



KRYSIS

Játékszabály

Hajdan vala a luxus és az őrült tékozlás ideje. A népesség eluralkodott a túlzott dekadencia, és a lakóknak már csak a háborúra és a hétvégi, fantáziavilágbéli szórakozásra maradt ideje. A hatalmas megavállalatok istenként uralkodtak, és gondoskodtak arról, hogy a fogyasztáson keresztül irányítsák a társadalmat, amely így a valóságot a fantáziavilágtól már nem tudta elválasztani.

A tévúton kóválygó gazdaság ingatag civilizációt hozott létre, amelyben pánik és káosz bőségesen akadt, viszont minden egyéb hiányzott. Idővel, miután felélték az összes erőforrást, elzalogosították a mágiát, és az összes fejlesztést elfelejtették, a valós és a fantáziavilágok lakói együtt, barlangokban próbálkoznak a túléléssel.

Létrejött egy új generáció, egyesítve az elődök legrosszabb tulajdonságait. Új divatőrület hódítja meg a világot. Mindenki tárgyi leleteket gyűjt: régi korok fegyvereit és szállítóeszközeit, valamint kristályokat. Már csak ezek számítanak értéknek! Semmi sem olyan megnyugtató, mint a múlt ragyogása – amire az újonnan alapított konszernek mohón rá is teszik mocskos kezüket.

A fellángoló kristályháborúk kíméletlen brutalitása könnyedén túlszárnyalja az egykori luxusháborúk napjait. Úgy tűnik, a történelem folyton-folyvást egyetlen jelszót ismétel: „Ami kell, azt vedd el!”. Félelmetes lenne, ha ez az eszme más világokra is átterjedne...

A játék tartalma

- ✦ 1 játéktábla
- ✦ játékosonként 2 áttekintő kártya
- ✦ 9-9 szállítóügynök-kártya mind a 4 színben (zöld hátterű)



- ✦ 9-9 harcosügynök-kártya mind a 4 színben (vörös hátterű)



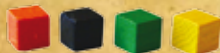
- ✦ 24 leletkártya – 3 féle fegyver (barna hátterű) és 3 féle szállítóeszköz (szürke hátterű)



- ✦ 1-1 bányászfigura mind a 4 színben



- ✦ 1-1 pontjelző kocka mind a 4 színben



- ✦ kristályok 3 különböző színben



– 35 piros (értéke: 3), 40 kék (értéke: 2) és 50 fehér (értéke: 1)

- ✦ 1-1 paraván mind a 4 színben




- ✦ 6-6 különlegesügynök-kártya mind a 4 színben (sárga szimbólummal)



- ✦ Ez a kiadás 11 különleges (7 extra ügynök- és 4 feladatkártyát) és 1 infókártyát is tartalmaz, speciális tulajdonságokkal és titkos feladatokkal!

Részletek a www.krysis.hu címen találhatóak.

A játék előkészítése

 A különlegesügynök-kártyákra (sárga szimbólum a lap jobb felső sarkában) az alapjátékhoz nincs szükség. Tegyük vissza őket a dobozba! A haladó változat szabályait megtalálod a füzet végén.

Helyezzük az asztal közepére a játéktáblát! Ezen egyrészt a bank látható a hozzá tartozó pontozómezőkkel a tábla szélén, másrészt középen a bánya, a bejáratnál 4 startmezővel (I–IV számozással) és 5 szinttel, amelyek a bánya egymást követő járatait képezik. A játékosok pontszámlálóit a pontozósáv elejére helyezzük, a bankhoz. A kristályokat a tábla mellé tesszük. Ezek alkotják a bank és a bánya közös készletét. Minden játékos választ egy szintet, és elveszi az ahhoz tartozó paravánt és azokat az ügynökkártyákat, amelyeken a paravánnal azonos színű logó látható. A paraván előtti nyílt tér a játékos átmeneti tábora, ahol kristályokat és leleteket gyűjt, a mögötte lévő rejtett tér pedig az otthont jelképezi, ahol a zsákmány már biztonságban van. Mindenki külön-külön összekeveri a harcos és a szállító ügynökeit, és mindkét paklit elhelyezi képpel lefelé fordítva a saját paravánja mellé, a megfelelő jelzéshez (harcosok balra, szállítók jobbra). Ezután mindenki 3-3 kártyát húz mindkét saját paklijából, és fölveszi azokat, így összesen mindenki hat lapot tart a kezében. A leletkártyákat megkeverjük,

és képpel lefelé fordítva közös húzópaklit formálunk belőlük a tábla mellett. Minden játékos húz egy leletkártyát, megnézi, majd képpel lefelé fordítva lerakja a táborába.

A játékosok kezdő pozícióit úgy sorsoljuk ki, hogy valaki a markába veszi a játékosok bányászfiguráit, és egy másik játékos sorban kihúzza azokat. Az elsőként kihúzott figurát a tulajdonosa az I. számú startmezőre teszi, a másodikat a II. mezőre és így tovább (3 játékos a figuráit az első 3 startmezőre teszi, 2 játékos pedig az I. és III. startmezőre). Ezután mindenki elveszi a figurájánál jelzett kristályokat, és a paravánja elé, a táborába teszi, hogy mindenki láthassa azokat. Ezenkívül kezdőtőkeként minden játékos kap 1 piros, 2 kék és 3 fehér kristályt, amelyeket a paravánja mögé tesz. Végül minden játékos kap 2 kék áttekintőlapot. Az egyik a játékszabályt foglalja össze, a másik az ügynökkártyák értékeiről nyújt áttekintést.



A játék célja

A Krysist 5 körön át játsszuk. A játékosok minden körben összeállítanak egy 3 ügynökből álló csapatot, amellyel megpróbálnak többekévesb legális módszerekkel minél több kristályt és tárgyi lelet megszerezni a bányából, és biztonságba helyezni. Az nyer, akinek a játék végére a kristályokból és leletekből a legtöbb győzelmi pontot sikerül összegyűjtenie.

A játék menete

Egy játékkör 4 fázisra osztható: **Bányászat, Ügynökfázis, Akció** és **Befejezés**.

1. Bányászat

A bányában a lépéssorrendet úgy döntjük el, hogy minden játékos a saját készletéből tetszőleges összértékű kristályt vesz a markába a paravánja mögül, úgy, hogy a többiek ne láthassák. Ha mindenki választott, egyszerre megmutatjuk, és a bankba befizetjük a felajánlásokat (betesszük a közös készletbe).



1. szint

A legnagyobb tétet felajánló játékos elsőként választhat egy mezőt a bánya következő szintjéről. Erre a mezőre teszi a bányászfiguráját, ezzel megszerzi az ott látható kristályokat, esetleg leleteket, és a táborába viszi őket. Ezután a többi játékos következik, a felajánlásuk értéke szerinti csökkenő sorrendben, és választanak egy-egy szabad mezőt ugyanezen a következő szinten a bányában (2-3 játékos esetén minden szinten marad üres mező). Egyenlő számú kristály felajánlása esetén az jön előbb, akinek a bányásza előrébb állt (beljebb volt) a bányában.

Aki kérdőjelet ábrázoló mezőre lép, ott az annak két ellentétes oldalán látható két lehetőség közül választhat egyet. Az ezen a mezőn található másik lehetőséget másik játékos már nem választhatja!

Ahol leletkártyajel látható, ott minden egyes jel után kapunk egy

leletkártyát: felhúzzunk 2 lapot a leletkártyapakliból, ezek közül kiválaszthatunk és megtarthatunk egyet, a másikat képpel felfelé a húzópakli mellett elhelyezett lelet-dobópakliba tesszük. Ha a leletkártyák húzópaklijából elfogyott a lap, akkor a dobópaklit megkeverjük, és képpel lefelé fordítva letesszük a tábla mellé, új húzópaklinak.

2. Ügynökfázis

Minden játékos választ egy tetszőleges ügynök-kártyát a kezéből, és képpel lefelé kiteszi maga elé. Amikor már mindenki választott, egyszerre felfedjük a kártyákat. Mindezt a játékosok még kétszer megismétlik, így minden játékos előtt 3 kijátszott ügynök-kártya lesz – ebben a körben ezzel az ügynökcsapattal játszunk.

Tipp: figyeljük az ellenfelek által felfedett ügynököket! Ehhez igazíthatjuk, hogy milyen ügynököket játszunk ki másodikként és harmadikként.



Az a játékos kezdeti meg elsőnek az ezután következő akciófázist, akinek a csapata az összesített gyorsaságát tekintve (a 3 ügynök gyorsasági értékeit összeadva) a legnagyobb. Utána következik a második leggyorsabb csapat tulajdonosa – és így tovább. Egyenlőség esetén annak van előnye, akinek a bányászfigurája előrébb (beljebb) áll a bányában.



Azon kártyák esetében, ahol a gyorsasági érték helyén egy kristály és egy szám látható, a gyorsaság értékét úgy kell kiszámolni, hogy a játékos **táborában** lévő, adott színű kristályok számát megszorozzuk a kártyán megadott szorzószámmal.

3. Akció

A továbbiakban azt a játékost nevezzük aktív játékosnak, aki éppen soron következik. Az aktív játékos 3 lehetséges akció közül választhat: **Békés szállítás, Rablás** vagy **Bányászat**.

A játékos akciója az ügynökfázisban kijátszott 3 ügynökének szállítási kapacitásától és harci erejétől függ. A játékos az akciója során aktiválhat 1 vagy 2 leletkártyát (ha van ilyen a táborában), hogy növelje a szállítási kapacitását és/vagy harci erejét. Mindenki megpróbál kristályokat és leleteket gyűjteni, rabolni, bankba vagy hazavinni, és ezzel minél több nyereménypontot szerezni.

Szállítási kapacitás

Az aktív játékos legfeljebb annyi kristályt/leletet szállíthat, amennyit a csapata szállítási kapacitása megenged. A kapacitást nem kötelező 100%-osan kihasználni.



A csapat összesen annyi kék és piros kristályt bír el, amennyi a kijátszott szállítóügynök-kártyákon látható. A piros és kék kristályok helyett a nekik megfelelő értékben fehér kristályokat is szállíthatunk: 1 kék kristály helyett legfeljebb 2 fehér kristályt, 1 piros kristály helyett legfeljebb 3 fehérét. A pirosakat a kékekkel nem lehet felcserélni, ezekből maximálisan a feltüntetett mennyiség szállítható. Kék vagy piros kristályok helyett a saját táborban lévő leletkártyák is hazaszállíthatók (egy kristály helyett egy kártya).

Figyelem! Nem lehetséges egy piros kristály helyett 1 leletkártyát és egy fehér kristályt szállítani – csak az egyik vagy a másik lehetőséget választhatjuk. Az ily módon szállításra kerülő kristályokat/leleteket a játékos először a megfelelő szállítókártyáira helyezi, hogy mindenki lássa, hogyan szeretné elosztani és elszállítani őket. Azokat a kristályokat és leleteket, amelyek nem fértek bele a szállítási kapacitásba, a táborban hagyjuk.

a) Békés szállítás

A játékos békés szállítás alkalmával nyereménypontokat biztosít magának. Két lehetőség közül választhat: a táborából vagy hazaszállít, vagy a központi bankba.

1. Szállítás a saját táborból haza

A szállítási kapacitás szerinti kristályokat/leleteket a táborból a paraván mögé helyezzük.

Ezeket a játék során már nem lehet elvenni tőlünk.

Ezeket a kristályokat csak a játék végén értékeljük: a fehérek 1, a kékek 2, a pirosak 3 győzelmi pontot érnek majd.

A hazaszállított leletek tulajdonságait már nem lehet felhasználni.

2. Szállítás a saját táborból a központi bankba

A szállított kristályok visszakérülnek a közös készletbe, a szállított leleteket a játékos képpel fölfelé a leletek dobópaklijára helyezi. Az aktív játékos minden így szállított kristályért (a színüktől függetlenül) és minden leszállított leletért 2 mezővel viheti előre a pontjelzőjét. A békés szállítás befejezéseként az aktív játékos a 3 ügynökkártyáját képpel felfelé a saját dobópaklijára helyezi, attól függetlenül, hogy haza-, vagy a bankba szállított. Ebben a körben már nem védheti meg táborát, hiszen ügynökei elhagyták azt. Az esetleg kijátszott leletkártyáit a leletkártyák dobópaklijára helyezi.

b) Rablás:



Az aktív játékos megtámadhatja bármely ellenfele táborát, ha a csapatának összesített harci ereje (a kijátszott kártyáin látható harci értékek összege) felülmúlja az ellenfél csapatáét. Egyenlő harci erő esetén nem támadhatjuk meg az ellenfelünket. Az ügynökök nélkül maradt tábor védtelen – ekkor a tábor akár 0 harci értékkel is megtámadható! –, annak tulajdonosa nem tudja megakadályozni a rablást.



Ahol a harci erő értékénél egy kristály és egy szorzójel van, ott a harci értéket úgy állapítjuk meg, hogy az érintett játékos táborában lévő, megfelelő színű kristályok számát megszorozzuk a kártyán jelölt értékkel.

A támadó csak annyi kristályt/leletet rabolhat, amennyit a csapatának szállítókapacitása megenged. A játékos az így szállítandó kristályokat először a megfelelő szállítókártyákra helyezi, hogy megmutassa, hogyan osztja fel azokat. Azok a kristályok/leletek, amelyeket a szűkös kapacitás miatt nem tud elvinni, a táborban maradnak.

A kirabolt játékos megtartja az ügynökkártyáit a táborban (ha még ott voltak) és az esetleg képpel felfelé előtte fekvő leletkártyákat (amennyiben van még utána következő játékos).

Ha valaki kék vagy piros kristályok helyett leletkártyát akar rabolni ellenfele táborából, előre be kell jelentenie, hányat fog rabolni. (A kártyákat majd anélkül kell elvennie, hogy előzőleg megnézné őket.)

Ezt követően dönti el – és jelenti be –, hogy a 3 féle rablástípus közül melyiket választja:

1. Egy idegen tábor kirablása és a zsákmány hazaszállítása

Az elrabolt kristályokat/leleteket nyereseményként a paraván mögé helyezzük.

Ebben a körben azonban a saját táborunkban található kristályokat/leleteket nem tudjuk hazaszállítani.

Ezután az aktív játékos a 3 ügynökkártyáját elhelyezi a dobópaklijára – ezek az ügynökök már nem védhetik meg a táborban ebben a körben. Az esetleg kijátszott leletkártyákat a leletkártyák dobópaklijára teszi, képpel fölfelé.

2. Egy idegen tábor kirablása és a zsákmány központi bankba szállítása

Ez az akció is az előzőekben leírtakhoz hasonlóan történik, azzal a különbséggel, hogy az elrabolt kristályok a közös készletbe kerülnek, a megszerzett leletkártyák pedig képpel fölfelé a dobópakliba.

Az aktív játékos minden így rabolt kristályért (a színétől függetlenül) és minden zsákmányolt leletért 2 ponttal viheti előre a pontszámlálóját.

3. Egy idegen tábor kirablása és a zsákmány saját táborba szállítása

Ezt az akciót az 1. pontban leírt rabláshoz hasonlóan kell végrehajtani, azzal a különbséggel, hogy a zsákmány a saját táborba kerül.

Az ügynökkártyák és az esetleg felfedett fegyveres leletkártyák a táborban maradnak, hogy megvédjék a táborban a betolakodóktól.



Aion 2 piros és 1 kék kristályt rabol Ruby & Co.-tól.

Tipp: akkor érdemes ezt tenni, ha Aion ezt a táborába viszi. Ha a bankba vinné, akkor a 2 piros helyett inkább 6 fehérét kellene vinnie, ami az 1 kékkel együtt 7 x 2 pont nyereség lenne.

Leletkártyák

A leletkártyáknak kétféle funkciója lehet: **vagy** nyeresémpontnak gyűjti őket az ember, **vagy** felhasználja a saját akciója során.

Az aktív játékos egy, a táborában lévő fegyverkártyát és/vagy egy szállítóeszköz-kártyát felfordíthat, és az adott fordulóban felhasználhat oly módon, hogy ennek értékével kiegészítheti a kijátszott ügynökkártyái értékét.

- ☠ Egy fegyveres leletkártyával megnöveli az összesített harci erejét a kártyán feltüntetett értékkel, és ez az érték esetleges védekezésre a kör végéig fennáll.
- ☠ Egy szállítóeszközös leletkártyával a feltüntetett kristályoknak megfelelően megnövelheti a szállítási kapacitását ebben a körben.
- ☠ Ha az aktív játékos haza- vagy a központi bankba szállít kristályokat/leleteket (akár rablást követően is), akkor a már kijátszott leletkártyái a leletkártyák dobópaklijába kerülnek, képpel fölfelé. Amennyiben azonban a saját táborába szállítja a zsákmányt, vagy a bányászatot választja, akkor az esetlegesen már kijátszott fegyveres

leletkártyák a kör végéig az ügynökökkel együtt a táborban maradnak, annak védelmére.

A felfedett leletkártyákat nem lehet elrabolni.

Fontos! Egy játékos egy körben maximum egy fegyveres és egy szállítóeszközös leletkártyát játszhat ki, azaz fordíthat képpel fölfelé.

A táborban és az otthon lévő saját leletkártyáikat a játékosok bármikor megnézhetik.

Ha a leletkártyák húzópaklijából elfogytak a lapok, a dobópaklit megkeverjük, és képpel lefelé fordítva letesszük a tábla mellé, új húzópaklit formálva belőle.

c) Egyéni bányászat

Az aktív játékos elvesz a talonból 6 pont összértékű kristályt tetszőleges összetételben (pl. 2 pirosat, vagy 3 kéket, vagy 1 kéket és 4 fehéret stb.), és a táborába helyezi.

Az ügynökkártyák és az esetleg felfedett fegyveres leletkártyák a táborban maradnak, hogy megvédjék azt.

4. Befejezés

A játékosok eldobják az esetleg még a táborukban lévő, felfedett ügynök- és leletkártyáikat. 3 új ügynökkártyát húznak tetszőleges összeállításban (akár 3 szállítót vagy 3 harcost is lehet), és a kezükbe veszik azokat, az előző körből megmaradt ügynökkártyák mellé. A kártyákat egyesével húzzák fel, és az éppen húzott kártya alapján eldönthetik, melyik paklijából (a szállítók vagy a harcosok közül) húzzák a következő lapot. Így végül minden játékosnak minden kör elején 6 ügynökkártya van a kezében.

A játék vége, értékelés

A játék 5. körének végén megszámloljuk a győzelmi pontokat: a játék során a bankba vitt kristályokkal és leletekkel szerzett és lelépett pontokhoz hozzáadjuk, vagyis lelépjük az ernyő mögött gyűjtött értékeket. Minden hazaszállított piros kristály 3, minden kék 2, minden fehér pedig 1 pontot ér.

A hazaszállított leletkártyákat csoportosan, az egyforma vagy különböző tárgyak száma szerint értékelhetjük. Azok a kártyák, amelyeken két tárgy látható, az egyforma tárgyak sorozatában duplán számítanak.

A játékos tetszőleges számú csoportot állíthat össze, de minden kártyát csak egy csoportba tehet bele. A csoportokat ezután a bennük lévő azonos vagy különböző tárgyak száma szerint pontozzuk, az alábbi módon:

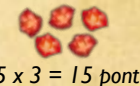
Az egyforma tárgyak száma		A különböző tárgyak száma	
Pontok	Pontok	Pontok	Pontok
1	1	1	1
2	5	2	5
3	10	3	10
4	20	4	20
5	30	5	30
		6	40

Az a játékos nyer, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte össze.

Döntetlen esetén az azonos pontszámot elérő játékosok közül az nyer, akinek a bányában előrébb áll a bányászfigurája.



Például: 4 különböző lelet = 20 pont



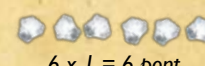
5 x 3 = 15 pont



5 egyforma lelet = 30 pont



7 x 2 = 14 pont



6 x 1 = 6 pont



Nyeremény a bankban = 16 pont

Összesen 20 + 30 + 15 + 14 + 6 + 16 = 101 pont

Taktikai tippek

Érdemes olyankor bizonyos színű kristályokat gyűjteni a táborban, akár több körön át, amikor megfelelő kristály-szorozós ügynökkártyánk van, és ezzel az erőnket vagy sebességünket növelni tudjuk. De vigyázz, valamikor szállítani is kell, hogy biztosítsd a nyereménypontokat!

Játék különleges ügynökökkel

- ♣ A játék elején minden játékos megkapja a színéhez tartozó különlegesügynök-kártyáit (a jobb felső sarkukban sárga jelzéssel). Minden játékosnak 3-3 azonos és 3-3 egyedi különleges ügynöke van.
- ♣ Minden játékos kiválaszt a most már összesen 24 ügynökkártyájából 2 db tetszőleges 1 csillagos (a csillagok a jobb alsó sarokban láthatók) ügynökkártyát, 2 db tetszőleges 2 csillagos és 2 db tetszőleges 3 csillagos ügynökkártyát, és félreteszi őket. Ez a 6 félretett kártya tetszőleges összeállításban lehet harcos és szállító is. A kiválasztott kártyákat visszatesszük a dobozba anélkül, hogy a többieknek megmutatnánk őket; ebben a játékban már nem lesz szerepük. Ezáltal minden játékos egyéni, 18 fős csapatot állított össze különleges tulajdonságokkal is bíró ügynökkártyákból.
- ♣ A különleges ügynök különleges tulajdonságai mindig a gyorsasági értékétől jobbra vannak feltüntetve. Ezek a tulajdonságok **további akciókat tesznek lehetővé, amelyeket az aktív játékos szabadon kombinálhat a „rendes” akciójával**, függetlenül attól, hogy melyiket hajtja végre. Az aktív játékos eldöntheti tehát, hogy speciálisügynök-akcióját a normál akciója előtt vagy után kivitelezi. A különleges akciók választása nem kötelező.
- ♣ *Opcionális szabályvariáció a taktikát kedvelőknek:* a játék elején 6 helyett mindenki 9 tetszőleges ügynökkártyát választ a 18-ból, és a körök végén 9-re egészíti ki a lapjait, amíg lehet. A húzópakliból az alapjáték szerint húzunk.

A különleges tulajdonságok



Védelmi érték: ez az érték a csapat harci értékéhez adódik, de csak akkor, ha támadás ellen védekezik, vagyis a támadóerő növelésére nem használható.



Tolvaj: az aktív játékos ezzel a tulajdonsággal a csapatok erősségétől függetlenül ellophatja egy ellenfél táborából

az ábrázolt kristályokat, és a saját táborába szállíthatja. Ehhez nem kell, hogy szállítási kapacitása legyen. Hazavinni vagy a bankba vinni a szerzeményt csak békés szállítás akcióval lehet.



Kém: az aktív játékos ezzel a tulajdonsággal egy másik játékos táborában lévő összes lefordított leletkártyát megnézheti, és azok közül egyet elvehet a saját táborába. Ehhez nem kell, hogy szállítási kapacitása legyen.



Bányász: az aktív játékos ezzel a tulajdonsággal az ábrázolt kristályokat vagy kártyákat elveheti a közös készletből, illetve a húzópakliból, és a saját táborába helyezheti.



Alkimista: az aktív játékos ezzel a tulajdonsággal a saját táborában bármennyi fehér kristályt kékre változtathat, vagy fordítva. A kékek pirosra, vagy a pirosak kékre változtatása is lehetséges. Mindkét módosítást nem lehet választani, és nem lehet fehéret pirosra változtatni, vagy fordítva.

Speed Krysis – villámgyors változat 2 játékosnak

Mindenki a táborába tesz 2 piros és 3 kék kristályt (a többi kék és piros kristály közepre kerül), és a kezébe veszi egy cégtől azt 7 szállító- és 4 harcosügynök-kártyát, amelyeken nincs kristályszorzos érték. **MINDEN MÁS KIKERÜL A JÁTÉKBÓL** (nincs fehér kristály, bank, leletek stb.). 3 kör van. Körönként kijátszunk 3-3 ügynököt az alapszabálynak megfelelően (a játék végén marad 2 felhasználatlan). A nagyobb sebességű csapat kezd. Az erősebb csapatnak kötelező rabolnia és a zsákmányt hazavinnie, ha el tud vinni legalább 1 kristályt. Egyforma sebességű vagy erejű csapatok nem rabolhatnak. Aki nem tud rabolni, annak kötelező a táborából hazaszállítania, ha van annyi kristálya a táborában, mint szállítási kapacitása. Ha a kapacitása nagyobb (és nem tud rabolni), akkor bányásznia kell (a kapacitásának megfelelő kristályokat középről a táborába teszi). Ilyenkor a csapata a kör végéig védi a táborát, egyéb esetben elhagyta a táborát. Az nyer, akinek a 3. kör végén nagyobb értékben van hazaszállított kristálya.

Részletek: www.krysis.hu

Credits Alkotók (szerzők): Ágó Zoltán és Aczél Zoltán // Illusztráció és grafika: Zubály Sándor és Zelei Péter // Külön köszönet kreatív tesztcsapatunknak: Aczél Laura, Aczél Till, Aczél Tülián, Ágó Bernát, Ágó Gellért, Bérczes Bernadett, Bán Zoltán, Erődi Gergely, Rimár Zsolt, Gelics Attila, Fekete Tamás, Kisvári Attila, Kohári Zsolt, Mezei Zoltán, Molnár László, Takács Vilmos, Tent Rolland, Mák Éva, Dr. Nagy Bálint, Iványosi-Szabó Gábor, Kolonits Gábor, Istvánfy Gergő, Retek György, Mandics Zoltán, Kovács Flórián, valamint német barátainknak: Harald Bilz, Heiko Eller, Oliver Erhardt, Christoph Lipsky.