

Przemek Wojtkowiak

Bartłomiej Kordowski

DUNGEON LEGENDS



Avel
UNIVERSE

REGOLAMENTO

rebel
STUDIO

Avel è un'antica landa incantata, le cui origini si perdono tra le nebbie del tempo. Il cielo si piega sotto il peso di innumerevoli lune popolate dalle divinità: alcune sono ben conosciute, mentre di altre, dimenticate dal genere umano, hanno rimembranza solo gli esseri che abitano gli abissi più profondi. Dopo anni di pace, però, le forze delle tenebre stanno tornando ad Avel, e il male si sta ridestando.

A seguito dei recenti eventi scatenati dal Frammento del Male, al di sotto del Castello di Avel è stata scoperta una vasta rete di gallerie, caverne e saloni: un luogo dove sono nascosti tesori a non finire, nonché l'incredibile magipolvere, una fonte di magia estremamente preziosa. I lavori di scavo sono iniziati immediatamente, ma non è trascorso molto tempo prima che iniziassero le sparizioni: c'era chi scompariva senza lasciare traccia, e chi invece faceva ritorno trasformato in un'orrida creatura. Ancora oggi, il terreno continua a tremare e le ombre gelide si riempiono di sussurri che promettono oscuri segreti.

La regina Sarisa chiede aiuto: Avel ha nuovamente bisogno di eroi! È giunto il momento di avventurarsi in un mondo di antichi segreti e mostri spaventosi, e dare vita a nuove leggende nei sotterranei!

Contenuto

Assemblare le scatole e collocare i componenti in ognuna di esse secondo le istruzioni seguenti:

Scatola del Cavaliere



10 Carte Cavaliere



1 Indicatore Abilità



6 Segnalini Resistenza



4 Segnalini Magipolvere

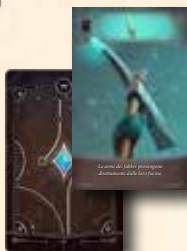
1 Pedina Cavaliere (da montare su una basetta)



Scatola della Fabbra



10 Carte Fabbra



1 Indicatore Abilità



5 Segnalini Resistenza



6 Segnalini Magipolvere

1 Pedina Fabbra (da montare su una basetta)



Scatola dell'Esploratore



10 Carte Esploratore



1 Segnalino Folletto (con l'icona Esploratore)



5 Segnalini Resistenza



5 Segnalini Magipolvere

1 Pedina Esploratore (da montare su una basetta)



Scatola della Maga



10 Carte Maga



1 Segnalino Folletto (con l'icona Maga)



5 Segnalini Resistenza

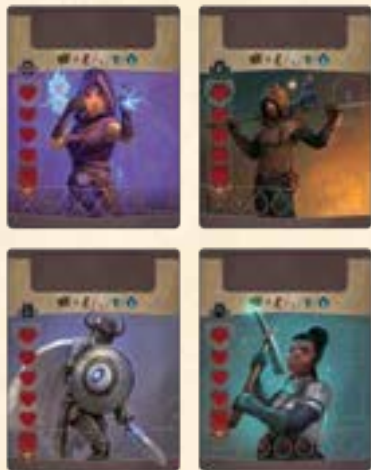


5 Segnalini Magipolvere

1 Pedina Maga (da montare su una basetta)



4 Plance dell'Eroe



Scatola dei Componenti Generici



1 Segnalino Oscurità



1 Dado a 6 Facce



4 Segnalini Trappola

1 Pedina Frana
(da montare su una basetta)



21 Segnalini Danno dei Mostri



4 Segnalini Minaccia



Scatola delle Carte Generiche

22 Carte Oggetto Extra



20 Carte Universali ("U")

4 Carte Mostro di Partenza ("P")



Scatola del Capitolo I: "Al Fuoco!"



15 Segnalini Incendio



6 Carte Luogo Capitolo I



4 Segnalini Secchio



1 Segnalino Fango

3 Pedine Roditalpa
(da montare su una basetta)



Scatola di Folletti e Abilità

18 Segnalini Folletto



8 Tracciati di Abilità



Scatola del Capitolo II: "Congiunzione Lunare"



6 Segnalini Tempesta Magica



6 Carte Luogo Capitolo II

10 Carte Capitolo II



1 Segnalino Sabotaggio

3 Pedine Portale
(da montare su una basetta)





Scatola del Capitolo III: "I Ladri di Cristalli"



25 Segnalini
Cristallo



1 Segnalino
Chiave



6 Carte
Luogo
Capitolo III

10 Carte
Capitolo III



1 Segnalino
Scorciatoia



2 Segnalini
Gilda



1 Carrello
in Cartone

1 Pedina
Pipistrelli

(da montare su
una basetta)

1 Pedina Cancellò
(da montare
su una basetta)



*Istruzioni per l'Assemblaggio
del Carrello*



Scatola del Capitolo IV: "Il Pavimento è Lava!"



5 Segnalini
Lava



6 Carte Luogo
Capitolo IV

10 Carte
Capitolo IV



4 Carte Folia

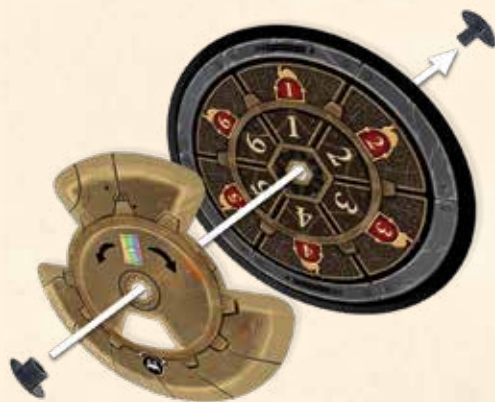


1 Segnalino
Magma Esplosivo

1 Contatore del
Macchinario Antico



*Istruzioni per l'Assemblaggio
del Macchinario Antico*



Scatola del Capitolo V: "Cuore di Tenebra"



1 Segnalino
Fenditura



6 Carte
Luogo
Capitolo V

10 Carte
Capitolo V



2 Segnalini
Scossa Magica



1 Carta
Testa
dell'Oscurit 
Vivente



10 Carte
Corpo
dell'Oscurit 
Vivente



1 Carta
Coda
dell'Oscurit 
Vivente

Tappetino di Gioco



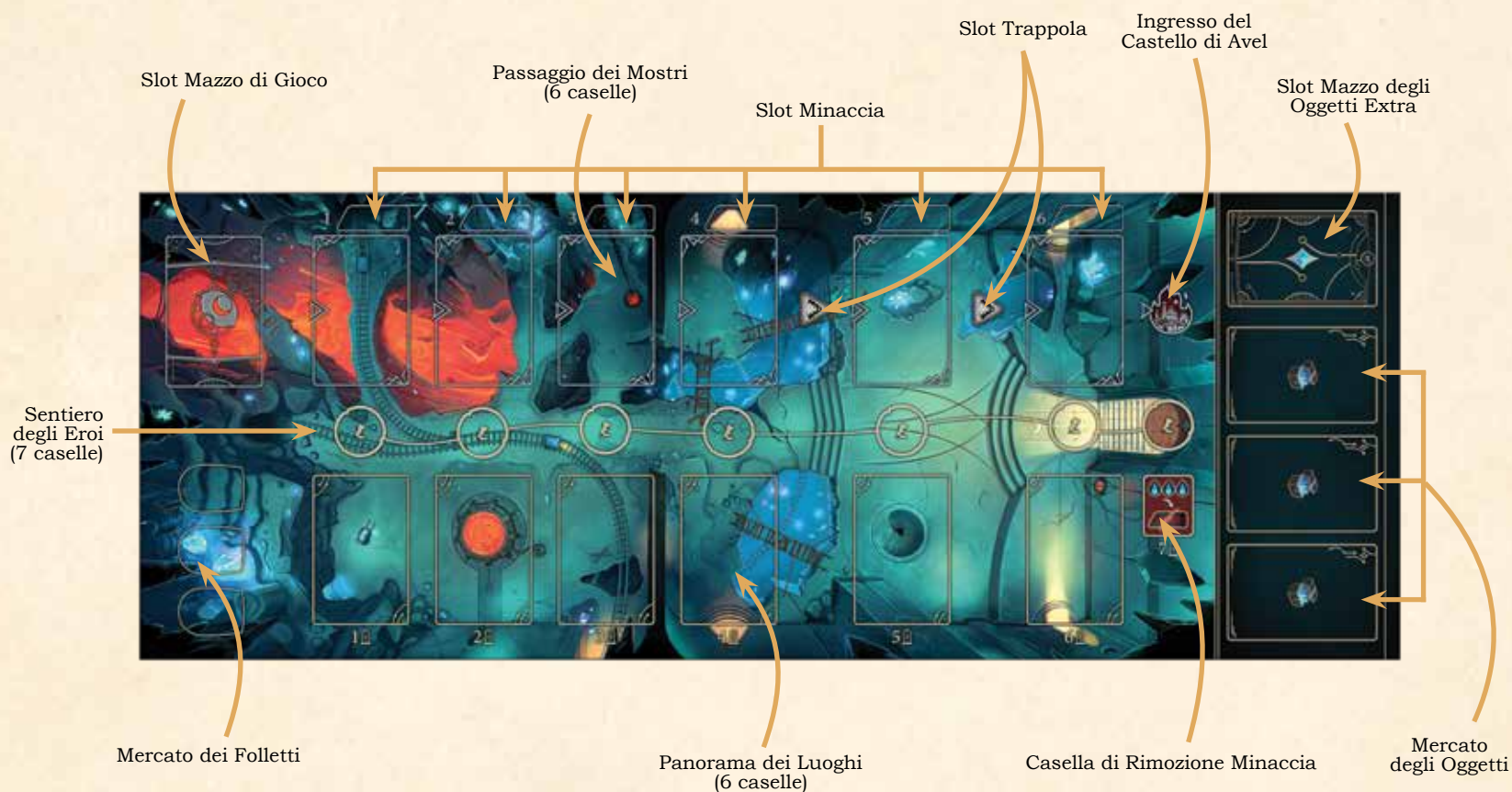
“*Dungeon Legends*” è un gioco di carte cooperativo ambientato nel mondo di Avel. I giocatori, nei panni degli eroi, si imbarcheranno in una pericolosa avventura tra le buie gallerie che si estendono sotto il Castello di Avel. Affrontando un capitolo dopo l’altro, dovranno raggiungere i livelli più profondi e sconfiggere il male che vi si annida, impedendo al contempo ai mostri di raggiungere la superficie.

Il gioco è suddiviso in 5 capitoli che narrano la spedizione degli eroi nel sottosuolo. Il gruppo dovrà affrontare fiamme, svelare il mistero di un antico macchinario, esplorare miniere di magipolvere abbandonate, fuggire da un’inondazione di lava e, infine, affrontare il male primordiale.

Tutti i capitoli seguono le stesse regole di base, a cui vanno aggiunte le carte, le regole speciali e gli obiettivi di vittoria specifici di ognuno. Anche se è consigliato affrontare i capitoli in ordine, nulla vieta ai giocatori di giocare quello che preferiscono senza collegarlo a una campagna, o persino saltarne uno che non apprezzano particolarmente. Dopotutto, è o non è la loro leggenda?



Tappetino di Gioco



Carte Eroe Base

- Ogni eroe ha il proprio mazzo dell'eroe e uno stile di gioco unico. Prima di iniziare a giocare, ogni giocatore dovrebbe prendere familiarità con i mazzi e scegliere l'eroe che meglio si adatta alle sue preferenze e ai requisiti del capitolo.
- Nel corso della partita, ogni eroe ha sempre il proprio mazzo di 10 o più carte.

Nota: Durante la partita, non è possibile rimuovere carte da questi mazzi base.

Le icone sulle carte eroe sono descritte nel Riepilogo delle Icone (vedi alle pagine 27-28 del Libro dei Capitoli).



Carte Oggetto Extra

- Le carte oggetto extra espandono i mazzi degli eroi permettendo loro di effettuare molteplici azioni aggiuntive. È possibile ottenerle dal mercato degli oggetti, generalmente sconfiggendo i mostri.
- Quando un giocatore ottiene una carta oggetto extra, la colloca in cima al suo mazzo dell'eroe e rifornisce il mercato degli oggetti con 1 carta dalla cima del mazzo degli oggetti extra.
- Quando un giocatore gioca una carta oggetto extra durante il proprio turno, può effettuare 1 delle 2 azioni su di essa: quella superiore, che non ha alcun costo, OPPURE quella inferiore, che ha un costo in magipolvere.
- Dopo aver completato un capitolo, ogni giocatore deve rimuovere dal proprio mazzo dell'eroe tutte le carte oggetto extra tranne 1. Se ne conserva 1, comincia la partita successiva con 11 carte nel proprio mazzo dell'eroe (le sue 10 carte eroe base più la carta oggetto extra). Non è possibile cedere o scambiare le carte oggetto extra con gli altri giocatori.

Le icone sulle carte oggetto extra sono descritte nel Riepilogo delle Icone (vedi alle pagine 27-28 del Libro dei Capitoli).



Folletti

- I folletti sono aiutanti che concedono azioni speciali agli eroi.
- Quando un giocatore ottiene un folletto, colloca il segnalino corrispondente sulla sua plancia dell'eroe. Il massimo di segnalini folletto che un giocatore può avere simultaneamente è pari al numero di slot folletto sulla sua plancia (da 1 a 3). Se il folletto è stato preso dal mercato dei folletti, il giocatore lo rifornisce con 1 segnalino folletto dalla riserva dei folletti.
- È possibile usare le azioni dei propri folletti in qualsiasi momento durante il proprio turno. Un giocatore può usare più folletti nello stesso turno.
- Non è possibile cedere o scambiare i segnalini folletto con gli altri giocatori.
- Dopo aver effettuato l'azione di un folletto, collocare quel folletto nella pila dei folletti usati accanto al tappetino di gioco. Se la riserva dei folletti è vuota quando un giocatore deve collocare un segnalino folletto nel mercato dei folletti, mescolare a faccia in giù i segnalini folletto usati e ripristinare la riserva dei folletti.

Le icone sui segnalini folletto sono descritte nel Riepilogo delle Icone (vedi alle pagine 27-28 del Libro dei Capitoli).



Nota: 2 segnalini folletto sono contrassegnati sul retro: 1 con l'icona Esploratore e 1 con l'icona Maga. Questi folletti iniziano la partita sulla plancia dell'eroe corrispondente e non nella riserva dei folletti.



Carte Universali

Il mazzo universale include 20 carte (contrassegnate dalla lettera “U” in un angolo) che saranno usate in ogni capitolo. All’inizio di ogni capitolo, a quelle carte vengono aggiunte 10 carte capitolo specifiche, in modo da avere sempre un mazzo di gioco composto da 30 carte.

Esistono due tipi di carte universali:

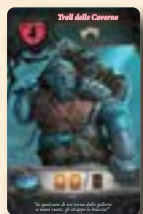
Le carte orientate verticalmente sono carte mostro. Quando viene rivelato un mostro, collocarlo in una casella del passaggio dei mostri.



Le carte orientate orizzontalmente sono carte evento. Quando viene rivelato un evento, risolverne immediatamente l'effetto e scartarlo nella pila degli scarti.



Nella preparazione di ogni capitolo, a questo mazzo vengono aggiunte 10 carte capitolo per formare il mazzo di gioco. Più carte di questo mazzo vengono scartate, più la fine della partita incombe: quando un giocatore deve pescare una carta e il mazzo di gioco è vuoto, gli eroi hanno perso!



Carte Mostro (x13): Quando viene rivelata una carta mostro, collocarla sulla casella più a sinistra del passaggio dei mostri (la casella 1). Se in quella casella è già presente una carta, quest'ultima avanza di 1 casella verso il castello, e così via in modo che ci sia sempre 1 sola carta mostro in ogni casella.

Le carte mostro contrassegnate dalla lettera “P” sono carte di partenza. Mescolarle e distribuirne a faccia in su un numero pari a quello dei giocatori sulle caselle del passaggio dei mostri, partendo da quelle più vicine al castello (la prima carta sulla casella 6, la seconda sulla 5 e così via).



Frana (x1): Quando viene rivelata questa carta, tirare il dado per scoprire quale parte del passaggio è crollata e collocare la pedina frana in modo da separare il sentiero degli eroi e la casella del passaggio dei mostri corrispondente.



Gli eroi che si trovano su quella casella non possono attaccare il mostro che si trova dall'altra parte della frana. Per rimuovere la pedina frana, un eroe nella casella del sentiero degli eroi accanto alla frana deve spendere 3.



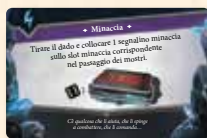
Trauma (x1): Quando viene rivelata questa carta, ogni giocatore perde 1 resistenza. Se così facendo un giocatore rimuove l'ultimo segnalino resistenza dalla sua plancia dell'eroe, deve tornare immediatamente al castello per riposare (vedi “Ritorno degli Eroi” a pagina 9).



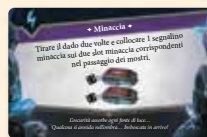
Attacco di Panico (x1): Quando viene rivelata questa carta, muovere tutti gli eroi di 1 casella verso sinistra (allontanandoli dal castello). Ogni eroe che si trova già nella casella più a sinistra non si muove, ma va a sbattere contro la parete e perde 1 resistenza. Se così facendo un giocatore rimuove l'ultimo segnalino resistenza dalla sua plancia dell'eroe, deve tornare immediatamente al castello per riposare (vedi “Ritorno degli Eroi” a pagina 9).



Luci Spente (x1): Quando viene rivelata questa carta, tirare il dado per scoprire quale luogo viene avvolto dalle tenebre e collocare il segnalino oscurità sul luogo capitolo nella casella corrispondente. Gli eroi non possono usare quel luogo. Per rimuovere il segnalino oscurità, un eroe nella casella del sentiero degli eroi accanto a quel luogo deve spendere 3 (farlo non equivale a usare quel luogo).



Minaccia (x3): Quando viene rivelata questa carta, tirare il dado per scoprire quale casella del passaggio dei mostri sarà influenzata e collocare 1 segnalino minaccia nel suo slot minaccia. Se in quello slot è già presente un segnalino minaccia, non succede niente.



Quando viene attaccato un mostro che si trova in una casella con uno slot minaccia pieno, applicare gli effetti della minaccia in aggiunta a quelli del mostro. Per rimuovere un segnalino minaccia, usare la casella 7 del passaggio degli eroi.

Plance dell'Eroe

Le plance dell'eroe tengono traccia della resistenza di un eroe e conservano i suoi folletti, la sua magipolvere e il suo tracciato delle abilità.



Magipolvere

Ogni plancia dell'eroe ha due sezioni in cui poter conservare i segnalini magipolvere.

■ **Slot Magipolvere Attiva:** Ogni plancia dell'eroe include dai 4 ai 6 slot magipolvere attiva. Un giocatore può usare la magipolvere in questi slot per pagare i costi delle azioni. Quando spende magipolvere per effettuare un'azione, un giocatore sposta l'ammontare corrispondente di segnalini magipolvere attiva nello slot magipolvere inattiva.

■ **Slot Magipolvere Inattiva:** Questa è la riserva di magipolvere che il giocatore non può spendere per pagare i costi delle azioni. Quando recupera magipolvere grazie a un qualsiasi effetto, un giocatore sposta l'ammontare corrispondente di segnalini magipolvere da questo slot agli slot magipolvere attiva.

Tracciati delle Abilità

Ogni tracciato di abilità permette di effettuare un'azione speciale fino a 3 volte per capitolo. Le abilità vanno usate in ordine, da sinistra a destra, ed è possibile usarne più di 1 per turno. Quando usa un'abilità, un giocatore fa avanzare il suo indicatore abilità di 1 casella sul tracciato di abilità (da sinistra verso destra).



Il giocatore può effettuare 1 qualsiasi delle 4 azioni indicate.



Il giocatore può effettuare l'azione stampata sotto la casella in cui si trova il suo indicatore abilità.

Basi del Flusso di Gioco

I giocatori svolgono i loro turni in senso orario, a partire dal primo giocatore.

Durante il proprio turno, ogni giocatore gioca carte dalla sua mano per risolverne gli effetti, attacca i mostri nel passaggio dei mostri, usa i luoghi nel panorama dei luoghi e le abilità nel suo tracciato delle abilità.


Mentre svolge il proprio turno, il giocatore colloca le carte giocate nella sua riserva delle carte giocate. In ogni carta sono presenti delle icone che mostrano quali azioni permette di effettuare; oltre alle azioni gratuite, alcune carte presentano azioni dotate di un costo in magipolvere. Le azioni corrispondenti alle varie icone sono descritte nel Riepilogo delle Icone (vedi alle pagine 27-28 del Libro dei Capitoli).

Alla fine del turno, il giocatore sposta nella sua pila degli scarti tutte le carte nella sua riserva delle carte giocate, così come tutte le altre carte nella sua mano che non ha giocato. Poi rivela e risolve 1 carta dalla cima del mazzo di gioco (che potrebbe essere un mostro oppure un evento).

Infine, pesca 5 carte dal suo mazzo dell'eroe e termina il proprio turno.

Turno del Giocatore

Durante il suo turno, un giocatore può effettuare le azioni seguenti un qualsiasi numero di volte:

- Giocare 1 carta dalla propria mano per effettuare l'azione corrispondente.
- Scartare 3 carte qualsiasi per effettuare 1 azione tra:

- Usare il luogo in cui si trova il proprio eroe per effettuare l'azione corrispondente. È possibile usare ogni luogo una sola volta per turno.
- Usare 1 abilità nel suo tracciato delle abilità per effettuare l'azione corrispondente.
- Effettuare 1 azione di un suo folletto.

Una volta effettuate tutte le azioni che desidera, il giocatore colloca nella sua pila degli scarti tutte le carte che ha giocato e quelle ancora nella sua mano, poi rivela 1 carta dalla cima del mazzo di gioco:

- Se rivela una carta mostro (orientata verticalmente), la colloca a faccia in su nella casella più a sinistra del passaggio dei mostri (numero 1). Se in quella casella è già presente una carta, quest'ultima avanza di 1 casella, e così via in modo che ci sia sempre 1 sola carta mostro in ogni casella. Se una carta nella casella 6 deve avanzare, il mostro raggiunge il castello e la partita termina: gli eroi hanno perso!
- Se rivela una carta evento (orientata orizzontalmente), ne risolve gli effetti e poi la scarta nella pila degli scarti del mazzo di gioco, accanto al tappetino.

Infine, il giocatore pesca 5 carte dal suo mazzo dell'eroe. Se il mazzo è vuoto quando deve pescare una carta, mescola la pila degli scarti per comporre un nuovo mazzo dell'eroe e continua a pescare.

Ritorno degli Eroi

Se un giocatore rimuove l'ultimo segnalino resistenza dalla sua plancia dell'eroe, svolgere i passi seguenti:

- Non appena un qualsiasi giocatore rimuove il suo ultimo segnalino resistenza, il turno del giocatore attivo viene interrotto.
- Ogni giocatore che ha rimosso il suo ultimo segnalino resistenza recupera tutta la sua resistenza e colloca il suo eroe nella casella 7 del sentiero degli eroi (la più vicina al castello).

- Il giocatore attivo, il cui turno è stato interrotto, rivela e risolve 2 carte dal mazzo di gioco (invece di 1) e termina il suo turno.

Nota: Questo effetto può far comparire 2 mostri nel passaggio dei mostri nello stesso turno!

Fine del Capitolo

La partita termina quando:

- L'obiettivo del capitolo viene completato: gli eroi hanno vinto!
- Un giocatore deve pescare una carta dal mazzo di gioco, ma non può farlo perché il mazzo è vuoto: gli eroi hanno perso!
- Un mostro che si trovava nella casella 6 del passaggio dei mostri raggiunge l'ingresso del castello: gli eroi hanno perso!
- Una regola specifica del capitolo fa terminare la partita.

Capitoli e Modalità Campagna

Se i giocatori lo desiderano, è possibile giocare ogni capitolo separatamente, al di fuori della modalità campagna. In questo caso, ogni giocatore ottiene 1 carta oggetto extra. Durante la preparazione di ogni capitolo (con l'eccezione del capitolo I), in ordine di turno e a partire dal primo giocatore, ogni giocatore prende 1 carta dal mercato degli oggetti e rifornisce il mercato con 1 carta dalla cima del mazzo degli oggetti extra finché tutti i giocatori non hanno preso 1 carta. Prima di pescare le sue 5 carte di partenza, ogni giocatore mescola la carta scelta nel proprio mazzo dell'eroe.

Alla fine di ogni capitolo in modalità campagna (giocando i capitoli in sequenza), ogni giocatore può selezionare 1 carta oggetto extra dal proprio mazzo da conservare per il capitolo successivo. Le carte oggetto extra non selezionate vengono rimescolate nel mazzo degli oggetti extra. Ogni giocatore colloca la carta oggetto extra selezionata nella scatola del proprio eroe, pronta a essere utilizzata nel capitolo successivo. È possibile avere 1 sola carta oggetto extra nel proprio mazzo dell'eroe al termine di ogni capitolo, ma non è obbligatorio selezionare ogni volta la stessa carta.

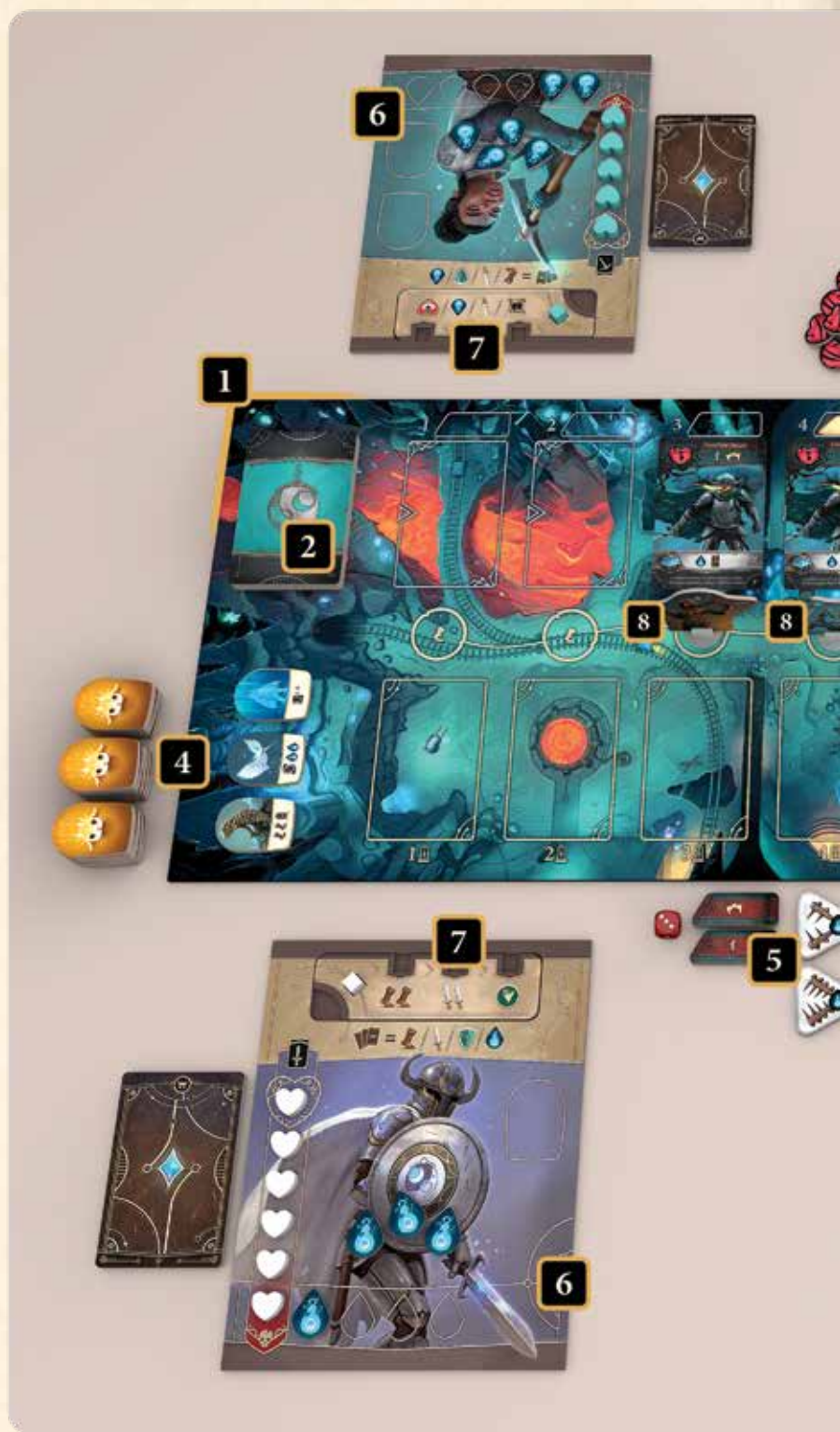
All'inizio di ogni capitolo (sia in modalità campagna che giocando i capitoli singolarmente), ogni giocatore sceglie inoltre 1 tracciato di abilità per il proprio eroe. Si tratta di una decisione importante, da prendere con attenzione prima di affrontare la prossima sfida.



Preparazione

PREPARAZIONE PER I CAPITOLI I-V

1. Collocare il tappetino di gioco al centro del tavolo.
2. Collocare il mazzo universale a faccia in giù nello slot mazzo di gioco (senza mescolarlo).
3. Mescolare le carte mostro di partenza e distribuirne a faccia in su un numero pari a quello dei giocatori sulle caselle del passaggio dei mostri, una per casella, partendo da quelle più vicine al castello.
4. Mescolare i segnalini folletto e formare una riserva dei folletti a faccia in giù a sinistra del tappetino di gioco. Collocare 3 segnalini folletto casuali a faccia in su negli slot corrispondenti del mercato dei folletti.
5. Collocare i segnalini danno dei mostri al di sopra del tappetino di gioco. Collocare gli altri segnalini al di sotto del tappetino di gioco.
6. Ogni giocatore prende la plancia e la scatola dell'eroe selezionato. Ogni giocatore mescola il suo mazzo dell'eroe e lo colloca a faccia in giù a sinistra della propria plancia, poi pesca una mano iniziale di 5 carte.
7. Ogni giocatore sceglie 1 tracciato di abilità, lo colloca sulla sua plancia dell'eroe e poi colloca il suo indicatore abilità sulla casella più a sinistra del suo tracciato di abilità.
8. Scegliere il primo giocatore (la persona che ha giocato più di recente a Le Cronache di Avel, o il giocatore più grande). Il primo giocatore colloca la sua pedina eroe sulla casella numero 6 del sentiero degli eroi. In senso orario, gli altri giocatori collocano la loro pedina eroe rispettivamente sulle caselle 5, 4 e 3.
9. Mescolare il mazzo degli oggetti extra e collocarlo a faccia in giù nello slot corrispondente, accanto all'ingresso del castello. Pescare 3 carte dalla cima di quel mazzo e collocarle a faccia in su sulle 3 caselle del mercato degli oggetti.
10. Seguire le istruzioni di preparazione aggiuntive specifiche del capitolo selezionato.





Preparazione della Fabbra

- Collocare 5 segnalini resistenza sulle rispettive caselle della plancia dell'eroe.
- Collocare 4 segnalini magipolvere sullo slot magipolvere inattiva e 2 negli slot magipolvere attiva.



Preparazione dell'Esploratore

- Collocare 5 segnalini resistenza sulle rispettive caselle della plancia dell'eroe.
- Collocare 4 segnalini magipolvere sullo slot magipolvere inattiva e 1 negli slot magipolvere attiva.
- Collocare il segnalino folletto contrassegnato con l'icona Esploratore in uno slot folletto.



Preparazione del Cavaliere

- Collocare 6 segnalini resistenza sulle rispettive caselle della plancia dell'eroe.
- Collocare 3 segnalini magipolvere sullo slot magipolvere inattiva e 1 negli slot magipolvere attiva.



Preparazione della Maga

- Collocare 5 segnalini resistenza sulle rispettive caselle della plancia dell'eroe.
- Collocare 4 segnalini magipolvere sullo slot magipolvere inattiva e 1 negli slot magipolvere attiva.
- Collocare il segnalino folletto contrassegnato con l'icona Maga in uno slot folletto.

Modalità Solitario

Una partita a giocatore singolo segue le stesse regole di una normale partita a più giocatori, con le eccezioni seguenti:

- Durante la preparazione, il giocatore sceglie 2 eroi e compone un singolo mazzo dell'eroe di 10 carte selezionandole tra le 20 carte eroe corrispondenti agli eroi scelti.
- Il giocatore usa entrambe le plance dell'eroe degli eroi scelti, considerando resistenza, magipolvere, abilità e folletti separatamente per ciascuno di essi.
- Il giocatore usa entrambe le pedine eroe degli eroi scelti. Ogni turno, può effettuare azioni con il primo eroe, con il secondo o con entrambi.
- Quando il giocatore ottiene una carta oggetto extra, la aggiunge al suo mazzo dell'eroe come di consueto.
- Alla fine di ogni turno, il giocatore pesca e risolve 1 sola carta dal mazzo del gioco come di consueto.

Un Messaggio dall'Autore

Vorrei ringraziare gli innumerevoli playtester, senza i quali sarebbe stato impossibile rendere Dungeon Legends una realtà. In particolare, vorrei ringraziare calorosamente:

- *I playtester della squadra Roboty Planszowe: Arkadiusz Dymalski, Jakub Prażmowski, Jeremi Prażmowski, Jarosław Piersiała, Jędrzej Modrzyński, Michał Długaj e Bartosz Wywał.*
- *Il gruppo degli incredibili Śwital z Planszówek w Opactwie: Monika Patoka-Zawadzka, Dawid Świtalski, Rafał Markowski, Michał Lis, Łukasz Zawadzki, Tomasz Kępski, Szymon Kępski, Mateusz Kępski e Adrian Mantykiewicz.*
- *Il Koszalin Boardgame Club: Bartłomiej Zielonka, Szymon Maliński e Bartosz Pisarczyk.*
- *Il negozio grybezpradu.eu, dove abbiamo svolto le prime partite di prova.*
- *Błażej Ślachetka e molti dei partecipanti del Designer Camp organizzato a Puszczykowo.*

Un ringraziamento speciale a Bartłomiej Kordowski e Janek Sielicki, che hanno ancora una volta indirizzato le mie fantasie dando vita a qualcosa di coerente e accattivante sia visivamente che narrativamente.

Credo che questa non sarà la fine delle nostre avventure nel cosiddetto Avel Universe, quindi tenete gli occhi aperti!

Riconoscimenti

Autore:

Przemek Wojtkowiak

Illustrazioni:

Bartłomiej Kordowski

Progetto Grafico:

**Bartłomiej Kordowski
e Ka Leszczyńska**

Sviluppo del Gioco:

Andrzej Olejarczyk

Regolamento:

Janek Sielicki

Gestione del Progetto:

Sławek Gacal

Traduzione Inglese:

Russ Williams

Revisione e Correzione Bozze:

**Tabletop Polish,
Paulina Wierzbńska-Dębińska
e zespół Rebel**

ASMODEE ITALIA

Traduzione:

Bertrand Fucas

Revisione:

**Andrea De Pietri
e Lorenzo Fanelli**

Adattamento Grafico:

Mario Brunelli

Direzione Editoriale:

Massimo Bianchini



rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl

rebel
STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

asmodee

Asmodee Italia srl
Viale della Resistenza 58
42018 San Martino in Rio (RE)
Italia
www.asmodee.it