

# FANTASTYCZNE FABRYKI

## MANUFRAKCJE

*Wraz z ciągle rozwijającym się przemysłem produkcyjnym następuje połączenie władzy i wiedzy w postaci frakcji korporacyjnych! Każda z frakcji zapewnia wyjątkowe rozwiązania dające przewagę i zmienia sposób prowadzenia biznesu. Do której frakcji wstąpisz, by zdominować rynek?*



1 - 5

graczy



45-60

minut



14+

wiek



**METAFABRYKI**  
**GAMES**



**JOSEPH Z CHEN** oraz  
**JUSTIN FAULKNER**

# WPROWADZENIE



Manufakcje to rozszerzenie do gry Fantastyczne Fabryki, które dodaje nowe karty Projektów i Specjalistów, ale także nowe surowce (Witaminy) oraz asymetryczne zdolności graczy!

**Mieszaj i sprawdzaj:** podczas rozgrywki z rozszerzeniem Manufakcje, możesz wybrać, czy grasz tylko z nowymi kartami, tylko z Frakcjami, czy z obiema opcjami.

# KOMPONENTY



45  kart Projektów  
20  kart Specjalistów  
1  zastępcza karta Pomocy wariantu jednoosobowego

12  plansz Frakcji Korporacji  
27  znaczników Witamin  
5  zastępczych kart Pomocy Gracza

# DODAWANIE KART



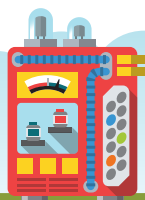
Łączenie kart z rozszerzenia Manufakcje z tymi z gry podstawowej Fantastycznych Fabryk jest banalnie proste – potasuj wszystkie karty Projektów razem, a następnie zrób to samo z kartami Specjalistów.

Zamień karty Pomocy z gry podstawowej na te z rozszerzenia. Nowe karty Pomocy, zawierają przypomnienie zasad z uwzględnieniem nowego surowca - Witamin.

**Symbol rozszerzenia:** karty z rozszerzenia Manufakcje oznaczone są tym symbolem w lewym dolnym rogu.



# WITAMINY



Witaminy to całkowicie nowy surowiec, który można zdobywać dzięki kartom z tego rozszerzenia. Nie mogą one być produkowane w Siedzibie Głównej. Podczas przygotowania rozgrywki połóż je w Puli Ogólnej razem ze znacznikami Metalu i Energii.



Gdy posiadasz Witaminy, możesz je odrzucać, aby zwiększać lub zmniejszać wartość pojedynczego Pracownika o 1 (6 nie może być „zwiększona” na 1, a 1 nie może zostać „zmniejszona” na 6). Nie ma ograniczeń w zmianie wartości Kości, dopóki jesteś w stanie zapłacić koszt w Witaminach.

**Nowe zasady:** Witaminy traktowane są jako kolejny surowiec, tak jak Metal i Energia. Za każdym razem, gdy karta lub zasada odnosi się do surowca, oznacza to również Witaminy.

Na koniec Fazy Pracy gracz musi odrzucić surowce tak, aby zostało mu ich maksymalnie 12. W rozszerzeniu **Manufakcje** podlicza się nie tylko Metal i Energię, ale również Witaminy.

Dodatkowo, Witaminy (tak samo jak Metal i Energia) mogą być również używane, by zapłacić za akcję opcjonalną, by wymienić wszystkie karty Projektów albo Specjalistów z Rynku.



# FRAKCJE



Frakcje Korporacji dają graczom asymetryczne umiejętności, a także różne surowce początkowe i różną liczbę kart na ręce. Każda umiejętność opisana została na odpowiadającej jej planszy Frakcji.

**Bez limitu:** nie ma limitu dotyczącego liczby użyć umiejętności Frakcji w rundzie.

Na początku gry, przed odkryciem kart na Rynku, rozdajcie każdemu z graczy po 2 zakryte Frakcje. Każdy gracz wybiera 1 Frakcję, którą zatrzymuje, a drugą odrzuca, nie ujawniając jej graczom. Kiedy wszyscy gracze odrzucą po jednej Frakcji, odkrycie te, które wybraliście i połóżcie je nad swoją planszą Siedziby Główniej.

Kiedy gracze z Frakcjami, zaczynacie z surowcami i kartami przedstawionymi na planszy Frakcji (zamiast standardowo 1 Metalu, 2 Energii i 4 kart).

Przykład umieszczenia Frakcji nad Siedzibą Główną.



**9/5** Niektóre Frakcje mogą mieć symbol podobny do tego obok. Oznacza to, że gracz dobiera 9 kart, zatrzymuje 5, a pozostałe odrzuca.

**Złożoność:** Frakcje posiadają różną złożoność, oznaczoną od 1 do 3 gwiazdek. Sugerujemy, aby w pierwszych rozgrywkach używać Frakcji z mniejszą Złożonością.



## ZASADY WARIANTU JEDNOOSOBOWEGO



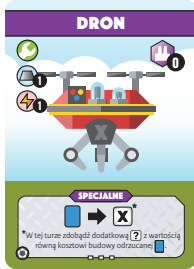
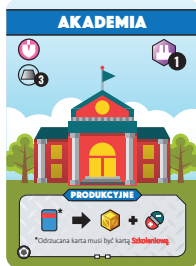
Manufrakcje są w pełni kompatybilne z wariantem Jednoosobowym. Potasuj Frakcje, dobierz 2 i wybierz z nich 1. Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

# ZAŁĄCZNIK



Wszystkie karty Projektów i Specjalistów oraz Frakcje są wypisane poniżej, wraz z opisem działania.

## PROJEKTY



### Akademia (2x)

Odrzuć kartę Szkoleniową, aby otrzymać 1 Towar i 1 znacznik Witamin.

### Apteka (2x)

Zapłać 4 znaczniki Energii, aby otrzymać 2 znaczniki Witamin.

### Automaty (2x)

Po wybudowaniu karty otrzymaj 1 znacznik Witamin. Automaty nie aktywują się w momencie wybudowania.

### Dron (2x)

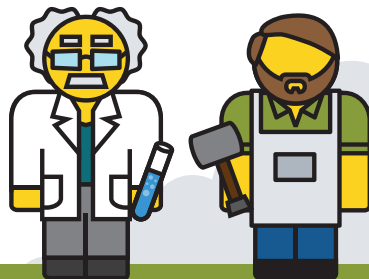
Odrzuć kartę Projektu i dobierz dodatkową Kość o wartości kosztu budowy odrzuconej karty. Odrzuć tę dodatkową Kość na koniec rundy. Przykład: odrzuć Park miejski (koszt budowy to 1 znacznik Metalu i 4 znaczniki Energii, łącznie 5), aby otrzymać Kość o wartości 5.

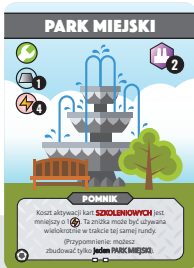
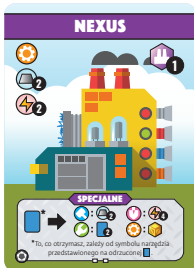
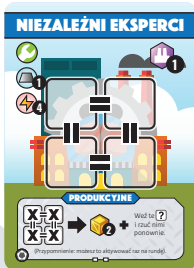
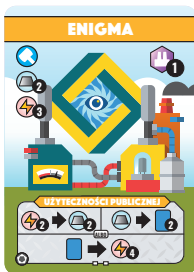
### Duch (3x)

Na początku kolejnej Fazy Pracy rzuć dodatkową Kością. Na koniec Fazy Pracy musisz odrzucić nieużyte Kość.

### Dziwny kryształ (2x)

Kiedy zostaje wybudowany, daje 1 znacznik Witamin na początku każdej Fazy Pracy. W turze, w której wybudujesz Dziwny Kryształ, nie otrzymujesz Witamin. Przypomnienie: możesz posiadać tylko 1 Dziwny Kryształ w swoim kompleksie.





## Enigma (2x)

Zapłać 2 znaczniki Energii, aby otrzymać 2 znaczniki Metalu albo zapłać 1 znacznik Metalu, aby dobrać 2 karty Projektów, albo odrzuć 1 kartę Projektu, aby otrzymać 4 znaczniki Energii.

## Fabryka fettuccine (2x)

Umieść 2 pasujące Kości, aby otrzymać 1 Towar, 1 znacznik Witamin i rzucić dodatkową Kością w tej turze. Odrzuć tę dodatkową Kość na koniec rundy.

## Fabryka konserw (2x)

Umieść [?], aby otrzymać 1 Towar i 1 znacznik Witamin.

## Firma architektoniczna (2x)

Zapłać 1 znacznik Metalu i 2 znaczniki Energii, aby dobrać 3 karty Projektów.

## Kamieniołom (2x)

Umieść Kość z wartością równą lub mniejszą od liczby Pomników w twoim kompleksie, aby otrzymać znaczniki Metalu w liczbie równej wartości Kości.

Przykład: posiadasz 2 Obeliski i Park Miejski w swoim kompleksie. Możesz położyć [?], aby otrzymać 3 znaczniki Metalu. Możesz również położyć [?], aby otrzymać 2 znaczniki Metalu.

## Nexus (2x)

Odrzuć 1 kartę Projektu, aby otrzymać 2 znaczniki Metalu, jeśli odrzucona karta ma symbol [?]; 4 znaczniki Energii, jeśli ma [?]; 2 karty Projektów, jeśli ma [?]; 1 Towar, jeśli ma [?].

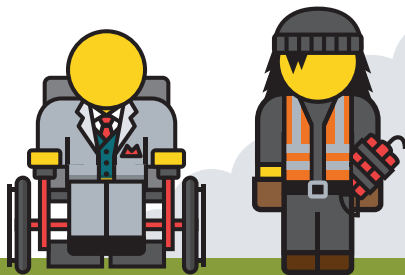
Przykład: odrzuć Szkołę medyczną (symbol narzędzia [?]), aby otrzymać 2 znaczniki Metalu.

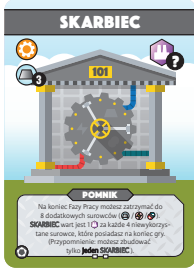
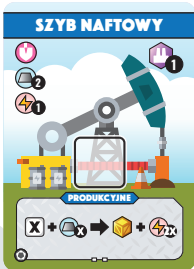
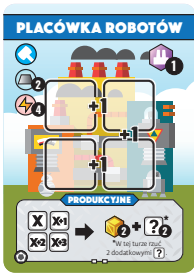
## Niezależni eksperci (2x)

Umieść 4 Kości o takiej samej wartości, aby otrzymać 2 Towary, następnie weź do 4 Kości z tej karty, rzuć nimi ponownie i umieść w dowolnym miejscu. Niezależni Eksperci mogą zostać użyci raz na rundę.

## Park miejski (2x)

Aktywacja karty Szkoleniowych w twoim kompleksie kosztuje 1 znacznik Energii mniej. Ta zniżka może być używana wielokrotnie w trakcie tej samej rundy.





## Placówka robotów (2x)

Umieść 4 Kości w sekwencji rosnącej, aby otrzymać 2 Towary i natychmiast rzucić 2 dodatkowymi Kośćmi w tej turze.

Przykład: możesz umieścić  $\square$   $\square$   $\square$   $\square$ .

## Poligon (2x)

Umieść Kość i zapłać znacznikami Energii w liczbie równej wartości Kości, aby karty Projektów w liczbie równej wartości Kości.

Przykład: umieść  $\square$ , zapłać 4 znaczniki Energii i dobrać 4 karty Projektów.

## Port (2x)

Umieść  $\square$ , aby otrzymać 2 znaczniki Metalu i dobrać 1 kartę Projektu.

## Skarbiec (2x)

Na koniec Fazy Pracy możesz zatrzymać do 8 dodatkowych surowców (Metalu, Energii, Witamin). Według standardowych zasad możesz zatrzymać 12 surowców, a dzięki tej karcie limit zwiększa się do 20. Za każde niewydane 4 surowce na koniec gry, otrzymujesz 1 punkt Prestiżu za Skarbiec.

Przykład: na koniec gry posiadasz 3 znaczniki Metalu, 7 znaczników Energii i 5 znaczników Witamin - łącznie 15 surowców. Skarbiec wart jest 3 Prestiżu.

## Strefa wykopów (2x)

Umieść Kość i odrzuć karty Projektów w liczbie równej wartości Kości, aby dobrać tyle samo kart Projektów i 2 znaczniki Metalu.

## Szkoła medyczna (2x)

Zapłać 1 znacznik Metalu, aby otrzymać 1 znacznik Witamin. Dodatkowo Witaminy mogą być używane, aby zmienić wartość Kości o 2. Ta premia może być używana wielokrotnie w trakcie tej samej rundy.

## Szyb naftowy (2x)

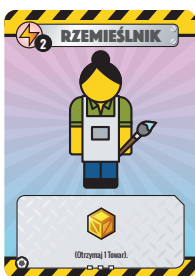
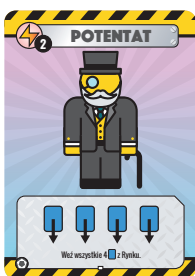
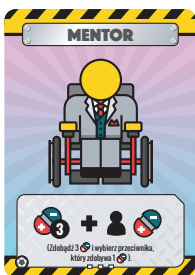
Umieść Kość i zapłać znacznikami Metalu w liczbie równej wartości Kości, aby otrzymać 1 Towar i znaczniki Energii w liczbie podwójnej wartości Kości.

Przykład: umieść  $\square$  i 2 znaczniki Metalu, aby otrzymać 1 Towar i 4 znaczniki Energii.

## Tajna placówka (2x)

Umieść  $\square$  i zapłać 1 znacznik Metalu, aby otrzymać 1 Towar i dobrać 2 karty Projektów.

# SPECJALIŚCI



## Mentor (3x)

Otrzymaj 3 znaczniki Witamin i wybierz przeciwnika, który otrzyma 1 znacznik Witamin.

## Naukowiec (3x)

Dobierz i odkryj 7 kart Projektów z talii Projektów. Zatrzymaj 1 z tych kart, a pozostałe odrzuć.

## Potentat (1x)

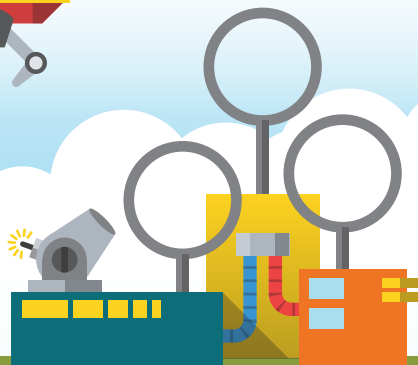
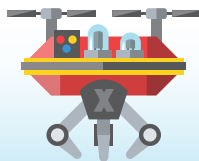
Weź na rękę wszystkie 4 odkryte karty Projektów z Rynku. Następnie odkryj 4 nowe karty i dodaj je do Rynku w miejscu tych zabranych.

## Rekruter (1x)

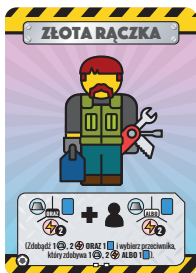
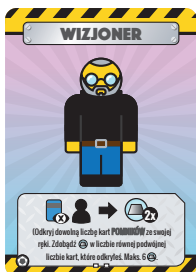
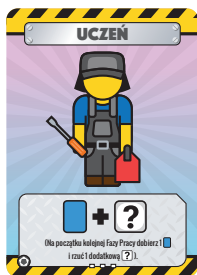
Dobierz i odkryj 2 kolejne karty Specjalistów, możesz zatrudnić obu w dowolnej kolejności za darmo (nie musisz odrzucać kart i płacić dodatkowych kosztów). Wykonaj akcje przedstawione na kartach Specjalistów, a następnie odrzuć je razem z Rekruterem. Zatrudnienie jest opcjonalne. Na przykład: jeśli odkryjesz Wyburzeniowca, ale nie chcesz odrzucać żadnych kart, możesz po prostu odrzucić Wyburzeniowca.

## Rzemieślnik (3x)

Dodatkowy koszt: 2 znaczniki Energii. Otrzymaj 1 Towar. Połóż go na swojej planszy Siedziby Głównej.







## Uczeń (3x)

Na początku kolejnej Fazy Pracy dobierz 1 [ ] i rzuć 1 dodatkową [?]. Odrzuć tę Kość na koniec rundy.

## Wizjoner (2x)

Odkryj dowolną liczbę kart Pomników (nie muszą być różne) ze swojej ręki. Otrzymaj znaczniki Metalu w liczbie równej **podwojonej** wartości liczby kart, które odkryłeś, maksymalnie 6.

Przykład: posiadasz 2 Obeliski, Park miejski i Latarnię morską. Ponieważ możesz zdobyć tylko 6 znaczników Metalu, decydujesz się pokazać 2 Obeliski i Park miejski, ale nie ujawniasz Latarni morskiej. Otrzymujesz 6 znaczników Metalu.

## Wyburzeniowiec (2x)

Odrzuć zbudowany budynek z twojego kompleksu. Otrzymaj 1 Towar i 1 znaczniki Metalu oraz Energii w liczbie równej **podwojonemu** kosztowi budowy. Prestiż z odrzuconej karty nie liczy się na koniec rozgrywki, ale wszystkie Towary wygenerowane przez ten budynek tak, więc odłóż je na swoją planszę Siedziby Głównej.

Przykład: posiadasz Niezależnych ekspertów w swoim kompleksie, a następnie zatrudniasz Wyburzeniowca. Używasz go, aby odrzucić Niezależnych ekspertów. Otrzymujesz 1 Towar, 2 znaczniki Metalu i 8 znaczników Energii.

## Złota rączka (2x)

Otrzymaj 1 Znacznik Metalu, 2 Znaczniki Energii **oraz** dobierz 2 karty. Następnie wybierz przeciwnika. Może on otrzymać 1 Znacznik Metalu **albo** 2 Znaczniki Energii **albo** dobrą 1 kartę (wybór należy do przeciwnika).



# FRAKCJE



### Doobre życie

Za każdym razem, gdy otrzymujesz bonus za pasujące symbole w Siedzibie Głównej, dodatkowo zyskujesz w liczbie równej temu bonusowi.

(X=X) → +1 BONUS  
(X=X-X) → +2 BONUS

**ZŁOŻONOŚĆ**  
★★

**POCZĄTKOWE SUROWCE**

3 1 2

### EKSKLUZYWNE Bractwo


Podwój swój bonus za pasujące symbole w Siedzibie Głównej.

(X=X) → +2 DODATKOWE  
(X=X-X) → +4 DODATKOWE

**ZŁOŻONOŚĆ**  
★

**POCZĄTKOWE SUROWCE**

3 1




### GeoLaboratoria

Za każdym razem, gdy budujesz, możesz odrzucić dodatkową Kartę Projektu (z dowolnym symbolem narzędzia), aby zyskać 3 + 1.

**ZŁOŻONOŚĆ**  
★★

**POCZĄTKOWE SUROWCE**

6 2 1



### HUEMINTEK

W każdej Fazie Pracy rzucasz 1 dodatkową (?), ale na koniec Fazy Pracy musisz zwrócić 1 nieużyta (?), chyba że zapłacisz 6.

**ZŁOŻONOŚĆ**  
★

**POCZĄTKOWE SUROWCE**

3 1 2



### LIGA PRACUJĄCYCH

Karty **Szkoleniowe** mogą być aktywowane dwa razy na rundę, a ich aktywacja kosztuje 4 + 1, mniej.

**ZŁOŻONOŚĆ**  
★★★★

**POCZĄTKOWE SUROWCE**

6 3 1 2

## Doobre Życie (Złożoność: ★★)

Przykład: umieść 3 na Kopalni, aby otrzymać 3 znaczniki Metalu i 1 znacznik Witamin.

## Ekskluzywne Bractwo (Złożoność: ★)

Przykład: umieść 6 na Generatorach, aby otrzymać 6 znaczników Energii. Umieść 3 3 3 na Biurze, aby dobrać 7 kart Projektów.

## GeoLaboratoria (Złożoność: ★★)

Musisz posiadać wszystkie wymagane surowce do budowy karty, zanim skorzystasz z umiejętności GeoLaboratorium. Jeśli nie posiadasz kart Projektów po wybudowaniu budynku, nie możesz skorzystać z umiejętności Frakcji.

## Huemintek (Złożoność: ★)

Musisz zapłacić 2 znaczniki Energii za każdym razem, gdy chcesz zatrzymać dodatkową Kość.

## Liga Pracujących (Złożoność: ★★★★★)

Przykład: jeśli masz Siłownię i Szkołę medyczną w swoim kompleksie, możesz użyć każdej z nich 2 razy w rundzie (łącznie 4 aktywacje). Siłownia będzie aktywowana za darmo, a Szkoła Medyczna nadal kosztuje 1 znacznik Metalu.

## Modra Głębia (Złożoność: ★★★★★)

Przykład: próbujesz zbudować Tajną placówkę, której koszt to 1 znacznik Metalu, 3 znaczniki Energii i 1. Używasz umiejętności Modrej Głębi i odrzucasz Akademię oraz Latarnię morską (2 karty zamiast 1, obie z symbolem 1), obniżając koszt Tajnej Placówki do 0 znaczników Metalu i 2 znaczników Energii).



### MODRA GŁĘBIA

Podczas budowania możesz odrzucić dodatkową kartę Projektu z pasującym symbolem narzędzia 1 1 1 1, aby zmniejszyć koszt budowy o 2 surowce (dowolna kombinacja 1 i 1).

**ZŁOŻONOŚĆ**  
★★★★★

**POCZĄTKOWE SUROWCE**

6 2

**Narzędzia Normatywne**

Kiedy budujesz, odrzucana Karta Projektu nie musi pasować symbolem do budynku, który budujesz.

**ZŁOŻONOŚĆ**  
★

**POCZĄTKOWE SUROWCE**

3 1 4/2

## Narzędzia Normatywne (Złożoność: ★)

**POMNIX**

Karty POMNIKÓW kosztują 1 mniej. W trakcie Fazy Pracy możesz odrzucić kartę POMNIKA, aby zyskać 3.

**ZŁOŻONOŚĆ**  
★★

**POCZĄTKOWE SUROWCE**

6 4 4/2

## Pomnix (Złożoność: ★★)

Koszt budowy nie może spaść poniżej 0.

**SDC GLOBAL**

Możesz odrzucać karty Szkoleniowe, aby skorzystać z efektu ich aktywacji i zdobyć surowce w liczbie równej kosztowi budowy odrzucanej karty.

**ZŁOŻONOŚĆ**  
★★★

**POCZĄTKOWE SUROWCE**

9 5 1 4/3

## SDC Global (Złożoność: ★★★)

Przykład: jeśli odrzucisz Szkołę medyczną, otrzymasz 1 znacznik Metalu i 1 znacznik Witamin. Nie możesz użyć drugiej części zdolności, w której Witaminy mogą zmienić wartość nieużytej Kości o 2, ponieważ nie jest to część zdolności aktywowanej.

**TRANSPORT GRANICZNY**

Podczas Fazy Zakupów możesz w dowolnej kolejności wziąć Kartę Projektu ORAZ zatrudnić Specjalistę.

**ZŁOŻONOŚĆ**  
★★

**POCZĄTKOWE SUROWCE**

6 2 1 4/2

## Transport Graniczny (Złożoność: ★★)

Możesz zdecydować się odrzucić właśnie dobraną kartę Projektu, aby zatrudnić Specjalistę w tej samej Fazie Zakupów.

Jeśli zdecydujesz się na odrzucenie i uzupełnienie rządu na Rynku, musisz to zrobić przed wzięciem karty Projektu lub Zatrudnieniem Specjalisty. Rynek uzupełnia się na koniec twojej Fazy Zakupów, a nie pomiędzy wyborami.

**ZJEDNOCZONA ZIEMIA**

Możesz umieszczać 1 na Kopalni, aby zdobyć 3 oraz 1 na Generatorach, aby zdobyć 4.

**ZŁOŻONOŚĆ**  
★

**POCZĄTKOWE SUROWCE**

3 3 1

## Zjednoczona Ziemia (Złożoność: ★)

Bonus za dopasowanie nadal działa. Na przykład: jeśli położysz 1 1 na Kopalni, otrzymasz 5 znaczników Metalu.

## Żółwie Technologie (Złożoność: ★★★)

Dzięki tej Frakcji otrzymujesz bonus za efektywne wykorzystanie surowców. Jeśli na koniec Fazy Pracy nie masz 1 lub 4, zyskujesz dodatkowe surowce danego typu.

**ŻÓŁWIE TECHNOLOGIE**

Na koniec Fazy Pracy:  
Zyskujesz 3, jeśli nie masz 1.  
Zyskujesz 4, jeśli nie masz 4.

**ZŁOŻONOŚĆ**  
★★★

**POCZĄTKOWE SUROWCE**

6 4



# PORADY

Przed przeczytaniem tej sekcji zalecamy rozegrać jedną lub dwie rozgrywki z rozszerzeniem Manufakcje, aby poznać swoją strategię. Graczom, którzy chcą wyciągnąć z gry jeszcze więcej, te porady i sugestie mogą pomóc w efektywniejszej rozgrywce.

## WIELORAKIE UŻYCIĘ WITAMIN

Gracze często używają Witamin, aby modyfikować Kości i spełniać cele fabryk. Pamiętaj jednak, że często modyfikacja Kości dzięki Witaminom może dać bonus za dopasowanie i zapewnić dodatkowe karty, Metal lub Energię w Siedzibie Głównej.

## UZUPEŁNIJ RĘKĘ

Dobieranie kart Projektów może Ci się wydawać mniej korzystne niż otrzymywanie surowców, ale we wczesnej rozgrywce posiadanie rozbudowanej ręki da Ci wiele opcji dotyczących budowy fabryk, jak i zatrudniania Specjalistów. Dobrze rozbudowana ręka pozwoli Ci być bardziej elastycznym w zmienianiu strategii i wyczuciu dobrego momentu do wykorzystania.

## WYKORZYSTUJ SWOJE UMIEJĘTNOŚCI

Wykorzystuj umiejętności swojej Frakcji tak często, jak to możliwe. Na przykład: z Frakcją Transport Graniczny będziesz chciał zarówno zatrudnić Specjalistę, jak i wziąć kartę Projektu w każdej Fazie Zakupów, nawet w pierwszej rundzie.

## DOKOP SIĘ DO SYNERGII

Niektóre Frakcje wymagają konkretnych kart Projektów, aby efektywnie wykorzystywać ich umiejętności. Na przykład SDC Global i Pomnix wymagają do ciągłego i efektywnego działania kart Szkoleniowych i Pomników. Nie bój się wydawać surowców, aby odświeżyć karty na Rynku.

# TWÓRCY



**Twórcy gry:** Joseph Z Chen i Justin Faulkner

**Rozwój gry:** Joseph Z Chen i Justin Faulkner

**Ilustracje:** Joseph Z Chen i Martha Webby

**Opracowanie graficzne:** Joseph Z Chen

**Wydawca:** Deep Water Games LLC

**Edycja polska:** zespół Portal Games

**Tłumaczenie:** Damian Mazur

**Skład:** Bartosz Makświej



DEEP WATER  
GAMES & DISTRIBUTION



Portal Games Sp. z o.o.  
ul. Sienkiewicza 13  
44-190 Knurów



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://sklep.portalgames.pl/fantastyczne-fabryki>

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzył się jakiś błąd, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: [portalgames.pl/pl/reklamacje/](https://portalgames.pl/pl/reklamacje/)