

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

TZOLK'IN

TRIBES & PROPHECIES



COMPONENTES

Esta expansão contém vários novos recursos para melhorar o jogo básico. Eles podem ser usados individualmente ou em qualquer combinação.

Blocos extras de recursos

30 novos blocos de recursos



Os recursos (madeira, pedra e ouro) devem ser ilimitados. Esses novos blocos devem ser adicionados ao seu conjunto básico para que você não fique sem recursos durante um jogo de cinco jogadores. E também foi incluído um conjunto de blocos de ouro no caso de você possuir a primeira edição e prefira usar a nova cor.

Tribos

13 fichas de tribos



Cada jogador tem uma habilidade especial única que muda as regras e adiciona variedade ao jogo.

Profecias

13 fichas de profecias



1 tabuleiro de profecias



Cada profecia dura um quarto do jogo, tornando algum aspecto mais difícil do que de costume. Os jogadores que superarem o desafio são recompensados com pontos extras de vitória no próximo dia de alimentação.

Novas construções

8 novas construções



4 novas construções para cada era trazendo novos efeitos para o jogo.

Quinto jogador

Componentes de madeira para um quinto jogador.



Uma nova ficha de dupla face para o quinto jogador.



7 novas fichas de colheita (4 de milho e 3 de madeira)



13 fichas de ação rápida.



1 tabuleiro de ação rápida.



Agora você pode jogar Tzolk'in com 5 jogadores. Nós também incluímos regras para usar as ações rápidas em um jogo com menos jogadores.

TRIBOS

Configuração do Jogador

Após configurar o jogo (incluindo revelação de construções e monumentos e colocando trabalhadores ociosos, se houver) misture as fichas de tribos e dê 2 para cada jogador aleatoriamente.

A escolha das fichas de tesouro inicial também deve ser feita neste momento.

Ao escolher as fichas de tesouro inicial, cada jogador também escolhe 1 ficha de tribo e devolve a outra.

Habilidade especial

A ficha de tribo oferece uma habilidade especial que você pode usar durante o jogo. A habilidade é descrita na própria ficha.

As descrições detalhadas estão no Apêndice deste livro de regras.

Nós os chamamos de os malos, mas sua cultura incluiu dezenas de cidades-estados, cada uma com sua própria identidade. A expansão "Tribos" permite que você guie um grupo de pessoas com um presente único.

PROFECIAS

Com visão mágica, os profetas previram três calamidades que acontecerão com os malos. Os governantes malos sábios vão se preparar para os problemas e levar seu povo a uma glória maior.

Configurando o jogo

Ao configurar o jogo (juntamente com a revelação de construções e monumentos e antes que os jogadores escolham as fichas de tesouro inicial), misture as fichas de profecia e coloque 3 em ordem aleatória no tabuleiro de profecias.

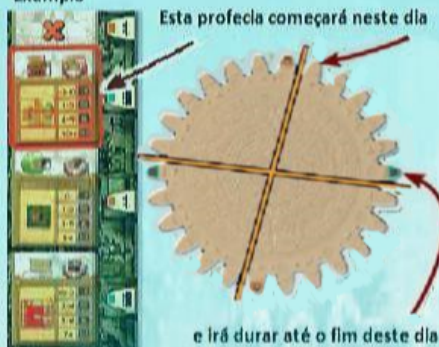
Escopo de uma profecia

Cada profecia prediz uma calamidade que durará um quarto do jogo. O efeito da primeira profecia começa no dia posterior ao primeiro dia de alimentação. Essa calamidade dura até o final do segundo dia de alimentação.

No dia seguinte, a segunda profecia produz efeitos e essa calamidade dura até o final do terceiro dia de alimentação. Então a terceira profecia entra em vigor e dura até o fim do jogo.

O efeito de cada profecia começa no dia seguinte ao dia de alimentação e dura até o final do próximo dia de alimentação. Isso ocorrerá mesmo se alguém usar o privilégio de aceleração do tempo para fazer o dia de alimentação ocorrer um dente da engrenagem mais tarde do que o habitual. Nenhuma profecia estará em vigor no primeiro trimestre do jogo. Para os três trimestres finais, cada profecia terá efeito em sua vez.

Exemplo



CLAMIDADES

A metade superior da ficha de profecia retrata uma calamidade.

A calamidade tornará algum aspecto do jogo mais difícil enquanto a profecia estiver em vigor.

A calamidade dura até o final de um dia de alimentação. Ela se aplica mesmo quando você está coletando recompensas no dia de alimentação.

Se a calamidade o faz pagar quando você recebe uma recompensa de um templo ou de uma construção, você pode escolher não pagar e não receber essa recompensa.

Da mesma forma, se uma ação dá múltiplos benefícios e uma calamidade exige que você pague por um deles, você pode escolher não pagar e não receber esse benefício. Nesse caso, você ainda recebe os outros benefícios.

Exemplo



Esta profecia exige que você pague 1 milho quando você receber um bloco de ouro. A ação 5 de Yaxchilan lhe dá 1 ouro, 1 pedra e 2 milhos. Quando esta profecia está em vigor e você executa essa ação, você tem duas opções:

1. Pegar 1 pedra e 2 milhos;
 2. Ou pegar 1 ouro, 1 pedra e 1 milho.
- Observe que você pode pagar o custo com o milho que você teria recebido da ação. Você também pode pagar 1 milho, então pegar 1 ouro, 1 pedra e 2 milhos, mas o resultado é o mesmo.

Cada calamidade é explicada no Apêndice deste livro de regras.

Pontos de bônus

No final da calamidade (depois de todos terem lidado com a alimentação de trabalhadores e pegado as recompensas) os jogadores marcam os pontos de bônus como representado na outra metade da ficha de profecia.

Observe que também é possível perder pontos em vez de ganhá-los (se você perder mais pontos do que você tem, você terminará com um total negativo de pontos de vitória).

A recompensa está relacionada à calamidade.

Por exemplo, se um profeta prediz que as construções serão mais caras, então os jogadores serão recompensados pelas construções. Todas as construções irão contar, independentemente de quando foram construídas. Então, com sabedoria, construa antes das construções se tornarem caras. Esse é o valor da profecia.

As recompensas são explicadas no Apêndice deste livro de regras.

NOVAS CONSTRUÇÕES

Como todas as civilizações, os maias construíram novos edifícios em cima de ruínas.

EFEITOS

Os efeitos de construção não encontrados no jogo original são explicados no Apêndice deste livro de regras.

No entanto, todas as novas construções da Era 1 têm um efeito chamado renovação que explicaremos em detalhes agora.



RENOVAÇÃO



As quatro construções da Era 1 desta expansão podem ser renovadas. Esse efeito pode ser usado em um monumento ou em uma construção que você fará mais tarde no jogo.

A renovação permite que você destrua a construção antiga e use os recursos para construir uma mais nova.

Descarte a construção com o ícone de renovação. Ela conta como pagamento por cada bloco de recursos que os dois cartões têm em comum. Você só tem que pagar pelos blocos que não eram exigidos pela construção mais antiga.

(mas os blocos exigidos pela construção antiga e não pela construção mais nova estão perdidos).

Se você fizer uma construção usando a ação Uxmal 4, você deve primeiro calcular o desconto antes de converter o preço para milho.

Você não pode renovar mais de uma construção para construir uma única construção ou apenas um monumento.

Se uma construção for descartada para renovação, ela não será mais contada entre suas construções e você não pode mais obter benefícios ou recompensas por isso. Em particular, se a construção lhe dá um recurso no dia de alimentação, você não pode mais receber essa recompensa depois de descartá-la.

Exemplo



O jogador tem essas duas construções.



E quer construir esta.

Ele tem 3 opções

1. Manter as construções antigas e pagar para ter a nova.

2. Descartar a construção azul e pagar para ter a nova ou pagar 6 milhos se estiver usando a ação Uxmal 4.

3. Descartar a construção verde e pagar 1 ouro para ter a nova ou pagar 2 milhos se estiver usando a ação Uxmal 4.

Obs.: Não podem ser descartadas as duas construções para construir a nova.

QUINTO JOGADOR

Um novo governante surgiu para competir pelo domínio da cultura mala. Agora, todos os governantes estão pedindo que seu povo trabalhe mais rápido.

PREPARANDO O JOGO PARA CINCO JOGADORES

Esta expansão contém componentes para que você possa jogar com 5 jogadores.



Como sempre, o número de campos na solva corresponde ao número de jogadores no jogo. Use as fichas de colheita incluídas nesta expansão

para configurar um quinto campo para cada uma das ações de colheita do Palenque (2, 3, 4 e 5).

A placa de ação rápida e as fichas de ação rápida devem ser configuradas como descrito abaixo.

AÇÕES RÁPIDAS

A ação rápida é uma ação especial disponível apenas por um curto tempo. A ação rápida disponível muda com frequência. A ação é chamada de "rápida" porque um jogador que a escolhe consegue executá-la no mesmo turno.

PREPARANDO A AÇÃO RÁPIDA



Espaços de Ação Rápida

Coloque a placa de ação rápida no tabuleiro principal cobrindo o espaço do jogador inicial, como mostrado ao lado.

Divida as fichas de ação rápida de acordo com os seus versos e misture cada grupo separadamente, virando-as para baixo. Coloque as fichas de ação rápida da Era 2 de lado. Elas serão usadas mais tarde no jogo. Pegue todas as fichas de ação rápida da Era 1 e coloque-as com a face para cima na engrenagem Tzolk'in (em ordem aleatória) para que cada ficha corresponda a 2 dias na Era 1. Elas vão abranger a metade superior da engrenagem.



A ficha de ação rápida correspondente ao dente inicial é a primeira ação rápida disponível. Coloque-a na placa de ação rápida.

ESCOLHENDO A AÇÃO RÁPIDA

Assim que você coloca os trabalhadores, uma de suas opções é colocar um de seus trabalhadores em um Espaço de Ação Rápida. Cada Espaço de Ação Rápida tem um custo de 1. Você não pode colocar trabalhadores em mais de um Espaço de Ação Rápida por turno (mas você pode colocar um trabalhador em um espaço de Ação Rápida e outro no espaço do jogador inicial). Se todos os espaços de ação rápida estiverem ocupados, você não pode escolher a ação rápida no turno.

REALIZAÇÃO DA AÇÃO RÁPIDA

A ação rápida disponível é a que está representada na ficha colocada na placa de ação rápida. As fichas de ação rápida são explicadas no Apêndice deste livro de regras.

Um espaço de ação rápida é semelhante ao espaço inicial do jogador:

- Você consegue usar os benefícios desse espaço no mesmo turno. Assim que você terminar de colocar os trabalhadores, você deve executar a ação rápida. (Se você também colocou um trabalhador no espaço do jogador inicial, você pode levar o milho acumulado antes de executar a ação rápida).

- O trabalhador em um Espaço de Ação Rápida retorna para você ao final do turno.

Você não tem permissão para colocar um trabalhador em um Espaço de Ação Rápida se a ação rápida não puder ser executada por você. Por exemplo, se a ação rápida permite que você pague 1 milho e faça uma construção, você não pode escolher a ação a menos que você tenha todos os recursos necessários para uma das construções disponíveis e pelo menos 1 milho para executar a ação. Uma vez que você escolheu a ação rápida, você deve executá-la no final do seu turno.

Embora as ações rápidas sejam semelhantes às ações disponíveis em outro lugar do tabuleiro, nenhuma das tecnologias se aplica a uma ação rápida. Por exemplo, se você usar uma ação rápida para levar 1 madeira, você não pode aplicar o primeiro nível de tecnologia de extração de recursos que lhe dá 1 madeira extra. No entanto, ações rápidas podem ser afetadas por outras coisas, como profecias e habilidades das tribos.

MUDANDO A AÇÃO RÁPIDA

Quando a flecha aponta para um dente correspondente a uma nova ficha de ação rápida, remova a ficha de ação rápida da

placa de ação rápida e substitua-a por uma nova. Dessa forma, a ação rápida disponível muda a cada turno (ou, mais cedo, se alguém usar o privilégio de aceleração do tempo).

AÇÕES RÁPIDAS DA ERA 2

Você revela as ações rápidas da Era 2 no primeiro dia de alimentação do jogo, logo após alimentar os trabalhadores. Nesse momento, 4 ou 5 ações rápidas da Era 1 já terão sido removidas da engrenagem Tzolk'in. Coloque as fichas de ação rápida da Era 2 aleatoriamente. Desta vez você colocará apenas 6, começando no dente depois do dente turquesa.



A última ação rápida estará disponível 2 dias antes do turno final, o que significa (a menos que sejam ignorados os dias) que ela estará disponível por 3 turnos.

AÇÕES RÁPIDAS PARA MENOS JOGADORES

Se você quiser usar ações rápidas em um jogo com menos de cinco jogadores, você pode adicionar trabalhadores ociosos para fazer as engrenagens tão cheias como em um jogo de cinco jogadores.

Use as cartelas de tesouro inicial para colocar os trabalhadores ociosos, como explicado nas regras do jogo básico (recomendamos usar os discos marcadores para representar os trabalhadores ociosos para facilitar a distinção).

- Em um jogo de dois jogadores, use 18 trabalhadores ociosos e coloque os 2 primeiros em Espaços de Ação Rápida.

- Em um jogo de três jogadores, use 12 trabalhadores ociosos e coloque o primeiro em um Espaço de Ação Rápida.

- Em um jogo de quatro jogadores, use 6 trabalhadores ociosos e coloque o primeiro em um Espaço de Ação Rápida.

Um trabalhador ocioso em um Espaço de Ação Rápida bloqueará esse espaço em todo o jogo.

Nota: pode acontecer que você não tenha suficientes cartelas de tesouro inicial para colocar todos os trabalhadores ociosos. Nesse caso, coloque o máximo possível e após os jogadores descartarem as cartelas de tesouro inicial, use-as para completar os trabalhadores ociosos restantes.

APÊNDICE

Fazendas

No jogo básico, todos os trabalhadores sempre exigiam 2 milhos em dias de alimentação. Nesta expansão, a profecia da fome e a tribo Yaluk podem exigir mais milhos. Se os trabalhadores exigirem mais de 2 milhos, você precisa usar essas regras para fazendas:

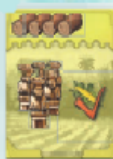


Este símbolo realmente significa que "um dos seus trabalhadores exige 2 milhos a menos" (No jogo básico, é o mesmo que "não precisa de milho", mas agora precisamos ser mais precisos). Nenhum trabalhador pode se beneficiar de mais do que um desses efeitos.



Este símbolo ainda significa que todos seus trabalhadores exigem 1 milho a menos. Como é cumulativo, todos seus trabalhadores podem se beneficiar duas vezes desses efeitos, se você os tiver. (Todos exigiriam 2 milhos a menos, o que nem sempre é o mesmo que não exigir milho).

Exemplo 1

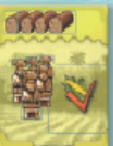


É uma época de fome. Todos os trabalhadores exigem 3 milhos, e não 2. Você tem 3 trabalhadores e as três fazendas acima.

As duas com efeito de "alimentar todos os

trabalhadores com um milho" fornecem 2 milhos para cada trabalhador. Aquela com efeito de "alimentar um trabalhador com dois milhos" fornece mais 2 milhos para um trabalhador. As necessidades desse trabalhador são atendidas. (Mais do que precisava, na verdade. Os efeitos poderiam dar ao trabalhador 4 milhos, mas o trabalhador só precisa de 3). Você ainda deve alimentar os outros com mais 2 milhos.

Exemplo 2



Este também é um tempo de fome. Além disso, você é a tribo Yaluk, que sempre exige 1 milho extra. Então, cada um dos seus trabalhadores exige 4 milhos durante a fome. Você tem 5 trabalhadores e as 3 fazendas acima.

Cada efeito de "alimentar um trabalhador com dois milhos" fornece 2 milhos a um trabalhador. Suas fazendas têm 6 desses efeitos, mas nenhum trabalhador pode se beneficiar mais de uma vez, então você só pode aplicar 5 desses efeitos, um para cada trabalhador. Isso conta como 2 milhos para cada um. O efeito de "alimentação de todos os trabalhadores com um milho" fornece mais 1 milho para cada trabalhador. Você ainda deverá alimentar cada um com mais um milho para completar o total de 5 milhos.

Notas sobre as tribos

AH CHUY KAK: Os 2 (ou mais) trabalhadores devem ser colocados em engrenagens. O espaço de jogador inicial e os espaços de ação rápida não estão em engrenagens e não contam. Quando você retira o trabalhador, você tem as mesmas escolhas que você faria em um turno: use a ação correspondente, use uma ação de menor número pagando o milho ou não faça nada.

AHAU CHAMAHEZ: Pode ser usada cumulativamente com a tecnologia de teologia de nível 1 para colocar um crânio de cristal 2 espaços à frente em Chichen Itza (pague 1 milho). Você pode usar essa habilidade, mesmo que a ação à frente seja "executar qualquer ação". Por exemplo, em Tikal 5, você pode pagar 1 milho para usar o espaço de ação 6, que permite escolher qualquer Ação de Tikal sem custo adicional.

AHMAKIQ: Esta habilidade quebra a regra que exige que você coloque ou retire trabalhadores no turno.

BACAB: Você tem a habilidade de começar cada turno com pelo menos 2 milhos sem implorar aos deuses. Isso não faz você descer 1 passo em um templo. Se você implorar por milho, você recebe 4 milhos, mas desce um passo em um templo.

BALAM: Você ganha o total de 1 milho, e não 1 milho para cada passo para trás. Você pode usar o milho que ganhou para pagar os custos associados à ação. Você pode até usar esta habilidade em um espaço "executar qualquer ação sobre esta engrenagem". Por exemplo, em Yaxchilan 6 ou 7, você pode realizar uma ação de menor número e ganhar 1 milho em vez de realizar a ação de graça.

CIT-BOLON-TUM: Por exemplo, para colocar 1 trabalhador no espaço de ação 5, você paga 3 milhos. Para colocar 2 trabalhadores em dois espaços de ação com um custo de 5, você poderia pagar 3 para o primeiro e 5 + 1 para o segundo ou 5 para o primeiro e 3 + 1 para o segundo - de qualquer maneira, são 9 milhos. Quando seu trabalhador é empurrado para o espaço de ação extra (8 na maioria das engrenagens e 11 em Chichen Itza), ele ainda não foi empurrado para fora das engrenagens. Por exemplo, se você tem um trabalhador em Palenque 6, um jogador pode usar o privilégio de aceleração do tempo e mover o seu trabalhador para Palenque 8.

HURACAN: Você também pode pagar para usar espaços de ação de menor número em qualquer engrenagem. Exemplo: em Palenque 4, você pode pagar 1 milho para executar a ação 3 em Yaxchilan ou Palenque.

ITZAMNÀ: Custa-lhe 1 recurso para passar do primeiro ao segundo nível e 2 recursos para passar do segundo ao terceiro. Quando você avança além do terceiro nível em qualquer tecnologia, você pode receber o bônus de nível 4 de qualquer uma das quatro tecnologias. Então, se você estiver no nível 3 na agricultura, você poderá pagar 1 recurso para obter uma caveira de cristal, mesmo se você não tiver avançado níveis em teologia.

IXTAB: Tire primeiro as suas cartelas de riqueza inicial e, em seguida, mova para baixo 1 passo em um único templo.

VACUB-CAQUIX: Você escolhe 1 espaço em 1 engrenagem para tratar como "ocupado" e todas as peças que você coloca naquela engrenagem naquele turno podem ignorar esse espaço.

XAMAN EK: Você pode usar essa habilidade a qualquer momento durante o seu turno. Então, você pode usá-la antes de pagar os custos associados às ações ou antes de pagar por colocar os trabalhadores nas engrenagens. Observe que você não pode usar essa habilidade quando alimenta os trabalhadores no final de um dia de alimentação porque isso acontece após a sua vez (e depois de todos). Planeje com antecedência.

YALUK: O custo é sempre de 1 milho extra. Se você está sob o efeito da profecia da fome, seus trabalhadores exigem 4 milhos em vez de 3. Veja a seção Fazendas nesta página.

YUMKAAX: Para calcular os custos de colocação de múltiplos trabalhadores, você usa a tabela de sua ficha de tribo em vez da tabela da placa de jogador. Os custos dos espaços de ação do tabuleiro do jogo permanecem os mesmos.

Ações rápidas



Ganhe 3 milhos.



Ganhe 1 milho e 1 madeira.



Ganhe 1 pedra.



Ganhe 1 ouro.



Avance 1 em uma tecnologia à sua escolha e pague o custo normal.



Troque recursos por milhos quantas vezes quiser (como em Uxmal 2).



Pague 1 milho e faça uma construção.

Lembrete: as tecnologias nunca se aplicam a uma ação rápida.



Efeitos das novas construções



Ao fazer outra construção ou monumento, você pode descartar uma construção com este símbolo e usar seu custo como um desconto. Consulte a página 3 para obter detalhes.



De agora em diante, no final de cada dia de alimentação (após a jogada de todos, mas antes de alimentar seus trabalhadores), você recebe a recompensa indicada. Se você receber milho, você pode usá-lo para alimentar seus trabalhadores.



De agora em diante, no final de cada dia de alimentação (após a jogada de todos, mas antes de alimentar seus trabalhadores), você recebe 1 bloco de madeira ou 1 crânio de cristal. A recompensa é a madeira nos dois primeiros dias de alimentação e crânios de cristal nos últimos dois dias.



Quando você faz esta construção, você coloca imediatamente um crânio de cristal sobre ela (o indicado em seu custo).

E você ganha a recompensa indicada. Se você tem a tecnologia de teologia de nível 2, você pode usá-la neste momento. Um crânio colocado aqui conta como um crânio colocado em Chichen Itza (mesmo para fins do monumento do jogo original). Você tem que ter o crânio de cristal para poder fazer esta construção. Para construí-la usando a ação Uxmal 4, você paga 2 milhos e 1 crânio (o milho substitui o ouro, mas não pode substituir o crânio). O terceiro nível de arquitetura aplica-se apenas a recursos e não a crânios de cristal.



Escolha uma tecnologia em que seu marcador esteja pelo menos no primeiro nível. Reduza seu nível naquela tecnologia em 1 e avance 1 nível em cada um dos outros 3 sem pagar nenhum recurso. (Se você avançar em uma tecnologia que já está no nível 3, você ganha o bônus usual).



Você pode construir um monumento (como se estivesse realizando a opção de monumento da ação Tikal 4).

Profecias

Muitas dessas profecias exigem que você pague um custo adicional por fazer algo (como receber um recurso ou subir em um templo). Se você não pagar o custo, você não poderá fazer tal coisa.



DEUSES COLÉRICOS: sempre que você subir um passo em qualquer templo, você deve pagar 1 milho. Marque pontos com base no número total de etapas que você subiu desde o início do jogo. O passo inicial conta como zero, e o abaixo dele conta como -1.



DEUSES IRRITADOS: quando você subir um passo no templo indicado, você deve pagar 1 bloco de recursos. Marque pontos com base em quantos passos você subiu nesse templo desde o início do jogo.



FOGO NA FLORESTA: sempre que você colhe madeira de Palenque, você obtém 1 bloco menos do que o normal. Marque pontos com base em quantas fichas de colheita de madeira você tem.



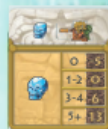
SECA: sempre que você colhe o milho de Palenque, você obtém 1 milho menos do que o normal. (Isso não se aplica para a ação 1 de Palenque, pesca.)

Marque pontos com base em quantas fichas de colheita de milho você tem.



PERDA DE OURO: sempre que você receber um bloco de ouro, você deve pagar 1 milho. (Se você ganhar milho e ouro ao mesmo tempo, você pode usar o milho para pagar o ouro.)

Marque pontos com base em quantos blocos de ouro você possui.



PROFANAÇÃO: sempre que você receber um crânio de cristal, você deve pagar por ele, descendo um passo no templo de sua escolha. Marque pontos com base em quantos crânios de cristal você tem (crânios colocados não contam).



FALTA DE PROFESSORES: sempre que você avançar um nível em uma tecnologia (mesmo do nível 3), você deve pagar 1 recurso extra. Marque pontos com base no número total de níveis que você avançou (avanços acima do nível 3 não são contados).



SABEDORIA ESQUECIDA: você não pode usar o efeito de nível 2 de qualquer tecnologia (mas você ainda deve avançar para o nível 2 antes de poder avançar para o nível 3). Marque pontos com base no número de tecnologias em que você avançou pelo menos para o nível 2.



CIDADES POPULOSAS: sempre que você fizer uma construção (mas não um monumento), você deve pagar 1 bloco de recurso extra (de qualquer tipo).

Se você construir usando milho, você deve pagar 2 milhos extras (em vez de 1 bloco extra). Marque pontos com base em quantas construções você possui. (Monumentos não contam).



FOME: no dia de alimentação deste trimestre, cada trabalhador exigirá 1 milho extra. Então, você deve alimentar cada trabalhador com 3 milhos em vez de 2.

Veja a seção Fazendas na página 5 para detalhes sobre fazendas e fome. Marque pontos com base no número de trabalhadores que você alimentar. (Se você perder pontos de vitória por não alimentar um trabalhador, então esse trabalhador não conta).



ÁREAS INUNDADAS: sempre que você coloca um trabalhador em Chichen Itza, você deve pagar 2 milhos. Marque pontos com base em quantos trabalhadores você tem em Chichen Itza.

A GAME BY

DANIELE TASCINI & SIMONE LUCIANI

ILLUSTRATION: MILAN VAVROŇ

GRAPHIC DESIGN: FILIP MURMAK, FRANTIŠEK HORÁLEK

TRANSLATION: JASON HOLT

MAIN TESTERS: PETR MURMAK, VÍT VODIČKA

TESTERS: Křeten, Vitek, Vlaada, Filip, Paul, Vladimír,

Jirka Baurma, Plema, Piágin, Radka, Rychlík, Eshu,

Tuko, ekp, dilli, Jumi, Marcela, Aska, Dytko, Ido

Traini, Simone Tascini and the friends from Tempio

di Kurna, and many others from the Gathering of

Friends and other gaming events.



© Czech Games Edition,

October 2013

www.CzechGames.co.m