



WIEDŹMIŃ

Przygodowa Gra Karciana

Na podstawie: Wiedźmin: Gra Komputerowa

ŻASADY GRY

Spis treści

1. Wstęp	3
2. Elementy gry	3
3. Cel gry	3
4. Karty	4
4.1. Talia Ataków	4
4.2. Talia Potworów	5
4.3. Talia Wydarzeń	5
4.4. Talia Lokacji	6
4.5. Bohaterowie	6
4.6. Karty Geralta	7
5. Żetony Złota i Znacznik Wiedźmina	7
6. Przygotowanie do gry	8-9
7. Przebieg tury	10
7.1. Wybór Bohaterów	10
7.2. Umiejętności Specjalne i Akcje	11
7.3. Licytacja o Wiedźmina	11
7.4. Walka z Potworami	12
7.5. Licytacja Wydarzenia	14
7.6. Koniec tury	14
8. Koniec gry i zwycięstwo	15

1. Wstęp

Przygodowa gra karciana **Wiedźmin** przeniesie cię w niebezpieczny świat, w którym wiedźmini stawiają czoła potężnym potworom. Razem z Geraltom wyruszysz na misje, w których wasze życie będzie zależało od niezawodnego miecza i magicznych mocy. A także od przyjaciół i sprzymierzeńców, którzy wspomogą was w najtrudniejszych chwilach.

Celem każdego z grających jest pokonanie najgroźniejszych potworów i zdobycie jak największej sławy. Aby tego dokonać, należy umiejętnie korzystać ze specjalnych zdolności bohaterów znanych z „Sagi o wiedźminie” i bez wahania powierzać Geraltowi śmiertelnie niebezpieczne zadania. W tym starciu może być tylko jeden zwycięzca.

Wiedźmin: Przygodowa Gra Karciana jest przeznaczona dla grupy od 2 do 4 osób. Przewidywany czas rozgrywki wynosi od 30 do 90 minut (zależnie od liczby graczy).

Uwaga: Przed rozpoczęciem rozgrywki przeczytaj całą instrukcję. Jedynie staranna lektura całości pozwoli ci wyjaśnić zasady pozostałym graczom.

2. Elementy gry

W pudełku do gry **Wiedźmin** znajdziesz:

- 106 kart, podzielonych na rodzaje:
 - o Ataki (52)
 - o Potwory (20)
 - o Wydarzenia (15)
 - o Lokacje (10)
 - o Bohaterowie (5)
 - o Karty Geralta (4)
- 24 żetony Złota
- Znacznik Wiedźmina
- Sakiewkę na żetony Złota
- Niniejszą instrukcję
- 4 skróty zasad

3. Cel gry

Zadaniem gracza jest zdobywanie Złota, za które może wynająć wiedźmina Geralta, oraz kart Ataków pozwalających pokonać grasujące po świecie Potwory. W tym zadaniu pomagają zasady specjalne pięciu Bohaterów (barda Jaskra, króla Foltesta, czarodziejki Triss Merigold, mistrza wiedźminów Vesemira oraz krasnoluda Yarpna Zigrina) oraz wyjątkowe karty Wydarzeń zdobywane w trakcie rozgrywki.

Gra kończy się wraz z końcem tury, w której jeden z graczy pokona swojego czwartego Potwora. Wówczas podlicza się Punkty Sławy (przyznawane za każdego pokonanego Potwora), a zwycięstwo odnosi ten gracz, który zdobył ich najwięcej.

Uwaga: Jeżeli gracze chcą przedłużyć rozgrywkę, mogą zakończyć grę w turze, w której jeden z graczy pokona swojego piątego Potwora.

4. Karty

Poszczególne rodzaje kart różnią się od siebie koszulkami i wyglądem.

4.1. Talia Ataków (52 karty)

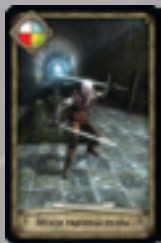
Karty z tej talii symbolizują cztery sposoby walki Wiedźmina z potworami. Dzieli się na Ataki Stalowym Mieczem, Ataki Srebrnym Mieczem, Eliksiry i Znaki (wszystkie o sile 1 lub 2). Na początku gry każdy gracz otrzymuje dwie karty z tej talii. W trakcie gry będzie musiał gromadzić kolejne, by odnieść zwycięstwo w walce z silniejszymi potworami.

W każdym z czterech rodzajów Ataków znajduje się dziewięć kart o sile „1” oraz trzy karty o sile „2”.



Karty Ataków

Talię uzupełniają cztery karty **Miecz przeznaczenia**, których można użyć zamiast dowolnego Ataku (siła 1).



Karta Miecz przeznaczenia

4.2. Talia Potworów (20 kart)

Talia Potworów zawiera groźne bestie i niebezpieczne monstra zagrażające światu Wiedźmina. Zabijając przeciwników, gracz otrzymuje Punkty Sławy, które zapewniają mu zwycięstwo w rozgrywce.

Na karcie każdego Potwora znajduje się nazwa, technika niezbędna do jego pokonania, Nagroda oraz Punkty Sławy otrzymywane za zabicie bestii.

Technika

Technika oznacza siłę i kombinację Ataków (reprezentowanych przez odpowiednie symbole), którą gracz musi zebrać, by zabić Potwora.

Punkty Sławy

Pod nazwą Potwora znajduje się liczba oznaczająca ilość Punktów Sławy, które otrzymuje się za pokonanie bestii. Punkty te są pod koniec gry sumowane – wygrywa ten gracz, który zbierze ich najwięcej.

Nagroda

Pod kombinacją Ataków znajduje się opis dodatkowej Nagrody (oprócz Punktów Sławy), jaką gracz otrzymuje natychmiast po zabicu Potwora. Mogą to być żetony Złota, karty Ataków lub inne korzyści, które pomogą w dalszej części rozgrywki.

Uwaga: Więcej informacji o zabijaniu potworów znajdziesz w punkcie 7.4 – Walka z Potworami.



Karty Potworów

4.3. Talia Wydarzeń (15 kart)

Na początku każdej tury odkrywa się wierzchnią kartę z tej talii. Znajduje się na niej specjalna zasada, której będzie mógł użyć zdobywca karty. Mogą to być dodatkowe Punkty Sławy lub żetony Złota, Pułapka przeszkadzająca przeciwnikowi lub wyjątkowy efekt pomagający w rozgrywce.

Karty Wydarzeń zdobywa się dzięki licytacji, która następuje pod koniec tury (więcej w punkcie 7.5 – *Licytacja Wydarzenia*).

Karty Wydarzeń zagrywa się w momencie określonym na karcie.



Karta Wydarzenia

4.4. Talia Lokacji (10 kart)

Lokacje to miejsca, w których pojawiają się Potwory. Posiadają zasadę, która wchodzi w życie, jeśli Potwór nie zostanie szybko pokonany i opanuje daną Lokację. Więcej o zasadach działania Lokacji w punkcie 7.6 – *Koniec tury*.



Karty Lokacji

4.5. Bohaterowie (5 kart)

Aby zdobyć kombinację Ataków niezbędną do pokonania Potwora oraz Złoto potrzebne do wynajęcia Wiedźmina, gracze w każdej turze wybierają jednego z pięciu Bohaterów. Są to: Yarpen Zigrin, Vesemir, Triss Merigold, Jaskier oraz Foltest.

Każdy z Bohaterów jest oznaczony cyfrą od 1 do 5, która oznacza kolejność, w jakiej gracze działają w turze. Wszyscy posiadają również specjalne zdolności, które mają pomóc graczowi w jak najlepszym przygotowaniu do walki z Potworem.



Karty Bohaterów


Umiejętności specjalne postaci:

Yarpen (1): Wymień dowolną kartę Ataku z ręki z inną kartą Ataku leżącą na stole.

Vesemir (2): Weź odkrytą kartę Ataku  lub  z wyłożonych na stole.

Triss (3): Weź odkrytą kartę Ataku  lub  z wyłożonych na stole.

Jaskier (4): Dobierz kartę z talii Ataków.

Foltest (5): Dobierz jeden żeton .

Uwaga: Korzystając z umiejętności Triss lub Vesemira nie można wziąć karty **Miecz przeznaczenia**.

4.6. Karty Geralta (4 karty)

Karty przedstawiają cztery aspekty Geralta i odpowiadają czterem rodzajom Ataków, jakie wykorzystuje się w walce z Potworami. Wybór konkretnego aspektu oznacza, iż wiedźmin szczególnie intensywnie ćwiczył ostatnio ten właśnie rodzaj Ataku i gracz, który go wynajął, dysponuje dodatkowym Atakiem.



Karty Geralta

Złota zasada: Jeśli zasada znajdująca się na karcie jest sprzeczna z instrukcją, obowiązuje zasada z karty.

5. Żetony Złota i Znacznik Wiedźmina

Złoto

Złoto jest potrzebne, by wynajmować Wiedźmina i wysłać go do walki z Potworami. Żetony Złota zdobywa się w trakcie gry na wiele sposobów. Za każdym razem, gdy gracz zdobywa żeton (lub żetony) Złota, należy go wylosować z sakiewki.

cd strona 10

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem gry należy wykonać następujące czynności:

1. Wyjmij wszystkie karty z pudełka i podziel je na talie (różnią się rysunkiem na koszulce).

2. Karty Bohaterów i Karty Geralta połącz odkryte w widocznym dla wszystkich miejscu.

3. Wszystkie żetony Złota umieść w sakiewce tak, by nie było widać ich wartości. Sakiewkę połóż tak, by każdy miał do niej dostęp.

4. Talie Ataków, Potworów, Wydarzeń i Lokacji starannie potasuj i połóż koszulkami do góry.

5. Talię Ataków połóż na środku stołu. Następnie odkryj i wyłóż na środek cztery górne karty (albo trzy, jeśli rozgrywka toczy się dla dwóch lub trzech osób) i połóż je odkryte obok talii Ataków.

6. Weź trzy górne karty z talii Lokacji i połóż je odkryte na górze stołu.

7. Z talii Potworów wylosuj sześć kart i ułóż je w dwóch rzędach: pierwszym (poniżej) i drugim (powyżej) każdej Lokacji. Przy każdej Lokacji mają znajdować się po dwa Potwory.



11



8. Odkryj jedną kartę Wydarzenia i połóż ją po lewej stronie stołu.

9. Rozdaj każdemu z graczy po dwie karty Ataku (należy trzymać je w ręce tak, aby pozostali gracze nie widzieli ich rodzaju i wartości).

10. Każdy z graczy otrzymuje skrót zasad.

11. Grę rozpoczyna ta osoba, która ostatnio grała w grę komputerową „Wiedźmin” lub czytała „Sagę o Wiedźminie” (możecie również ustalić kolejność losowo). Gracz otrzymuje Znacznik Wiedźmina, który pod koniec tury przekaże osobie siedzącej po swojej lewej stronie.

Uwaga: Wszystkie zużyte karty odrzuca się na stos kart zużytych – odpowiedni dla danej Talii. Jeśli w którymś momencie karty w dowolnej Talii skończą się, należy natychmiast wziąć karty ze stosu kart zużytych, przetasować i utworzyć z nich nową Talię.

Gracz powinien układać posiadane żetony Złota zakryte, ale w taki sposób, by zawsze było widać, ile żetonów posiada. Wartość wylosowanych żetonów należy trzymać w tajemnicy przed pozostałymi graczami.

W grze znajdują się dwadzieścia cztery żetony Złota (szesnaście o wartości „2” i osiem o wartości „3”).

Więcej o wynajmowaniu Geralta w punkcie 7.3 – *Licytacja o Wiedźmina*.



Znacznik Wiedźmina

Kartonowy znacznik przedstawia wiedźmina Geralta. Otrzymuje go na początku ta osoba, która jako ostatnia grała w „Wiedźmina – Grę komputerową” lub czytała „Sagę o Wiedźminie”. Znacznik wpływa na kolejność wyboru Bohaterów i jest co turę przekazywany następnemu graczowi.



6. Przygotowanie do gry

Patrz strony 8-9

7. Przebieg tury

Każda tura składa się z sześciu faz:

- Wybór Bohaterów
- Umiejętności Specjalne i Akcje
- Licytacja o Wiedźmina
- Walka z Potworami
- Licytacja Wydarzenia
- Koniec tury

7.1. Wybór Bohaterów

Gracz, który posiada Znacznik Wiedźmina, wybiera jednego z pięciu Bohaterów. Z jego umiejętności będzie korzystał w tej turze. Po nim swoich bohaterów wybierają kolejni gracze, **zgodnie z ruchem wskazówek zegara**.

Na Bohaterach, którzy nie zostali wybrani, należy położyć po jednej zakrytej karcie Ataku (za każdym razem, gdy Bohater nie zostanie wybrany, kładzie się na nim kolejną kartę Ataku). Osoba, która wybierze takiego Bohatera w przyszłej turze, otrzyma również położoną na nim kartę (lub karty).

7.2. Umiejętności Specjalne i Akcje

Gdy wszyscy gracze wybiorą Bohaterów, przechodzi się do fazy Akcji. Rozpoczyna ją osoba posiadająca Bohatera oznaczonego cyfrą o najniższej wartości (jest to zazwyczaj Yarpem z „1” lub Vesemir z „2”).

Umiejętność Specjalna

Gracz ten, o ile jest to możliwe, **musi użyć** Umiejętności Specjalnej swojego Bohatera. Każda z umiejętności stanowi atut danego Bohatera i pomaga graczowi w jakimś aspekcie rozgrywki.

Akcje

Po użyciu Umiejętności Specjalnej gracz może wykonać dwie akcje, mając do wyboru:

- dobranie żetonu Złota z sakiewki
- dobranie odkrytej karty Ataku leżącej na stole
- dobranie „w ciemno” zakrytej karty z wierzchu talii Ataków

Gracz, jeśli chce, może wykonać dwie takie same akcje.

Uwaga: Gracz może posiadać dowolną ilość kart Ataków oraz żetonów Złota.

Po tym, jak gracz wykona swoje akcje, należy uzupełnić odkryte karty Ataków tak, by było ich **cztery** (lub trzy jeśli rozgrywka toczy się dla 2 lub 3 osób). Jako następny akcję wykonuje gracz, który posiada Bohatera oznaczonego kolejną, wyższą cyfrą.

7.3. Licytacja o Wiedźmina

Gdy wszyscy gracze wykonają swoje akcje, następuje licytacja, która ma zdecydować, kto w tej turze wynajmie Geralta.

Aby wynająć Wiedźmina, należy zwyciężyć w licytacji (lub zająć w niej drugie miejsce, patrz niżej: punkt *Drugie miejsce w licytacji*), proponując najwyższą stawkę ze wszystkich graczy. W licytacji można używać żetonów Złota (wartość 2 lub 3), a także kart Ataków w dowolnej kombinacji. Ataki mają w licytacji wartość zgodną ze swoją wartością siły (1 lub 2). Karta **Miecz przeznaczenia** ma wartość 1.

Rozpoczęcie licytacji i pasowanie

Licytację rozpoczyna gracz, który wybrał Bohatera oznaczonego najniższą cyfrą. Następnie licytacja toczy się zgodnie z rosnącą wartością cyfr na kartach Bohaterów.

Kiedy przychodzi kolej gracza, może podbić stawkę lub spasować. Jeśli gracz zdecyduje się spasować, wypada z licytacji – od tej pory nie jest w niej brany pod uwagę.

Podbijanie i zwycięstwo

Aby podbić stawkę, należy odkryć tyle żetonów Złota i/lub kart Ataków, by ich łączna wartość była wyższa od aktualnej stawki. Gdy kolejka licytacji wróci do gracza, może on podbić stawkę kolejnymi żetonami i kartami, dodając ich wartość do tych, które już wydał.

Licytacja toczy się w ten sposób aż do chwili, gdy zostanie w niej tylko jeden gracz – to on wynajmuje w tej turze wiedźmina.

Wszystkie żetony Złota i karty Ataku, których gracze (zarówno zwycięzca, jak i wszyscy przegrani) użyli w licytacji, zostają odrzucone do sakiewki i na stos kart zużytych.

Wybór aspektu

Po zakończonej licytacji jej zwycięzca **musi** wybrać Kartę Geralta z jednym z czterech aspektów – tak, by pomóc sobie lub przeszkodzić przeciwnikom w walce. Wybrany aspekt jest traktowany jako jeden dodatkowy Atak określonego na karcie rodzaju.

Uwaga: Jeśli żaden z graczy nie brał udziału w licytacji, Wiedźmin w tej turze nie zostaje wynajęty.

Drugie miejsce w licytacji

Gracz, który odpadł jako ostatni (zaoferował drugą najwyższą stawkę), również może wysłać Geralta do walki z Potworem. To zadanie rozpoczyna się jednak dopiero w chwili, gdy Wiedźmin skończy misję dla zwycięzcy licytacji. Gracz, który zajął drugie miejsce w licytacji, korzysta z aspektu Geralta wybranego przez zwycięzcę licytacji.

Jeśli w danej turze do licytacji wszedł tylko jeden gracz, wyłącznie on może skorzystać z usług Wiedźmina.

Uwaga: W przypadku gry dla dwóch osób jedynie zwycięzca licytacji wynajmuje Wiedźmina.

7.4. Walka z potworami

Wybór przeciwnika

Gracz, który wygrał licytację, bierze wybrany przez siebie aspekt Karty Geralta i ma prawo zaatakować **dowolnego Potwora z pierwszego rzędu** – tj. leżącego poniżej Lokacji. To te bestie bezpośrednio zagrażają ludziom, siejąc terror i zniszczenie. Potwory w drugim rzędzie „czekają na swoją kolej” i pod koniec tury, **po zakończeniu wszystkich walk**, zastępują pokonane monstra. W ich miejsce wchodzi kolejne Potwory z talii.

Uwaga: Gracz, który wygrał licytację (bądź zajął w niej drugie miejsce), może zrezygnować z atakowania potwora, jeżeli okaże się, że nie ma wystarczającej kombinacji Ataków do pokonania pozostałych przy życiu potworów.

Technika

Aby pokonać Potwora, gracz musi zastosować odpowiednią Technikę, a więc zagrać kombinację Ataków widniejącą na karcie Potwora. Może w tym celu korzystać z aspektu Karty Geralta, kart Ataków (w tym **Miecza przeznaczenia**) oraz zdobytych wcześniej kart Wydarzeń. Siła użytych Ataków **może** przekraczać tę wymaganą na karcie Potwora – nadmiarowa siła przepada.

Przykład: Do pokonania poniższych potworów należy stworzyć następujące kombinacje Ataków:



Zwycięstwo w walce

Gracz zwycięża, jeśli zagra odpowiednią kombinację Ataków, a żaden z przeciwników mu nie przeszkodzi (np. zagrywając kartę **Pułapka**). Bierze wówczas kartę Potwora i kładzie ją przed sobą jako oznaczenie zdobytych Punktów Sławy. Za zabicie Potwora Gracz otrzymuje również **natychmiast** opisaną na karcie Nagrodę.

Uwaga: Karta **Pułapka** nie działa na: Atak pochodzący z aspektu Karty Geralta oraz na karty **Najemnicy** i **Trochę poświecenia**.

Porażka

Jeżeli Geralt przegra (np. ktoś zagra na niego **Pułapkę** lub gracz pomylił się przy ustalaniu potrzebnej kombinacji kart), gracz odrzuca wszystkie zagrane Ataki na stos kart zużytych, a Potwór dalej sieje zniszczenie na danej lokacji. Gracz, któremu się nie powiodło, nie ponosi żadnej dodatkowej kary.

Drugi atak

Jeśli w licytacji brała udział więcej niż jedna osoba, gracz, który zaproponował drugą co do wysokości stawkę, również ma prawo zaatakować jednego Potwora z pierwszego rzędu. Zasady walki pozostają takie same, a gracz wybiera przeciwnika spośród pozostałych przy życiu Potworów.

Odrzucenie kart Ataków

Wszystkie wykorzystane w walce Ataki trafiają odkryte na stos kart zużytych. Jeżeli w którymkolwiek momencie talia Ataków się wyczerpie, należy przetasować karty ze stosu kart zużytych i utworzyć nową talię Ataków.

Uwaga: Jeśli jeden z graczy zabił swojego czwartego Potwora, należy dokończyć bieżącą turę. Gdy to nastąpi, gra się kończy (patrz **Punkt 8 – Koniec gry i zwycięstwo**).

7.5. Licytacja Wydarzenia

Po zakończonych walkach dochodzi do licytacji odkrytej na początku tury karty Wydarzenia. Przebiega ona tak samo jak Licytacja o Wiedźmina i zaczyna ją Bohater oznaczony cyfrą o najniższej wartości. Zwycięzca licytacji bierze kartę i kładzie odkrytą przed sobą. Jeśli uzna to za stosowne, może ją wykorzystać w dalszej części gry, w momencie określonym na karcie Wydarzenia.

Wszystkie karty Ataków użyte w licytacji odrzuca się na stos kart zużytych. Żeton Złota odkłada się do sakiewki.

Jeśli nikt nie licytował Wydarzenia, jest ono odrzucane.

7.6. Koniec tury

Panowanie Potworów

Przed zakończeniem tury wszystkie potwory z pierwszego rzędu (poniżej kart Lokacji), które w tej turze **nie walczyły z Geralem**, należy obrócić o 90 stopni w prawo, by zaznaczyć, iż stopniowo przejmują kontrolę nad Lokacjami. Jeżeli Potwór w trakcie gry obróci się trzy razy (o 270 stopni) – i gwiazdka na karcie potwora stykać się będzie z gwiazdką na dole karty Lokacji – oznacza to, iż Potwór przejął panowanie nad Lokacją.

Kontrolę nad obracaniem Potworów i ewentualnymi zmianami Lokacji sprawuje gracz posiadający Znacznik Wiedźmina.



Potwór obrócony po raz pierwszy

Potwór obrócony po raz trzeci przejął panowanie nad lokacją

Uwaga: Jeśli Potwór pokonał Gerałta w trakcie walki, jego karta nie zostaje obrócona.

Przejście panowania nad Lokacją

Gdy potwór przejmie panowanie nad lokacją, należy:

- Wprowadzić w życie zasadę Lokacji (np. „Mahakam: Gracz(e) z największą ilością Punktów Sławy odrzuca(ją) jedną wybraną kartę Ataku z ręki.”).
- Odrzucić Lokację na stos Lokacji zużytych.
- Odrzucić obydwa Potwory z tej lokacji (z pierwszego i drugiego rzędu) na stos Potworów zużytych.
- Odrzucić wszystkie odkryte karty Ataków na stos Ataków zużytych.
- Odkryć nową Lokację i położyć ją w miejscu przejętej przez Potwora.
- Odkryć dwa nowe Potwory – pierwszego położyć poniżej, a drugiego powyżej Lokacji.

Uwaga: Jeżeli pod koniec tury więcej niż jeden Potwór przejmuje panowanie nad Lokacją, gracz posiadający Znacznik Wiedźmina decyduje o kolejności, w jakiej w życie wchodzi zasady przejętych Lokacji.

Nowe Potwory

Jeżeli jakikolwiek Potwór zginął w trakcie tej tury, należy na jego miejsca przesunąć Potwora z drugiego rzędu tej Lokacji, zaś na puste miejsce wylosować nowego Potwora z talii Potworów.

Nowa karta Wydarzenia, uzupełnienie kart Ataku i przekazanie Znacznika Wiedźmina

Na koniec tury należy odkryć kolejną kartę Wydarzenia, uzupełnić liczbę odkrytych kart Ataków na stole do czterech (lub trzech przy rozgrywce dla mniej niż czterech osób), a karty Bohaterów i Gerałta ułożyć na środku stołu.

Na koniec gracz, który posiadał Znacznik Wiedźmina, przekazuje go osobie po swojej lewej stronie i zaczyna się nowa tura.

8. Koniec gry i zwycięstwo

Gra kończy się po zakończeniu tury, w której jeden z graczy pokona swojego czwartego Potwora (jest zatem możliwe, aby dokonał tego dwóch graczy). Każdy z graczy sumuje Punkty Sławy otrzymane za zabite przez siebie Potwory oraz wynikające ze zdobytych kart Wydarzeń. Zwycięża gracz, który uzyskał najwięcej Punktów Sławy.

W wypadku remisu zwycięża pogromca Potwora o większej wartości Punktów Sławy.

Jeśli i w takim przypadku jest remis, zwycięża gracz, który zgromadził najwięcej sztuk Złota.

Mamy nadzieję, że gra dostarczy wam wiele dobrej zabawy i nieraz do niej wrócić, próbując rozgrywkę przy różnej liczbie graczy.

Wiedźmin: Przygodowa Gra Karciana

Na podstawie: „Wiedźmin: Gra Komputerowa”

Autorzy: Magdalena Madej-Reputakowska, Maciej ‘repek’ Reputakowski, Michał ‘Puszon’ Stachyra, Maciej ‘Sqva’ Zasowski

Ilustracje pochodzą z „Wiedźmin: Gra Komputerowa”

Produkcja: Michał ‘Puszon’ Stachyra, Maciej ‘Sqva’ Zasowski

Wydawca: Wydawnictwo Kuźnia Gier

Testerzy: Ewa Korczyńska, Agata Zasowska, Małgorzata Majkowska, Grzegorz ‘Gregg’ Bonikowski, Maciej ‘lucek’ Sabat, Hubert ‘Saise’ Spala, Tomasz Z. Majkowski, Marek ‘Pancho’ Pańczyk, Marcin Podsiadło, Mateusz Dykszak i inni

Dziękujemy za pomoc: Michał Madej, Jerzy Cichocki (CD Projekt Red), Krzysztof Słaby (Bajka), Marek ‘Pancho’ Pańczyk, Adam ‘Folko’ Kałuża, Grzegorz ‘Gregg’ Bonikowski, Agnieszka Bała

© 2007 Wydawnictwo Kuźnia Gier

KGWi08



www.kuzniagier.pl

CDPROJEKT S.A.

www.cdprojekt.pl