

ESCAPE TALES

ZDZIECI ZMIJOWEGO LASU

Instrukcja

Tutaj znajdziesz Appkę:



O grze

Escape Tales: Dzieci Żmijowego Lasu to gra karciana typu escape room dla 1 do 4 graczy, z mocnym naciskiem na fabułę. Gra skupia się nie tylko na wymagających zagadkach, lecz także na wciągającej historii, na którą będziecie mieli wpływ podczas rozgrywki. Czekają na was wiele zagadek, do rozwiązania których nie trzeba niczego poza sprytem i może jeszcze czymś do pisania. Przygotujcie się także na wiele trudnych wyborów, które określą kierunek waszej przygody.

Zawartość

- 36 żetonów Akcji
- 16 kart Lokacji
- 187 kart Gry
- 1 Mapa
- 8 kart Odpoczynku
- 4 karty Pomocy
- 8 kart Skupienia
- 3 Story Booki
- 1 Instrukcja

Jeśli graliście już w tytuły z serii Escape Tales, nie musicie czytać całej instrukcji. Zerknijcie tylko do rozdziału „Różnice względem poprzednich gier” (na końcu instrukcji), żeby poznać nowe i zmienione zasady.



Przygotowanie gry

Pamiętajcie! Nie zerkajcie na przód kart (strony z tekstem) podczas przygotowania.

- 1 Wybierzcie Rozdział, który chcecie rozegrać.

Ważne! Nie ma znaczenia, jak dużo czasu minęło między rozegraniami Rozdziałów, trzeba je jednak rozgrywać w następującej kolejności:

- Prolog i Rozdział 1 ze Story Booka 1.
- Rozdział 2 ze Story Booka 2.
- Epilog ze Story Booka 3.

- 2 Połóżcie następujące komponenty, tak by wszyscy gracze mieli do nich łatwy dostęp:

Żetony Akcji.

Karty Gry w rosnącej kolejności (od C001 na górze do C187 na dole).

Karty Skupienia i Odpoczynku w oddzielnych stosach w rosnącej kolejności:

- Prolog: karty R0 i F0.
- Rozdział 1: karty od R10 do R12 i od F10 do F12.
- Rozdział 2: karty od R20 do R22 i od F20 do F22.
- Epilog: karty R30 i F30.

Karty Lokacji w rosnącej kolejności (od L01 na górze do L16 na dole).

Wszystkie karty, które posiadaliście na koniec poprzedniego Rozdziału, które nie mają symbolu Zagadki, o ile nie musieliście ich wcześniej odrzucić. Oczywiście rozpoczynając Prolog, nie będziecie mieć jeszcze żadnych kart.

Ważne! Jeśli kiedykolwiek otrzymacie karty, nie odrzucajcie ich (nawet po zakończeniu Rozdziału), chyba że gra powie wam wprost, by tak zrobić.

Story Book odpowiedniego Rozdziału.

- 3 Przygotujcie urządzenie mobilne lub komputer, by sprawdzać rozwiązania Zagadek (więcej o Aplikacji na s. 6).

1



Ważne! Każdy egzemplarz gry przygotowujemy ze starannością. Niestety, czasem zdarzają się błędy. Dlatego podczas przygotowania rozgrywki upewnijcie się, że nie brakuje wam żadnych kart. W ten sposób upewnicie się, że ewentualny brakujący komponent nie popsuje wam zabawy. Pamiętajcie, by sprawdzać jedynie rewers kart! Jeśli spostrzeżecie jakieś braki lub uszkodzenia, skontaktujcie się z nami, używając formularza na stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Cel gry

Escape Tales: Dzieci Żmijowego Lasu jest grą kooperacyjną. Oznacza to, że wspólnie będziecie podejmować decyzje (nie dotyczy to trybu solo). Pamiętajcie, by omawiać ze sobą lokacje i zagadki. Zakończenie historii zależy od waszych wspólnych wyborów, bo każdy z nich ma wyjątkowe znaczenie!

Escape Tales: Dzieci Żmijowego Lasu to gra, której nie da się „przegrać”. Jednakże wasze decyzje (lepiej lub gorzej) wpłyną na zakończenie każdego Rozdziału. Wszystko zależy od was.

Rozgrywka

Długość rozgrywki może różnić się znacząco pomiędzy grupami, w zależności od tego ile czasu zajmą wam zagadki i tego jak będzie rozwijała się historia zawarta w grze.

Możecie rozegrać całą grę „na raz”, ale mocno sugerujemy zrobienie przerwy po ukończeniu Rozdziału 1. Epilog jest znacznie krótszy i może zostać rozegrany od razu po ukończeniu Rozdziału 2.

Rozpocznijcie rozgrywkę od przeczytania na głos wprowadzenia znajdującego się w **Story Booku** rozgrywanej opowieści. Znajdziecie tam informację o paragrafie, od którego rozpoczniecie swoją przygodę. Od tego momentu wykonujcie następujące kroki:

- 1 Przeczytajcie wskazany paragraf w **Story Booku** i wykonajcie wszystkie opisane instrukcje.
- 2 Wykonujcie dowolne z poniższych czynności do momentu, gdy któryś komponent gry zaleci Wam przejście do **Story Booka** (w tym wypadku przejście od razu do punktu 1 tej listy):
 - Zbadaj **Lokację**: Połóżcie jeden z dostępnych **żetonów Akcji** na niezbadanym polu na **karcie Układu** i przeczytajcie wskazany paragraf w **Story Booku**.

- **Skup się lub Odpocznij**: Jeśli nie macie żadnych **żetonów Akcji**, a chcielibyście Zbadać **Lokację**, zdecydуйте czy chcecie skupić się czy odpocząć. Weźcie kartę z wierzchu odpowiedniego stosu, przeczytajcie ją i wykonajcie wszystkie opisane instrukcje.
- **Rozwiąż zagadkę**: Otwórzcie w aplikacji wybraną zagadkę (musicie mieć przynajmniej jedną kartę z jej symbolem, aby to zrobić), a następnie wykonujcie dowolne dostępne w niej czynności (podawanie odpowiedzi, sprawdzanie potrzebnych kart, branie odpowiedzi).
- **Połącz karty**: Otwórzcie opcję „**Połącz karty**” w aplikacji, wprowadźcie numery kart, które chcielibyście połączyć i odczytajcie rezultat.

Ważne! Jeśli chcielibyście dowiedzieć się, co główny bohater sądzi o danej karcie, połączcie **kartę Bohatera** z wybraną kartą Gry (na rewersie oznaczonej C).

- 3 Jeśli wszystko robicie dobrze, to nigdy nie dojdziecie do tego punktu :)

Story Book i paragrafy

Na końcu wprowadzenia dowiecie się, jak rozpocząć historię. Każdy paragraf jest powiązany z unikalnym numerem i poprzedzającą go literą (np. P854). Paragrafy opisują wydarzenia, które spotykają bohatera w trakcie rozgrywki, a ich rozmieszczenie w księdze jest losowe. W miarę możliwości nie patrzcie na inne paragrafy umieszczone w **Story Booku** na tej samej stronie co paragraf, który czytacie! Jeśli to zrobicie, zachowajcie informację dla siebie, by nie zdradzić historii pozostałym graczom!

POO8

Podobne maccom węzopnącza leżą na ołtarzu. W ich płataninie zauważasz połyskliwy drobiazg. Czy to pierścień? Z krwawych płam wnioskujesz, że niebezpiecznie będzie się do nich zbliżać.

Weź kartę C156 To jest karta Wyboru.
Dokonaj wyboru i przeczytaj odpowiedni paragraf.

Wszystkie paragrafy wyglądają podobnie. Każdy paragraf składa się z: **Numeru paragrafu** **A**, **Zapisu Fabularnego** **B** oraz **Akcji** **C**. Zawsze gdy jakiś efekt w grze skieruje was do paragrafu, znajdziecie go po numerze. W pierwszej kolejności zawsze czytajcie **Zapis Fabularny**. Przedstawia on ważne wydarzenia, które mogą mieć wpływ na Wasze przyszłe decyzje, jak i wskazówki do zagadek. Następnie odczytajcie i wykonajcie wszystkie **Akcje** znajdujące się pod **Zapisem Fabularnym** w podanej tam kolejności. Bywa, że pod **Zapisem Fabularnym** nie ma żadnych **Akcji** do wykonania – oznacza to, że eksploracja tego obszaru nie wymaga żadnych dodatkowych czynności, lecz **Zapis Fabularny** wciąż może zawierać przydatne informacje.

Na marginesie każdej strony w **Story Booku** znajdziecie listę z numerami paragrafów na tej stronie. Ułatwi wam ona znalezienie właściwego paragrafu.

Lokacje

Dzięki **kartom Lokacji** odkryjecie nowe zagadki i przedmioty oraz fragmenty opowieści. Paragraf, który wprowadza nową **Lokację**, poinstruuje was także, by wziąć **karty Lokacji** wraz ze wskazaną **kartą Układu** i kilkoma **żetonami Akcji** (więcej o **żetonach Akcji** w rozdziale **Badanie Lokacji**).

Jeśli wprost nie napisano inaczej, zawsze dobierajcie **karty** z odpowiednich talii i odkrywajcie je od razu.

Następnie, zgodnie z instrukcjami z paragrafu, połóżcie **karty Lokacji** na planszy zgodnie z obrazkiem na **karcie Układu** przedstawiającej schemat tej **Lokacji**. Jest on zazwyczaj podzielony na kratki zwane obszarami. W ten sposób przygotowaliście **Lokację** i jesteście gotowi do eksploracji.

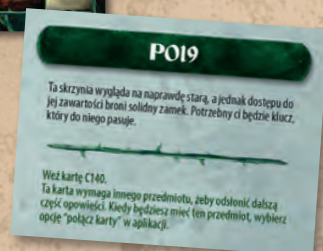


Pamiętajcie! Wasze decyzje powiodą was jedynie do niektórych **kart Lokacji**. Nie poznacie ich wszystkich w trakcie jednej rozgrywki!

Badanie Lokacji

Ważne! Dobrze jest uważnie przyglądać się **kartom Lokacji** i przedyskutować następne kroki.

Gdy zdecydujecie się zbadać dany obszar, umieśćcie jeden z dostępnych **żetonów Akcji** na **karcie Układu** i przeczytajcie paragraf przypisany do tego obszaru. Podczas eksploracji możecie otrzymać jedną lub więcej **kart Gry**.



Liczba **żetonów Akcji** nie wystarcza, aby spokojnie eksplorować każdy zakamarek **Lokacji**. Nie każdy kątek potrzebuje waszej eksploracji, dlatego ważny jest wybór obszarów, na których się skupicie. Jeśli zabraknie wam **żetonów Akcji**, możecie dobrać **karty Skupienia** lub **Odpoczynku**, jeśli jeszcze jakieś pozostały.

Ważne! Jeśli podczas przechodzenia do nowej **Lokacji** wciąż macie **żetony Akcji**, nie odrzucajcie ich, chyba że wyraźnie wskazano inaczej! Jeśli **Story Book** każe wam wziąć **żetony Akcji**, dodajcie je do tych, które już macie.

Karty Skupienia i Odpoczynku

Karty Skupienia i Odpoczynku pozwalają Wam kontynuować grę, gdy zabraknie Wam **żetonów Akcji**. Zawsze gdy chcielibyście eksplorować kolejny obszar (albo wykonać inną akcję wymagającą **żetonów Akcji**), a nie macie już **żetonów Akcji**, musicie dociągnąć **kartę Skupienia** lub **Odpoczynku** z odpowiedniej talii i odczytać wszystko, co się na niej znajduje (w tym i drobny tekst u dołu karty). Możecie dowolnie wybrać, czy Bohater w danej sytuacji powinien odpocząć, czy raczej skupić się. Podejmując decyzję, musicie pamiętać o wszystkich konsekwencjach waszego wyboru, takich jak wpływający czas lub stan zdrowia **Bohatera**.



Górna część **kart Skupienia i Odpoczynku** zawiera część fabularną, a dolna efekty, które należy rozpatrzyć w porządku od lewej do prawej. Te karty służą także jako **karty Modyfikatorów** (więcej o **karcie Bohatera** i **kartach Modyfikatorów** w rozdziale na stronie 6).

Pamiętajcie, że każdy Rozdział ma swoje własne **karty Skupienia i Odpoczynku**. Rozpoczynając kolejny Rozdział, odłóżcie do pudełka wszystkie nieużyte **karty Skupienia i Odpoczynku** z poprzedniego Rozdziału i weźcie odpowiednie karty dla nowego Rozdziału:

- Prolog: karty R0 i F0.
- Rozdział 1: karty od R10 do R12 i od F10 do F12.
- Rozdział 2: karty od R20 do R22 i od F20 do F22.
- Epilog: karty R30 i F30.

Ostrożnie z **kartami Skupienia i Odpoczynku**! Jeśli użyjecie ich zbyt wielu, będzie to miało wpływ na przebieg i zakończenie historii!

Pamiętajcie! Nie wolno dobierać nowych **kart Skupienia i Odpoczynku**, dopóki macie niewykorzystane **żetony Akcji**!

Karty Gry

Podczas gry różne efekty i paragrafy każą wam dobierać karty z talii **kart Gry** (oznaczone literą C). Po dobraniu karty **od razu ją odkryjcie**, chyba że wyraźnie wskazano inaczej. **Karty Gry** powinny być układane, tak by wszyscy gracze mieli do nich łatwy dostęp. Pozostają odkryte, dopóki efekt ze Story Booka nie nakaze ich odrzucenia (zazwyczaj zaraz po użyciu). Po zakończeniu Rozdziału Story Book wskaże wam, które karty należy odrzucić. Pozostałe karty zachowajcie do użycia w kolejnym Rozdziale.



Każda **karta Gry** może zostać połączona z innymi kartami, dostarczając dodatkowych informacji lub umożliwiając dostęp do części historii, do których w inny sposób nie udało się wam dotrzeć. Więcej informacji o **łączeniu kart** znajdziecie w odpowiednim rozdziale na stronie 7.

Talia **kart Gry** składa się z kart kilku typów:

Karty Zagadki

Karty te oznaczone są ikoną w prawym dolnym rogu. Zagadka może składać się z jednej lub więcej kart. Najlepiej pogrupować te karty według ikon, aby elementy tej samej zagadki znajdowały się obok siebie.



Karty Przedmiotów

Karty Przedmiotów z charakterystycznym tłem zawsze zawierają ilustrację przedmiotu. **Karty Przedmiotów** mogą się przydać w dalszej grze. Możecie je zachować do użycia w kolejnych **Lokacjach** lub nawet kolejnych **Rozdziałach**. Połączone z innymi **kartami Gry**, pozwolą wam otworzyć nowe możliwości i umożliwią dostęp do części historii, do których w inny sposób nie udało by się wam dotrzeć. Tak jak w życiu, możecie popsuć lub zgubić przedmioty.



Karta Bohatera i karty Modyfikatorów

Karta Bohatera i **karty Modyfikatorów** to specjalne typy kart, które opisują zdolności waszego bohatera. Zawsze układajcie je pionowo, tak aby cztery statystyki lub modyfikatory statystyk były skierowane w prawo. **Karty Modyfikatorów** wsuwajcie pod **kartę Bohatera**, tak byście dzielił, jak wpływają na jego zdolności. Możecie kontynuować grę, nawet gdy zdolności bohatera spadną do 0 lub niżej, ale będzie to miało wpływ na przebieg historii.



Ważne! Nawet po wsunięciu **kart Modyfikatorów** pod **kartę Bohatera** możecie je połączyć z innymi kartami. W ten sposób możecie utracić niektóre **karty Modyfikatorów**, w zamian otrzymując coś innego.

Karty Układu

Zawierają siatkę oraz mniejszą wersję ilustracji z **kart Lokacji**. Będziecie na nich umieszczać **żetony Akcji**, by eksplorować **Lokację**. **Karty Układu** zazwyczaj dobiera się wraz z **kartami Lokacji**. Pokazują one, jak ułożyć **karty Lokacji** na stole.



Ważne! Jedna karta może należeć równocześnie do kilku typów. Na przykład **karta Przedmiotu** może być równocześnie **kartą Zagadki** lub **kartą Modyfikatorów**. W takim wypadku ta karta posiada cechy kart każdego z jej typów.

Zagadki i aplikacja

Zagadki w grze składają się głównie z **kart Gry**, ale mogą też wykorzystywać inne elementy. Każda zagadka składa się z co najmniej jednej lub kilku kart oznaczonych ikoną w prawym dolnym rogu. Odpowiedź na każdą z zagadek należy wprowadzić do aplikacji.

Gra zawiera zagadki niezbędne, by postępować opowieść, oraz takie, których rozwiązanie pomoże wam w inny sposób. Dlatego nie wahajcie się pozostawić jakiejś zagadki nierozwiązanej. Jeśli jest ona kluczowa dla historii, gra was o tym poinformuje.

Aplikacja Escape Tales jest przygotowana w formie strony internetowej, którą możecie dodać do Ekranu Głównego urządzenia przenośnego, aby korzystać z niej jak z aplikacji lub po prostu otworzyć w przeglądarce. Działa również w trybie offline – po jednej wizycie na stronie będziecie mogli używać aplikacji bez połączenia z internetem.

Aplikację znajdziecie pod adresem:
<https://app.escape-tales.com>



Podczas pierwszego uruchomienia strony/aplikacji wybierzcie grę w Dzieci Żmijowego Lasu i język zgodny z językiem waszego egzemplarza gry.

W głównym menu aplikacji widnieją symbole wszystkich Zagadek, które możecie dowolnie przeglądać oraz przycisk uruchamiający opcję „**Połącz karty**”. Zawsze gdy odkryjecie nowy symbol Zagadki, powinniście otworzyć ją w Aplikacji i dowiedzieć się, z ilu kart się składa.

Ważne! Żadne działania w aplikacji nie wymagają żetonów Akcji, ani nie wiążą się z negatywnymi konsekwencjami. Możecie zatem do woli korzystać z dostępnych w niej czynności. Jeśli potrzebujecie podpowiedzi, możecie z nich korzystać do woli, bez negatywnych konsekwencji na przebiegu gry.

Zagadki

Menu Zagadki składa się z 3 głównych obszarów: Pole na odpowiedź, Potrzebne karty i Podpowiedzi.

A Pole na odpowiedź: Pole, w którym będziecie wpisywać odpowiedź na zagadkę. Liczba pól na wpisywane znaki różni się w zależności od Zagadki. Oznacza to, że jeśli Zagadka zawiera 3 miejsca znaki, to jej odpowiedź składa się z dokładnie 3 znaków: cyfr lub liter.

Po wprowadzeniu poprawnej odpowiedzi, aplikacja skieruje was do odpowiedniego paragrafu w **Story Booku**.



Podpowiedź o formacie odpowiedzi może się pojawić ponad polem na odpowiedź. Nie ma ona wpływu na rozwiązanie Zagadki – informuje ona tylko, jak poprawnie wprowadzić odpowiedź do aplikacji.

B Potrzebne karty: Opcja ta pozwala dowiedzieć się, ile **kart Zagadek** i jakie inne elementy gry są wymagane do rozwiązania zagadki. Możecie ją zignorować i starać się zebrać wszystkie wskazówki za pomocą logiki i fabuły, pamiętajcie jednak, że bez wszystkich potrzebnych kart i innych komponentów nie będziecie w stanie rozwiązać żadnej Zagadki.



C Podpowiedzi: Ten przycisk otwiera nowe menu, w którym możecie otrzymać podpowiedzi. Zawiera ono przycisk „**Weź podpowiedź**”, który podsunie wskazówkę do rozwiązywanej Zagadki. Po kilku (zwykle 3-5, w zależności od zagadki) podpowiedziach przycisk zmieni się w przycisk „**Zobacz odpowiedź**”. Traktujcie go jako ostatnią deskę ratunku, gdy w żaden sposób nie umiecie rozwiązać Zagadki. Skorzystanie z tego przycisku nie wpłynie negatywnie na rozgrywkę.



Łączenie kart

Menu „**Połącz karty**” zawiera dwa puste miejsca, w których należy wpisać numery **kart Gry**, które chcecie połączyć. Litera „C” jest już wpisana, więc jedyne co musicie dodać to numer karty. Aplikacja pokaże wam, jakie efekty lub akcje zyskacie dzięki połączeniu tych kart. Kolejność wpisywanych numerów tym menu nie ma znaczenia. Możecie próbować łączyć wszystkie typy **kart Gry** – zarówno **karty Przedmiotów**, **Modyfikatorów**, jak i **Bohatera**.



Koniec gry

Rozdziały Escape Tales można przejść na wiele sposobów, oferujących różnorodne zakończenia. Wybory i akcje podejmowane w trakcie bieżącego Rozdziału (jak i wcześniejszych Rozdziałów), mają wpływ na to, które zakończeń osiągnięcie. Epilog jest znacznie krótszym Rozdziałem, który prowadzi do jednego z wielu zakończeń, w zależności od wyborów podjętych w trakcie wcześniejszych Rozdziałów.

Zapis gry

Rozgrywkę w Escape Tales: Dzieci Żmijowego Lasu możecie przerwać w dowolnym momencie i kontynuować innego dnia. W tym celu wystarczy, że uzupełnicie tabelkę na ostatniej stronie odpowiedniego Story Booka. Każdy Rozdział opowiada jedną, spójną kilkugodziną historię, dlatego jeśli chcecie przerwać grę, polecamy zrobić przerwę po ukończeniu Rozdziału, a nie w jego trakcie.

Pamiętajcie, by po rozwiązaniu pierwszej i drugiej opowieści przechowywać posiadane **karty Gry** osobno. Jeśli rozgrywacie jeden Rozdział podczas kilku spotkań, możecie przechowywać go w mniejszej kieszeni pod kartami Miejsc w pudełku. Wszystkie inne odrzucone karty nie będą już potrzebne, zatem nie ma potrzeby zwracać ich do odpowiednich talii.

Następnym razem podczas przygotowania gry użyjcie informacji z tabelki – i gotowe. Zalecamy jednak, by zapisywać rozgrywkę zaraz po ukończeniu Rozdziału, bądź opuszczeniu **Lokacji**. Nie zapomnieć wówczas szczegółów niezakończonych zagadek lub informacji, które zdobyliście eksplorując aktualną **Lokację**.

Różnice względem poprzednich gier

Cieszymy się, że zdecydowaliście się na kolejną przygodę! Poniżej znajdziecie wszystkie informacje niezbędne weteranom Escape Tales do błyskawicznego rozpoczęcia Dzieci Żmijowego Lasu. Wszystko co wiecie o Escape Tales pozostaje niezmienione!

A Karty Stresu/Zatrącenia to teraz **karty Skupienia i karty Odpoczynku**. Działają tak samo jak **karty Stresu/Zatrącenia**, jeśli chodzi o otrzymywanie **żetonów Akcji**, ale wpływają na rozgrywkę na różne sposoby. Kiedy potrzebujecie więcej **żetonów Akcji**, zdecydujcie, czy wasza **postać** powinna odpocząć, czy zignorować zmęczenie i skupić się.

B **Karty Bohatera i Modyfikatorów** to dwa nowe typy kart, które są dokładnie opisane na stronie 6.

C Tak jak w Low Memory, każdy Rozdział ma oddzielną pulę **kart Skupienia i Odpoczynku**. Na stronie 5 opisano, których **kart Stresu i Odpoczynku** użyć w którym Rozdziale.

D Gra składa się z trzech części nazywanych Rozdziałami. Musicie sprostać im wszystkim we właściwej kolejności, więc upewnijcie się, że na pewno przygotowaliście odpowiednio każdy Rozdział. Sprawdzcie, czy przygotowaliście właściwe **karty Skupienia i Odpoczynku** dla każdego Rozdziału.

Ważne: Epilog również nazywany jest Rozdziałem, żeby zachować konsekwencję terminologii.

E W Dzieciach Żmijowego Lasu nie ma **żetonów Postępu, kart Wyjścia, kart Warunku ani kart Oczekiwania**.

F **Łączenie kart** to nowy mechanizm, którego możecie używać w aplikacji. Działa dokładnie tak, jak spodziewały się fani gier typu point-and-click. Jego działanie jest wyjaśnione na stronie 7 - zachęcamy do swobodnego sprawdzania wszystkich kombinacji.

G Wszystkie karty, które nie mają symbolu Zagadki, pozostają z Wami na kolejne Rozdziały, chyba że wyraźnie wskazano inaczej.



Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/

Twórcy i podziękowania

Escape Tales: Dzieci Żmijowego Lasu

Projekt Gry: Jakub Caban, Bartosz Idzikowski

Rozwój gry: Małgorzata Mitura

Story Booki: Jakub Caban

Tłumaczenie: Błażej Kubacki, Zespół Portal Games

Ilustracje: Jakub Fajtanowski, Aleksander Zawada

Projekt graficzny: Bartosz Idzikowski,

Agnieszka Kopera, Katarzyna Młynarczyk

Aplikacja: Tomasz Lipka-Bartosik

Instrukcja: Jakub Caban, Bartosz Idzikowski,

Małgorzata Mitura, Błażej Kubacki

Testy: Bartosz Idzikowski, Małgorzata Mitura,

Weronika Rędziniak, Jakub Caban, Rainer Åhlfors

Korekta: Weronika Rędziniak, Rainer Åhlfors, Zespół Portal Games

Olbrymie podziękowania dla wszystkich testerów, którzy wykonali swoją znakomitą pracę pomimo trudności spowodowanych przez zamknięcie z powodu pandemii.

Anna Mitura, Maciej Mitura, Andrzej Mitura, Hanna Kwaśniewska, Tomasz Lipka-Bartosik, Marcelina Podniestrzańska, Ewa and Krzysztof Maj, #Cisza Ani&Michał, Magda and Tomek Stańczak, Aneta and Marcin Bernaciak, Ola and Mateusz Łaciński, Katarzyna Duda, Maciej Adamkowski, Elżbieta Dudkiewicz, Paweł Gibalski, Michał Barycki, Michał Balcerek, Karolina Wiatrzyk, Marcin Motowidło, Paulina Polańska, Kostek, Kozik and Karol, Dajczaki, Weronika Rędziniak, Krzysztof Świątkowski, Grzegorz Cholewa, Asia and Marysia, Ziemowit Żwirbliński, Justyna Śnieżek and Bartłomiej Kielak - "Zagadkowcy", Samanta Mrozek, Maciej Gomółka, Marta Sommerfeld, Jan-Fredrik Wahlin, Gilad Yarnitzky, Ireneusz Huszcza, the board game group at Game Grid (Lehi, UT).

Jesteście najlepsi

© 2020 Board & Dice. Wszystkie prawa zastrzeżone

© 2020 (edycja polska) Portal Games Sp. z o.o.

Więcej informacji o grach z serii Escape Tales znajdziesz na stronach:

WWW.ESCAPE-TALES.COM

WWW.PORTALGAMES.PL