VETO! Mount&Blade
edycja specjalna

CZOŁEM WASZMOŚCI!

Miło nam jest niezmiernie powitać Waćpana na królewskiej elekcyji! Imaginuj sobie Waszmość, że w tej karczmie zatrzymał się onegdaj sam Stefan Batory z pocztem swoim, chwilę po tym, jak na króla obranym został! Nie patrz się tak podejrzliwie Waćpan – prawdę mówię, jako Bóg na niebie.

A i tyle Ci powiem, mój panie, że i tym razem nowy król do nas zawita – sam zobaczysz! Ha, Tyś z dalekiego poselstwa wrócił, he? To Ty nawet nie wiesz brateńku jaki tu się galimatias uczynił.

No, bo tak: masz li króla-nieboszczyka brata – Jana Kazimierza – takoż Wazę. Za nim całe senatorstwo gnuśne stoi, wszyscy niemal wojewodowie i karmazyni. Siła jego ogromna, choć dalibóg czemu tak jest, to nie wiem. Ale wśród szlachty miru on nie ma. My, czyli sól tejże ziemi inszych mamy faworytów, ale po kolei. Naprzeciw niemu, po knowaniach nieudanych, stanęli książęta Radziwiłłowie – tfu ,zaraza! Aleć my wonczas za szable porwali i rzekli – nasz tron będzie! I tak żeśmy możnowładnych pogonili, ha! Ale prędko się okazało, że i wśród nas jedności nie ma, bo to połowa prostych wojenników, a w szczególności Rusini Jaremę na tronie widzi. Druga zaś ku koronie się obracając na Lubomirskiego swe oczy odwraca. I tak się panie za łby biorą, że ho, ho...

A Ty Wasze – jaką frakcyję poprzesz? Hę?

Niniejsza instrukcja zawiera uproszczone zasady dla początkującego gracza i w try miga pozwoli Ci z grą się zaznajomić.

WSTĘP

Przed grą przeczytaj niniejszą instrukcję by poznać zasady gry. **VETO! Mount&Blade** jest grą dla dwóch osób, opartą o szersze zasady kolekcjonerskiej gry SGK VETO!

SZLACHECKA GRA KARCIANA VETO!

Zwana dalej VETO! to **kolekcjonerska gra karciana** dla dwóch i więcej osób. Każdy z graczy reprezentuje jedną z frakcji na sejmie elekcyjnym XVII–wiecznej Rzeczpospolitej.

Wszystkie karty dostępne w niniejszej grze mogą być używane w grze kolekcjonerskiej.

Zachęcamy do rozbudowy swojej kolekcji o nowe karty, które dadzą ci nowe możliwości grania i pokonywania przeciwników.

ZAPOZNANIE SIĘ Z KARTAMI

Przed grą zapoznaj się z otrzymanymi kartami.

W grze występują różne rodzaje kart – każdy inaczej używany w trakcie rozgrywki.

Karta frakcji

Na początek zwróć uwagę na to, że karty w zestawie podzielone są na dwie części – po jednej dla każdego gracza. Otwórz jedną z nich. Pierwszą kartą, jaką zobaczysz, będzie karta opatrzona herbem – to Twoja **karta frakcji**. Ty i twój przeciwnik będziecie grać jedną z dwóch dostępnych frakcji: Awanturnicy lub Wiśniowieccy.

Znajdziesz na niej następujące ważne informacje.

1. **Skarb:** z taką liczbą dukatów zaczynasz grę;
2. **Dochód:** taką liczbę dukatów otrzymujesz bazowo co rundę.

Postacie

Odłóż teraz na bok kartę frakcji i nie mieszaj z innymi kartami. Zaraz za nią znajduje się siedem **kart postaci** opatrzonych czerwonym tłem – rozłóż je przed sobą. Zauważ, że każda z nich ma swój opis, cechy oraz unikalną zasadę specjalną.

1. **Imię i nazwisko** Postaci;
2. **Szabla:** siła i umiejętności szermiercze postaci. Używana głównie w pojedynkach (patrz *Wyzwanie na pojedynek*);
3. **Kreski:** liczba poplecznków na sejmie elekcyjnym, którzy oddadzą swe głosy zgodnie z wolą Postaci;
4. **Lafa wystawienia:** koszt, liczony w dukatach, który należy zapłacić, aby wprowadzić Postać do gry;
5. **Zasada gry:** umiejętności, jakie posiada Postać. Niektóre Postacie posiadają też słowa kluczowe, które ją charakteryzują i wpływają na rozgrywkę.

Moderunki

Pozostaw teraz karty postaci na swoim miejscu i dobierz cztery kolejne karty – mają żółte tło – to **moderunki**, a więc ekwipunek, jaki mogą posiadać i używać Postacie: broń, zbroje i inne przydatne podczas gry przedmioty. Ich karty będziemy dokładać wyłącznie do postaci – nie funkcjonują one osobno.

1. **Nazwa** Moderunku;
2. **Typ:** określa typ Moderunku, do których należy **Broń**, **Broń Palna** i inne;
3. **Modyfikator:** określa, którą cechę i jak modyfikuje;
4. **Lafa wystawienia:** koszt, liczony w dukatach, który należy zapłacić wprowadzając Moderunek do gry;
5. **Zasada gry:** dodatkowe działanie karty.

Posesje

Połóż moderunki na karty postaci i sięgnij po cztery kolejne karty – oznaczone niebieskim tłem – to **posesje**. Ich głównym celem jest zwiększanie Twojego dochodu. Mogą mieć czasami inne zastosowanie.

1. **Nazwa** Posesji;
2. **Typ:** określa typ Posesji, do których należy **Karczma** i inne;
3. **Lafa wystawienia:** koszt, liczony w dukatach, który należy zapłacić wprowadzając Posesję do gry;
4. **Lafa utrzymania:** poprzedzona plusem oznacza dodatkowy dochód, jaki otrzymamy z posesji co rundę (patrz *Zakończenie rundy*);
5. **Zasada gry:** dodatkowe działanie karty.

Sztychy

Przenieś posesje na stos. Tuż za nimi znajdziesz sześć kart z brązowym tłem – to **sztychy**. Karty, które głównie wpływają na pojedynki, pomagają też przy zdobywaniu głosów na sejmie (agitacji).

1. **Nazwa** Sztychu;
2. **Zasada gry:** przede wszystkim modyfikator szabli, jaki osiągasz po zagraniu go w pojedynku.

Efekty

Odłóż sztychy na przygotowany już stos. Pozostało w puli już tylko sześć kart – są to, przedstawione na fioletowym tle, **efekty**. Ten rodzaj kart w najróżniejszy sposób wpływa na rozgrywkę.

1. **Nazwa** Efektu;
2. **Zasada gry:** dodatkowe działanie karty.

UTWORZENIE TALII DO GRY

Połóż efekty na szczyt stosu kart, a następnie kilkakrotnie potasuj wszystkie karty **prócz karty frakcji**. Właśnie stworzyłeś Twój własny **kredens**, czyli talię, z której będziesz ciągnąć karty do gry.

Twój przeciwnik też powinien oddzielić kartę frakcji od reszty swoich kart i utworzyć kredens dla siebie.

Uwaga! dla lepszego rozróżnienia kart – i w razie ich pomieszania – umieściliśmy na prawym boku karty mały herb frakcji: Awanturnicy, Wiśniowieccy. **Na potrzeby obecnej gry w jednym krednesie nie mogą znaleźć karty z herbem przeciwnika.**

ZNACZNIKI

Najwyższy czas zadbać o znaczniki. Wspólnie z gotowym do gry rywalem, przygotujcie 15 odpowiadających kreskom (np. zapałki) oraz około 30 innych, które będą Waszymi dukatami. Kreski połóżcie na środku pomiędzy Wami.

Następnie niech każdy z Was położy na leżącej obok karcie frakcji tyle znaczników dukatów ile wynosi cecha Skarb Waszej frakcji (odpowiednio 11 dla Awanturników i 12 dla Wiśniowieckich). Pozostałe utworzą wspólną pulę dukatów.

Uwaga! W sklepie internetowym Kuźni Gier: **http://www.kuzniagier.pl/sklep** można – co pewien czas – nabyć specjalne zestawy znaczników służących jako kreski i dukaty.

DOBRANIE KART DO GRY

Ułóżcie przed sobą Wasze karty frakcji oraz kredensy, a następnie dobierzcie 7 kart ze swojego kredensu (talii). Karty w Waszej ręce to **dwór**.

Ważne, abyście mieli w swoim dworze przynajmniej jedną kartę postaci oraz jedną kartę posesji. Jeśli nie macie żadnej, lub z innych powodów uważacie, że pierwszy dwór Wam nie odpowiada, możecie wtasować go z powrotem w kredens i pociągnąć nowy – ten musicie już zaakceptować.

CEL GRY

Celem gry jest uzyskanie poparcia dla kandydata swojej Frakcji do tronu na sejmie elekcyjnym, poprzez zebranie odpowiedniej ilości głosów – **kresek**.

ZŁOTA ZASADA KOLEKCJONERSKICH GIER KARCIANYCH

Jeśli tekst gry na karcie stoi w sprzeczności z ogólnymi zasadami gry, zawsze stosuje się zasadę szczegółową, a więc tą, która znajduje się na karcie.

PRZEBIEG GRY

Jesteście gotowi do rozgrywki, więc elekcję czas zacząć.

Gra dzieli się na kolejne rundy, które będziecie rozgrywać, aż do spełnienia warunków zwycięstwa (patrz *Zakończenie gry*).

Jako pierwszy grać będzie gracz Awanturników, ponieważ ma niższy skarb – znaczy to, iż jest on teraz **przy głosie**.

Gdy jesteś **przy głosie,** możesz wykonać **jeden Czyn** oraz **dowolną ilość Drobiazgów w dowolnej kolejności**, po czym Twój przeciwnik jest przy głosie. Gdy on skończy swoje Czyny i Drobiazgi, znowu Ty będziesz przy głosie itd... aż do momentu gdy obaj spasujecie, czyli będziecie chcieli przejść do następnej rundy.

Czynem jest:

- wystawienie postaci,
- agitacja postacią,
- wyzwanie postacią na pojedynek.

Drobiazgiem jest:

- wystawienie posesji,
- dołączenie moderunku do postaci,
- dołączenie sztychu pod postać.
- zagranie karty efektu oznaczonej symbolem $\mathcal{D}$,
- użycie specjalnej zasady postaci lub moderunku oznaczonej symbolem $\mathcal{D}$.

WAŻNE OZNACZENIA NA KARTACH

Część kart posiada zasady, oznaczone następującymi literami:

- $\mathcal{D}$ (żółty) to **Drobiazg**,
- $\mathcal{R}$ (zielony) to **Replika** – jest to odpowiedź na konkretne zdarzenie mające miejsce w grze, np.: zagranie efektu, użycie zdolności,
- $\mathcal{Z}$ (czerwony) oznacza, iż w celu zasady należy **zaznaczyć** kartę. Jeżeli karta jest już zaznaczona, wówczas **nie można** użyć tej zasady.

Przeciwnik może przeszkadzać w Twoich działaniach wyłącznie poprzez użycie kart z oznaczeniem $\mathcal{R}$ – czyli **replika** – odnoszących się do właśnie wykonywanej przez Ciebie czynności. **Na jedno zagranie można zastosować tylko jedną replikę.**

Wracając do rozgrywki – Awanturnicy są przy głosie.

Jeśli masz we dworze postać, to ją wystaw do gry. W tym celu pokaż jej kartę przeciwnikowi, a następnie zapłać tyle dukatów ile wynosi jej lafa (patrz *Postacie*) i **weź ze wspólnej puli** tyle kresek ile wynosi cecha kreski tej postaci – tym samym wykonałeś już **Czyn**.

W ramach **Drobiazgów** możesz np. wyekwipować wystawioną postać w moderunek, podłożyć pod nią sztych, wystawić posesję lub zagrać efekt oznaczony $\mathcal{D}$ (patrz ramka *Ważne oznaczenia na kartach*).

Uwaga! Pamiętaj, że wystawiając moderunek lub posesję również musisz zapłacić jej Lafę liczoną w dukatach odkładając je do wspólnej puli. Jeżeli nie stać Cię na zapłacenie za wystawianą kartę, wówczas nie możesz tego zrobić.

Kiedy nie możesz lub nie chcesz wykonywać już żadnych Drobiazgów, powiedz *bene* – **przekazujesz teraz głos przeciwnikowi**.

Teraz on może wystawić postać, wyekwipować ją, zagrać efekt i posesję itd...

Kiedy Twój przeciwnik – po swoim Czynie i Drobiazgach – również powie *bene* **głos wraca do Ciebie.**

Teraz możesz już w ramach Czynu wyzwać postać rywala na pojedynek lub zaagitować swoją postacią, albo wystawić kolejną postać, albo robić Drobiazgi (patrz niżej).

Uwaga! Drobiazgi można wykonywać przed Czynem, co więcej można zrezygnować z wykonywania Czynu, a zrobić sam Drobiazg, lub też nic nie robić.

Kiedy już obaj gracze nie chcą lub nie mogą wykonać więcej Drobiazgów i Czynów, mówią wówczas *pas* zamiast zwyczajowego *bene*. Drugi gracz może podejmować swoje działania, lecz jeśli obaj konsekwentnie po sobie powiedzą ***pas*** – faza gry się kończy i zacznie się nowa runda (patrz niżej).

Poniżej znajdziesz szczegółowo opisane Czyny i Drobiazgi.

Wystawienie postaci (Czyn)

Jeżeli masz we Dworze kartę Postaci, możesz ją zagrać i wystawić do gry płacąc jej **lafę**.

Po wystawieniu Postaci, weź **ze wspólnej puli** tyle kresek, ile wynosi cecha **Kreski** Postaci. Jeżeli we wspólnej puli nie ma już kresek, wówczas nie otrzymujesz żadnych. Jeżeli są, lecz jest ich mniej, niż wynosi cecha Kreski twojej Postaci, to bierzesz wszystkie pozostałe.

Agitacja (Czyn)

Ważnym czynem, który może wykonać postać, jest zdobycie głosu poparcia na sejmie elekcyjnym, czyli agitacja.

Zaznacz Postać ze swojej kompanii i weź kreskę ze wspólnej puli. Jeżeli nie ma kreski we wspólnej puli, wówczas agitujesz przeciwko przeciwnikowi i przenosisz kreskę z puli przeciwnika do wspólnej.

Agitując swoją Postacią możesz **odrzucić Sztych – z Dworu lub spod tej Postaci** – aby zwiększyć skuteczność tego Czynu. Dobierasz jedną kreskę więcej. **Można odrzucić tylko 1 kartę Sztychu!**

Zaznaczanie i odznaczanie kart

Jeżeli w trakcie gry będziesz musiał zaznaczyć kartę, wówczas obróć ją o 90 stopni w prawo – taka karta jest zaznaczona i zazwyczaj nie można już korzystać z jej zasad, aż do odznaczenia.

Uwaga! Nie można łączyć ze sobą dwóch rodzajów agitacji, czyli jeśli agitujemy jakąś Postacią za dwie kreski i tylko jedna jest we wspólnej puli, to bierzemy jedną, a nie jedną ze wspólnej, a drugą od przeciwnika na środek.

Wyzwanie na pojedynek (Czyn)

Jeżeli jesteś przy głosie, wówczas możesz spróbować wyzwać na pojedynek postać przeciwnika.

Zaznacz Postać ze swojej kompanii i wyzwij nią na pojedynek wybraną Postać przeciwnika.

Uwaga! Niewiasty nie mogą uczestniczyć w pojedynkach.

Odmowa pojedynku

Jeżeli wyzywana Postać jest **odznaczona**, wówczas może **odmówić pojedynku**. Gracz musi zaznaczyć tę Postać i – jeśli ma kreski – oddać jedną z nich do wspólnej puli.

Przebieg pojedynku

Jeżeli przeciwnik przyjął wyzwanie, wówczas dochodzi do pojedynku między tymi dwiema Postaciami, który przebiega następująco:

- wybór Moderunku
- Sztychy i repliki
- zakończenie

Wybór Moderunku

Gracze na zmianę, **zaczynając od wyzywającego,** wybierają, które z dołączonych do Postaci Moderunków będą używane w pojedynku.

Postać może używać tylko jednego Moderunku danego typu.

*Przykład: **Jurko Bohun**, który wyzwał **Longinusa Podbipiętę** na pojedynek, ma dołączone dwie bronie: **Batorówkę** oraz **Topór bojowy**. Decyduje się użyć **Batorówki**. Bonus do Szabli **Topora bojowego** nie jest brany pod uwagę w tym pojedynku.*

Sztychy i repliki

Gracze na zmianę, zaczynając od wyzywającego, mogą **zagrywać Sztychy** i stosować **repliki** – tak jak przy zagrywaniu kart Efektu – po jednym na raz.

Sztychy zazwyczaj podnoszą cechę Szabla pojedynkującej się Postaci.

Gracz może zagrać Sztych, który jest dołączony do pojedynkującej się **Postaci lub Sztych z Dworu**.

Jeżeli nie chcesz już zagrywać Sztychów ani replik, powiedz „bene".

Jeżeli po twoim „bene" przeciwnik zagra w taki sposób, że chcesz się znowu włączyć do pojedynku, wówczas zastosuj odpowiednią **replikę** lub zagraj **Sztych** – pojedynek toczy się dalej.

Zakończenie

Gdy obaj gracze – **jeden po drugim** – powiedzą „bene", pojedynek kończy się.

Porównywana jest cecha Szabla obu pojedynkujących się Postaci, zmodyfikowana o użyte **Moderunki**, zagrane **Sztychy** i **repliki**.

Używanie kart do gry

Zagrywanie kart

Jeżeli chcesz zagrać kartę, wówczas powinieneś powiadomić o tym przeciwnika i poczekać na jego replikę, gdyż czasami będzie chciał Ci w tym przeszkodzić.

Jeżeli przeciwnik nie przeszkadza, wówczas wyjmij kartę z **Dworu** i postępuj z nią według zasad, np. wystawiając Posesję, czy dołączając Moderunek do Postaci.

Karty w grze

Dopóki karta jest w grze np. leży wystawiona stole lub jest dołączona do **karty Frakcji**, dopóty jej zasady obowiązują.

Efekt dołączany: po zagraniu jest dołączany do innej karty. Jeżeli karta, do której był dołączony zostanie odrzucona, Efekt też jest odrzucany.

Odrzucanie i usuwanie kart

W trakcie gry karty mogą być **odrzucane** lub **usuwane** z gry – wtedy ich zasady przestają obowiązywać.

Karty odrzucone w trakcie gry należy odkładać na **stos kart odrzuconych**. Jeżeli w **Kredensie** skończą się karty należy przetasować karty ze **stosu odrzuconych** i utworzyć z nich nowy **Kredens**.

Karty usuwane należy odłożyć poza pole gry – **nie będą już używane w tej rozgrywce**.

Jeżeli Postać ma wyższą Szablę (cecha podstawowa plus modyfikacje) od przeciwnika, **wygrywa pojedynek** i otrzymuje **z puli przeciwnika** tyle kresek, ile wynosi cecha **Kreski** pokonanego, zaś przeciwnik jest **ranny** – należy **odrzucić** jego kartę na stos kart odrzuconych.

Jeżeli różnica Szabli wynosi 3 lub więcej, przegrana Postać jest **zabita** – zamiast odrzucać, należy **usunąć** jej kartę z gry (patrz ramka *Odrzucanie i usuwanie kart*).

Jeżeli Szabla obu Postaci jest równa, pojedynek kończy się remisem i nic się nie dzieje – nikt nie jest odrzucany, ani nie traci/zyskuje kresek.

Uwaga! Wszystkie karty Sztychów zagrane w pojedynku są odrzucane.

Przykład: Agata, grająca **Awanturnikami**, *zaznacza swojego **Jurko Bohuna** i wyzywa na pojedynek **Jana Skrzetuskiego**, należącego do frakcji* **Wisniowieckich**, *którymi gra Maciek. **Jan Skrzetuski** przyjmuje pojedynek. Postacie nie mają dołączonych żadnych Moderunków.*

Na początku pojedynku bazowa **Szabla** *obu Postaci wynosi 6. Agata jako pierwsza wyciąga (dołączony wcześniej) Sztych **Cięcie Krzyżowe** (+1 do Szabli) spod **Jurko Bohuna** i zagrywa go.* **Szabla** *Jurko Bohuna wynosi teraz 7.*

*Maciek zagrywa z Dworu **Cięcie wręczne** (+2 do Szabli).* **Szabla** *Jana Skrzetuskiego wynosi teraz 8. Następnie Agata zagrywa z Dworu **Odbicie** (Szabla +1, przeciwnik: Szabla –1).* **Szabla** *Jurko Bohuna wynosi teraz 8, a* **Szabla** *Jana Skrzetuskiego 7. Maciek mówi „bene", Agata też „bene".*

*Pojedynek się kończy z następującym rezultatem: **Jurko Bohun** wygrał i **zranił** **Jana Skrzetuskiego** (różnica* **Szabli** *mniejsza od 3). Maciek przegrał pojedynek i **oddaje** Agacie **1 kreskę ze swojej puli** (tyle wynosi cecha* **Kreski** *Jana Skrzetuskiego).*

Wystawienie Posesji (Drobiazg)

Jeżeli masz we Dworze kartę Posesji, możesz ją zagrać i wystawić do gry płacąc jej **lafę**.

Dołączenie Moderunku do Postaci (Drobiazg)

Jeżeli masz we Dworze kartę Moderunku, możesz ją **dołączyć do Postaci**, płacąc **lafę** i wkładając Moderunek pod kartę Postaci, tak by fragment karty był zawsze widoczny.

Uwaga! Postacie **nie mogą** wymieniać się między sobą dołączonymi Moderunkami!

Dołączenie Sztychu do Postaci (Drobiazg)

Jeżeli masz we Dworze kartę Sztychu, możesz ją **dołączyć do Postaci**, kładąc Sztych pod kartą Postaci **koszulką do góry**.

Postać może mieć dołączone **2 Sztychy**.

Uwaga! Postacie **nie mogą** wymieniać się między sobą dołączonymi Sztychami!

Zakończenie rundy

Gdy Ty i Twój przeciwnik powiecie *pas* po sobie **runda kończy się**. Teraz należy odznaczyć wszystkie zaznaczone karty, dobrać nowe i obliczyć dochód. Możesz też ogłosić elekcję:

Odznaczanie kart

Każdy gracz odznacza wszystkie swoje karty, które były zaznaczone w poprzedniej rundzie (patrz ramka *Ważne oznaczenia na kartach*).

Przeszukiwanie Kredensu lub stosu kart odrzuconych

Niektóre karty pozwalają ci po użyciu przeszukać **Kredens**, lub **stos kart odrzuconych** w poszukiwaniu określonej karty lub typu kart (np. dowolnego Moderunku) i wziąć znalezioną kartę **do Dworu** lub zagrać.

Znalezioną kartę – lub tylko jej rodzaj – powinieneś pokazać przeciwnikowi.

Po przeszukaniu Kredensu przetasuj go dokładnie.

Rozpatrywanie kolejności zagrywanych kart

Jeżeli gracze zagrywają karty jedna po drugiej – jako repliki – wówczas **ostatnia zagrana karta będzie rozpatrywana jako pierwsza**. Ta reguła odnosi się do sytuacji **stosu**, czyli takiej, kiedy na zagranie przeciwnika odpowiadamy własnym, mającym mu owe działanie uniemożliwić.

Dobieranie kart

Każdy gracz może odrzucić 1 kartę z Dworu, a następnie dobiera do Dworu tyle kart, by mieć na ręce 7 kart.

Obliczenie dochodu

Oblicz dochód dla swojej Frakcji, sumując liczbę dukatów otrzymywanych z karty Frakcji oraz wystawionych Posesji.

Czasami musisz też uwzględnić inne karty, które wpływają na twój dochód (np. Efekty).

Po obliczeniu dochodu dobierz odpowiednią ilość dukatów ze wspólnej puli.

Ogłoszenie elekcji

Jeśli masz co najmniej 10 kresek, możesz ogłosić wolną elekcję, by spróbować wygrać szybciej grę (patrz *Zakończenie gry*).

Zakończenie gry

Gra może skończyć się jednym z dwóch przypadków:

- wygrana elekcja,
- zdobycie wszystkich kresek,

Wygrana elekcja

Jeżeli na końcu rundy ogłosisz wolną elekcję i do zakończenia następnej rundy utrzymasz liczbę przynajmniej 10 kresek po swojej stronie, wówczas na koniec rundy gra się kończy, a Ty jesteś jej zwycięzcą.

Zdobycie wszystkich kresek

W momencie, gdy zdobędziesz wszystkie kreski, gra natychmiast się kończy, a Ty jesteś jej zwycięzcą.

ROZWIŃ SWOJĄ TALIĘ!

Gra VETO! Mount&Blade daje Ci jedynie przedsmak prawdziwego świata Szlacheckiej Gry Karcianej VETO!

Jej świat to setki kart, dziesiątki nowych postaci, tysiące zagrań i znakomita zabawa. Aby delektować się pełnym wachlarzem możliwości naszej gry, odwiedź naszą stronę internetową i forum, a także pytaj w sklepach o zestawy startowe oraz dodatkowe do SGK VETO!

Grając w SGK VETO! możesz uczestniczyć w turniejach z atrakcyjnymi nagrodami!

Zapraszamy na oficjalną stronę internetową gry:

www.veto2ed.pl

Znajdziesz tam informacje o turniejach, pokazach, nowych dodatkach itd.

VETO! MOUNT&BLADE

Autorzy VETO! Mount&Blade: Krzysztof Schechtel, Maciej Zasowski.

Pomoc: Arkadiusz Bałucki, Michał Głowa.

Projekt layoutu: Patryk Tyburkiewicz.

DTP: Maciej Zasowski.

Autorzy grafik: Paweł Głodek, Jakub Jabłoński, Mateusz Komada, Jacek Kowalski, Paweł Miedziński, Wiesław Skupniewicz, Cezary Szymański, Tomasz Tworek.

Produkcja: Michał Stachyra i Maciej Zasowski.

Wydawca: Kuźnia Gier.

Gra oparta o treść i mechnikę gry SGK VETO! 2ed.

© Kuźnia Gier 2009

Wszystkie prawa zastrzeżone.

KUŹNIA GIER

CDPROJEKT