnie **3 zagrane karty taktyki** w swoim sztabie.



Możesz mieć dowolną liczbę kart na ręku.

KARTY TAKTYKI - REAKCJE



Te karty zagrywa się w inny sposób od kart i . Możesz je zagrać tylko podczas tury przeciwnika, w momencie określonym przez tekst oznaczony , jako reakcję na jego działania. Karty reakcji wliczają się do limitu 3 kart podczas twojej następnej tury. Kładziesz je odkryte w swoim sztabie, tak jak pozostałe karty taktyki i odrzucisz je dopiero na końcu swojej najbliższej tury.



Postaraj się uzupełnić zapas swoich kart taktyki, korzystając ze skrzyń swojego koloru, rozmieszczonych na polu bitwy.



4. KONIEC TURY

Na końcu swojej tury – i tylko wtedy – **odrzuć zagrane karty taktyki ze swojego sztabu**. Gdy tylko przeciwnik zacznie swoją turę, możesz znowu zagrywać do 3 kart.

Karty taktyki przy grze w 4 osoby

Jeśli gracie z modulem **"2 VS 2"**, możesz zagrywać karty tylko na **swojego** generała i **swoje** żołnierzyki, a nie na swojego sojusznika. Każdy generał ma swoją własną rękę kart i nie możecie ich sobie przekazywać ani wymieniać.

*Uwaga: efekty niektórych kart mogą być stosowane zarówno na twoje żołnierzyki, **jak i na żołnierzyki twojego sojusznika**.*

Możesz zagrywać karty **reakcji** podczas tury dowolnego przeciwnika, nawet jeśli celem ich działania są żołnierzyki twojego sojusznika.

RUCH

Podczas żółtego ruchu możesz aktywować skrzynię **w swoim kolorze**:

AKTYWACJA SKRZYNI

Jeśli podczas żółtego ruchu sznurek lub podstawka figurki dotknie lub przejdzie przez skrzynię, wykonaj poniższe kroki:

- ★ Dokończ swój ruch;
- ★ Przekręć żeton skrzyni na drugą stronę (kolorem przeciwnika do góry);
- ★ Dobierz 2 karty taktyki na rękę. Jeśli talia kart taktyki się wyczerpała, potasuj stos kart odrzuconych i utwórz nową talię.

Jeśli figurka przeciwnika styka się z żetonem skrzyni twojego koloru, **nie możesz** aktywować tej skrzyni.



Możesz zatrzymać się, dotykając skrzyni przeciwnika, żeby uniemożliwić mu dobieranie kart. Buahahaha!

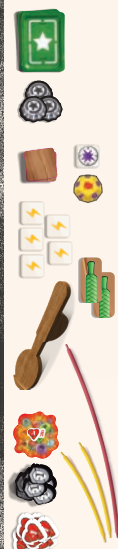
"OSTATECZNA ZADYMA"

Teraz, gdy znacie już wszystkie dodatkowe zasady, spróbujcie się zabawić w przygotowanie **epickiego starcia**, korzystając ze wszystkich modułów naraz. Oto przykład, co możecie zrobić, łącząc moduły **"POZIOMY"**, **"OBIEKTY"**, **"SUPERZOŁNIERZ"**, **"WSPARCIE"** i **"TAKTYKI ZAAWANSOWANE"**.



Co zrobisz w swojej turze? Wespnieś się na karton mleka, by zyskać pozycję, czy rzucisz granat do telefonu-teleportera? A może zaatakujesz, by uzyskać tyle ⚡, ile się da, a następnie zagrasz wszystkie swoje karty taktyki? Możliwości są nieograniczone...

Sztab żółtego gracza



Sztab zielonego gracza

TWÓRCY

Projekt gry: Adrien Fenouillet i Florent Baudry
Na podstawie pomysłu Cédrica Barbé.

Ilustrator: Paul Mafayon

Redaktorzy projektu: Adrien Fenouillet i Florent Baudry

Projekt graficzny: Vincent Mougenot

Korekta: Xavier Taverne

Projekt figurek: Damien Levaufre

Wizualizacje 3D: Alex Szyjan

Tłumaczenie: Leszek Wodolot

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341,
54180 Heillecourt, Francia
iellogames.com contact@iello.com

Granna sp. z o.o.
ul. Edwarda Jelinka 48, 01-646 Warszawa
www.granna.pl service@granna.pl



GRANNA