

Tłumaczenie Kart Polityki

Tłumaczenie dla sklepu REBEL.pl wykonał Tomasz Z. Majkowski

Ancient Artifact

Starożytny artefakt

„Czy powinniśmy go uruchomić? Możemy na tym skorzystać lub narazić się na wielkie niebezpieczeństwo.”

Za: Rzuć kością. *Jeśli wypadnie 1-5*, wszystkie oddziały i statki w systemie Mecatol Rex zostają zniszczone, a wszystkie floty i oddziały planetarne w systemach sąsiednich otrzymują po trzy rzuty bojowe (trafienie na 5 i więcej).

Jeśli wypadnie 6-10, wszyscy gracze otrzymują natychmiast wybrane przez siebie dwa rozwinięcia Technologii (wciąż muszą spełniać wymagania, choć jedna z wybranych technologii może być wymaganiem drugiej).

Przeciw: Odrzuć tę kartę.

Aggressive Strategy

Agresywna strategia

„Musimy posiadać siłę i wizję...”

Za: Każdy z graczy w kolejności rozgrywki może natychmiast wykorzystać Zdolność Dodatkową Karty Strategii, którą wybrał, nie płacąc za to Żetonami Dowodzenia z Zasobów Strategicznych

Przeciw: Przez resztę rundy żaden gracz nie może wykorzystywać Zdolności Dodatkowej Kart Strategii.

Arms Reduction

Redukcja uzbrojenia

„Czy tego właśnie chcecie? Nabijać kabzę handlarzom śmiercią?”

Za: Każdy gracz musi zniszczyć wszystkie swoje Pancerniki, poza dwoma i wszystkie swoje Krażowniki, poza czterema. Karta nie wpływa na pozostałe rodzaje statków.

Przeciw: Gracze muszą wykorzystać planety posiadające czerwoną specjalizację technologiczną.

Checks and Balances

Kontrola i równowaga

(PRAWO)

„Już nigdy agresywna polityka jednej rasy nie zagrozi pokojowi w galaktyce.”

Za: Gdy gracz wybiera Kartę Strategii podczas Fazy Strategii, musi dać ją **innemu graczowi**, który nie ma jeszcze Karty Strategii.

Przeciw: Każdy z graczy musi natychmiast przekazać swoją Kartę Strategii graczowi po lewej.

Closing the Wormholes

Zamknięcie tuneli

(PRAWO)

„Widziałem tam demony! Potwory, pożerające całe statki!”

Za: Floty nie mogą dłużej przemieszczać się za pomocą tuneli czasoprzestrzennych.

Przeciw: Każdy z graczy, którzy posiadają floty w systemach zawierających tunele musi odrzucić z każdej z nich po jednym statku nie będącym Myśliwcem.

Clown of Thalnos

Korona Thalnosa

(PRAWO)

„Tłumy klęką przed tym symbolem władzy...”

Wybierzcie gracza

Siły Naziemne wybranego gracza otrzymują +1 do rzutów bojowych.

Code of Honor

Kodeks honorowy

(PRAWO)

„Walczyliśmy zatem tak, jak czynili nasi czcigodni przodkowie. Niech nikt nie błaga o litość, nikt jej bowiem nie okaże.”

Za: Floty nie mogą wycofywać się ani uciekać z Bitew Gwiazdnych.

Przeciw: Odrzuć tę kartę.

Colonial Redistribution

Redystrybucja kolonii

„Nierówność to nieśmiertelność!”

Za: Gracz posiadający najwięcej punktów zwycięstwa (wybierzcie losowo w razie remisu) musi wybrać jedną ze swoich planet i zniszczyć wszystkie stacjonujące na niej jednostki Sił Naziemnych. Gracz ten musi następnie wybrać spośród przeciwników posiadających najmniej punktów zwycięstwa. Wybrany przez niego przeciwnik może natychmiast umieścić trzy darmowe jednostki Sił Naziemnych na tej planecie i przejąć nad nią kontrolę.

Przeciw: Odrzuć tę kartę.

Colonization Licensing

Licencja na kolonizację

(PRAWO)

„Zdajesz sobie sprawę, ile papierkowej roboty wymaga podbicie cywilizacji?”

Za: Przed wykonaniem desantu planetarnego na neutralną planetę gracz musi wydać przynajmniej tyle zasobów, ile wynosi wartość zasobów tej planety.

Przeciw: Wszyscy gracze muszą, jeśli to możliwe, natychmiast wykorzystać jedną wybraną planetę na każde trzy planety poza Systemem Ojczystym, które kontrolują.

Compensated Disarmament

Rekompensata za rozbrojenie

„Wojny unikać trzeba za wszelką cenę – i tę cenę gotowi jesteśmy zapłacić.”

Wybierzcie planetę

Wszystkie Siły Naziemne na tej planecie zostają zniszczone, a gracz, który ją kontroluje, zachowuje kontrolę i otrzymuje jeden Towar za każdy zniszczony oddział.

Conventions of War

Prawo wojenne

(PRAWO)

„Nie możemy pozwolić, by fundamenty ekonomii naszej galaktyki stanowiły cel działań wojennych.”

Za: Pancerniki i Słońca Bojowe nie mogą bombardować planet, na których znajdują się Stacje Kosmiczne.

Przeciw: Każdy z graczy głosujących przeciw musi natychmiast, jeśli to możliwe, wybrać jedną swoją Stację Kosmiczną, znajdującą się poza Systemem Ojczystym, i przenieść ją do uzupełnień.

Core Stability

Zasadnicza stabilność

(PRAWO)

„Polityka i dążenia narodowe powinny być znacznie przejrzystsze.”

Za: Podczas każdej Fazy Statusu gracze ciągną Karty Akcji i układają je na stole, koszulkami w dół. Następnie gracz o najwyższych niewykorzystanych wpływach wybiera Kartę Akcji jako pierwszy, spośród pozostałych wybiera posiadać drugich co do wysokości niewykorzystanych wpływów i tak dalej.

Przeciw: W tej rundzie nie ciągnie się żadnych Kart Akcji.

Cost Overruns

Dziura budżetowa

„Nie obchodzi mnie, jak to zrobisz. Masz odzyskać kontrolę nad wydatkami państwa.”

Za: Każdy z graczy musi, jeśli to możliwe, odrzucić jeden ze swych Towarów za każdą planetę, którą kontroluje.

Przeciw: Odrzuć tę kartę.

Council Elder

Przewodniczący Rady

(PRAWO)

„Daliście mi władzę, więc będę z niej korzystać.”

Wybierzcie gracza

Dajcie tę kartę wybranemu graczowi. Może on odrzucić ją zaraz po pociągnięciu Karty Polityki wymagającej „wybrania”. W czasie głosowania liczą się tylko głosy tego gracza.

Council's Censure

Sprzeciw Rady

(PRAWO)

„Nie możemy pozwolić, by rozpasana agresja tego łotrowskiego mocarstwa trwała!”

Wybierzcie gracza

Wybrany gracz musi odrzucać dwa Żetony Dowodzenia ze swoich Zasobów Strategicznych, by wybierać w czasie Fazy Strategii Strategię Imperialną.

Dispute Resolution

Rozstrzygnięcie sporu

„Obydwaj twierdźcie, że te planety należą do was... Dość! Od teraz nie należą do nikogo! Koniec sporów!”

Wybierzcie dwie planety

Wybierzcie dwie planety kontrolowane przez dwóch różnych graczy. Zniszczcie znajdujące się na nich Siły Naziemne i PSD. Wybrane planety odzyskują neutralność. Nie możecie wybrać ani planet w Systemach Ojczystych, ani Mecatol Rex.

Economic Revitalization

Odrodzenie ekonomiczne

„Jakże możemy zwać się istotami cywilizowanymi, kiedy dzieci naszych braci umierają z głodu?”

Wybierzcie gracza

Wybrany gracz otrzymuje jeden Towar ze Strefy Towarowej każdego przeciwnika, o ile to możliwe.

Fleet Regulations

Regulacje dotyczące floty

(PRAWO)

„Flota tak ogromnych rozmiarów służyć może tylko do jednego.”

Za: Żaden z graczy nie może posiadać więcej niż pięć Żetonów Dowodzenia w Zaopatrzeniu Floty.

Przeciw: Każdy gracz otrzymuje jednej Żeton Dowodzenia ze swoich Uzupełnień. Musi położyć go w Zaopatrzeniu Floty

Forced Economic Independence

Wymuszona niezależność ekonomiczna

„Pora, by nauczyli się radzić sobie sami.”

Wybierzcie dwóch graczy

Ułóżcie znaczniki kontroli wybranych graczy na tej karcie. Póki to prawo obowiązuje, nie mogą oni zawierać ze sobą umów handlowych. Jeśli przed wyborem posiadali umowę handlową, zostaje natychmiast zerwana.

Free Trade

Wolny handel

(PRAWO)

„Niech znikną bariery i niech wszystkie rasy podejmą handel, który jest filarem bogactwa.”

Za: Za każdym razem gdy gracz otrzymuje Towary za swoje umowy handlowe, otrzymuje jednej dodatkowy Towar.

Przeciw: Wszyscy gracze muszą, jeśli to możliwe, odrzucić dwa Towary ze swoich Stref Towarowych.

Holder of Mecatol Rex

Władca Mecatol Rex

„Władcy należy się cała chwała dzisiejsza i przyszła.”

Za: Gracz, który kontroluje Mecatol Rex może natychmiast wybrać i odrzucić jedno obowiązujące prawo.

Przeciw: Gracz kontrolujący Mecatol Rex może natychmiast umieścić dwie darmowe jednostki Sił Naziemnych na tej planecie.

Holy Planet of Ixth

Święta planeta Ixtha

(PRAWO)

„Widziałem tam cudowne ruiny, które natchnęły mnie spokojem i zachwyceniem!”

Wybierzcie planetę

Do końca gry na tej planecie nie można produkować oddziałów. (Nie można wybrać planety w Systemie Ojczystym.)

Humane Labor

Humanitaryzm

(PRAWO)

„Mrą jak muchy. Warunki w jakich pracują są bezdyskusyjnie i niezaprzeczalnie nieludzkie.”

Za: Limit produkcyjny Stacji Kosmicznych zostaje zmniejszony do 2.

Przeciw: Przez resztę rundy żadna Stacja Kosmiczna nie może produkować oddziałów

Imperial Academy

Akademia Imperialna

(PRAWO)

„Z tej wspaniałej instytucji wyjdą jutrzejsi przywódcy, dzięki którym sięgniemy dalej, niż kiedykolwiek przedtem.”

Za: Podczas wykorzystywania Zdolności Dodatkowej Strategii Logistycznej gracze zdobywają Żeton Dowodzenia za dwa wpływy (zamiast trzech).

Przeciw: Odrzuć tę kartę.

Imperial Containment

Sprzeciw Imperialny

„Nie ugniemy się przed tyranią silnych!”

Za: Gracz (lub gracze) posiadający najwięcej planet poza Systemem Ojczystym musi przez resztę rundy odrzucać jeden Żeton Dowodzenia z Puli Dowodzenia za każdy Żeton Dowodzenia który kładzie na planszy podczas Akcji Taktycznych.

Przeciw: Odrzuć tę kartę.

Imperial Mandate

Przyzwolenie Imperialne

„Nie możemy zgodzić się, by galaktyka wylała się w dalszą wojnę. Jak najszybciej trzeba przywrócić Imperium.”

Za: Każdy z graczy otrzymuje dwa punkty zwycięstwa.

Przeciw: Każdy gracz traci jeden punkt zwycięstwa.

Imperial Peace

Pokój Imperialny

(PRAWO)

„Musimy stworzyć przynajmniej jedną oazę pokoju w tej rozdartej wojną galaktyce.”

Za: Gracze nie mogą dokonywać Inwazji na Mecatol Rex

Przeciw: Mecatol Rex to jedyna planeta, na którą gracze mogą dokonać w tej rundzie inwazji.

Labor Force Politics

Partia robotnicza

(PRAWO)

„Gdy robotnicy są zadowoleni, politycy są zadowoleni”

Za: Wpływy i zasoby na planetach zostają zamienione.

Przeciw: Przez resztę rundy gracze mogą produkować oddziały w tylko jednej Stacji Kosmicznej.

Limits to Individual Power

Ograniczenie potęgi osobistej

(PRAWO)

„Garstka nie może terroryzować większości!”

Za: Wszyscy gracze muszą natychmiast odrzucić tyle Kart Akcji, by zostało im w ręku maksymalnie trzy. Za każdym razem, gdy ciągną Kartę Akcji, muszą odrzucać karty, by zostały im tylko trzy.

Przeciw: Wszyscy gracze muszą, jeśli to możliwe, odrzucić losową Kartę Akcji.

Mass Mobilization

Powszechna mobilizacja

„Wszyscy oni są na liście poborowych! A jeśli ci się nie podoba, sam możesz się na niej znaleźć.”

Za: Podzielcie sumę głosów „za” przez 5. Każdy gracz może rozmieścić tyle jednostek Sił Naziemnych na planetach, które kontroluje.

Przeciw: Przez resztę rundy żaden gracz nie może budować Sił Naziemnych.

Minister of Commerce

Minister Handlu

(PRAWO)

„Ktoś musi uregulować ten cały handel – i tym kimś jestem ja.”

Wybierzcie gracza

Dajcie tę kartę wybranemu graczowi. Podczas każdej Fazy Statusu wybrany gracz otrzymuje jeden Towar od każdego gracza posiadającego przynajmniej jeden aktywny kontrakt handlowy.

Minister of Exploration

Minister Eksploracji

(PRAWO)

„Wśród gwiazd czekają na nas cuda, a moim przeznaczeniem jest je odkryć.”

Wybierzcie gracza

Dajcie tę kartę wybranemu graczowi. Otrzymuje on jeden Towar za każdym razem, gdy przeprowadzi udany desant planetarny na neutralnej planecie.

Minister of Internal Security

Minister Bezpieczeństwa Wewnętrznego

(PRAWO)

Wybierzcie gracza

„Bezpieczeństwo Rady jest ważniejsze, niż prawa jakiejkolwiek jednostki.”

Dajcie tę kartę wybranemu graczowi. Może on w każdej chwili ją odrzucić, by zniszczyć do czterech oddziałów Sił Naziemnych na Mecatol Rex.

Minister of Policy

Minister Spraw Wewnętrznych

(PRAWO)

„Jest tak zawałony dokumentami, że nie można się do niego dostać!”

Wybierzcie gracza

Dajcie tę kartę wybranemu graczowi. Podczas Fazy Statusu otrzymuje on dodatkową Kartę Akcji.

Minister of War

Minister Wojny

(PRAWO)

„Stałem się śmiercią, pożeraczem światów.”

Wybierzcie gracza

Wybrany gracz może wydać Żeton Dowodzenia z Zasobów Strategicznych by zadać jedno automatyczne trafienie przed pierwszą turą każdej Bitwy Gwiezdnej, w której uczestniczy. Przeciwnik ponosi straty natychmiast i nie może odpowiedzieć ogniem.

New Constitution

Nowa konstytucja

„Musimy wprowadzić radykalne zmiany w przyszłości, by oczyścić naszą przeszłość.”

Za: Wszystkie obowiązujące prawa zostają odrzucone. Każdy z graczy musi, jeśli to możliwe, wybrać i wykorzystać dwie planety.

Przeciw: Gracz posiadający najwięcej niewykorzystanych wpływów może wybrać i odrzucić jedno obowiązujące prawo.

Official Sanction

Oficjalne sankcje

„Okrucieństwa tego osobnika są niestety przerażającą prawdą. Trzeba go powstrzymać!”

Wybierzcie gracza

Przez resztę rundy wybrany gracz nie może dokonać inwazji na neutralną planetę ani na planetę kontrolowaną przez przeciwnika.

Open the Trade Routes

Otwarcie szlaków handlowych

„Musimy nieść bogactwo handlu do najdalszych granic galaktyki.”

Za: Każdy gracz otrzymuje dwa Towary.

Przeciw: W tej rundzie każdy gracz musi oddawać Towary, które normalnie by otrzymał, graczowi po swojej lewej.

Planetary Conscription

Pobór planetarny

(PRAWO)

„Musimy lepiej integrować populację wywalanych przez nas, pozbawionych praw planet, z naszym państwem.”

Za: Za każdym razem, gdy gracz zdobywa kontrolę nad neutralną planetą, może wziąć jednostkę Sił Naziemnych ze swoich uzupełnień i umieścić ją na tej planecie.

Przeciw: Przez resztę rundy żaden gracz nie może wykonać desantu planetarnego na neutralną planetę.

Planetary Security

Bezpieczeństwo planetarne

(PRAWO)

„Na planetach tych panoszy się korupcja i bezprawie! Musimy postarać się o bezpieczeństwo naszych kolonii.”

Za: Planety nie znajdujące się w Systemach Ojczystych, na których nie znajduje się przynajmniej jeden oddział Sił Naziemnych natychmiast odzyskują neutralność.

Przeciw: Odrzuć tę kartę.

Prophecy of Ixth

Prorocтво Ixtha

„Wybraniec latał będzie z ognistymi ptaki, a te go nie spalą.”

Wybierzcie gracza

Przez resztę gry Myśliwce wybranego gracza otrzymują +1 do rzutów bojowych.

Wybrany traci tę zdolność, jeśli w każdej rundzie gry nie wyprodukuje przynajmniej dwóch Myśliwców.

Public Execution

Publiczna egzekucja

„Musi umrzeć za swe zbrodnie przeciwko Radzie – uczynimy zatem z jego śmierci przykład...”

Wybierzcie gracza

Wybrany gracz trafi wszystkie Karty Akcji, jego planety zostają wykorzystane i otrzymuje -1 do rzutów bojowych na resztę rundy.

Repeal

Apelacja

„Czas przyznać, że ta Rada nie zawsze umiała najrozwężniej przewidzieć w jaki sposób powinna postępować.”

Wybierzcie obowiązujące prawo

Odrzućcie wybrane prawo

Regressive Rhetoric

Przeciwko postępowi

(PRAWO)

„Bezmyślna pogoń za innowacją kosztować nas będzie potępienie!”

Za: Koszt wszystkich Technologii wzrasta o 2. Gracz, który nie skorzystał ze Zdolności Dodatkowej Strategii Technologicznej może zamiast tego pociągnąć Kartę Akcji.

Przeciw: Każdy z graczy musi, jeśli to możliwe, odrzucić jedną Kartę Akcji.

Regulated Conscription

Ograniczenie poboru

„Nasze planety nie mają dość zasobów, by utrzymać tak ogromne armie!”

Za: Od tej pory jednostki Sił Naziemnych kosztują 1 zasób za jedną. Gdy grający Federacją Sol korzysta ze swojej zdolności specjalnej, może umieścić na planszy tylko jedną jednostkę Sił Naziemnych za każdy wydany Żeton Dowodzenia.

Przeciw: Odrzuć tę kartę.

Research Grant

Grant naukowy

(PRAWO)

„Jeśli spodziewamy się prawdziwego przełomu, musimy zgodzić się ponieść jego koszt.”

Za: Wszystkie planety zapewniające premię do technologii zapewniają ją od tej pory do wszystkich kolorów Technologii.

Przeciw: Przez resztę rundy nie można kupować ani zdobywać Technologii ogólnych (żółtych).

Resource Management

Zarządzanie zasobami

(PRAWO)

„To prosta kwestia ustalenia priorytetów i specjalizacji.”

Za: Gracze nie mogą zmieniać położenia Żetonów Dowodzenia na Karcie Rasy podczas Fazy Statusu.

Przeciw: Każdy gracz posiadający trzy lub więcej Kart Akcji musi natychmiast odrzucić dwie z nich.

Revote

Powtórne głosowanie

„Czas naprawić głupie błędy przeszłości!”

Wybierzcie obowiązujące prawo

Po wybraniu prawa głosujcie nad nim ponownie.

Science Community Speaker

Przedstawiciel środowisk naukowych

(PRAWO)

„To zaszczyt, móc służyć Radzie moym przenikliwym intelektem. Wybraliście dobrze.”

Wybierzcie gracza

Wybrany gracz może korzystać ze Zdolności Dodatkowej Strategii Technologicznej bez wydawania Żetonu Dowodzenia z Zasobów Strategicznych. Ponadto koszt Technologii, które kupuje, zmniejszony zostaje o 1.

Short Term Truce

Tymczasowy rozejm

(PRAWO)

„Niech nasze działa odpoczną, lecz tylko przez chwilę...”

Za: W następnej rundzie żaden gracz nie może aktywować systemów, w których znajdują się statki przeciwnika ani dokonywać inwazji na planety przez niego kontrolowane. Każdy gracz może wykorzystać 10 wpływów, by odrzucić tę kartę.

Przeciw: Każdy z graczy, który głosował przeciw, musi wykorzystać jedną planetę, wybrana przez przeciwnika siedzącego po lewej.

Subsidized Industry

Dotacja przemysłowa

„Sąsiedzi, którym dobrze się powodzi, to dobrzy partnerzy handlowi.”

Wybierzcie gracza

Wybrany gracz może natychmiast położyć darmową Stację Kosmiczną na kontrolowanej przez siebie planecie.

Subsidized Studies

Dotacja na badania

„Musimy skoncentrować nasze szczupłe środki wyłącznie na najważniejszych problemach badawczych.”

Wybierzcie kolor Technologii

Koszt wszystkich Technologii z wybranego koloru zmniejsza się o trzy. Koszt Technologii z pozostałych kolorów zwiększa się o dwa.

Technology Buy-back

Ekonomia badań naukowych

„Koszt naprawy tych urządzeń będzie gigantyczny!”

Za: Gracze mogą, podczas Fazy Statusu, odrzucić jedno ze swoich rozwinięć Technologii, by wymienić je na sześć Towarów. Nie mogą odrzucić Technologii wymaganej przez inną Technologię, którą posiadają.

Przeciw: W tej rundzie gracze nie mogą zdobywać ani kupować rozwinięć Technologii.

Technology Investigation Committee

Komisja Śledcza do spraw Technologii

„Wiemy, że to niebezpieczne. Pytanie, jak bardzo.”

Za: W tej rundzie nie można kupować Technologii

Przeciw: Wszyscy gracze odrzucają losową Kartę Akcji. Następnie pociągnijcie dwie kolejne Karty Polityki i przegłosujcie je według kolejności ciągnięcia.

Technology Tariffs

Podatek od technologii

(PRAWO)

„Jeśli zamierzasz sprzedawać tu nasz sprzęt międzygwiezdny, musisz za to zapłacić.”

Za: Koszt wykupienia czerwonych Technologii wzrasta o +4.

Przeciw: Przez resztę tej rundy nie można zdobywać ani wykupywać zielonych Technologii.

Trade Embargo

Embargo handlowe

„Jego zbrodnie wobec własnych poddanych są straszliwe i odrażające...”

Wybierzcie gracza

Wszystkie umowy handlowe wybranego gracza zostają zerwane i nie można zawiązywać z nim nowych umów handlowych przez resztę tej i całą następną rundę.

Trade War

Wojna handlowa

(PRAWO)

„Nie dopuszczajmy, by nasze dochodowe rynki zalała zagraniczna tandeta.”

Za: Za każdym razem gdy gracz wykorzystuje Zdolność Dodatkową Strategii Handlowej, może ponadto odrzucić jeden Towar ze Strefy Towarowej jednego przeciwnika.

Przeciw: Natychmiast odrzućcie po jednym Towarze ze Strefy Towarowej każdego gracza.

Traffic Tariffs

Podatek do ruchu w przestrzeni

(PRAWO)

„Musimy ocalić nieco zasobów dla przyszłych pokoleń przywódców.”

Za: By aktywować system zawierający planetę kontrolowaną przez innego gracza, gracz musi wydać jeden Towar lub wybrać i wyczerpać planetę.

Przeciw: Każdy z graczy musi, jeśli to możliwe, natychmiast odrzucić jeden Żeton Dowodzenia z Puli Dowodzenia lub Zasobów Strategicznych.

Unconventional Weapons**Broń niekonwencjonalna****(PRAWO)**

„Musimy niezwłocznie zdemontować te narzędzia zniszczenia!”

Za: Wszystkie Pancerniki i Słońca Bojowe otrzymują -2 do rzutów bojowych.

Przeciw: Wszyscy gracze muszą wybrać i wykorzystać po jednej planecie, która kontrolują, na każdy ich Pancernik i Słońce Wojenne, jeśli to tylko możliwe.

Wormhole Reconstruction**Odtworzenie tunelu****(PRAWO)**

„Musimy wykorzystać tę podniebną drogę na skróty, by połączyć najdalsze krańce galaktyki”

Za: Wszystkie systemy, w których znajdują się tunele czasoprzestrzenne uważane są za sąsiednie wobec wszystkich pozostałych systemów, w których znajdują się takie tunele.

Przeciw:: Odrzuć tę kartę.



Oferujemy dostawę
do domu w 2 dni oraz
dziesięciodniową gwarancję
możliwości zwrotu
zakupionych gier!

Internetowy sklep z grami wszelkiego rodzaju oraz akcesoriami. Tylko u nas masz okazję przejrzeć bogate galerie zdjęć oferowanych produktów, przeczytać komentarze innych graczy i porozmawiać ze sprzedawcą na Gadu-Gadu.

- 261 gier planszowych i towarzyskich
- 170 polskich podręczników do RPG
- 240 angielskich podręczników do RPG
- 300 akcesoriów do gier i zestawów kości
- 156 talii do kartanek kolekcjonerskich i nie tylko

U nas z pewnością znajdziesz coś dla siebie :-)

Piszę w związku z zabójczym wręcz wrażeniem, jaki wywarła na mnie Wasza firma - jej solidność i niezawodność jest absolutnie na najwyższym poziomie. Trochę podręczników już od Was kupiłem i za każdym razem mogłem się cieszyć profesjonalną i szybką (<--tu potrójne podkreślenie!!) transakcją. Myślę, że rodzice i cały RPGowy świat może być z Was dumny!

(...) paczka w dwa dni, niezłe (i częste) promocje, spory wybór, mile powiadomienia o nowościach (prawie jak ze starymi znajomymi :P) oraz solidność pracy, w moich oczach czynią z Was liderów na tym rynku i z przyjemnością stwierdzam, iż z dniem dzisiejszym przechodzę na monosklepowość :)

Pozdrawiam! **Wojciech "Awen" Cysdorf**

Ponad 10.000 zadowolonych Klientów. Nam możesz zaufać.

<http://www.REBEL.pl>