

Altaria

STARCIE WYMIARÓW

INSTRUKCJA

GRA PLANSZOWA



Altaria

STARCIE WYMIARÓW

Wprowadzenie

Istnieje wiele wymiarów - alternatywnych wszechświatów, w których historia toczy się równolegle różnymi torami. Nieprzekraczalne granice wieloświata utrzymują Kryształ Wymiarów. Władzę nad Kryształami można zdobyć jedynie dzięki przedostaniu się na dryfującą w przestrzeni kosmicznej wyspę Altarię i przejęciu kontroli nad trzema potężnymi ołtarzami. W każdym świecie znajduje się ukryty portal prowadzący do Altarii, który można uruchomić tylko poprzez równoczesną aktywację w dwóch wymiarach...

Historia zaczyna się w świecie Harmionii, gdzie podczas misji ekspedycyjnej grupa poszukiwaczy natrafia na prastary runiczny artefakt. Po przeprowadzeniu badań okazuje się,

że jest on portalem, który ku zdziwieniu badaczy zostaje aktywowany. Świat Harmonii wyznacza grupę bohaterów do zbadania tajemniczego zjawiska. Jest to przejście na Altarię.

Na wyspie bohaterowie zauważają drugi portal z którego wyłaniają się istoty z alternatywnej rzeczywistości - świata Chaosu, pełnego kataklizmów i nieustannej walki o przeżycie. Wrogie istoty to alter ego bohaterów Harmonii, które chcą zawiązać innymi światami.

Zamierzają osiągnąć to poprzez zniszczenie Kryształów Wymiarów, dzięki czemu granice między wymiarami uległyby zatarciu.

Uporządkowany świat Harmonii zostaje zagrożony, aby go ocalić bohaterowie muszą zniszczyć portal Chaosu lub go dezaktywować przez zdobycie kontroli nad trzema ołtarzami Altarii.

Stań oko w oko z potężnym przeciwnikiem. Zdecyduj czy chcesz stanąć po stronie Chaosu i zdobyć władzę nad nowymi ziemiami, czy reprezentować broniący się przed Chaosem świat Harmonii, walczący o utrzymanie ładu. Decyzja należy do Ciebie...

Spis elementów:



Plansza z wyciąganymi elementami terenu



20 Kart Bohaterów



20 Kart Zdarzeń



9 Kart Terenu



60 Żetonów Bohaterów (20 w wersji zdrowy, 20 ranny, 20 martwy). Szary rewers oznacza bohatera, który już wykonał akcję.



43 sześciokątne Żetony Mocy, (12 wielkich, 31 zwykłych), 4 dla każdego bohatera + 3 dodatkowe (z karty Zdarzeń).



3 Ołtarze (dwustronne czerwono-niebieskie).

34 Znaczniki:



Odrodzenie



Motywacja



Przymusowy ruch



Krwawienie



Wyczerpanie



Znacznik Tury



Dwustronny żeton gracza z Inicjatywą.



6 Kryształków

Niniejsza instrukcja i 2 karty pomocy.

Przygotowanie do gry

- (1) Planszę należy rozłożyć na środku stołu tak, aby przed każdym graczem znajdowało się pole z czerwonym lub niebieskim portalem. Od teraz posiadacz niebieskiego portalu jest nazywany niebieskim graczem i wszystkie niebieskie elementy w grze są względem niego sojusznice. Analogicznie jest z posiadaczem czerwonego portalu.
- (2) Każdy gracz losuje jedną kartę terenu. Następnie gracze uzupełniają puste pola sześciokątnymi elementami terenu na swojej połowie planszy tak, jak zostało to przedstawione na wylosowanej karcie.
- (3) Żeton tury należy umieścić na pierwszym polu licznika tur dowolnego z graczy.
- (4) Gracze losują po 3 karty bohaterów i układają je losowo jedna obok drugiej wzdłuż własnej krawędzi planszy. (Przy pierwszej rozgrywce zaleca się wybranie przez obydwu graczy kart bohaterów: Nasaya, Slurg oraz Morgath).
- (5) Gracze umieszczają żetony odpowiednich bohaterów ze zdrowym wizerunkiem w pozycji gotowy (kolorowy) zgodnie z rozmieszczeniem kart bohaterów – odpowiednio po lewej, na środku i po prawej stronie na polach sąsiadujących z własnym portalem.
- (6) Losowo wybrany gracz otrzymuje żeton Inicjatywy.
- (7) Pozostałe żetony oraz znaczniki należy umieścić obok planszy.

Cel gry

Gracz **zwycięża natychmiastowo** jeśli uzyska kontrolę nad trzema ołtarzami jednocześnie lub gdy jego bohater przemieści się na pole portalu przeciwnika.

Jeżeli w przeciągu **siedmiu tur** żadnemu z graczy nie uda się wykonać jednego z powyższych zadań, zwycięzcą zostaje gracz który kontroluje więcej ołtarzy. W przypadku kiedy obaj gracze będą kontrolować taką samą liczbę ołtarzy następuje remis.



Przebieg rozgrywki

Rozgrywka składa się z 7 tur, każda tura podzielona jest na 3 fazy. W każdej z tych faz należy wykonać następujące punkty:

1) Wyznaczenie gracza z Inicjatywą

Żeton Inicjatywa otrzymuje gracz, który kontroluje więcej ołtarzy.

Jeżeli obaj gracze kontrolują taką samą liczbę ołtarzy, Inicjatywę otrzymuje ten, kto nie posiadał jej w poprzedniej fazie.



Żaden z graczy nie posiada ołtarza - a więc kontrolują taką samą ich liczbę: 0

Czerwony gracz kontroluje 2 ołtarze, niebieski tylko 1.



2) Akcje bohaterów

Gracz z Inicjatywą określa, kto wykonuje akcję jako pierwszy.

Pierwszy gracz wybiera jednego ze swoich bohaterów będących w pozycji gotowy i wykonuje nim akcję, po czym odwraca jego żeton na pozycję zmęczony (strona z czarno-białym portretem). Drugi gracz postępuje w taki sam sposób.

W akcji bohater może w dowolnej kolejności używać umiejętności, płacąc za nie punktami akcji.

Punkty akcji bohaterowie otrzymują na początku akcji, ich liczba jest uzależniona od aktualnej fazy:

- bohater wykonujący akcję w fazie pierwszej otrzymuje 1 punkt akcji,
- w fazie drugiej – 2 punkty akcji,
- w fazie trzeciej – 3 punkty akcji.

Niewykorzystane punkty akcji przepadają.

Każdy bohater wykona swoją akcję dokładnie raz w ciągu tury.



Czerwonemu graczowi pozostało dwóch bohaterów w pozycji "gotowy", wybiera jednego z nich, przeprowadza nim akcję i odwraca go na pozycję "zmęczony".

3) Obrót sześciokątnych żetonów mocy

Gracz z Inicjatywą obraca wszystkie leżące na planszy żetony mocy o jedną ściankę w prawo, w wybranej przez siebie kolejności.



Po zakończeniu każdej tury należy kolejno:

- (1) Martwych bohaterów przywrócić do zdrowia, jeżeli posiadają co najmniej 4 znaczniki odrodzenia.



Gracz odrzuca 4 znaczniki odrodzenia z karty martwego bohatera i zamienia jego żeton na zdrowy.

- (2) Przesunąć żeton tury na następne pole (jeśli jest to koniec 7 tury następuje koniec gry).
- (3) Odwrócić wszystkich bohaterów na planszy na pozycję gotowy.

Umiejętności bohaterów wykorzystywane w akcji

Podczas trwania akcji bohater może użyć umiejętności o danej nazwie tylko raz.

Ruch - Koszt: 1 punkt akcji.

Bohater przemieszcza się na sąsiednie pole.

Bohaterowie nie mogą się przemieścić na nieprzekraczalne pola: Góry, Jeziora i pola z bohaterem (zdrowym lub rannym). Przemieszczając się na pole Dżungla w trakcie swojej akcji bohater musi wydać dodatkowy punkt akcji albo położyć na swojej karcie znacznik "Wyczerpanie".

Atak - Koszt: 2 punkty akcji.

Bohater rani wybranego, sąsiadującego z nim wrogiego bohatera.

Trzy żetony określają stan zdrowia bohatera: zdrowy, ranny, martwy. Jeżeli bohater, będąc zdrowy, zostanie zraniony, zamienia swój żeton na ranny. Jeżeli ranny bohater zostanie zraniony, wówczas zamienia swój żeton ranny na martwy. Zamieniany żeton bohatera należy ustawić w tej samej pozycji (gotowy lub zmęczony).



Żeton mocy - Koszt: 1 punkt akcji.

Bohater stawia na planszy swój żeton mocy.

Każdy żeton mocy należy stawiać w kolorze gracza wykonującego akcję (kolor sojusznicy). Działanie żetonu mocy jest przedstawione na karcie bohatera. Obok miniaturki żetonu znajduje się zasięg jego stawiania.



Żetony stawia się na wolnych polach terenu trawa oraz dżungla. Wolne pole oznacza, że nie znajduje się na nim żeton mocy ani bohater. Na planszy mogą znajdować się tylko 4 żetony z tą samą ilustracją.

Liczba symboli przy krawędziach żetonu odzwierciedla liczbę faz, w trakcie których będzie on się znajdował na planszy: W momencie postawienia żetonu na planszy należy go ustawić zielonym symbolem w kierunku krawędzi niebieskiego gracza.

Wraz z każdym obrotem żetonu zbliża się czas jego odrzucenia z planszy. W momencie kiedy ostatni, brązowy symbol na żetonie ustawiony jest w kierunku krawędzi niebieskiego gracza i ma zostać obrócony, odrzucamy go z planszy. Mówimy wówczas, że żeton wykonał pełny obrót.

Krawędź planszy niebieskiego gracza.



Wraz z końcem każdej fazy wszystkie żetony mocy na planszy są obracane o jeden symbol w prawo

Istnieją dwa rodzaje żetonów:



Zwykły żeton mocy (mniejszy sześciokąt) - zostaje odrzucony z planszy po przemieszczeniu się bohatera na pole z tym żetonem.

Wielki żeton mocy (większy sześciokąt) - mimo wejścia bohatera na pole z tym żetonem, żeton pozostaje na planszy. Wielki żeton mocy zasłania całkowicie pole na którym jest położony, anulując dotychczasowe cechy tego pola (dżungla przestaje być dżunglą).



Bohater używając umiejętności żetonu mocy, zamiast stawiać nowy żeton, może odnowić leżący już na planszy swój żeton. Odnowienie oznacza ponowne ustawienie żetonu mocy zielonym symbolem w kierunku krawędzi niebieskiego gracza. Niemożliwe jest odnowienie wielkiego żetonu na którym stoi bohater.



Żetony mocy mogą mieć właściwości aktywne i bierne opisane za pomocą piktogramów na kartach postaci.

Występują 3 symbole uruchamiające właściwość aktywną żetonu:



- po pełnym obrocie



- po przemieszczeniu na żeton dowolnego bohatera



- po pełnym obrocie lub po przemieszczeniu na żeton dowolnego bohatera

Jeżeli podczas aktywacji żetonu mocy zostanie aktywowany drugi żeton, należy wstrzymać rozpatrywanie efektu pierwszego żetonu do czasu całkowitego rozpatrzenia efektu drugiego żetonu.

Zasięg i Odległość

Wiele umiejętności zawiera pojęcie zasięgu. Np.: "X jest w zasięgu 3 od Y" oznacza, że X znajduje się na 3 polu (lub bliżej) od Y, na drodze sąsiadujących ze sobą pól.

Niektóre pola blokują widoczność. Takie pola nie mogą być częścią drogi wyznaczającej zasięg, jednakże mogą być polami docelowymi. Np.: Jeśli pole blokujące zasięg znajduje się dokładnie między X i Y (blokując widoczność w linii prostej), musimy liczyć zasięg okrężną drogą względem tego pola.

Odległość to najdalsze pole działania zasięgu.



Pola w zasięgu 4 od Fizzla.



Pola w odległości 2 od Fizzla.

Rodzaje pól terenu



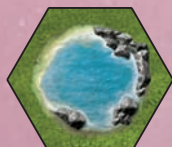
Trawa

Podstawowy rodzaj pola.



Góra

Blokuje widoczność. Nieprzekraczalność.



Woda

Nieprzekraczalność.



Portal

Blokuje widoczność. Nieprzekraczalność (dla właściciela).



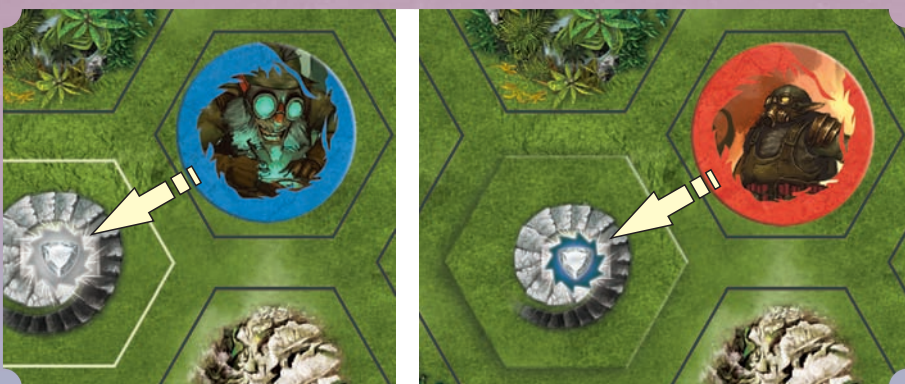
Dżungla

Blokuje widoczność. Przemieszczając się na to pole w trakcie swojej akcji, bohater może zapłacić dodatkowy 1 punkt akcji, jeżeli tego nie zrobi otrzymuje znacznik "wyczerpanie". W przypadku kiedy bohater zostanie przemieszczony na to pole poza swoją akcją nie przyniesie to negatywnych efektów.



Ołtarz

Bohater znajdujący się na tym polu przejmuje go, kładąc na niego ołtarz w kolorze swojego portalu. Gracz kontroluje ten ołtarz dopóki nie znajdzie się na nim bohater drużyny przeciwnej.



Znaczniki

Bohaterowie otrzymują znaczniki np. poprzez wejście w interakcję z niektórymi żetonami mocy. Otrzymane znaczniki, gracze kładą na kartach bohaterów. Jeżeli bohater ma otrzymać znacznik w trakcie swojej akcji, otrzymuje go natychmiast po swojej akcji (znacznik nie działa więc na bohatera w aktualnej akcji).

Motywacja



Podczas otrzymywania punktów akcji bohater odrzuca ten znacznik i otrzymuje dodatkowo 1 punkt akcji.

Wyczerpanie



Podczas otrzymywania punktów akcji bohater odrzuca ten znacznik i odejmuje 1 punkt akcji.

Krwawienie



Bohater może odrzucić ten znacznik w swojej akcji kosztem 2 punktów akcji. Końcem akcji bohater odrzuca ten znacznik i zostaje zraniony.

Przymusowy ruch



Bohater może odrzucić ten znacznik w momencie użycia umiejętności Ruch. Z końcem akcji bohater odrzuca ten znacznik i zostaje zraniony.

Odrodzenie



Bohater jeśli jest martwy musi zgromadzić przynajmniej 4 takie znaczniki aby końcem tury wrócić do zdrowia.

Martwy bohater

W momencie kiedy żeton bohatera zostaje zamieniony na martwy, należy zdjąć wszystkie znaczniki z karty tego bohatera nie rozpatrując ich efektów.

Martwego bohatera obowiązują specjalne zasady:

- zamiast punktów akcji otrzymuje taką samą liczbę znaczników odrodzenia, które gromadzi na swojej karcie bohatera.
- traci cechę nieprzekraczalność – bohater przemieszczając się na pole z martwym bohaterem musi go przesunąć na sąsiadujące wolne pole.

Martwy bohater nie przejmuje ołtarza, nawet jeśli się na nim znajduje.



Fizzle przemieszczając się na pole z martwym Tectonem przemieszcza go na sąsiadujące wolne pole.



Tecton przejmie ołtarz w momencie przywrócenia do zdrowia.

Martwy bohater nie może być celem działania żadnej umiejętności ani żetonu mocy.

Pod koniec tury wszyscy martwi bohaterowie posiadający minimum 4 znaczniki odrodzenia stają się zdrowi i odrzucają wszystkie swoje znaczniki odrodzenia.



Pełne zasady gry

Zasady gry przedstawione do tej pory uczą zasad podstawowych. Jeśli czujesz, że chciałbyś wzbogacić rozgrywkę o dodatkowe elementy, czytaj dalej!

Podczas przygotowania do gry:
- Połóż jedną wylosowaną kartę z talii zdarzeń przy bocznej krawędzi planszy, następnie umieść talię zdarzeń awersem do góry tuż za wylosowaną kartą (przyszła karta zdarzeń jest zawsze widoczna).



Grę należy wzbogacić o następujące zasady:

Do rozegrania każdej z tur należy użyć aktualnej karty zdarzeń - jest to karta zdarzeń przylegająca do bocznej krawędzi planszy. Karty zdarzeń posiadają po lewej stronie kolumnę składającą się z 3 liczb. Każda z liczb informuje ile punktów akcji będą mieli bohaterowie wykonujący akcję odpowiednio:
w pierwszej fazie - górna liczba,
w drugiej fazie - środkowa liczba,
w trzeciej fazie - dolna liczba.



1 FAZA
2 FAZA
3 FAZA



Z końcem tury, po odwróceniu bohaterów na pozycję gotowy - należy dodatkowo umieścić wierzchnią kartę z talii zdarzeń w miejsce aktualnej karty zdarzeń.

Bohaterowie mogą używać umiejętności "Zdarzenie".

Zdarzenie - Koszt: **1 punkt akcji + kryształ**.

Bohater korzysta z zasady podanej na aktualnej karcie zdarzeń.

Kryształy

Każdy bohater zyskuje zdolność przechowywania jednego kryształu. Bohater może zdobyć kryształ poprzez interakcję z sojusznicznym żetonem mocy. Sposób interakcji konieczny do zdobycia kryształu jest zależny od rodzaju symboli znajdujących się na krawędziach żetonów mocy:

Przybliżeniowy

Bohater otrzymuje kryształ w momencie gdy zostaje przemieszczony z pola w odległości większej niż 1 na pole sąsiadujące z tym żetonem.



Oddaleniowy

Bohater otrzymuje kryształ w momencie gdy zostaje przemieszczony z pola sąsiadującego z tym żetonem na pole w odległości większej niż 1.



Aktywacyjny

W momencie kiedy ten żeton wykona pełny obrót lub kiedy bohater zostanie na niego przemieszczony wtedy wszyscy sojusznicy bohaterowie, sąsiadujący z tym żetonem otrzymują kryształ.



Po przemieszczeniu się Raggora na żeton, Isabel otrzyma kryształ.



Jeżeli żeton wykona pełny obrót, Isabel i Raggor otrzymają kryształy.

Twórczy

Sąsiadujący z tym żetonem sojusznicy bohater otrzymuje kryształ jeśli postawi żeton mocy.



Sąsiadując z twórczym żetonem, Isabel postawiła żeton i otrzymuje kryształ.

Martwy bohater nie może otrzymać kryształu.

Kryształy posiadają następujące cechy:

- Bohater musi wykorzystać zdobyty kryształ aby użyć umiejętności Zdarzenie.

- Po śmierci bohater zamienia posiadany kryształ na 1 znaczek odrodzenia.

- Po zakończeniu 7 tury, posiadane przez sojusznicznych bohaterów kryształy dodawane są do sumy kontrolowanych ołtarzy w celu wyłonienia zwycięzcy.



Po zakończeniu 7 tury - gracz czerwony posiada 2 ołtarze oraz 1 kryształ, gracz niebieski 1 ołtarz oraz 2 kryształy - w takim wypadku rozgrywka kończy się remisem!

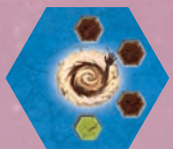
Objaśnienie elementów Żetony mocy bohaterów



SLURG

Anuluje blokowanie widoczności pola, na którym się znajduje.

○ Po zniknięciu, przyciąga sąsiadującego bohatera na pole, na którym znajdował się ten żeton mocy. Jeżeli kilka bohaterów sąsiaduje - wybiera gracz z inicjatywą.



Bohater otrzymuje znacznik "Przymusowy ruch".

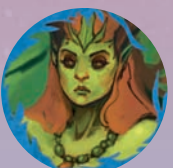


RAGGOR

○ Przyciąga wszystkich bohaterów w odległości 2, o jedno pole w kierunku tego żetonu mocy tak, aby z nim sąsiadowali (bohaterowie którzy musieliby przejść więcej niż jedno pole nie zostają przyciągnięci). Jeżeli bohater ma dwa możliwe pola na które może zostać przyciągnięty - pole wyznacza gracz z inicjatywą. Również on rozstrzyga kolejność przyciągania.

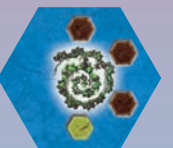


Bohater otrzymuje znacznik "Przymusowy ruch".



NASAYA

Bohater przemieszcza się na najbliższe pole dżungla. Jeśli istnieje więcej niż jedno najbliższe pole dżungla - wybiera gracz z inicjatywą. Jeśli wszystkie najbliższe pola dżungla mają cechę nieprzekraczalność wówczas umiejętność nie zadziała.



Jeżeli ten żeton mocy jest aktywowany stojąc na dżungli - nic się nie dzieje.



ISABEL

Bohaterowie w zasięgu 2 od tego żetonu mocy mogą używać umiejętności posługując się tym żetonem, jak gdyby sami nim byli (bohaterowie za pomocą umiejętności "Ruch" mogą rozkazać temu żetonowi ruszyć się jedynie na wolne pola trawa lub dżungla).



Bohater otrzymuje znacznik "Przymusowy ruch".



TECTON

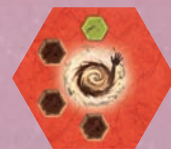
Blokada widoczności, nieprzekraczalność.

○ Wszyscy sąsiadujący z tym żetonem mocy bohaterowie otrzymują znacznik "Przymusowy ruch".

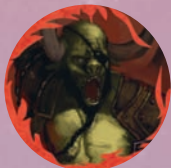


MALOKAN

○ Wszyscy sąsiadujący z tym żetonem mocy bohaterowie przemieszczają się na pola znajdujące się po przeciwległych stronach tego żetonu (bohaterowie na przeciwległych stronach zamieniają się miejscami). Gracz z inicjatywą rozstrzyga kolejność przemieszczania.

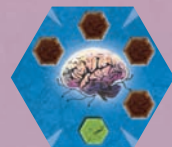


Bohater otrzymuje znacznik "Krwawienie".

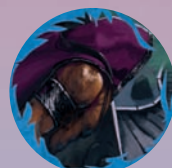
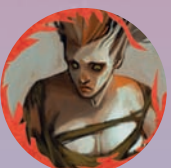


ILIATH

Sojusznicy bohaterowie w zasięgu 2 od tego żetonu mocy zyskują umiejętności bohatera znajdującego się na tym żetonie, ponadto mogą używać umiejętności posługując się żetonem tego bohatera, jak gdyby sami nim byli.



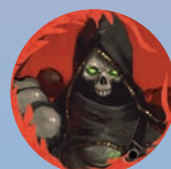
Bohater otrzymuje znacznik "Wyczerpanie".



VESHIR

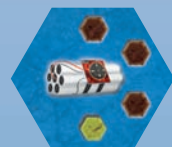
Blokuje widoczność

○ Ten żeton mocy lub bohater na niego wchodzący zamienia się miejscami z sąsiednim żetonem. Jeśli ten żeton jest wielki i jest na nim bohater - zostaje również przemieszczony. Jeśli więcej niż jeden żeton mocy sąsiaduje w momencie aktywacji - wybiera gracz z inicjatywą. Żeton zamienia się miejscami także kiedy wykona pełny obrót - znikając równocześnie.

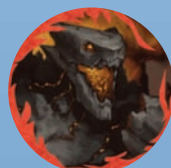


FIZZLE

○ Wszyscy sąsiadujący bohaterowie zostają odepchnięci o jedno pole w linii prostej od tego żetonu mocy. Gracz z inicjatywą rozstrzyga kolejność odpychania.



Bohater otrzymuje znacznik "Krwawienie".



MORGATH

Bohater otrzymuje znacznik "Wyczerpanie".



Objaśnienie elementów Karty zdarzeń



1. Imitacja - Skopiuuj sąsiadujący żeton i postaw go w zasięgu 2 w tej samej pozycji lub odnowiony. Żeton należy stawiać zawsze w sojusznicznym kolorze.



3. Podstęp - Postaw sojuszniczy żeton mocy w zasięgu 2, będący odzwierciedleniem żetonu, który mógłby postawić sąsiadujący bohater.



5. Manewr - Przenieść sąsiadujący żeton mocy na inne sąsiadujące pole. Jeżeli na docelowym polu już stoi żeton wówczas zamieniają się miejscami (nie można w ten sposób przenieść wielkiego żetonu na którym stoi bohater).



7. Odepchnięcie - Zniszcz sąsiadujący sojuszniczy żeton mocy. Ten żeton nie może być zwrócony zielonym symbolem w kierunku krawędzi niebieskiego gracza. Przenieść sąsiadującego bohatera na pole w odległości 1 od niego - nie sąsiadujące z bohaterem wykonującym akcję.



9. Przyciąganie - Przenieść bohatera w odległości 2, na sąsiadujące pole między nim a bohaterem wykonującym akcję.



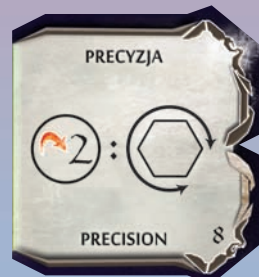
2. Zamiana - Zamień się miejscami z sojuszniczym bohaterem w zasięgu 2.



4. Presja - Zniszcz sąsiadujący sojuszniczy żeton mocy i rozpatrz efekt "po przemieszczeniu na żeton" na wybranym bohaterze w zasięgu 2 od bohatera wykonującego akcję lub przenieść ten żeton na pole w zasięgu 2 od bohatera wykonującego akcję (nie można w ten sposób przenieść wielkiego żetonu na którym stoi bohater).



6. Modlitwa - Wybrany sojuszniczy bohater w zasięgu 2 będąc:
zdrowym - otrzymuje znacznik "Motywacja",
rannym - zostaje uleczony,
martwym - otrzymuje 2 znaczniki odrodzenia.
(Uwaga: wyjątkowo martwy bohater może stać się celem tej umiejętności).



8. Precyzja - Obróć żeton mocy w zasięgu 2 o dowolną liczbę symboli w dowolną stronę.



10. Wsparcie - Połóż żeton mocy "Posiłki" w zasięgu 1.
Pełny obrót : Właściciel żetonu może przenieść na ten żeton wybranego sojusznika w zasięgu 3.

Autorzy gry: Piotr Kubicius & Paweł Siemek
Opracowanie grafiki: Katarzyna Dziadkowiec
Ilustracje: Michał Bernat
Koordynator projektu: Marcin Tomczyk
Tłumaczenie wersji angielskiej: Anna Skudlarska, Russ Williams

Specjalne podziękowania dla: Marcin Badura, Darek i Karolina Mindur, Krzysiek Kubicius, Remek Krajewski, Arek Winiarski, Marcin Mazurek, Paweł Macura, Asia Rewig, Maja Siemek, Filip Rydzewski, Mateusz Szupik.



© 2014 Axel-Malina

Axel-Malina
Rynek 38
32-410 Dobczyce
Polska
www.axel.pl
axel@axel.pl