

# POLA KWIATÓW



LUCA BELLINI, LUCA BORSA  
FABIO FRENCL

## ELEMENTY GRY

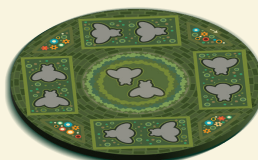
1 SŁOŃCE



1 ZNACZNIK GRACZA  
ROZPOCZYNAJĄCEGO



1 POLANKA



12 MAŁYCH PŁYTEK KWIATÓW



1 NOTES



4 PLANSZE



52 DUŻE PŁYTKI KWIATÓW



3 ŻETONY SOLO



50 PSZCZÓLEK



6 PIĘCIOPSZCZÓLEK



1 WORECZEK



## CEL GRY

Na swoich planszach tworzycie **POLA KWIATÓW**. Układacie je z **MAŁYCH** i **DUŻYCH PŁYTEK KWIATÓW** w taki sposób, aby znajdujące się na nich **RABATKI** tworzyły jak największe **GRUPY KWIATÓW** w poszczególnych kolorach. Im więcej **PSZCZÓLEK** przyleci do nich, tym więcej punktów zdobędziecie.



← 1 czerwona **RABATKA**

← 2 żółte **RABATKI**

**RABATKA** to obszar na płycie **nieprzedzielony linią** (bez względu na wielkość).



← **GRUPA** czerwonych kwiatów składająca się z **3 RABATEK**.

**RABATKI** tego samego koloru połączone ze sobą bokami tworzą **GRUPĘ KWIATÓW**.

## PRZYGOTOWANIE GRY

- A** • Weźcie **PO 1 PLANSZY** i połóżcie przed sobą. Każda krawędź planszy oznaczona jest inną liczbą ikonek kwiatów. Połóżcie swoje plansze w taki sposób, aby były skierowane do was tą samą krawędzią (przykład: wszyscy układacie plansze krawędzią z 1 ikonką kwiatów w swoją stronę).
- Weźcie **PO 5 PSZCZÓŁEK** i połóżcie obok swoich plansz. Pszczółki graczy będziemy nazywać **ULAMI**.
- B** • Pozostałe **PSZCZÓŁKI** połóżcie na stole – miejsce to będziemy nazywać **PASIEKĄ**.
- C** • **POLANKĘ** połóżcie na środku stołu.
- **MAŁE PŁYTKI KWIATÓW** wymieszajcie i połóżcie (obrazkami do dołu) w **STOSIE** obok polanki.
- Z góry stosu weźcie **4 MAŁE PŁYTKI KWIATÓW** i połóżcie po 1 płytce na **4 POLACH** **POLANKI**.
- Weźcie z pasieki **2 PSZCZÓŁKI** i połóżcie na środkowym polu polanki.
- D** • **SŁOŃCE** połóżcie obok polanki.
- **DUŻE PŁYTKI KWIATÓW** wrzućcie do **WORECZKA** i dokładnie wymieszajcie. W zależności od liczby graczy wylosujcie z woreczka odpowiednią liczbę płytek (patrz: poniżej). Rozłóżcie je wokół polanki, zaczynając od słońca i idąc dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Płytki te nazywać będziemy **OKRĘGIEM**.
- 2 graczy: wylosujcie **8 dużych płytek kwiatów**,
  - 3 graczy: wylosujcie **12 dużych płytek kwiatów**,
  - 4 graczy: wylosujcie **16 dużych płytek kwiatów**.
- E** • Gracz, który ostatnio leżał na łące (lub gracz najstarszy), bierze **ZNACZNIK GRACZA ROZPOCZYNAJĄCEGO** i kładzie go przed sobą.

**NOTES** będzie potrzebny na koniec gry.

**ŻETONY SOŁO** i **PIĘCIOPSZCZÓŁKI** odłóżcie do pudełka.





E

C

A

D

D

B

A

3

# PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra trwa **3 RUNDY**, które nazywać będziemy **SEZONAMI**.

Osoba ze znacznikiem gracza rozpoczynającego jako pierwsza wykonuje swoją **TURĘ**. Później swoje tury wykonują kolejni gracze (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

## TURA GRACZA

W swojej turze gracz **MUSI** wykonać **1 z 4** poniższych działań:

### WEŹ 1 PŁYTKĘ KWIATÓW Z OKRĘGU

- Gracz **WYBIERA 1 DUŻĄ PŁYTKĘ KWIATÓW** z okręgu (na razie jej nie bierze).
- Za wybraną płytkę gracz musi zapłacić pszczołkami: na każdej płytce leżącej między wybraną płytką a słońcem (idąc od słońca zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) **KŁADZIE 1 PSZCZÓLKĘ ZE SWOJEGO ULA** (jeśli ma za mało pszczołek, nie może wybrać tej płytki).

Im dalszą płytkę od słońca gracz wybierze, tym więcej pszczołek musi oddać. Jeśli wybierze pierwszą płytkę leżącą obok słońca, nie musi oddawać pszczołek z ula.

- Gracz bierze wybraną płytkę kwiatów i kładzie na swojej planszy (zgodnie z **ZASADAMI DOKŁADANIA PŁYTEK KWIATÓW**, patrz: strona 5).

**Uwaga!** Jeśli gracz wziął płytkę kwiatów, **NA KTÓREJ LEŻY PSZCZÓŁKA** (lub pszczołki), dokłada ją (lub je) do swojego ula.

- Na puste miejsce po wziętej płytce gracz przesuwa słońce.

### WEŹ 2 PSZCZÓŁKI

- Gracz **BIERZE 2 PSZCZÓŁKI** z dowolnego pola polanki.
- Dokłada je do swojego ula.

### WEŹ 1 PŁYTKĘ KWIATÓW Z POLANKI

- Gracz **BIERZE 1 MAŁĄ PŁYTKĘ KWIATÓW** z polanki.
- Na polu, z którego wziął płytkę, gracz **KŁADZIE 2 PSZCZÓŁKI ZE SWOJEGO ULA** (jeśli ma za mało pszczołek, nie może wykonać tego działania).
- Wziętą płytkę kwiatów gracz kładzie na swojej planszy (zgodnie z **ZASADAMI DOKŁADANIA PŁYTEK KWIATÓW**, patrz: strona 5).



### POŁÓŻ 1 PSZCZÓŁKĘ



Działanie to pozwala **DOŁOŻYĆ 1 PSZCZÓŁKĘ** do wybranej grupy kwiatów. Jednak im więcej pszczołek jest już w tej grupie, tym trudniej będzie dokładać do niej kolejne!

- Gracz **WYBIERA GRUPĘ KWIATÓW**, do której chce dołożyć **PSZCZÓŁKĘ**.
- Liczy, ile pszczołek jest już na tej grupie kwiatów – **TAKĄ SAMĄ LICZBĘ PSZCZÓŁEK ODKŁADA Z ULA DO PASIEKI**.

**Przykład:** Gracz chce dołożyć pszczołkę do grupy żółtych kwiatów. W grupie tej są już 3 pszczołki, gracz odkłada więc 3 pszczołki z ula do pasieki.

- Dopiero teraz gracz **DOKŁADA PSZCZÓŁKĘ Z ULA** na puste pole pszczołki w tej grupie kwiatów (jeśli ma za mało pszczołek, nie może wykonać tego działania).

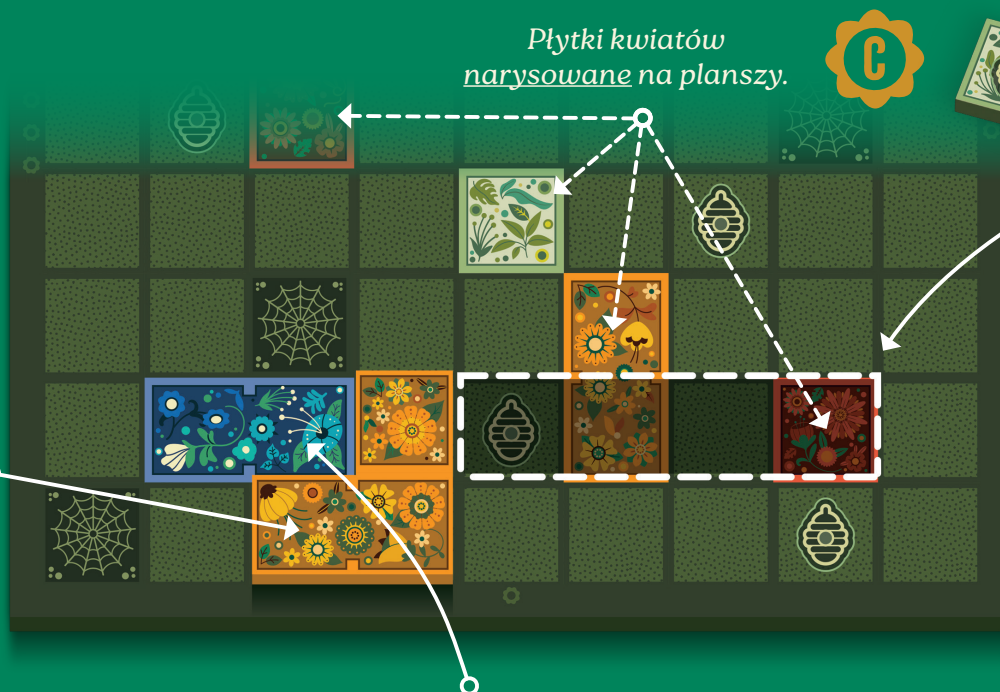


**Uwaga!** Za każdym razem, gdy gracz **KŁADZIE NA PLANSZĘ PŁYTKĘ KWIATÓW** (dużą lub małą), **NA KTÓREJ JEST POLE PSZCZÓŁKI**, może (ale nie musi) **POŁOŻYĆ NA TO POLE PSZCZÓŁKĘ Z ULA**. Robi to w taki sam sposób jak działanie **POŁÓŻ 1 PSZCZÓŁKĘ**.

## ZASADY DOKŁADANIA PŁYTEK KWIATÓW

- Gracz musi dołożyć płytkę kwiatów na swoją planszę **OD RAZU** po jej wzięciu. Nie można zostawić jej na przyszłe tury.
  - Płytki kwiatów muszą być umieszczane na planszy zgodnie z siatką pól. **NIE MOGĄ WYSTAWAĆ** poza planszę i **NIE MOGĄ LEŻEĆ NA INNYCH PŁYTKACH KWIATÓW**.
  - Płytki kwiatów **MOGĄ ZAKRYWAĆ ELEMENTY NARYSOWANE NA PANSZY**: płytki kwiatów, pajęczyny, roje.
  - PIERWSZA PŁYTKA** dołożona na planszę **MUSI STYKAĆ SIĘ BOKIEM Z DOLNĄ KRAWĘDZIĄ PANSZY**.
  - KOLEJNE PŁYTKI** dokładane na planszę **MUSZĄ SĄSIADOWAĆ PRZYNAJMNIEJ 1 BOKIEM ZE WCZEŚNIEJ DOŁOŻONYMI PŁYTKAMI**.
- Uwaga! Płytki narysowane na planszy nie są brane pod uwagę pod kątem powyższej zasady!
- Jeśli nie ma możliwości dołożenia płytki kwiatów na planszę, należy odłożyć ją do pudełka.

**A**  
Pierwsza płytkę kwiatów musi sąsiadować bokiem z dolną krawędzią planszy!



Płytki kwiatów narysowane na planszy.



Dokładana płytkę **może zakryć elementy narysowane na planszy** (roje, pajęczyny i płytki kwiatów). Ale **nie może zakryć innej płytki** leżącej na planszy.

**B** Kolejne płytki kwiatów muszą sąsiadować przynajmniej 1 bokiem z inną płytką leżącą już na planszy. Kolory tych płytek nie muszą być takie same!

## PRZYKŁAD **A**

### WEŹ 1 PŁYTKĘ KWIATÓW Z OKRĘGU

- 1 Gracz wybrał trzecią płytkę od słońca.
- 2 Na każdej płytce leżącej między słońcem a trzecią płytką kładzie po 1 pszczołce ze swojego ula.
- 3 Gracz zabiera wybraną wcześniej płytkę i kładzie ją na swojej planszy.
- 4 Na miejsce wziętej płytki przesuwa słońce.

Nową płytkę gracz musi dołożyć tak, aby sąsiadowała bokiem z płytką leżącą na planszy.

Dołożył ją w taki sposób, aby powiększyć grupę żółtych kwiatów.

Na dokładanej płytce jest pole pszczołki, gracz może więc umieścić na niej pszczołkę ze swojego ula - robi to zgodnie z zasadami działania **POŁÓŻ 1 PSZCZOŁKĘ**.



## PRZYKŁAD B

### WEŹ 1 PŁYTKĘ KWIATÓW Z POLANKI

Gracz bierze czerwoną płytkę z polanki.  
Na jej miejsce kładzie 2 pszczołki ze swojego ula.  
Wziętą czerwoną płytkę gracz umieści na swojej planszy.  
Na dokładanej płytce jest pole pszczołki, gracz może więc umieścić na niej pszczołkę ze swojego ula – robi to zgodnie z zasadami działania **POŁÓŻ 1 PSZCZOŁKĘ**.



## PRZYKŁAD C

### WEŹ 1 PŁYTKĘ KWIATÓW Z OKRĘGU

Gracz wybrał pierwszą płytkę od słońca, nie musi więc płacić za nią pszczołkami z ula.

Bierze tę płytkę i kładzie ją na swojej planszy.

W jej miejsce umieszcza słońce.

Na dołożonej płytce jest pole pszczołki, gracz może więc umieścić na niej pszczołkę ze swojego ula.

Robi to zgodnie z zasadami działania **POŁÓŻ 1 PSZCZOŁKĘ**:

- na tej niebieskiej grupie kwiatów są już 2 pszczołki, gracz musi więc odłożyć 2 pszczołki ze swojego ula do pasieki,
- teraz może dołożyć 1 pszczołkę z ula na dołożoną przed chwilą płytkę (na znajdujące się na niej pole pszczołki).



# KONIEC SEZONU

Sezon kończy się po turze gracza, który wzięł **OSTATNIĄ PŁYTKĘ KWIATÓW Z OKRĘGU**.



Osoba siedząca **Z LEWEJ STRONY TEGO GRACZA** dostaje **ZNACZNIK GRACZA ROZPOCZYNAJĄCEGO** na następny sezon.

Na koniec **1. i 2. SEZONU** wykonujecie poniższe działania:

- **PRZYLOT NOWYCH PSZCZÓŁEK**,
- **PRZYGOTOWANIE NOWEGO SEZONU**.

Na koniec **3. SEZONU** od razu przechodzicie do rozdziału **KONIEC GRY** (patrz: strona 9).

## PRZYLOT NOWYCH PSZCZÓŁEK

Każdy gracz liczy **ROJE**  i **PAJĘCZINY**  widoczne na jego planszy (te na płytkach oraz narysowane na planszy). Od liczby rojów odejmuje liczbę pajęczyn. Wynik oznacza liczbę **PSZCZÓŁEK**, jakie gracz dostaje z pasieki (kładzie je w swoim ulu). Jeśli wynik wynosi 0 lub mniej, gracz nie dostaje pszczółek.

**PRZYLOT NOWYCH PSZCZÓŁEK:  ROJE –  PAJĘCZINY =  PSZCZÓŁKI!**

Jeśli w pasiece zabraknie pszczółek, weźcie **PIĘGIOPSZCZÓŁKI** z pudełka. Możecie je wymieniać na 5 pojedynczych pszczółek.








**Przykład:**

Na koniec sezonu gracz ma **7 ROJÓW** i **2 PAJĘCZINY**. Do jego ula przylatuje więc **5 PSZCZÓŁEK** (7 – 2) z pasieki.





# PRZYGOTOWANIE NOWEGO SEZONU

-  **PSZCZÓŁKI** leżące na polance odłóżcie do pasieki.
-  **MAŁE PŁYTKI KWIATÓW** leżące na polance odłóżcie do pudełka.
-  Weźcie **4 MAŁE PŁYTKI KWIATÓW** z góry **STOSU** i połóżcie po 1 płytce **NA 4 POLACH POLANKI**.
-  Weźcie **2 PSZCZÓŁKI** z pasieki i połóżcie **NA ŚRODKOWYM POLU POLANKI**.
-  Wylosujcie z woreczka odpowiednią liczbę płytek (w zależności od liczby graczy – patrz: pkt D na stronie 2) i rozłóżcie je wokół polanki.

## KONIEC GRY

Gra kończy się po **3. SEZONIE**. Gracze zapisują w notiesie punkty zdobyte za swoje pola kwiatów. Pamiętajcie, że **NIE ZDOBYWACIE PUNKTÓW ZA KAŻDĄ GRUPĘ KWIATÓW** (niebieskich, żółtych, czerwonych, białych). **ZDOBYWACIE JE TYLKO ZA 1 GRUPĘ KWIATÓW W KAŻDYM KOLORZE** (za te, które w danym kolorze dają wam najwięcej punktów) – patrz: przykład na stronie 10.

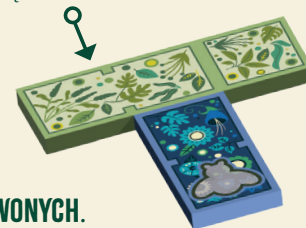


### PUNKTY ZA GRUPĘ KWIATÓW NIEBIESKICH / ŻÓŁTYCH / CZERWONYCH:

- każdą grupę kwiatów **NIEBIESKICH** rozpatrujecie osobno,
- liczycie, ile jest **RABATEK** i **PSZCZÓŁEK** w danej grupie, a następnie mnożycie przez siebie te liczby:  
**LICZBA PUNKTÓW = liczba RABATEK × liczba PSZCZÓŁEK** w danej grupie,
- spośród wyników uzyskanych przez grupy niebieskich kwiatów wybieracie najwyższy i zapisujecie w notiesie.

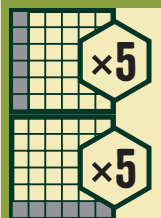
W powyższy sposób liczycie punkty również za grupę kwiatów **ŻÓŁTYCH** oraz **CZERWONYCH**.

Pamiętajcie, że **RABATKA** to obszar **NIEPRZEDZIELONY LINIĄ**.  
Poniżej są 2 rabatki białe i 1 niebieska.



### PUNKTY ZA GRUPĘ KWIATÓW BIAŁYCH:

- 1 PUNKT** za każdą **RABATKĘ** w największej grupie kwiatów białych.



### PUNKTY ZA WYPEŁNIONE RZĘDY I KOLUMNY PLANSZY:

- 5 PUNKTÓW** za każdą wypełnioną **KOLUMNĘ**.
- 5 PUNKTÓW** za każdy wypełniony **RZĄD**,

**UWAGA! PŁYTKI KWIATÓW NARYSOWANE NA PLANSZY RÓWNIEŻ BIERZECIE POD UWAGĘ, LICZĄC PUNKTY ZA GRUPY KWIATÓW ORAZ RZĘDY I KOLUMNY!**

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz z większą liczbą pszczołek w swoim ulu. Jeśli gracze nadal remisują, dzielą się zwycięstwem i idą poleżeć na najbliższej łące.

## PRZYKŁAD LICZENIA PUNKTÓW



OLA									
 x3	24								
 x2	20								
 x1	1								
 x1	10								
 x5	5								
 x5	15								
	75								

- Za grupę kwiatów niebieskich: **24 PUNKTY** (8 rabatka × 3 pszczołki)
- Za grupę kwiatów żółtych: **20 PUNKTÓW** (10 rabatka × 2 pszczołki)
- Za grupę kwiatów czerwonych: **1 PUNKT** (1 rabatka × 1 pszczołka)
- Za grupę kwiatów białych: **10 PUNKTÓW** (10 rabatka)
- Za wypełnione kolumny: **5 PUNKTÓW** (5 punktów × 1 kolumna)
- Za wypełnione rzędy: **15 PUNKTÓW** (5 punktów × 3 rzędy)

**RAZEM: 75 PUNKTÓW**

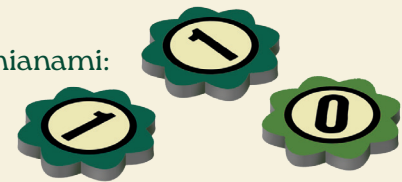
# WARIANT DLA 1 OSOBY

W wariancie tym rywalizujesz z wirtualnym graczem, nazwijmy go Gucio. Wasze tury wykonujecie naprzemiennie. **Tvoja tura** przebiega tak jak w podstawowej wersji gry, a podczas **tury Gucia** wykonujesz działania opisane poniżej.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Grę przygotowujesz w taki sam sposób jak w podstawowej wersji gry, z poniższymi zmianami:

- wylosuj z woreczka **9 DUŻYCH PŁYTEK KWIATÓW** i rozłóż je w okręgu wokół polanki,
- weź **3 ŻETONY SOLO**.



## PRZEBIEG TURY GUCIA

Rzuć **3 ŻETONAMI SOLO** jak monetami i  dodaj wartości, które na nich wypadną. Suma wskaże działanie, które wykonuje Gucio:



**0**

Odlóż do pudełka **MAŁĄ PŁYTKĘ KWIATÓW** leżącą na polance najbliższej **STRZAŁKI** (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). W miejsce płytki połóż **2 PSZCZÓŁKI** z pasieki. Jeśli nie ma już małych płytek kwiatów, wykonaj działanie **1**.

**1**

Odlóż do pudełka **DUŻĄ PŁYTKĘ KWIATÓW** leżącą w okręgu najbliższej **SŁOŃCA** (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

**2**

Przesuń słońce **0 1 DUŻĄ PŁYTKĘ KWIATÓW** (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Połóż **1 PSZCZÓŁKĘ** z pasieki na dużej płytce kwiatów, którą minęło słońce. Następnie odlóż do pudełka **1 DUŻĄ PŁYTKĘ KWIATÓW** leżącą teraz najbliższej słońca (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

**3**

Przesuń słońce **0 2 DUŻE PŁYTKI KWIATÓW** (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Połóż **PO 1 PSZCZÓŁCĘ** z pasieki na obu dużych płytkach kwiatów, które minęło słońce. Następnie odlóż do pudełka **1 DUŻĄ PŁYTKĘ KWIATÓW** leżącą teraz najbliższej słońca (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

**KONIEC SEZONU** następuje **PO TURZE** (twojej lub Gucia), w której została wzięta ostatnia duża płytka kwiatów z okręgu.

**PRZYGOTOWANIE NOWEGO SEZONU** przebiega tak samo jak w podstawowej wersji gry.

Na **KONIEC GRY** porównaj swój wynik z poniższą tabelką:

<b>0–50 PUNKTÓW</b>	Nawet sztuczne kwiaty ci więdną!	<b>81–90 PUNKTÓW</b>	Twój balkon wygląda kwitnąco!
<b>51–70 PUNKTÓW</b>	Pokonują cię chwasty!	<b>91–100 PUNKTÓW</b>	Kwiaty nie mają przed tobą tajemnic!
<b>71–80 PUNKTÓW</b>	Sąsiedzi zazdroszczą ci trawnika!	<b>+101 PUNKTÓW</b>	Jesteś mistrzem ogrodnictwa!

# SKRÓT ZASAD

Gra trwa 3 sezony.

W swojej turze gracz **MUSI** wykonać 1 z 4 poniższych działań:

## WEŹ 1 PŁYTKĘ KWIATÓW Z OKRĘGU

Wybierasz (ale nie zabierasz) **1 DUŻĄ PŁYTKĘ KWIATÓW** z okręgu. Na każdej płytce leżącej między słońcem a wybraną płytką kładziesz 1 pszczołkę z ula. Teraz zabierasz wybraną płytkę i kładziesz na swojej planszy. Na puste miejsce po wziętej płytce przesuwasz słońce.



Jeśli na płytce, którą położyłeś na planszy, jest **POLE PSZCZÓŁKI**, możesz (ale nie musisz) położyć na niej pszczołkę z ula – zgodnie z zasadami działania **POŁÓŻ 1 PSZCZÓŁKĘ**.

## WEŹ 2 PSZCZÓŁKI

Bierzesz **2 PSZCZÓŁKI** z dowolnego pola polanki i dodajesz je do swojego ula.

## WEŹ 1 PŁYTKĘ KWIATÓW Z POLANKI

Bierzesz wybraną **1 MAŁĄ PŁYTKĘ KWIATÓW** z polanki. Na pole, z którego wzięłeś płytkę, kładziesz **2 PSZCZÓŁKI** z ula. Wziętą płytkę kładziesz na swojej planszy.



Na małych płytkach kwiatów jest **POLE PSZCZÓŁKI**, po położeniu takiej płytki na planszy możesz więc (ale nie musisz) położyć na to pole pszczołkę z ula (zgodnie z zasadami działania **POŁÓŻ 1 PSZCZÓŁKĘ**).

## POŁÓŻ 1 PSZCZÓŁKĘ

Wybierasz **GRUPĘ KWIATÓW**, na której chcesz położyć **PSZCZÓŁKĘ**. Liczysz, ile pszczołek już jest w tej grupie – TAKĄ SAMĄ LICZBĘ PSZCZÓŁEK ODKŁADASZ Z ULA DO PASIEKI. Teraz możesz położyć **1 PSZCZÓŁKĘ** ze swojego ula na pustym polu pszczołki w tej grupie.

Sezon kończy się **PO TURZE GRACZA**, który wzięł ostatnią dużą płytkę kwiatów z okręgu. Na koniec **1. i 2. SEZONU** wykonujecie działania: **PRZYLOT NOWYCH PSZCZÓŁEK** oraz **PRZYGOTOWANIE NOWEGO SEZONU**.

**PRZYLOT NOWYCH PSZCZÓŁEK:**  ROJE –  PAJĘCZYNZY =  PSZCZÓŁKI

**GRA KOŃCZY SIĘ PO 3. SEZONIE.**

**W NOTESIE ZAPISUJECIE PUNKTY:**

– za najbardziej wartościowe grupy kwiatów (**NIEBIESKĄ, ŻÓŁTĄ i CZERWONĄ**):

**LICZBA PUNKTÓW = RABATKI × PSZCZÓŁKI** w tych grupach,

– za 1 największą grupę kwiatów **BIAŁYCH: 1 PUNKT** za każdą **RABATKĘ**,

– za wypełnione kolumny i rzędy: **5 PUNKTÓW** za każdy wypełniony rząd i **5 PUNKTÓW** za każdą wypełnioną kolumnę.

[gry.nk.com.pl](http://gry.nk.com.pl) •  /NaszaKsiegarnia •  nasza\_ksiegarnia\_gry



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Apeeczna 6  
05-075 Warszawa-Wesoła  
[www.nk.com.pl](http://www.nk.com.pl)  
© 2025 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basalyga  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla  
Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki  
Marketing: Patrycja Jaworska, Magdalena Małachowska  
Korekta: Marta Kania  
DTP: Paweł Nowicki



Horrible Games S.r.l.  
Via California 3, 20144 Milano - ITALY  
VAT ID: IT09469990965

© 2024 HORRIBLE GAMES, HORRIBLE GUILD,  
FLOWER FIELDS, and their logos  
are trademarks of Horrible Games S.r.l.  
[www.horribleguild.com](http://www.horribleguild.com)