



DEAD BY DAYLIGHT™ GRA PLANSZOWA

INSTRUKCJA

DEAD BY DAYLIGHT™

GRA PLANSZOWA



WPROWADZENIE

Byt jest głodny, a próba zaczyna się od nowa! Czy Ocalałi będą współpracować, aby uciec, czy też Zabójca złapie ich i dokona Poświęcenia? Jest tylko jeden sposób, aby się przekonać!

W Dead by Daylight™: Grze Planszowej od 2 do 4 graczy wciela się w rolę Ocalałych, którzy muszą współpracować, używając swoich kart Ruchu i akcji, aby naprawiać Generatory, zasilać Bramy Wyjściowe i uciec przed przerażającą próbą, którą przygotował dla nich Byt. Inny gracz wciela się w rolę Zabójcy, podsycając strach, używając swoich kart Ruchu, aby ranić i zawieszać Ocalałych na Hakach, co pozwoli zadowolić Byt i dokonać Poświęcenia. Przewidujcie nawzajem swoje ruchy, używając różnych Elementów, które pomogą realizować wasze plany, aktywujcie unikatowe umiejętności dla każdej postaci, aby wykorzystać każdą przewagę i pomyślnie ukończyć próbę!

FILM - SAMOUCZEK

Pomińcie czytanie zasad i od razu zanurzcie się w grze dzięki samouczkowi-wideo, który znajdziecie na naszej stronie:

<https://portalgames.pl/pl/dead-by-daylight-gra-planszowa/>



PRZEDMOWA PROJEKTANTA

Praca nad Dead by Daylight była niesamowitym doświadczeniem. Przede wszystkim chciałbym podziękować zespołowi Behavior Interactive za stworzenie Dead by Daylight oraz możliwość zaprojektowania oficjalnej gry planszowej, która została umiejscowiona w stworzonym przez nich, niepokojącym świecie.

Zaprojektowanie gry planszowej dla Dead by Daylight było niełatwym zadaniem. Gra wideo jest bogata i złożona, dzięki czemu otrzymałem mnogość możliwości do wykorzystania przy odtwarzaniu tego doświadczenia. Jak oddamy fundamentalne doświadczenie z grania Ocalałym lub Zabójcą? Jak możemy przenieść tożsamość i nastawienie każdej postaci na realia gry planszowej? Jak sprawimy, że każda gra stanie się wyjątkowym przeżyciem? Na te i wiele innych pytań padło wiele odpowiedzi, które mogły przerodzić się w niezliczoną liczbę wspaniałych gier planszowych Dead by Daylight.

Najważniejszą częścią projektu tej gry zawsze byli przyjaciele, dla których ta gra została zaprojektowana. Kiedy nasz zespół zaczął zagłębiać się w Dead by Daylight, ja również złapałem bakcylię. Wkrótce gra wciągnęła mnie na długie noce i weekendy. Pomyślałem: „Jak fajnie byłoby zagrać w to w prawdziwym życiu z moim zespołem!”. Pomiędzy meczami zacząłem pisać notatki na temat tego, jaki kształt powinna ostatecznie mieć gra.

Dead by Daylight™: Gra Planszowa to suma wielu części. Poza zespołem Level 99 Games, nasze rodziny, nasi przyjaciele, nasi sąsiedzi, a nawet programiści z Behavior, wszyscy dali odpowiedź na podstawowe pytania dotyczące tego, czym jest dla nich Dead by Daylight. Po niezliczonych testach gry i uwagach przyjaciół, gra w końcu przybrała taką formę, w jakiej trafiła w wasze ręce.

Mamy nadzieję, że poczujecie tę samą niezwykłą ekscytację, która towarzyszyła nam podczas jej tworzenia.

Przyjemnej rozgrywki,

- Brad

KOMPONENTY



7 plansz Ocalałego
(opis Ocalałego na rewersie)



7 figurek Ocalałych



6 plansz Zabójcy
(opis Zabójcy na rewersie)



6 figurek Zabójców



44 żetony Elementów (2 Bramy Wyjściowe, 8 Generatorów, 5 Haków, 5 Totemów Klątwy, 6 Skrzyń, 6 Szafek, 6 Wron, 6 Palet)



4 Elementy
Nadkruszonej
Ściany



12 znaczników
Poświęcenia



25 znaczników
Naprawy
Generatora



1 znacznik
Pierwszego
Gracza



1 żeton Bytu



40 żetonów
Punktu
Krwi (▲)



4 żetony Pułapki
na Niedźwiedzia
(Traper)



4 żetony Szaleństwa
(Doktor)



7 żetonów
Widmowej Pułapki
(Wiedźma)



4 kości Testu
Umiejętności



1 kość
Niebezpieczeństwa



4 Pierścienie Rany
(na podstawki
Ocalałych)



1 dwustronna plansza Główna
(Posiadłość Macmilanów/Złomowisko Autohaven)



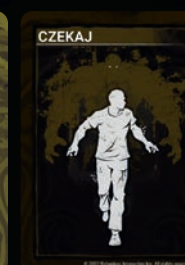
28 kart Umiejętności
Ocalałego



24 karty Umiejętności
Zabójcy



16 kart
Przedmiotu



21 kart Ruchu
(5x zestaw + 1 „Czekaj”)

OPIs KOMPONENTÓW



OCALALI

- Informacje o Ocalałym:** Imię i nazwisko oraz opis sposobu rozgrywki Ocalałym. Wzmianka o poziomie trudności Ocalałego [łatwy albo trudny]. W pierwszej grze zaleca się użycie Ocalałych na poziomie łatwym.
- Opis tury:** Przedstawienie przebiegu tury.
- Pula Punktów Krwi:** Obszar do przechowywania posiadanych Punktów Krwi (▲). Ocalali zaczynają z 2 i mogą mieć maksymalnie 6.
- Umiejętności:** To zdolności, których będziecie potrzebowali, aby przetrwać próbę. Ocalały ma na swojej planszy 3 Umiejętności. Koszt użycia Umiejętności w ▲ znajduje się w lewym górnym rogu, natomiast jej efekt – w dolnej części.



ZABÓJCY

- Informacje o Zabójcy:** Imię i opis sposobu rozgrywki Zabójcą. Wzmianka o poziomie trudności Zabójcy [łatwy albo trudny]. W pierwszej grze zaleca się użycie Zabójcy na poziomie łatwym.
- Opis tury:** Przedstawienie przebiegu tury.
- Pula Punktów Krwi:** Obszar do przechowywania posiadanych Punktów Krwi (▲). Zabójcy zaczynają z 4 i mogą mieć maksymalnie 12. Zabójcy mają również dodatkową akcję wymienioną na dole tej sekcji.
- Moc:** Unikalna moc dostępna wyłącznie dla danego Zabójcy. Niektórzy Zabójcy mają również pasywną moc, która jest aktywna przez cały czas.
- Umiejętności:** To zdolności potrzebne do Poświęcenia Ocalałych. Zabójca ma na swojej planszy 3 Umiejętności. Koszt użycia Umiejętności w ▲ znajduje się w lewym górnym rogu, natomiast jej efekt – w dolnej części.



PRZEDMIOTY

1. **Nazwa:** Nazwa Przedmiotu.
2. **Efekt:** Efekt użycia Przedmiotu. Zawiera on informację, kiedy Przedmiot może zostać użyty.
3. **Liczba Przedmiotów:** Liczba kopii tego Przedmiotu w talii Przedmiotów.



UMIEJĘTNOŚCI

1. **Koszt Punktów Krwi:** Liczba ▲ potrzebna do użycia Umiejętności. Każda Umiejętność może być użyta tylko raz na rundę.
2. **Nazwa:** Nazwa Umiejętności.
3. **Informacja:** Rodzaj Umiejętności i określenie, czy należy ona do konkretnego Ocalałego/Zabójcy, czy jest dostępna dla dowolnego Ocalałego/Zabójcy. Ta informacja znajduje się na planszach Zabójcy i Ocalałego (dotyczy wyłącznie Umiejętności).
4. **Tekst fabularny:** Nie ma on wpływu na rozgrywkę.
5. **Efekt:** Efekt użycia Umiejętności i informacja, kiedy można jej użyć.



RUCH

1. **Nazwa:** Nazwa Ruchu.
2. **Ikona Ruchu:** informacja, którym rodzajem ścieżki poruszy się Ocalały lub Zabójca wskutek zagrania tej karty.



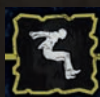
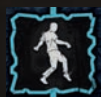
PLANSZA GŁÓWNA

1. **Tor Poświęcenia:** Wykorzystywany przez Zabójcę do oznaczania, jak blisko jest wygranej. Kiedy ten tor jest pełen, Zabójca wygrywa.
2. **Tor Naprawy Generatorów:** Wykorzystywany przez Ocalałych do oznaczania, jak blisko są wygranej. Kiedy uda im się naprawić 4 Generatory i 1 Bramę Wyjściową, wygrywają.
3. **Nazwa Lokacji.**
4. **Przygotowanie Lokacji:** Poszczególne ścianki kości Testu Umiejętności służą do początkowego rozmieszczenia figurek. Kolorowe ikony Elementów wskazują, które z nich zostają umieszczone w jakich Lokacjach. Umieszcza się je zakryte.
5. **Pole w Lokacji:** Pole, na którym zostają umieszczone Elementy, a także figurki Ocalałych i Zabójcy.
6. **Ścieżka:** Różne rodzaje ścieżek, którymi poruszają się Ocalali i Zabójcy, aby dotrzeć do różnych Lokacji. Każda ścieżka ma ikonę, która ma związek z kartą Ruchu. Niektóre ścieżki zaczynają się Nadkruszonymi Ścianami, przez które mogą przejść tylko Zabójcy. Są one oznaczone popaloną krawędzią.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Wykonajcie poniższe czynności, aby przygotować podstawowy tryb gry – „Adept”:

1. Zdecydujcie, który gracz będzie kontrolował Zabójcę. Pozostali gracze kontrolują Ocalałych. Każdy gracz bierze planszę dedykowaną dla wybranej przez niego postaci. Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy, aby gracz, który najlepiej zna zasady gry, kontrolował Zabójcę.
2. Jeden z Ocalałych otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza.
3. Umieście po 1 znaczniku Poświęcenia na każdej planszy Ocalałego.
4. Gracze wspólnie wybierają planszę Główną dla swojej próby.
5. Potasujcie Elementy i umieście je zakryte w Lokacjach. Każda Lokacja wskazuje, ile Elementów każdego rodzaju znajduje się w niej na początku. Następnie zaczynając od Pierwszego Gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy Ocalały odsłania jeden Element w dowolnym miejscu na planszy. Umieście Nadkruszone Ściany na ścieżkach z popalowanymi krawędziami.



6. Każdy gracz otrzymuje zestaw 4 kart Ruchu. Zabójca bierze również kartę Ruchu „Czekaj”, przez co ma w sumie 5 kart.
7. Niektórzy Zabójcy mają dodatkowe komponenty, zgodnie ze wskazaniem ich Mocy. Jeśli będą potrzebne, umieście je w pobliżu.
8. Każdy Ocalały otrzymuje po 2 ▲. Zabójca otrzymuje 4 ▲.
9. Potasujcie karty Przedmiotów i umieście je obok planszy, tworząc talię Przedmiotów.
10. Trzymajcie w pobliżu inne żetony i kości.
11. Każdy Ocalały i Zabójca powinien rzucić kością Testu Umiejętności i umieścić swoją figurkę na odpowiadającym wynikowi polu. Normalnym jest, że kilku Ocalałych może rozpocząć grę na tym samym polu lub że Ocalali mogą rozpocząć grę na tym samym polu, co Zabójca.

GRA W MNIEJSZEJ GRUPIE

W Dead by Daylight najlepiej gra się w grupie 5 graczy, ale możecie grać w niepełnej grupie. Podczas gry dla 3 lub 4 osób jeden lub dwóch grających Ocalałymi będzie kontrolować po dwóch Ocalałych. Zobacz „Gra dla 3–4 graczy” na stronie 19, aby poznać zmiany w przygotowaniu i rozgrywce.



Przykład przygotowania gry dla 5 graczy. ►

ROZGRYWKA

Rozgrywka składa się z rund. W trakcie jednej rundy wszyscy gracze planują swoje ruchy i następnie je wykonują – w pierwszej kolejności Ocalali, a na końcu Zabójca.

Aby wygrać, Ocalali muszą naprawić 4 Generatory, a następnie otworzyć Bramę Wyjściową, zanim Zabójca zdobędzie 8 znaczników Poświęcenia, co da mu zwycięstwo.

Każda runda składa się z 4 faz:

1. **Planowanie:** Wszyscy gracze planują swoje ruchy.
2. **Akcje Ocalałych:** W kolejności tury każdy Ocalały rozgrywa jedną turę.
3. **Akcje Zabójcy:** Zabójca rozgrywa swoją turę. Zazwyczaj rozgrywa on dwie tury w rundzie.
4. **Porządkowanie:** Gracze przygotowują się do następnej rundy.

1. PLANOWANIE

Każdy z Ocalałych wybiera i zagrywa jedną zakrytą kartę Ruchu.

Zabójca wybiera i zagrywa w rzędzie dwie zakryte karty Ruchu.

Uwaga: Chociaż Ocalali mogą komunikować się ze sobą, **tajna komunikacja jest niedozwolona**. Wszystko, co jest mówione przy stole, musi być wypowiedziane głośno i wyraźnie, aby Zabójca i wszyscy Ocalali mogli to usłyszeć.

Zaczyna Ocalały, który ma znacznik Pierwszego Gracza. Dalej rozgrywka postępuje zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każdy Ocalały wykonuje turę, zaczynając od zagrania karty Ruchu.

2. AKCJE OCALAŁYCH

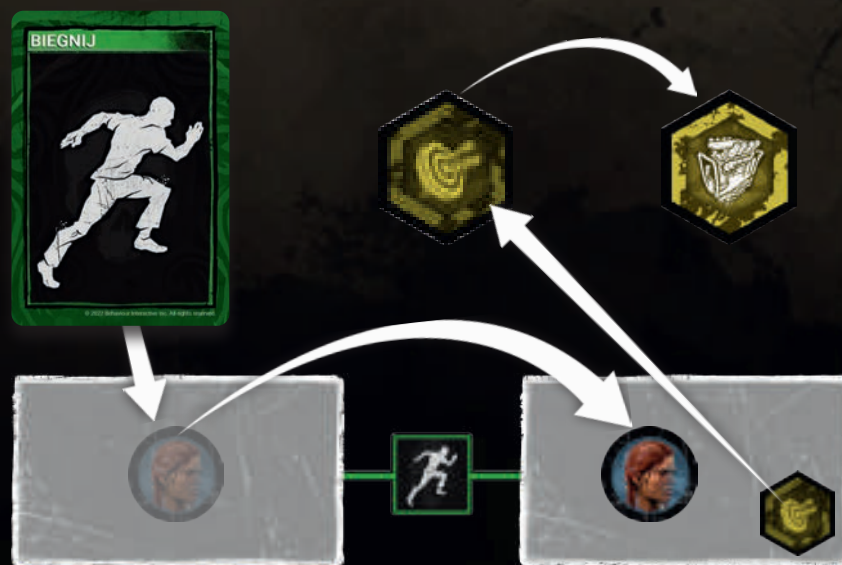
RUCH

Odkryj swoją kartę Ruchu, a następnie przesunij się odpowiednią ścieżką do dowolnego połączanego pola. Kiedy wchodzisz na pole, odkryj zakryty Element (jeśli jakiś jeszcze został). Żółte ścieżki z „Przeskokiem” są jednokierunkowe i można poruszać się po nich tylko wtedy, gdy podąża się zgodnie z kierunkiem strzałki tej ścieżki. Jeśli jakkolwiek inny efekt lub zasada spowodowały ruch twojej Postaci, nadal musisz odkryć Element w nowej Lokacji.

Jeśli odkryjesz jakąkolwiek kartę i nie możesz się poruszyć, tracisz możliwość interakcji z tej karty.



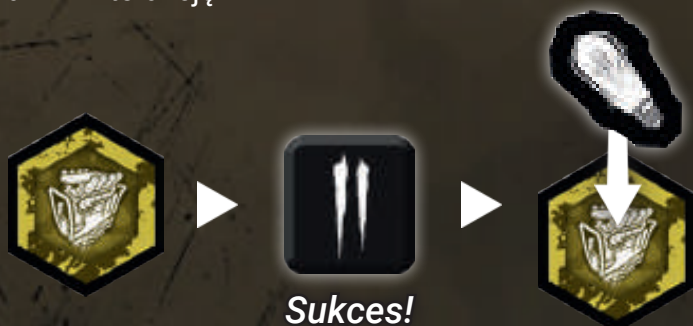
Jake odkrywa niebieską kartę Ruchu „Skradaj się”, ale z jego pola nie ma żadnej niebieskiej ścieżki. Nie porusza się, traci szansę na interakcję i kończy swoją turę.



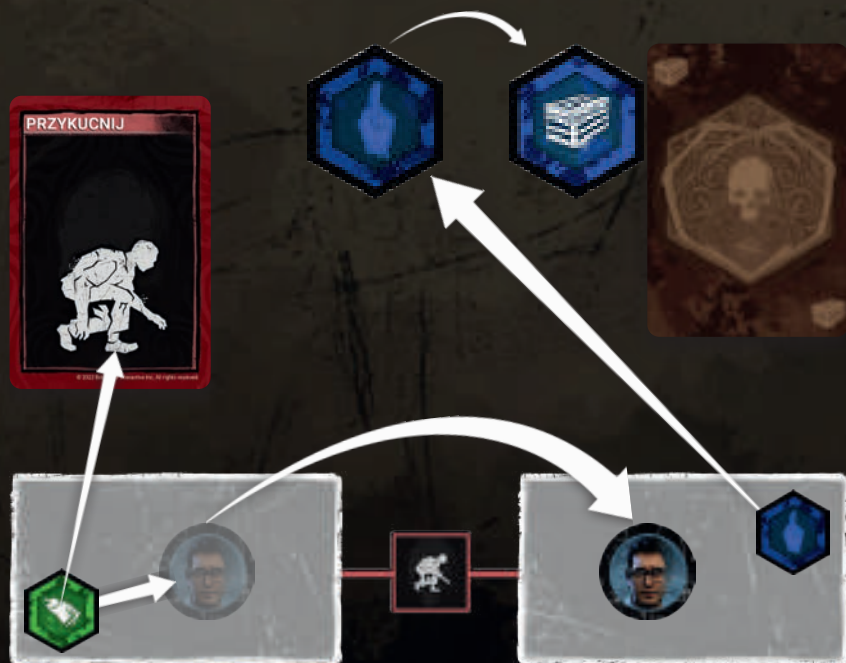
Meg odkrywa zieloną kartę Ruchu „Biegnij” i porusza się po zielonej ścieżce. Gdy wchodzi do nowej Lokacji, odwraca Element „Celu” – to Generator! Teraz Meg może wejść w interakcję z Generatorem, aby pomóc w ucieczce Ocalałym (patrz następna strona).

INTERAKCJA

Wybierz odkryty Element lub innego Ocalałego na swoim polu, z którym możesz wejść w interakcję. Ocaleni mogą uciec, wchodząc w interakcję z Generatorami, które znajdują się w kategorii „Cel” (żółty). Zobacz „Interakcje Ocalałych” na stronie 12 lub kartę pomocy Ocalałego, aby poznać wszystkie sposoby interakcji Ocalałego z Elementami i graczami. Ocalały (jeśli chce) może zdecydować, że nie wchodzi w interakcję.



Meg postanawia wejść w interakcję z Generatorem, który właśnie odkryła. Rzuca kostką. „2” to sukces, więc dodaje jeden znaczek Naprawy Generatora na ten Generator.



Dwight decyduje się na interakcję z odkrytą Wroną, co pozwala mu się poruszyć i ponownie wejść w interakcję. Zagrywa czerwoną kartę Ruchu i porusza się czerwoną ścieżką „Przykucnij”. Następnie odkrywa zakryty Element „Przetrwania”.

KONIEC

Kiedy wszyscy Ocalali wykonają swoją turę, Zabójca rozgrywa swoje tury.

DODATKOWA TURA OCALAŁEGO

Niektóre efekty umożliwią ci rozegranie dodatkowej tury Ocalałego. Robiąc to, Ocalały musi odrzucić kartę Ruchu (inną niż ta, którą wykorzystał podczas Planowania), a następnie poruszyć się ścieżką dla tej karty. Jeśli się poruszy, może wejść w interakcję.

Może to zakłócić kolejność tur. Po wykonaniu ruchu i interakcji Ocalałego w wyniku dodatkowej tury, gra zostaje wznowiona zgodnie z pierwotną kolejnością tury.

Przykład w lewym dolnym rogu, w którym Dwight wchodzi w interakcję z Wroną, jest przykładem dodatkowej tury Ocalałego, w której Wrona daje Dwightowi dodatkową turę.

W przeciwieństwie do Zabójców (którzy mogą skorzystać tylko z jednej dodatkowej tury na rundę), Ocalali mogą rozegrać wiele dodatkowych tur, o ile mogą dla każdej tury zagrać kartę Ruchu.

3. AKCJE ZABÓJCY

Zabójca rozgrywa turę (ruch i interakcję) dla każdej ze swoich dwóch kart. Robi to najpierw dla swojej karty po lewej, a następnie dla swojej karty po prawej.

RUCH

Odkryj swoją kartę Ruchu, a następnie przesunij się odpowiednią ścieżką do dowolnego połączonego pola. Kiedy wchodzisz na pole, odkryj zakryty Element (jeśli jakiś jeszcze został). Żółte ścieżki z „Przeskokiem” są jednokierunkowe i można poruszać się po nich tylko wtedy, gdy podąża się zgodnie z kierunkiem strzałki tej ścieżki. Jeśli jakikolwiek inny efekt lub zasada spowodowały, że się poruszyłeś, nadal musisz odkryć Element w nowej Lokacji.

Jeśli odkryjesz jakąkolwiek inną kartę niż „Czekaj” i nie możesz się poruszyć, tracisz możliwość interakcji z tej karty.



Pielęgniarka odkrywa zieloną kartę Ruchu „Bieg” i porusza się po zielonej ścieżce. Wchodząc, odkrywa Element „Zuchwałości” i odwraca go.

INTERAKCJA

Wybierz odkryty Element lub Ocalałego na swoim polu, z którym możesz wejść w interakcję. Zabójcy wypełniają swój cel, wchodząc w interakcję z Ocalałym na swoim polu (nazywa się to „atakowaniem”). Zabójcy mogą również raz na rundę użyć swojej Mocy Zabójcy **zamiast** wchodzić w interakcję. Zabójca, jeśli chce, może zdecydować, że nie wchodzi w interakcję.



Pielęgniarka decyduje się na interakcję z Meg i zadaje jej ranę, umieszczając pierścień rany na podstawce Meg. Teraz, gdy Pielęgniarka rozpatrzyła swój pierwszy ruch, odsłania swoją drugą kartę, aby ponownie się poruszyć i wejść w interakcję.

DODATKOWA TURA ZABÓJCY

Dopiero pod koniec swojej drugiej tury możesz wydać 4 ▲, aby wyłożyć trzecią kartę Ruchu i przejść do trzeciej tury. **Bez względu na wszystko, Zabójca może rozegrać w rundzie tylko jedną dodatkową turę.**

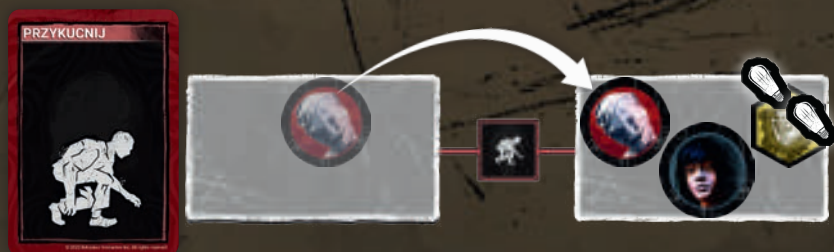
KONIEC

Gdy Zabójca rozegra swoje tury, przystąpcie do Porządkowania.

PRZYKŁAD DRUGIEJ TURY ZABÓJCY I TURY DODATKOWEJ

1. Pielęgniarka ma jeszcze jedną kartę, więc rozgrywa kolejną turę. Odkrywa swoją czerwoną kartę Ruchu „Przykucnij” i porusza się po czerwonej ścieżce. Wszystkie Elementy są odkryte, więc nie musi niczego odkrywać.
2. Pielęgniarka wchodzi w interakcję z Generatorem, aby go uszkodzić i usunąć leżące na nim żetony Naprawy. W odpowiedzi Feng Min używa swojej umiejętności „Zaalarmowanie”, aby opuścić Lokację, oddalając się od Pielęgniarki na wypadek, gdyby ta zdecydowała się za nią podążyć w dodatkowej turze Zabójcy.
3. Następnie Pielęgniarka uszkadza Generator, usuwając z niego wszystkie znaczniki Naprawy Generatora
4. Pielęgniarka nie może podążyć za Feng Min, ponieważ nie posiada zielonej karty Ruchu „Bieg”, więc decyduje się wydać 4 ▲ i wykonać dodatkową turę Zabójcy, aby poruszyć się do innej Lokacji i zranić innego Ocalałego.

1



2



3



4



4. PORZĄDKOWANIE

Zakończ rundę, wykonując następujące kroki w podanej kolejności.



POSTĘP POŚWIĘCENIA

Za każdego Ocalałego, który jest aktualnie Poświęcony, uzyskaj postęp Poświęcenia, umieszczając znacznik Poświęcenia na kolejnym pustym polu toru Poświęcenia. Jeśli osiągnie on 8, Zabójca wygrywa grę.



USUWANIE ŻETONÓW BYTU

Niektóre efekty mogą blokować Elementy lub ścieżki za pomocą żetonu Bytu. Byt jest usuwany na koniec każdej rundy.



PRZEKAŻ ZNACZNIK 1. GRACZA

Przełącz znacznik Pierwszego Gracza zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do następnego Ocalałego w kolejności tury.

ZEBRANIE KART RUCHU

Wszyscy Ocalali i Zabójca zabierają swoje karty Ruchu. **Teraz jesteście gotowi, aby przejść do fazy Planowania następnej rundy.**

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy tor Poświęcenia Zabójcy jest pełen albo gdy Ocalali otworzą Bramę Wyjściową. Kto pierwszy zrealizuje swój cel, natychmiast wygrywa i kończy grę.

INTERAKCJE OCALAŁYCH



SKRZYNIA – PRZESZUKANIE

Usuń Skrzynię. Dobierz wierzchnią kartę z talii Przedmiotów i umieść ją zakrytą na miejscu dla karty Przedmiotu na twojej planszy. Możesz ją podejrzeć w dowolnym momencie i użyć jej, gdy ma to zastosowanie.. Ilekoć masz więcej niż jeden Przedmiot, musisz odrzucić tyle z nich, aby mieć dokładnie jeden.



SZAFKA – UKRYJ SIĘ

Umieść swojego Ocalałego na żetonie Szafki. Kiedy na Szafce znajduje się Ocalały, inni Ocalali nie mogą wchodzić w interakcję z Szafką.

Zabójca i inni Ocalali traktują Ocalałego na Szafce dla celów interakcji, korzyści lub mocy Zabójcy tak, jakby nie było go na planszy, o ile pozostaje na Szafce. Zabójca może wejść w interakcję z Szafką, tylko jeśli ta jest zajęta.

Znajdując się na Szafce, Ocalali nie mogą aktywować Umiejętności.

Jeśli z jakiegokolwiek przyczyny masz wykonać ruch, najpierw zdejmujesz swojego Ocalałego z Szafki.



WRONA – BIEGNIJ

Zabójca otrzymuje 1 . Rozgrywasz dodatkową turę Ocalałego.



PALETA – PRZEWROC

Umieść Paletę na ścieżce połączonej z twoim polem.

Nie możesz umieścić Palety na ścieżce z Nadkruszoną Ścianą, inną Paletą lub jakimkolwiek innym komponentem.



Meg wchodzi w interakcję z odkrytą Paletą w swojej Lokacji i przesuwa ją na ścieżkę po lewej, blokując Zabójcy drogę do Lokacji przez tę ścieżkę.



PALETY NA ŚCIEŻCE

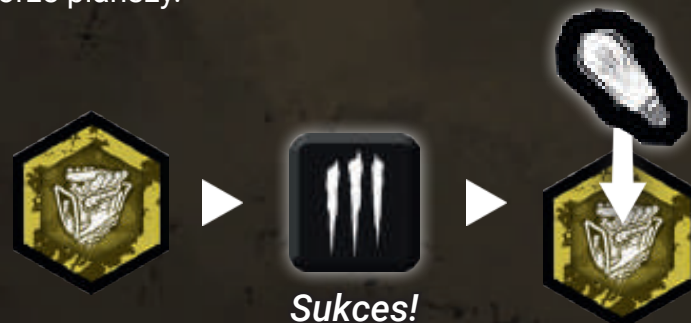
Ocalali poruszają się swobodnie po Paletach na ścieżkach.



GENERATOR – NAPRAW

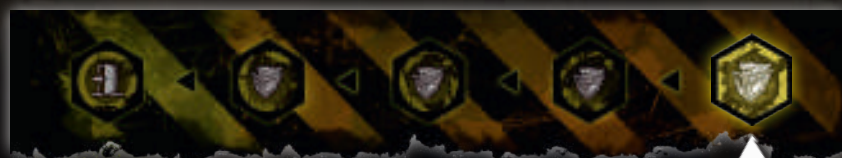
Wykonaj Test Umiejętności (str. 16). W przypadku sukcesu dodajesz 1 znacznik Naprawy Generatora. W przypadku wielkiego sukcesu dodajesz 2 znaczniki Naprawy Generatora. W przypadku porażki nie dodajesz żadnego znacznika. Jeśli Generator miałby mieć więcej niż 3 znaczniki, pozostaje na 3.

Z 3 znacznikami Naprawy Generatora jego naprawa jest ukończona, a on sam jest umieszczany na torze Generatora na górze planszy.



Sukces!

Dwight postanawia wejść w interakcję z Generatorem, aby spróbować go naprawić. Wyrzuca 3 podczas Testu Umiejętności i dodaje 1 znacznik Naprawy Generatora.



Jake pomaga i wchodzi w interakcję z Generatorem, z którym to samo zrobił Dwight. Wyrzuca 5 i dodaje 2 znaczniki Naprawy Generatora. Generator jest teraz naprawiony i zostaje umieszczony na torze Generatora.



BRAMA WYJŚCIOWA - OTWÓRZ

Po naprawieniu 4 Generatorów, Bramy Wyjściowe odzyskują zasilanie. Ocalali mogą wejść w interakcję z Bramami Wyjściowymi dopiero po włączeniu zasilania.

Jeśli Bramy Wyjściowe są zasilane, przeprowadź Test Umiejętności. W przypadku sukcesu dodaj 1 znacznik Naprawy Generatora.

Po osiągnięciu 3 znaczników Naprawy Generatora Brama Wyjściowa otwiera się i Ocalali wygrywają!



HAK – ROZBRÓJ

Umieść żeton Bytu na Haku. Nie można wchodzić w interakcję z Hakiem, na którym znajduje się żeton Bytu. Żeton ten jest usuwany na koniec rundy.

Jeśli na rozbrojonym Haku znajdował się Poświęcony Ocalały, otrzymujesz 1 ▲, a następnie Poświęcony Ocalały zostaje uratowany i jest usuwany z Haka. Możesz poruszyć się dowolną ścieżką. Następnie uratowany Ocalały może poruszyć się dowolną ścieżką.

1



2



1. Claudette ratuje Meg z Haka. Umieszcza na nim żeton Bytu, a następnie otrzymuje 1 ▲.

2. Po uratowaniu Meg Claudette porusza się w górę, a Meg w prawo.



TOTEM KLĄTWY - OCZYŚĆ

Wykonaj Test Umiejętności. W przypadku sukcesu usuń Totem Klątwy i zyskaj 2 ▲.



ULECZ – *Innego Rannego Ocalałego*

Wykonaj Test Umiejętności. W przypadku sukcesu inny Ocalały staje się zdrowy i usuwa ranę, czyli pierścień rany z podstawki swojej figurki.



NADKRUSZONE ŚCIANY

Ocalali nie mogą wchodzić w interakcję z Nadkruszonymi Ścianami. W normalnych okolicznościach Ocalały, który próbuje poruszać się po ścieżce z Nadkruszoną Ścianą, pozostaje na miejscu (co powoduje, że traci możliwość interakcji w tej turze).

INTERAKCJE ZABÓJCY

Zabójcy mają mniej możliwości interakcji niż Ocalali, ale ich działania są na ogół potężniejsze i mniej ryzykowne.



ZAJĘTA SZAFKA – SZUKAJ

Zabójca może wchodzić w interakcję tylko z Zajętą Szafką. Nie może wchodzić w interakcję z Pustą Szafką.

Ocalały na Szafce wykonuje Test Umiejętności. W przypadku porażki zostaje podniesiony, nawet jeśli nie jest ranny. W przypadku sukcesu Szafka zostaje usunięta.



WRONA – WYPATRYWANIE

Usuń Wronę. Otrzymujesz 1 ▲.



GENERATOR – USZKODŹ

Usuń z Generatora wszystkie znaczniki Naprawy Generatora.



TOTEM KLĄTWY – CZCIJ

Otrzymujesz 2 ▲.



ATAK – Na Zdrowego Ocalałego

Ocalały zostaje ranny, umieść pierścień rany na podstawie jego figurki.



PALETY NA ŚCIEŻCE – ZNISZCZ

Kiedy Zabójca miałby poruszyć się po ścieżce z Paletą, zamiast tego usuwa ją i nie wykonuje ruchu, pozostając na dotychczasowym polu. Nie wchodzi w interakcję podczas tej tury.



NADKRUSZONE ŚCIANY – ZNISZCZ

Kiedy Zabójca porusza się po ścieżce z Nadkruszoną Ścianą, usuwa ją i kończy swój ruch jak zwykle. Od teraz ta ścieżka jest dostępna dla wszystkich graczy.

WYKORZYSTANIE MOCY ZABÓJCY

Każdy Zabójca posiada unikalną Moc. Raz na rundę może użyć tej Mocy **zamiast** wchodzić w interakcje.



Traper postanawia użyć swojej Mocy „Pułapka na Niedźwiedzie” i umieścić Pułapkę na Niedźwiedzie na ścieżce połączonej z tą Lokacją. W kolejnych rundach Ocalały, który poruszy się tą ścieżką, może zostać ranny!



Widmo używa swojej Mocy „Zawodzący Dzwon”, aby poruszyć się na planszy, przemieszczając się między dwoma oddalonymi Lokacjami.



Doktor używa „Iskry Cartera”, aby wpłynąć na wszystkich Ocalałych na swoim polu. Meg nie ma jeszcze Szaleństwa, więc może zdecydować, czy woli stracić 1 ▲ albo otrzymać Szaleństwo. Dwight ma już Szaleństwo z poprzedniej tury i nie ma ▲ do wydania, więc zostaje ranny.



PODNIĘŚ – Rannego Ocalałego

Jeśli Ocalały jest ranny, Zabójca go podnosi. Następnie Zabójca próbuje go Poświęcić.

Zabójca nie może podnieść Ocalałego, który w tej samej rundzie został ranny.

POŚWIĘCENIE

Kiedy Zabójca podniesie Ocalałego, sprawdza, czy na jego polu znajduje się Hak. Następnie, jeśli na jego polu znajduje się wolny Hak, Ocalały zostaje natychmiast Poświęcony. Umieść Ocalałego na Haku, aby pokazać, że został Poświęcony.

Jeśli na jego polu nie ma wolnego Haka, Zabójca musi przenieść Ocalałego na wolny Hak, aby dokonać Poświęcenia.

Nie korzysta przy tym z karty Ruchu. Ocalały nie odkrywa Elementów podczas tego ruchu.

Zabójca wybiera liczbę nie większą niż 4 i zmusza podniesionego Ocalałego do rzucenia tyloma kośćmi Testu Umiejętności. Jeśli wynik na któreś z tych kostek okaże się wielkim sukcesem, Ocalały ucieka i zostaje umieszczony na zajmowanym przez nich polu. Jeśli żaden z wyników nie będzie wielkim sukcesem, Zabójca może poruszyć się maksymalnie o 1 pole za każdą rzuconą kość, aby dostać się do Haka i Poświęcić Ocalałego. Jeśli nadal nie dotrze do Haka, Ocalały ucieka na pole, na którym się zatrzymują.

Niosąc Ocalałego Zabójca nie może:

- poruszać się przez Palety,
- poruszać się przez Nadkruszone Ściany,
- korzystać z Mocy Zabójcy,
- wchodzić w interakcję.

Jeśli Zabójca zakończy swój ruch na polu z niezajętym Hakiem, umieść na nim Ocalałego, aby zaznaczyć, że ten zostaje Poświęcony.

Po Poświęceniu, jeśli Ocalały ma na swojej planszy jakikolwiek znacznik Poświęcenia, umieszcza go na torze Poświęcenia.

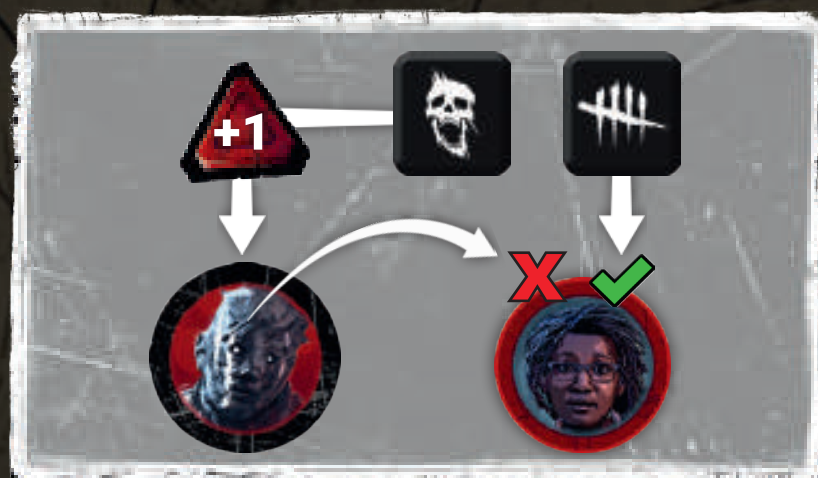
POŚWIĘCENI OCALALI

Poświęceni Ocalali nie umieszczają karty Ruchu podczas swojej tury i nie mogą korzystać z Umiejętności. Zabójca i inni Ocalali traktują Poświęconego Ocalałego tak, jakby nie było go na planszy na potrzeby interakcji, umiejętności lub Mocy tak długo, jak ten pozostaje Poświęcony. Jego tura jest pomijana, gdy przychodzi na nią kolej.

Kiedy Ocalały zostanie uratowany, będzie mógł wykonać ruch (patrz Rozbrojenie, str. 13).



Dwight zostaje podniesiony przez Traperę. Na tym polu znajduje się wolny Hak, więc Dwight zostaje natychmiast Poświęcony.



Claudette zostaje podniesiona przez Widmo. Na tym polu nie ma wolnego Haka, więc Widmo zmusza Claudette do rzucenia 2 kośćmi. Jedna z tych kostek wskazuje 5, a druga 0. Widmo otrzymuje 1 ▲ za wynik 0, a Claudette uwalnia się za wynik 5.



Meg zostaje podniesiona przez Hillbilly'ego. Na tym polu znajduje się Hak, ale jest już tam Poświęcony Dwight, więc nie można go użyć. Hillbilly zmusza Meg do rzucenia 3 kośćmi. Wyniki to 0, 1 i 2. Hillbilly otrzymuje 1 ▲ za wyrzucenie 0, następnie porusza się o 2 pola i zawiesza Meg na Haku.

POZOSTAŁE ZASADY

TEST UMIEJĘTNOŚCI



Tylko Ocalali rzucają kośćmi.

Kiedy Ocalały musi wykonać Test Umiejętności, rzuca jedną z czarnych kości Testu Umiejętności.

Wyniki I, II, III, IV są sukcesem. Zwykle powoduje to, że akcja działa zgodnie ze swoim przeznaczeniem.

Wynik V to wielki sukces. Zwykle powoduje to, że akcja działa zgodnie ze swoim przeznaczeniem. W przypadku niektórych akcji zapewnia on dodatkowe korzyści. Jeśli nie ma opisanych korzyści dla wielkiego sukcesu, należy potraktować go jako zwykły sukces.

Wynik 0 (0) to porażka. Akcja zwykle kończy się bez efektu, a Zabójca otrzymuje 1 .

PRZERZUTY

Niektóre efekty pozwalają przerzucić kości. Musisz zaakceptować wynik przerzutu.

Przerzucanych kości nie można ponownie przerzucać.

KOŚĆ NIEBEZPIECZEŃSTWA



Czerwoną kością Niebezpieczeństwa rzuca się tylko wtedy, gdy tak nakazuje efekt.

Kość Niebezpieczeństwa ma 4 ścianki porażki i 2 ścianki wielkiego sukcesu. Jak zwykle, dzięki porażce Zabójca otrzyma 1 .

KOLEJNOŚĆ

Kiedy jeden gracz ma w tym samym momencie wiele Umiejętności do aktywowania, może aktywować dowolną ich liczbę w dowolnej kolejności.

Kiedy dwóch lub więcej graczy ma Umiejętności do aktywacji w tym samym momencie, Ocalali zgodnie z kolejnością tury, decydują się na aktywację lub zrezygnować z aktywacji dowolnej liczby odpowiednich Umiejętności. Po tym Zabójca może rozpatrzyć swoje Umiejętności, jeśli nadal chce.

ŻETON BYTU



Byt może być używany podczas próby do blokowania niektórych Elementów lub ścieżek. Zazwyczaj umiejętność Zabójcy pozwala wprowadzić ten żeton do gry. Byt jest zawsze usuwany z gry podczas fazy Porządkowania.

Występuje tylko jeden Byt, więc jeśli trzeba go umieścić ponownie, stary żeton jest natychmiast usuwany.

UMIEJĘTNOŚCI



Umiejętności pozwalają Zabójcy i Ocalałym na różne sposoby zmieniać zasady gry. Eksperymentuj z umiejętnościami i odkrywaj nowe strategie, aby przechytrzyć Zabójcę lub dopaść Ocalałych.

Każda Umiejętność może być użyta tylko raz na rundę. Jeśli Umiejętność (nawet o koszcie 0 ) została już aktywowana, nie można użyć jej ponownie w danej rundzie, nawet jeśli nadarzy się ku temu okazja.

POŁĄCZONE POLA

Połączone pole to dowolne pole, z którego prowadzi ścieżka do twojego obecnego pola i odwrotnie. Oznacza to, że Lokacje połączone jednokierunkową ścieżką są nadal uważane za połączone ze sobą.



PORADY

PORADY DLA OCALAŁYCH

Zaplanuj strategię ucieczki. Wiele pól ma ograniczoną liczbę wyjść, dlatego zwróć na to uwagę, wchodząc na pole. Niektórych pól lepiej unikać, zanim Zabójca nie zniszczy kilku ścian.

Zdobывaj przedmioty jak najwcześniej. Przedmioty są bardzo potężne i im szybciej je zdobędziesz, tym więcej będziesz mieć okazji do ich użycia. Przedmioty zawsze znajdują się w Skrzyniach, które należą do kategorii Elementów „Przetrwanie” (niebieskie).

Strategicznie wykorzystuj Palety i Wrony. Palety i Wrony można znaleźć w kategorii Elementów „Altruizm” (zielony). Są ważne na późniejszym etapie gry, umożliwiając szybkie poruszanie się po mapie i pozwalając zyskać na czasie. Ustawiaj Palety tak wcześnie, jak to możliwe na kluczowych ścieżkach.

Upewnij się, że ratujesz pozostałych Ocalałych we właściwym czasie. Czasami lepiej jest zostawić innego Ocalałego na Haku na turę lub dwie. Ratowanie może być niebezpieczne, a gdy tylko Bramy Wyjściowe zostaną otwarte, wszyscy Ocalali wygrywają. Jeśli widzisz nadarającą się okazję do wygrania gry, nie marnuj jej.

Leczenie powinno być priorytetem. Jeśli Ocalały jest zdrowy, zwykle nie można go podnieść w tej samej rundzie. Uleczenie innego Ocalałego, zwłaszcza gdy jest w ryzykownym położeniu, może być dobrym sposobem na oddalenie Zabójcy od osiągnięcia celu.

PORADY DLA ZABÓJCZY

Używaj dodatkowych tur Zabójcy, aby dokonywać Poświęceń. Staraj się nie wydawać 4 ▲ na dodatkową turę Zabójcy, chyba że masz pewność, że dzięki temu możesz dokonać Poświęcenia.

Przewiduj ruchy Ocalałych. Ocalali zawsze poruszają się przed tobą. Dzięki temu nigdy nie musisz wchodzić na pole, na którym aktualnie znajduje się Ocalały. Zamiast tego przewiduj ich intencje i ruszaj w stronę pola, gdzie twoim zdaniem mogą zmierzać Ocalali.

Totemy Kłątwy zapewniają potężne wsparcie. Jeśli nie jesteś pewien, co dalej, spróbuj użyć Totemu Kłątwy, aby odzyskać ▲. To w rzeczywistości „przechowywanie” tur na później.

Unikaj wyczekiwania przy Hakach. Nie możesz powstrzymać Ocalałych przed ratowaniem się nawzajem z Haków, przez co korzystanie z możliwości „Czekaj” w pobliżu Haka rzadko okazuje się właściwym posunięciem. Zamiast tego szukaj sposobów, aby ukarać tych, którzy próbują ratować pozostałych: przewiduj, dokąd zarówno Ocalali mogą uciec oraz przechwytyj potencjalnych ratowników w drodze do Haka.

Poluj na wielu Ocalałych jednocześnie. Ponieważ nie możesz podnieść Ocalałego w tej samej rundzie, w której go zraniłeś, ważne jest, aby starać się utrzymywać jak największą liczbę rannych Ocalałych. Zwiększy to twoje szanse na udane Poświęcenie w każdej turze.



PYTANIA I ODPOWIEDZI

P: Co się stanie, jeśli wejdę na pole, na którym wszystkie Elementy będą odkryte?

O: Kontynuuj normalną interakcję i pomiń odkrywanie Elementu.

P: Czy mogę zdecydować, że nie wykonam ruchu za pomocą mojej karty Ruchu?

O: Nie. Jeśli gracz odkryje kartę Ruchu, musi wykonać ruch. Jeśli wybrana karta Ruchu z jakiegoś powodu nie działa (np. gracz odsłania kartę Ruchu, która nie jest połączona z jego polem), ruch się nie udaje, traci również możliwość interakcji.

P: Czy kiedy porażka jest przerzucana, to Zabójca nadal otrzymuje 1 ▲?

O: Nie. Zabójca może otrzymać ▲ dopiero po wykonaniu przerzutu.

P: Czy Elementy są odkrywane podczas dodatkowych tur, ruchu bez wykorzystania kart Ruchu i ruchu w efekcie podniesienia?

O: Tak. Każdy ruch, w wyniku którego Ocalały lub Zabójca z jakiegokolwiek powodu wejdzie na pole, powoduje odkrycie Elementu (chyba, że wszystkie zostały już odkryte).

P: Czy Zabójca może zmusić Ocalałego do rzucenia większą liczbą kości, niż wymaga podczas podniesienia?

O: Tak. Dopóki Poświęcenie nie jest natychmiastowe (brak wolnego Haka na polu), Zabójca może zmusić Ocalałego do rzucenia kostkami w liczbie do 4, nawet jeśli nie musi nieść Ocalałego tak daleko, aby znaleźć Hak.

Nawet jeden wielki sukces pozwoli Ocalałemu się uwolnić, więc rzucanie większą liczbą kości wiąże się ze znacznie większym ryzykiem.

P: Co powoduje odrzucenie karty podczas tury?

O: Ponieważ Ocalali i Zabójcy zabierają swoje karty dopiero na koniec rundy, wszelkie odrzucane przez nich karty będą niedostępne w bieżącej rundzie. W przypadku Ocalałych i Zabójców często oznacza to, że ich opcje ruchu podczas wykonywania tury dodatkowej są bardziej ograniczone.

P: Co się stanie, jeśli Ocalały jest już ranny i zostałby zraniony ponownie?

O: Nic się nie dzieje. Niektóre Moce i Umiejętności po prostu nie wpływają na Ocalałych, którzy są już ranni.

P: Czy kiedy Zabójca podnosi Ocalałego, może zdecydować, że przeniesie go, nawet jeśli na jego polu znajduje się wolny Hak?

O: Nie. Jeśli na polu Zabójcy znajduje się wolny Hak, musi go użyć, aby natychmiast Poświęcić Ocalałego, którego podniósł.

P: Czy Zabójca może uszkodzić Bramy Wyjściowe?

O: Nie. Bramy Wyjściowe nie są Generatorami. Umiejętności, interakcje lub przedmioty, które nie odnoszą się do Bram Wyjściowych, nie mają na nie wpływu.

P: Czy „Czekanie” jest uważane za kartę Ruchu?

O: Tak. Mimo że ta karta nie porusza Zabójcy, nadal jest kartą Ruchu dla wszystkich celów rozgrywki.

P: Czy jeśli Zabójca wskutek efektu podniesie Ocalałego, zostanie on ranny w ramach podnoszenia?

O: Nie. W tym rzadkim przypadku Ocalały jest nadal uważany za zdrowego, nawet po Poświęceniu.

P: Czy kiedy efekt nakazuje rzucić kilkoma kośćmi, ale zachować tylko określoną ich liczbę, to czy Zabójca otrzymuje po 1 ▲ za każdą porażkę, jeśli niektóre z wyników są porażkami, a zatrzymane kości – nie?

O: Tak. Za każdym razem gdy dowolna rzucona kość skutkuje porażką, Zabójca otrzymuje 1 ▲, nawet jeśli nie był to zachowany wynik. Nie dotyczy to jednak przerzutów, ponieważ zmieniają one wynik.

P: Co się stanie, jeśli będąc Zabójcą, gra poinstruuje mnie, abym podniósł Ocalałego, który nie znajduje się na moim polu?

O: Ocalały jest najpierw przesuwany na twoje pole, a następnie podnosisz go w normalny sposób.

P: Co się stanie, jeśli kiedykolwiek będę miał więcej ▲ niż moje maksimum?

O: Odrzuć ▲ powyżej maksimum.

P: Kiedy odkrywam Element umieszczony rewersem do góry?

O: Tylko podczas wchodzenia na pole z dowolnego powodu, poza byciem Ocalałym, który jest niesiony.

P: Gdzie po dobraniu trafiają karty Przedmiotów?

O: Umieszczasz je zakryte na miejscu dla karty Przedmiotu na twojej planszy. Możesz spojrzeć na zakrytą kartę w dowolnym momencie i użyć jej, gdy ma to zastosowanie.

TRYBY ROZGRYWKI

ADEPT

Gra strategiczna dla graczy, niezależnie od poziomu ich zaawansowania.

Gra, której właśnie się nauczyliście! Podczas rozgrywki Ocalali i Zabójca mają do dyspozycji tylko Umiejętności, które znajdują się na ich planszach graczy.

KRWISTA SIĘĆ

Gra z możliwością wprowadzania zmian, przeznaczona dla doświadczonych graczy.

Na początku gry Ocalali i Zabójca tasują swoje talie Umiejętności, a następnie dobierają po 5 kart z tych talii. Jeśli jakiś gracz dobierze Umiejętność, którą ma już na swojej planszy, musi ją odrzucić i dobrać nową, aż będzie miał 8 unikalnych Umiejętności (3 na swojej planszy i 5 na ręku).

Następnie każdy może zachować do 3 z dobranych Umiejętności, zakrywając nimi dowolne ze swoich początkowych Umiejętności.

W efekcie każdy gracz będzie miał łącznie 3 Umiejętności, które stanowią połączenie Umiejętności z jego planszy i kart, które dobrał. Możesz zdecydować, że chcesz posiadać wszystkich Umiejętności z kart i żadnych z planszy lub na odwrót.

Wszystkie niewybrane karty Umiejętności są odrzucane.

FANATYK

Gra, która zapewnia najwięcej modyfikacji, przeznaczona dla najbardziej doświadczonych graczy.

Ocalali i Zabójcy mogą wybrać maksymalnie 3 Umiejętności, którymi zastąpią te obecne na planszy, a następnie odkryć je jednocześnie na początku gry.

Ocalały lub Zabójca nie mogą mieć dwóch kopii tej samej Umiejętności.

GRA DLA 3-4 GRACZY

W próbie zawsze bierze udział 4 Ocalałych, nawet w grze dla 3 lub 4 osób.

W grze 4-osobowej jeden z Ocalałych musi kontrolować dwóch Ocalałych.

W rozgrywce 3-osobowej obaj gracze muszą kontrolować po dwóch Ocalałych.

Gracz, który kontroluje dwóch Ocalałych, otrzymuje tylko jedną kopię każdej karty Ruchu. Musi zachować ostrożność podczas poruszania się, aby upewnić się, że jego dwaj Ocalali nie będą potrzebować tej samej karty.

Gracz musi, jak zwykle, rozpatrzyć turę każdego Ocalałego w kolejności tury. Znacznik Pierwszego Gracza przekazywany jest wśród Ocalałych (nie graczy), więc każdy z dwóch Ocalałych będzie w pewnym momencie indywidualnie pierwszym graczem.



TWÓRCY

LEVEL 99 GAMES

PROJEKTANT GŁÓWNY

D. Brad Talton Jr.

PROWADZENIE PROJEKTU

Joshua Van Laningham

PROJEKT GRAFICZNY

Davy Wagnerok

ROZWÓJ GRY

Kier Arnold

Marco De Santos

DODATKOWY ROZWÓJ

Ty Arnold

Ashley Dickinson

Matthew Fournier

Bryson Fitzsimmons

Liam Hernandez

Ian Hernandez

PROJEKTANTKA UKŁADU

Francesca Romero

MARKETING

Ferdinand Capitulo

Brenna Noonan

PRODUKCJA WIDEO

Daniel Teller

WERSJA POLSKA

Zespół Portal Games

TŁUMACZENIE

Paweł Imperowicz

SKŁAD GRAFICZNY

Bartosz Makświej

BEHAVIOUR INTERACTIVE

Specjalne podziękowania dla zespołów UI & Art pracujących nad Dead by Daylight

PRODUCENT WYKONAWCZY

Rémi Racine

SZEF USŁUG ROZWOJU I MERCHANDISINGU

Jean-Frédéric Vachon

DYREKTOR MARKI

Olivier Latanicki

KIEROWNIK MARKI

Rebeca Polo García

WSPÓŁPRACUJĄCY KIEROWNIK MARKI

Pierre-Yves Brodeur

Thomas Carpentier

Justin Giglio

DYREKTOR ARTYSTYCZNY

Philippe Ivanovic

GŁÓWNY PROJEKTANT UI

Sarah Robinson

SZEF DS. WSPÓŁPRACY

Mathieu Côté

STARSZY PRODUCENT

Stefan Beauchamp-Daniel

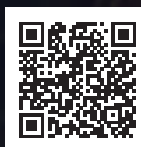
SZEF PROJEKTU GRY

Matthew Spriggins

DYREKTOR KREATYWNY

Dave Richard

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/dead-by-daylight-gra-planszowa/>



PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13

44-190 Knurów

Wszystkie prawa zastrzeżone