

Fields of Green

Barulho Trânsito Poluição

CHEGA!

Você decide

**ABANDONAR A
CIDADE GRANDE.**

migrar para o campo e

VIRAR FAZENDEIRO!

Financiado por um programa do governo, você encontrou um pedacinho de chão e agora está pronto para plantar, criar animais e levar a vida de um fazendeiro da segunda metade do século XX!



PROGRAMA DO GOVERNO

Em Fields of Green, você desempenha o papel de um fazendeiro que tenta desenvolver suas terras. Você fará isso selecionando cartas de locais - plantações, criações e várias construções - posicionando-as em sua área de jogo da melhor maneira possível. Passados quatro anos, o jogador que tiver a fazenda mais eficiente será o vencedor!

Componentes

33 Cartas de Plantações	2 Cartas de Consulta Geral	30 Marcadores de Água
33 Cartas de Criações	30 Peças de Equipamento	4 Peças Identificadoras dos Montes
33 Cartas de Estruturas	61 Marcadores de Dinheiro (nos valores de 1, 5 e 10)	1 Peça de Primeiro Jogador
33 Cartas de Construções	20 Marcadores de PV (nos valores de 1 e 5)	1 Peça de Registro Anual
20 Cartas de Torres d'Água	40 Marcadores de Comida	1 Marcador de Ano
14 Cartas de Silos		1 Bloco de Pontuação
8 Cartas de Consulta do Jogador		1 Manual de Regras



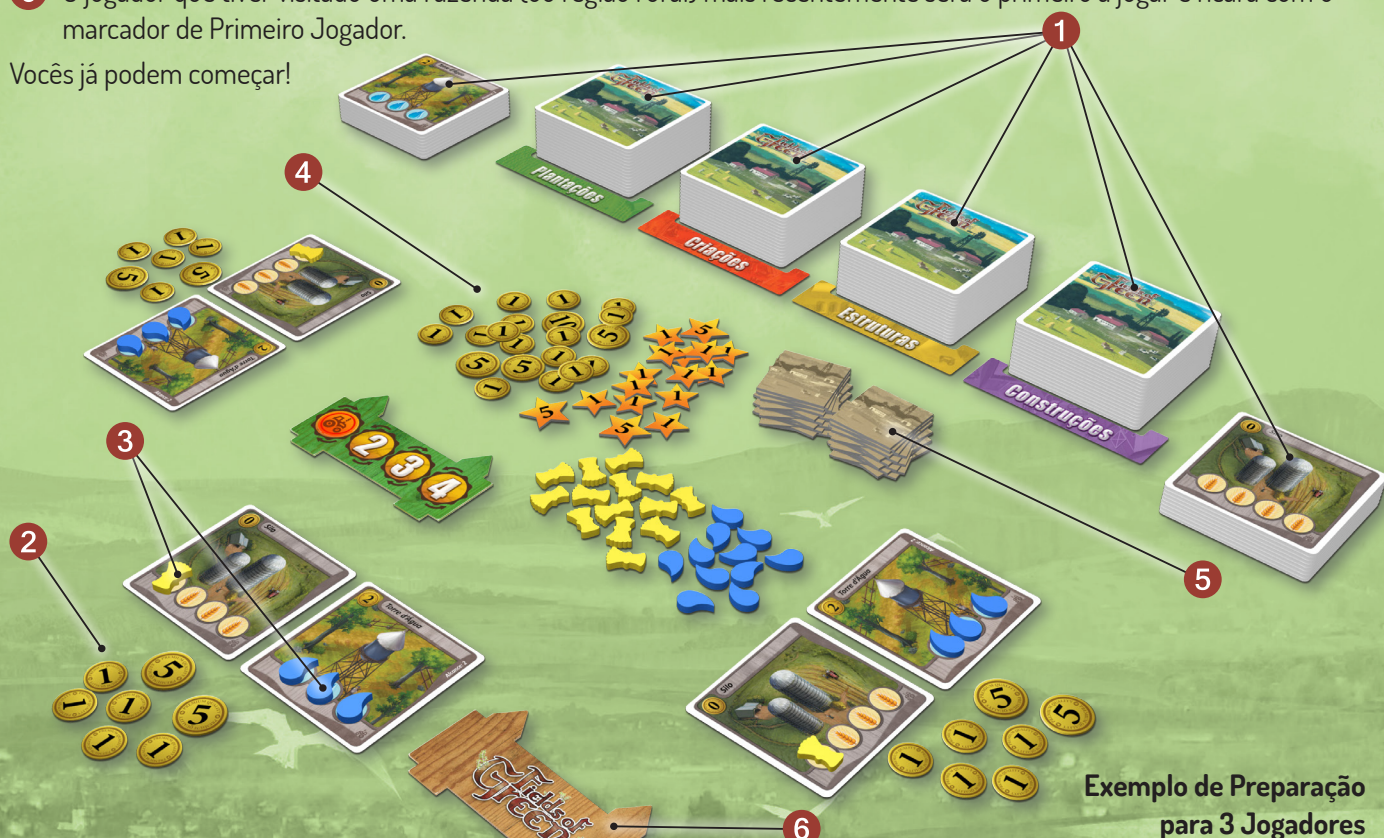
Fields of Green

Preparação

Antes de começar, **separe** todas as cartas por tipo. São **4 montes principais de cartas de Locais** (Plantações, Criações, Estruturas e Construções) e **2 montes com Torres d'Água e Silos**.

- 1** Embaralhe os 4 montes principais e coloque-os, com a face voltada para baixo, no centro da mesa. Diante de cada monte, **posicione a peça identificadora** correspondente. **Coloque os montes das Torres d'Água e dos Silos, com a face para cima**, perto dos outros montes.
- 2** Cada jogador pega 15 moedas e **coloca uma carta de Torre d'Água e uma de Silo** diante de si.
- 3** **Coloque 3 marcadores de Água** em cada Torre d'Água e 1 marcador de Comida em cada Silo.
- 4** **Coloque** o resto do dinheiro e os marcadores de PV, Água e Comida no centro da mesa e ao alcance de todos. Esses serão os **Suprimentos**.
- 5** **Pegue e embaralhe** as peças de Equipamento, formando com elas um monte que ficará, com a face voltada para baixo, ao lado dos Suprimentos.
- 6** O jogador que tiver visitado uma Fazenda (ou região rural) mais recentemente será o primeiro a jogar e ficará com o marcador de Primeiro Jogador.

Vocês já podem começar!



Visão Geral da Rodada

A partida é disputada durante um período de quatro anos, e cada um deles é representado por uma rodada. Cada rodada consiste nas fases a seguir

FASE DE
MANUTENÇÃO

FASE DE
AÇÃO

FASE DE
COLHEITA





FASE DE MANUTENÇÃO

As regras a seguir presumem que a partida tem 3 ou 4 jogadores. Consulte a seção correspondente na p. 11 para saber o que muda na partida com 2 jogadores.

- Mova o **Marcador de Ano** para o ano corrente na **Peça de Registro Anual**. As setas ao redor do ano indicam a direção na qual as cartas serão passadas de um jogador a outro (sentido horário ou anti-horário).
- Receba os novos recursos da rodada: 1 marcador de Comida, 2 marcadores de Água e 3 moedas (*pule esta etapa na primeira rodada*).
- Os marcadores de Água devem, obrigatoriamente, ser colocados sobre uma Torre d'Água em sua Fazenda. Cada Torre d'Água costuma armazenar até 3 Águas. Se todas as Torres d'Água de sua fazenda estiverem cheias, a Água adicional que você porventura receber acabará se perdendo. Do mesmo modo, o marcador de Comida deve ser colocado sobre um Silo de sua fazenda. Cada Silo normalmente armazena até 4 Comidas. Se todos os Silos de sua fazenda estiverem cheios, você perderá a Comida nova que receber.
- Em seguida, cada jogador, a começar por aquele que tem a peça de Primeiro Jogador e seguindo no sentido horário, **compra 6 cartas dos 4 montes principais**.



Você pode comprar as cartas em qualquer combinação de sua preferência, desde que pegue cartas de **pelo menos 3 dos 4 montes** (por exemplo: 3-2-1-0, 2-1-1-2 ou 1-4-0-1). Todas as cartas são compradas no mesmo momento, ou seja, você não pode ver o que já comprou antes de decidir de qual monte pegará a próxima carta. Além disso, a quantidade de cartas que você retira de cada monte é uma informação a ser compartilhada: todos precisam estar cientes de quantas cartas foram compradas de cada pilha por cada jogador que veio antes deles. Se por acaso acabarem as cartas de um monte, então nenhuma outra carta daquele tipo será comprada até o fim da partida.

Essas 6 cartas formam sua mão inicial na rodada.

Ao jogar pela primeira vez ou ao apresentar Fields of Green para novos jogadores, você pode seguir nossa sugestão de usar o **Modo Introdotório**:

MODO INTRODOTÓRIO		Plantações	Criações	Estruturas	Construções
	Ano 1	3	2	1	-
	Ano 2	2	2	1	1
	Ano 3	1	2	1	2
	Ano 4	-	2	1	3

Quando todos tiverem comprado 6 cartas, passe para a próxima fase.





FASE DE AÇÃO

Esta fase tem 6 turnos. Durante esses turnos, todos os jogadores agem simultaneamente.

A cada turno, você escolhe uma carta de sua mão, coloca-a com a face para baixo na sua frente e passa o resto das cartas para o jogador seguinte (de acordo com as setas da peça de Registro Anual). Quando todos tiverem feito isso, vocês vão revelar simultaneamente a carta escolhida e executar uma das ações a seguir:

A) Construir Local B) Construir Torre d'Água C) Construir Silo D) Ir ao Mercado E) Restaurar Local

A) Construir Local

As cartas de Local só podem ser construídas em posição adjacente a outras cartas de Local. Consideram-se dois locais adjacentes quando estão posicionados lado a lado na horizontal ou na vertical. Se estiverem na diagonal uma em relação à outra, as peças NÃO serão consideradas adjacentes.



A carta de Local pode ser construída em qualquer um dos espaços em branco.



No começo da partida, os únicos locais em sua Fazenda são a primeira Torre d'Água e o primeiro Silo e, portanto, toda e qualquer carta de Local que você acabar construindo terá de ficar em posição adjacente a eles.

Para construir um Local, você precisa pagar seu custo. Todo Local tem seu custo em moedas indicado no canto superior esquerdo da carta. Algumas delas também exigem Água ou Comida, e essa informação aparece logo abaixo do custo em dinheiro.

Se houver necessidade de Água, o pagamento terá de ser feito com Água de uma Torre d'Água próxima, que precisa estar a no máximo 2 posições de distância do local que você está tentando construir. Calcula-se a distância ortogonalmente, contando os locais já construídos no meio do caminho, e cada carta corresponde a 1 de distância.

Se houver necessidade de Comida, o pagamento terá de ser feito com a Comida dos seus Silos. Não há uma distância máxima permitida no que diz respeito à Comida. Para cobrir o custo, você poderá usar os marcadores de Comida de qualquer Silo, não importando onde este se encontre em sua Fazenda.



Fields of Green

Custo do Local (3 moedas)

Cor do Tipo de Local

- Plantações (Verde)
- Criações (Vermelho)
- Estruturas (Amarelo)
- Construções (Roxo)

Tipo de Habilidade

- Habilidade Imediata (fundo cinza): resolve-se no mesmo instante
- Habilidade de Colheita (fundo verde): resolve-se no fim de cada rodada
- Habilidade de Fim de Jogo (fundo amarelo): resolve-se no fim da partida

Nome da Carta: Batatas

Tipo de Plantação/Criação: Hortaliça

Tipos de Plantações: Cereal, Fruta, Hortaliça

Tipos de Criações: Leiteira, Corte, Avícola, Lida

Pontos de Vitória: 1

Identificador da Coleção: 1

Habilidade da Carta: Você ganha 2 [grain icon]. Se construída adjacente a um Silo, ganhe também um Equipamento.

Tipo de Habilidade: Plantação - Imediata

Tipo de Local: Plantação - Imediata

Nota: Se escolher uma carta e não for capaz de pagar o custo devido (seja em moedas ou água/comida), você não poderá construir o local e terá de escolher uma outra ação para executar.

Depois de pagar o custo e construir um local ao colocá-lo em posição adjacente a um local já construído em sua Fazenda, você vai dar uma olhada na habilidade indicada na base da carta. Se o texto tiver fundo cinza, a habilidade será considerada Imediata e aplicada no mesmo instante: basta seguir as instruções da própria carta. Se o texto tiver fundo verde ou amarelo, a habilidade será de Colheita ou de Fim de Jogo, respectivamente, e será resolvida em outra ocasião (mais informações adiante).

B) Construir Torre d'Água

Para atender às necessidades de Água de alguns locais (principalmente as Plantações), talvez você precise construir mais Torres d'Água. Para isso, descarte a carta que escolheu (depois de tê-la revelado, simultaneamente com os outros jogadores), pague o custo da Torre d'Água (2 moedas), pegue uma carta de Torre d'Água do monte correspondente e a construa onde quiser em sua Fazenda, adjacente a um local já construído. Por fim, coloque 3 marcadores de Água sobre a carta.

Não se esqueça de que a Água da Torre só pode ser usada no caso de locais construídos a até 2 posições de distância da Torre d'Água.

As Torres d'Água são locais, mas não apresentam tipo próprio. Na rara ocasião em que não houver mais cartas de Torre d'Água disponíveis (ou se um jogador não tiver as 2 moedas necessárias), esta ação não poderá ser executada e o jogador terá de escolher outra para fazer.

Indicador de Alcance: Alcance: 2

Espaços para armazenar Água: 3

Torres d'Água permitem que você armazene Água. Você pode usar essa Água a até 2 de distância.



Fields of Green

C) Construir Silo

A Comida que você produz em sua Fazenda precisa ser armazenada nos seus Silos. O Silo com o qual você começa é capaz de armazenar até 4 Comidas. Se quiser armazenar mais Comida, você terá de construir novos Silos.

Para construir um Silo, descarte a carta que escolheu (depois de tê-la revelado, simultaneamente com os outros jogadores), pegue uma carta de Silo do monte correspondente e o construa onde quiser em sua Fazenda, adjacente a um local já construído.

O custo do Silo é 0, e você não precisa pagar moeda alguma por ele.

Todos os Silos entram em jogo vazios: não se colocam marcadores de Comida sobre eles quando são construídos. Os Silos simplesmente aumentam o espaço de armazenagem para a Comida que você produzirá em turnos futuros. Você poderá mover livremente a Comida de um Silo para outro e quando bem entender, desde que não exceda o limite de armazenagem.

Os Silos são locais, mas não apresentam tipo próprio. Na rara ocasião em que não houver mais cartas de Silo disponíveis, esta ação não poderá ser executada e o jogador terá de escolher outra para fazer.



Espaços para armazenar Comida

Os Silos permitem que você armazene Comida.

Você pode usar essa Comida em qualquer lugar da fazenda.

D) Ir ao Mercado

Usando esta ação, você pode ir ao mercado mais próximo e vender uma parte da Comida que produziu.

Descarte a carta que escolheu (depois de tê-la revelado, simultaneamente com os outros jogadores) e ganhe 2 moedas. Você também pode vender até 2 de suas Comidas e ganhar 2 moedas por cada uma delas (consulte a tabela).

Custo	Recompensa
Descarte	2 Moedas
Descarte + 1 Comida	4 Moedas
Descarte + 2 Comidas	6 Moedas

E) Restaurar Local

As cartas de locais às vezes são viradas para baixo, tornando-se Descampados (consulte a seção "Fase de Colheita", a seguir). Para voltar a virar uma delas para cima, descarte a carta que você escolheu neste turno (depois de tê-la revelado, simultaneamente com outros jogadores) e pague 1 moeda.



Fields of Green

Nota: Todo o descarte vai formar um novo monte virado para cima, que ficará disponível a todos os jogadores que quiserem consultá-lo.

Passados os 6 turnos, os jogadores estarão sem cartas nas mãos e a fase seguinte começará.

FASE DE COLHEITA

Durante esta fase, você verifica quais locais em sua Fazenda têm habilidades de Colheita (fundo verde). Cada habilidade tem um custo, indicado do lado esquerdo. Você terá de pagar o custo de cada uma de suas habilidades de Colheita para poder aplicá-las. Se você não quiser ou não tiver como pagar o custo de Colheita, a carta de local será virada para baixo e passará a ser considerada um Descampado. Você não pode construir um outro local em cima de um Descampado, mas poderá voltar a virá-lo para cima se descartar uma carta num de seus turnos futuros e pagar 1 moeda (consulte a ação “Restaurar Local”, apresentada anteriormente).

Você pode pagar os custos de Colheita dos locais de sua Fazenda (e aplicar as respectivas habilidades) na ordem que quiser. Ao fazer isso, coloque os recursos devidamente pagos em cima do custo de Colheita para não esquecer que já efetuou o pagamento.



Existem algumas restrições que você sempre terá de cumprir:

- ▶ A Água do pagamento tem de vir de uma Torre d'Água dentro do alcance.
- ▶ Um Silo não pode armazenar mais de 4 Comidas. Se for produzir mais Comida do que é capaz de armazenar, você terá de garantir que toda a Comida que já tem seja usada primeiro (para pagar outras habilidades de Colheita) caso não queira perder a nova Comida.

Não se esqueça de que, durante a fase de Ação, você pode construir um local cujo custo de Colheita ainda não tem como pagar (por exemplo, um local que exige Água no custo de Colheita e foi construído a mais de 2 posições de distância das Torres d'Água). Contudo, você terá de fornecer esses recursos quando chegar a fase de Colheita, para que o local não se transforme num Descampado.

Se uma habilidade de Colheita der a você um novo Equipamento para usar na Fazenda (consulte “Equipamentos”, mais adiante), você poderá utilizá-lo na mesma fase de Colheita, se for o caso.

No fim da fase de Colheita, retire das cartas todos os recursos utilizados para pagar os custos de Colheita. Em seguida, o jogador que detiver a peça de Primeiro Jogador vai entregá-la ao jogador sentado à sua esquerda.



Fields of Green

EXEMPLO

É a Fase de Colheita do Ano 2, e Mike precisa pagar seus custos de Colheita e ativar suas habilidades de Colheita.



Ele começa usando 2 Águas para pagar o custo de Colheita do Trigo e das Laranjeiras, gerando 2 Comidas e 1 PV.

O único Silo que ele tem está cheio agora (com 4 Comidas) e, portanto, Mike prefere deixar para ativar a habilidade das Macieiras posteriormente. Em vez disso, ele usa as 4 Comidas para pagar os custos de Colheita das Ovelhas e dos Bois, gerando 4 e 3 de dinheiro, respectivamente.



Fields of Green

Agora que seu Silo está mais uma vez vazio, ele usa mais 2 Águas e paga o custo de Colheita das Macieiras, gerando 2 Comidas. Ele usa essa Comida para pagar o custo de Colheita dos Porcos, o que gera 5 de dinheiro.

Ele dá uma olhada em sua Fazenda e percebe que ainda tem os Perus para alimentar, mas, infelizmente, não lhe resta mais Comida. Por conta disso, ele é obrigado a virar a carta dos Perus para baixo e transformá-la num Descampado.

Por fim, Mike retira de sua Fazenda todos os marcadores que usou para pagar os custos de colheita e agora está pronto para encarar o próximo ano.



Fim de Jogo

Terminada a quarta rodada (depois de completada sua Fase de Colheita), a partida chega ao fim. Agora vocês vão calcular seus pontos usando uma folha do Bloco de Pontuação. Mais especificamente:

- ▶ Some os PV indicados nas cartas de sua Fazenda (canto inferior direito, logo acima da habilidade) e os marcadores de PV que por acaso tenha recebido por causa das habilidades.
- ▶ Calcule os PV fornecidos por peças de Equipamento que tenham habilidades de Fim de Jogo. Também anote 1 PV para cada peça de Equipamento que chegou a obter, mas acabou não utilizando.
- ▶ Anote 1 PV para cada conjunto de 3 moedas que tiver sobrado.
- ▶ Anote 1 PV para cada conjunto de 2 marcadores de Comida nos seus Silos.
- ▶ Anote 1 PV para cada Torre d'Água vazia em sua Fazenda.
- ▶ Calcule os PV dos locais de sua Fazenda que apresentam habilidades de Fim de Jogo. *(Você pode usar os quadrados menores da folha de pontuação para anotar os pontos de cada carta e facilitar o cálculo).*

O jogador que tiver mais PV será o vencedor! Em caso de empate, o vencedor será o jogador que tiver mais locais em sua Fazenda. Se o empate persistir, o vencedor será o jogador que terminou a partida com mais dinheiro. Se ainda persistir o empate, então os jogadores empatados compartilham a vitória.

EXEMPLO

Maria e Mike terminaram uma partida para dois jogadores de Fields of Green e precisam calcular sua pontuação final.

Para começar, eles contam os PV indicados nas cartas que formam suas Fazendas e nos marcadores de PV que têm diante deles. Maria tem 23 pontos em seus locais e nenhum marcador de PV. As cartas de Mike somam 22 pontos e ele também tem 4 marcadores de PV, o que dá um total de 26.

Aí eles verificam suas peças de Equipamento. Maria tem apenas um Equipamento com uma habilidade de Fim de Jogo, o Gerador de Energia, que lhe permite pagar uma certa quantia em dinheiro e aplicar a habilidade da Construção no qual foi instalado. Ela faz isso e recebe 8 pontos. Mike, por outro lado, tem 2 Equipamentos com habilidades de Fim de Jogo em sua Fazenda – Sacas e Cercas – que lhe rendem 3 e 2 PV, respectivamente. Ele também tem um outro Equipamento que chegou a guardar quando o comprou, mas não teve a oportunidade de instalá-lo num local de sua Fazenda. Isso lhe rende mais um ponto e seu total chega a 6.

O próximo item a verificar é o dinheiro. As 22 moedas de Maria lhe rendem 7 pontos, ao passo que as 32 moedas de Mike lhe dão 10 pontos.

A Comida é a próxima. Maria tem 2 Silos com 4 Comidas cada um. Essas 8 Comidas lhe dão 4 pontos. Mike só tem 3 Comidas em um de seus Silos e, por causa disso, só consegue 1 ponto.

Em seguida, eles verificam com que eficiência usaram suas Torres d'Água, contando quantas delas estão vazias. As 3 Torres d'Água de Maria estão todas secas, ao passo que Mike tem água em todas, com exceção de uma. Ela ganha 3 PV, e ele, 1 PV.

Por último, eles verificam se têm locais em suas Fazendas com habilidades de fim de jogo. As Construções de Maria lhe rendem 6, 3, 3 e 5 PV, o que dá um total de 17 pontos. Mike, por sua vez, tem 3 Construções, o que lhe dá 6, 5 e 4 PV, somando 15 pontos.

Somando todos os pontos, eles chegam à sua pontuação final. Maria acaba batendo os 59 PV de Mike com seus 62 PV!

Jogador	Maria	Mike
Cartas/ Marcadores	23	26
Equipamento	8	6
Dinheiro	7	10
Comida	4	1
Torres d'Água	3	1
Habilidades de Fim de Jogo	6+3+3+5	6+5+4
Total	62	59

Equipamentos

Algumas cartas do jogo permitem que você instale Equipamentos em sua Fazenda.

Quando a habilidade é aplicada Habilidade	 Grade Aradora Plantação - Colheita • Colheita: Você pode pagar o custo de Colheita para reaplicar a habilidade desta Plantação.	Nome do Equipamento Local onde pode ser colocado	 Mangueiras Torre d'Água Você ganha • Contínua: Esta Torre d'Água tem +1 de Alcance.	Quando a habilidade é aplicada Habilidade
---	--	--	--	---

Ao receber um Equipamento, compre 3 peças, escolha uma delas para instalar em sua Fazenda e devolva as outras duas ao fundo do monte.

Cada peça de Equipamento informa o local onde pode ser instalada. Por exemplo, se lá constar *Plantação*, então a peça só poderá ser instalada numa carta de Plantação. Havendo uma outra palavra-chave depois do tipo de local, esta também terá de ser levada em consideração. *Plantação - Colheita*, por exemplo, significa que a peça só pode ser instalada numa Plantação que tenha uma habilidade de Colheita.

Se não quiser ou não tiver como instalar o Equipamento escolhido em sua Fazenda, você poderá guardá-lo. Durante o resto da partida, seja quando for que você construir um local na qual a tal peça de Equipamento possa ser instalada, você terá a opção de fazê-lo, mas só **ao construir o local**. Se deixar passar a oportunidade, você não poderá fazer isso mais tarde. No fim do jogo, se ainda tiver Equipamento guardado e não instalado, você receberá 1 PV por cada um deles.

Cada local pode ter até 2 peças de Equipamento instaladas, mas estas precisam ser diferentes uma da outra. Você não pode instalar o mesmo Equipamento duas vezes no mesmo local.

Depois de instaladas em locais, as peças de Equipamento passam a fornecer habilidades adicionais. Algumas das habilidades são contínuas, ao passo que outras são utilizadas apenas em fases específicas. Não havendo indicação alguma, a habilidade será aplicada (apenas uma vez) quando a peça for instalada.

Se um local com um Equipamento instalado se transformar num Descampado, o Equipamento será descartado. Mesmo se restaurar o local num turno futuro, você não vai recuperar o Equipamento.

Regras para 2 Jogadores

Numa partida com 2 jogadores, aplique as alterações a seguir:

► **Durante a Fase de Manutenção**, depois de comprarem as 6 cartas, os jogadores não vão olhar quais são. Em vez disso, vão embaralhar todas as 12 cartas juntas e formar um novo monte, com a face voltada para baixo. Aí, vão revelar as primeiras 6 cartas desse monte e colocá-las na mesa com a face para cima.

► **Durante a Fase de Ação**, os jogadores não vão agir simultaneamente. Em vez disso, vão se revezar em turnos. O jogador que detém a peça de Primeiro Jogador começa, escolhendo uma das 6 cartas voltadas para cima e executando uma das ações disponíveis com a tal carta. Em seguida, passa a vez para o outro jogador, que escolhe uma das 5 cartas remanescentes e executa uma ação com ela. Depois que ambos tiverem realizado sua primeira ação, outras 2 cartas do monte serão reveladas e acrescentadas às demais que já estão viradas para cima. Os jogadores vão continuar escolhendo as cartas dessa maneira até o fim da rodada. Quando não houver mais cartas no monte de compra, continuem sem acrescentar novas cartas, até todas as 12 terem sido escolhidas. Aí a fase de Ação chegará ao fim e os jogadores seguirão para a fase de Colheita.



Ordem das Ações

Se dois ou mais jogadores quiserem fazer alguma coisa ao mesmo tempo (por exemplo, pegar um Equipamento), a ordem das ações será determinada pelo marcador de Primeiro Jogador. O jogador que estiver mais perto daquele que detém o marcador será o primeiro, seguindo-se a partir daí no sentido horário.

Dicas de Estratégia

Aí vão algumas dicas para as primeiras partidas:

▷ Fields of Green é um jogo no qual você cria uma máquina de gerar pontos. Para se dar bem na partida, você vai ter de fazer com que vários locais em sua Fazenda funcionem bem em conjunto. Basicamente, você precisa construir algumas Plantações que convertam Água em Comida, e aí usar suas Criações para converter Comida em dinheiro e, por fim, usar o dinheiro para construir Construções que vão lhe render muitos pontos.

▷ Ao selecionar as cartas, não procure necessariamente aquelas que rendem mais PV, e sim aquelas que vão aumentar a eficiência de sua máquina. Além disso, tente atender às suas necessidades e tome o cuidado de não passar dos limites, construindo locais com custos de Colheita que você não terá como pagar.

▷ Quanto mais Plantações você tiver, de mais Água você vai precisar. É bom planejar com antecedência o fornecimento de Água e deixar espaços vagos onde necessário para ali construir Torres d'Água. Além disso, as Plantações costumam ser mais eficientes quando construídas próximas umas às outras, já que assim podem ser irrigadas pelas mesmas Torres d'Água.

▷ A decisão de quais cartas comprar na Fase de Manutenção é mais importante do que pode parecer de imediato. As cartas escolhidas por você determinam as opções da rodada e, portanto, permitem que você influencie o que estará disponível para os outros jogadores selecionarem. Principalmente nas partidas com 2 jogadores, o segundo a jogar terá a vantagem de ser aquele a decidir de fato quantas cartas de cada tipo estarão disponíveis na rodada.

Créditos

Game Designer: Vangelis Bagiartakis
Game Designer Auxiliar: Konstantinos Kokkinis
Ilustradores: Tomasz Jedruszek
Naomi Robinson
Grzegorz Bobrowski
Gong Studios
Design Gráfico: Konstantinos Kokkinis
Giota Vorgia
Supervisor da Produção: Konstantinos Kokkinis

Playtesters

Alex Kapidakis, Konstantinos Karagiannis, Giorgos Chalkias, Nikos Chondropoulos, Sotirios Tsantilas, Thanassis Patsios, Cris Darsaklis, Vangelis Velles, Chris Yialouris, Giannis Vidalis, Petros Tzimas, Vassilis Pallidis, Spyros Koronis, Nausicaa Dimakoulea Kakiopoulou, Panagiotis Skirlas.

*Vangelis gostaria de dedicar **Fields of Green** a sua filha Maria.*



Artipia Games:
19 Nikou Xilouri str.
Zografou
15773 Athens
Greece



www.flickgamestudio.com.br

Flick Game Studio:

Felipe Barbosa Biscaro
Lucian Barbosa Biscaro

Tradução:

MC Zanini @ Zombie Dodo Studio

Revisão: Cassiano Santos Alves

Nota: Fields of Green é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com nomes ou personagens verdadeiros é mera coincidência.

© 2016 Vangelis Bagiartakis © 2016 Artipia Games © 2017 Flick Game Studio. Todos os direitos reservados

Comentários, perguntas ou sugestões, por favor, entre em contato conosco via suporte@flickgamestudio.com.br