

Drogi Graczu,

Przygotowując wydanie gry „Świat Dysku: Wiedźmy” mieliśmy na celu dostarczyć Ci produkt najwyższej jakości. Niestety w trakcie produkcji gry doszło do błędu. Trzydzieści żetonów łatwych problemów nie zostało wydrukowanych w sposób prawidłowy. Znajdujące się na tych żetonach fioletowe pola nie zawierają wartości punktów zwycięstwa.

Jesteśmy świadomi, że błąd ten utrudnia rozgrywkę, ponieważ wartości punktów zwycięstwa mają znaczenie przy określaniu zwycięzcy w partii rozgrywanej według podstawowego wariantu gry oraz przy określaniu wyniku gry jednoosobowej. W wariantcie kooperacyjnym gry nie mają one znaczenia.

W życiu prywatnym, jak i w prowadzonej działalności wydawniczej jesteśmy wierni idei: „płacę – wymagam”. Dlatego **zobowiązujemy się wymienić źle wydrukowane żetony każdemu nabywcy gry – na nasz koszt**. Proces ten będzie wymagał jednak przeprowadzenia reklamacji w drukarni oraz wydrukowania nowych żetonów łatwych problemów, dlatego prosimy Cię o cierpliwość.

W międzyczasie, świadomi niedoskonałości tego rozwiązania, proponujemy Ci wykonanie erraty, by umożliwić czerpanie pełnej radości z rozgrywki w „Wiedźmy”. Za pomocą cienkopisu, jeszcze przed wypchnięciem żetonów z wypraski, nanieś na żetony łatwych problemów wartości punktów zwycięstwa, zgodnie z poniższym obrazkiem. Jest to oczywiście czasowe rozwiązanie, które ma jedynie ułatwić korzystanie z tych żetonów do momentu otrzymania poprawnie wydrukowanych zamienników.

W książce „Mort” Sir Terry Pratchett opisał jedno z praw rządzących Światem Dysku: „*Uczeni wyliczyli, że jest tylko jedna szansa na bilion, by zaistniało coś tak całkowicie absurdalnego. Jednak magowie obliczyli, że szanse jedna na bilion sprawdzają się w dziewięciu przypadkach na dziesięć.*” Żetony łatwych problemów w „Wiedźmach” stały się ofiarą tego prawa. Jest nam niezmiernie przykro, że doszło do tego błędu i w tym miejscu pragniemy Ciebie, Graczu, za tę sytuację serdecznie przeprosić.

Jaro Andruszkiewicz, Waldek Gumienny, Michał Ozon

Phalanx Games Polska

