



MYCELIA

PRISMA

Expansion



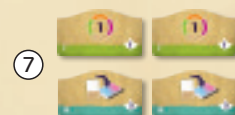
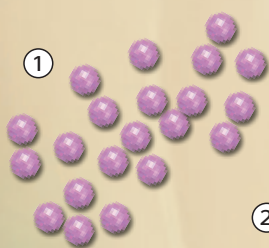
Ravensburger

Witaj ponownie w cudownym świecie Mycelii!

Po długim, ulewnym deszczu znów stawiasz kroki w zaczarowanym lesie. Wita Cię tęcza i migoczące, pryzmatyczne kałuże — zjawisko, jakiego nie widziałeś tu nigdy wcześniej. Z okazji Twojego powrotu Bogini Lasu obdarza Cię tajemniczymi darami... Wykorzystaj je mądrze, bo przed Tobą nowa, pełna magii przygoda!

Zawartość

- ① 40 pryzmatycznych kropli (+ 8 zapasowych)
- ② 4 strefy darów (1 kolor na osobę)
- ③ 2 karty przygotowania (dwustronne)
- ④ 1 znacznik pierwszego gracza (grzybek)
- ⑤ 1 pasek przysług (dla Świątyni Życia)
- ⑥ 1 miejsce na karty darów
- ⑦ 4 dodatkowe karty akcji (2 x f i 2 x g)
- ⑧ 2 dodatkowe pola świątynne
- ⑨ 4 pionki grzybki (po 1 z każdego koloru)
- ⑩ 34 liście podzielone na
9 x jedyńka, 10 x trójka, 9 x piątka, 6 x ósemka
- ⑪ 55 kart:
 - A 4 karty startowe "Viatica" (po 1 z każdego koloru)
 - B 1 pusta karta
 - C 20 kart rozszerzeń (10 sztuk, 2 x każda)
 - D 30 kart darów (15 sztuk, 2 x każda)



Opis

Mycelia - Prisma to rozszerzenie do gry. Aby z nim zagrać, potrzebujesz podstawowej wersji gry **Mycelia**. Zalecamy rozegranie co najmniej jednej partii przed rozpoczęciem rozgrywki z dodatkiem **Prisma**. Po przygotowaniu należy postępować zgodnie z poniższymi zasadami:

- Wszystkie zasady z podstawowej wersji gry **Mycelia** pozostają bez zmian.
- Dodatkowe zasady rozszerzenia gry, które są już zawarte w podstawowej wersji, również mają zastosowanie tutaj. W związku z tym weź **wszystkie 70** kart z gry **Mycelia** (40 podstawowych kart gry i 30 kart rozszerzenia) i potasuj je razem z **20 kartami rozszerzenia Prisma**, **(C)** aby utworzyć wspólną talię kart.
- **Mycelia - Prisma** może być rozgrywana przy użyciu dowolnej strony planszy z podstawowej gry **Mycelia**.

- **Mycelia – Prisma** wprowadza nowy rodzaj kropli zwanych **kroplami pryzmatycznymi**. ①



Podobnie jak jasnoniebieskie krople, **krople pryzmatyczne** są **kroplami rosy** i mogą być przesuwane oraz usuwane za pomocą kart, zgodnie z zasadami podstawowej gry. To samo dotyczy kart przedstawiających przezroczyste krople.

Przykład: Podczas swojej tury zagrywasz kartę **Marasmius rotula**. Na polu mchu znajduje się jedna kropla rosy i jedna kropla

pryzmatyczna. Możesz użyć tej karty, aby usunąć obie krople i umieścić je w Świątyni, ponieważ nie ma znaczenia, czy są to krople rosy, czy krople pryzmatyczne.

W **Mycelia - Prisma** najważniejszym celem podczas zagrywania kart jest usuwanie kropli – zarówno rosy, jak i pryzmatycznych!



Przygotowanie do gry *Mycelia - Prisma*

Przygotuj grę w taki sam sposób, jak w podstawowej wersji gry *Mycelia*, ale wykonaj także następujące czynności:

- Umieść pasek przystług ⑤ na wierzchu Świątyni Życia.
- Użyj jednej z nowych kart przygotowania, ③ aby odpowiednio umieścić 12 kropeł rosy i 10 kropli pryzmatycznych na swojej planszy gracza.
- Każdy otrzymuje strefę darów ② i umieszcza ją na górze swojej planszy do gry.
- Gracze dodatkowo otrzymują pionki grzybki w wybranym przez siebie kolorze ⑨.
- Każdy gracz otrzymuje swoją kartę startową A z pasującą runą (w prawym górnym rogu) jako **siódmą kartę startową**, która jest tasowana z pozostałymi kartami na początku gry.
- Umieść pionki graczy na ① polu **Start** na pasku przystług. Jest to pierwsze pole po strzałce zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- **Ważne:** Jeśli gracie w **mniej niż cztery osoby**, umieście pozostałe grzybki na pierwszym polu ① **przy trzech graczech** na drugim polu ② **przy dwóch graczach**. Te grzybki pozostają na swoich miejscach do końca gry.
- Potasuj karty darów D każdego koloru osobno i utwórz trzy odkryte stosy dobierania: z **zielonych, bursztynowych i fioletowych kart**. Umieść je na miejscu przeznaczonym dla kart darów, ⑥ tak, aby były widoczne dla wszystkich graczy.
- Potasuj 20 nowych kart rozszerzeń z dodatku *Mycelia - Prisma* C z talii 70 kart z gry *Mycelia*. Odkryj jak zwykle pięć wierzchnich kart i ułóż je w rzędzie.



Nowe zasady rozgrywki w *Mycelia – Prisma*

1) Przysługi i krople pryzmatyczne

- Za każdym razem, gdy gracz usuwa kroplę pryzmatyczną z planszy (bezpośrednio lub za pośrednictwem pola Świątyni), natychmiast otrzymuje **jedną przysługę**.
- Użyj swojego pionka grzybka, aby dodać przysługę na pasku przysług. **Za każdą** otrzymaną **przysługę** przesunąć swój pionek o jedno pole do przodu.
- Ważne: Pomijaj **wszystkie pola zajęte przez** pionki innych graczy. **Zawsze ustawiaj swój pionek na następnym wolnym polu na pasku.**



Przykład: Gracz umieścił dwie krople pryzmatyczne na polu Świątyni i otrzymał dwie przysługi. Może więc przesunąć swój pionek o dwa wolne pola do przodu na pasku przysług, pomijając pionki stojące przed nim.

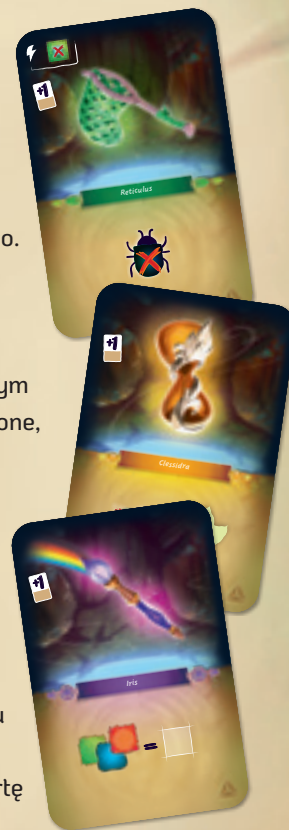
- Jedynymi wyjątkami są pole startowe oraz fioletowe pole na końcu paska przysług – na tych polach może znajdować się jednocześnie kilka pionków.
- Jeśli gracz znajduje się już na ostatnim polu paska i otrzyma dodatkową przysługę, zostaje ona **utracona**. Pozostaje na ostatnim polu, dopóki nie kupi karty daru.
- Możliwe jest również zdobycie przysługi poprzez efekty kart, jeśli ten symbol widnieje na karcie. W takim przypadku gracz natychmiast przesuwa swój pionek do przodu na pasku przysług.

- Gdy symbol bonusu oznacza, że **kilku graczy może umieścić krople pryzmatyczne na polu Świątyni** i przesunąć swoje pionki grzybki, należy zwrócić uwagę na **kolejność!** Zaczniście zgodnie z ruchem wskazówek zegara, od gracza siedzącego po lewej stronie osoby, która właśnie wykonuje swoją turę.



2) Kup karty darów

- Możesz **wykorzystać przysługi do kupowania kart darów**.
- **Koszt karty darów** zależy od jej koloru: zielonego, bursztynowego lub fioletowego.
- Można również wykorzystać „bardziej wartościowe” kolory do kupowania **tańszych darów**. Na zielonym możesz kupić tylko zielone dary, na bursztynowym możesz kupić dary bursztynowe lub zielone, a na fioletowym możesz kupić dary w dowolnym kolorze.
- Aby **kupić kartę darów**, wróć swoim pionkiem na pole startowe na pasku przysług.
- Jeśli użyjesz droższego koloru, aby zapłacić za tańszą kartę darów, i tak musisz wrócić na pole startowe na pasku przysług.
- Następnie należy wziąć odpowiednią kartę ze stosu i **umieścić ją na szczycie swojej talii, tak jak pozostałe karty**.



Uwaga: **Podobnie jak inne karty, niektóre karty darów mają jednorazowy efekt, który działa natychmiast** – jest to oznaczone błyskawicą w lewym górnym rogu karty.



Wszyscy gracze otrzymują ten bonus **tylko raz**, w momencie zakupu karty darów i nigdy więcej później.

- Miejsce z kartami darów nie musi być uzupełniane, ponieważ trzy karty są dostępne do zakupu na odkrytych stosach. Jeśli stos jest pusty, niestety nie ma już żadnych kart darów w danym kolorze.

3) Zagrywanie kart darów

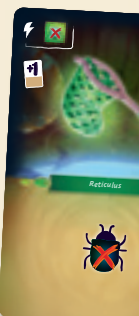
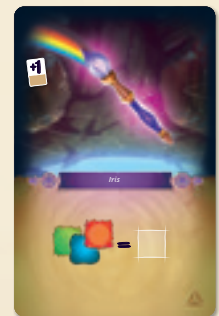
- **Karty darów to nowy rodzaj kart, które działają inaczej niż zwykłe karty.**
- Kiedy dobierzesz trzy nowe karty na końcu swojej tury (lub na początku gry), musisz **natychmiast** umieścić karty darów w swojej strefie darów po ich dobraniu.
- To samo dotyczy sytuacji, gdy możesz **dobrać karty** podczas swojej tury, zawsze musisz wyłożyć **karty darów natychmiast**.
- **Zawsze** umieszczaj **karty darów** na górze swojej **strefy darów**. Znajduje się tam miejsce na **dowolną liczbę kart darów**.
- Każda karta daru ma po lewej stronie liczbę (od 0 do 3). Określa ona, **ile nowych kart musisz natychmiast wybrać ze swojej talii na rękę**, gdy umieszczasz tę kartę darów w strefie darów.
- **"Przygotowanie"** – czyli wykładanie kart darów i dobieranie nowych kart, można wykonać **przed swoją turą**, czyli podczas tury innych graczy. Nie szkodzi, jeśli zapomnisz i zrobisz to dopiero na początku swojej tury.
- **Ważne:** Karty darów nie są jak inne karty, które należy **natychmiast** odłożyć na stos kart odrzuconych po ich użyciu. Pozostają one odkryte w Twojej strefie darów przez całą turę gracza.

- Większość kart darów zapewnia **specjalną zdolność**, która działa przez **cały czas trwania tury gracza**.
- Symbole na dole karty daru przypominają o tej **specjalnej** zdolności. Przegląd oraz objaśnienia działań wszystkich kart darów można znaleźć na końcu instrukcji.
- **Ważne:** Podobnie jak w przypadku innych kart – możesz korzystać z tych zdolności, ale zawsze możesz również dobrowolnie zrezygnować z ich użycia.
- Na końcu swojej tury musisz opróżnić swoją strefę darów. Umieść wszystkie karty darów w tym obszarze na stosie kart odrzuconych razem z innymi kartami. Dopiero potem możesz dobrać karty na swoją następną turę (możliwe, że po ich przetasowaniu).

Przykład:

Charlotte rozpoczęła przygotowania do swojego ruchu już podczas tur innych graczy. Na koniec swojej poprzedniej tury dobrała trzy karty ze swojej talii, w tym dwie karty darów.

Od razu zagrała obie karty darów, umieszczając je w swojej strefie darów. Następnie dobrała jedną kartę za każdą z nich, dzięki czemu na początku swojej tury miała ponownie trzy karty w ręce.



Dodatkowe cechy szczególne i warianty w grze Mycelia – Prisma

Uzupełnianie: Jeśli Świątynia jest pełna, a ty użyjesz karty zasobów, do gry wchodzi jedna lub dwie nowe krople rosy, tak jak w grze podstawowej. Krople pryzmatyczne nie są dodawane.

Akcja podstawowa – karta akcji a: Możesz także użyć akcji a, aby zamienić trzy karty darów w ich miejscu. Jeśli używasz akcji a, musisz zdecydować, czy chcesz zamienić pięć swoich odkrytych kart, czy odłożyć trzy wierzchnie karty darów pod spód ich stosów.



Usuwanie kart: Znasz już tę mechanikę z podstawowej gry Mycelia. Nowością jest to, że od teraz możesz usuwać karty nie tylko ze stosu kart odrzuconych, ale również te, które znajdują się w Twojej strefie darów.



Odnowienie kart: Ten symbol oznacza nową mechanikę w grze. Podobnie jak przy usuwaniu kart, możesz wybrać dokładnie jedną kartę ze swojego stosu kart odrzuconych lub ze strefy darów. Umieść tę kartę z powrotem na wierzchu swojego stosu dobierania. Jeśli zdecydujesz się poddać odnowieniu kartę daru ze strefy darów, jej efekt natychmiast przestaje obowiązywać w bieżącej turze.

Przykład:

Nadszedł moment na turę Charlotte. Zagrała trzy karty. Dwie karty darów znacznie ułatwiają jej ruch, umożliwiając zignorowanie wszystkich krajobrazów i symboli żuka. To szczególnie przydatne w przypadku kart **Phallus indusiatus** oraz **Cyptotrama asprata**.



Koniec gry

Koniec gry Mycelia – Prisma przebiega tak samo jak koniec gry Mycelia, z jednym wyjątkiem:

Jeśli więcej niż jeden gracz zdoła oczyścić z kropli swoją planszę w ostatniej rundzie, wygrywa ta osoba spośród nich, która ma więcej liści. Jeśli nastąpi remis, wygrywa ten gracz, który ma więcej przysług na koniec gry. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.



Rozgrywka Mycelia - Prisma dla jednego gracza



Do rozgrywki w pojedynkę nie są potrzebne żadne dodatkowe elementy. Przygotowanie i przebieg gry są zasadniczo takie same jak w grze podstawowej, z następującymi różnicami:

- **Gwidyon nadal zaczyna z 20 kroplami rosy, nawet jeśli Ty teraz masz do dyspozycji 22 krople rosy i krople przyrmatyczne.**
- Gwidyon nadal nie otrzymuje żadnych zasobów, gdy zostaje użyta karta zasobów.
- Umieść pasek przysług na wierzchu Świątyni Życia i przygotuj go tak, jak w rozgrywce **dla 2 graczy**:
 - Umieść niewykorzystane pionki grzybki na pierwszych dwóch polach.
 - Oprócz swojego pionka, umieść także drugi — należący do **Gwidyona** — na polu 0 na pasku (Gwidyon lubi grać żółtym grzybkiem, ale możesz dać mu pionek w innym kolorze, jeśli wolisz).
- Potasuj i ułóż w stos karty darów na ich miejscu, zgodnie z opisem przygotowania gry.
- Podobnie jak w standardowej rozgrywce, w rozgrywce w pojedynkę również możesz zdobywać karty darów.
- Gwidyon nie ma możliwości zakupu żadnych kart, ani nie może wziąć żadnych kart darów z ich stosów.
- **Gwidyon nigdy nie rozdaje darów. Jego pionek grzybka przesuwa się do przodu na pasku tylko podczas gry.**

Kiedy Gwidyon przesuwa się na pasku przysług?

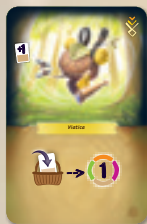
Za każdym razem, gdy **Gwidyon tasuje swoją talię kart** (gdy zostaje mu tylko jedna zakryta karta po zakończeniu tury), należy wykonać następujące czynności:

- 1) Przesuń pionek Gwidyona o jedno pole do przodu na pasku przysług. **Gwidyon przestrzega tych samych zasad, co Ty:** przeskakuje inne pionki (w tym Twój) i zatrzymuje się na następnym wolnym polu.
- 2) **Wymień karty darów:** weź wierzchnią kartę z każdego stosu (zielonego, bursztynowego i fioletowego) i umieść ją na spodzie odpowiedniego stosu.
- 3) Następnie rozpoczynasz ponownie swoją turę i gra toczy się dalej.

Uwaga: W Mycelia — Prisma nieco łatwiej jest wygrać z Gwidyonem. A może uda ci się zwyciężyć nawet wtedy, gdy Gwidyon będzie miał na swoim stosie liści tylko 17 lub 18 kropel rosy?



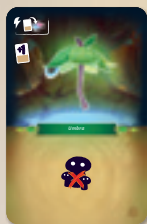
Przegląd kart darów



Viatica (karta startowa):

Dobierz **jedną kartę**, gdy zagrywasz tę kartę.

Jeśli podczas tej tury **kupisz kartę** (ale nie z miejsca z kartami darów), otrzymujesz jedną przysługę. Dotyczy to każdej karty kupionej spośród tych wystawionych — dlatego możesz skorzystać z tej karty wielokrotnie.



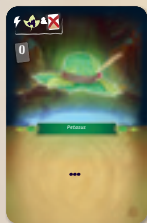
Umbra:

⚡ Jeśli **kupisz** tę kartę daru, możesz **natychmiast** odnowić jedną kartę.

Dobierz **jedną kartę**, gdy zagrywasz tę kartę.

Zignoruj bonus dla innych graczy na swoich kartach w tej turze. Jeśli zagrasz kartę z tym symbolem , **inni gracze nic nie otrzymują**. Dotyczy

to również zakupu kart, których jednorazowy efekt ⚡ wpłynąłby na inne osoby. To również wygasa.

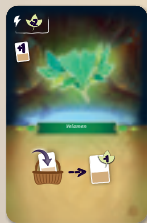


Petasus:

⚡ Jeśli kupisz tę kartę daru, natychmiast **otrzymujesz** cztery liście i możesz usunąć jedną kartę.

Zagrywając tę kartę, nie dobierasz żadnych nowych kart.

Ta karta daru **nie działa** w trakcie twojej tury, ale jej jednorazowy efekt ⚡ jest naprawdę **potężny!**

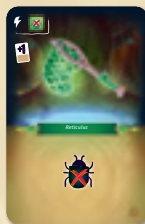


Velamen:

⚡ Jeśli **kupisz** tę kartę daru, **natychmiast** otrzymujesz dwa liście.

Dobierz **jedną kartę**, gdy zagrywasz tę kartę.

Płać o **jeden liść mniej** za każdą kartę, którą kupisz z 5 odkrytych podczas swojej tury.

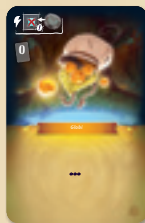


Reticulus:

⚡ Jeśli **kupisz** tę kartę daru, możesz **natychmiast** usunąć jedną kroplę z pola mchu.

Dobierz **jedną kartę**, gdy zagrywasz tę kartę.

Zignoruj symbol żuka  na swoich kartach w tej turze. Na polu nadal musi znajdować się **przynajmniej** tyle kropeł, ile jest wskazane na karcie, ale **może też być ich więcej**. **Zignoruj również symbol żuka** na kartach z jednorazowym efektem ⚡, które kupujesz w tej turze.



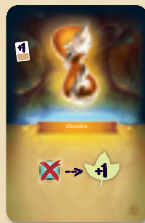
Globi:

⚡ Jeśli kupisz tę kartę daru, **wyberz jedno pole z dokładnie jedną kroplą**. Usuń ją, a na tym miejscu **natychmiast** umieść pole świątyni. Możesz je od razu wykorzystać.

Zagrywając tę kartę, nie dobierasz żadnych nowych kart.

Ta karta daru **nie działa** w trakcie twojej tury, ale jej jednorazowy efekt ⚡ jest naprawdę **potężny!**

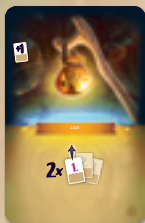
Uwaga: **Jeśli najpierw zagrasz Reticulusa, a następnie w tej samej turze kupisz Globiego, możesz zignorować symbol żuka** . Dzięki temu możesz skorzystać również z pola, na którym znajduje się więcej niż jedna kropla, i usunąć je wszystkie. Warunek jest jeden: na wybranym polu **musi** znajdować się przynajmniej jedna kropla.



Clessidra:

Dobierz **jedną kartę**, gdy zagrywasz tę kartę.

Otrzymujesz jeden liść **za każdym razem, gdy w tej turze** usuniesz kroplę ze swojej planszy i umieścisz ją w Świątyni. Dotyczy to zarówno kropeł rosy, jak i kropeł pryzmatycznych.

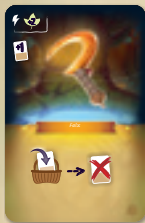


Lux:

Dobierz **jedną kartę**, gdy zagrywasz tę kartę.

Podczas swojej tury zagrywasz kartę z ręki dwukrotnie. Jeśli karta pozwala wybrać jedną z opcji, przy drugim zagraniu możesz wybrać inną.

Uwaga: Jeśli najpierw zagraasz **Reticulusa**, a następnie w tej samej turze kupisz **Głobiego**, możesz zignorować **symbol żuka**. Dzięki temu możesz skorzystać również z pola, na którym znajduje się więcej niż jedna kropla, i usunąć je wszystkie. Warunek jest jeden: na wybranym polu **musi** znajdować się przynajmniej jedna kropla.



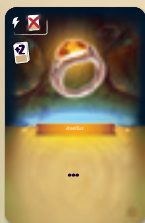
Falx:

⚡ Jeśli kupisz tę kartę daru, natychmiast otrzymujesz dwa liście.

Dobierz **jedną kartę**, gdy zagrywasz tę kartę.

Za każdym razem, gdy **kupisz** kartę w tej turze, możesz usunąć jedną ze swoich kart. Usuwasz kartę ze stosu odrzuconych lub ze strefy

darów. Nowo kupioną kartę połóż, jak zwykle, na swojej talii dobierania. Ten efekt nie działa, jeśli kupujesz karty darów za punkty przysługi.

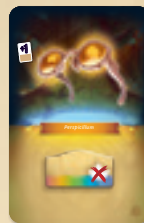


Anellus:

⚡ Jeśli **kupisz** tę kartę daru, możesz **natychmiast** usunąć jedną kartę ze swojego stosu odrzuconych.

Dobierz **dwie karty**, gdy zagrywasz tę kartę.

Ta karta daru nie ma żadnej dodatkowej funkcji podczas twojej tury.

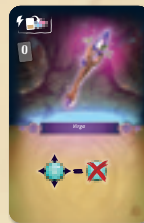


Perspicillum:

Dobierz **jedną kartę**, gdy zagrywasz tę kartę.

W tej turze możesz bezpłatnie użyć **wszystkich swoich kart akcji** – od a do g, znajdujących się pod twoją planszą.

Ważne: Nadal każdą kartę akcji możesz wykorzystać tylko raz podczas swojej tury!



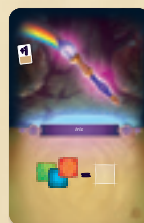
Virga:

⚡ Kupując tę kartę daru, zyskujesz możliwość **natychmiastowego odnowienia** jednej karty.

Zagrywając tę kartę, **nie dobierasz żadnych nowych kart**.

Każdy symbol „Ruchu” na twoich kartach w tej turze traktowany jest jako symbol „Usunięcia”.

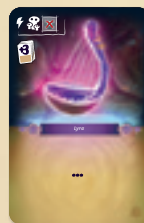
Za każdym razem, gdy masz przesunąć kroplę, **natychmiast** usuwasz ją z planszy. Dotyczy to również kart, które pozwalają na natychmiastowy ruch kropli przez ich jednorazowy efekt ⚡.



Iris:

Dobierz **jedną kartę**, gdy zagrywasz tę kartę.

W tej turze nie przejmuj się krajobrazami widniejącymi na kartach – **każda z nich działa na każdym polu**, nawet na tych pokrytych ziemią!



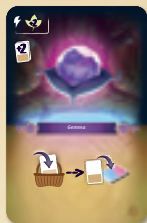
Lyra:

⚡ Jeśli kupisz **tę kartę daru**, **twoi współgracze mogą natychmiast** usunąć po jednej kropli z dowolnego pola.

Dobierz **trzy karty**, gdy zagrywasz tę kartę.

Ta karta daru nie ma żadnej dodatkowej funkcji podczas twojej tury.





Gemma:

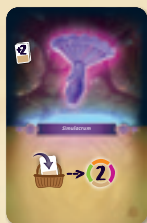
⚡ Jeśli **kupisz** tę kartę daru, **natychmiast** otrzymujesz **dwa liście**.

Dobierz **dwie karty**, gdy zagrywasz tę kartę.

Za każdym razem, gdy w tej turze **kupisz** kartę z odkrytych kart, możesz **odnowić** jedną ze swoich kart. Efekt działa przy każdej kupionej karcie, więc możesz z niego skorzystać **wielokrotnie** podczas swojej tury.

Efekt ten nie działa, jeśli kupujesz karty z miejsca darów za punkty przystugi.

Ważne: Możesz odnowić także karty darów ze swojej strefy darów – nawet tę konkretną kartę! **Pamiętaj** jednak, że w momencie, gdy karta daru przestaje znajdować się w twojej strefie darów, jej efekt **natychmiast przestaje działać**.



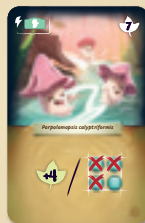
Simulacrum:

Dobierz **dwie karty**, gdy zagrywasz tę kartę.

Za każdym razem, gdy w tej turze kupisz odkrytą kartę, otrzymujesz dwie przystugi. Dotyczy to każdej kupionej karty, więc ten efekt może zostać uruchomiony wielokrotnie w trakcie jednej tury.

Efekt ten nie działa, jeśli używasz punktów przystugi do zakupu kart z miejsca darów.

Karty akcji f i g



Gdy kupisz jedną z tych dwóch kart, **natychmiast** dobierz kartę akcji **f** lub **g** i dodaj ją do swojego zestawu kart akcji pod planszą, zgodnie ze standardowymi zasadami.

Ważne: Możesz dodać do swojej planszy **maksymalnie cztery** karty akcji! Jeśli otrzymasz ich więcej, musisz odrzucić jedną wybraną kartę akcji.



Karta akcji **f** umożliwia płacenie **dwoma liśćmi** w każdej turze w zamian za **jedną przystugę**.



Karta akcji **g** umożliwia płacenie **trzema liśćmi** w każdej turze w zamian za odnowienie jednej karty.

Ważne: Masz możliwość użycia **kart akcji już w turze**, w której je otrzymasz.



© 2026

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com/service

Autor oraz wydawca pragną podziękować wszystkim graczom testowym za ich wyjątkowe zaangażowanie i wiele cennych uwag.

Gorące podziękowania także dla Dietera Heinzlera z doradztwa grzybiarskiego miasta Ravensburg.

Autor: Daniel Greiner

Ilustracje: Fabian Jödden, Justin Chan

Kierownictwo artystyczne: Chiara Bellavite

Opracowanie techniczne: Tobias Kesselring

Projekt instrukcji: KniffDesign

Redakcja: Matthias Karl