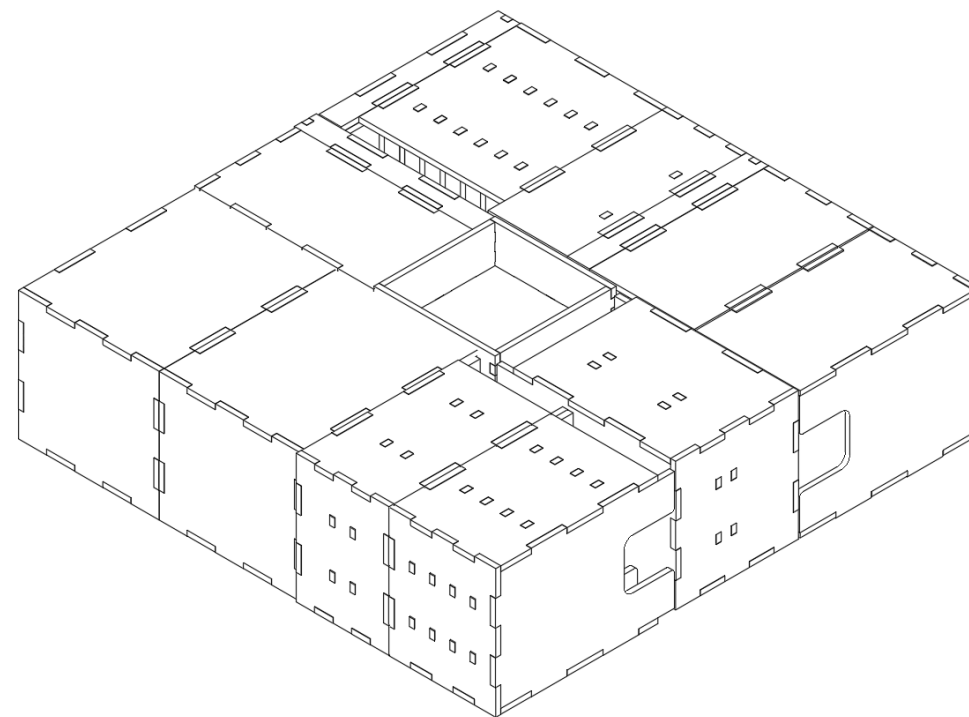


1. Upewnij się, że masz wszystkie potrzebne narzędzia i materiały do złożenia insertu.
Zalecane narzędzia: klej do drewna (np. Wikol lub Dragon), ręcznik papierowy, patyczki higieniczne, papier ścierny, nóż segmentowy z łamanym ostrzem.
2. Rozłóż drewniane arkusze na stole i upewnij się, że nie brakuje 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

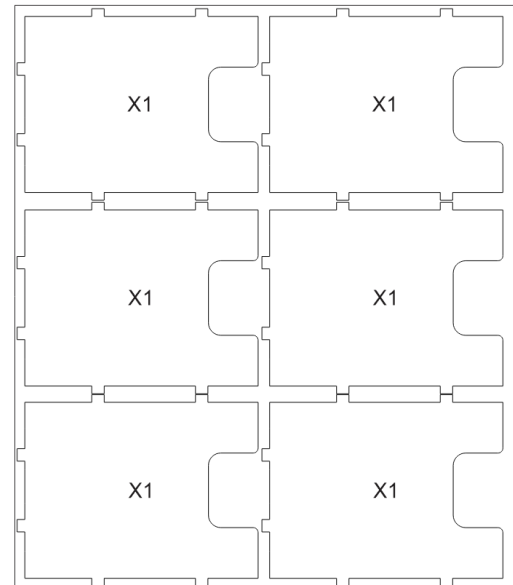
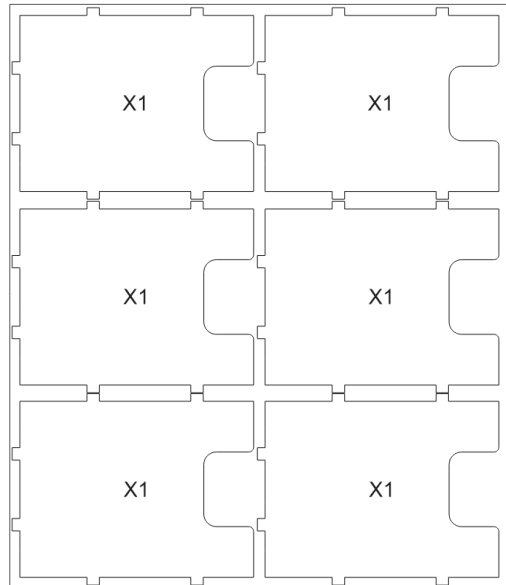
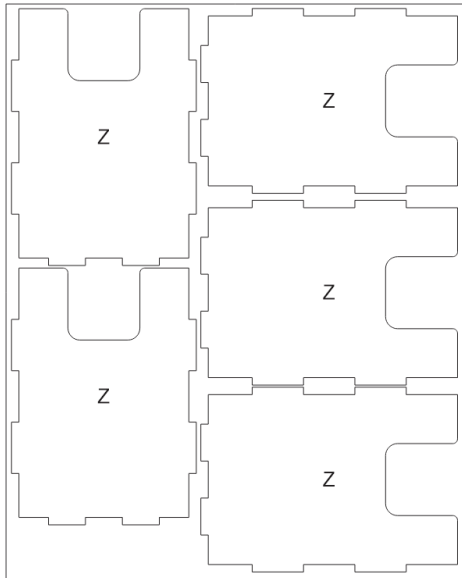
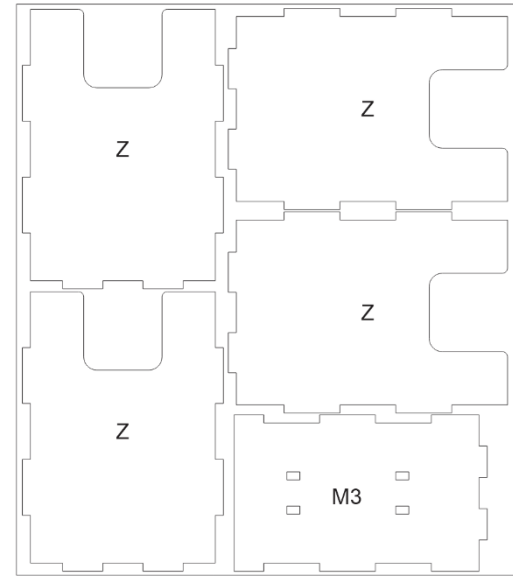
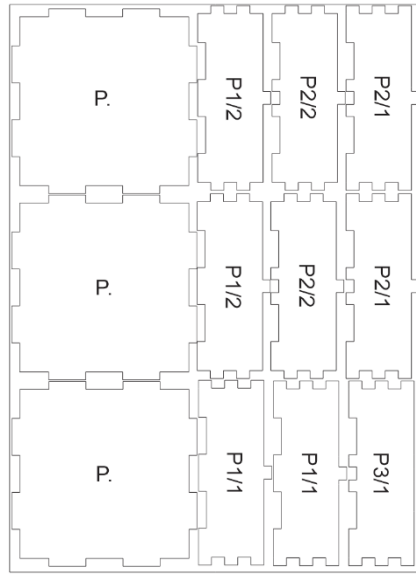
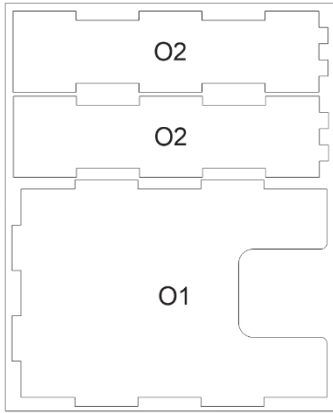
Wiedźmin: Stary Świat (Big Box) wersja B



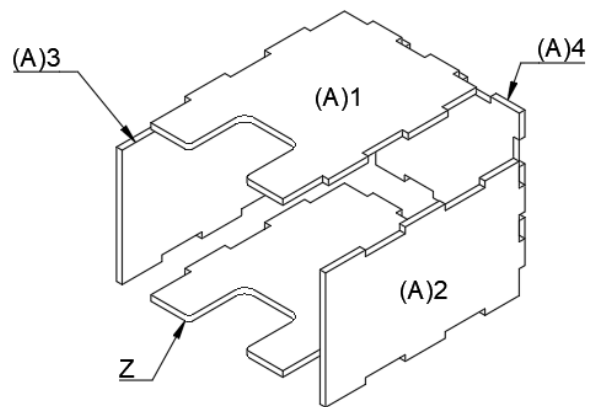

www.LuckyGRAW.pl
www.facebook.com/luckygraw4

Zawartość:

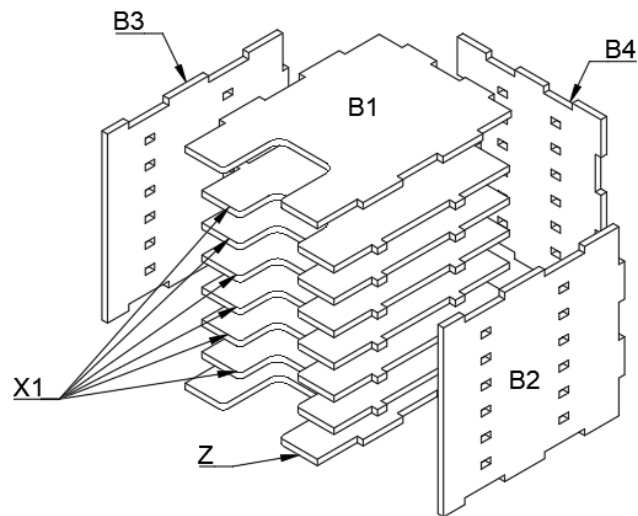
<p>Magowie N1</p> <p>M1 Elksiry Mutageny Petardy</p> <p>Z</p> <p>Z</p> <p>O1</p>	<p>Karty legendarnych potworów A1</p> <p>B1 Wiedźmini</p> <p>C1 Trofea atrybutów Potwory</p> <p>Eksploracja miast E1</p> <p>D1 Eksploracja dzikich ostępów</p>	<p>Karty pomocy F1</p> <p>G3</p> <p>K1 Karty zdarzeń</p> <p>Karty akcji Magów G1</p> <p>L1 Karty akcji</p>	<p>L2 Karty akcji</p> <p>L3</p> <p>K2 Karty zdarzeń</p> <p>K3</p> <p>P3/2</p>
<p>N4</p> <p>P3/2</p> <p>O3</p> <p>F4</p> <p>D4</p> <p>A2 Karty legendarnych potworów</p> <p>A3</p> <p>C5</p> <p>N3</p> <p>C4</p>	<p>B2 Szkola Kora Szkola Mantiłony Szkola Niekawozna Szkola Gryfa Szkola Wilka Szkola Żmii</p> <p>B3</p> <p>Potwory + karty walki C2 Trofea atrybutów</p> <p>C3</p> <p>P3/1</p> <p>A4</p>	<p>Eksploracja dzikich ostępów D2</p> <p>E3</p> <p>D3</p> <p>E2 Eksploracja miast</p> <p>G2 Karty akcji Magów</p> <p>M4</p>	<p>E4</p> <p>M2 Elksiry Mutageny Petardy</p> <p>N2 Alzur (piorun) Ardea (lewitacja) Filippa (polimorfia) Gekhira (nekromancja) Othar (teleportacja)</p> <p>G4</p> <p>K4</p> <p>L4</p> <p>F2 Karty pomocy</p> <p>F3</p>



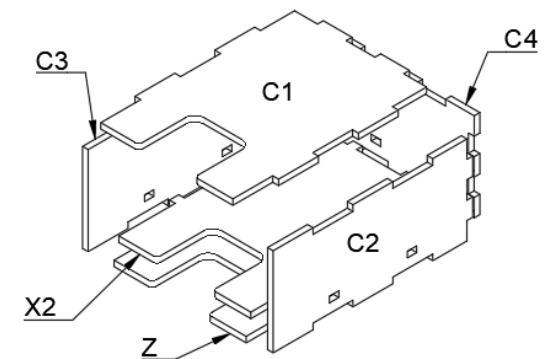
Instrukcja składania poszczególnych pojemników:



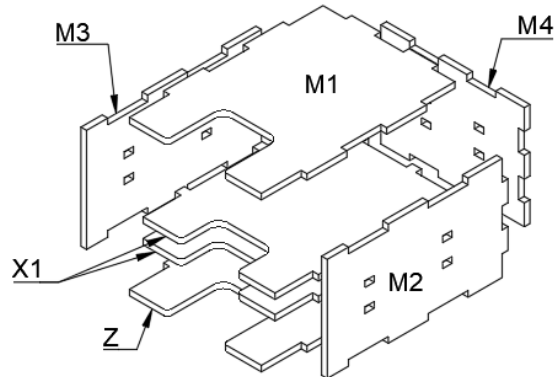
Pojemniki oznaczone literami A, D, E, F, G, K, O



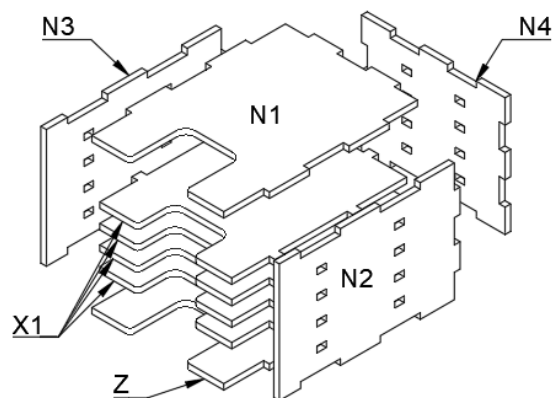
B: Pojemniki na karty Wędźminów



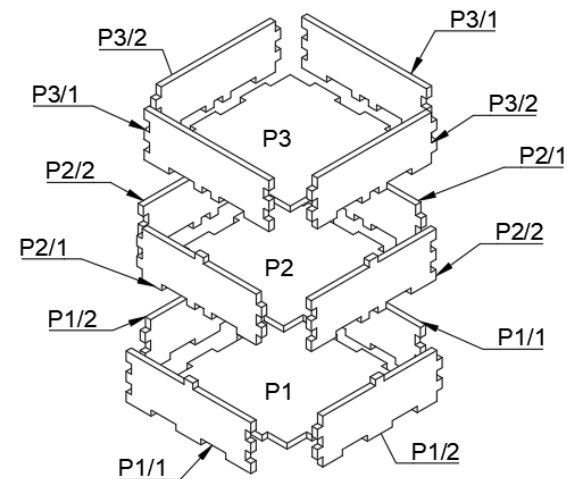
C: Pojemniki na karty Potworów



M: Pojemnik na karty Elikirów, Mutagenów, Petard



N: Pojemnik na karty Magów



P: Pojemnik na żetony potworów

Układ insertu w pudełku

Karty legendarnych potworów	<input type="checkbox"/> Giri <input type="checkbox"/> Szkoła Kora <input type="checkbox"/> Szkoła Mianthory <input type="checkbox"/> Szkoła Miedzicobzia <input type="checkbox"/> Szkoła Gryfa <input type="checkbox"/> Szkoła Wilka <input type="checkbox"/> Szkoła Żmii		Eksploracja dzikich ostępów	Eksploracja miast
Karty pomocy			Alzur (piorun) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Ardea (lewitacja) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Filippa (polimorfia) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Gekbira (nekromancja) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Othar (teleportacja) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Karty akcji Magów			Karty akcji	Filksiry <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mtarangy <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Pcaraby <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Karty zdarzeń				