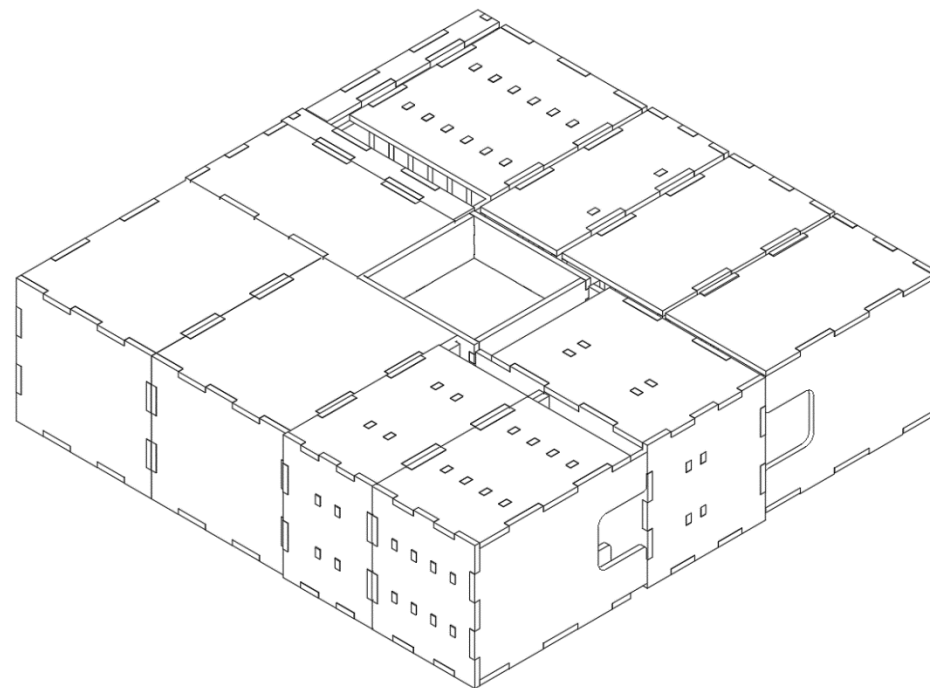


1. Upewnij się, że masz wszystkie potrzebne narzędzia i materiały do złożenia insertu.
Zalecane narzędzia: klej do drewna (np. Wikol lub Dragon), ręcznik papierowy, patyczki higieniczne, papier ścierny, nóż segmentowy z łamanym ostrzem.
2. Rozłóż drewniane arkusze na stole i upewnij się, że nie brakuje żadnego elementu. Przed wyjęciem / wypchnięciem elementów z arkusza, upewnij się, że wiesz, skąd pochodzi każdy element, aby uniknąć pomyłek. Zalecamy składanie każdego pojemnika oddzielnie aby uniknąć pomyłek.
3. W paczce mogą znajdować się pojedyncze elementy, jeżeli ich pierwowzory w wypraskach, zawierają jakąś wadę (niedocięcie, słaby grawer itp.).
4. Postaraj się wypchnąć poszczególne elementy z drewnianych arkuszy. Jeżeli pojawi się trudność z wypchnięciem któregoś z elementów, zalecamy użycie noża. Zdejmij z pleksi (jeżeli występuje w zestawie) folię ochronną znajdującą się po obu stronach (nie dotyczy strony na której znajduje się grawer).
5. Zalecamy aby początkowo złożyć każdy pojemnik bez kleju aby uniknąć pomyłek.
6. Jeżeli łączenie poszczególnych elementów powoduje trudności, zastosuj odpowiednie techniki, takie jak szlifowanie lub delikatne nacięcie nożykiem, aby dopasować je do siebie.
7. Połącz elementy przy użyciu niewielkiej ilości kleju. Nadmiar kleju usuń za pomocą patyczków higienicznych, wykałaczki lub ręcznika papierowego.
8. Pozostaw połączone elementy do wyschnięcia na tak długo jak zaleca producent użytego kleju.
9. Jeżeli planujesz pomalować swój insert, upewnij się, że użyty lakier bądź bejca są odpowiednie do zastosowania ze sklejką brzożową.
10. Jeżeli źle dopasowałeś jakieś elementy a klej zdążył już związać, postaraj się delikatnie i równomiernie rozłączyć poszczególne elementy. Następnie zeszlifuj bądź delikatnie zeskrob zaschnięty klej i kontynuuj składanie zgodnie z instrukcją.
11. Umieszczając insert w pudełku upewnij się czy każdy element jest prawidłowo zorientowany względem pudełka. Nie wciskaj żadnych elementów na siłę.

W razie jakichkolwiek problemów lub wątpliwości skontaktuj się z producentem:
kontakt@luckygraw.pl.

Insert do gry Wiedźmin: Stary Świat wersja A I część

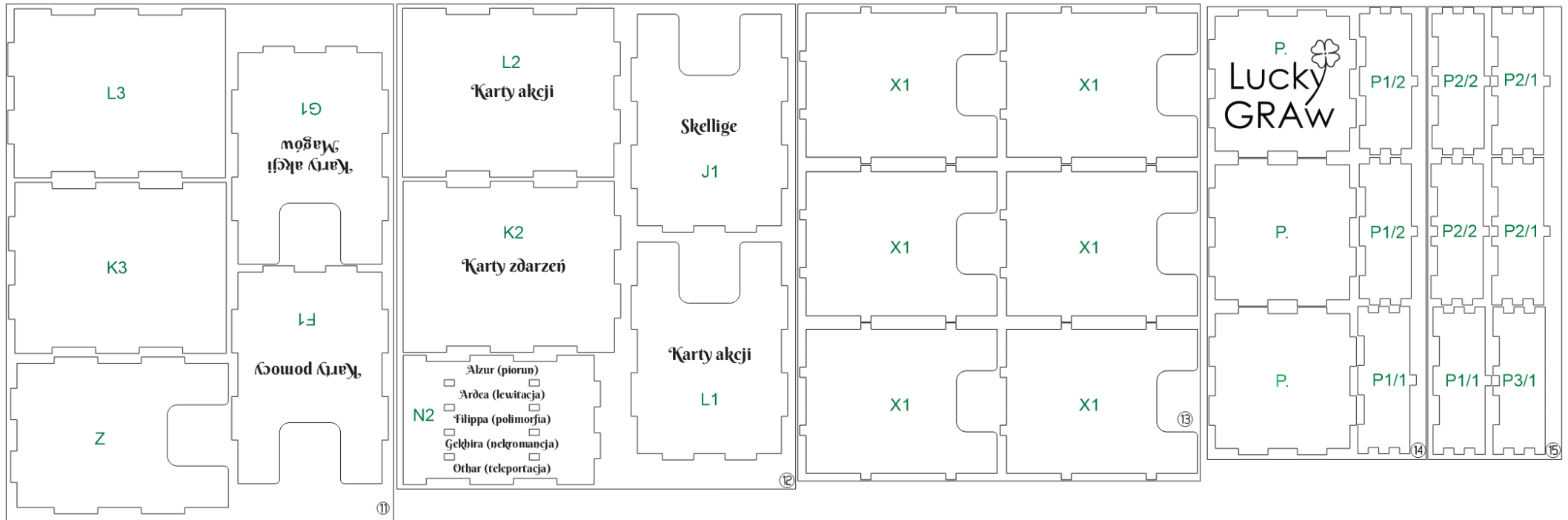


www.  GRAW .pl

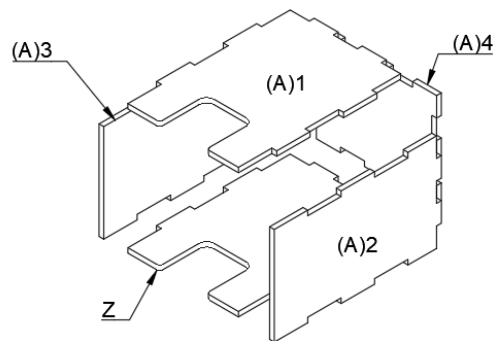
www.facebook.com/luckygraw4

Zawartość:

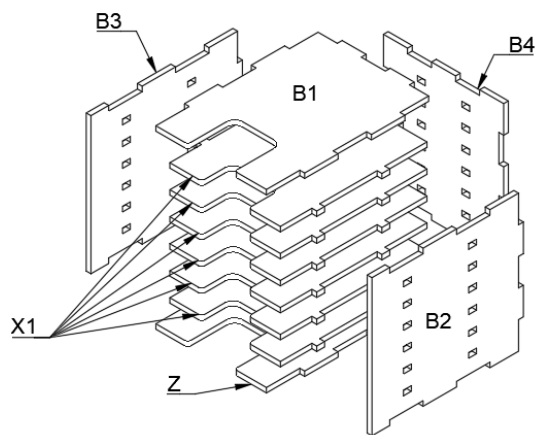
<p>Magowie N1</p> <p>Elksiry Mutageny Petardy M1</p> <p>1</p>	<p>Karty legendarnych potworów A1</p> <p>Eksploatacja miast E1</p> <p>2</p>	<p>Wiedźmini B1</p> <p>Trofea atrybutów Karty walki potworów Potwory C1</p> <p>3</p>	<p>Eksploatacja dzikich ostępów D1</p> <p>Karty zdarzeń K1</p> <p>4</p>	<p>J4</p> <p>P3/1</p> <p>P3/2</p> <p>J3</p> <p>P3/2</p> <p>5</p>
<p>B3</p> <p>B2</p> <p>C2</p> <p>Potwory - karty walki</p> <p>Trofea atrybutów</p> <p>C3</p> <p>D4</p> <p>M4</p> <p>6</p>	<p>D2</p> <p>Eksploatacja dzikich ostępów</p> <p>E3</p> <p>G2</p> <p>Karty akcji Magów</p> <p>E2</p> <p>Eksploatacja miast</p> <p>G3</p> <p>D3</p> <p>7</p>	<p>E4</p> <p>M2</p> <p>Elksiry Mutageny Petardy</p> <p>F3</p> <p>G4</p> <p>J2</p> <p>Skellige - karty eksploatacji</p> <p>Dagon</p> <p>Skellige - karty zdarzeń</p> <p>F2</p> <p>Karty pomocy</p> <p>K4</p> <p>L4</p> <p>8</p>	<p>X1</p> <p>X1</p> <p>X1</p> <p>X1</p> <p>X1</p> <p>X1</p> <p>9</p>	<p>N4</p> <p>F4</p> <p>X1</p> <p>A4</p> <p>X1</p> <p>A3</p> <p>C5</p> <p>N3</p> <p>C4</p> <p>A2</p> <p>Karty legendarnych potworów</p> <p>10</p>



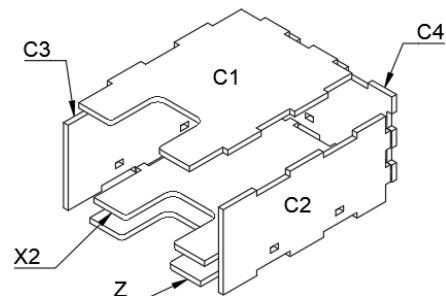
Instrukcja składania poszczególnych pojemników:



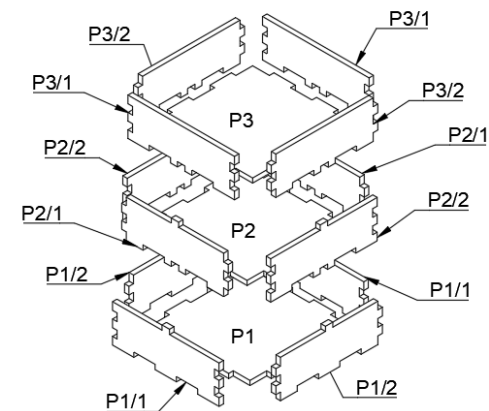
Pojemniki oznaczone literami A, D, E, F, G, K



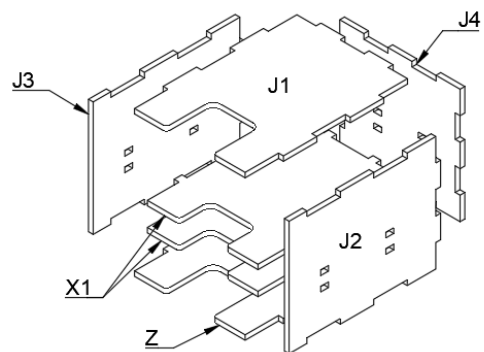
B: Pojemniki na karty Wiedźminów



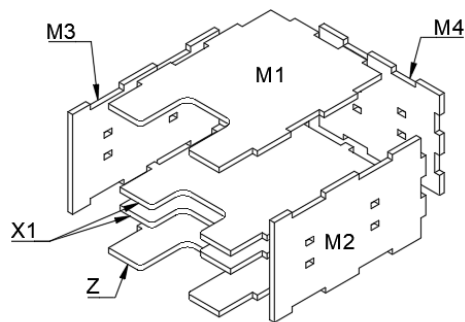
C: Pojemniki na karty Potworów



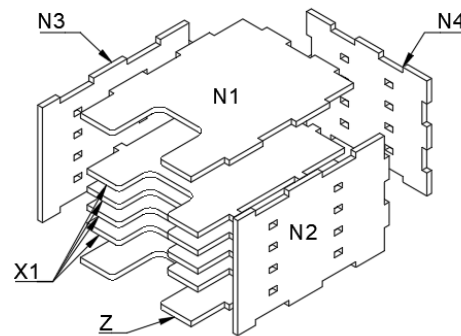
P: Pojemnik na żetony potworów



J: Pojemnik na karty z dodatku Skellige



M: Pojemnik na karty Eliksiarów, Mutagenów, Petard



N: Pojemnik na karty Magów

Układ insertu w pudełku

<p>Eksploatacja miast</p>	<p>Skellige - karty eksploatacji</p> <p><input type="checkbox"/> Dagon <input type="checkbox"/></p> <p>Skellige - karty zdarzeń</p>		<p><input type="checkbox"/> Alzur (pionem)</p> <p><input type="checkbox"/> Ardea (lewitacja)</p> <p><input type="checkbox"/> Filipa (polimorfia)</p> <p><input type="checkbox"/> Gekbira (odręmanacja)</p> <p><input type="checkbox"/> Ohar (teleportacja)</p>
<p>Eksploatacja dziłkich ostepów</p>	<p>Lucky GRAW</p>		<p>Elksiry</p> <p><input type="checkbox"/> Mungony <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> Pctarby <input type="checkbox"/></p>
<p>Portwory + karty walki</p> <p><input type="checkbox"/> Froca anryburów</p>			<p>Karty akcji</p>
<p>Citi</p> <p><input type="checkbox"/> Szkoła Kora <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> Szkoła Manthony <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> Szkoła Nczawleozia <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> Szkoła Gryfa <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> Szkoła Wilka <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> Szkoła Żmii <input type="checkbox"/></p>	<p>Karty pomocy</p>	<p>Karty zdarzeń</p>	
<p>Karty legendarnych portworów</p>			