

ANTOINE BAUZA

7 CUDÓW ŚWIATA™

ARMADA

„Są trzy typy ludzi: tacy, którzy żyją, tacy, którzy są martwi, oraz tacy, którzy żeglują po morzach”. (Arystoteles)



WPROWADZENIE

Niniejszy dodatek do gry *7 Cudów Świata* pozwoli Wam budować w swoich **Stoczniach** potężne floty, którymi wyruszyście na podbój mórz i oceanów.

24 nowe karty Epoki oraz 27 nowych kart Wysp wzbogacą grę i zwiększą interakcję między graczami.

Armada wprowadza do podstawowej wersji gry *7 Cudów Świata* nowe zasady, ale warunki zwycięstwa pozostają takie same.

Dodatek oferuje również wariant gry zespołowej (dla 4 i 6 graczy).

ZAWARTOŚĆ

- plansza Cudu (Siracusa)
- 7 plansz Stoczni
- 28 figurek Floty (po 7 w każdym z 4 kolorów)
- 40 żetonów Konfliktów morskich:
 - 22 żetony Zwycięstwa morskiego
 - 18 żetonów Porażki morskiej
- 8 żetonów Konfliktów:
 - 4 żetony Zwycięstwa
 - 4 żetony Porażki
- 2 żetony Najazdu
- 6 monet o wartości „6”
- 24 karty Armady (po 8 z każdej Epoki)
- 27 kart Wysp (po 9 z każdego poziomu)
- notes punktacji
- 3 arkusze z opisem nowych efektów
- instrukcja

ELEMENTY GRY


PLANSZA CUDU

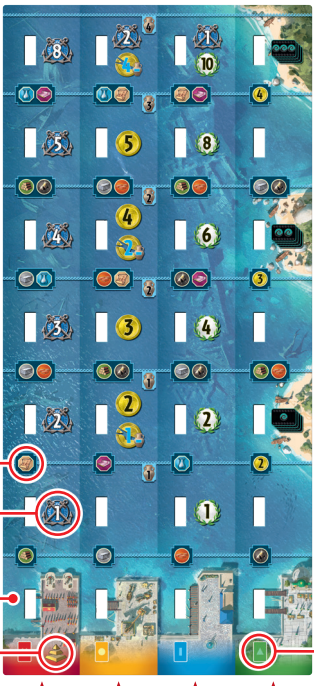
Cud „Siracusa” jest używany jedynie w grze z tym dodatkiem.



PLANSZE STOCZNI

Plansze Stoczni pokazują, jak przebiega rozwój Flot graczy. Przedstawiają 4 tory morskie: **czerny**, **żółty**, **niebieski** i **zielony**. Każdy tor jest podzielony na 7 pól, z których większość ma określony efekt.

Na każdej planszy Stoczni na jednym z torów morskich znajduje się symbol Cudu . Plansze różnią się pod względem jego położenia.



koszt Budowy morskiej

efekt

pole startowe Floty

symbol Cudu

tory morskie

COLORBLIND FRIENDLY

Aby ułatwić grę osobom cierpiącym na zaburzenie rozpoznawania barw, każdy tor morski ma symbol odpowiadający jego kolorowi.

✕ czerny ● żółty
■ niebieski ▲ zielony

Uwaga! Efekty pól są takie same na każdej planszy Stoczni. Plansze różnią się tylko kosztami budowy i położeniem symbolu Cudu.

FIGURKI FLOTY

Figurki pozwalają śledzić rozwój Flot (**czernych**, **żółtych**, **niebieskich** i **zielonych**) na planszach Stoczni graczy.



KARTY ARMADY

Karty Epok z tego dodatku nazywane są kartami Armady. Przedstawiają one nowe Budowle i wprowadzają zupełnie nowe efekty. Karty te należy dodać do kart Epok z gry podstawowej.

Uwaga! Na kartach Epok z dodatku Armada w lewym dolnym rogu znajduje się symbol , który ułatwi sortowanie kart.



KARTY WYSP

Karty Wysp to nowy rodzaj kart. Mają inny rewers i nie dodaje się ich do talii Epok. Są podzielone na **3 poziomy** i każda ma inny efekt.



ŻETONY KONFLIKTÓW MORSKICH

Żetony Konfliktów morskich reprezentują porażki i zwycięstwa na morzach.

Występują 2 rodzaje żetonów Konfliktów morskich:

- Żetony Porażki morskiej (o wartości „-1”, „-2” i „-3”).
- Żetony Zwycięstwa morskiego (o wartości „1”, „3”, „5” i „7”).



ŻETONY NAJAZDU

Żetony Najazdu reprezentują nowy efekt Najazdu.



NOTES PUNKTACJI

Nowy notes punktacji pozwoli zapisywać także te punkty, które zostały zdobyte dzięki dodatkom: *Armada*, *Liderzy* i *Miasta*.

ARKUSZE Z OPISAMI NOWYCH EFEKTÓW

Gracze znajdą na nich objaśnienia dotyczące wszystkich nowych symboli występujących w grze.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Grę należy przygotować według zasad z gry podstawowej *7 Cudów Świata* z następującymi zmianami:

- Przygotowanie **kart Epok**:

1. **Karty Epok** z tego dodatku należy rozdzielić na 3 stosy (Epoki I, Epoki II i Epoki III), a następnie potasować każdy stos osobno.

Uwaga! W rozgrywce 3-osobowej należy odłożyć do pudełka 5 kart Armady z symbolem **4+** w prawym dolnym rogu.

2. Ze stosu każdej Epoki należy losowo dobrać **tyle kart Armady, ilu jest graczy**. Pozostałe karty należy odłożyć **do pudełka**, nie będą potrzebne.
3. Spośród **fioletowych** kart z gry podstawowej należy dobrać tyle kart, ile wynosi **liczba graczy + 2**.
4. Następnie należy dodać wybrane według powyższych zasad **karty Armady i fioletowe** karty do odpowiednich talii Epok z gry podstawowej i potasować każdą talię osobno.

- **Karty Wysp** należy rozdzielić według ich poziomu i potasować każdy stos osobno. Stosy te należy położyć obok siebie na środku stołu.
- Każdy gracz bierze **1 planszę Stoczni** i kładzie ją pionowo po prawej stronie swojej planszy Cudu. Każdy gracz bierze także **po 1 figurkę Floty w każdym kolorze** i umieszcza je na swojej planszy Stoczni na polach startowych w odpowiednich kolorach.
- **Żetony Konfliktów morskich** i **Najazdu** należy położyć w zasięgu graczy.
- **Monety** oraz dodatkowe **żetony Konfliktów** należy dodać do odpowiednich puli z gry podstawowej.

PRZEBIEG GRY

Gra przebiega według normalnych zasad z gry podstawowej 7 *Cudów Świata* z wyjątkiem 5 nowych zasad:

- A. Dodatkowa tura
- B. Budowa morska
- C. Rozstrzygnięcie Konfliktów morskich
- D. Najazd
- E. Odrzucenie karty

A. DODATKOWA TURA

Na początku każdej Epoki każdy z graczy otrzymuje **8 kart** (a nie 7 jak w grze podstawowej). Podczas każdej Epoki gracze rozegrają zatem o 1 turę więcej.

B. BUDOWA MORSKA

Gracz, jeśli chce, może przeprowadzić **Budowę morską** za każdym razem, gdy wznosi **czerwoną, żółtą, niebieską** albo **zieloną** Budowlę z karty Epoki, albo gdy buduje etap Cudu.

Budowa morska pozwala graczowi rozwijać swoje **Floty**:

- **Czerwona** Flota: określa Siłę na morzu w **Konfliktach morskich**.
- **Żółta** Flota: daje dostęp do nowych **szlaków handlowych**.
- **Niebieska** Flota: zapewnia dodatkowe **punkty na koniec gry**.
- **Zielona** Flota: pozwala eksplorować **nieznane Wyspy**.

Wznoszenie Budowli z Karty Epoki

Gdy gracz wznosi **czerwoną, żółtą, niebieską** albo **zieloną** Budowlę z karty Epoki, może przeprowadzić Budowę morską i ulepszyć **Flotę w tym samym kolorze co budowana karta**.

Aby to zrobić, gracz musi **jednocześnie opłacić koszt wzniesienia Budowli oraz koszt Budowy morskiej**. Następnie przesuwa figurkę Floty w odpowiednim kolorze o 1 pole do przodu na swojej planszy Stoczni.

***Przykład.** Gracz wznosi niebieską Budowlę, więc może teraz przeprowadzić niebieską Budowę morską. Koszt wzniesienia Budowli wynosi 1 kamień, a koszt niebieskiej Budowy morskiej to 1 glina. Gracz musi zatem zapłacić w sumie 1 kamień **oraz** 1 glinę, aby przeprowadzić obydwie budowy.*




Ważne! Koszt wzniesienia Budowli (albo budowy etapu Cudu) i Budowy morskiej **zawsze trzeba opłacić jednocześnie**.

Jednak **zawsze najpierw rozpatrywane są efekty wzniesionych Budowli** (albo etapów Cudu), a **potem efekty Budowy morskiej**.

Gdy gracz wznosi **czerveną, żółtą, niebieską** albo **zieloną** Budowlę za darmo w wyniku **powiązań** (albo efektu Cudu „Olympía”), również może przeprowadzić Budowę morską, opłacając jej koszt zgodnie z opisanymi wcześniej zasadami.

Ważne! Budowle wznoszone za darmo, ale pochodzące ze **stosu kart odrzuconych** (Cud „Halikarnassós”, „Salomon” itp.) **nigdy nie umożliwiają** przeprowadzenia Budowy morskiej.

Budowa etapu Cudu

Na każdej planszy Stoczni na polu startowym **jednego** z 4 torów morskich (**czernego, żółtego, niebieskiego** albo **zielonego**) znajduje się symbol Cudu . Wskazuje on Flotę powiązaną z Cudem gracza.

Gdy gracz buduje etap swojego Cudu, może również przeprowadzić Budowę morską i ulepszyć **Flotę powiązaną z jego Cudem**.

Aby to zrobić, gracz musi **jednocześnie opłacić koszt budowy etapu Cudu oraz koszt Budowy morskiej**. Następnie przesuwa **figurkę Floty powiązanej z jego Cudem** o 1 pole do przodu na planszy Stoczni.

Przykład. Gracz buduje pierwszy etap swojego Cudu, co kosztuje go 2 kamienie. Może jednocześnie przeprowadzić Budowę morską, by ulepszyć swoją czerwoną Flotę (powiązaną z jego Cudem). Koszt tej Budowy morskiej wynosi 1 drewno. Gracz musi zatem zapłacić w sumie 2 kamienie **oraz** 1 drewno, aby przeprowadzić obydwie budowy.



Opis plansz Stoczni



Czerwony tor morski

Czerwony tor morski zapewnia symbole morskie, które zwiększają **Siłę na morzu** gracza.

Aby określić **Siłę na morzu**, jaką zapewnia Czerwona Flota, trzeba sprawdzić, jaką wartość ma symbol morski  na polu, na którym znajduje się figurka Floty danego gracza.


Przykład. Czerwona Flota gracza znajduje się na 3. polu czerwonego toru morskiego. Jego **Siła na morzu** zostaje zwiększona o 2.




Żółty tor morski

Żółty tor morski określa **poziom rozwoju handlowego** gracza. Daje też **monety** i pozwala nakładać **podatki** na innych graczy.

POZIOM ROZWOJU HANDLOWEGO

Poziom rozwoju handlowego zapobiega stracie monet podczas nakładania podatków. Aby określić **poziom rozwoju handlowego**, trzeba sprawdzić, jaką wartość ma symbol amfory  na polu, na którym znajduje się **żółta** Flota danego gracza.

PODATEK

Na koniec tury, w której **żółta** Flota gracza znalazła się na polu z symbolem podatków , gracz ten nakłada podatek. Wszyscy **pozostali** gracze tracą wtedy wskazaną liczbę monet **minus poziom ich rozwoju handlowego**. Monety są zwracane do banku.

Przykład. Żółta Flota gracza dotarła na 5. pole żółtego toru morskiego. Na koniec tury gracz ten nakłada podatek w wysokości 2 monet na wszystkich pozostałych graczy. Żółta Flota jednego z nich znajduje się na 2. polu żółtego toru morskiego, traci on zatem 1 monetę (2 monety podatku **minus** poziom rozwoju handlowego wynoszący „1”).




$$\begin{array}{c} \text{podatek:} \\ 2 \text{ monety} \end{array} - \begin{array}{c} \text{poziom} \\ \text{rozwoju} \\ \text{handlowego} \\ \text{gracza} \end{array} = \begin{array}{c} \text{całko-} \\ \text{wita} \\ \text{strata:} \\ 1 \end{array}$$

Objaśnienie

- Podatki rozpatruje się zawsze na koniec tury. Gracz może stracić monety, które zdobył w tej samej turze.
- Jeśli na koniec danej tury zostanie nałożonych kilka podatków, rozpatrywany jest tylko ten najwyższy (pozostałe należy zignorować).
- Jeśli poziom rozwoju handlowego gracza jest wyższy lub równy niż nałożony podatek, wówczas podatek w żaden sposób na niego nie wpływa.

Niebieski tor morski

Niebieski tor morski zapewnia **punkty**, które zostaną przyznane graczowi na koniec gry.

Aby określić, ile **punktów** dostarcza **niebieska** Flota, trzeba sprawdzić, jaką wartość ma symbol punktów  na polu, na którym znajduje się figurka Floty danego gracza.

Przykład. Na koniec gry niebieska Flota gracza znajduje się na 3. polu niebieskiego toru morskiego. Gracz otrzymuje zatem 2 punkty.



Zielony tor morski

Zielony tor morski umożliwia **eksplorację Wysp 3 poziomów**.

Gdy **zielona** Flota gracza dotrze na **pole Wyspy** , może on eksplorować nową Wyspę **poziomu wskazanego** na tym polu i skorzystać z jej efektu.

Istnieją dwie możliwości:

- **W danej turze tylko 1 gracz eksploruje Wyspę danego poziomu.**
W takiej sytuacji gracz dobiera 4 karty Wysp odpowiedniego poziomu.
- **W danej turze kilku graczy eksploruje Wyspę danego poziomu.**
W takiej sytuacji należy rozdać wszystkie karty Wysp tego poziomu (zakryte) między graczy, tak by każdy otrzymał ich tyle samo.
Nadmiarowe karty zostają w stosie.

Gracz **wybiera 1** z otrzymanych kart i wsuwa ją pod planszę Stoczni po jej prawej stronie w taki sposób, by widoczny był tylko efekt karty. Wszystkie niewybrane karty Wysp należy wtasować z powrotem do odpowiedniego stosu.

Przykład. Zielone Floty 2 graczy docierają w tej samej turze na 3. pole zielonego toru morskiego. Ci gracze rozdają między siebie wszystkie 9 kart Wysp poziomu 1, otrzymują zatem po 4 karty (ostatnia karta nie zostaje rozdana).




Objaśnienie

- **Poziomy kart Wysp są niezależne od Epok:** np. w Epoce I gracz może eksplorować Wyspę poziomu 2, a w Epoce II Wyspę poziomu 1.
- **Materiały dostępne na kartach Wysp gracza nie mogą być kupowane przez jego sąsiadów.**

C. ROZSTRZYGANIE KONFLIKTÓW MORSKICH

Na koniec każdej Epoki, **po** rozstrzygnięciu Konfliktów militarnych z gry podstawowej gracze rozstrzygają **Konflikty morskie**.

Każdy gracz określa swoją Siłę na morzu, sumując wartość wszystkich **symboli morskich**  na zbudowanych **kartach**, planszy **Stoczni**, **Wyspach** i planszy **Cudu**.

Następnie **wszyscy** gracze porównują swoją Siłę na morzu.

Gracze otrzymują żetony Konfliktów morskich o wartości zależnej od pozycji w rankingu Siły na morzu. **Najpierw** żeton otrzymuje **gracz ostatni** (o najmniejszej Sile na morzu), **potem pierwszy** (o największej Sile na morzu) i **na koniec drugi**:

- **Ostatni:** 1 żeton **Porażki morskiej** (o wartości „-1”, „-2” albo „-3” w zależności od bieżącej Epoki).
- **Pierwszy:** 1 żeton **Zwycięstwa morskiego** (o wartości „3”, „5” albo „7” w zależności od bieżącej Epoki).
- **Drugi:** 1 żeton **Zwycięstwa morskiego** (o wartości „1”, „3” albo „5” w zależności od obecnej Epoki).

***Objaśnienie.** Może się zdarzyć, że podczas rozstrzygania Konfliktów morskich niektórzy gracze nie otrzymają żadnych żetonów.*

		<i>ostatni</i>	<i>pierwszy</i>	<i>drugi</i>
				
<i>Epoka I</i>				
<i>Epoka II</i>				
<i>Epoka III</i>				

REMISY

- W przypadku remisu na **ostatniej pozycji** remisujący gracze otrzymują po 1 żetonie Porażki morskiej odpowiadającym bieżącej Epoce.
- W przypadku remisu na **1. pozycji** remisujący gracze otrzymują po **1 żetonie Zwycięstwa morskiego** jak za **2. pozycję**.
W takim wypadku gracz zajmujący **2. pozycję** nie otrzymuje **żadnych żetonów**.
- W przypadku remisu na **2. pozycji** remisujący gracze nie otrzymują **żadnych żetonów**.

***Objaśnienie.** Jeśli wszyscy gracze mają równą Siłę na morzu, żaden nie otrzymuje ani żetonów Porażki morskiej, ani żetonów Zwycięstwa morskiego.*

D. NAJAZD



Niektóre **czerwone** Budowle wywołują Najazd, co oznacza, że niektórzy gracze będą rozstrzygać **dodatkowy Konflikt militarny**.

Gdy gracz wywoła Najazd, natychmiast bierze (z rezerwy) żeton Najazdu i przekazuje go graczowi, którego wskazuje symbol na wystawionej Budowli. Na koniec Epoki gracz, który dokonał Najazdu, rozstrzyga według standardowych zasad Konflikty militarne ze swoimi 2 sąsiadami **oraz z graczem, któremu przekazał żeton Najazdu**.

Po rozstrzygnięciu Konfliktów militarnych żeton Najazdu należy **odrzuć** do rezerwy.

Objaśnienie

- *Jeden gracz może być celem 2 Najazdów w tej samej Epoce.*
W takie sytuacji na koniec tej Epoki musi on rozstrzygnąć 4 Konflikty militarne.
- *Żetony Dyplomacji (z dodatków Miasta i Liderzy) nie wpływają na Najazdy.*
*Wszystkie Najazdy **muszą** zostać rozstrzygnięte.*

E. ODRZUCENIE KARTY

Za każdym razem, gdy gracz decyduje się na odrzucenie zakrytej karty na stos kart odrzuconych, może wybrać **1** z efektów:



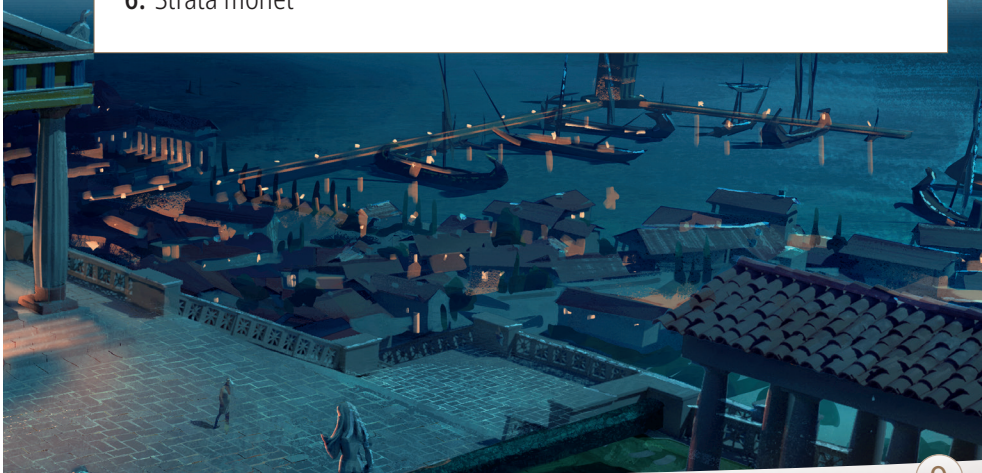
Pobrać 3 monety z banku (jak w grze podstawowej).

albo

Przesunąć swoją **żółtą** Flotę o jedno pole do przodu bez opłacania kosztu Budowy morskiej.

W razie nieporozumień tura jest zawsze rozgrywana w następującej kolejności:

1. Opłacenie kosztów budowy (*karty albo Cudu oraz Budowy morskiej*)
2. Ulepszenie Floty
3. Rozpatrzenie efektów Budowli z kart Epok i etapów Cudów (*oprócz straty monet*)
4. Rozpatrzenie efektów z planszy Stoczni (*oprócz straty monet*)
5. Budowa kart ze stosu kart odrzuconych (*nie jest możliwa Budowa morska*)
6. Strata monet



KONIEC GRY

Rozgrywka dobiega końca po rozstrzygnięciu Konfliktów militarnych i morskich na koniec Epoki III.

Gracze podliczają wartość punktową swoich miast zgodnie z zasadami gry podstawowej z 1 wyjątkiem: **każda fioletowa karta może zapewnić maksymalnie 10 punktów.**

W tym rządzie należy odnotować punkty zdobyte z **niebieskich** kart oraz przez **niebieską Flotę**.

W tym rządzie należy odnotować punkty zdobyte dzięki zdobytym żetonom **Konfliktów morskich**.

W tym rządzie należy odnotować punkty zdobyte dzięki swoim **kartom Wysp**.

dodatek Miasta

dodatek Liderzy

suma w grze zespołowej

Σ		

OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE ZIELONYCH KART

W niniejszym dodatku możliwe jest zebranie większej liczby **identycznych symboli naukowych** niż w grze podstawowej.

liczba identycznych symboli	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
punkty	1	4	9	16	25	36	49	64	81	*

* Gracz otrzymuje punkty w liczbie równej liczbie identycznych symboli podniesionej do kwadratu (przykładowo, 10 identycznych symboli oznacza 10×10 , czyli 100 punktów).

ZASADY GRY ZESPOŁOWEJ

Rozgrywki 4- i 6-osobowe mogą być toczone w 2-osobowych zespołach. Członkowie zespołu siadają wtedy **obok siebie**. Gra toczy się według standardowych zasad gry z dodatkiem *Armada* z wyjątkiem poniższych zmian:

PRZEBIEG EPOKI

Podczas gry członkowie zespołu mogą się ze sobą swobodnie komunikować i pokazywać sobie karty (także Liderów, jeśli rozgrywka uwzględni ten dodatek).

OGRANICZENIA DOTYCZĄCE ZESPOŁU:

- Gracz musi wykorzystać swoje materiały, zanim zakupi materiały od sąsiadów.
- Jeśli gracz chce wznieść Budowlę, dla której posiada symbol powiązania, musi ją wznieść za darmo.
- Gracze nie mogą pożyczać sobie monet.
- Gracze nie mogą wymieniać się kartami.
- Gdy gracz zagrywa kartę powodującą utratę monet, to jego partner z zespołu także jest objęty działaniem tej karty.

ROZSTRZYGANIE KONFLIKTÓW MILITARNYCH

W grze zespołowej członkowie tego samego zespołu **nie porównują swojej siły militarnej**. Każdy z graczy rozpatruje konflikt militarny jedynie z **sąsiednim wrogiem graczem**, ale otrzymuje **podwojone żetony Konfliktów**:

- Jeśli siła gracza jest **równa** sile wrogiego gracza, nie otrzymuje **żadnych żetonów**.
- Jeśli jego siła jest **niższa**, otrzymuje **2 żetony Porażki**.
- Jeśli jego siła jest **wyższa**, otrzymuje **2 żetony Zwycięstwa** odpowiednie dla danej Epoki.


Przykład. Na koniec Epoki II gracz dysponuje siłą 2, a jego wrogą sąsiad siłą 5. Gracz otrzymuje 2 żetony Porażki, a jego sąsiad 2 żetony Zwycięstwa z Epoki II.





ROZSTRZYGANIE KONFLIKTÓW MORSKICH


Konflikty morskie są rozstrzygane **indywidualnie** według standardowych zasad. Remisy także rozstrzyga się według standardowych zasad **bez względu na przynależność do zespołu**.

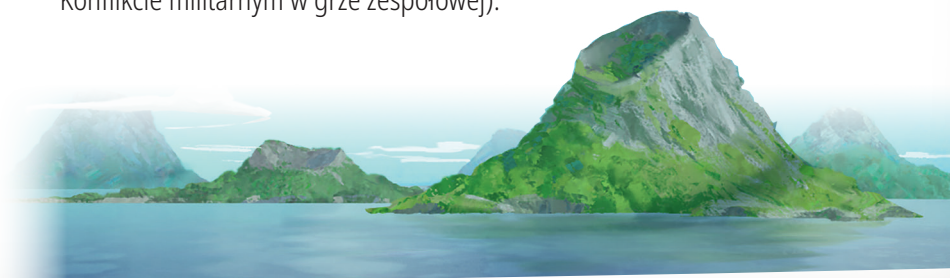
PODATKI ORAZ PIRACI

Podatki i strata monet wywołane tymi symbolami   dotyczą wszystkich graczy **bez względu na przynależność do zespołu**.

KARTY ARMADY

W rozgrywce zespołowej karty z efektem  albo  działają według zasad standardowych, czyli mają wpływ odpowiednio na gracza siedzącego po prawej stronie prawego sąsiada albo po lewej stronie lewego sąsiada, **bez względu na przynależność do zespołu**.

Karty wywołujące Najazd  działają według standardowych zasad **bez względu na przynależność do zespołu**, ale zaangażowani gracze otrzymują **tylko po 1** żetonie Porażki albo Zwycięstwa (zamiast po 2 jak w zwykłym Konflikcie militarnym w grze zespołowej).



KONIEC GRY

Rozgrywka dobiega końca po rozstrzygnięciu Konfliktów militarnych i morskich na koniec Epoki III. Gracze podliczają wartość punktową swoich miast zgodnie z zasadami gry z dodatkiem *Armada*.

Następnie członkowie zespołu dodają swoje wyniki. **Zespół, który zdobył w sumie najwięcej punktów, wygrywa grę.** W przypadku remisu wygrywa remisujący zespół z sumarycznie bogatszym skarbem. Jeśli remis się utrzymuje, remisujące zespoły współdzielą zwycięstwo.

DODATKI ARMADA I MIASTA

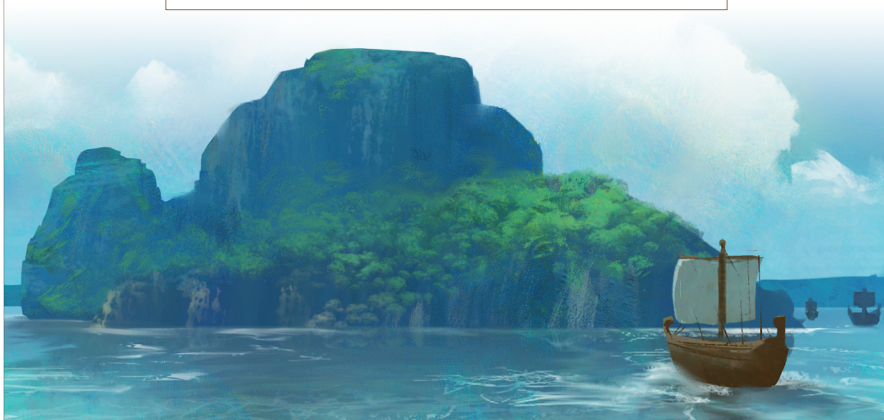
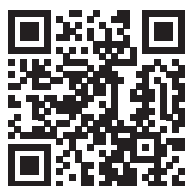
W grze z obydwoma dodatkami na początku każdej Epoki każdy z graczy otrzymuje **9 kart** (a nie 7 jak w grze podstawowej). Podczas każdej Epoki gracze rozegrają zatem 8 tur. Żetony **Długu** stosuje się do **wszystkich nałożonych podatków i strat monet, których gracze nie pokryją.** Jeśli gracz nie chce albo nie może stracić monet, otrzymuje żeton **Długu o wartości „-1”** za każdą nieoddaną do banku monetę.

Potrzebujesz dodatkowych objaśnień dotyczących zasad lub efektów Armady?

Zerknij na nasze FAQ

www.7wonders.net/faq

albo zeskanuj kod:



AUTORZY

Autor gry: **Antoine Bauza** • Ilustracje: **Etienne Hebinger, Dimitri Chappuis i Cyril Nouvel**
Opracowanie i wydanie: **Cédrick Caumont i Thomas Provoost** aka « Les Belges à Sombros »
oraz zespół **Repos Production team**. Pełną listę autorów znajdziecie na: www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2018. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgia
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Zawartość gry może być wykorzystywana tylko do użytku prywatnego.

