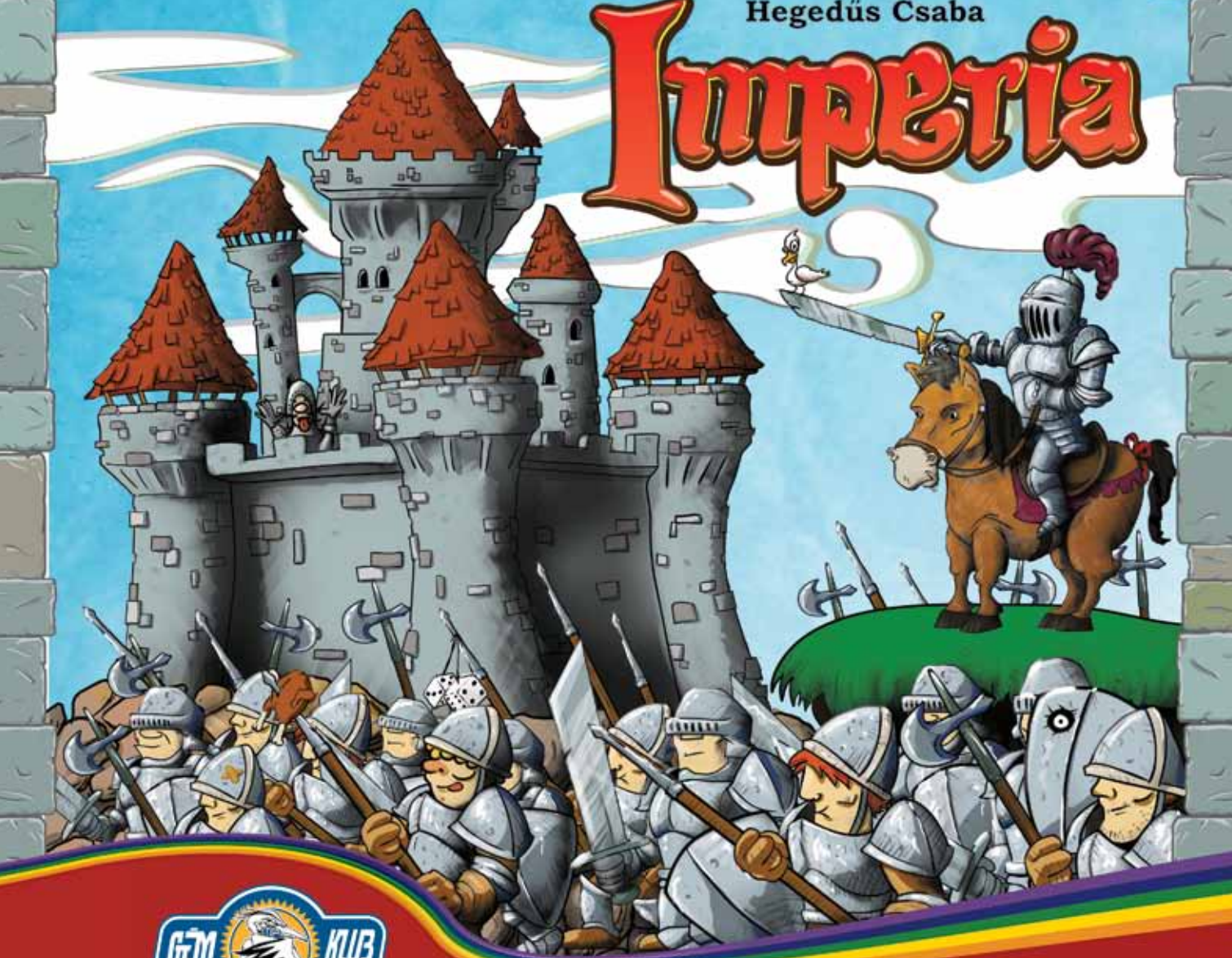


Hegedüs Csaba

# Imperia



*Gondolkodó játékok*

*Szabályfüzet*

A középkorban minden nemesnek az volt a legfontosabb, hogy minél nagyobb terület fölött uralkodjon, és minél nagyobb befolyást szerezzen a királyi udvarban. A beházasodás más nemesi családokba nem mindig hozott eredményt, ezért olykor elindították seregeiket, hogy harcban szerezzék meg a hón áhított földterületeket. Hatalmas seregek dübörgése hallatszott Európa-szerte, és a hosszú hadjárat nem kímélt senkit, csak hogy elérje célját. A hadvezérek néha még saját katonáikat is képesek voltak feláldozni a győzelem reményében. Az erő és a bátorság azonban csak ügyességgel és ravaszsággal párosítva hozhat sikert. Vajon ki látja át jobban a meghódításra váró területeket? Ki ismeri jobban katonáinak erősségeit és erényeit? Ki irányítja okosabban a seregét? Harcra fel! Legyél te a legnagyobb hadvezér, aki az ellenfeleit kijátszva a leggazdagabb területeket szerzi meg magának!

## A JÁTÉK CÉLJA

Minden játékos a saját seregét irányítva igyekszik minél nagyobb területet a saját fennhatósága alá vonni. Ehhez bevetheti gyalogságát, lovasságát, és mozgósíthatja a tábornokait is, akik utasításokat adnak a rangban alattuk elhelyezkedő katonáknak. A játékot az a hadvezér nyeri, aki a legértékesebb területeket birtokolja a játék végére.

## A JÁTÉK TARTOZÉKAI

- 4 db kétoldalú játéktábla (mindegyik 4x4 mezőre felosztva)
- 1 db királyivár-lapka
- 4 db fakocka (piros, citromsárga, bordó és narancssárga színben)
- 64 db falapka (minden játékosnak 16 db a saját színében)
- 4 ív matrica

A legelső játék előtt az összes falapkát fel kell matricázni a saját színének megfelelően úgy, hogy minden színhez az alábbi elemek tartozzanak:

- 1 erőd
- 1 hadvezér
- 4 tábornok
- 4 lovas
- 6 gyalogos

## A JÁTÉKTÁBLÁK

A 4 db kétoldalas játéktáblán 3 különböző terepfajta látható: mező, hegy, falu.

**Megjegyzés:** Ezek a terepfajták minden tábla mindkét oldalán különböző felosztásban láthatók, így nincs két egyforma közöttük.



## A HADSEREG

### A katonák rangja

Minden katona rangját a rajta lévő csillagok száma mutatja meg.

A legalacsonyabb rangú a gyalogos 1 csillaggal. A lovasnak 2 csillaga, a tábornoknak 3 csillaga van; felettük csak a hadvezér áll. A hadvezérlapok címeres pajzsok láthatóak.



### Gyalogság

Minden játékosnak van 6 gyalogosa, ezek közül 3 oldal-, 3 átlós irányba mutat. A gyalogság után a nyíl irányában szomszédos mezőre kell letenni a következő katonánkat.

### Lovasság

Minden játékosnak van 4 lovasa, ezek közül 2 oldal-, 2 átlós irányba mutat. Ezek alkotják a lovasságot. A nehézlovasság lovasai után két mezővel előre kell letenni a következő katonánkat. Ezekkel nemcsak egy üres terület fölött, hanem saját vagy ellenséges katona, sőt akár egy játékos erődje fölött is átugorhatunk.

### Tábornokok

Minden játékosnak van 4 tábornoka. Ezek utasításokat adnak a már korábban hadba fogott katonáknak (gyalogosok, lovasok). A tábornokok mozgósítási és csapatirányítási parancsainak leírását lásd később.

### Hadvezér

Minden játékosnak van egy hadvezére, akit utolsóként kell bevetnie a csatában. Utána már nem helyezhető le több katona, akkor sem, ha maradt még belőlük néhány. A fel nem használt katonák nem számítanak a játék végi értékeléskor.

### Erőd

Minden játékosnak van egy erődje, amit a játék elején helyez le a táblára a szabályoknak megfelelően.

A játékot az kezdi, aki utoljára járt lovagi tornán.

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A játékosok választanak maguknak egy szintet, és az annak megfelelő hadsereget az erőddel és a fakockával együtt magukhoz veszik.

## 1. A játéktábla kialakítása

A kezdőjátékos választ egy játéktáblát a négy közül, és az általa választott felével felfelé fordítva leteszi az asztal közepére. Az utána következő játékos is választ egy játéktáblát, és az előző mellé teszi az asztalra, és így tovább, míg végül egy négyzet alakú, 8×8 mezős nagy táblát kapnak.

A királyi várat a tábla közepére helyezzük.

**Fontos: A táblán található tereptípusok különböző értékűek, amelyeket elfoglalva a játék végén nyerőpontokhoz juthatunk (a mező 1 pontot, a hegy 2 pontot, a falu 3 pontot ér). Ezt szem előtt tartva alakítsuk ki a játéktáblát!**

**Megjegyzés:** Kettő és három játékos esetén a játéktér kisebb. A játékból kizárt területeket azokkal a faelemekkel kell letakarni, amely csapatokat a játék elején senki nem választotta. (Lásd a 12. oldalon)



## 2. Az erődök lehelyezése

Az első erődöt az teszi le a játéktáblára, aki utolsóként helyezte le a táblát, majd visszafelé sorban követik a többiek. Így az utolsó le teszi az erődjét, aki elsőként tette le a játéktáblát. Erőd nem kerülhet közvetlenül a királyi vár mellé (átlósan sem), sem a tábla szélére. Két játékos erődje között legalább 2 területnyi távolságnak kell lennie.

**Megjegyzés:** Az erőd bármilyen tereptípusra letehető, azonban az a terület, amelyiken a játékosok erődje áll, a játék végi értékeléskor nem ér pontot.

## 3. Sereg toborzása

Minden játékos félreteszi a hadvezérét a saját hadseregéből, majd a többi katonát képpel lefordítva összekeveri. Ez után húz 3 falapkat, és felállítja maga elé úgy, hogy azokat az ellenfelei ne lássák.

**Megjegyzés:** Ha az első három kezdőlapka mindegyike tábornok, a játékos visszakeveri őket a többi közé, és újból húz három katonát.

Kezdődjek a hadjárat!



A piros és narancs játékos erődje között legalább 2 területnyi távolság van.

## HADJÁRAT INDÍTÁSA

A sereg mindig az erődből indul hódító hadjáratra.

Ha a játék során a sereg megtorpanni kényszerül, a játékos újabb hadjáratot indíthat az erődjéből.

**Megjegyzés:** Hadjárat az erődből négy irányban indítható olyan területre, ahol még nem áll katonánk, vagy olyanra, amit az ellenfél esetleg már elfoglalt.

A kezdőjátékos lehelyezi a három felhúzott katonája egyikét a táblára úgy, hogy az közvetlenül élszomszédos legyen a saját erődjével. **A katonát bármerre elforgathatja, és a rajta lévő nyíl mutatja meg, hogy a következő katonát hová kell majd tennie. Ez után a sereg elejét jelző fakockát ráteszi az erődből induló katonájára.** Végül húz egy falapkát a lefordítottak közül, kiegészítve ezzel az előtte álló katonák számát háromra. Ez után a tőle balra ülő játékos hajtja végre ugyanezt, és így tovább.

**Megjegyzés:** Kezdő lépésként nem érdemes tábornokot lehelyezni az erőd mellé, mivel nincs a táblán katona, akinek parancsot adhatna.



**Megjegyzés:** A sereg elejét jelző fakockát mindig a legutoljára letett vagy mozgatott katonára kell tenni.

**Fontos:** Azt a katonát, amelyiken a fakocka van, nem támadhatja meg más játékos!

### A hadsereg mozgása

A katonalapkákon lévő nyilak mutatják meg, hogy a következő katonát hová kell majd letenni, ezért alaposan meg kell fontolni, merre fordítva tegyük le a katonáinkat. A hadjárat során más játékos serege akadályt képezhet előttünk, és az is előfordulhat, hogy a sereg nem tud lépni. Ha a játék során a sereg megtorpanni kényszerül (akár azért, mert nem akar harcba bocsátkozni, akár azért, mert nem tud lépni), akkor a játékos újabb hadjáratot indíthat az erődjéből.

**Fontos: Amíg a sereg előtt üres terület van, folytatni kell a hadjáratot!**



A parancssárga játékos hadjárata megtorpan.  
Mivel nem léphet tovább az előtte álló bokoró játékosra, mert azt védi a rajta lévő farkoska, új hadjárat indítására kényszerül az erdőből.  
Az új hadjárat első egységét nem helyezheti le az erdőtől északra és keletre, mivel ott már áll katonája a korábbi hadjáratokból.

Vagy délen kezd új hadjáratba, vagy nyugati irányba lép ki az erdőből, legyőzve a piros játékos ott álló gyalogosát.

Ezt megteheti, mert az a katona a piros játékos alakzatának a legszélén van.

**Fontos: A játékosok erődjére nem léphet rá senki!**

## Az alakzat

A hadjárat hatékony vezetéséhez fontos a megfelelő alakzat kialakítása és megtartása. **Az az egység, amelyik nem élszomszédos az erődből kiinduló sereggel, nem tartozik az alakzathoz!** Minden egység, ami nem része az alakzatnak, vagy annak szélén helyezkedik el, szabadon támadható.

Ez a katona jelenleg nem része az alakzatnak, mert nincs élszomszédoságban az alakzat egyetlen tagjával sem

Ez a lovas nem támadható, mert leszakadna az alakzatról egy gyalogos

Ez a gyalogos támadható, mert nem szakad le az alakzatról senki



Egyberüggő alakzat, mert a saját erdőből indul, és minden tagja élszomszédja egy másik saját katonának

Ez a katona jelenleg nem része az alakzatnak

**Megjegyzés: A játékos a saját alakzatát megtörheti, de ezzel támadási felületet adhat az ellenfeleinek.**



Ez a katona csak a sarkával ér a másikhoz, így nem része az alakzatnak. Azonban a következő katona lehelyezésével egybefüggő alakzattá áll össze a sereg, amely az erdődel északról van összekötve.

Ezre indított hadjáratot a piros játékos. Azonban ez a katona nincs összekötve az erdődel érintkező leghosszabb hadjáratokkal.

## A CSATA

Amikor egy játékos következő lépése egy olyan területre esik, ahol egy korábban lehelyezett saját vagy ellenséges katona áll, a következő történhet:

1. Amennyiben az adott helyen egy másik játékos azonos vagy alacsonyabb rangú egysége áll, mint amit oda kívánunk helyezni, ráhelyezhetjük a sajátunkat, így azt a területet megszereztük az ellenféltől.

Mindaddig rá lehet tenni egy ellenséges egységre egy másikat, amíg ennek a feltételnek megfelel a lehelyezés.

2. Amennyiben az adott helyen a saját seregünk tagja áll, arra rangtól függetlenül rátehetünk egy másik saját egységet.

3. Amennyiben a játékos az útjában lévő egységre nem tud, vagy nem akar rálépni, új hadjárat indítására kényszerül az erődjéből.

**Fontos: Ha a megtámadott fél egységének lefedése (megtámadása) azzal járna, hogy annak egy vagy több egysége leszakadna az erőddel összeköttetésben lévő alakzattól, akkor az nem fedhető le!**

Egy alakzat szélén álló egység megtámadható, mert ezzel nem szakítjuk ketté az ellenfelünk alakzatát, csak legyőzzük a szélső egységét.



A sárga játékos nem léphet rá az előtte álló piros gyalogosra, mert akkor a piros játékos serege nem lenne összeköttetésben az erődjével, azaz elszakadna a serege az erődjétől. A bordó játékos azért nem támadhatja az előtte álló piros gyalogost, mert az a piros játékos serege élén álló egység, amelyiken a fakocka van. A piros játékos ráteheti a következő egységét az előtte álló narancssárga gyalogosra, mert az nincs alakzatban, vagyis nem élszomszédja az erődjével érintkező alakzatnak. Így a piros játékos a következő lépésével elroghalhat egy területet a narancssárga játékostól. Ha viszont a narancssárga játékos hamarabb lép, mint a piros, akkor a piros már nem léphetne előre, mert azzal levágná a narancssárga játékos alakzatából azt az egységet, amelyiken most a fakocka van.

**Megjegyzés:** Egy katona tehát csak akkor léphet rá egy másik játékos katonájára, ha a rangja azonos vagy magasabb, mint a megtámadott katonáé, azon nincs rajta a sereg elejét jelző fakocka, és ezzel nem szakítja szét a másik alakzatát.

## A Tábormokok

A tábormokok kulcsfontosságú tagjai a seregünknek, különleges parancsaik komolyan befolyásolhatják a hadjárataink kimenetelét. Jól gondoljuk meg, mikor és hogyan vetjük be őket!

A tábormokokat ugyanúgy a hadjárat elején álló katona által mutatott helyre kell letenni, akár csak a sereg többi tagját. Amint egy tábornok táblára kerül, azonnal végre kell hajtani az általa kiadott parancsot!

A tábormokok az erőteljes csapatmozgósítási parancsaikkal segítik a hadjáratot, így az általuk irányított katonák nem bonyolódhatnak csatába.

**Fontos: Tábormok nem adhat utasítást másik tábornoknak, csak rangban alatta álló gyalogságnak vagy lovaságnak!**

**Megjegyzés:** Amikor egy tábornok parancsot ad, a parancsot végrehajtó katonát tetszőleges irányban elforgathatjuk.



### Mozgósítás

Egy már korábban lehelyezett, saját katonát egy mezővel el kell tolni a tábornok által megadott irányba (vízszintesen vagy függőlegesen, illetve átlósan), **ha az egy üres terület, vagy ott egy saját katona áll.** Ezután a sereg elejét jelző fakocka arra a katonára kerül, amelyiknek a tábornok parancsot adott.

**Megjegyzés:** Saját egységünkre bármilyen körülmények között ráléphetünk, függetlenül attól, hogy milyen rangban és magasságban áll.

**Megjegyzés:** Ha a tábornok olyan katonának ad parancsot üres területre lépésre, amelyik egy vagy több másik katonán áll, akkor az egész „torony” odébb kell mozdítani, a terület pedig, ahonnan elléptek, felszabadul, vagyis üressé válik.

**Fontos: Az ellenfélre nem mozgósíthatjuk rá a katonánkat!**



A mozgósításra átlós irányban parancsot adó tisztert olyan irányba fordítva tesszük le, ahogyan el szeretnénk mozdítani a katonánkat. Így a bal szélső gyalogost a lovas és a tábornok közé mozgósítva egyúttal össze is kötjük az alakzatunkat.



A piros játékos a lovasát akarja mozgósítani. A mozgósításra átlós irányban parancsot adó tiszrt utasítását követve, az 10. sereg elején álló lovasát elmozdítva összekötheti az alakzatát, és egyben továbbhaladhat majd a királyi várba ugratva. A tábormokot nem lehet úgy letenni, hogy balra mutasson, mert azzal a piros játékos rátolná lovasát a sárga gyalogosára, és az tilos, továbbá el is szakítaná a sárga egységet az erődjétől.



## Csapat irányítása



Két, már korábban lehelyezett, saját katonát fel kell cserélni.

Ez után a játékos dönti el, hogy a két felcserélt katonája közül melyikre kerül a sereg elejét jelző fakocka.



Egy saját és egy ellenséges katonát fel kell cserélni. **Az ellenfél katonáját csak azonos vagy magasabb rangú katonáddal cserélheted fel.** Ez után a sereg elejét jelző fakocka arra a katonára kerül, amelyiket kicseréltük az ellenfelünkével.

**Fontos: Amennyiben a cserélendő katonák már más katonákon, vagyis „tornyokon” vannak, akkor a cserélő játékos katonája vagy azonos, vagy magasabb pozícióban kell, hogy legyen. Különb, ha magasabb is a rangja, akkor sem lehet cserélni.**

**A játékosok nem nézhetik meg a „tornyokban” lévő katonákat.**

**Megjegyzés:** Csapat irányításakor, ha a kicserélendő katona alatt esetleg van másik katona, akkor az alsónak a rangját nem kell figyelembe venni.

**Fontos: Az ellenség azon katonáját nem mozdíthatjuk el, amelyiken a sereg elejét jelző fakockája van!**

## Hadvezér lehelyezése

- Amikor a játékosnak már csak hadvezére van, a sereg elején lévő katona mutatja meg, hogy hová kell helyeznie azt. Amennyiben oda nem tudja a szabályoknak megfelelően letenni (például ott már egy másik játékos hadvezére vagy erődje áll), akkor a sereg elején álló katonájára kell tennie a hadvezért, és rákerül a sereg elejét jelző fakocka.
- Amikor egy játékos új hadjáratot indítana, de már nincs több szabad kijárat az erődjéből, és nem tud új hadjáratot indítani, akkor nem tud többet lépni, így a hadvezérért rá kell tennie az utoljára lehelyezett (a serege elején álló) katonájára.
- A hadvezért akkor is le lehet tenni, amikor a játékosnak lenne még további lépési lehetősége, de ő már nem akarja azt a lépést megtenni. A hadvezérért ilyenkor a sereg elején álló katona által mutatott helyre kell letenni, amennyiben annak nincs akadály.



A piros játékos két saját gyalogost cserél ki. A tábornok lehelyezésével egyúttal össze is köti a leszakadt egységeit az erődéből kiinduló alakzatával.



A piros játékos kicseréli az alakzatából leszakadt gyalogosát az ellenfél gyalogosával, akit a sárga játékos alakzatának széléről vesz el. Ezzel a lépéssel egyúttal összerüggővé is teszi saját alakzatát, és folytathatja a hadjáratát a királyi várba.



Az utolsó kör következik, amelyben a játékosok az utolsóként megmaradt hadvezéreiket készülnék lehelyezni.

A játék kimenetele attól függően változhat, hogy a piros vagy a sárga játékos kerül sorra hamarabb.

Az egyik lehetséges játékszárast mutatjuk meg.



A narancssárga játékos seregének első katonája egy citromsárga tábornokra mutat. Mivel a hadvezér bármelyik egységre ráhelyezhető, a narancssárga játékos a hadvezérért a citromsárga játékos tábornokára téve fejezi be a játékot.

Ez után a citromsárga játékos következik, aki szintén lehelyezheti a hadvezérért a gyalogosa által mutatott helyre, mert azzal nem szakítja meg ellenfele alakzatát, csak leválaszt róla egy egységet. Ezzel a lépéssel egyébként a hadvezérével három ellenséges egységet is -1 pont büntetéssel sújt a játék végi elszámolásban. Végül a piros játékos kerül sorra, aki – mivel a hadvezér sosem kerülhet másik hadvezérre – nem tud a lovasa által mutatott helyre lépni. Ebben az esetben a hadvezérért az utójára lehelyezett (a serege elején álló) katonájára kénytelen tenni. Ezzel a játék végi elszámolásban két sárga egységet is -1 pont büntetéssel sújt. Azért csak kettőt, mert a piros hadvezér mellett álló lovas nem része a sárga játékos erődjéből kúnduló, leghosszabb egybefüggő alakzatának.

### Fontos: Hadvezér sosem kerülhet másik hadvezérre!

### A játék vége

A játéknak akkor van vége, amikor minden játékos lehelyezte a hadvezérért. Ez után következik a kiértékelés.

### A megszerzett területek kiértékelése

A pontok összeszámolása előtt minden játékos eltávolítja a tábláról azokat a egységeit, akik nem részei a saját erődjéből kiinduló legnagyobb, egybefüggő alakzatnak. A játékos erődje nem része az alakzatoknak, és az a terület nem ér pontot, amelyiken az erőd áll. Ez után mindenki összeszámolja saját pontjait.

**Megjegyzés:** Egy egység akkor csatlakozik az erődjével összekötött alakzatához, ha legalább az egyik oldala érintkezik vele. Ha egy egység csak a sarkával érintkezik a többivel, az leszakadt a hadjáratról, így nem tartozik az értékelhető, hódító hadsereghez.

- Mező: 1 pont
- Hegy: 2 pont
- Falu: 3 pont
- Királyi vár: 5 pont

- Minden egység, amelyik a királyi vár körülötti területek valamelyikén áll, további +1 pontot ér.
- Minden egység, amelyik az oldalával érintkezve egy alakzatban lévő, ellenséges hadvezér szomszédságában van, -1 ponttal kevesebbet ér. Ha az egység több ellenséges hadvezérrel érintkezik, akkor mindegyik után megkapja a -1 pont büntetést.

A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot szerezte.

Egyenlőség esetén az a játékos nyer, akinek magasabban (magasabb torony tetején) van a hadvezére.



Miután minden játékos lehelyezte a hadvezéréit, eltávolítjuk a tábláról azokat az egységeket, akik nem tartoznak az erődökől kiinduló, legnagyobb egybefüggő alakzathoz (áthúzott egységek). A bordó játékosnak mindössze öt egysége maradt értékelhető. Közülük 2 hegyen tartózkodik (4 pont), 2 ovezőn (2 pont), egy pedig a királyi várban (5 pont). A királyi vár szomszédságában csak egy gyalogosos áll, ami +1 pontot ad, így a bordó játékos összesen 12 pontot szerzett. A sárga játékos ügyesen tartotta az alakzatot, így hadjárataiból mindegyik egysége értékelhető maradt. Seregéből 4 hegyen tartózkodik (8 pont), 3 ovezőn (3 pont), egynék sikerült egy falu is elfoglalnia (3 pont), és bár a királyi várban nem sikerült megtartania a pozícióját, a királyi vár szomszédságában 3 egysége áll, ami +3 pontot ér. Eredményéből azonban 1 pontot le kell vonni, mert egy tábornoka a bordó hadvezér mellett áll. Így a sárga játékos összesen 16 pontot szerzett. A piros játékos mindössze 1 hegyet (2 pont) és 2 ovezőt (2 pont) foglalt el alakzatban a táblán, azonban a királyi várban 3 egységével is bent maradt (15 pont), amhez a királyi várral szomszédos helyekről még +2 ponthoz jutott. Viszont két egysége is a bordó hadvezérrel szomszédos területen áll, így -2 pont büntetést kap. Ezzel a piros játékos összesen 19 pontot tudhat magáénak. A narancssárga játékos 6 hegyen (12 pont) és 3 ovezőn áll (3 pont), a királyi vár melletti területekről pedig további 4 ponthoz jutott. Sajnos a királyi várba nem jutott be, és a hadvezéréit sem tudta az alakzatához csatlakoztatni, azonban a pirossal és sárgával ellentétben nem súlytotta büntetés egyetlen hadvezértől sem. A narancssárga játékos összesen 19 ponthoz jutott a játék során, ami jó eséllyel növelhetett volna, ha a megmaradt gyalogosát is felhasználja.

A döntetlen ponteredményt a hadvezérek szintje dönti el. Azonban egyik döntetlen elért játékos hadvezére sem része az értékelhető alakzatnak, így azok mínusz ponttal büntetni sem tudnak, és ebben az esetben nem számít a magasságuk sem. Ennek a játékállásnak a végeredménye döntetlen lett.

**Jó játékot!**

## SZABÁLYOK 2 ÉS 3 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

A játék menetében nincs változás, csak a játék elején a 8x8 mezős nagy tábla egyes területeit le kell fedni, és ezzel kizárni a játékból. A királyi várat ugyanúgy mindig a tábla közepére kell tenni.

### A játéktábla kialakítása

**2 játékos esetén:** A játékosok felváltva választanak és helyeznek le egymáshoz illesztve táblákat az asztalra, amíg ki nem alakul a 8x8 mezős nagy tábla. Az erődjét ebben az esetben is az a játékos helyezi le elsőként, aki utoljára tett le játéktáblát. A pirossal és kékkel jelzett helyeket kell lefedni a játékon kívüli katonákkal úgy, hogy azok képpel lefelé fordítva kerüljenek a táblára. A „B”-vel jelzett helyekre nem lehet erődöt tenni, mert azzal az erőd két kijárata is le lenne zárva.

**3 játékos esetén:** Az egyik játéktáblát véletlenszerűen kiválasztva le kell tenni az asztalra, majd a kezdőjátékos választ egyet a maradék három közül, és az általa választott felével felfelé fordítva leteszi a másik mellé. Az utána következő játékos is választ egy játéktáblát, és a többi mellé teszi az asztalra. Az utolsó táblát a harmadik játékos illeszti a többihez, így ő lesz az, aki elsőként teszi le az erődjét a táblára. A pirossal jelzett helyeket kell lefedni a játékon kívüli katonákkal úgy, hogy azok képpel lefelé fordítva kerüljenek a táblára. Az „A”-val jelzett helyekre nem lehet erődöt tenni.



### Köszönetnyilvánítás:

Köszönöm mindenkinek, aki biztatott, támogatott, tesztelte és közreműködött a játék megvalósításában.  
Családomnak: Hegedűs Richter Mónikának, Hegedűs Anettnek, Hegedűs Eriknek, Hegedűs Zoltánnak és Hegedűs Zoltánnak.

A Társasjátékos Klub tagjainak, akik mindig készen álltak a tesztekre.

Külön köszönet Gracza Balázsnak, Aczél Zoltánnak, Gönci Péternek, Farkas Tivadarnak, Kiss Norbertnek, Szőgyi Attilának, Tuska Miklósnak, Molnár Lászlónak (Lacsoxnak)  
Továbbá köszönöm a JEM magazin minden tagjának a támogatást és a segítséget.



A JEM magazin  
ajánlásával!



Gondolkodó játékok