

MITROPIA



Mityczna gra
okrażania

— INSTRUKCJA —

INSTRUKCJA

GRY MITROPIA

W zamierzonych czasach starożytne plemiona rozstrzygały spory przy użyciu siły, tocząc nieustanne walki. Zmęczeni rozlewem krwi przywódcy postanowili odprawić rytuał, by za pomocą magicznej energii wstąpić do krainy Bogów. Tam poznali sposób na pokojowe rozwiązywanie konfliktów: rozgrywkę w grę Mitropia.

Plemiona zwołują swych najpotężniejszych wojowników oraz antyczne moce, aby zwyciężyć w bezkrwawej potyczce.

Pola w Krainie Bogów przesuwają się i zmieniają swe położenie, stawiając nowe wyzwania. Boskie moce pozwalają na przywoływanie wojowników na obszar bitwy i tworzenie formacji zapewniających zwycięstwo. W sukurs przychodzą też zaklęcia, które wzmacniają lub osłabiają pozycję jednostek, zmieniając w mgnieniu oka losy bitwy.

CEL GRY

Rozgrywkę w Mitropię wygrywa osoba, która na koniec gry posiada największy obszar spośród wszystkich graczy. Aby kontrolować dany obszar gracz musi:

- **zajmować pole swoim Wojownikiem (lub Wodzem), albo**

- **całkowicie otoczyć ten obszar za pomocą swoich Wojowników (lub Wodza)**

Stań do walki i zdobądź przewagę na polu bitwy, wykorzystując cechy terenu, unikając przeszkód oraz otaczając Wojowników przeciwnika, a przy tym broniąc swoje jednostki przed schwytaniem.

ELEMENTY GRY

Gra zawiera:

127 sześciokątnych kafelków terenu: obszar gry składa się z heksów, które tworzą obszar gry, za każdym razem przedstawiając inną mapę.



300 żetonów Plemion w pięciu różnych kolorach, po 59 Wojowników i jednym żetonie Wodza w każdym z nich.



56 Kart Wzorów: zestaw kart, które określają możliwe ruchy w każdej rundzie.



28 Kart Akcji: zestaw kart zawierających Akcje Specjalne, które można zagrywać w trakcie gry (pełna lista Kart Akcji znajduje się w Załączniku III).



1 spis zasad: ta instrukcja.

1 lub więcej Kart Pomocy: arkusz zawierający skrót zasad oraz objaśnienie Kart Akcji (dołączona liczba zależy od wersji gry).



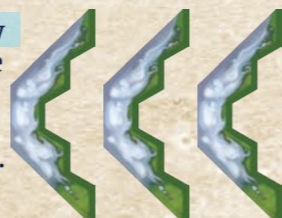
5 Plansz Graczy/Plemion: jedna plansza dla każdego plemienia opisująca jego specjalne zdolności oraz posiadająca miejsce na wykładanie aktywnej Karty Wzoru.



5 worków na żetony: kolorowe płócienne worki do przechowywania żetonów Plemion dla każdego gracza (dołączone tylko w wersji Premium i Founders).



3-6 narożnych elementów obszaru gry: przeznaczone do utrzymywania planszy na miejscu podczas gry (w zależności od wersji gry).



PRZYGOTOWANIE GRY

Liczba graczy	Rozmiar planszy	Karty
2	S	I
3	M	II
4	L	III
5	XL	III

1 Na podstawie załączonej tabeli wybierz zestaw kafelków, których użyjesz do stworzenia obszaru gry. Każdy kafelek ma na odwrocie nadrukowane oznaczenie od S do XL. W zależności od liczby graczy wykorzystasz inną liczbę kafelków, a obszar gry będzie miał różny rozmiar.

W standardowej rozgrywce: dla 2 graczy użyj tylko kafelków oznaczonych "S", dla 3 graczy: "S" i "M", dla 4 graczy: "S", "M" i "L", zaś dla 5 graczy ułóż obszar gry ze wszystkich kafelków.

Załącznik II zawiera tabelę z podziałem kafelków według rodzajów terenu dla każdego oznaczenia rozmiaru obszaru gry oraz zasady jego budowania. Możliwa jest również rozgrywka na obszarze gry o niestandardowych rozmiarach i kształtach (patrz. strona 13).

2 Potasuj zakryte kafelki terenu i wybierz losowo jeden z nich. Odwróć go i połóż na środku obszaru gry. Następnie dobieraj po kolei pozostałe kafelki i dokładaj je awerssem do góry wokół centralnego kafelka, budując coraz większe kręgi. Na końcu umieść narożne elementy na krawędziach obszaru gry, aby nie ruszał się w trakcie rozgrywki.

3 Każdy gracz wybiera plemię i otrzymuje przypisaną do niego planszę gracza oraz żetony odpowiadającego koloru. Plemiona można także przydzielić losowo.

4 Każdy gracz umieszcza swoją planszę plemienia przy najbliższym rogu obszaru gry. Należy ją ułożyć w taki sposób, aby jej górna krawędź znajdowała się równolegle do krawędzi sześciokątnego kafelka terenu. Strzałka na planszy gracza wskazuje kierunek gry dla tego gracza.

5 Każdy gracz umieszcza swoją matę przy lub w pobliżu najbliższego rogu planszy. Matę należy ułożyć tak, aby jej górna krawędź była wyrównana z jedną krawędzią sześciokątnej płytki na planszy. Strzałka na macie wskazuje kierunek gry gracza.

6 Potasuj oddzielnie Karty Wzorów oraz Karty Akcji. Rozdaj losowo każdemu z graczy po 3 Karty Wzorów oraz po dwie Karty Akcji (trzy dla gracza grającego plemieniem Trojan). Nie patrzcie jeszcze na swoje karty.

7 Pozostałe Karty Wzorów oraz Karty Akcji połącz w jedną talię, potasuj ją i umieść zakrytą obok obszaru gry jako stos dobierania. Karty odrzucone podczas gry odkładaj obok niego, tworząc stos kart odrzuconych.

8 Losowo wybierzcie pierwszego gracza. Wybrany gracz rozpoczyna rozgrywkę, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara



Rysunek 1: Rzymska cyfra znajdująca się w prawym dolnym rogu karty wskazuje, z którego pochodzi poziomo. Ta informacja używana jest podczas przygotowania rozgrywki.

PODSTAWOWE ZASADY MITROPII

W każdej rozgrywce Kraina Bogów będzie zmieniać się i ewoluować, stawiając przed Plemionami nowe wyzwania.

Pola tej Krainy zbudowane są z losowo ułożonych heksagonalnych kafelków. Reprezentują różne rodzaje terenów stanowiących obszar bitwy. Góry są naturalną przeszkodą i nie można wystawiać na nich żetonów, natomiast tunele pozwalają na szybsze przemieszczanie się i zaskoczenie przeciwników.

WYJŚCIE NA POLE: PIERWSZE RUCHY

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy wybrać swoje pole startowe.

Począwszy od pierwszego gracza i kolejno, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy umieszcza swojego Wodza na obszarze gry. Wódz oznaczony jest większym żetonem plemienia w kolorze gracza. Po wyłożeniu, Wódz nigdy się nie przemieszcza, a wszystkie ruchy wynikające z kart będą dotyczyły Wojowników. Podczas umieszczania Wodza należy kierować się następującymi zasadami:

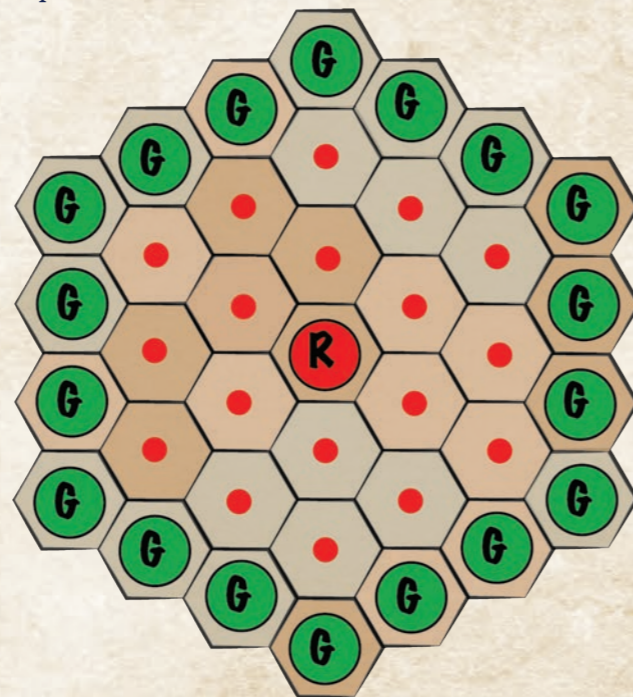
- Nie może być umieszczony na kafelkach gór i tuneli.
- Musi być umieszczony w odległości jednego kafelka od krawędzi obszaru gry (w drugim rzędzie).
- Nie może być umieszczony na polu położonym w odległości mniejszej niż dwa pola (jednego pola na obszarze gry o rozmiarze "S"; patrz Załącznik II) od Wodza innego gracza.

ODWRÓCENIE KART WZORÓW

Na samym końcu fazy przygotowania gry każdy z graczy musi wybrać Kartę Wzoru i ją odkryć:

- 1 Weź do ręki otrzymane Karty Wzorów.
- 2 Wybierz jedną Kartę Wzoru i połóż ją odkrytą na swojej planszy gracza, tak, aby strzałka była skierowana ku górze.
- 3 Strzałka wskazuje kierunek gry gracza i musi pokrywać się z kierunkiem wyznaczonym przez strzałkę na planszy gracza.

- Odległość określona jako "nie mniejsza niż dwa pola" oznacza, że między Wodzami muszą znajdować się co najmniej dwa wolne pola.

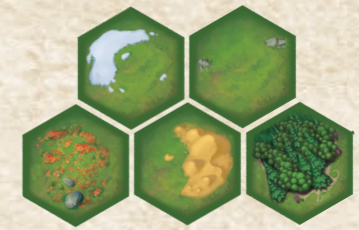


Rysunek 2: Gracz zielony umieszcza swojego Wodza. Musi zachować odległość co najmniej dwóch pól od Wodza gracza czerwonego; oznacza to, że nie może wystawić się na pola oznaczone czerwoną kropką.

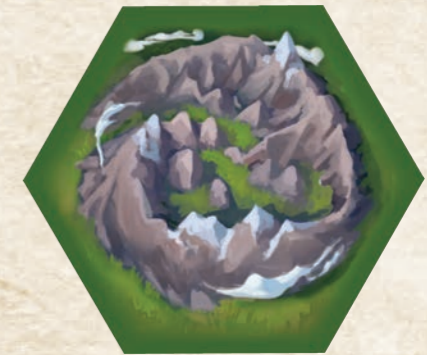
RODZAJE TERENÓW

Krainy Bogów w Mitropii składają się z kilku rodzajów terenów:

Tereny zwykłe nie posiadają efektów specjalnych. Na koniec gry gracze otrzymują punkty za kontrolowanie oraz całkowite otoczenie terenów zwykłych (patrz str. 11).



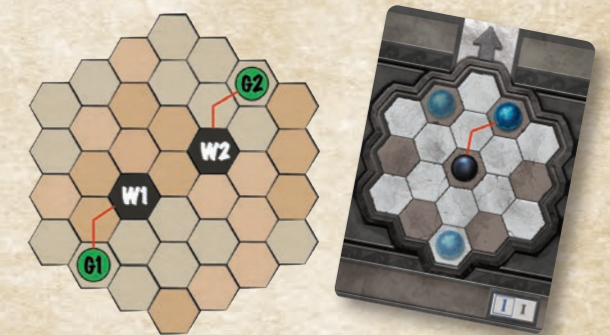
Góry stanowią naturalną przeszkodę. Nie można umieszczać na nich Wodzów ani Wojowników, nie zapewniają Wolności oraz nie przynoszą punktów na koniec gry (pojęcie "Wolności" zostało wyjaśnione w dalszej części instrukcji, na stronie 6 oraz w Załączniku I na stronie 12).



Tunele pozwalają przemieszczać się szybciej, aby zaskoczyć przeciwników. Gdy gracz ma umieścić swojego Wojownika na kafelku tunelu, od razu przenosi się na dowolny inny kafelek tunelu na planszy. Następnie kontynuuje wykonywanie akcji używając nowego tunelu, jako punktu odniesienia do aktywacji ruchu. Ruch musi zostać wykonany zgodnie z obowiązującymi zasadami. Jeśli gracz nie jest w stanie zrobić legalnego ruchu, musi przeprowadzić inną akcję¹. Tunele nie zapewniają Wolności oraz nie przynoszą punktów na koniec gry.



Rysunek 3: Zielony gracz (G1) używa Karty Wzoru, chcąc umieścić Wojownika na pierwszym tunelu (W1). Zamiast tego, od razu przenosi się do innego, dowolnego tunelu (W2) i od niego kontynuuje wykonywanie ruchu z Karty Wzoru. Umieszcza Wojownika na wybranym polu (G2).



¹ W rzadkim przypadku, gdy ruch z jednego tunelu prowadzi bezpośrednio do drugiego tunelu, sekwencja ruchu jest powtarzana do momentu określenia ostatecznej pozycji Wojownika. Każdy z ruchów musi zostać wykonany zgodnie z obowiązującymi zasadami.

ROZGRYWKA

W swojej turze musisz wykonać jedną z poniższych akcji:

- 1 Umieść na obszarze gry nowego Wojownika używając odkrytej, aktywnej Karty Wzoru. Aktywna karta, to ta, która jest wyłożona na planszy gracza. Przywołany Wojownik zajmuje pusty kafelek, przejmując nad nim kontrolę. Nie może być to ruch samobójczy (patrz strona 8).
- 2 Umieść na obszarze gry nowego Wojownika zagrywając z ręki dowolną Kartę Wzoru. Karta może zostać użyta na jeden z dwóch sposobów:
 - a) jednorazowo; po użyciu odłóż ją na stos kart odrzuconych
 - b) zastąp nią aktualną Kartę Wzoru wyłożoną na Twojej planszy gracza; wykonaj ruch ostatnią zagrana kartą (staje się ona aktywną Kartą Wzoru), a nieaktywną już kartę odłóż na stos kart odrzuconych.
- 3 Zagraj z ręki dowolną liczbę Kart Akcji i umieść Wojownika/ów zgodnie z ich zdolnościami. Wiele Kart Akcji i Wzorów może być używana razem. Zagrane karty odłóż na stos kart odrzuconych. Uwaga: Nie możesz użyć więcej niż raz na turę następujących kart: Szybkie Rozmieszczenie, Podwójna Siła i Potrójna Siła.
- 4 Pas: jeśli nie możesz wykonać legalnego ruchu lub nie chcesz już wykonywać akcji, możesz spasować.

Jeśli na koniec tury posiadasz mniej niż dozwolony limit kart na ręce, możesz dobrać jedną kartę. Jeżeli masz już na ręce maksymalną liczbę kart, jedną z nich możesz odrzucić i w zamian dobrać jedną nową kartę.

Limit kart na ręce wynosi 5 (dla gracza grającego Trojanami limit wynosi 6).

ZASADY UMIESZCZANIA WOJOWNIKÓW

W tej części instrukcji zostały wyjaśnione zasady dotyczące legalnych ruchów Wojowników.

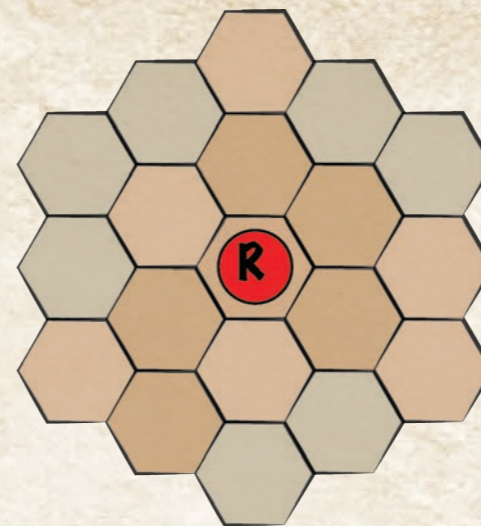
ŻYCIE I ŚMIERĆ WOJOWNIKÓW

Żetony Plemion reprezentują Wojowników przywołanych na pole bitwy.

Wojownik może być umieszczony jedynie na pustych kafelkach. Nie można wystawić go na kafelku zajęтым przez innego Wojownika, ani na kafelkach gór i tuneli (zasady przenoszenia Wojowników przez tunele opisano na str. 5)

Po umieszczeniu na kafelku Wojownik kontroluje go i nie przemieszcza się na inne pole. Może zostać zabrany z pola jedynie w wyniku schwytania przez Plemię przeciwnika/ów, w efekcie zdolności z zagranej Karty Akcji lub przez użycie Mocy Plemienia.

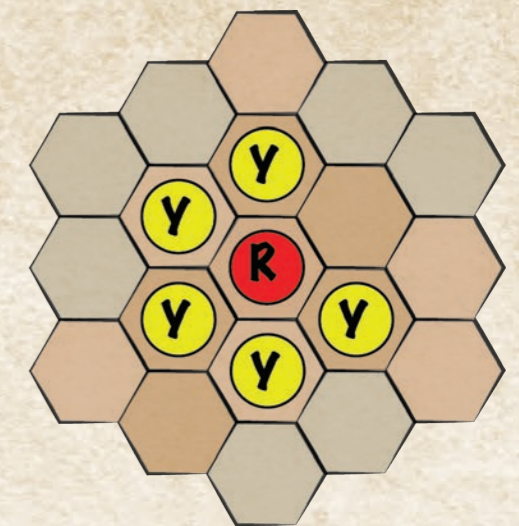
Kiedy Wojownik jest wystawiany, wokół siebie będzie miał przynajmniej jedno, a maksymalnie sześć, pustych pól terenu (patrz. rys. 4). Te puste przestrzenie nazywane są **Wolnościami**.



Rysunek 4: Wojownik czerwonego gracza posiadający sześć Wolności.

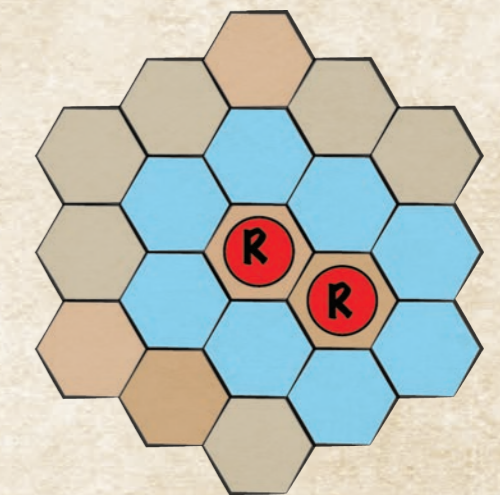
Liczba Wolności wokół Wojownika określa poziom jego życia. Wojownik pozostaje na obszarze gry tak długo, jak długo ma przynajmniej jedną Wolność.

Rysunek nr 5 pokazuje Wojownika czerwonego gracza otoczonego pięcioma wrogimi żółtymi Wojownikami. Ten Wojownik ma teraz tylko jedną Wolność.



Rysunek 5: Wojownik czerwonego gracza posiadający jedną Wolność.

Jeśli jakikolwiek gracz, oprócz czerwonego, umieści swojego Wojownika na ostatnim polu Wolności, otoczy i uwięzi Wojownika czerwonego gracza. W tym celu usuwa jego żeton z gry i kładzie go na swojej planszy plemienia, jako więźnia.



Rysunek 6: Grupa dwóch Wojowników z ośmioma Wolnościami.

Kiedy Wojownicy tego samego koloru znajdują się obok siebie (tj. mają wspólną przynajmniej jedną krawędź kafelka terenu), tworzą grupę. Wojownicy w grupie współdzielą Wolność.

Grupa pokazana na rysunku nr 6 składa się z dwóch Wojowników, którzy mają łącznie osiem Wolności.

Ze względu na współdzielenie Wolności, grupy są silniejsze niż pojedynczy Wojownicy. Oznacza to również, że żyją i umierają razem. Jeśli grupa straci wszystkie swoje Wolności, zostaje cała schwytana i usunięta z obszaru gry. Schwytani więźniowie są dzieleni zgodnie z zasadami uwięzienia grupy (patrz strona 10).

Każdy schwytany więzień (Wojownik przeciwnika) wart jest jeden punkt na koniec gry.

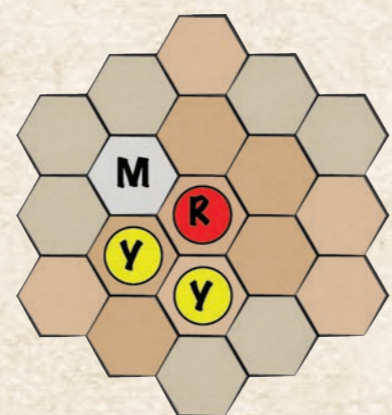
KRAWĘDZIE POLA BITWY

W wewnętrznej części obszaru gry każdy kafelek terenu ma zazwyczaj sześć sąsiadujących pól, które mogą pełnić rolę Wolności. Przy krawędzi obszaru gry oraz obok gór i tuneli kafelek ma mniej przyległych pól, które mogą być Wolnościami.

Żetony wrogich Wojowników oraz niektóre rodzaje terenów (*góry, tunele*) zmniejszają całkowitą liczbę dostępnych Wolności (patrz rys. 8).



Rysunek 7: Ten Wojownik, umieszczony na krawędzi obszaru gry, ma tylko trzy Wolności.

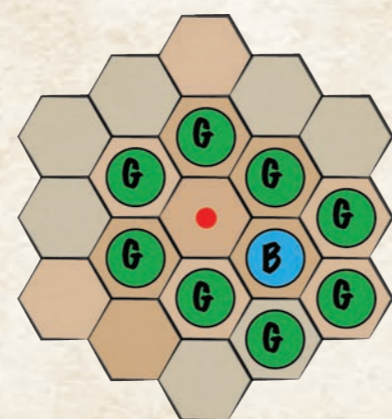


Rysunek 8: Wojownikowi czerwonego gracza zostały tylko trzy Wolności. Dwie zostały zabrane przez Wojowników żółtego gracza (Y), a jedna przez górę na sąsiadującym kafelku terenu (M).

NIEDOZWOLONE, SAMOBÓJCZE RUCHY

Żaden Wojownik nie może zostać umieszczony w taki sposób, aby on lub grupa, do której dołącza, nie posiadały ani jednej Wolności (patrz rys. 9)

Na przykładzie rysunku nr 9: niebieski gracz nie może umieścić swojego Wojownika na polu oznaczonym czerwoną kropką, ponieważ jego grupa Wojowników nie miałaby wówczas ani jednej Wolności. W tym przypadku zielony gracz mógłby umieścić na tym polu swojego Wojownika. Spowoduje to otoczenie i uwięzienie Wojownika niebieskiego gracza.



Rysunek 9: Ruchy samobójcze są niedozwolone.

UWAGA: Uwięzienie Wojowników przeciwnika następuje przed podliczeniem Wolności własnych Wojowników. Oznacza to, że w momencie umieszczenia Wojownika, który spowoduje schwytanie wrogiego żetonu, brak dostępnych Wolności nie jest uważany za ruch samobójczy.

KARTY WZORÓW

W poprzednich rozdziałach omówiono podstawowe zasady dotyczące pozycji Wojowników na polu bitwy. Umieszczanie ich żetonów na obszarze gry związane jest z aktywowaniem konkretnych kart.

Dostępne ruchy wyznaczają trzy rzeczy:

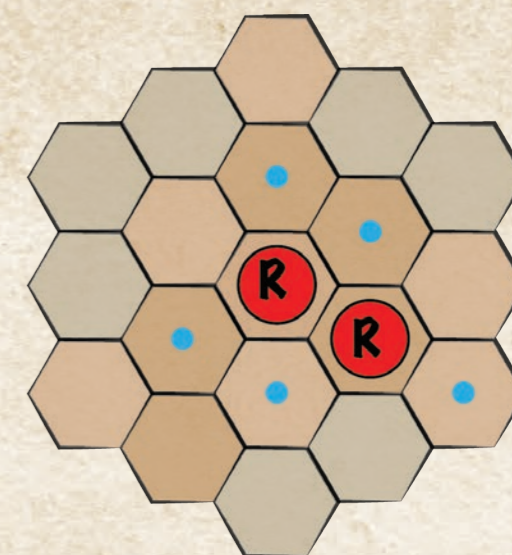
- 1 Aktywna Karta Wzoru wyłożona na planszy gracza.
- 2 Karty Wzorów w ręku gracza (można ich użyć *jednorazowo lub zastępując aktywną Kartę Wzoru*).
- 3 Karty Akcji w ręku gracza.

Przykładowe użycie Kart Wzorów zostało pokazane na rysunkach nr 10 i 11.

Na każdej Karcie Wzoru znajduje się czarny punkt symbolizujący Wojownika lub Wodza gracza oraz niebieskie punkty wskazujące legalne miejsca ustawienia/ położenia nowego Wojownika. Chcąc wykonać tę akcję należy wybrać jednego ze swoich Wojowników (lub Wodza) znajdującego się na obszarze gry jako punkt odniesienia, a następnie wyłożyć nowy żeton na jednym z pól, zgodnie z pozycją wybranego niebieskiego punktu. Nie może to być pole zajęte przez innego Wojownika, ani pole z górą.

Karta Wzoru (rys.11) posiada następujące elementy:

- Czarny punkt pośrodku karty, który wskazuje pozycję na obszarze gry dowolnego Wojownika gracza.
- Niebieskie punkty w różnej konfiguracji, które pokazują potencjalne pola umieszczenia nowego Wojownika.



Rysunek 10: Użycie Karty Wzoru.

Niebieskimi kropkami zaznaczono wszystkie pola, na których możliwe jest umieszczenia Wojownika używając Karty Wzoru z rysunku nr 11.

Wzór na Rysunku nr 11 pozwala graczowi umieścić nowego Wojownika na jednym z trzech pól, które sąsiaduje z jego dowolnym, już wystawionym Wojownikiem. Zwróć uwagę, że niektóre ruchy mogą nie być dozwolone z innego powodu (*przekroczenie krawędzi obszaru gry, ruch samobójczy, zajęte pole lub kafelek z górą*).



Rysunek 11: Przykładowa Karta Wzoru.

KARTY AKCJI

Poza Kartami Wzorów, gracze mają do dyspozycji Karty Akcji, które modyfikują podstawowe zasady rozgrywki.

Specjalne Karty Ruchu, takie jak Szarża, Zwiadowca i Zasadzka, zmieniają zakres ruchu, dając większą swobodę w umieszczaniu Wojowników. Karty Wzmacniające, takie jak Podwójna Siła, umożliwiają wystawianie na obszarze gry kilku Wojowników jednocześnie. Z kolei Karty Reakcji (z błyskawicą), zagrywane w turze przeciwnika, wpływają na wykonywaną przez niego akcję.

Pełna lista Kart Akcji znajduje się w załączniku III (patrz str. 14).



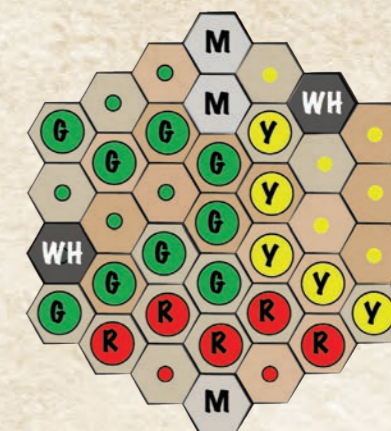
Rysunek 12: Karta Zwiadowcy pozwala umieścić Wojownika na dowolnym kafelku w odległości 2 pól od dowolnego ze swoich Wojowników.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy wystąpi jedna z poniższych sytuacji:

- Wszyscy gracze pasują.
- Nie ma możliwości wykonania legalnego ruchu. Innymi słowy, na obszarze gry nie ma miejsca, na którym można umieścić Wojownika zgodnie z zasadami.

W celu wyłonienia zwycięzcy gracze podliczają punkty za zajmowane tereny, otoczone pola oraz więźniów.



Rysunek 13: Na koniec gry żółty gracz zdobywa 11 punktów (5 pkt za umieszczonych Wojowników i 6 pkt za otoczone pola), czerwony gracz zdobywa 7 punktów (5 pkt za Wojowników i 2 pkt za otoczone pola), a zielony gracz - 14 punktów (9 pkt za Wojowników i 5 pkt za otoczone pola). Góry (M) oraz Tunele (WH) nie przynoszą punktów żadnemu z graczy.

UWIĘZIENIE GRUPY WOJOWNIKÓW

W rozgrywce dwuosobowej rozpatrywanie uwięzienia jest jednoznaczne - Wojownika lub grupę Wojowników, którzy nie mają ani jednej Wolności, zdobywa otaczający je przeciwny gracz. W przypadku rozgrywki w większą liczbę graczy może wystąpić sytuacja, w której to dwa lub więcej wrogie plemiona otoczą tego samego Wojownika lub grupę Wojowników.

W takiej sytuacji należy dokonać podziału więźniów:

- Liczba otoczonych Wojowników dzielona jest po równo przez wszystkich graczy, którzy zajmują co najmniej jedną Wolność otoczonej grupy.
- W wyniku podziału każdy z otaczających graczy zdobywa tę samą liczbę Wojowników, bez względu na liczbę zajmowanych Wolności.
- Jeśli po podziale zostanie nieprzydzielony Wojownik, otrzymuje go ten gracz, który doprowadził do rozpatrywania uwięzienia (zagrał jako ostatni swojego Wojownika).

Na końcu gry uwięzieni Wojownicy przeciwników przynoszą punkty zwycięstwa.

W niektórych przypadkach umieszczenie Wojownika spowoduje, że zostanie otoczona więcej niż jedna grupa (lub pojedynczy Wojownik). W takiej sytuacji aktywny gracz decyduje o kolejności rozpatrywania uwięzienia.

UWAGA: Jeśli usunięcie Wojowników z pierwszej grupy sprawi to, że druga z nich nie będzie już całkowicie otoczona (będzie posiadała co najmniej jedną Wolność), wtedy nie rozpatruje się uwięzienia tej drugiej grupy. Analogicznie ma to miejsce w przypadku każdej kolejnej grupy, która w ten sposób odzyskała co najmniej jedną Wolność.

PUNKTOWANIE

Punkty liczone są w następujący sposób:

- 1 Gracze określają, które grupy Wojowników na obszarze gry są "stracone". Zazwyczaj są to grupy lub Wojownicy, którzy znajdują się w środku otoczonego terenu i same nie otaczają terenu z przynajmniej dwoma Wolnościami w środku.
- 2 Gracze otrzymują 1 punkt za każdego swojego Wojownika i Wodza na obszarze gry. Dodatkowo zdobywają 1 punkt za każdy kafelek wchodzący w skład obszaru otoczonego przez ich Wojowników (granice obszaru stanowią krawędź obszaru gry, żetony innych Wojowników, góry oraz tunele).

3 Gracze otrzymują 1 punkt za każdego swojego Wojownika i Wodza umieszczonego na kafelku z rodzajem terenu pasującym do tego na planszy Plemienia (za tzw. tereny plemienne).

4 Jeśli pomiędzy grupami na obszarze gry znajdują się puste pola, które nie są otoczone przez żadnego z graczy, pomija się je w punktowaniu. W przypadku sytuacji spornej gracze powinni wznowić grę do czasu jej rozstrzygnięcia.

5 Gracze otrzymują 1 punkt za każdego uwięzionego Wojownika przeciwników oraz 2 punkty za uwięzionego wrogiego Wodza.

ZWYCIĘSTWO

Gracz z najwyższą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa grę!

W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą umieszczonych na obszarze gry Wojowników. Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz, który kontroluje więcej kafelków terenu

pasujących do jego planszy Plemienia. Jeśli to nie rozstrzygnie remisu, zwycięzcą zostaje gracz, który rozegrał swoją turę jako ostatni.

ZAŁĄCZNIK I

SŁOWNICZEK POJĘĆ

Gracz: każda osoba biorąca udział w rozgrywce.

Plemię: grupa Wojowników gracza reprezentowana przez żetony w jego kolorze.

Wojownik: żeton w kolorze gracza, mniejszy od Wodza; stanowi część Plemienia.

Wódz: pojedynczy żeton w kolorze gracza, większy od Wojownika; stanowi część Plemienia. Wódz wystawiany jest na początku gry i działa jak zwykły Wojownik. Schwytanie Wodza kończy rozgrywkę.

Grupa: dwóch lub więcej Wojowników tego samego koloru umieszczonych na sąsiadujących ze sobą kafelkach (tj. takich, które mają przynajmniej jedną wspólną krawędź). Wojownicy w grupie mają wspólne Wolności.

Wolność: pusty kafelek terenu sąsiadujący z Wojownikiem lub grupą Wojowników, nie będący górą i tunelem. Liczba Wolności wokół Wojownika określa poziom jego życia.

ZAŁĄCZNIK II

PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRY

Obszar gry w Mitropii składa się z heksagonalnych kafelków reprezentujących różne rodzaje terenów.

Gra zawiera:

- 115 kafelków terenów zwykłych
- 8 kafelków gór
- 4 kafelki tuneli



TWORZENIE STANDARDOWEGO OBSZARU GRY

Aby zbudować standardowy obszar gry sprawdź w poniższej tabelce wielkość obszaru gry, w zależności od liczby graczy biorących udział w rozgrywce:

Liczba graczy	Liczba płytek terenu	Liczba płytek gór	Liczba płytek tunelów	Łączna liczba płytek	Znacznik płytki
2	35	2	0	37	S
3	55	4	2	61	M
4	80	7	4	91	L
5	115	8	4	127	XL

Po zbudowaniu obszaru gry umieść na jego krawędziach narożne elementy, aby zapobiec przesuwaniu się kafelków.

KRÓTKA GRA

Choć dłuższe rozgrywki, są bardziej emocjonujące, strategiczne i wymagające, możesz czasem chcieć błyskawicznego pojedynku. Jeśli masz ochotę na krótszą partię w Mitropię, stwórz mniejszą obszar gry. Aby to zrobić użyj powyższej tabelki i przygotuj liczbę kafelków z poziomu o jednego gracza mniej niż faktycznie bierze udział w rozgrywce.

Przykład: Dla krótkiej rozgrywki 3-osobowej zbuduj obszar gry z 37 kafelków, a dla 4-osobowej z 61 kafelków.

Zbuduj obszar gry w następujący sposób:

- 1 Wybierz odpowiednią liczbę kafelków z każdego rodzaju terenu. W rozgrywce dla 2 graczy użyj tylko kafelków oznaczonych "S", dla 3 graczy: "S" i "M", dla 4 graczy: "S", "M" i "L", zaś dla 5 graczy wykorzystaj wszystkie kafelki. Wybrane kafelki umieść zakryte na stole i dobrze je wymieszaj.
- 2 Odwróć jeden, losowy kafelek i połóż go na środku obszaru gry. Stanowi on centrum tego obszaru
- 3 Następnie wyłóż sześć zakrytych kafelków wokół centralnej płytki i po kolei je odwracaj.
- 4 Kontynuuj ten proces, budując coraz większe kręgi, do momentu, aż użyjesz wszystkich kafelków dla wybranej liczby graczy.

TWORZENIE NIESTANDARDOWEGO OBSZARU GRY

Przy budowie standardowego obszaru gry kafelki układane są w kręgach, bez przerw między nimi.

Po rozegraniu kilku partii możesz spróbować nowych wyzwań, tworząc własne obszary gry o różnych kształtach. Jedynym warunkiem jest, aby każdy z dokładanych kafelków przylegał przynajmniej jedną krawędzią do innego kafelka.

ZAŁĄCZNIK III

KARTY SPECJALNE

Karty te występują w dwóch rodzajach.

Karty Akcji można zagrywać tylko w swojej turze.

- **Szybkie rozstawienie (2):** Wykonaj dodatkową akcję (tj. możesz zrobić 2 ruchy w turze). Każdy ruch musi być prawidłowy, zgodny z Kartą Wzoru lub innymi używanymi kartami. Podczas tej akcji Karta Wzoru z planszy gracza nie może być wymieniona na nową.
- **Podwójna siła (5):** Umieść w grze dwóch Wojowników, zamiast jednego. Pierwszy Wojownik musi zostać wystawiony zgodnie z Kartą Wzoru, a drugi obok niego, tak by tworzyli grupę.
- **Potrójna siła (2):** Umieść w grze trzech Wojowników, zamiast jednego. Pierwszy Wojownik musi zostać wystawiony zgodnie z Kartą Wzoru, a dwóch pozostałych po sąsiedztwie, aby tworzyli grupę.
- **Zasadzka (5):** Umieść Wojownika na dowolnym kafelku w grze. Do umieszczenia nie jest potrzebna Karta Wzoru, jednak ruch musi być legalny.
- **Szarża (5):** Umieść Wojownika na dowolnym kafelku w grze w odległości 1 pola od dowolnego z twoich Wojowników.
- **Zwiadowca (4):** Umieść Wojownika na dowolnym kafelku w grze w odległości dokładnie 2 pól od dowolnego z twoich Wojowników.

UWAGA:

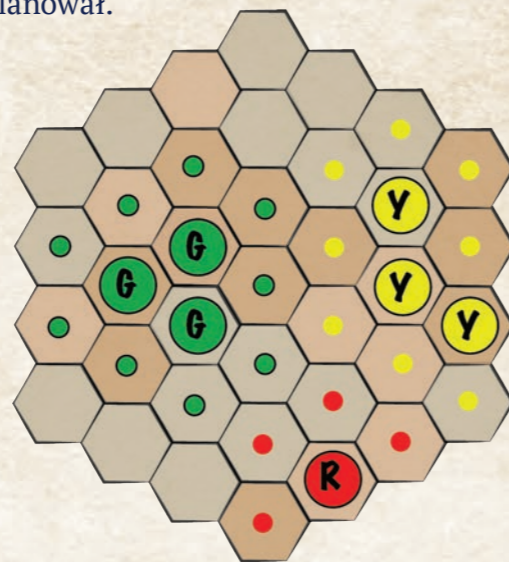
1) Podczas zagrywania kart, które pozwalają umieścić więcej niż jednego Wojownika, ruch ten może zabrać maksymalnie jedną Wolność sąsiadującej grupie wrogich Wojowników.

2) Wiele Kart Wzorów i Akcji można używać razem. Jednakże nie można zagrać w tej samej turze więcej niż jednej z następujących kart: Szybkie rozstawienie, Podwójna Siła i Potrójna Siła.



Karty Reakcji można zagrywać tylko w turze przeciwnika, jako odpowiedź na jego akcję.

- **Odbicie (3):** Natychmiast anuluj akcję wykonaną przez innego gracza. Ten gracz może wykonać kolejny ruch, lecz nie taki sam, jaki pierwotnie planował. Wszystkie karty użyte przy aktywacji Odbicia zostają w grze. Karta Odbicia może być zagrana w odpowiedzi na inne Odbicie oraz na Przejęcie.
- **Przejęcie (2):** Po tym jak inny gracz umieści w grze swojego Wojownika, zastąp go jednym z twoich Wojowników. Zwróć usuniętego Wojownika przeciwnikowi. Może on wykonać kolejny ruch, lecz nie taki sam, jaki pierwotnie planował.



Rysunek 14: Małe kolorowe kropki wskazują Wolności każdej z grup Wojowników. Wykonując akcję umieszczenia dwóch lub trzech Wojowników, zgodnie z zasadą, że daną grupę można pozbawić na raz maksymalnie jednej Wolności, gracz nie mógłby wystawić więcej niż jednego Wojownika na kropkach tego samego koloru. Innymi słowy, umieszczenie przez czerwonego gracza po jednym Wojowniku na żółtej oraz zielonej kropce byłoby poprawnym ruchem, natomiast umieszczenie obu Wojowników na dwóch zielonych kropkach byłoby niedozwolone.

ZAŁĄCZNIK IV

SPECJALNE MOCE PLEMION

Każde plemię w Mitropii ma swoją unikalną moc, która pomaga im podczas bitwy.

	<p>KORYNTIANIE</p> <p>Korzystając z tunelu nie musisz używać Karty Wzoru do kontynuowania ruchu po jego drugiej stronie. Zamiast tego przenieś Wojownika na dowolne miejsce w promieniu dwóch pól od nowego tunelu.</p>
	<p>KERMA</p> <p>Każdy Wojownik lub grupa Wojowników sąsiadująca z górą, traktuje ją jako dodatkową Wolność. Góra ta nie może być całkowicie otoczona przez tunele, inne góry, krawędź obszaru gry oraz Wojowników jakiegokolwiek gracza, włączając Kerma.</p>
	<p>PLEMIONA NORDYCKIE</p> <p>Wódz posiada Wolności nie tylko z pustych kafelków stykających się bezpośrednio z nim, ale także z tych znajdujących się w promieniu dwóch pól od niego. Dodatkowo raz w trakcie gry możesz zamienić miejscami swojego Wodza z dowolnym swoim Wojownikiem w grze.</p>
	<p>TROJANIE</p> <p>Na początku gry otrzymujesz trzy Karty Akcji, zamiast dwóch. Twój limit kart na ręce jest zwiększony o jeden (możesz posiadać ich 6, zamiast 5).</p>
	<p>ZHOU</p> <p>W dowolnym momencie swojej tury, jako dodatkową akcję, możesz odrzucić z ręki jedną kartę bez jej aktywacji, aby poruszyć jednego ze swoich Wojowników o maksymalnie jedno pole. Możesz przechodzić też przez tunele. Dodatkowy ruch nie może spowodować schwytania żadnego wrogiego Wojownika lub grupy Wojowników. Odrzuconą kartę odłóż zakrytą na stos kart odrzuconych.</p>

ZAŁĄCZNIK V

TRYB STRATEGICZNY

Tryb strategiczny to dodatkowy tryb gry, który ogranicza czynniki losowe wpływające na rozgrywkę. W tym trybie należy ułożyć całkowicie symetryczny obszar gry, dokonać wyboru plemion i kart oraz wprowadzić zasady drużynowe. Pozostałe zasady Mitropiii pozostają niezmiennie.

SYMETRYCZNE UŁOŻENIE OBSZARU GRY

Każda forma obszaru gry, która jest ułożona całkowicie symetrycznie, może być wykorzystana w trybie strategicznym. Poniżej przedstawiono prosty wzór do zbudowania takiego obszaru.

Jeśli używasz wszystkich 127 kafelków (115 kafelków terenów zwykłych, 8 kafelków gór i 4 kafelki tuneli), utwórz obszar gry w taki sposób, aby każda krawędź składała się z 7 kafelków, a między środkowym kafelkiem a rogami obszaru gry była odległość 6 pól. Kafelki gór i tuneli umieść tak jak pokazano na Rysunku nr 15.

Chcąc ułożyć mniejszy obszar gry, użyj mniejszej liczby kafelków (patrz tabela na str. 13).

Wybierz liczbę z przedziału od 2 do 6, aby ustalić odległość między środkiem obszaru gry a kafelkami tunelu (WH). Następnie wybierz inną liczbę z tego samego przedziału, która wyznaczy odległość między środkiem obszaru gry, a ułożeniem kafelków gór (M).

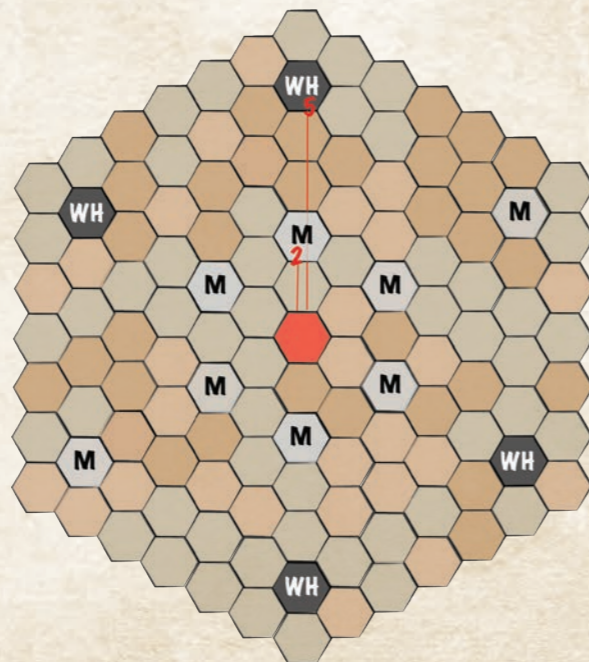
Umieść jeden losowy kafelek terenu na środku obszaru gry.

Następnie dobieraj po kolei pozostałe kafelki i dokładaj je awerssem do góry wokół centralnego kafelka. Buduj coraz większe kręgi, aż osiągniesz wyznaczoną odległość Tuneli i Gór od środka obszaru gry.

Umieść kafelki Gór (po jednym na każdej z sześciu osi) oraz kafelki Tuneli (po jednym na każdej z czterech osi) w określonej odległości, w linii prostej biegnącej od środkowego kafelka.

Dwa ostatnie kafelki Gór dołóż w tej samej odległości, co kafelki Tuneli, na dwóch pozostałych osiach (tj. w miejscach, w których nie ma Tuneli). Kontynuuj wypełnianie kafelkami.

Przygotowując obszar gry możesz również ułożyć symetrycznie kafelki z terenami plemiennymi (tj. terenami zwykłymi przypisanymi do każdego plemienia na jego planszy gracza). Określ ich kolejność i zgodnie z nią dokładaj awerssem do góry wokół centralnego kafelka, budując coraz większe kręgi.



Rysunek 15: Obszar gry ułożona symetrycznie, z Górąmi w odległości 2 pól oraz Tunelami w odległości 5 pól od środka.

WYBÓR PLEMION I KOLEJNOŚĆ RUCHÓW

Ustal w dowolny sposób kolejność wykonywania tur przez graczy. Następnie w odwrotnej kolejności, zaczynając od ostatniego gracza, każdy wybiera jedno plemię, którym będzie grać.

WYBÓR KART: DOBIERZ SWOJĄ BRONĀ

Po wybraniu plemion gracze/drużyny dobierają karty, których będą używać podczas gry.

PODZIAŁ TALII

Użyj wszystkich 84 Kart Wzorów oraz Akcji, ignorując oznaczenia poziomów.

Podziel karty na stosy według ich rodzajów: Karty Wzorów z 3 ruchami, Karty Wzorów z 5 ruchami, Karty Zasadzek itd.

Karty Odbicie, Przejęcie i Szybkie Rozstawie połącz w jeden stos, potasuj je i odłóż zakryte.

Następnie rozdaj graczom wszystkie stosy, aby dobrali z nich karty dla siebie. Dzięki temu każdy z graczy będzie dysponował tym samym zestawem kart, z którego stworzy własną talię.

Z każdego stosu należy wybrać tyle kart danego rodzaju, aby każdy gracz otrzymał tę samą ich liczbę. Jeśli jest zbyt mało kart do równomiernego rozłożenia (np. 2 karty Szarży w rozgrywce 3-osobowej) odrzuć resztę zakrytego stosu. Nie będą one używane w tej rozgrywce.

WYBÓR KART PRZEZ GRACZA

Wszystkie karty posiadają Wartość Mocy wskazaną w prawym dolnym rogu, obok rzymskiej cyfry określającej jej poziom.

Każdy z graczy, z dobranych wcześniej kart, musi wybrać te, które stworzą jego talię na tę rozgrywkę.



Rysunek 16: Wartość Mocy karty Zwiadowcy wynosi 2.

- W grze 2-osobowej każdy z graczy wybiera maksymalnie 22 karty, których suma Wartości Mocy nie jest wyższa niż 44 punkty.
- W grze dla 3 i 4 graczy (podział dla rozgrywki drużynowej - patrz strona 18) każdy z graczy wybiera maksymalnie 16 kart, których suma Wartości Mocy nie jest wyższa niż 32 punkty.
- W grze 5-osobowej każdy z graczy zachowuje wszystkie dobrane na początku karty.

W rozgrywce dla 2, 3 i 4 graczy, osoba, która gra plemieniem Trojan, ma zwiększony limit kart o 2 oraz wybiera karty o Wartości Mocy większej o 4 punkty.

Pozostałe karty są odrzucane zakryte i nie będą używane podczas rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy z graczy, w określonej kolejności, wybiera Kartę Wzoru i umieszcza ją odkrytą na swojej planszy gracza. Następnie potasuj pozostałe karty z Twojej talii i dobierz na rękę 5 wierzchnich kart (6 dla Trojan). Pozostałe karty tworzą prywatny stos dobierania na całą rozgrywkę. Podczas gry zagrywasz i dobierasz karty zgodnie z podstawowymi zasadami. Jeśli stos dobierania będzie pusty, nie możesz dobierać nowych kart.

POCZĄTKOWE USTAWIENIE

W trybie strategicznym gracze mogą umieścić swojego Wodza na dowolnym, legalnym miejscu na obszarze gry, które znajduje się w odległości co najmniej jednego pola od innego Wodza (nie może być to kafelek z górą oraz tunelem).

TRYB DRUŻYNOWY

Tryb drużynowy pozwala czwórce graczy grać w parach przeciwko sobie. Każda drużyna ma wspólną talię oraz wspólnie punktuje na koniec gry. Zasady są zbliżone do trybu strategicznego z następującymi zmianami:

- Wybierz kolejność graczy w taki sposób, aby członkowie drużyn grali naprzemiennie. Plemiona wybierane są w odwrotnej kolejności, zaczynając od ostatniego gracza.
- Z przygotowanej talii drużyna musi wybrać 26 kart, których suma Wartości Mocy nie jest wyższa niż 52 punkty. Drużyna, w której znajduje się plemię Trojan, ma zwiększony limit kart o 2 oraz wybiera karty o Wartości Mocy większej o 4 punkty.
- Każdy z graczy wybiera z talii Kartę Wzoru i umieszcza ją odkrytą na swojej planszy gracza. Następnie pozostałe karty są tasowane, aby utworzyć jeden, wspólny stos dobierania dla drużyny. Każdy z graczy dobiera z niego wymaganą liczbę kart na rękę.

PUNKTACJA

W trybie strategicznym nie jest zalecane punktowanie za tereny plemienne, chyba że przy układaniu obszaru gry zostały one ułożone symetrycznie (patrz strona 16).

W rozgrywce bez drużyn punktacja jest taka sama, jak w podstawowej wersji gry.

Podczas gry obowiązują następujące zasady:

- Grupy Wojowników należące do graczy z tej samej drużyny nie mają wspólnych Wolności. Innymi słowy, takie grupy mogą teoretycznie schwytać siebie nawzajem.
- Jeśli grupa Wojowników zostanie schwytana, wszyscy więźniowie są przyznawani drużynie przeciwnej, nawet jeśli otaczali ją również Wojownicy złapanej drużyny.
- Karty Wzorów i Karty Akcji używane przez aktywnego gracza odnoszą się jedynie do jego Wojowników (*nie można poruszać Wojownikami współgracza z tej samej drużyny*).

W rozgrywce drużynowej para graczy koordynuje swoje siły, lecz nie integruje ich w jedną siłę.

Każdy gracz otrzymuje punkty za zdobyte tereny oraz więźniów. Jeśli korzystamy z terenów plemiennych doliczamy również punkty za ich kontrolowanie.

W rozgrywce drużynowej wyniki obu graczy z drużyny są sumowane. Zwycięża drużyna z większą liczbą punktów.

ZAŁĄCZNIK VI

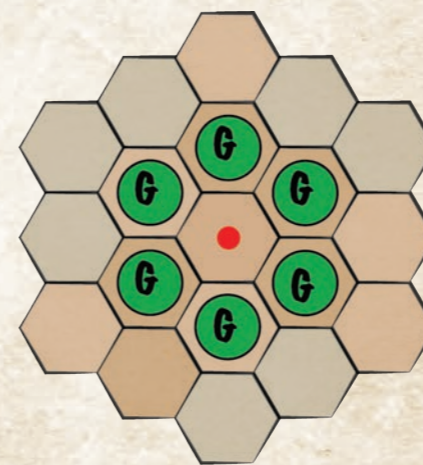
PORADY STRATEGICZNE

Zasady Mitropii są proste, jednak kryją w sobie złożone strategie. Możesz ich użyć, aby przechytrzyć przeciwnika i złapać go w pułapkę.

Kluczowe pojęcia, które przekazywane były przez pokolenia w każdym plemieniu to pojęcia **Życia i Śmierci** oraz **rola Oczu**.

Gdy Wojownicy wkraczają na pole bitwy, bronią swojego terytorium wydzielając obszary poprzez otaczanie ich własnymi Wojownikami i/lub krawędź gry oraz przeszkody.

Te wydzielone obszary nazywane są Oczami i reprezentują chronione terytorium, po którym wrogowie zwykle boją się stąpać. Oczy mogą być duże lub małe, ale muszą być całkowicie otoczone. Najmniejsze możliwe Oko to pojedynczy kafelek. Grupa z Okiem jest trudniejsza do schwytania. Dzieje się tak dlatego, że nawet jeśli grupa byłaby całkowicie otoczona, zawsze miałaby przynajmniej jedną Wolność (wewnątrz samego Oka). Zagranie Wojownika na Oko z jednym polem liczy się jako ruch „samobójczy” i dlatego nie można go wykonać.



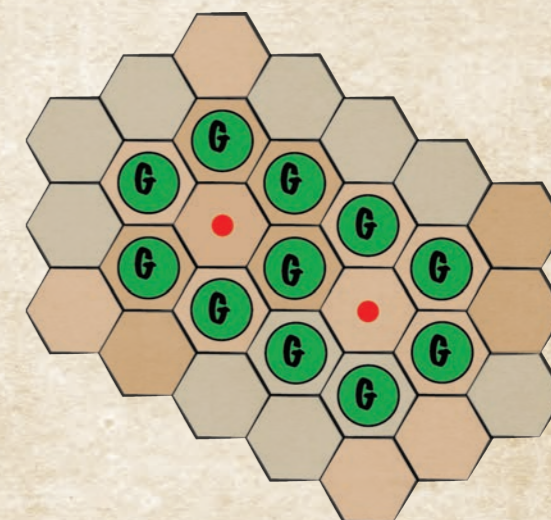
Rysunek 17: Przykład Oka. Czerwona kropka wskazuje samobójczy ruch dla każdego gracza, oprócz zielonego.

To dobra pozycja obronna.

Niestety, grupa, której Oko składa się tylko z jednego pola, może ostatecznie zostać schwytana.

Jeśli grupa zostanie całkowicie otoczona, tak, że nie miałaby żadnych Wolności poza samym Okiem, wtedy gracz grający „w Oko” schwytałby grupę, a tym samym uwolniłby dla siebie Wolności, aby uniknąć samobójstwa. Granie wewnątrz otoczonego Oka nie jest uważane za „samobójstwo”, ponieważ schwytanie jest rozpatrywane jako pierwsze, a Wojownicy usuwani przed sprawdzeniem samobójstwa.

Jeśli grupa ma Oko składające się z dwóch lub więcej pól, będzie prawie niezwyciężona w grze. Dzieje się tak, ponieważ przeciwnik znajdujący się w obrębie jednego pola Oka nigdy nie będzie mógł schwytania grupy (ponieważ drugie pole Oka zapewnia zbawienną Wolność). Nie dojdzie do tego nawet wtedy, gdy przeciwnik zagra kartę „Szybkie rozstawienie”, ponieważ dodatkowe ruchy są sekwencyjne, a nie jednoczesne.



Rysunek 18: Przykład grupy posiadającej dwa pojedyncze Oka. Obie czerwone kropki wskazują samobójcze ruchy dla każdego gracza, oprócz zielonego. Oznacza to, że żaden z tych ruchów nie może być wykonany przez przeciwnika.

PODZIĘKOWANIA

Mitropia istnieje tylko dzięki oddanemu wsparciu setek osób wspierających nas na Kickstarter, którzy urzeczywistnili ten projekt. Dziękujemy im wszystkim za wsparcie, a szczególnie tym, którzy poszli na całość, aby wesprzeć specjalną edycję Founders:

MECENASOWIE

EOIN GALLAGHER	JONATHAN DALE	KRISTINE JENNINGS	MEHDI MEDJAOU	SCOTT CRANTON
FRANCISCO MÉNDEZ VILAS	KEVIN PRICE	LORINDA BRANDON	NICOLAS VID GRENIÉ	TOMEK PLUSKIEWICZ

FUNDATORZY

ADAM	EMMALINE	KIN LANE	PILI GUERRA
ADAM WHITE	GARRETT GIRARD	KRISTOF VAN TOMME	PIOTREK MICHALIK
ALEX CHO	GERRY ROBILLARD	KROWE	PURPLE PHOENIX GAMES
ALEXANDER GRAHAM	GRAZYNA SZKLARZ	KRZYSZTOF HERÓD	RICH SHARPLES
ANCIENTONE	HANNA GRZYBOWSKA	LACHLAN DEAN	RICHARD GABLE
ANDREAS HOHMANN	HENRY SO, JR.	LAINE FULLER	RODABALLO
ANDREAS KALUZA	HUGO	LAURA BUCKLAND MASON	RUBÉN DURÁN BALDA
ANDREW J. WOOD	HUNGRY GAMER	LAURA HERITAGE	SALEM ALSUWEIDI
ANSGAR THEDE	IAN MACDONALD	LOGAN SHAFER	SAMI
ANTHONY ROSE / INOD	IAN MCFARLIN	ŁUKASZ ZIĘBACZ	SAMMY FONSECA
ARNAUD LAURET	IAN MCKELLAR	MACIEJ MORYC	SASHA MAGGIE ELLIE
ATTILA HALLGATÓ	IDA CHOJNACKA	MANFRED (4LEGSFITNESS.COM)	SIMONE UND RENÉ LÜCKHOFF
BENJAMIN GUINANE	INGLESE F.X	MARK CHESHIRE	SIR LUCAS MILLERUS
BILL DOERRFELD	IRAKLI NADAREISHVILI	MARIANNE SCHRÖDER	SJENG PLANTAZ
BOOGIE	ISAAC CLERENCIA	MATTHEW J. BRIGHTMAN	SŁAWOMIR KUBECKI
BORISLAV "KELESHINHO" GEORGIEV	JACLYN LIM	MATTHEW RAFFERTY	STEVEN MARSHALL
BRANDON ADKINS	JACOB JASKOV	MATTHEW WILLIAMS	TAVARNI LITTLETHORN
BRANDON L. GORMAN	JACOB LIEBECK	MATTHIAS HILPERT	TEEMU J. HEINIMÄKI
BRET "FUZIEY" ZELLER	JAMES HIGGINBOTHAM	MICAH	THE CASTRO KIDS
BRETT ROACH	JAMES MACDONALD	MICHAEL	THERESA HINES
CARA THE BLONDE UNICORN	JAN LAUWERS	MICHAEL LUCK	THOMAS MILLER
CHARLES PETER NYSTROM	JC DUARTE	MICHAL CICHRA	TIMOTHY GARDNER
COREY BRIGGS	JEREMIAH LEE	MICHAŁ RUSINEK	TOMMY RADEMAKER
CRAFTY JUGGLER	JÉRÔME LOUVEL	MIKEYMIKEH.	TRENT FAIRBROTHER
CRISTIAN E. CAROLI	JOHN MUSSER	NELSEN AND CYDNEY WITT	TUMBLING HEADS
DANI CATALAN	JONAS	OVE FREDRICKSON	TYLER SINGLETARY
DANIEL HINTON PAOLO	JOSHUA ROOT	PATRYK PESZKO	UMBERTO COUTANÇÃO
DANIEL TIVADAR	JULIEN ETIENNE-LOUIS FALCIONELLI	PAWEŁ ADAMCZUK	VANESSA RAMOS
DAVID DALY	KAMIL WIERZBOWSKI	PEDRO	VINCENT FUNG
DIDIER DI CESARE	KAROL GRZELAK	PETER BALSOM	WAYNE DAVY
DON ROSSMOORE	KAROL SUPLEWSKI	PETER GUAGENTI	WEST TODD
EDWARD	KATHERINE & ALEXANDER	PHILIP SAMS	ZACK BUSH
EMERYCH	KEN MACHACEK	BRAN NEWTON GAMES	

PROJEKT GRY

ANDRZEJ JARZYNA KERRIE SAEPHANH PIOTR ŻUCHOWSKI STEVEN WILLMOTT

OPRAWA GRAFICZNA I SKŁAD

Hans Krill / Altwhen
Jamie Noble / The Noble Artist
Instrukcja: Corey Stewart
Maty graczy: Mathew Wennergren

TŁUMACZENIA

polski: Anna Litwa, Maciej Moryc, Andrzej Jarzyna
francuski: Allen Boisclair
hiszpański: José Cerezo Navarro
włoski: Andrea Cogorno
niemiecki: Sylvia Bichelmeir

Dodatkowe podziękowania dla Hexy Studio za nieocenione wsparcie marketingowe.

Mitropia i jej koncepcje zostały opracowane przez zespół Timewarp Labs, a wszelkie prawa autorskie są zastrzeżone.