

# WITCHCRAFT

## Einführung

Es ist ein taktisches Spiel für 2 Spieler, bei dem es um den Kampf zweier Zauberer geht. Sie beide repräsentieren zwei feindliche magische Gilden. Die Handlung spielt in den Ruinen eines altertümlichen Tempels, in ihrem geräumigen Hauptsaal, wo außer zwei Zauberern sich noch vier, voll mit Magie, überfüllte Altäre befinden. Eine gut durchdachte Benutzung der magischen Zaubersprüche, der Kräfte der speziellen Spielfiguren und der Macht der uralten Altäre, wird sie zum Sieg führen und zur Vernichtung der Magier der feindlichen Gilde.

## Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist die Besiegung der feindlichen Gilde des Gegners. Die Spieler aktivieren abwechselnd ihre Magier und zaubern, um die Kontrolle über den gegnerischen Zauberer zu übernehmen. Es gewinnt derjenige Spieler, der seinen Gegner in eine Situation bringt, in der dieser keine erlaubte Bewegung mehr machen kann - das bedeutet, dass alle seine Magier entweder erschöpft sind oder sich in einer Richtung befinden, in der es keinen Gegner gibt, auf den man einen Zauberspruch werfen könnte. In einer solchen Situation ist der Spieler gezwungen "Pass" zu sagen und somit sich zu ergeben.

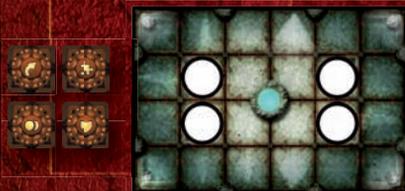
## Inhalt

- 1 Spielplan
- 4 Altäre
- 4 Machtmarken
- 9 Spielmarken der grünen Gilde
- 9 Spielmarken der roten Gilde
- 6 spezielle Spielmarken
- 8 Erschöpfungsmarker
- 4 Spielmarker der Zauberformel "das Schild"
- 3 Paare der zusätzlichen Spielplanellemente
- 1 Spielanleitung



## SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird so auf den Tisch gelegt, dass alle Spieler einen bequemen Zugang zu ihm haben. Danach werden die vier Altäre nacheinander ausgelost und auf die gekennzeichneten Plätzen des Spielplans gesetzt (Sehe Abb).



Vor dem Spiel wählen die Spieler die Farbe ihrer Gilde. Jeder Spieler bekommt die 9 Spielmarken seiner Gilde. Am Anfang des Spiels wird die Gildenzugehörigkeit eines Zauberers, durch einen kleinen Edelstein, in der Mitte der Spielmarke, dargestellt. Ein Spieler bekommt alle Spielmarken mit den roten Juwelen, der zweite Spieler alle mit den grünen.

Danach werden die speziellen Spielmarken verteilt. Jeder Spieler nimmt eine Spielmarke "das Medium". Aus den restlichen vier Spielmarken, werden

zwei ausgelost und zufällig an die Spieler verteilt. Die übrigen zwei Spielmarken werden in die Schachtel gelegt. Sie werden für das Spiel nicht mehr benutzt.

Jeder Spieler nimmt zufällig 1 Machtmarken.

Die Spielmarken werden offen auf den Tisch gelegt.

In der ersten Phase werden 8 Spielfiguren benötigt. Die übrigen drei - "der Mönch", "der Telepath" und "das Medium" legt man auf die Seite. Sie werden erst während des Spiels verwendet.

Vor dem Spiel werden die 8 Spielfiguren gemischt und in einen Stapel gelegt.

Nun wird entschieden, wer das Spiel beginnt.



- 1 - Spielplan und Altäre
- 2 - Verdeckte Machtmarken
- 3 - Spielmarkenstapel
- 4 - Übrige Spielmarken
- 5 - Die Marker
- 6 - 3 Paare der zusätzlichen Spielplanellemente
- 7 - Unnützte Spielmarken

## SPIELABLAUF

### Die erste Phase: Platzieren der Spielmarken

In der ersten Phase bereiten sich die Spieler auf das Gefecht vor. Die Spieler platzieren abwechselnd je einen Zauberer auf dem Spielplan. So entsteht auf dem Spielplan die initiale Situation in dem Gefecht der Gilden.

Der Startspieler nimmt die obere Spielmarke seines Spielmarkenstapels, und platziert sie auf ein freies, unbesetztes Feld des Spielplans (das heißt, auf einem unbesetzten, durch eine andere Marke oder einen Altar, Feld). Die Magier schleudern sich die Zauber in bestimmten Richtungen entgegen. Man sollte also sehr genau überlegen, wie man seine eigene Spielfiguren hinstellt. Während des Spiels ist es nicht leicht sie umzudrehen. Ein Magier kann seine Zauber in einer der acht möglichen Richtungen schleudern.

Danach platziert der Gegner seine Spielmarke.

Die Spieler stellen abwechselnd je eine Spielmarke auf den Spielplan, immer auf ein unbesetztes Feld. Sie nehmen immer die oberste Spielmarke des Stapels.

Wenn beide Spieler alle ihre 8 Spielmarken auf dem Spielplan gesetzt haben, kann der Startspieler jetzt die zweite Phase beginnen.

### Die zweite Phase: Das Gefecht

Genauso wie in der ersten Phase, führen die Spieler abwechselnd ihre Aktionen durch. Der Spieler schleudert in seiner Runde dem Kontrahenten einen Zauber entgegen und aktiviert dadurch eine seiner Spielmarken. Nachdem ein Zauber vollbracht und seine Wirkung überprüft wurde, wird auf die Spielmarke ein Erschöpfungsmarker gelegt.

Ein erlaubter Spielerzug ist hierbei:

- 1. infolge eines Zauberspruchs, wird eine Spielmarke der gegnerischen Gilde getroffen,
- 2. infolge eines Zauberspruchs, wird die Macht des Altars aktiviert,
- 3. infolge der Verwendung einer Spielmarkefähigkeit, wird deren Machtwirkung eingesetzt.

Wenn es nach einem Spielerzug zu einer Situation kommen sollte, die aus irgendeinem Grund nicht mehr stattfinden kann, dann wird ein solcher Spielerzug als "nicht erlaubt" bezeichnet und kann nicht durchgeführt werden.

**Beispiel:** Man kann nicht einen Zauber auf einen Altar des Aufrufs schleudern, wenn alle zusätzlichen Spielplanelemente aufgebraucht wurden.

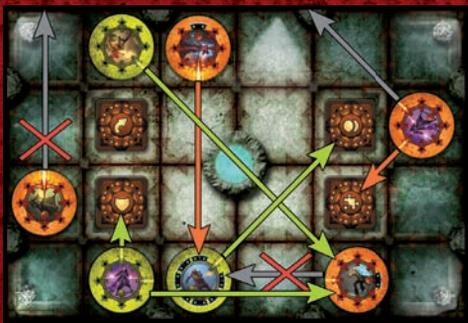
**Beispiel:** Der Barbar kann keinen Zauber auf einen Altar sprechen, wenn alle Altäre zuvor zerstört wurden.

**Beispiel:** Es ist nicht erlaubt einen Zauber gegen die Spielmarke eines Gegners auszusprechen, die aus dieser Richtung mit einem magischen Schild geschützt ist.

### 1. Der Gegner wird getroffen

Der Zauberspruch trifft immer die erste feindliche Spielmarke, die sich auf seinem Weg befindet, egal wie weit sie entfernt ist. Die Abbildung des Zauberspruchs bestimmt die Richtung, in der er sich ausbreitet (immer in einer geraden Linie). Wenn ein Magier im Moment der Aktivierung zwei Abbildungen des Zauberspruchs besitzt, so zaubert er gleichzeitig in beiden Richtungen.

Die Magier schleudern ihre Zauber "über" ihre eigenen Spielfiguren. Die Zauber können jedoch nicht "über" einen Altar geschleudert werden. Ein Altar blockiert den Weg eines Zaubers.



Eine "getroffene" Spielmarke des Gegners wird von dem Feld genommen (alle auf der Spielmarke liegende Marker, wie z.B. der Erschöpfungsmarker und der Schildmarker, werden heruntergenommen). Die Spielmarke wird umgedreht, so dass sie jetzt die Farbe des neuen Besitzers einnimmt, und auf eine beliebige Spielmarke des neuen Besitzers auf dem Spielplan platziert. Es entsteht somit ein Stapel.

Eine eroberte Spielmarke wird immer auf eine Spielmarke des neuen Besitzers gesetzt (nie auf ein freies Feld!). Es ist nicht möglich die Stellung der Spielmarken in dem neu entstandenem Stapel zu ändern. Die eroberte Spielmarke kann auf eine beliebige Spielmarke des Eroberers gesetzt werden, auch auf diejenige, die gerade aktiviert wurde und den Zauber entgegengeschleudert hat. Alle Spielmarker (Marker der Erschöpfung, Schildmarker) werden von der zugedeckten Spielmarke entfernt.

### 2. Aktivierung der Macht des Altars



Ein Spieler kann sich entscheiden, die Macht seines Zaubers nicht gegen einen anderen Magier zu richten, sondern gegen einen Altar. Dadurch wird die Macht des Altars aktiviert.

Wenn ein Altar von einem Zauber getroffen wird, werden sofort die Auswirkungen dessen überprüft (siehe Altarmächte). Danach wird der Erschöpfungsmarker auf den angreifenden Magier gelegt.

### 3. Aktivierung der Macht der speziellen Spielmarken



Die speziellen Spielmarken - das Medium, der Prinz, der Schliesser, der Barbar oder der Priester - können keine Zauber wirken. Sie besitzen hingegen spezielle Mächte, die genau in dem Kapitel "Die spezielle Spielfiguren" beschrieben werden. Es sei hierbei erwähnt, dass die speziellen Marken ansonsten den Regeln der anderen Spielmarken folgen (zum Beispiel: Nach der Aktivierung bekommen sie auch einen Erschöpfungsmarker etc.).

## Spielmarken und die Stapel

Während des Spiels werden auf dem Spielplan Spielmarkenstapel entstehen. Ein Spielmarkenstapel wird wie eine gewöhnliche Spielmarke betrachtet, mit den Eigenschaften der oberen Spielmarke. Also: Ein Spielmarkenstapel blockiert nicht die uns treffenden Zaubersprüche, die Macht der Altäre wirkt auf den ganzen Stapel und so weiter.

Nachdem ein Spielmarkenstapel getroffen wurde, nimmt der Angreifer alle Spielmarken, die diesen Stapel gebildet haben, und verteilt sie beliebig auf seine Magier. Der Spieler hat freie Wahl, wie die eroberten Spielmarken verteilt werden - zum Beispiel wenn ein Spielmarkenstapel mit vier Spielmarken getroffen wurde, kann der Spieler drei von den Markern auf einen seiner Magier platzieren und die Vierte auf einen anderen.

Ein Spieler darf in jedem Moment überprüfen, aus welchen Spielmarken ein Spielmarkenstapel besteht. Man darf dabei jedoch nicht die Spielmarken mischen oder anders auf dem Spielplan platzieren.

## Erschöpfung



Immer wenn ein Zauber ausgesprochen wurde, gilt die Fähigkeit einer Spielfigur einen Zauber auszusprechen, als erschöpft. Dies wird mit einem Erschöpfungsmarker auf der Spielmarke markiert. Der erschöpfte Magier kann, solange wie der Marker auf der Spielfigur liegt, keine Zauber aussprechen.

Die erschöpfte Spielfigur kann von der Macht der Altäre beeinflusst werden und ebenfalls vom Gegner angegriffen werden. Wenn eine erschöpfte Spielmarke von einem Zauber getroffen wird, wird der Erschöpfungsmarker von ihr entfernt.

## Machtmarken

Es gibt 4 Machtmarken im Spiel. Sie haben die selbe Mächte wie die Altäre. Der Spieler kann in seiner Runde die Machtmarke benutzen (außer der Aktivierung der Spielmarken). Anschließend wird die Spielmarke weggeworfen.



## Spielende

Ein Spieler, der in seinem Zug keine erlaubte Aktion mehr durchführen kann, um damit eine seiner Spielmarken zu aktivieren, verliert das Spiel.

## DIE SPIELMARKEN



DER ZAUBERLEHRLING



DER ERZMAGIER



DER MEISTER



DER GOLEM



DER MÖNCH



DER WÄCHTER



DER TELEPATH

Jede Spielmarke verkörpert einen Zauberer, der für eine Magiergilde kämpft. Eine Reihe von Markierungen kennzeichnet seine Macht und die Wirkung. Wie zum Beispiel:

- Ein Edelstein - (rot oder grün) bestimmt die Gildenzugehörigkeit eines Magiers und dient bei der Verteilung der Spielmarken am Anfang des Spiels. Während des Spiels haben die Edelsteine keine Bedeutung.





- **Eine Farbe** - eine Spielmarke hat auf jeder ihrer Seiten eine andere Farbe (entweder rot oder grün). Die Farbe die auf der Spielmarke oben zu sehen ist, zeigt, welchem

Spieler derjenige Magier gerade gehört.

- **Die Linie des Zaubers** - wenn der Spieler eine Spielmarke auf den Spielplan platziert, bestimmt er die Richtung (oder Richtungen), in die der Magier seinen Zauber schleudern wird, indem er diese Spielmarke entsprechend auf den Spielplan legt. Man kann aus 8 verschiedenen Richtungen wählen. So entsteht eine Linie des Zauberaantritts.

- **Die Art des Zaubers** - die Zauber haben unterschiedliche Kraft und Wirkungen:

**DAS MAGISCHE GESCHOSS.** Es ist ein elementarer Zauber. Er trifft immer das erste Ziel auf der Ausbreitungsstrecke des Zaubers. Als Ziel kann eine Spielfigur der gegnerischen Gilde oder ein Altar fungieren. Das Ziel einer Spielfigur wird als "von einem magischen Geschoss getroffen" bezeichnet, sofern es nicht von einem Schild aus der Richtung des Zaubers geschützt ist. Wenn das Geschoss einen Altar trifft, wird dessen Macht aktiviert.

Die Zauberformel des magischen Geschosses kann von: einem **Zauberlehrling**, einem **Wächter**, einem **Golem** und einem **Meister** benutzt werden.



**DER DONNERSCHLAG.** Er funktioniert wie ein magisches Geschoss. Zusätzlich kann der Donnerschlag die Macht eines magischen Schildes durchbrechen, so dass eine durch ihm geschützte Spielfigur als getroffen betrachtet wird (das heißt, das Schild schützt nicht vor einem Donnerschlag).

Die Zauberformel des Donnerschlages kann von: einem **Mönch** oder einem **Erzmagier** benutzt werden.



**DIE ELEKTRISCHE ENTLADUNG.** Im Gegensatz zu dem magischen Geschoss und dem Donnerschlag, trifft die Entladung nicht das erste Ziel auf der Linie des Angriffs, sondern ein beliebiges Ziel auf dieser Linie. Hierbei können getroffen werden: Eine Spielfigur der gegnerischen Gilde oder ein Altar werden.

Die Entladung kann nicht die Macht eines Schildes durchbrechen, also eine Spielfigur die aus der Richtung des Angriffs von einem Schild geschützt ist, kann nicht von einer Entladung getroffen werden.

Die Zauberformel der elektrischen Entladung kann von einem **Telepath** benutzt werden.



Der **Meister** besitzt zwei Linien des Zauberaantritts. Es bedeutet, er schleudert einen Zauber in zwei Richtungen, und trifft gleichzeitig zwei Ziele, wenn sie sich auf der Angriffslinie befinden. Wenn der Meister auf einer Zauberaantrittslinie einen "legalen" Zug durchführt und auf der anderen Linie nicht (weil z.B. auf der zweiten Angriffslinie kein Ziel existiert), wird der Zug dennoch als "rechtmässig" betrachtet. Also mindestens auf einer Angriffslinie muß ein Ziel getroffen werden.



- **DAS MAGISCHE SCHILD** - Manche Spielfiguren haben eine zusätzliche Eigenschaft, nämlich die Macht eines magischen Schildes, die vor den Zauberaantritten schützt (außer dem Donnerschlag). Das Schild wirkt immer in eine der acht Richtungen. Wenn eine Spielfigur von einer Richtung getroffen wird, wo es kein Schild gab, zeigt das Schild keine Wirkung. Es ist möglich die magischen Schilder gleichzeitig in mehrere Richtungen zu richten (wie zum Beispiel bei einem Golem oder infolge des Schutzes eines Altars). Ein **Erzmagier**, ein **Wächter** und ein **Golem** werden von einem magischen Schild geschützt.



- Beispiel: Das magische Schild in 3 Richtungen

## Die spezielle Spielfiguren

Jede spezielle Spielfigur besitzt eine spezifische Macht:



### - DAS MEDIUM

Die Macht des Mediums erlaubt es einem, einen Marker der Erschöpfung von einer beliebigen Spielmarke oder eines beliebigen Spielmarkenstapels zu entfernen. Außerdem erlaubt

die Macht des Mediums eine beliebige Anordnung eines Spielmarkenstapels in diesem Stapel des Spielers, der das Medium aktiviert hat. In solch einem Stapel kann auch die Richtung der Spielmarke verändert werden.

Das Medium kann eine Zauberformel auch auf einen eigenen Stapel aussprechen. Es verändert aber nicht die Tatsache, dass nach der Anwendung eines Zaubers darauf ein Erschöpfungsmarker platziert wird.



### - DER PRINZ

Die Macht des Prinzes wirkt auf einen beliebigen Spielmarkenstapel des Spielers, der den Prinz aktiviert hat. Dieser Stapel wird vom Spielplan entfernt. Eine Spielmarke, die diesen Stapel gebildet hat wird aus dem Spiel entfernt. Die anderen Spielmarken werden auf die anderen Spielmarkenstapel des Spielers verteilt (übereinstimmend mit den gewöhnlichen Regeln).

Die Zauberformel "der Prinz" kann auch auf einen Spielmarkenstapel mit einem Prinz ausgesprochen werden. Es kann von dem Spielmarkenstapel auch der Prinz entfernt werden.



### - DER BARBAR

Die Macht des Barbaren zeigt ihre Wirkung auf einen beliebigen Altar auf dem Spielplan. Der betroffene Altar wird aus dem Spiel genommen - er wird vom Spielbrett entfernt. Die Macht des Barbaren wirkt auch auf einen Altar, dessen Macht erschöpft wurde und der Altar nicht mehr aktiv ist (der Altar des Aufrufs).



### - DER SCHLIESSER

Die Macht des Schliessers zeigt ihre Wirkung auf zwei Spielmarken/Spielmarkenstapel des Spielers, der der Schliessers aktiviert hat. Diese Macht erlaubt es, die beiden Marken/Stapeln auf ihren Plätzen gegeneinander auszutauschen. Zugleich erlaubt es eine Veränderung der Angriffslinie in dem Moment, wenn die Spielmarkenstapel auf ihren neuen Plätzen platziert werden.



### - DER PRIESTER

Die Macht des Priesters kann einen Altar, der sich auf der Zauberlinie befindet, aktivieren. Doch sie kann nicht gegen eine Spielfigur eingesetzt werden. In dem Fall, in dem sich auf der Linie des Zaubers zwei Altäre befinden, werden sie beide aktiviert.

Die Spielfiguren der gegnerischen Gilde blockieren die Zauberlinie des Priesters, werden aber nicht von dem Zauber getroffen.



- Zauberlinie des Priesters

## Die Altarmächte

Wenn ein Zauber einen Altar trifft, wird die Macht des Altars aktiviert. Der Altar bleibt auf dem Spielplan, nachdem er getroffen wird. Nur die Macht des Barbaren kann einen Altar zerstören. Er wird dann vom Spielplan entfernt.



### ALTAR DER ENERGIE

Die Macht dieses Altars erlaubt es, zwei (oder weniger) Marker der Erschöpfung aus beliebigen Spielfiguren herunterzunehmen.

Die Macht des Altars hat keinen Einfluss auf die Spielfigur die diesen Altar aktiviert hat (ein Erschöpfungsmarker wird auf die Spielmarke gelegt, nachdem die Wirkung der Macht des Altars eingesetzt wurde, und kann nicht in diesem Zug entfernt werden).



### ALTAR DES SCHUTZES

Die Macht dieses Altars gibt dem Spieler ein "magisches Schild", das auf eine beliebige Spielmarke seiner Gilde eingesetzt werden kann. Eine Spielmarke des magischen Schildes funktioniert genauso wie die Eigenschaft (das magische Schild) einer Spielmarke. Das heißt, er schützt eine Spielfigur vor einem entgegengeschoenen Zauber. Dieses Schild wirkt

immer in eine der acht möglichen Richtungen, die durch das entsprechende Hineinlegen des Schildes auf der Spielfigur angezeigt wird.

Eine Spielfigur kann mehrere magische Schilder benutzen, sofern diese Schilder jeweils in eine andere Richtung ausgerichtet sind.

Der Marker des Schildes bezieht sich nur auf die Spielmarke, auf die er platziert wurde. Wird auf diese Spielfigur eine andere platziert, entfernt man den Marker des magischen Schildes.



- Eine Spielmarke des magischen Schildes



- Beispiel: Eine Spielfigur mit einem Spielmarker des magischen Schildes



### ALTAR DER VERSCHIEBUNG

Die Macht dieses Altars erlaubt es, eine Spielmarke (oder einen Spielmarkenstapel) um ein Feld zu verschieben (in eine der acht möglichen Richtungen) und/oder diese Spielmarke in eine der acht möglichen Richtungen zu drehen. Diese Spielmarke kann nicht auf ein besetztes Feld verschoben werden.



### ALTAR DES AUFRUFS

Die Macht dieses Altars erlaubt es, die zusätzlichen Spielmarken auf dem Spielplan zu platzieren (eine Spielmarke aus den drei am Anfang des Spiels abgelegten Spielmarken). Diese Spielmarken werden auf die zusätzlich zugefügten Spielplanelemente gesetzt. Die Macht dieses Altars wird wie folgt benutzt:

1. Der Spieler, der diesen Altar aktiviert hat wählt ein zusätzliches Paar der Spielplanteile (bestehend aus einem, zwei oder drei Feldern).

2. Anschließend bestimmt er einen Platz, an dem die Spielplanteile eingesetzt werden. Das Spielplanteil, auf dem die zusätzliche Spielfigur platziert wird, wird anschließend auf einem beliebigen Platz an den Spielplan gelegt. Das andere Spielplanteil legt man symmetrisch zum vorher platzierten Spielplanteil auf der anderen Seite des Spielplans an.



## Unsauberen Sieg

Bei diesem Sieg kann es vorkommen, dass ein Spieler, der mehr Spielmarkenstapel auf dem Spielbrett hat als sein Gegenspieler, schliesslich verliert, weil er mit keinem seiner vielen Spielmarkenstapel einen rechtmässigen Zug mehr durchführen kann.

## Turnierablauf

Die Machtmarken werden aus dem Spiel entfernt.

## Meisterablauf

Am Anfang des Spieles wählen die Spieler 8 Spielfiguren freiwillig.

Die zusätzlichen Spielplanelemente, bestehend aus zwei Feldern, müssen so an den Spielplan hingelegt werden, dass die beiden Felder mit dem Spielplan in Berührung kommen.

Die zusätzlichen Spielplanelemente, bestehend aus drei Feldern, müssen so an den Spielplan hingelegt werden, dass mindestens ihre zwei Felder mit dem Spielplan in Berührung kommen.



3. Der Gegner muss eine zusätzliche Spielmarke auf einem zusätzlichen Spielplanelement platzieren. Der Spieler, der den Altar aktiviert hat, zeigt auf welchem von den beiden Spielplanteilen. Bei einem Spielplanelement mit zwei oder drei Feldern, kann der Gegner selbst entscheiden, auf welchem dieser Felder seine Spielmarke platziert wird.

4. Der Spieler, der den Altar aktiviert hat, platziert eine zusätzliche Marke auf ein ausgewähltes Feld des zusätzlichen Spielplanelements.

Nachdem die Macht des Altars ihre Wirkung gezeigt hat, beginnt der Gegner seinen Zug.

Von dem Moment an, an dem die zusätzlichen Spielplanelemente an den Spielplan angelegt wurden, bilden sie ein integrales Teil des Spielplans. Man kann dort die Spielmarken platzieren und ihre Felder werden - wie üblich - bei den Linien eines Zauberangriffs betrachtet.

Nachdem alle drei Paare der Spielplanelemente eingesetzt wurden, verliert der Altar des Aufrufs seine Macht und ein Treffer in diesen Altar wird nicht als ein legaler Zug betrachtet. Der Altar wird nicht entfernt, blockiert aber dennoch die Linien eines Zauberangriffs.

## Das Remis

Das Spiel gilt als unentschieden wenn die Spieler drei mal die selbe Bewegungssequenz machen und die Situation auf den Spielplan ohne Änderung bleibt.

**AUTOR:** Michał Oracz, Ignacy Trzewiczek

**ANLEITUNG:** Rafał Szyma

**GRAFIKEN AUF DEN SPIELPLÄTTCHEN UND DER SCHACHTEL:**

Ślawomir Maniak

**GRAFISCHE GESTALTUNG:** Michał Oracz

**AUS DEM POLNISCHEN:** Aleksander „Al” Pala

**DEUTSCHE KORREKTUR:** Mario „Braz” Steigerwald

**HERAUSGEBER:**

Wydawnictwo PORTAL, ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Polska

Tel/fax: (48) (032) 334 85 38

<http://www.wydawnictwoportal.pl>

E-mail: [portal@wydawnictwoportal.pl](mailto:portal@wydawnictwoportal.pl)