



rebel
— STUDIO —

Ahoj! To jsem já! Vaše kočka.

Když jsem se rozhodla nastěhovat do vašeho domu
(samozřejmě to bylo moje rozhodnutí), nabídli jste mi vodu, pelíšek, záchodek...

Díky. Asi. To mi ale ke štěstí nestačí.

Mám své potřeby, víme? Mám své sny!

Celý můj život se točí kolem jídla, hraní a spaní. Jídlo. Hraní. Spánek. Jídlo.
Hraní. Spánek. O ničem jiném nesním.

Ted' si poslechněte, co vám chci říct...

Představte si misky plné pamlsků rozmístěné po celém domě. Spousty misek. A hojnost
mňamínek. A ty natahovací myšky, které dokážu lovit celé hodiny. A poličky a pelíšky.

Stěny doslova pokryté políčkami! A nezapomeňte na místa, kde se můžu vyhřívat
na slunci. Chci je mít všude. V každé místnosti. V každém sluncem ozářeném koutě.

Potřebuji si přece odpočinout. Kdo je vlastně důležitější než já?

Takže...

Splňte mi každé přání? Uděláte mě nejšťastnější kočkou na světě?

Člověče, chci ten luxusní život!

**Hračky, poličky, misky, pelíšky –
to všechno chci!**



Cíl hry

V průběhu hry budete do svého bytu umisťovat kočičí pelíšky, poličky, myši na hraní a misky s pamlsky s jediným cílem: udělat mi radost!

Budu chodit po vašem boku a budu kontrolovat, jestli jsem díky vašim službám spokojená. Pokud ano, udělím vám body štěstí. Moji přátelé naproti přes ulici budou se svými majiteli podstupovat stejnou proceduru. Kočka, jejíž majitel získá nejvíc bodů, bude nakonec známá jako NEJŠTASTNĚJŠÍ KOČKA NA SVĚTĚ. Doufám, že to budu já!



1 herní podložka

Herní součásti



4 sady
startovních dílků
(10 dílků na sadu)



4 desky bytů
(5 dílků ve tvaru kříže)



80 dílků vybavení
(3 úrovně po 28, 28 a 24 kusech)



5 dílků
cílů



5 bonusových
dílků na závěr
hry



žeton prvního
hráče



žeton kočky
(ve 4 barvách)



4 oboustranné
žetony štěstí
(ve 4 barvách)



4 oboustranné
žetony myši

Příprava podložky

1. Umístěte herní podložku do střední části herní plochy.
2. Rozdělte dílky vybavení na 3 samostatné hromádky, 1 pro dílky s cenou 3–4, další pro dílky s cenou 5–6 a poslední pro dílky s cenou 7. Každou hromádku zamíchejte zvlášť. Poté umístěte každou hromádku na určené místo na herní podložce.
3. Z každé hromádky si doberte 3 dílky a položte je lícem nahoru na určená pole pod příslušnými hromádkami. Tím vytvoříte kočičí nabídku.
4. Pět dílků cílů umístěte na příslušná pole uprostřed herní podložky náhodnou stranou nahoru. Při prvním hraní doporučujeme použít stranu A každého dílku. Během dalších her si můžete strany vybrat náhodně. Dílek misky a dílek sumy mají jen 1 stranu.
5. Umístěte 2 náhodně vybrané bonusové dílky na závěr hry na určená pole ve spodní části herní podložky. (Pro první hru to však nedoporučujeme.)

*Při první hře vám
dovolím použít cíle na
straně A... Pokud na tom
trváte.*



Dílek vybavení

Hodnota
mincí

Cena

Typ a barva

Body štěstí



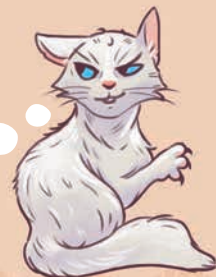
Každý hráč provede
následující kroky:

Příprava hráče



1. Vyberte si barvu, vezměte si **desku bytu** této barvy a položte ji před sebe lícem nahoru. Tato deska a všechny dílky, které k ní v průběhu hry přidáte, představují váš byt.
2. Vezměte si **žeton kočky** a **žeton štěstí** zvolené barvy spolu s 1 **žetonem myši**.
 - 2a. Umístěte **žeton kočky** na centrální pole svého bytu (to s miskou).
 - 2b. Umístěte **žeton štěstí** na 0 na stupnici štěstí stranou se symbolem tlapky nahoru.
 - 2c. Otočte **žeton myši** stranou s obrázkem nahoru a mějte jej po ruce.
3. Vezměte sadu **10 startovních dílků**, v jejichž horním pravém rohu je symbol tlapky, který se shoduje se symbolem na vaší desce bytu, a zamíchejte je. Položte je lícem dolů na hromádku vedle svého bytu – to bude vaše dobírací hromádka. Vedle ní si nechte místo na odhazovací hromádku lícem nahoru.
4. Doberte si **5 dílků** z dobírací hromádky a přidejte je do ruky.
5. Hráč, který jako poslední viděl linou kočku odpočívát na pohovce, si vezme **žeton prvního hráče**. Nechá si ho po zbytek hry.

*Jste připraveni hrát!
Tedy... Jste připraveni ze
mě udělat tu nejšťastnější
kočku na světě!*



Průběh hry

Hráč s žetonem prvního hráče se ujme prvního herního tahu. Poté přijde na řadu další hráč ve směru hodinových ručiček. Takto se pokračuje, dokud 1 z hráčů nedosáhne 60 bodů štěstí, načež se hraje tak dlouho, dokud všichni hráči neodehrají stejný počet tahů, tj. dokud není na řadě hráč napravo od začínajícího hráče. Poté mají všichni hráči v pořadí 1 další tah.

Během tahu proveďte následující 4 kroky v tomto pořadí:

1.

**Přesunutí žetonu kočky
(volitelné)**

2.

**Umístění dílku do bytu
(volitelné)**

3.

**Zakoupení dílku
vybavení (volitelné)**

4.

**Dobráni 5 nových dílků
do ruky (povinné)**

Přesunutí žetonu kočky

Na začátku svého tahu můžete přesunout svůj žeton kočky na vodorovně nebo svisle sousedící dílek. Žetonem můžete pohnout o libovolný počet dílků, avšak zdarma jsou pouze první 2 pohyby. Při jakémkoli dalším pohybu během téhož tahu musíte odložit 1 dílek z ruky a položit ho lícem nahoru na odhazovací hromádku.

Kočky si dávají pozor, aby se nepřetěžovaly, takže se ujistěte, že ty pohyby navíc stojí za to.



Během svého pohybu nesmí kočka vstoupit na žádný dílek, na kterém již byla během svého tahu nebo na jeho začátku. Kočka se však může vrátit na dílek, na němž byla již v předchozím tahu.

Poznámka: Přesun žetonu kočky není povinný – můžete ho nechat na místě a tento krok přeskočit.

Pamlsek

Vždy když žeton kočky vstoupí na dílek misky, získáte body štěstí, jak je uvedeno v pravém dolním rohu dílku; posuňte podle toho žeton štěstí na stupnici štěstí na herní podložce.



Příklad: Marta posune žeton kočky o 3 dílky. První 2 pohyby ji nic nestály. Pokud s ním chce Marta ještě jednou pohnout, odloží 1 dílek z ruky na svou odhazovací hromádku. Během tohoto pohybu přesunula svůj žeton kočky přes dílek misky, takže získala 1 bod štěstí.

Umístění dílku do bytu

Ať už jste žeton kočky přesunuli, nebo ne, můžete do svého bytu přidat **1 dílek z ruky**, a to následujícím způsobem:

Pokud se jedná o dílek **pelíšku, myši nebo poličky**, umístíte ho na prázdné pole, které vodorovně nebo svisle sousedí s dílkem, na němž se právě nachází váš žeton kočky.

Pokud se jedná o dílek **misky**, umístíte ho na stávající dílek, který sousedí s vaším žetonem kočky, a zakryjte tak dílek vespod. Dílek misky nesmíte položit na jiný dílek misky nebo na dílek s žetonem.

Poznámka: Velikost vašeho bytu není omezena v žádném směru.



Příklad: Marta umístí dílek myši z ruky do svého bytu a položí ho napravo od dílku s žetonem kočky.

Po umístění dílku zkontrolujte, zda jste za něj nezískali body štěstí. Dílek vám zajistí body štěstí 2 způsoby:

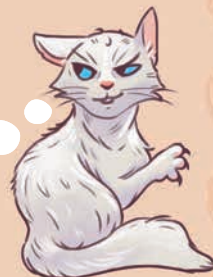
- Body z dílku: Získejte počet bodů štěstí, který je vytištěn v pravém dolním rohu dílku, pokud tam je. Ne všechny dílky mají tyto body uvedeny.

- Body za splnění cíle: Získejte body štěstí položením nového dílku podle typu (symbolu) na dílku cíle. (Jednotlivé cíle jsou podrobně vysvětleny na str. 10–14.)

Když během hry získáte libovolný počet bodů štěstí, posuňte žeton štěstí o odpovídající hodnotu na stupnici štěstí na herní podložce.

Poznámka: Na některých dílcích vybavení, které si můžete zakoupit v kočičí nabídce (viz Zakoupení dílku vybavení), jsou zobrazeny 2 typy symbolů místo 1. Pokud se liší, můžete jejich body využít v libovolném pořadí. Pokud jsou stejné, využijte jejich body společně, ale pouze jednou.

Nemusíte si do bytu přidávat dílky, ale když to neuděláte, jak se mám stát nejšťastnější kočkou na světě?!



Příklad (pokračování): Za právě umístěný dílek myši získá Marta 1 bod štěstí, jak je uvedeno na dílku, a další 4 body štěstí díky efektu dílku cíle (podrobnosti viz str. 14). Celkem Marta za umístění tohoto dílku získala 5 bodů štěstí.

Kočí komba:



Umístěním dílku tak, aby tvořil přímou linii 3 dílků stejné barvy (vodorovně nebo svisle), spustíte kočí komba. Když se tak stane, můžete okamžitě umístit další dílek kamkoli do svého bytu. **Nemusí sousedit s dílkem, na němž je váš žeton kočky!**

Ověřte, zda jste umístěním nového dílku získali body štěstí. Umístění tohoto dílku může spustit další kočí komba. Když se tak stane, pokračujte v umisťování dílků z ruky, dokud vám nedojdou dílky v ruce nebo dokud nespustíte další kočí komba.

Poznámka: Rozšíření stávajícího kočí komba o další dílky stejné barvy nevede ke spuštění dalšího komba.

Podrobnosti:

- Úhlopříčná řada NEVYTVÁŘÍ kočí komba.
- Kromě toho, že můžete umístit dílek z kočí komba kamkoli do svého bytu, stále platí ostatní pravidla pro umisťování dílků: musíte umístit dílek pelíšku, myši nebo poličky na prázdné pole, které vodorovně nebo svisle sousedí s jakýmkoli vašim dílkem, a musíte umístit dílek misky na stávající dílek, který není dílkem misky.
- Když přikryjete díl z kočí komba dílkem misky stejné barvy, nevede to ke spuštění dalšího kočí komba. Můžete však zakrýt 1 konec existujícího kočí komba dílkem misky jiné barvy a poté prodloužit řadu na druhém konci novým dílkem stejné barvy, abyste spustili nové kočí komba. (Hra nesleduje předchozí kočí komba, která již nejsou vidět.)
- Pokud umístíte dílek misky tak, že spojuje 2 samostatné, stejně barevné linie o délce 1–2, je možné spustit kočí komba o délce 4, nebo dokonce 5 dílků.
- Je také možné spustit 2 kočí komba – první vodorovně a druhé svisle – pouze s 1 dílkem. V takovém případě spusťte nejprve 1 a pak další kočí komba.
- Kočí komba nemusíte spouštět pokud nechcete, protože se tím sníží počet dílků v hromádce, což může omezit vaše budoucí možnosti.



Příklad: Marta umístí dílek misky podle obrázku, čímž vytvoří novou řadu 3 červených dílků. Poté co získá 3 body štěstí za dílek misky, může Marta umístit další dílek z ruky a spustit tak kočí komba.



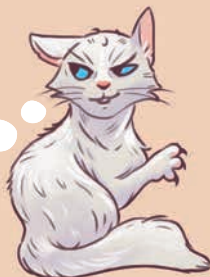
Příklad (pokračování): 1. Marta se pro své kočí komba rozhodne umístit dílek poličky podle obrázku, čímž získá celkem 6 bodů štěstí (1 z dílku a 5 ze symbolů poliček). Umístěním tohoto dílku Marta spustí další kočí komba složené ze 3 modrých dílků. 2. Za to se Marta rozhodne umístit dílek pelíšku z ruky, čímž získá celkem 6 bodů štěstí (2 z dílku a 4 ze symbolů pelíšků – bodové varianty B). Tato nová linie je dlouhá 4 dílky, ale byla již dříve součástí kočí komba, takže nespouští další kočí komba, tudíž Marta musí pokračovat ve třetím kroku svého tahu.

Zakoupení dílku vybavení

Pokud si chcete koupit dílek vybavení, odkryjte zbývající dílky v ruce a sečtěte jejich hodnotu mincí, tj. čísla na symbolu peněz v levém horním rohu každého dílku.

Tolik peněz můžete v tomto tahu utratit za nové dílky vybavení. Chcete-li tak učinit, vyberte si **1 nebo více dílků** z kočičí nabídky, jejichž celkovou cenu si můžete dovolit, a **umístěte nově zakoupené dílky na horní část své dobírací hromádky**.

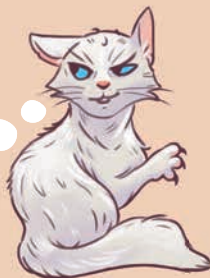
Tyto dílky použijete v dalším tahu. Nemůžu se dočkat, až vyzkouším nové věci, které jste mi koupili!



Po dokončení nákupu doplňte kočičí nabídku tak, že si z příslušných hromádek doberete nové dílky a položíte je lícem nahoru na prázdná pole. Pokud hromádka dojde, jednoduše tuto řadu nedoplňujte.

Poznámka: Není nutné kupovat nové dílky, tento krok není povinný.

Nezapomeňte, proč to děláte... Když mi nic nekoupíte, šťastná nebudu!



Příklad: Dílky v Martině ruce mají hodnotu 4 mincí. Bohužel jsou všechny dílky v prostřední a pravé řadě kočičí nabídky příliš drahé. Vybere si tedy dílek v hodnotě 4 mincí a položí ho na vršek své dobírací hromádky. Nakonec svrchu hromádky nabídky dobere nový dílek, aby zaplnila prázdné pole.

Žeton myši

Jednou za hru můžete na začátku třetího kroku svého tahu (zakoupení) otočit žeton myši. Pokud to uděláte, okamžitě odstraňte všechny 3 dílky z přesně 1 řady v kočičí nabídce a vraťte je v libovolném pořadí na dno příslušné hromádky. Poté si z horní části této hromádky doberte 3 nové dílky, abyste zaplnili prázdná pole. To lze provést bez ohledu na to, kde se žeton myši nachází.



Dobrání 5 nových dílků do ruky

Na konci svého tahu odhodte všechny dílky v ruce na odhazovací hromádku a doberte si nových 5. Pokud vám v určitém okamžiku dojde dobírací hromádku, zamíchejte odhazovací hromádku, ze které vytvoříte novou dobírací hromádku, a pokračujte v dobírání, dokud nebudete mít v ruce 5 dílků.

Poznámka: Pokud nemáte v dobírací a odhazovací hromádce dostatek dílků, abyste si mohli dobrat 5 dílků, doberte si jich tolik, kolik můžete, a další tah odehrajte s menším počtem dílků.

Váš tah nyní končí a na řadu přichází hráč po vaší levici.

Konec hry

Jakmile hráč získá 60 nebo více bodů štěstí, spustí se konec hry. Pokračujte ve hře, dokud všichni hráči neodehrají stejný počet tahů, tj. dokud není na řadě hráč napravo od začínajícího hráče. Poté mají všichni hráči v pořadí ještě 1 další tah.

Jakmile všichni hráči dokončí svůj poslední tah, sečtou všechny body štěstí ze všech dílků, které mají ještě v ruce, na odhazovacích a dobíracích hromádkách, a přičtou je ke svému součtu bodů štěstí. To je efekt na dílku cíle, kde je zobrazen symbol sumy.

Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. A co je důležitější, tento vítěz udělal ze své kočky tu nejšťastnější na světě!

V případě remízy si užijte společné vítězství!

Poznámka: Jakmile získáte více než 60 bodů, otočte žeton štěstí na stranu s hodnotou 60 a pokračujte od začátku stupnice.

Dílky cílů

Na dílcích vybavení, včetně dílků ze startovních sad, je zobrazen 1 nebo 2 z následujících symbolů: miska, polička, pelíšek a myš. Dílky cílů na herní podložce určují, kolik za jednotlivé symboly dostanete bodů, když je umístíte do bytu. S výjimkou symbolů misek můžete za každý symbol získat body 2 způsoby. Ty jsou určeny při přípravě hry a během hry se nemění. Na následujících stránkách si ukážeme, jak vám symboly získají body.



Poznámka: Na deskách bytů je pátý typ dílků – kočičí škrabadlo –, který vám nepřinese žádné body štěstí. Žádný z dílků cílů na tento typ dílků neodkazuje. Jeho barva však může být důležitá pro kočičí kombo.



Misky



Dílky misek se od ostatních dílků liší jednak způsobem umístění (viz str. 7), jednak tím, že se bodují pouze jedním způsobem: jejich dílek cíle je proto na obou stranách stejný.

Po umístění dílku misky a vždy když se žeton kočky přesune přes nebo na dílek misky, získáte body štěstí. Jejich počet je vytištěný v pravém dolním rohu dílku. To neplatí, pokud je žeton kočky na dílku misky; pak se v tomto tahu nepohybuje.

Poznámka: Toto platí i pro startovní dílek misky na vaší desce bytu. Nezákáte body za jeho umístění, ale získáte je vždy, když přes něj nebo na něj přesunete žeton kočky.



Příklad: Marta položí dílek misky na jiný dílek a okamžitě získá 3 body štěstí, jak je uvedeno na dílku. Od této chvíle získá Marta další 3 body štěstí, kdykoli se její žeton kočky přesune přes nebo zastaví na tomto dílku.

Dílky („suma“)



Tento cíl je na obou stranách dílku stejný.

Po posledním kole hráči sečtou body štěstí ze všech dílků, které mají ještě v ruce, na odhazovacích a dobíracích hromádkách.



Příklad: Na konci hry Marta zkontrolovala všechny dílky, které jí zbyly, a získala z nich 6 bodů štěstí.

Drzí lidé tvrdí, že kočky neznají míru a jedí, kdykoli ve své misce něco objeví, ale to je lež! Záměrně si vybíráme, co a kdy jíme. Nejedla bych přece jen tak něco.



Poličky (strana A)



Po umístění dílku s alespoň 1 symbolem poličky získáte 1 bod štěstí za každý symbol poličky ve stejné skupině svisle a/nebo vodorovně sousedících dílků poliček.

Poznámka: Pokud se na nově přidaném dílku objeví 2 symboly poliček, přidají se k výsledku pouze 2 body štěstí, neaktivuje se dvojnásobné bodování symbolů poliček.



Příklad: Marta přidá dílek se 2 symboly poliček do stávající skupiny dílků poliček, čímž zvýší počet symbolů poliček v této skupině na 5, takže okamžitě získá 5 bodů štěstí.

(Za tento dílek nezíská žádné body štěstí navíc, protože v pravém dolním rohu žádné nejsou.)

Poličky (strana B)



Po umístění získáte 1 bod štěstí za každý symbol poličky ve skupině dílků poliček spojených úhlopříčkami včetně nového dílku.

Poznámka: Pokud se na nově přidaném dílku objeví 2 symboly poliček, přidají se k výsledku pouze 2 body štěstí, neaktivuje se dvojnásobné bodování symbolů poliček.



Příklad: Marta umístí dílek s 1 symbolem poličky, jak je znázorněno na obrázku, a zvětší tak velikost stávající úhlopříčné skupiny dílků poliček na 5. Získá 1 bod štěstí z nově položeného dílku a dalších 5 bodů štěstí za skupinu dílků poliček.

Pelišky (strana A)



Po umístění získáte 2 body štěstí za každý symbol pelíšku v bytě, který je jediným symbolem pelíšku ve své řadě a sloupci.



1.



2.

Příklad: 1. Pokud Marta umístí dílek pelíšku podle horního příkladu, získá 6 bodů štěstí, protože každý ze 3 symbolů pelíšků v jejím bytě je ve své řadě a sloupci sám.

2. Na druhou stranu, kdyby položila dílek pelíšku tak, jak je znázorněno na spodním příkladu, oba spodní dílky pelíšků by se vzájemně vyrušily a ona by získala pouze 2 body štěstí (za dílek pelíšku v levé horní části bytu).

Pelišky (strana B)



Po umístění získáte 2 body štěstí za každý symbol pelíšku ve stejném řádku a sloupci jako nově umístěný dílek, včetně právě umístěného dílku.



Příklad: Marta umístí dílek pelíšku, jak vidíme na obrázku, a získá za něj 6 bodů štěstí, protože ve sloupci i v řádku tohoto dílku jsou také dílky pelíšků.

Myši (strana A)



Když do hry umístíte první dílek myši, položte na něj žeton myši (aktuální stranou nahoru – neotáčejte ho!).

Vždy když umístíte nový dílek myši, přesuňte na něj žeton myši a vyberte nejkratší cestu ze svisle nebo vodorovně sousedících dílků (pokud existuje více stejně krátkých cest, vyberte 1 z nich). Poté spočítejte, kolik dílků včetně nového dílku žeton myši překročil, a za každý překročený dílek získá 1 bod štěstí.



Příklad: 1. Marta položí svůj druhý dílek myši a okamžitě získá 2 body štěstí z dílku. 2. Poté přesune žeton myši z předchozího dílku na nově umístěný dílek a získá 5 bodů štěstí.

Poznámka: Když myš přejde přes dílky misek nezískáte body štěstí. Jedině vaše kočka získá body, když přejde přes dílky misek.

Myši (strana B)



Tento dílek cíle funguje úplně stejně jako dílek cíle „Myši (strana A)“, ale místo abyste získali pouze 1 bod štěstí za každý překročený dílek, získáte 2 nejvyšší počty bodů štěstí z dílků na své cestě. Viz příklad níže.



Příklad: 1. Marta umístí svůj druhý dílek myši a poté, co okamžitě získá 2 body štěstí jako v předchozím příkladu, 2. přemístí svůj žeton myši z předchozího dílku na nově umístěný dílek. Když překročila 5 dílků, 2 s hodnotou 2, 1 s hodnotou 5 a 1 s hodnotou 1, vybrala si 2 dílky s nejvyšší hodnotou a získala tak $2 + 5 = 7$ bodů štěstí.

Varianta s bonusovými dílky na závěr hry

Před vyzkoušením této varianty doporučujeme nejprve odehrát několik běžných her.

Příprava

V pátém kroku přípravy herní podložky si náhodně vylosujte 2 bonusové dílky na závěr hry a položte je lícem nahoru na určené místo v dolní části herní podložky.

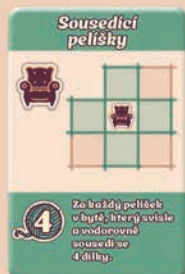
Průběh hry

V průběhu hry se nic nemění. Bonusové dílky na závěr hry jsou účinné až na konci hry a platí pro všechny hráče.

Konec hry

Na konci hry, tj. po posledním tahu, ale před vyhlášením vítěze, získá každý hráč další body štěstí za 2 bonusové dílky na závěr hry na herní podložce.

Další vysvětlení ke každému z 5 dílků je uvedeno níže. Všimněte si, že v každé hře jsou k dispozici pouze 2 z těchto dílků.



Sousedící pelíšky: Získejte 4 body štěstí za každý symbol pelíšku ve svém bytě, který svíse a vodorovně sousedí se 4 dílky (nahore, dole, vlevo a vpravo).



Dostupné misky: Získejte 2 body štěstí za každé prázdné pole, které pravouhle sousedí alespoň s 1 symbolem misky.



Pisklavý souseď: Získejte 3 body štěstí za každý pár symbolů myši, které sousedí svíse a vodorovně. Každý symbol myši lze použít pouze v 1 páru.

Poznámka: Každý symbol myši může být použit pouze pro 1 dvojici, tj. za 3 pravouhle sousedící symboly myši jsou pouze 3 body, zatímco za 4 pravouhle sousedící symboly myši v samostatných dvojicích je 6 bodů.



Stěny plné poliček: Získejte 3 body štěstí za každý dílek poličky ve sloupci nejvíce vlevo a nejvíce vpravo. Dílky, na kterých jsou 2 symboly poliček, ve sloupci nejvíce vlevo nebo nejvíce vpravo mají stále hodnotu pouze 3 bodů, nikoli 6.



Duhové řady: Získejte 6 bodů štěstí za každou řadu ve svém bytě, v níž jsou všechny 4 barvy (červená, modrá, zelená a žlutá). Pamatujte, že šedá není považována za barvu.



studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

Rebel, Sp. z o. o.
Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polsko
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl

AUTOŘI

Herní design: Olivier Cipière, Oussama Khelifati

Ilustrace: Bartłomiej Kordowski

Grafický design: Adam Strzelecki

Vývoj hry: Przemek Wojtkowiak, Michał Szewczyk,
Grzegorz Kobiela, Mariusz Majchrowski

Pravidla: Mariusz Majchrowski, Przemek Wojtkowiak,
Grzegorz Kobiela

Koordinace projektu: Przemek Wojtkowiak

Překlad: Alena Novotná

Rozložení: Bartłomiej Kordowski, Adam Strzelecki

Testeři: skupina Roboty Planszowe: Arkadiusz Dymalski, Jarosław
Piersiala, Jakub Prażmowski, Bartosz Wyrwał,
Marcin Kowalski, Jędrzej Modrzyński

Herní agentura:



Poděkování:

***Od Oliviera:** Rád bych poděkoval týmům Rebel a Forgenext za obrovský kus práce, který odvedly. Velký dík patří Oussamovi, který mě na tuto odvážnou, ale přesto zábavnou cestu vypravil. Zvláštní poděkování patří mé ženě, která mě vždy podporuje, a mé kočce, jejíž roztomilost mě dojíhá.*

***Od Oussamy:** Děkuji mnoha lidem, kteří této hře od začátku věřili, že s námi vydrželi tolikrát hrát desítky různých verzí. Zvláštní poděkování patří Flavienovi, Stevenovi a Wissalovi za všechny hry a Olivierovi za to, že byl dostatečně šílený, aby se mnou toto dobrodružství absolvoval.*

Studio Rebel a jejich kočky děkují Pawlu Kochańskému za inspiraci pro námět hry.