

MESOS

Tysiące lat temu dla ludzkości rozpoczęła się nowa era. Koczowniczy łowcy i zbieracze, którzy zdołali w trudzie wywalczyć swoje miejsce na Ziemi, zaczęli organizować się w małe skupiska. Wykształcili role społeczne i zbudowali pierwsze osady, dając tym samym początek wielkiej rewolucji. Badacze nadali temu okresowi nazwę mezolit, a ta gra opowiada o losach człowieka z tamtych czasów. Wciel się w rolę wodza, uważnie przydzielaj zadania nowym członkom plemienia, wznosź wyspecjalizowane budowle, przygotuj się na wydarzenia i poprowadź swoje plemię ku zwycięstwu!



**2 kafle
kolejności**



7 kafli ofiary



94 karty plemienia
(84 postaci i 10 wydarzeń
podzielonych na I, II i III erę)



**2 karty
wydarzeń końcowych**



21 kart budowli
(6 z I ery, 7 z II ery
i 8 z III ery)



**5 kart
pomocy**



**47 żetonów
żywności**
(33 o wartości „1”
i 14 o wartości „5”)



**75 żetonów
punktów prestiżu**
(25 „1/-1”, 10 „3/-3”,
10 „5/-5”, 10 „10/-10”
i 20 „20/-20”)



**5 pionków –
totemów**

OPIS ROZGRYWKI

W grze MESOS wcielasz się w rolę wodza prehistorycznego plemienia, a twoim zadaniem jest dbać o jego rozwój. Osiągniesz to, dołączając do niego nowych członków, zapewniając wszystkim wyżywienie, wznosząc budowle i stawiając czoła nadchodzącym wydarzeniom.

W każdej rundzie musisz umieścić swój totem na torze ofiary. Następnie rozpatrując totemy na torze od lewej do prawej, będziesz mógł wybrać karty postaci lub budowli i dołączyć je do swojego plemienia. Każda karta ma swoją właściwość i może w trakcie lub na koniec gry zapewnić punkty prestiżu.

Zwycięzcą zostanie ten gracz, który zakończy grę z plemieniem o największym prestiżu.

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Odłóż do pudełka wszystkie **kafle ofiary** wskazujące na rewersie liczbę graczy (3+, 4+ albo 5) inną niż liczba biorących udział w grze. Następnie ułóż kafle ofiary w rzędzie w kolejności alfabetycznej, tworząc tor ofiary.
- 2 Weź **kafel kolejności** o liczbie pół równej liczbie graczy. Połóż go tą stroną do góry po lewej stronie toru ofiary, a pozostały kafel kolejności odłóż do pudełka.
- 3 Odłóż do pudełka wszystkie **karty plemienia**, na których liczba w prawym dolnym rogu różni się od liczby graczy. Następnie podziel karty plemienia zależnie od ich rewersu (I, II i III era) i przetasuj każdą talię osobno. Przygotuj talię plemienia, umieszczając na spodzie 2 zakryte **karty wydarzeń końcowych** (w dowolnej kolejności), a na nich zakryte talie ery III, potem II, a na wierzchu ery I. Połóż przygotowaną talię plemienia obok kafła kolejności.
- 4 Dobierz z talii plemienia tyle kart, ile wynosi liczba graczy plus 1, i wyłóż je odkryte pod torem ofiary, tworząc **dolny rząd**. Jeśli dobierzesz jakieś karty wydarzeń, połóż je powyżej toru ofiary w górnym rzędzie. Następnie kontynuuj wykładanie, aż w dolnym rzędzie znajdzie się właściwa liczba kart.
- 5 Dobierz z talii plemienia tyle kart, ile wynosi liczba graczy plus 4, a potem wyłóż je odkryte powyżej toru ofiary, tworząc **górny rząd**. Jeśli w górnym rzędzie są już karty wydarzeń, dobierz o tyle kart mniej, tak aby w rzędzie była ich właściwa liczba.

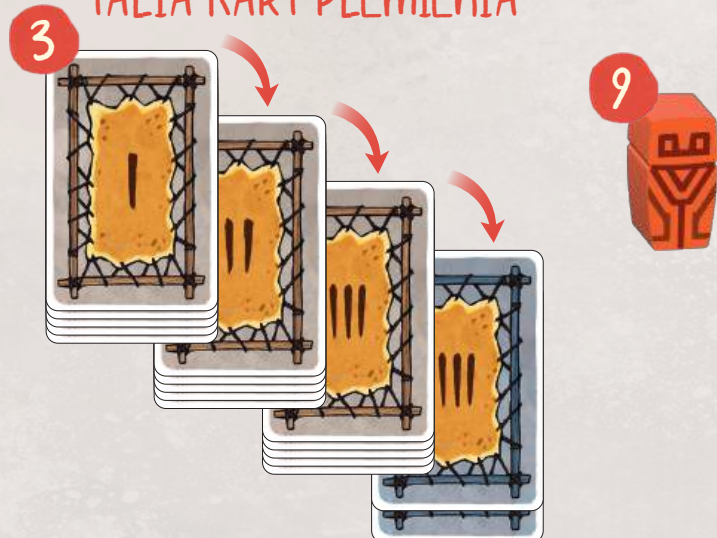
- 6 Podziel **karty budowli** zależnie od ich rewersu (I, II i III era) i przetasuj każdą talię osobno. Z każdej talii budowli wylosuj karty zgodnie z poniższą tabelką (w zależności od liczby graczy) i stwórz z nich 3 zakryte talie budowli:

LICZBA GRACZY	I ERA	II ERA	III ERA
2	1	2	3
3	2	2	4
4	2	3	4
5	2	3	5

GÓRNY RZĄD 5



TALIA KART PLEMENIA



PRZYKŁADOWE PRZYGOTOWANIE GRY DLA 5 GRACZY

Odłóż resztę kart budowli do pudełka. Następnie:

- 6a Ułóż odkryte karty budowli I ery w górnym rzędzie, na prawo od kart plemienia.
- 6b Zakryte talie budowli II i III ery ułóż koło obszaru gry. Będą one potrzebne w dalszej części rozgrywki.
- 7 Połóż **żetony żywności** i **żetony punktów prestiżu (PP)** w zasięgu wszystkich graczy, tworząc wspólną pulę.
- 8 Każdy gracz bierze **kartę pomocy** oraz wybiera kolor i dobiera odpowiadający mu **totem**.
- 9 Umieść totemy graczy w losowej kolejności na kaflu kolejności. Ich położenie wyznacza kolejność graczy w pierwszej rundzie.
- 10 Na koniec przygotowania niezależnie od liczby graczy pierwszy gracz bierze 2 żywności, drugi i trzeci gracz biorą po 3 żywności, a czwarty i piąty gracz biorą po 4 żywności.

TALIE KART BUDOWLI



TOR OFIARY



4 DOLNY RZĄD

ROZGRYWKA

Rozgrzywka w MESOS toczy się przez **10 rund**, dopóki nie wyczerpie się talia plemion. Każda runda składa się z 2 faz, które należy rozegrać w poniższej kolejności:

1 Umieszczenie totემów na torze ofiary

Zgodnie z kolejnością totემów na kaflu kolejności od góry do dołu **umieście swoje totemy na wybranych, wolnych kaflach ofiary** (tj. niezajętych przez inny totem).



Na każdym kaflu ofiary znajdują się:

Pole, na którym możesz umieścić swój totem

Akcja, którą musisz rozpatrzyć (zwykle jest to liczba kart do dobrania i rząd, z którego możesz to zrobić)

Litera wyznaczająca umiejscowienie kafla na torze ofiary

2 Rozpatrzenie akcji

Zgodnie z kolejnością totემów na torze ofiary od lewej do prawej **rozpatrzenie akcji kafla ofiary**, na których stoją wasze totemy.

Z wyjątkiem kafla „A” (używanego tylko w rozgrywkach 5-osobowych), który daje 3 żywności, wszystkie inne kafle ofiary pozwalają na wybór karty postaci lub budowli z górnego lub dolnego rzędu, tak jak to oznaczono na kaflu.

Kart wydarzeń nie można dobierać.

Jeśli kafel ofiary pozwala na wybranie kilku kart (nawet z różnych rzędów), możesz dobrać je **w dowolnej kolejności**.

Jeśli w twojej turze rząd, z którego powinienes dobrać karty, jest pusty, nie dobierasz karty i nie otrzymujesz z tego tytułu żadnej rekompensaty. **Nie możesz** zrezygnować z dobrania karty, chyba że jedynymi kartami w rzędzie są wydarzenia (których nie można dobierać) lub budowle (których nie musisz dobierać).

Po rozpatrzeniu akcji kafla ofiary **odłóż swój totem na pierwsze od góry wolne pole kafla kolejności**. Jeśli pole, na którym odłożyłeś swój totem, zapewnia żywność, natychmiast weź ją z puli. Gracz odkładający swój totem na ostatnie pole musi zapłacić 1 żywność, jeśli ją ma. Jedynie w przypadku gdy nie ma żywności, zamiast tego traci 2 PP. Ułożenie totემów na kaflu kolejności decyduje o kolejności graczy w następnej rundzie.



W tym przykładzie gracze umieścili swoje totemy na torze ofiary w kolejności: czerwony, fioletowy, żółty, biały, niebieski.

Po rozmieszczeniu totემów, tak jak to widać na obrazku poniżej, gracze rozpatrzą akcje w kolejności od lewej do prawej strony:

- Żółty gracz bierze 3 żywności, a następnie przenosi swój totem na pierwsze pole na kaflu kolejności i bierze kolejne 3 żywności.
- Czerwony gracz wybiera 1 kartę postaci/budowli z dolnego rzędu, a później przenosi swój totem na drugie pole na kaflu kolejności i bierze 1 żywność.
- Fioletowy gracz wybiera 1 kartę postaci/budowli z górnego rzędu, a później przenosi swój totem na trzecie pole na kaflu kolejności.
- Niebieski gracz wybiera 1 kartę postaci/budowli z dolnego rzędu i 1 kartę postaci/budowli z górnego rzędu (w dowolnej kolejności) a później przenosi swój totem na czwarte pole na kaflu kolejności.
- Biały gracz bierze 2 karty postaci/budowli z górnego rzędu i 1 kartę postaci/budowli z dolnego rzędu (w dowolnej kolejności). Następnie przenosi swój totem na ostatnie pole na kaflu kolejności i płaci 1 żywność (albo traci 2 PP, ale tylko wtedy, gdy nie ma żywności).



ŻYWNOSĆ I PUNKTY PRESTIŻU

Gdy masz dobrać określoną liczbę żywności, **weź** odpowiednie **żetony żywności z puli ogólnej** i umieść je we własnej puli. Gdy musisz zapłacić żywnością, weź odpowiednie żetony żywności z własnej puli i odłóż je do puli ogólnej.

Gdy zyskujesz punkty prestiżu (PP), **weź** odpowiednie **żetony PP z puli ogólnej** i umieść je we własnej puli. Gdy tracisz PP, weź odpowiednie żetony PP z własnej puli i odłóż je do puli ogólnej. Jeśli twoja punktacja spadnie poniżej zera, użyj rewersu żetonów PP.

DOBIERANIE KART POSTACI

Po wybraniu karty postaci po prostu **dołącz ją do swojego plemienia**.

Dobre karty umieść w kolumnach o tym samym kolorze, tak by symbole w ich górnych rogach pozostały widoczne.

Uwaga: Dołączanie kart postaci do plemienia jest darmowe, jednak podczas wydarzeń posiłek dobrze jest mieć tyle żywności, by wszystkie wykarmić. W przeciwnym razie stracisz PP (patrz Opis wydarzeń, str. 6).



Jest 6 rodzajów kart postaci:



WYNALAZCY

Na koniec gry wynalazcy przynoszą PP w liczbie równej iloczynowi liczby wynalazców w twoim plemieniu i liczby różnych symboli wynalazków na ich kartach.

W grze jest 10 różnych symboli wynalazków:



ZBIERACZE

Podczas wydarzenia *posiłek* (patrz *Opis wydarzeń*, str. 6) każdy posiadany przez ciebie zbieracz obniża całkowitą ilość żywności do zapłacenia o 3.

Uwaga: Zbieracze nie generują żywności, nie możesz obniżyć kosztu posiłku poniżej 0.



SZAMANI

Na kartach szamanów znajdziesz od 1 do 3 symboli ☆.

Podczas wydarzenia *szamański rytuał* posiadanie największej liczby tych symboli zapewnia PP. Posiadanie ich w najmniejszej liczbie oznacza utratę PP (patrz *Opis wydarzeń*, str. 6).



BUDOWNICZOWIE

W trakcie gry każdy budowniczy w twoim plemieniu obniża koszty dobieranych przez ciebie kart budowli o wartość w prawym górnym rogu jego karty.

Na koniec gry każdy budowniczy zapewnia PP w liczbie wskazanej w lewym dolnym rogu karty.



ARTYŚCI

Podczas wydarzenia *malowidła naskalne* możesz zyskać lub stracić PP w zależności od liczby artystów w twoim plemieniu (patrz *Opis wydarzeń*, str. 6).

Na koniec gry otrzymujesz 10 PP za każdych 2 artystów w twoim plemieniu.



ŁOWCY

Dołączając do plemienia łowcę bez symbolu 🏹, w danym momencie nic nie zyskujesz. Jeśli dołączysz do plemienia łowcę z symbolem 🏹, natychmiast weź 1 żywność za każdego łowcę w twoim plemieniu (niezależnie czy posiada on symbol 🏹, czy nie).

Podczas wydarzenia *łowy* otrzymujesz żywność i PP w zależności od liczby łowców w twoim plemieniu (patrz *Opis wydarzeń*, str. 6).

DOBIERANIE KART BUDOWLI

Aby dobrać kartę budowli, musisz **zapłacić jej koszt w żywności** wskazany w lewym górnym rogu karty. Dobraną budowlę dołącz do swojego plemienia. Jeśli nie masz wystarczająco dużo żywności, nie możesz dobrać karty budowli. Więcej o budowlach w *Suplemencie*, patrz str. 8.

Pamiętaj: Każdy budowniczy w twoim plemieniu obniża koszt budowli. Jeśli masz kilku budowniczych, zsumuj wszystkie ich obniżki. Pamiętaj jednak, że nie możesz obniżyć kosztu budowli poniżej 0.



Na każdej karcie budowli znajdziesz:

Jej koszt w żywności

PP przyznawane na koniec gry

Efekt

KONIEC RUNDY

Gdy wszyscy gracze zakończą swoje tury, wykonaj poniższe kroki w podanej kolejności:

1 Rozpatrzenie wydarzeń

Jeśli w dolnym rzędzie znajdują się wydarzenia, **rozpatrz je**.

Jeśli wśród nich jest wydarzenie *posiłek*, rozpatrz je jako ostatnie.

Może się tak zdarzyć, że będziesz zmuszony rozpatrzyć 2 identyczne wydarzenia w tej samej rundzie. Rozpatrz je wtedy w kolejności er.

W każdej erze są 4 karty wydarzeń (*łowy*, *szamański rytuał*, *malowidła naskalne* i *posiłek*). Wraz z postępem er wartości na każdym wydarzeniu będą rosły. Po więcej informacji o kartach wydarzeń patrz str. 6.

Pamiętaj: Nie możesz dobierać kart wydarzeń.

W grze są 4 rodzaje kart wydarzeń:



POSIŁEK

Zapłać 1 żywność za każdą postać w twoim plemieniu (budowie się nie liczą). Jeśli skończy ci się żywność, a nie wszystkie postacie zostały nakarmione, tracisz PP w liczbie wskazanej na karcie wydarzenia za każdą postać, która nie otrzymała posiłku (np. 2 PP za każdą postać bez posiłku, jak na karcie po lewej).

Nie możesz dobrowolnie stracić PP zamiast żywności (np. jeśli masz 2 postaci i tylko 1 żywność, musisz nadal ją zapłacić i stracić 2 PP; nie możesz zdecydować, że tracisz 4 PP i zatrzymujesz żywność).

Niezależnie od sytuacji nigdy nie tracisz postaci, nawet jeśli nie możesz ich wykarmić.

Pamiętaj: Każdy zbieracz obniża łączny koszt karmienia o 3 żywności.

Jeśli do rozpatrzenia jest kilka wydarzeń, posiłek musi być rozpatrzony jako ostatni.



ŁOWY

Za każdego łowcę w twoim plemieniu zyskujesz 1 żywność i PP w liczbie pokazanej na karcie wydarzenia (na przykładowej karcie po lewej za każdego łowcę otrzymasz 2 PP).



SZAMAŃSKI RYTUAŁ

Gracz z największą liczbą symboli ★ na kartach swojego plemienia zyskuje PP wskazane w górnym wierszu karty wydarzenia.

Gracz z najmniejszą liczbą symboli ★ traci punkty prestiżu wskazane w dolnym wierszu.

W przypadku remisu gracze nadal zyskują lub tracą punkty prestiżu (w trakcie rozpatrywania szamańskiego rytuału na karcie po lewej Simone ma 4 symbole ★, Lorenzo ma 3, a Arianna i Giada mają po 2. W tym przypadku Simone otrzymuje 10 PP, a Arianna i Giada tracą po 5 PP).

Uwaga: Może się zdarzyć, że zremisują wszyscy. Wtedy wszyscy najpierw zyskują PP, a potem je tracą. To ważne w przypadku niektórych budowli.



MALOWIDŁA NASKALNE

Aby zdobyć punkty prestiżu, musisz mieć co najmniej tylu artystów, ilu wskazuje ta karta wydarzeń.

Jeśli posiadasz tylko tylu artystów, ile wskazuje górny rząd karty, wówczas tracisz wskazaną liczbę PP (na przykładzie po lewej, jeśli masz zero lub jednego artystę, tracisz 3 punkty prestiżu).

Jeśli jednak zebrałeś tylu artystów, ile wskazuje dolny rząd karty, otrzymujesz wskazaną liczbę PP za każdego z posiadanych artystów (w tym przykładzie, jeśli masz co najmniej dwóch artystów, za każdego z nich otrzymujesz 2 PP).

2 Odrzuć wszystkie karty postaci i wydarzeń z dolnego rzędu.

Jeśli są w nim karty budowli, pozostaw je na swoim miejscu.

3 Przenieś wszystkie karty postaci i wydarzeń z górnego rzędu do dolnego.

Jeśli są w nim karty budowli, pozostaw je na swoim miejscu.

4 Uzupełnij górny rząd.

Z talii plemienia dobierz tyle kart, ile wynosi liczba graczy +4, i wyłóż je nad torem ofiary, tworząc tym samym nowy górny rząd.

Na koniec rundy pokazanej na przykładzie po prawej w pierwszej kolejności rozpatrz wydarzenie szamański rytuał, potem usuń z dolnego rzędu wszystkie karty, następnie przenieś zaznaczone karty z górnego rzędu do dolnego (pomiń kartę budowli), a na końcu dobierz karty plemienia (liczba graczy +4) i stwórz nowy górny rząd.



POCZĄTEK NOWEJ ERY

W momencie, w którym dobierzesz kartę plemienia z następnej ery (w czasie uzupełniania górnego rzędu), rozpoczyna się nowa era. Natychmiast wykonaj poniższe kroki w podanej kolejności:

1 Odrzuć wszystkie karty budowli z dolnego rzędu.

Dzieje się to tylko na początku III ery.

2 Przenieś wszystkie karty budowli z górnego rzędu do dolnego, umieszczając je po prawej stronie kart plemienia.

Dzieje się to na początku II i III ery.

3 Odkryj i wyłóż wszystkie karty budowli z nowo rozpoczętej ery w górnym rzędzie po prawej stronie kart plemienia.

Dzieje się to na początku II i III ery.

Następnie rozpocznij nową rundę jak zazwyczaj.

KONIEC GRY

Gra kończy się wraz z końcem 10. rundy i wyczerpaniem się talii plemienia, co uniemożliwia uzupełnienie górnego rzędu. Na koniec 10. rundy **rozpatrz wszystkie widoczne wydarzenia**, także te w górnym rzędzie. Jak zazwyczaj, wydarzenie *posiłek* musi być rozpatrzone jako ostatnie.

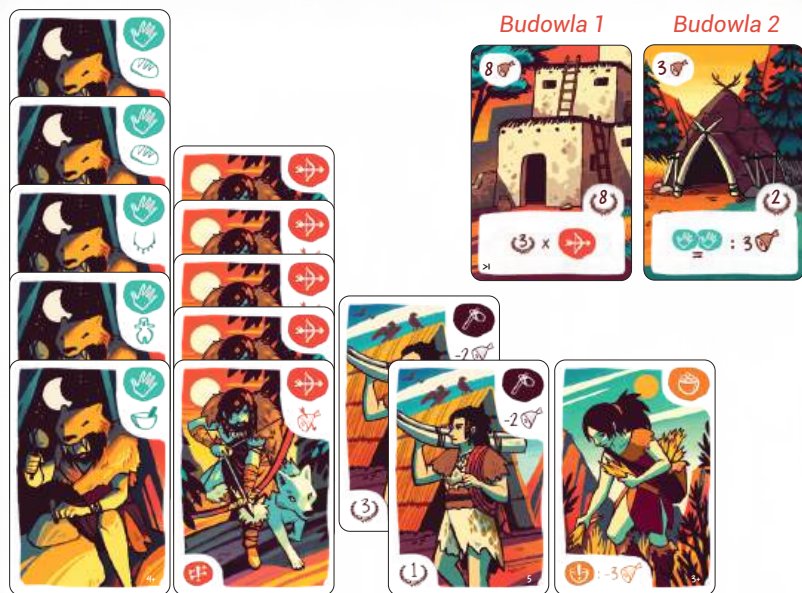
Na sam koniec dodaj do swoich PP zebranych podczas rozgrywki:



- PP z budowniczych w plemieniu.
- 10 PP za każdych dwóch artystów w twoim plemieniu.
- PP równe iloczynowi liczby wynalazców i liczby różnych symboli wynalazków na kartach wynalazców w twoim plemieniu.
- PP z budowli w twoim plemieniu (wskazane na karcie i wynikające z efektów na koniec gry).

Gracz, który po ostatecznym podliczeniu zdobywa najwięcej punktów prestiżu, wygrywa.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który posiada najwięcej żywności. Jeśli to nie rozstrzyga remisu, wszyscy remisujący wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.



Yaniv kończy grę z powyższymi kartami oraz 19 PP, które zdobył w trakcie rozgrywki. Na koniec gry zdobywa jeszcze:

WYNALAZCY: 20 PP (5 wynalazców × 4 różne symbole wynalazków)

BUDOWNICZOWIE: 4 PP (3 + 1)

BUDOWLA 1: 8 PP + 15 PP (3 × 5 łowców)

BUDOWLA 2: 2 PP

W sumie Yaniv zdobywa 68 PP.

WARIANT EKSPERCKI

Zaprojektowaliśmy ten wariant z myślą o graczach doświadczonych i szukających dodatkowego wyzwania.

Zmiany względem gry standardowej:

PRZYGOTOWANIE GRY

Podczas kroku 6., po przygotowaniu wszystkich talii budowli, odkryj i wyłóż wszystkie karty budowli:

6a. Karty I ery w górnym rzędzie, po prawej stronie kart plemienia

6b. Karty II i III ery obok obszaru gry

Poznanie już na początku gry wszystkich budowli umożliwi graczom jeszcze bardziej strategiczną rozgrywkę.

POCZĄTEK NOWEJ ERY

Na początku nowej ery postępuj jak zazwyczaj i umieść już odkryte karty budowli z nowo rozpoczętej ery (II lub III) w górnym rzędzie obok kart plemienia.

SUPLEMENT – OPIS KART BUDOWLI



Za każdym razem, gdy skompletujesz zestaw 6 różnych rodzajów postaci, otrzymujesz 5 żywności. Nie otrzymujesz żywności za zestawu skompletowane przed dodaniem tej budowli.



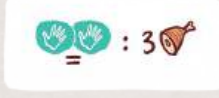
Podczas wydarzenia *posiłek* otrzymujesz obniżkę żywności o wartości równej liczbie postaci w twoim plemieniu o wskazanych rodzajach (artyści/wynalazcy/zbieracze).



Podczas wydarzenia *szamański rytuał* nie tracisz punktów prestiżu, jeśli masz najmniej symboli ★ spośród wszystkich graczy.



Jeśli na koniec twojej tury (również ostatniej) postawisz swój totem na kafel kolejności na polu z dodatkową żywnością, natychmiast dobierasz jeszcze 1 dodatkową żywność. Jeśli postawisz swój totem na polu kolejności bez żywności, efekt budowli nie zachodzi. Jeśli postawisz totem na ostatnim polu kolejności, nadal musisz zapłacić 1 żywność, a efekt budowli nie zachodzi.



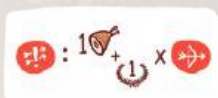
Za każdym razem, gdy skompletujesz parę identycznych wynalazców (z tymi samymi symbolami), otrzymujesz 3 żywności. Nie otrzymujesz żywności za pary skompletowane przed dodaniem tej budowli.



Podczas wydarzenia *szamański rytuał* twoje plemię ma 3 dodatkowe symbole ★.



Jeśli podczas wydarzenia *szamański rytuał* masz więcej symboli ★ od innych graczy, otrzymujesz dwukrotność PP z karty tego wydarzenia. W przypadku remisu efekt tego budynku nie zachodzi, ale wciąż otrzymujesz PP wskazane na karcie wydarzenia.



Podczas wydarzenia *łowy* otrzymujesz za każdego łowcę w twoim plemieniu dodatkowe 1 żywności i 1 PP.



Na koniec gry otrzymujesz dwukrotność wartości punktów prestiżu z kart budowniczych w twoim plemieniu.



Podczas wydarzenia *malowidła naskalne* otrzymujesz za każdego artystę w twoim plemieniu 1 żywność.



Na koniec gry otrzymujesz 6 PP za każdy zestaw 6 różnych rodzajów postaci w twoim plemieniu.



Na koniec gry otrzymujesz wskazaną na karcie liczbę PP za każdą postać o wskazanym rodzaju w twoim plemieniu.



Po rozpatrzeniu wszystkich akcji (i powrocie wszystkich totემów na kafel kolejności), ale przed rozpoczęciem fazy końca rundy możesz dobrać 1 postać albo budowlę (płacąc jej koszt) z górnego rzędu.



Na koniec gry otrzymujesz 25 PP.

PODZIĘKOWANIA

Autorzy gry pragną przekazać specjalne podziękowania za ogromną pomoc i wsparcie. Okazali je: Galit Kahana, Itai Kahana, Eran Kahana, Maayan Kahana, Yosefa Kahana, Arie Kahana, Sally Halon, Samantha Milani, Sara Luciani, Clara Romagnoli.

Autorzy chcieliby również podziękować wszystkim, którzy pomogli przetestować Mesos. Są to: Vital Pinchas, Yaakov Buchsbaum, Michael Pevzner, Isaac Eshkenazi, Natan Shtockhammer, Tamir Aloush, Yotam Harris, Simone Colombo, Pierpaolo Paoletti, Ido Traini, Claudio Ciccalè, Andrea Giuliani, Matteo Neri, Elisa Seri, Roberto Benedetti, Jonny J. Rojas.

TWÓRCY

Projekt gry: Yaniv Kahana, Simone Luciani

Ilustracje: Kerri Aitken

Kier. art.: Arianna Santini

Grafika: Arianna Santini
Giada Lo Duca

Instrukcja: Stefania Niccolini

Redakcja: Giuliano Acquati



Cranio Creations S.r.l.
Via E. Romagnoli 1
20146 Mediolan, Włochy
www.craniocreations.it/en



EDYCJA POLSKA

Tłumaczenie: Jarosław Kowalczyk

Korekta: Marta Kania

Redakcja: Marek Baranowski,
Patrik Blok

Wydawca: Michał Herman

Marketing: Tomasz Siwek

Obsługa klienta: Daria Stachurska

Koordinacja produkcji: Mateusz Szupik

