W BITWIE NIKT NIE JEST RÓWNY™

UNMATCHED®

Czerwony Kapturek VS Beowulf

ZASADY

SYSTEM UNMATCHED

Unmatched to gra figurkowa o pojedynkach postaci z różnych krain i epok, od herosów znanych z mitów i legend, do bohaterów książek i filmów. Każdy z nich dysponuje własną talią kart, która wyraża jego wyjątkowy styl walki.

Możesz mieszać i zestawiać bohaterów z dowolnych zestawów Unmatched, ale pamiętaj: ostatecznie zwyciężyć może tylko jeden.

UNMATCHED

ZAWARTOŚĆ

2 FIGURKI BOHATERÓW

2 ŻETONY POMOCNIKÓW

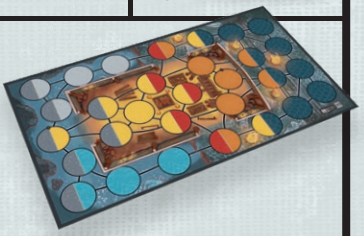
4 WSKAŹNIKI ZDROWIA

2 KARTY POSTACI

60 KART AKCJI

3 ŻETONY DRZWI

1 PLANSZA



04

CZERWONY KAPTUREK

- 30 kart akcji
- 1 figurka bohatera
- 1 karta postaci
- 1 karta koszyczka
- 1 żeton pomocnika (Myśliwego)
- 2 wskaźniki zdrowia

BEOWULF

- 30 kart akcji
- 1 figurka bohatera
- 1 karta postaci
- 1 żeton pomocnika (Wiglafa)
- 2 wskaźniki zdrowia
- 3 znaczniki Furii

Przed pierwszą rozgrywką złóż w całość wskaźniki zdrowia wyjmując dwa kółka z wyprasek i łącząc je nitem.

BOHATEROWIE I POMOCNICY

Wszystkie postacie biorące udział w bitwie nazywamy **walczącymi**. Najważniejszym z walczących jest twój **bohater**, reprezentowany na polu bitwy przez figurkę.

Twoi pozostali walczący to jego **pomocnicy**. Obydwaj bohaterowie w tym zestawie mają po jednym pomocniku (niektórzy bohaterowie w innych zestawach mają kilku pomocników, a jeszcze inni nie mają ich wcale). Pomocników reprezentują na polu bitwy żetony.

Każdy bohater posiada **zdolność specjalną**, zapisaną na swojej karcie. Na karcie tej wymienione są także **statystyki,** włącznie z **początkowym zdrowiem** twojego bohatera i jego pomocnika. Do śledzenia zdrowia walczących służą oddzielne wskaźniki zdrowia. Walczący nie mogą mieć więcej zdrowia, niż najwyższa liczba na ich wskaźnikach zdrowia.

JAK GRAĆ

Gracze rozgrywają tury poruszając swoich walczących po polu bitwy, stosując fortele i atakując przeciwników. Aby zwyciężyć, musisz pokonać wrogiego bohatera co nastąpi, gdy jego zdrowie spadnie do zera.

UWAGA

Opisane poniżej zasady odnoszą się do rozgrywki dla **2 graczy**.
Zasady gry drużynowej (dla 3 lub 4 graczy) znajdziesz na stronie **18**.

PRZYGOTOWANIE

06

1. Wybierzcie wspólnie pole bitwy i umieśćcie planszę na stole.

2. Każdy z graczy wybiera swojego bohatera. Bierze jego figurkę, kartę postaci, wskaźnik zdrowia, żetony pomocników, talię 30 kart akcji i ewentualne inne elementy wymienione w jego opisie (w punkcie Zawartość).

3. Gracze ustawiają początkowe zdrowie swoich walczących (bohatera i jego pomocników) na odpowiednich wskaźnikach zdrowia. Początkowe zdrowie znajduje się na kartach postaci.

4. Każdy z graczy tasuje swoje karty akcji i tworzy z nich zakrytą talię, a następnie dobiera **5** kart jako swoją startową rękę.

5. Młodszy z graczy umieszcza swojego bohatera na planszy na polu oznaczonym ❶. Następnie umieszcza pomocników na oddzielnych polach w strefie swojego bohatera (opis pól i stref - patrz następna strona). Jeśli bohater znajduje się na polu będącym częścią kilku stref, jego pomocników można ustawić w dowolnej z tych stref. Jeśli zasady określają, że gracz musi podjąć na początku gry jakąś decyzję o swoich walczących, musi zrobić to teraz (w tym zestawie nie ma takich walczących).

6. Starszy gracz umieszcza swojego bohatera na polu bitwy w miejscu oznaczonym ❷. Następnie umieszcza jego pomocników według zasad opisanych w **kroku 5**.

7. Połóżcie żetony drzwi obok planszy.

8. Młodszy gracz rozpoczyna pierwszą turę.

POLA I STREFY

Pole bitwy składa się z okrągłych **pól**, między którymi mogą poruszać się walczący. W danym momencie na każdym z pól może znajdować się tylko jeden walczący.

Dwa pola połączone linią uważa się za **sąsiadujące**. Sąsiedztwo istotne jest przy wybieraniu celu ataku oraz rozpatrywaniu efektów niektórych kart.

Pole bitwy zostało podzielone na **strefy**, które oznaczono różnymi kolorami. Wszystkie pola o takim samym kolorze są częścią tej samej strefy (nawet jeżeli są rozdzielone i znajdują się w innych częściach pola bitwy).

Jeśli pole jest wielokolorowe to oznacza, że należy naraz do kilku stref. Strefy są używane do wybierania celu ataków dystansowych oraz rozpatrywania efektów niektórych kart.

Ten zestaw ma to samo pole bitwy na obydwóch stronach planszy. Na jednej stronie, pola wypełniono kolorowymi wzorami, co może być przydatne dla graczy z wadami wzroku. Na drugiej stronie pola są puste, a strefy są oznaczone tylko przez kolor krawędzi pola. Rozgrywka na obu stronach planszy wygląda tak samo.

TWOJA TURA

W swojej turze **musisz wykonać 2 akcje**. Możesz wybrać dwie różne akcje lub tę samą akcję dwukrotnie, ale nie możesz pominąć akcji.

Akcje, które możesz wykonać to:

- **MANEWR**
- **FORTEL**
- **ATAK**

Liczba kart na ręce na koniec tury **nie może być większa niż 7**. Jeżeli na koniec tury posiadasz więcej niż **7** kart na ręce, musisz odrzucić nadmiar powyżej **7** kart na swój stos kart odrzuconych.

Następnie zaczyna się tura twojego przeciwnika.

BUDOWA KARTY

A typ karty:

Atak	Obrona
Fortel	Uniwersalna (atak lub obrona)

B wartość ataku lub obrony (jeżeli dotyczy)

C walczący zdolny używać tej karty

D nazwa karty

E efekt po zagraniu (jeżeli jest)

F wartość WZMOCNIENIA

G talia, do której należy karta

H liczba kopii tej karty w talii

Talia każdego bohatera jest inna, choć niektóre karty mogą się powtarzać w taliach innych bohaterów.

AKCJA: **MANEWR**

Kiedy wykonujesz **manewr**, dobierasz najpierw kartę z wierzchu swojej talii, a następnie możesz przesuwać swoich walczących.

KROK 1: DOBIERZ KARTĘ (OBOWIĄZKOWO)

Dobierz kartę z wierzchu swojej talii i dodaj ją do swojej ręki.

Podczas swojej tury możesz mieć więcej niż **7** kart na ręce, ale musisz odrzucić nadmiar powyżej **7** kart na koniec swojej tury.

DOBIERANIE KART

Dobranie kart - czy to poprzez akcję manewru, czy w wyniku efektu karty - jest obowiązkowe, chyba że określono inaczej.

Kiedy w talii skończą się karty, twoi walczący są wyczerpani. Jeżeli musisz dobrać kartę, gdy twoi walczący są wyczerpani, nie tasujesz stosu kart odrzuconych. Zamiast tego, każdy z twoich walczących natychmiast otrzymuje 2 obrażenia.

09

KROK 2: PRZESUŃ WALCZĄCYCH (OPCJONALNIE)

Twoja karta postaci określa wartość **ruchu** twoich walczących. Podczas tego kroku możesz przesunąć każdego ze swoich walczących, po kolei, o liczbę pól równą lub mniejszą od wartości ich ruchu. Możesz również zdecydować, aby WZMOCNIĆ swój ruch (patrz następna strona).

Kiedy poruszasz walczącego, każde pole, na które wchodzi, musi sąsiadować z poprzednim. **Możesz** poruszyć walczącego przez pola zajęte przez przyjaznych walczących (np. twoich własnych), ale nie możesz zakończyć ruchu na zajętym polu. **Nie możesz** przesuwać walczących przez pola zajęte przez wrogich walczących.

Możesz przesuwać swoich walczących w dowolnej kolejności, ale każdym musisz zakończyć ruch, zanim poruszysz kolejnego. Nie musisz przesuwać każdego walczącego na taką samą odległość, jak innych. Możesz także nie przesuwać walczącego o żadne pole.

UWAGA

Jeśli jakiś efekt pozwoli ci poruszyć wrogich walczących, musisz przestrzegać wszystkich zasad ruchu, ale z perspektywy przeciwnika.

WZMOCNIENIE

Kiedy wykonujesz **manewr**, możesz **wzmocnić** swój ruch. Aby to zrobić, odrzuć **1** dowolną kartę z ręki i dodaj wartość WZMOCNIENIA tej karty do swojej wartości ruchu. Zignoruj jakikolwiek efekt znajdujący się na odrzucanej karcie.

Niektóre efekty (jak na karcie Brzuch pełen kamieni Kapturka) pozwalają ci wzmocnić inne rzeczy, takie jak wartość ataku lub obrony.

Karty, których nie można już prawidłowo zagrać - ponieważ walczący mogący ich użyć zostali pokonani - nadal mogą być odrzucane z ręki jako WZMOCNIENIE.

10 AKCJA: **FORTEL**

Aby wykonać **fortel**, wybierasz kartę fortelu (oznaczoną symbolem ⚡) ze swojej ręki i zagrywasz ją odkrytą na stół.

Musisz określić, który z twoich walczących zagrywa kartę fortelu - staje się on **aktywnym** walczącym. Każda karta w twojej talii wskazuje, którzy walczący mogą jej użyć. Nie możesz zagrać karty fortelu, jeżeli wymienieni na niej walczący zostali pokonani.

Rozpatrz efekt karty, a następnie odłóż ją odkrytą na stos kart odrzuconych.

STOSY KART ODRZUCONYCH

Wszystkie karty, zagrane i rozpatrzone, należy odłożyć na stos kart odrzuconych. Trzymaj stos kart odrzuconych awersem do góry, aby odróżnić go od swojej talii. Zarówno ty, jak i twój przeciwnik możecie w dowolnym momencie przeglądać oba stosy.

AKCJA: **ATAK**

Zanim wykonasz **atak** musisz określić, który z twoich walczących ten atak wykona. Staje się on **aktywnym** walczącym.
Nie możesz wykonać akcji ataku, jeśli nie masz karty ataku na ręce lub żaden z twoich walczących nie ma dostępnych celów ataku.

KROK 1: OKREŚL CEL

Każdy walczący może wziąć na cel wrogiego walczącego znajdującego się na sąsiednim polu, bez względu na strefę, w której się znajduje.

Walczący dysponujący atakiem **wręcz**, określonym symbolem , mogą wziąć na cel tylko walczących znajdujących się na sąsiednim polu.

Walczący posiadający atak **dystansowy**, określony symbolem , mogą wziąć na cel walczącego na sąsiednim polu **lub** znajdującego się w tej samej strefie, niezależnie od sąsiedztwa.

KROK 2: WYBIERZ I ODKRYJ

Jako atakujący musisz wybrać kartę ataku ze swojej ręki i zagrać ją zakrytą przed siebie. Musi to być karta, której twój walczący może użyć. Następnie obrońca **może** (ale nie musi) wybrać kartę obrony ze swojej ręki i umieścić ją zakrytą przed sobą. Musi to być karta, której jego walczący może użyć. Kiedy obaj gracze wybiorą karty, odkrywają je równocześnie.

KARTY UNIWERSALNE

Karty z symbolem są uniwersalne. Mogą być użyte jako karty ataku lub karty obrony. Karty uniwersalne liczą się zarówno jako karty ataku i karty obrony również na potrzeby innych efektów gry.

AKCJA: **ATAK** (KONTYNUACJA)

KROK 3: ROZSTRZYGNIĘCIE WALKI

Większość kart posiada efekty z opisem wskazującym, kiedy dany efekt występuje: **NATYCHMIAST**, **PODCZAS WALKI** lub **PO WALCE**. Jeżeli nie określono inaczej, efekty kart są obowiązkowe (co może prowadzić do zadania obrażeń własnym walczącym lub do innych negatywnych efektów).

Jeśli dwa efekty mają być rozpatrzone w tym samym czasie, obrońca rozpatruje swój efekt jako pierwszy. Jeżeli nie określono inaczej, efekty kart odnoszą się do walczących biorących udział w walce.

Po odkryciu wszystkich kart, rozpatrz każdy efekt oznaczony **NATYCHMIAST**. Następnie rozpatrz każdy efekt oznaczony **PODCZAS WALKI**.

Następnie określ wynik walki. Atakujący zadaje obrońcy **obrażenia** równe wartości zagranej karty ataku. Jeśli obrońca zagrał kartę obrony, odejmij wartość obrony zagranej karty. Każde obrażenie zadane obrońcy zmniejsza jego zdrowie o jeden. Uaktualnij jego wskaźnik zdrowia.

Po określeniu wyniku walki, rozpatrz efekty kart oznaczone **PO WALCE**. Nawet jeżeli walczący został pokonany w walce, o ile nie spowodowało to zakończenia gry, obrażenia oraz efekty kart muszą zostać rozpatrzone.

Po rozpatrzeniu efektów kart, rozpatrz wszystkie pozostałe efekty w grze, które mają zastosowanie po walce, takie jak zdolność specjalna bohatera.

Na koniec odłóż wszystkie zagrane karty na odpowiednie stosy kart odrzuconych.

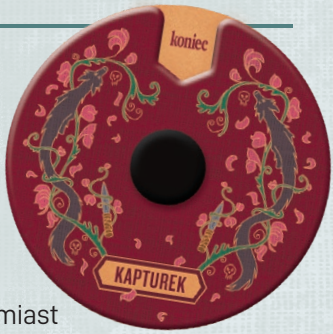
ZWYCIĘSTWO W WALCE

Niektóre efekty PO WALCE sprawdzają, kto wygrał walkę.

Atakujący wygrał walkę, jeżeli zadał obrońcy przynajmniej jedno obrażenie samym swoim atakiem (a nie z powodu efektów).

Obrońca wygrał walkę, jeżeli nie otrzymał żadnych obrażeń z samego ataku (nawet jeżeli otrzymał je wskutek efektów).

POKONANIE WALCZĄCEGO



Jeśli jeden z twoich walczących z jakiegokolwiek powodu straci całe swoje zdrowie* (do zera), zostaje **pokonany**.

Jeśli pomocnik twojego bohatera zostanie pokonany, natychmiast usuń jego żeton z pola bitwy.

Jeśli twój bohater zostanie pokonany, natychmiast przegrywasz.

**W tym zestawie, zero na znaczniku zdrowia bohatera oznaczono słowem „koniec".*

ZWYCIĘSTWO W GRZE

13

Jeśli bohater twojego przeciwnika straci całe zdrowie zostaje pokonany, gra natychmiast dobiega końca i zwyciężasz!

(W grze drużynowej pokonani muszą zostać obaj wrodzy bohaterowie.)

PRZYKŁAD WALKI

Ania gra **Beowulfem**.

Michał gra **Kapturkiem**.

Jest tura Ani i chce ona zaatakować Kapturka.

Ania atakuje Kapturka Beowulfem. Nie chce zagrywać **Prastarego dziedzictwa**, ponieważ Beowulf ma tylko 1 punkt Furii i nie będzie mógł użyć efektu karty, a **Równy Grendelowi** to karta obrony. Zagrywa więc **Epicki poemat**, kładąc zakrytą kartę na stole.

Michał używa jako obrony karty **Brzuch pełen kamieni**, również kładąc ją zakrytą.

Epicki poemat ma efekt **NATYCHMIAST** i Beowulf otrzymuje 1 punkt Furii. Ma teraz 2 punkty Furii.

Obie karty mają efekty **PODCZAS WALKI**. Broniący (Kapturek) rozpatruje **Brzuch pełen kamieni** jako pierwszy. Ponieważ ma symbol ostrza w koszyczku, Ania odrzuca losową kartę, **Prastare dziedzictwo**, która ma wartość WZMOCNIENIA 1. Zostaje ona dodana do wartości obrony, która łącznie wynosi 3.

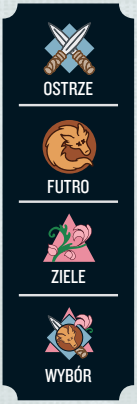
Następnie atakujący (Beowulf) rozpatruje efekt **PODCZAS WALKI** karty **Epicki poemat**. Beowulf ma 2 punkty Furii, więc wartość ataku wzrasta do 4.

Wartość ataku wynosi 4, wartość obrony 3, więc Beowulf zadaje ostatecznie Kapturkowi 1 obrażenie.

ZASADY SPECJALNE TEGO ZESTAWU

KOSZYCZEK KAPTURKA

Wierzchnia karta na stosie kart odrzuconych Kapturka nazywana jest jej **koszyczkiem**, w którym znajduje się przedmiot o symbolu z tej karty (ostrze, futro lub ziele). Kiedy zagrywasz kartę posiadającą efekt, który wymaga symbolu przedmiotu z koszyczka, rozpatrz ten efekt tylko, jeżeli posiadasz ten przedmiot w koszyczku. (Pozostałe efekty na karcie rozpatrz normalnie.)



Karty **Koszyczek Kapturka** i **A cóż to w moim koszyczku?** posiadają symbol wyboru, przedstawiający wszystkie 3 przedmioty. Jeżeli jedna z takich kart znajduje się w twoim koszyczku, posiadasz w nim dowolny jeden z 3 przedmiotów, ale nie wszystkie 3.

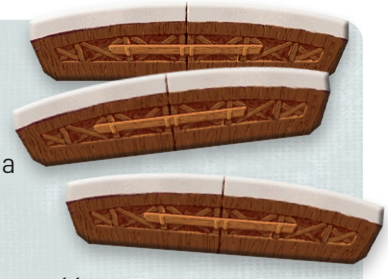
FURIA BEOWULFA

Beowulf ma 3 znaczniki do śledzenia aktualnego poziomu jego Furii. Rozpoczyna grę z 1 punktem Furii, a maksymalnie może ich posiadać 3. Kiedy Beowulf (ale nie Wiglaf) otrzymuje obrażenia, niezależnie kiedy i w jaki sposób, otrzymuje także 1 punkt Furii. Może otrzymać więcej niż 1 punkt Furii, jeżeli na karcie znajdują się różne efekty powodujące obrażenia. Możesz wydawać punkty Furii na efekty wskazane na kartach Beowulfa. Wydawanie punktów Furii jest zawsze opcjonalne.

UWAGA Użyj ognistej strony znaczników do oznaczenia punktów Furii i odwracaj je na wygaszoną stronę, kiedy wydajesz punkty Furii.

PRZYKŁAD: Czerwony Kapturek atakuje Beowulfa kartą **Za górami, za lasami**. Beowulf nie zagrywa karty obrony. Otrzymuje 2 obrażenia z ataku i 1 punkt Furii. Po walce Beowulf otrzymuje dodatkowe 3 obrażenia i jeszcze 1 punkt Furii.

POLE BITWY: **DRZWI**



Na mapie VII znajdują się trzy żetony drzwi. Na początku gry, odłóż je obok planszy (drzwi są otwarte).

Walczący mogą otwierać i zamykać drzwi jako część akcji Manewru, ale **nie** jako część innych efektów ruchu (jak efekt karty **Potyczka**). W dowolnym momencie manewru walczący może **zamknąć** sąsiadujące drzwi bez żadnego kosztu lub wydać **1** punkt ruchu i otworzyć sąsiadujące drzwi.

Możesz dowolnym ze swoich walczących zamykać i otwierać dowolne drzwi ile razy chcesz. Nie możesz zamknąć drzwi, jeżeli wielki walczący zajmuje dwa pola po ich obu stronach. **UWAGA:** W tym zestawie nie ma wielkich walczących.

Kiedy drzwi są zamknięte, wszystkie linie przechodzące przez drzwi są traktowane tak, jakby nie istniały. Blokuje to ruch i ataki, eliminuje sąsiedztwo i przełamuje strefę. (Dwa pola, które normalnie znajdowałyby się w tej samej strefie, są traktowane jak pola różnych stref, jeżeli zamknięte drzwi blokują najkrótszą drogę między tymi polami.)

PRZYKŁAD: Kapturek nie może użyć efektu ostrza na karcie **Nigdy nie zbaczaj z drogi**, aby zadać obrażenia Beowulfowi, ponieważ nie znajdują się oni już w tej samej strefie (drzwi są zamknięte). Ani Czerwony Kapturek, ani Myśliwy nie mogą też zaatakować Beowulfa przez zamknięte drzwi.

ROZGRYWKA DRUŻYNOWA

UWAGA: Aby zagrać w więcej niż 2 osoby, nie wystarczy sam zestaw Czerwony Kapturek vs. Beowulf. Będziesz potrzebować więcej figurek i pole bitwy z polami ❸ i ❹.

Możesz grać w Unmatched w **drużynach po 2 osoby**. Współgracze zajmują miejsca obok siebie po tej samej stronie pola bitwy i mogą rozmawiać o swoich kartach i taktyce, ale każdy z nich kontroluje własnego bohatera i jego pomocników. Walczący twojego współgracza są uważani za przyjaznych walczących. Podczas gry w 3 osoby, jeden z graczy kontroluje obu bohaterów (i ich pomocników) jednej z drużyn.

Wybierz pole bitwy posiadające cztery pola startowe. *(Niektóre pola bitwy posiadają tylko dwa pola startowe i dlatego nie mogą być używane do gry drużynowej.)*

Podczas przygotowania do gry, gracze umieszczają swoich bohaterów na przemian:

- ▷ Pierwszy gracz Drużyny **A** umieszcza bohatera na polu ❶.
- ▷ Pierwszy gracz Drużyny **B** umieszcza bohatera na polu ❷.
- ▷ Drugi gracz Drużyny **A** umieszcza bohatera na polu ❸.
- ▷ Drugi gracz Drużyny **B** umieszcza bohatera na polu ❹.

Po umieszczeniu swojego bohatera, każdy gracz umieszcza również jego pomocników w tej samej strefie, zgodnie z zasadami.

Podczas gry, gracze wykonują swoje tury na przemian:

- ▷ Pierwszy gracz Drużyny **A** wykonuje swoją turę.
- ▷ Pierwszy gracz Drużyny **B** wykonuje swoją turę.
- ▷ Drugi gracz Drużyny **A** wykonuje swoją turę.
- ▷ Drugi gracz Drużyny **B** wykonuje swoją turę.

Kolejność ta jest powtarzana przez całą grę.

Jeśli bohater gracza zostanie pokonany, natychmiast usuń figurkę tego bohatera z pola bitwy. Ten gracz nadal wykonuje swoje tury, dopóki pozostał przynajmniej jeden z jego pomocników. Jeśli wszyscy walczący gracza zostaną pokonani, zostaje on wyeliminowany i nie wykonuje więcej kolejnych tur.

Jeśli obaj bohaterowie z jednej drużyny zostaną pokonani, przeciwna drużyna zwycięża!

OBJAŚNIENIE SYMBOLI

Karta może być użyta tylko do ataku.

Karta może być użyta tylko do obrony przed atakiem.

Karta może być użyta do ataku lub obrony.

Można zagrać efekt karty jako akcję.

Walczący może wykonywać ataki dystansowe oraz wręcz.

Walczący może wykonywać tylko ataki wręcz.

AUTORZY

Unmatched jest dziełem wojowniczych królów i królowych z Restoration Games i Mondo Games. System powstał jako modernizacja gry *Star Wars: Epic Duels*, której autorem jest Craig Van Ness i Rob Daviau, opublikowanej przez Milton Bradley. Zasady strefowe inspirowane przez Pathfinding System z gry *Tannhäuser*, której autorem jest William Grosselin i Didier Poli, opublikowanej przez Fantasy Flight Games.

Modernizacja gry: Brian Neff, Justin D. Jacobson, Noah Cohen, and Rob Daviau
Projekt graficzny: Jason Tyler, Lindsey Daviau i Chris Bilheimer
Ilustracje na okładce i kartach: Marc Aspinall
Ilustracja na planszy: Ian O'Toole
Zarządzanie projektem: Suzanne Sheldon

Edycja polska: Ogry Games
Jacek *Chlebak* Chlebowski, Michał *Leżak* Leżański, Antoni *Monka* Mączyński

©2020 Restoration Games, LLC. Restoration Games, Restoration Games logo, Unmatched, Unmatched logo, hasło „In Battle There Are No Equals" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Restoration Games, LLC. Mondo oraz Mondo Games logo są zastrzeżonymi znakami towarowymi Mondo Tees, LLC. Restoration Games, LLC: 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323.

©2021 IELLO. Wszystkie prawa do edycji polskiej zastrzeżone i zarządzane przez IELLO. Hasło „W bitwie nikt nie jest równy" użyte za zgodą. IELLO: 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France.
Wyprodukowano w Jiaxing, Chiny przez Whatz Games.

Elementy gry mogą różnić się od tych pokazanych na ilustracjach.
UWAGA! Drobne elementy. Nie nadaje się dla dzieci poniżej 3 lat ze względu na ryzyko udławienia.

W razie pytań lub wątpliwości dotyczących zasad gry zapraszamy do kontaktu na facebook.com/ogrygames