

fordította: **BEORN** (2018)
lektorálta: **HIPSZKI LÁSZLÓ**

nem hivatalos és nem
szó szerinti fordítás!



MYSTERY OF THE
TEMPLES

SZABÁLYKÖNYV

hungarian

ÁTTEKINTÉS

A titokzatos és érdekes ősi templomok állandóan számtalan vakmerő kalandozót készítenek arra, hogy megpróbálják felfedezni azokat. Nagy erejű misztikus rúnákat rejtenek ezek az ősi romok, melyeket azonban sötét és halálos átkok oltalmaznak. Csak a legbátrabb és legvakmerőbb átoktörők tudnak belépni a templomokba, törhetik meg végleg a sötét átkokat, és hozhatják vissza dicsőn ragyogó ajándékként a misztikus rúnákat Mágikus Akadémiájuk számára.

A teleportkapukon keresztülhaladva különböző színű kristályokat fogsz gyűjteni a világ minden tájékán, hogy megfelelő módon összehangold őket a kristályrácsodon. Csak így tud a kristályaid ereje egybeolvadni, és lesznek elég erősek ahhoz, hogy megtörhesd az ősi templomok belsejében rejtőző sötét átkokat. Túl tudsz tenni társaidon, hogy a Mágikus Akadémia egyáltalán nem rövid történelmének legmegbízhatóbb átoktörővé válhass?

A JÁTÉK CÉLJA

- ◆ A *Mystery of the Temples* társasjátékban olyan átoktörők bőrébe bújtok, akik a vadonbéli helyszínek és templomok közt utazgatva különböző színű kristályokat gyűjtögetnek.
- ◆ Ha a színes kristályokat megfelelő sorrendben helyezed el a kristályrácsodon, megtörheted egy-egy templom átkát, ezáltal rúnákhoz és győzelmi pontokhoz juthatsz.
- ◆ Amint bármelyik játékos megtört már öt átkot, a játék vége következik. Ha ezen utolsó forduló is befejeződik, a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyeri meg a játékot.



JÁTÉKŐSZETEVŐK

- ◆ 5 templomkártya (kétoldalas)



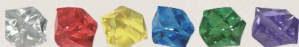
- ◆ 4 kristályrács (kétoldalas)



- ◆ 10 vadonkártya



- ◆ 60 kristály
(24 színtelen, 8 piros, 8 sárga,
8 kék, 6 zöld és 6 lila)



- ◆ 20 rúnakártya



- ◆ 4 átoktörő figura
(játékosonként 1-1)



- ◆ 6 célkártya



- ◆ 24 jelölő
(játékosonként 6-6)



- ◆ 1 pontozótábla

0/50	5	10	15	20	25	30	35	40	45
1	6	11	16	21	26	31	36	41	46
2	7	12	17	22	27	32	37	42	47
3	8	13	18	23	28	33	38	43	48
4	9	14	19	24	29	34	39	44	49

A JÁTÉK ELEMEI

◆ Templomkártyák



Átokmezők: amikor egy átok megtörik, az azt megtörő játékos elhelyezi az egyik jelölőjét a megfelelő átokmezőn, majd a mezőbe írt számmal megegyező győzelmi pontot kap.

Boltív: amikor egy játékos megáll egy templomban, akkor a feltüntetett színű kristályokat költheti el sorrendben az ív bal szélétől jobbra haladva, vagy jobb szélétől balra haladva, az átok megtörése érdekében.

Rúnatábla: ha az itt feltüntetett rúna-szimbólum megegyezik az itt megálló játékos rúnakártyáin szereplő rúna-szimbólummal, az rúna-rezonanciát vált ki (lásd később).

Begyűjthető kristály: ha egy játékos megáll egy templomnál, akkor az átok megtörése helyett dönthet úgy is, hogy inkább elvesz a közös készletből egy itt feltüntetett színű kristályt.

◆ Vadonkártyák



Begyűjthető kristály: ha egy játékos megáll egy vadonban, úgy begyűjtheti a kártyán feltüntetett számú és színű kristályt, illetve végrehajthatja a rajta szereplő szimbólumoknak megfelelő utasításokat (kristálycseréket).

Rúnatábla: ha az itt feltüntetett rúna-szimbólum megegyezik az itt megálló játékos rúnakártyáin szereplő rúna-szimbólummal, az rúna-rezonanciát vált ki (lásd később).

Sorszám: a játék előkészítése során ezeket a sorszámokat fogod használni a kártyák növekvő számsorrendbe való elhelyezéséhez.

◆ Kristályrács



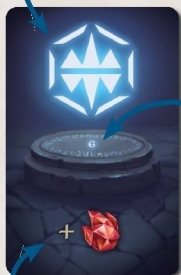
Raktérterület: ha egy játékos kristályra tesz szert, azt azonnal el kell helyeznie a kristályrácsa egyik üres mezőjén. Minden egyes mezőre csak 1-1 kristály tehető. Ha egy kristály már elhelyezésre került egy mezőn, az többé már nem mozgatható át a kristályrács egy másik mezőjére.

Speciális hatás: a haladó játékban minden kristályrácsnak van egy egyedi, erőteljes, állandó hatást biztosító képessége is, melyet a tulajdonosa használhat.

Sorszám: az alapjátékban a játékosok által birtokolt kristályrácsok sorszáma határozza meg a játéksorrendet (1A ⇨ 2A ⇨ 3A ⇨ 4A). A haladó játékban minden játékos szabadon választhat az „A” vagy „B” oldal közül.

◆ Rúnakártyák






Rúna típusa: a kártyán lévő rúnaszimbólum rezonálhat más hasonló szimbólummal, illetve hatással van a végső pontozásra is.



Ritkaság: az ilyen típusú rúnakártyák összes száma a pakliban.




Rúna-rezonancia hatása: a hatás, mely akkor következik be, amikor a kártyán lévő rúnaszimbólum rezonál egy másik hasonló szimbólummal.

SZIMBÓLUMOK

-  **tedd, vagy mozogj**
-  **tedd vissza a közös készletbe**
-  **költs el X-et Y-ért**
-  **bármilyen színű kristály**
-  **kapsz**
-  **minden alkalommal...**
-  **nem lehet rajta jelölő**



JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1** Véletlenszerűen helyezd el ötszög alakban az 5 **templomkártyát** a játéktér közepén. *(2 vagy 3 játékos esetén használd a templomkártyák **/... pontokkal megjelölt hátoldalát. Itt néhány átokmező tiltottnak számít.)* 
 - 2** A kártyák alján látható sorszámok szerint válogasd össze számsorrendbe a **vadonkártyákat**. Ezután minden templomkártya-pár közé helyezz el 2-2 vadonkártyát úgy, hogy a kártyák sorszáma növekvő számsorrendben kövessék egymást körbe, az óramutató járásával megegyező irányba. *(Ezután 2 vagy 3 játékos esetén távolítsd el a **/... pontokkal megjelölt #4 illetve #7 kártyákat. Így nem minden templom között lesz 2 vadonkártya.)*  
 - 3** Válogasd szét színek szerint a **kristályokat**, majd tedd a szinteleneket középre, és halmozd minden templomkártya mellé a templom színével megegyező színű kristályok kupacait, közös készleteket létrehozva ezáltal.
 - 4** Keverd meg a 20 **rúnakártyát**, majd tegyél 4-4 kártyából álló paklikat minden templomkártya mellé, képpel lefelé. Ezután csapd fel a legfelső lapokat.
 - 5** Keverd meg képpel lefelé az 5 **templom célkártyát**, majd csapj fel közülük 3-at a pontozótábla fölé, és tedd melléjük a **rúna célkártyát** is. A másik 2 templom célkártyára nem lesz szükségetek a játékban, tedd vissza őket a játék dobozába. *(2 vagy 3 játékos esetén csak 2 templom célkártyát csapj fel a rúna célkártya mellé, és 3-at tegyél vissza a dobozba.)*
- A** Minden játékos válasszon magának egy szint, majd vegye el a színének megfelelő **átoktörő figuráját** és a 6 **jelölőjét**. Minden játékos tegye az egyik jelölőjét a pontozótábla „0” mezőjére.
- B** Válasszátok ki véletlenszerűen a **kezdőjátékost**. Add oda minden játékosnak a megfelelő **kristályrácsot**, mely megfelel a játéksorrendben elfoglalt pozíciójának (1A ⇔ 2A ⇔ 3A ⇔ 4A). Ezután mindenki vegyen el **2-2 szintelen kristályt** a közös készletből, és helyezze el azokat a kristályrácsa 2 legfelső, üres mezőjén.

Megjegyzés: az első játékban tegyétek a 2 szintelen kristályotokat a kristályrácsotok megadott 2 mezőjére, és használjátok a kristályrácsok „A” oldalait. Haladó játékban azonban bármelyik 2 mezőtökön elhelyezhetitek a kezdetben kapott szintelen kristályaitokat, és bármelyik kristályrács bármelyik oldalát választhatjátok. *(Haladó játékban nem kell figyelembe venni a kristályrácsokon lévő számokat.)*



45	46	47	48	49
40	41	42	43	44
35	36	37	38	39
30	31	32	33	34
25	26	27	28	29
20	21	22	23	24
15	16	17	18	19
10	11	12	13	14
5	6	7	8	9
0	1	2	3	4

JÁTÉKSZABÁLYOK

- ◆ A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást, a kezdőjátékoskal kezdve, míg mindenki sorra nem kerül egyszer. A teljes játékfordulók így követik egymást mindaddig, amíg a játék véget nem ért.
- ◆ Amikor te vagy soron, a következő akcióidat kell végrehajtanod, sorban:
 - 1 az átoktörő figurád mozgatása
 - 2 kristályok begyűjtése, VAGY átok megtörése

AZ ÁTOKTÖRŐD MOZGATÁSA

- ◆ Léptesd előre az óramutató járásával megegyező irányba az átoktörő figurádat 1-3 kártyával (mezővel), az alábbi szabályok szerint. (A legelső körödben mozgás helyett tedd az átoktörő figurádat bármelyik, még figura nélküli kártyára.)
 - 1 Döntsd el, hogy a vadonban, vagy a templomok közt utazol-e. Ha a vadont választod, csak a vadonkártyák számítanak a lépések számolása során, és automatikusan átugrasz minden útba kerülő templomkártyát (mintha ott sem lennének). Ha viszont a templomokat választod, csak a templomkártyák számítanak, és automatikusan átugrasz minden útba kerülő vadonkártyát.

Wei átoktörő figurája a 6-os kártyán kezd. Innen a 7-es, 8-as, és 9-es vadonkártyákra, vagy a lila 1-es, a sárga 2-es és a zöld 3-as templomkártyákra tud mozogni, attól függően, hogy mit választ.



- 2 Az átoktörődnek ki kell hagynia (át kell ugrania) minden másik átoktörő figura által már elfoglalt kártyát. Ezeket a kártyákat úgy kell tekintened, mint a ott sem lennének a játéktéren. Minden vadon- és templomkártyán ugyanis csak egyetlen átoktörő figura lehet egy időben.
- ◆ **Gyorsaság bűbáj:** további extra mezőket léphetsz, ha szintelen kristályokat költesz el. Ha 1|2|3 extra mezőt szeretnél mozogni, akkor el kell költened (vissza kell tenned a kristályrácsodról a közös készletbe) 1|3|6 szintelen kristályt.

mezők	+1	+2	+3
	-1	-3	-6

KRISTÁLYOK BEGYŰJTÉSE

- ◆ Attól függően, milyen típusú kártyán fejezted be a mozgásodat, elvehetsz kristályokat a közös készletből és elhelyezheted őket a kristályrácsod üres mezőin.
- ◆ Háromféle módon gyűjthetsz kristályt:

- ❶ **Közvetlenül:** a #1, #3, #5, #7, és #9 vadonkártyán, valamint mind az öt templomkártyán vedd el a feltüntetett számú és színű kristályt.



- ❷ **Mana-átalakítás:** a #6 és #10 vadonkártyán visszatehetsz 3 szintelen kristályt a kristályrácsodról a közös készletbe, majd elvehetsz 2 tetszőleges, de eltérő színű kristályt a közös készletből.



Mai a 3 szintelen kristályért 2 piros kristályt szeretne, de csak 1 piros, és 1 más színű kristályt kaphat.

- ❸ **Mana-fejlesztés:** a #2, #4 és #8 vadonkártyán áttehetsz 1 vagy 2 szintelen kristályt a kristályrácsodról a kártya sávjának üres mezőire, majd elveheted a közös készletből az ezen mezőkön feltüntetett színű kristályt (kristályokat). Ez után, ha már csak 2, vagy kevesebb üres mező maradt a kártyán, vissza kell tenned a kártyán lévő összes szintelen kristályt a közös készletbe.



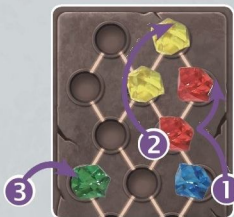
Wei rátesz a kék és zöld üres mezőkre 1-1 szintelen kristályt 1, majd megkapja ezt a két kristályt 2. Mivel már csak 2 üres mező szabad, eldobja az összes szintelen kristályt a kártyáról.

- ◆ **Szintelen kristály:** bármilyen kristályt használhatsz szintelen helyett.
- ◆ **Raktár-limit:** a kristályrácsodon egyszerre maximum 12 kristályt tárolhatsz. Ha ezek után kristályokat kapsz, el kell dobnod a felesleget a közös készletbe.
- ◆ **Közös készlet limit:** ha színes kristályt kapnál, de nincs már ilyen színű a közös készletben, vegyél el egyet attól a játékostól, akinek a legtöbb van ebből a színből. (Döntetlen esetén te dönthetsz, hogy melyik legtöbb kristály tulajdonosától veszel el egyet.) Ha szintelen kristályt kapnál, de már nincs több a közös készletben, vegyél el egyet az egyik **mana-fejlesztő** kártyáról, ha van. Ellenkező esetben vegyél el egyet a legtöbb szintelen kristályt birtokló játékostól.

ÁTOK MEGTÖRÉSE

- ◆ Ha az átoktörő figurád egy templomkártyán fejezi be a mozgását, akkor a kártyán jelölt színű kristály begyűjtése helyett átkot is törhetsz.
- ◆ Egy átok megtöréséhez a kristályrácsodon elrendezett kristályaidnak olyan 3, 4, vagy 5 kristályból álló összefüggő sort kell alkotniuk, ami megfelel a templomkártya boltívén lévő sorrendnek, a jobb-, vagy bal legszélső kristálytól kezdve. Ha ez sikerül, akkor tedd vissza ezen kristályokat a közös készletbe.

Megjegyzés: ha az adott hosszúságú kristálysor feletti átokmezőn már van egy jelölő, nem tudod megtörni ezt az átkot egy pont ilyen hosszúságú kristálysorral.



Az aktuális átok megtörése érdekében Wei kezdbeti az átoktörést a boltív jobb szélétől a kék-piros-piros kristálysorával ❶, hogy 3 pontot kapjon. Kezdbeti a boltív bal szélétől a piros-sárga-sárga kristálysorával is ❷, ami szintén 3 pontot ér. Azonban az 5 pontot érő (4 kristályból álló sor) átkok egyikét sem tudja megtörni, mivel a zöld kristály egyik kristálysorához sem kapcsolódik jelenleg. ❸

- ◆ **Csere-bere bűbáj:** 1 szintelen kristály eldobásával a kristályrácsod bármelyik 2 kristályát kicserélheted egymással. Ezt bármennyiszer és bármikor megteheted a körödben, amíg ki tudod fizetni a szintelen kristály költséget.
- ◆ **Átváltó bűbáj:** 4 szintelen kristály eldobásával elvehetsz a közös készletből egy tetszőleges színű kristályt, és elhelyezheted azt a kristályrácsod bármelyik üres mezőjén. Ezt is bármennyiszer megteheted a körödben.
- ◆ Miután eldobtad a kristályokat a kristályrácsodról, tedd az egyik jelölődet a megtört átoknak (a kristálysor hosszának) megfelelő (a kristálysor utolsó kristály felett lévő) üres átokmezőre. Ennyi győzelmi pontot kapsz, melyet azonnal jelölj a pontjelző táblán lévő jelölőd előre mozgatásával.



- ◆ Mindezek után vedd el a templomkártya mellett lévő rúnakártya-pakli felcsapott lapját (ha van még), és tedd képpel felfelé magad elé. Ezután csapd fel a pakli legfelső rúnakártyáját a pakli tetejére. Ha már nincs lap a pakliban, egyszerűen csak nem kaphatsz rúnakártyát.

RÚNA-REZONANCIA

- Amikor épp kristályt gyűjtesz be, és az átoktörő figurád aktuális kártyáján lévő rúna-szimbólum megegyezik egy, vagy több, nálad lévő rúnakártya szimbólumával, egy-egy rúna-rezonanciát váltasz ki. Hajtsd végre egymás után az egyes rúnakártyák rúna-rezonancia hatásait (lásd az alábbi felsorolást).

Megjegyzés: a rúna-rezonancia csak kristálygyűjtés közben aktiválódik (kivéve az állandó hatásúakat), ha éppen átkot szakítasz meg, akkor nem!



Vedd el a feltüntetett kristály(oka)t.



Vedd el a feltüntetett kristály(oka)t.



Vedd el a feltüntetett kristályt, majd távolítsd el minden szintelen kristályt a vadonkártyáról, mielőtt végrehajtanád egy **mana-fejlesztést**.

Vedd el a feltüntetett 2 szintelen kristályt.



Ha egy **mana-átalakítást** hajtasz végre, kapsz +1 tetszőleges színű kristályt a 3 szintelen kristályodért cserébe (a 2 eltérő színű kristályon felül).

Vedd el a feltüntetett 2 szintelen kristályt.



Állandó hatás: az **átváltó-bűbáj** használatakor csak 3 szintelen kristályt kell elköltened (4 helyett).

A JÁTÉK VÉGE

- ◆ Amint bármelyik játékos elhelyezte az 5. jelölőjét is a templomkártyákon, közeleg a játék vége. A játék már csak az aktuális forduló végéig fog tartani, így minden játékosra ugyanannyiszor fog sor kerülni a játék teljes időtartama alatt.
- ◆ A végső pontozásnál mindenki további győzelmi pontokat kap az aktuális célkártyák szerint, amit a pontozótáblán a jelölők léptetésével kell jelölni.

- 1 Rúna célkártya:** pontot kaptok az általatok összegyűjtött rúnakártyákon szereplő eltérő rúnaszimbólumok darabszáma után (lásd jobbra). Ha valaki mind az 5 különböző rúnát összegyűjtötte, megkapja a maximális 11 győzelmi pontot.



- 2 Templom célkártyák:** minden templom célkártya egy-egy bizonyos színű templomot jelez. Az a játékos, akinek a legtöbb jelölője van egy jelzett templomkártyán, 4 győzelmi pontot kap, a második játékos pedig 2-t.

Legtöbb jelzős döntetlen esetén 6 pontot kell egyenlően szétosztani a döntetlent elérő játékosok között (lefelé kerekítve), a második legtöbb játékos ekkor nem kap pontot. Ha a második helyen van döntetlen, a 2 pontot kell egyenlően szétosztani a döntetlent elérő játékosok között (lefelé kerekítve).



- ◆ Az összes célkártya kiértékelése után a legtöbb győzelmi pontot szerző játékos győz! Döntetlen esetén használjátok az alábbi kritériumokat a győztes megállapítása érdekében: (1) a kristályrácscon megmaradt több színes kristály, (2) a kristályrácscon megmaradt több szintelen kristály, (3) a játék-sorrendben elfoglalt hátrébb lévő pozíció.

2 JÁTÉKOS VARIÁCIÓ

- ◆ Vegyél elő 5 nem használt jelölőt, és tegyél le őket egyenként az összes templomkártya két ponttal megjelölt, 5 győzelmi pontot érő átokmezőire. Ezek a mezők foglaltnak számítanak, ide a játékosok nem tehetik le a saját jelölőiket. A templom célkártyák pontozásakor ezeket a jelölőket úgy számold, mintha azok egy fiktív játékoshoz (NPC) tartoznának.



- ◆ A játék előkészítése során vegyél elő 1 nem használt átoktörő figurát is, és tedd le azt véletlenszerűen az egyik templomkártyára. Ezt a kártyát nem választhatják kezdetben a játékosok, és akadályozni fogja őket a mozgásban. A semleges figurát ugyanúgy át kell ugrani mozgás közben, mint más figurákat.
- ◆ Miután minden játékos végzett a saját körével, mozgasd az óramutató járásával ellentétes irányba 1 kártyányit a semleges átoktörő figurát, aki ugyanúgy átugorja az esetleg ott lévő játékos figurákat, míg üres kártyára nem ér.

Wei átoktörő figurája az 5-ös vadonkártyán áll, és a vadonban szeretne utazni a 8-as kártyára. Ezt a kártyát azonban épp elfoglalja a semleges figura, ezért Weinek át kell ugrania ezt a kártyát a mozgása során (1), és a 9-esre kell lépnie helyette. Mivel ezzel épp véget ért a forduló, a semleges figurát ellentétes irányba a következő üres kártyára kell mozgatni (2).



HALADÓ SZABÁLYOK

- ◆ Miután minden játékos megismerkedett már a játék alapszabályaival, javasoljuk a haladó szabályok bevezetését.

KRISTÁLYRÁCS DRAFTOLÁS

- ◆ A játék előkészítése során ne oszd ki a kristályrácsokat, hanem tedd mindet a játéktér közepére. Mindegy, hogy milyen helyzetben helyezed el őket, lehet bármelyik az „A”, vagy a „B” oldalával felfele is.
- ◆ Az előre eldöntött játéksorrend szerinti utolsó játékos válassza ki magának bármelyik kristályrácst, és tetszőleges oldalával tegye azt maga elé, majd az óramutató járásával ellentétes irányba válasszon mindenki magának egyet-egyet (így a kezdőjátékos választhat legutoljára).

KRISTÁLYRÁCS KÉPESSÉGEK

- ◆ Minden kristályrác rendelkezik valamilyen speciális hatással (képességgel).
- ◆ Ha egy kristályrác speciális hatása ellentmond a játék bármelyik alapszabályának, mindig a speciális hatás élvez elsőbbséget.



Minden alkalommal, amikor szintelen kristályt (kristályokat) kapsz, +1 extra szintelen kristályt kapsz.

Az **átváltó bűbáj** használatakor csak 3 szintelen kristályt kell elköltened (4 helyett).

Megjegyzés: vagy ezen kristályrác speciális hatása érvényesül, vagy a 11. oldal jobb alsó sarkában lévő rúnakártya állandó hatása, de mindkettő egyszerre nem.



Ha ezt a kristályrácot választod, a játék előkészítése során tegyél a fenti három speciális mezőjére 1-1 szintelen kristályt.

A saját körödben bármikor eltávolíthatasz a kristályrácod speciális mezőiről 1-3 szintelen kristályt. Minden eltávolított szintelen kristály után tegyél a közös készletből 1-1 tetszőleges színű kristályt a kristályrácod normál raktármezőire.

A fenti speciális mezőkről eltávolított szintelen kristályok többé már nem pótolhatóak.



3A

Ha ezt a kristályrácsot választod, a játék előkészítése során vedd el bármelyik felcsapott rúnakártyát, majd csapj fel helyette egy újat.

A játék során használhatod ezt a rúnakártyát, de a játék végi pontozás előtt el kell dobnod (nem kapsz utána győzelmi pontot).



4A

A játék kezdetén tedd a fenti kockaszimbólumokra az 5 jelölődet. Minden alkalommal, amikor megtörsz egy átkot, és átteszed innen sorban (balról jobbra haladva) egy jelölődet egy átokmezőre, megkapod a jelzett jutalmadat (például: a 2. jelölőd elhelyezésekor kapsz 1 tetszőleges színű kristályt, a 4. jelölődnél 1 győzelmi pontot, stb).



1B

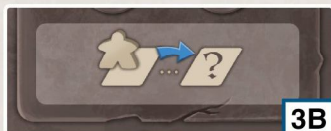
Amikor az átoktörő figurád egy templomkártyán áll meg, begyűjtheted a kártyán feltüntetett kristályt, majd megpróbálkozhatasz egy átoktöréssel is.



2B

Minden alkalommal, amikor megtörsz egy átkot, elkölthetsz 2|3 szintelen kristályt, hogy 1|2 szinttel magasabb átokmezőre tessed le a jelölődet.

Megjegyzés: ettől még legalább 3 színes kristályt el kell költened az átok megtöréséhez.



3B

Amikor az átoktörő figuráddal lépnél, a normál mozgásod helyett azt bármelyik üres vadon-, vagy templomkártyára átteheted.

Megjegyzés: A figurád nem maradhat ugyanazon a helyen, muszáj egy másik üres kártyára átmozognia.



4B

Minden alkalommal, amikor egy rúnakártyát kapnál, a 2 szomszédos felcsapott rúnakártya közül is választhatod az egyiket.

A játék végi számolásakor úgy kell venedd, mintha lenne egy extra típusú rúnád is. Ha ez már a 6. típusú rúnád lenne, 16 győzelmi pontot kapsz.



KÉSZÍTŐK

Játéktervező: Wei-Min Ling

Illusztrátor: Maisherly Chan

Producer: Wei-Min Ling

Grafikai tervezés: EmperorS4

Játéklogó: Maisherly Chan

Játéktesztelő csapat: EmperorS4

Deep Water Games

Angol szerkesztő: Dustin Schwartz

Deep Water: Travis McIntire, Jacob Way, Nolan Nasser

DEEPWATERGAMING.COM



2018 EmperorS4 Technology Co., Ltd.

Minden jog fenntartva.

16F-2, No.267, Sec. 2, Dunhua S. Rd., Da'an Dist.,

Taipei City 106, Taiwan (R.O.C.)

+886-2-2732-6972

BoardgameLove@bgl.com.tw

www.EmperorS4.com

