

ZAMKI CALADALE



INSTRUKCJA

ZAMKI CALADALE

W dawno zapomnianych czasach, kiedy to na dźwięk jednego magicznego słowa góry zmieniały swoje położenie, Królestwo Caladale było domem dla wielu fantastycznych ras, zamieszkujących przepiękne zamki. Jednak pewnej feralnej nocy, ktoś rzucił potężne, prastare zaklęcie, które zupełnie wymknęło mu się spod kontroli. Z nastaniem świtu okazało się, że wszystkie zamki zostały kompletnie zniszczone, a fragmenty zburzonych murów i wież leżą rozrzucone w nieładzie po całej krainie.

W powstałym chaosie mieszkańcy Caladale będą musieli odnaleźć znajome fragmenty zamków, odbudować swoje domostwa i tym samym przywrócić chwałę Królestwu Caladale!

OPIS GRY

Gracze rywalizują o odpowiednie kafelki, przedstawiające fragmenty zamków, by za ich pomocą odbudować swoją zniszczoną siedzibę. Punkty przyznawane są za liczbę użytych kafelków (wielkość zamku) oraz za ukończenie budowy zamku (za nieukończony zamek gracz otrzymuje punkty ujemne). W pudełku znajduje się 80 kafelków o niepowtarzających się grafikach, co sprawia, że gracze nigdy nie wybudują dwóch takich samych zamków!

Gra oferuje różne warianty rozgrywki:

Standardowy (strony 3-7)

Swoją pierwszą rozgrywkę zainicjujcie od polecanej dla początkujących, podstawowej wersji gry, w której wszyscy gracze rozgrywają swoje tury dobierając kolejno kafelki i używając ich do budowy własnego zamku. Możecie także dowolnie modyfikować i przebudowywać swoje zamki przez cały czas trwania rozgrywki.

Warianty jednoosobowe (strona 9)

Podjmij wyzwanie zbudowania możliwie największego zamku!

Gra swobodna

Tu nie ma żadnych zasad! Po prostu zaproście rodzinę i znajomych do wspólnej zabawy w budowanie magicznych zamków, przy użyciu mnóstwa unikatowych, ciekawie zilustrowanych kafelków. Możecie na przykład spróbować swoich sił w zbudowaniu jak największego zamku, wykorzystując wszystkie kafelki (poza Rusztowaniami). Należy wtedy nieco zmienić zasady gry: wszystkie cztery kafelki Bram należy umieścić na samym dole konstrukcji oraz można użyć dwóch Pasów Trawy. Twórcy gry nie byli w stanie wykorzystać wszystkich kafelków w tym wariantcie rozgrywki tak, aby budowa zamku była w pełni ukończona. Najlepszy wynik ich starań, to dwa kafelki, których nie dało się ułożyć. Czy uda się wam pobić ten rekord i użyć wszystkich kafelków?

WAŻNE: Każdy z wariantów zakłada, że gracz może, a wręcz powinien budować swój zamek i zmieniać układ jego kafelków przez cały czas trwania rozgrywki, bez względu na to, czyja tura jest aktualnie rozgrywana. Oznacza to, że gracze nie podejmują decyzji nieodwracalnych i raz umieszczony kafelek może w każdym momencie być przesunięty w inne miejsce zamku gracza. Z czasem gracze zdobędą doświadczenie, które pozwoli im odnaleźć najlepszy dla nich sposób budowania, przez co liczba zmian w początkowym wyglądzie zamku będzie coraz mniejsza.



KOMPONENTY GRY

A 80 kafelków Zamku

- 54 kafelki Standardowe przedstawiające 3 motywy zabudowy (po 18 kafelków na motyw)
- Kamienny Zamek Czarodzieja
- Drzewo Wrózek
- Murowany Zamek Gnomów
- 4 kafelki Bram (po jednym na gracza)
- 18 kafelków Magicznych (po 6 na parę motywów)
- 4 kafelki Rusztowania (po jednym na gracza)

B 1 plansza Zasobów/Tor punktacji

C 4 pionki/znaczniki punktacji

- Czarodziej, Uczeń Czarodzieja, Gnom i Wrózka (po jednym na gracza)

D 4 Pasy Trawy (po jednym na gracza)

A

Kamienny Zamek Czarodzieja



Kafelki Bram (Startowe)

Drzewo Wrózek



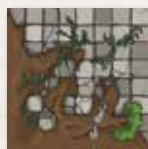
Murowany Zamek Gnomów



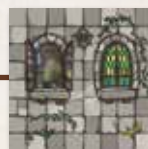
Kamienny/Murowany Zamek Ucznia Czarodzieja



Magiczne kafelki Drzewo/Kamień (x6)



Kamienny Zamek Czarodzieja (x18)



Magiczne kafelki Kamień/Mur (x6)



Drzewo Wrózek (x18)



Magiczne kafelki Mur/Drzewo (x6)



Murowany Zamek Gnomów (x18)

Kafelki Rusztowania (x4)

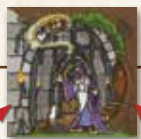


D

PRZYGOTOWANIE DO GRY – WARIANT STANDARDOWY



PRZÓD
Brama Czarodzieja.
„jeden motyw
zabudowy”



TYŁ
Brama Czarodzieja.
„połączenie motywów
zabudowy”

Kafelki Bram: Każdy gracz otrzymuje po jednym kafelku. Kafelki Bramy określa rodzaj pionka dobieranego przez gracza.

1

Każdy z graczy otrzymuje jeden z dwustronnych **kafelków Bram** (Startowych). W rozgrywce dla 2-3 graczy należy używać tej strony kafelka, która przedstawia tylko **jeden motyw zabudowy**. W rozgrywce dla 4 graczy należy użyć **kafelka Bramy Ucznia Czarodzieja**, a pozostałe kafelki Bram należy ułożyć tą stroną, która przedstawia połączenie dwóch motywów zabudowy. Kafelki Bramy Ucznia Czarodzieja nie jest używany w grze dla 2-3 graczy. Gracze mogą sami wybrać swój kafelek Startowy, a niewykorzystane kafelki należy odłożyć do pudełka.



Pas Trawy: Każdy gracz otrzymuje 1 Pas Trawy. Stanowiąc on będzie fundament (i jednocześnie granicę), na którym stanie Zamek gracza.

Kafelek Rusztowania: Każdy gracz otrzymuje 1 Rusztowanie. Umożliwia ono ukończenie budowy Zamku kosztem utraty jednego punktu podczas podliczania punktów. Zamek uważa się za ukończony, jeśli linia Nieba wokół Zamku jest nieprzerwana.



2

Każdy z graczy otrzymuje również **jeden kafelek Rusztowania** oraz **jeden Pas Trawy**. Gracze umieszczają Pas Trawy na stole przed sobą (będzie on służył za „fundament” Zamku). Startowy kafelek Bramy należy ułożyć w dowolnym miejscu na Pasie Trawy (nie jest to ułożenie ostateczne i potem może zostać zmienione, ale kafelek Bramy zawsze musi znajdować się na Pasie Trawy). Kafelki Rusztowania należy tymczasowo odłożyć na bok. Nierozdane graczom Pasy Trawy i kafelki Rusztowania należy odłożyć do pudełka.

3

W rozgrywce dla 2 graczy z gry należy usunąć 24 kafelki posiadające brązowy krzyżyk na rewersie i odłożyć je do pudełka.

Uwaga! W rozgrywce dla dwóch osób można oczywiście użyć wszystkich kafelków, jednak powstają wtedy bardzo duże Zamki, co może zniechęcić graczy przy pierwszej rozgrywce.



Na „Zasoby” składają się wszystkie kafelki znajdujące się w centrum obszaru gry: 9 odkrytych kafelków oraz stopy utworzone z pozostałych zakrytych kafelków.

4

Na stole należy umieścić planszę Zasobów. Kafelki należy **pomieszać** oraz przygotować w sposób pokazany na rysunku obok: **9 odkrytych kafelków** należy ułożyć bezpośrednio na planszy Zasobów, a pozostałe należy podzielić na 2-3 stopy i umieścić w jej pobliżu, **rewersami ku górze**.

5

Znaczniki Punktacji należy tymczasowo odłożyć na bok. Uczestnicy rozgrywki losowo wybierają pierwszego gracza i gra się rozpoczyna!

PRZEBIEG GRY – WARIANT STANDARDOWY

Każdy z graczy ma za zadanie wybudować własny Zamek, dobierając w swojej turze z puli Zasobów po jednym kafelku. Wygląd Zamku gracz może zmieniać i ulepszać w każdym momencie trwania rozgrywki, nie tylko w czasie swojej tury. Punkty przyznawane są za liczbę użytych kafelków (wielkość Zamku) oraz za ukończenie budowy Zamku (za nieukończony Zamek gracz otrzymuje punkty ujemne). **Zamek uważa się za ukończony, jeśli linia Nieba wokół Zamku jest nieprzerwana.** Więcej informacji o zasadach punktowania, patrz: strona 7.

Kafelki przedstawiają trzy różne motywy zabudowy: **Kamienny Zamek Czarodzieja, Murowany Zamek Gnomów** oraz **Drzewo Wróżek**. Każdy kafelek może zawierać jeden lub dwa motywy zabudowy Zamku, natomiast krawędź każdego kafelka przedstawia fragment Zamku albo Nieba. Gracze budując swoje Zamki muszą pamiętać, że stykające się krawędzie muszą zachowywać ciągłość zabudowy. Kafelek Rusztowania służy do ukończenia dowolnego typu zabudowy, jeśli zachodzi taka potrzeba. Kafelek ten jest bardzo przydatny do ukończenia Zamku, jednak gracz traci jeden punkt za jego użycie. **Użycie kafelka Rusztowania nie jest obowiązkowe.** Więcej informacji o zasadach budowania Zamków, patrz: strony 5-6.

KOLEJNOŚĆ DOBIERANIA NOWYCH PŁYTEK

Pierwszy gracz rozpoczyna grę, a poszczególne tury gracze rozgrywają w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, wykonując następujące akcje:

1 Gracz **musi dobrać** jeden kafelek z puli Zasobów. Musi zdecydować, czy dobiera z puli 9 odkrytych kafelków umieszczonych na planszy Zasobów czy też dobiera losowo kafelek z zakrytego stosu. Jeśli gracz dobierze jeden z 9 odkrytych kafelków, należy natychmiast położyć w jego miejsce nowy kafelek z jednego z zakrytych stosów.

2 Następnie Gracz może:

Zatrzymać odkryty kafelek i albo od razu umieścić go w swoim Zamku, albo zachować go do późniejszego wykorzystania. Jednak do końca gry, takiego kafelka nie będzie można już odwrócić rewersem do góry.

LUB

Odwrócić dobrany kafelek rewersem ku górze w celu otrzymania 1 dodatkowego punktu przy ich podliczaniu na koniec gry. Gracz musi podjąć taką decyzję w momencie dobrania kafelka i jest ona nieodwracalna. Akcji tej gracze powinni używać z rozważą i wykonywać ją raczej pod koniec rozgrywki, kiedy nie ma już możliwości dokładania kafelków do zbudowanego już Zamku (każdy kafelek wchodzący w skład Zamku jest warty dwa punkty).

Gra toczy się do momentu, kiedy wszystkie kafelki zostaną dobrane z puli Zasobów. Tym samym na koniec gry wszyscy gracze będą mieli jednakową liczbę kafelków. Więcej informacji o zasadach końca gry, patrz: poniżej.

BUDOWANIE ZAMKÓW

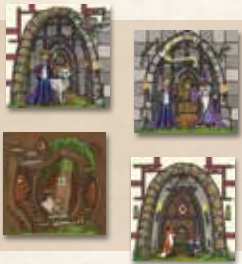
Każdy gracz dobiera tylko jeden kafelek w swojej turze. Zamek natomiast może budować niezależnie od tego, czyja tura jest aktualnie rozgrywana. **Ułożenie kafelków nie jest ostateczne** i gracz może zmieniać ich układ przez cały czas trwania rozgrywki. Zalecamy zacząć budować Zamek od razu po dobraniu kafelka, ponieważ ułatwi to podejmowanie decyzji przy dobieraniu kolejnych kafelków w późniejszej fazie gry. Więcej informacji o zasadach budowania Zamku, patrz: strony 5-6.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, kiedy w puli Zasobów nie ma już żadnych kafelków do dobrania (każdy gracz ma ich tyle samo). Gracze mają teraz chwilę na ukończenie budowy swoich Zamków.

Gdy wszyscy gracze skończą, należy odwrócić planszę Zasobów na drugą stronę, gdzie przedstawiony jest Tor punktacji i każdemu z graczy przyznać należne punkty, patrz: strona 7.

ZASADY BUDOWANIA ZAMKÓW



A Budowanie Zamku odbywa się niezależnie od tego, czyja tura jest aktualnie rozgrywana, a ułożenie kafelków nie jest ostateczne i może być zmieniane w każdym momencie gry.

B Wszystkie kafelki można układać w **dowolnej** orientacji, z dwoma wyjątkami:

BI Kafelek **Bramy** może być ułożony **jedynie** pionowo i **musi zostać umieszczony na Pasię Trawy**.

B2 **Kafelki Zwieńczenia Wieży** mogą być ułożone **jedynie** pionowo; jest to intuicyjne, ponieważ przedstawiają one flagę z widocznym na niej „+”.

C Sąsiadujące ze sobą kafelki muszą zachowywać ciągłość zabudowy. I tak, kafelki przedstawiające fragment Zamku, muszą sąsiadować z innym kafelkiem Zamku. Natomiast kafelki z fragmentem Nieba, muszą sąsiadować z innym fragmentem Nieba. Kafelki Rusztowania mogą sąsiadować z dowolnym fragmentem Zamku.

D Zamek jest rozumiany, jako pojedyncza budowla, w obrębie której nie ma żadnych dziur. Nie należy też budować dwóch oddzielnych Zamków rozdzielonych linią Nieba.

E Wszystkie kafelki w najniższym rzędzie tworzonej konstrukcji, których dolna krawędź przedstawia fragment Zamku, nie mogą wystawać poza obręb Pasa Trawy i muszą być umieszczone bezpośrednio na nim.

F DOLNA krawędź każdego kafelka musi być podparta na całej długości przez inny kafelek, z TRZEMA WYJĄTKAMI:

F1 Kafelki, których dwie krawędzie przedstawiają fragment Nieba, a dwie pozostałe fragment Zamku, mogą być ułożone po prawej lub lewej stronie innych kafelków tak, że będą niejako „wystawać” z boku budowli.

F2 Kafelki Krawędzi, których trzy krawędzie przedstawiają fragment Nieba, a jedna krawędź przedstawia fragment Zamku mogą być ułożone dowolnie względem innych kafelków; mogą nawet być umieszczone do góry nogami.

F3 Kafelki pełniące funkcję „Mostu”. Mostem nazywamy taki układ kafelków, gdzie kafelki pełniące funkcję Mostu nie są oparte o kafelki położone niżej i widnieją pod nimi wolna przestrzeń, jednak znajdują się one między dwoma kafelkami, które są już w pełni podparte o niższe rzędy kafelków (patrz: przykład zaznaczony na czerwono). Należy pamiętać, że każdy kafelek może pełnić funkcję Mostu, jeśli jest ułożony zgodnie z zasadami gry.



Przykład: Zwieńczenia Wieży mogą być ułożone tylko pionowo...



... i nie należy ich mylić z kafelkami Krawędzi, które można układać w dowolnej orientacji.



B2

B2

F2

F3

B2

F2

F1

F1

F2

G

G

ZAMEK CALADALE

G Jedyny rodzaj kafelków w najniższym rzędzie konstrukcji, który może wykraczać poza obręb Pasa Trawy, to kafelki, których dolna krawędź przedstawia fragment Nieba. Na Pasię Trawy można umieścić maksymalnie cztery kafelki, ale nie jest to obowiązkowe (można umieścić ich mniej).*

*W efekcie w najniższym rzędzie może znaleźć się maksymalnie 6 kafelków, natomiast w wyższych rzędach nie ma takich limitów. Jedynym ograniczeniem jest to, że kafelki muszą być ułożone zgodnie z zasadami.

Przykłady dozwolonych i zabronionych układów kafelków.

E3



Zabronione ułożenie kafelków!
Most jest nieukończony.

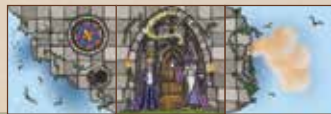


Dozwolone ułożenie kafelków!



F

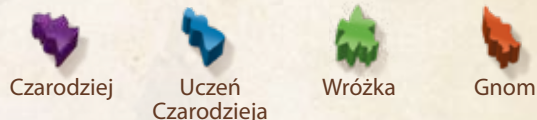
Zabronione ułożenie kafelków!
Nieodpowiedni kafelek.



Dozwolone ułożenie kafelków!

PUNKTACJA (ODNOŚI SIĘ DO WSZYSTKICH WARIANTÓW GRY)

Na koniec gry należy odwrócić planszę Zasobów na drugą stronę, gdzie widnieje Tor punktacji. Gracze mogą użyć znaczników punktacji (jeden na gracza), aby ułatwić sobie podliczanie punktów.

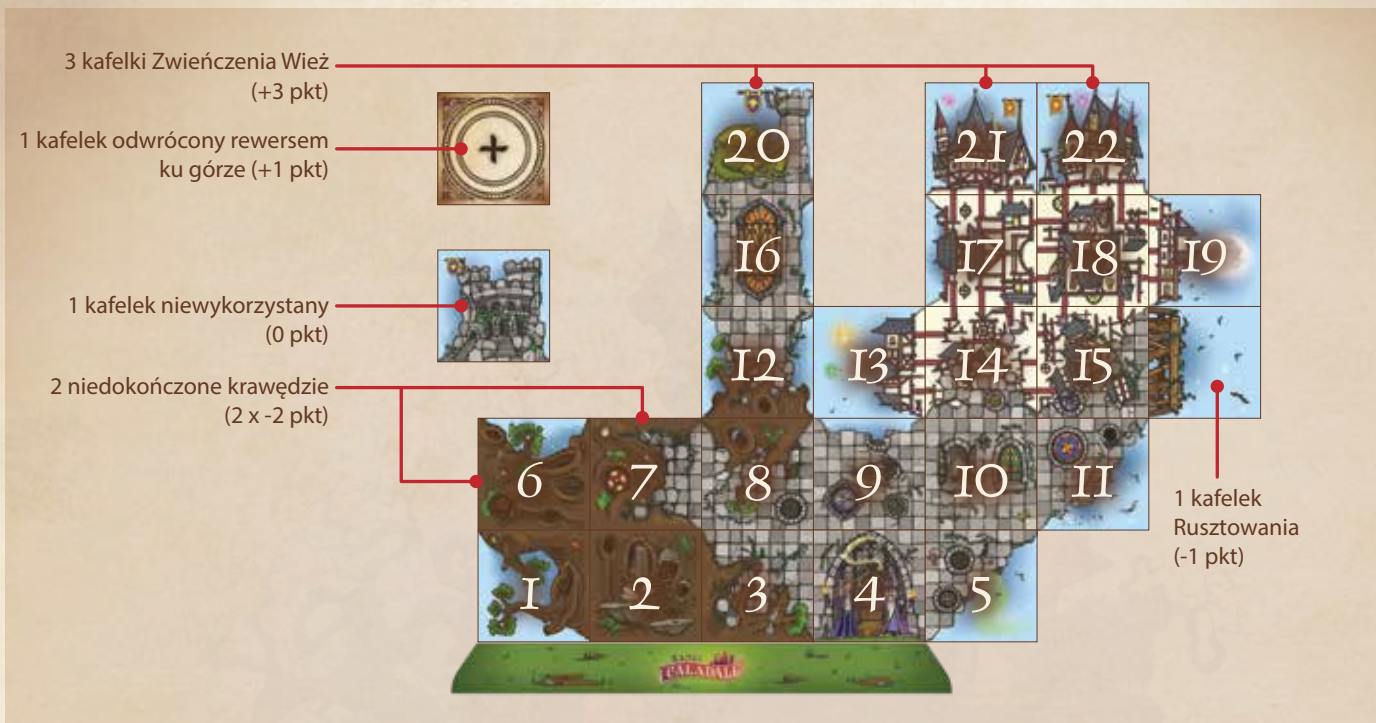


SZCZEGÓŁY PUNKTACJI

Liczba punktów	
2	Za każdy użyty kafelek Zamku, z wyjątkiem kafelka Rusztowania
+2	Za ukończony Zamek (nieprzerwana linia Nieba wokół całej budowli)
+1	Za każdy kafelek Zwieńczenia Wieży (z flagą „+“)
+1	Za każdy kafelek odwrócony rewersem ku górze
-2	Za każdą niedokończoną krawędź Zamku (linia Nieba nie jest zachowana)
-1	Za użycie kafelka Rusztowania

Liczba zdobytych punktów	Przykładowa punktacja Zamku z ilustracji na następnej stronie
44	Zamek składa się z 22 kafelków (nie wliczając kafelka Rusztowania)
0	Zamek nie jest ukończony
3	Zamek ma 3 kafelki Zwieńczenia Wieży z flagą
1	Gracz zachował jeden kafelek odwrócony rewersem ku górze
-4	2 niedokończone krawędzie Zamku
-1	Kafelek Rusztowania został użyty

W sumie: 43 punkty



Zwycięża ten gracz, który zdobył najwięcej punktów! Na planszy Toru punktacji umieszczono wyjaśnienie, jak rozstrzygać remisy.

Uwaga! W rozgrywce dla 2-3 osób, gracz posługujący się kafelkiem Bramy Czarodzieja, może wybrać spośród dwóch znaczników punktacji i użyć pionka Czarodzieja albo pionka Ucznia Czarodzieja.

JAK WYCHWYTYWAĆ BŁĘDY I KORYGOWAĆ NIEDOZWOLONE UŁOŻENIE PŁYTEK

Podczas rozgrywek, szczególnie z udziałem niedoświadczonych graczy, zalecamy wzajemne wskazywanie sobie błędów w konstrukcji Zamku (np. kiedy kafelek nie jest właściwie podparty). Po zakończeniu rozgrywki, a przed podliczeniem punktów, gracz musi usunąć ze swojego Zamku wszystkie kafelki ułożone niezgodnie z zasadami oraz wszystkie te,

które na nich się opierały. Należy pamiętać o tym, że wtedy taki gracz najprawdopodobniej przegra. Jeśli inni gracze się na to zgodzą, może on dokonać minimalnej liczby poprawek, co sprawi, że rozgrywka będzie bardziej przyjazna dla młodszych graczy.

WARIANTY JEDNOOSOBOWE

WARIANT NR 1

PRZYGOTOWANIE: Po wybraniu kafelka Bramy, należy umieścić go (dowolną stroną) na Pasię Trawy. Kafelki Rusztowania należy trzymać w pobliżu obszaru gry. Pozostałe Pasy Trawy, kafelki Bram i Rusztowania należy odłożyć do pudełka. Na planszy Zasobów należy wyłożyć 9 odkrytych kafelków, a z reszty uformować stos zakrytych kafelków tak, jak w przypadku standardowej rozgrywki.

PRZEBIEG GRY: Gracz dobiera jeden, odkryty kafelek z planszy Zasobów i układa go tak, aby zachować ciągłość zabudowy z kafelkiem Bramy. Następnie, na planszy Zasobów w miejsce kafelka dobranego przez gracza należy położyć nowy kafelek z zakrytego stosu. W odróżnieniu od pozostałych wariantów gry, w tym przypadku po ułożeniu kafelka nie można go ani przemieszczać ani obracać. Kolejną różnicą jest to, że gracz nie może dobierać kafelków z zakrytego stosu ani nie może odwracać kafelków na drugą stronę w celu uzyskania dodatkowego punktu przy końcowym podliczaniu punktów. Gra toczy się aż do momentu, kiedy gracz albo nie może ułożyć dobranego kafelka do Zamku, albo kiedy gracz sam zdecyduje o zakończeniu rozgrywki. Układanie kafelków, które nie są podparte przez kafelki ułożone w rzędach poniżej, jest zabronione. W każdym momencie gry możliwe jest przesuwanie Pasa Trawy pod kafelkami w lewo lub prawo. Punktacja przebiega zgodnie z zasadami punktacji dla wariantu Standardowego z tą różnicą, że nie przyznaje się dodatkowych punktów za kafelki obrócone rewersem ku górze.

WARIANT NR 2

Na planszy Zasobów należy umieścić 9 odkrytych, losowo wybranych kafelków. Gracz dobiera 25 losowo wybranych kafelków. Wszystkie pozostałe kafelki należy odłożyć do pudełka. Zadaniem gracza jest zbudowanie najwyższego punkowanego Zamku za pomocą wylosowanych kafelków stosując się do następu-

jącej zasady: nie przyznaje się dodatkowych punktów za kafelki obrócone rewersem ku górze i za każdym razem, kiedy gracz wymienia wylosowany kafelek na kafelek z planszy Zasobów, musi odjąć sobie jeden punkt podczas punktacji końcowej. Wszystkie pozostałe zasady punktacji pozostają niezmienione. Zachęcamy do bicia własnych rekordów!



WYKAZ KAFELKÓW

KAFELKI BRAM (x1)

- Kafelki Startowy
- Brak możliwości obracania kafelka

Kamienny Zamek Czarodzieja



Drzewo Wrózek



Murowany Zamek Gnomów



Zamek Ucznia Czarodzieja (tylko w grze dla 4 graczy)

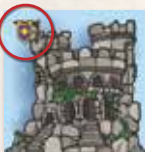
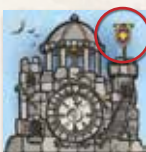


KAFELKI ZWIĘCZENIA WIEŻ (x5)

(w grze dla 2 graczy: x3)

- Brak możliwości obracania kafelka
- +1 dodatkowy punkt za użycie kafelka
- Symbol "+" widoczny na kafelku w celu odróżnienia ich od innych kafelków

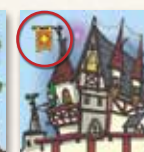
Kamienny Zamek Czarodzieja



Drzewo Wrózek



Murowany Zamek Gnomów

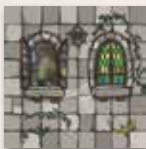


POZOSTAŁE RODZAJE KAFELKÓW

Na przykładzie Zamku Czarodzieja

- Możliwość obracania kafelka we wszystkich kierunkach

4 fragmenty Zamku (x3)
(w grze dla 2 graczy: x2)



3 fragmenty Zamku (x3)
(w grze dla 2 graczy: x2)



2 fragmenty Zamku (x3)
(w grze dla 2 graczy: x2)



kafelki Krawędzi (x3)
(w grze dla 2 graczy: x2)



Wieża/Most (x1)



6 MAGICZNYCH KAFELKÓW (PO 6 KAŻDEJ PARY MOTYWÓW ZABUDOWY)

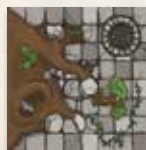
Przykład: połączenie motywu Zamku Czarodzieja i Drzewa Wrózek

- Możliwość obracania kafelka we wszystkich kierunkach

Typ A (x2)
(w grze dla 2 graczy: x1)



Typ B (x1)



Typ C (x1)



Zaczarowana Wieża/Most (x2) (w grze dla 2 graczy: x1)



4 KAFELKI RUSZTOWANIA

- Możliwość obracania kafelka we wszystkich kierunkach
- Przydatny w celu ukończenia budowy Zamku
- Za wykorzystanie kafelka gracz otrzymuje -1 punkt
- Może zostać ułożony bez względu na motyw zabudowy przedstawiony na sąsiednim kafelku



TWÓRCY GRY:

Autor gry: David Wilkinson

Ilustracja na okładce: Eduard Kolokolov

Ilustracje: Erin Koehler

Dyrektor kreatywny: Anita Osburn

Tekst polski: Agnieszka Wawrzekiewicz

Korekta: Robert Deninis, Michał Walczak, Wojtek Kaszuba

Skład wersji polskiej: Maciej Mutwil, Ewa Kostorz

Twórca gry pragnie podziękować wszystkim testerom gry oraz następującym osobom, które udzieliły mu wsparcia: Tim Blank, Adam Ellis, Dan Frankel, Ken Frankel, Ben Gregg, Jeff Johnston, Bob Kelly, Joe McClintock, Daniel Riles, Aejren Tamminga i Lauren Woolsey. Członkom i wolontariuszom Game Makers Guild oraz Festival of Indie Games w Bostonie, dwóm organizacjom, które sprawiają, że Boston jest cudownym miejscem dla twórców gier. Scottowi i Sarze za ciepłe przyjęcie mnie do rodziny Renegade Games, a także Erinowi i Anicie za piękne wykonanie, zachwycający projekt grafiki i zaangażowanie. Moim rodzicom i bratu Danowi, który nauczył mnie grania w planszówki i od lat wciąż ze mną w nie gra. Mojej żonie Monice za wiarę we mnie i pomoc w znalezieniu czasu na realizację projektu oraz moim trzem synom: Johnowi, Lukowi i Paulowi za wszystkie fantastyczne pomysły, nieustanne testowanie gry i inspirację. Zamki Królestwa Caladale dedykuję mojemu ojcu, który nauczył mnie grać w pasjansa, pokera i pinochle oraz pokazał jak być prawdziwym wsparciem.



© 2017 RENEGADE GAME STUDIOS

© 2018 PORTAL GAMES

Wszelkie prawa zastrzeżone.

PORTAL GAMES

ul. Św. Urbana 15

44-100 Gliwice

tel./fax +48 32 334 85 38

portal@portalgames.pl

www.portalgames.pl

www.2pionki.pl

www.facebook.com/2Pionki

Gra, instrukcja, ani ich fragmenty nie mogą być reprodukowane w jakiegokolwiek postaci bez pisemnej zgody Wydawcy.

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl.

OLEKSANDR NEVSKIY I OLEG SIDORENKO TAJEMNICZE DOMOSTWO

➤ Rodzinna gra kooperacyjna

➤ Okraszona przepięknymi grafikami

➤ Wciągający wir skojarzeń

