

POTWORY W NOWYM JORKU



Po zdobyciu Tokio Potwory wyruszyły do Nowego Jorku. Mają jeden cel – zniszczyć wszystko, co stanie im na drodze. Aby wygrać, będziesz musiał atakować swoich wrogów, niszczyć budowle i rozwijać umiejętności. Uważaj na wojsko, które przywita cię czołgami i samolotami. Stań się najbardziej przerażającym ze wszystkich potworów i wygraj bitwę o Nowy Jork!

ELEMENTY GRY

- 1 plansza
- 2 2 specjalne karty: *Statua Wolności* i *Supergwiazda*
- 3 64 karty
- 4 46 znaczników (13 sieci, 13 kłutwy, 5 pamiątek, 15 panczerza)
- 5 6 czarnych kostek
- 6 6 plansz potworów
- 7 6 figurek potworów + 6 podstawek
- 8 kostki energii
- 9 2 zielone kostki
- 10 45 dwustronnych żetonów budynków/jednostek

CEL GRY

Wygrywa gracz, który pierwszy zdobędzie **20 punktów** ★ lub gracz, który **pozostanie jako jedyny w grze** (pozostali gracze zostaną wyeliminowani).

PRZYGOTOWANIE GRY

1 Umieść **planszę** na środku stołu. Plansza przedstawia miasto Nowy Jork, które składa się z 5 dzielnic: Staten Island 1,

Bronx 1, Queens 1, Brooklyn 1 i Manhattan 1. Manhattan dzieli się na 3 strefy: Dolny, Środkowy i Górny.

2 **Karty specjalne** połóż obok planszy.

3 Potasuj wszystkie pozostałe **karty** i ułóż je w stos obrazkami do dołu. Weź z wierzchu stosu 3 karty i połóż je obrazkami do góry obok stosu. Będzie to **bank kart**.

4 Połóż **znaczniki** obok planszy.

5 Połóż **czarne kostki** obok planszy.

6 Każdy gracz wybiera swoją **planszę potwora** i kładzie ją

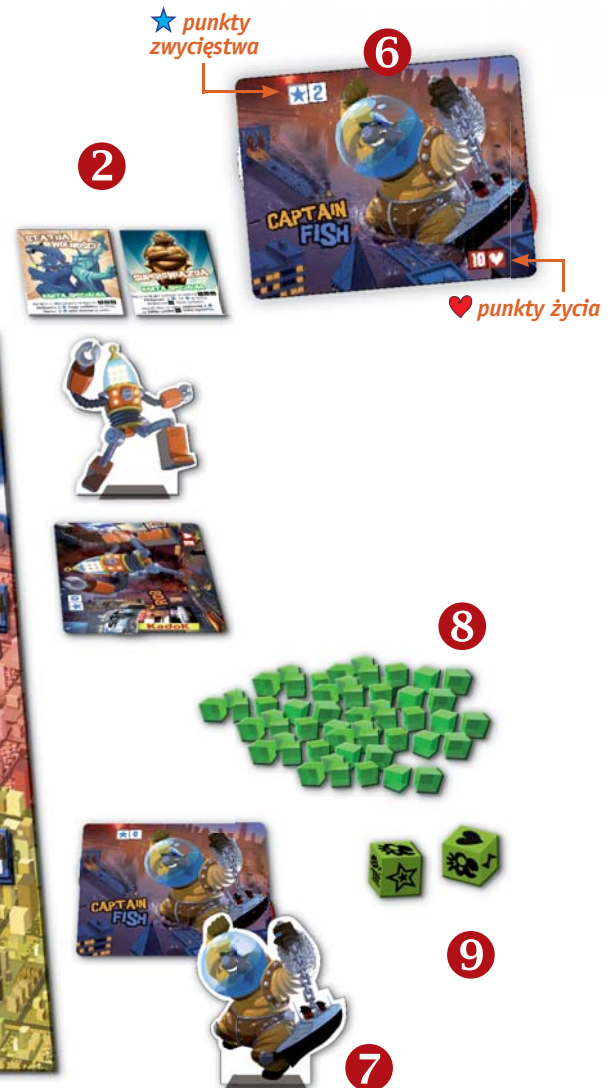
przed sobą. Następnie ustawia na niej ♥ na 10 i ★ na 0.

7 Każdy gracz bierze odpowiedni **pionek potwora** i kładzie go przed sobą.

8 **Kostki energii** połóż z boku stołu.

9 **Zielone kostki** połóż obok planszy.

10 Potasuj **żetony budynków/jednostek** i ułóż je w stosy po 3 żetony, stroną z budynkiem do góry. Następnie ułóż po 3 **stosy** w każdej dzielnicy. Tylko pierwszy żeton w każdym stosie jest widoczny (nie można podglądać żetonów pod spodem).



OPIS ŻETONÓW

Żetony są dwustronne, na jednej stronie znajduje się budynek, na drugiej – jednostka. To są obiekty, które gracze mogą niszczyć w trakcie gry.



1 **Wytrzymałość:** Liczba [symbol] potrzebna do zniszczenia obiektu.

2 **Nagroda** za zniszczenie obiektu.



– Gdy zniszczysz budynek, odwróć żeton na drugą stronę (jednostką do góry) i umieść go z powrotem w tej samej dzielnicy (obok stosu).


– Gdy zniszczysz jednostkę, odłóż żeton do pudełka.

Budynek o wytrzymałości 1 zawsze po drugiej stronie ma pieczęć. [symbol] 2

Budynek o wytrzymałości 2 zawsze po drugiej stronie ma odrzutowiec. [symbol] 3

Budynek o wytrzymałości 3 zawsze po drugiej stronie ma czołg. [symbol] 4

PRZEBIEG GRY

Każdy po kolei rzuca 6 czarnymi kostkami. Ten, kto wyrzuci najwięcej , zaczyna grę.

W swojej turze wykonujesz działania w poniższej kolejności:

1. Rzuty kostkami.
2. Wykorzystanie symboli na kostkach.
3. Ruch potwora (opcjonalne).
4. Kupowanie kart (opcjonalne).
5. Zakończenie tury – przekazanie kostek sąsiadowi z lewej.

1. RZUTY KOSTKAMI

Weź 6 czarnych kostek. Możesz wykonać nimi **maksymalnie 3 rzuty**. Po każdym rzucie możesz (ale nie musisz) odłożyć na bok dowolną liczbę kostek. Pozostałymi kostkami rzucasz dalej. Możesz rzucać także kostkami, które wcześniej odłożyłeś na bok. 2 zielone kostki używane są tylko z kartami: *Dodatkowa głowa* i *Selekcja naturalna*.



2. WYKORZYSTANIE SYMBOLI NA KOSTKACH

Do symboli na kostkach przypisane są różne działania. Wykonujesz te działania **po zakończeniu wszystkich rzutów**. Kolejność wykonywania działań jest dowolna, ale najpierw musisz rozpatrzyć jeden typ wyniku, aby przejść do kolejnego.

3. RUCH POTWORA

Jeżeli na Manhattanie nie ma żadnego gracza, to **musisz** się tam przemieścić. Ustaw swój pionek na Dolnym Manhattanie na polu oznaczonym 2-4.

Jeżeli na Manhattanie jest już

jakis gracz (na jakimkolwiek polu), **możesz** przemieścić się do innej dzielnicy, w której nie ma jeszcze 2 potworów (ale nie do Manhattanu). Jeżeli nie chcesz się przemieszczać, to możesz zostać w dzielnicy, w której obecnie się znajdujesz.


Jeżeli już jesteś na Manhattanie, przemieść się do kolejnej strefy na pole 2-4 (zgodnie z kierunkiem strzałki).




Po dotarciu do Górnego Manhattanu nie przemieszczasz się już więcej w fazie „Ruch potwora” (bo nie masz już dokąd).


Z Manhattanu do innej dzielnicy możesz się przemieścić tylko wtedy, gdy inny gracz cię atakuje.

4. KUPOWANIE KART






Możesz (nie musisz) kupić karty, które znajdują się w banku kart. Aby kupić daną kartę, musisz zapłacić jej wartość w kosztach energii .

Możesz wymienić karty w banku, jeżeli ci nie odpowiadają. Płacisz wtedy 2  i odkładasz wszystkie karty z banku na stos kart odrzuconych. Na ich miejsce wykladasz 3 nowe karty ze stosu.

Stos kart odrzuconych należy stworzyć obok banku i w trakcie gry odkładać tam wszystkie odrzucane karty.

Możesz kupić kilka kart i wielokrotnie wymieniać je w banku, jeżeli masz wystarczającą liczbę kostek energii .

Po kupieniu karty natychmiast uzupełnij bank, dokładając do niego nową kartę ze stosu.

Przykład: Patryk ma 10  i nie odpowiadają mu karty w banku. Płaci 2 , aby odrzucić wszystkie karty z banku. Następnie uzupełnia bank 3 nowymi kartami ze stosu. Ma jeszcze 8  i kupuje kartę, która kosztuje go 3 . Na jej miejsce odkłada ze stosu nową kartę. Patrykowi zostało 5 , które chce zachować na później.

5. ZAKOŃCZENIE TURY

Przeład kostki sąsiadowi z twojej lewej strony. Gracz ten przystępuje do gry.






SYMBOLE NA KOSTKACH


Na każdej kostce jest 6 symboli:

-  : Energia  : Leczenie  : Atak  : Sława
-  : Niszczenie  : Auć!




ENERGIA


Każdy symbol  daje 1 kostkę energii  z banku. Wszystkie zdobyte  trzymasz przed sobą do momentu ich wykorzystania.

ATAK




Każdy symbol  zadaje 1 obrażenie innym graczom.

Jeżeli jesteś na Manhattanie, zadajesz obrażenia graczowi znajdującym się poza Manhattanem.






Jeżeli jesteś poza Manhattanem, zadajesz obrażenia graczowi znajdującemu się na Manhattanie. Jeżeli nie ma tam żadnego gracza, to twoje  nie mają efektu. Każde otrzymane obrażenie oznacza utratę 1 . Gracz, który otrzyma obrażenia, zmniejsza odpowiednio  na swojej planszy potwora.


Gracz, któremu spadnie  do 0, zostaje wyeliminowany z gry.



LECZENIE

Każdy symbol  pozwala odzyskać 1 . Gracz może mieć maksymalnie 10 . Limit ten może zostać zwiększony z kartą *Pancerz*.






NISZCZENIE

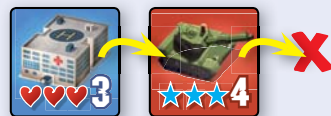
Każdy symbol  pozwala zniszczyć 1 punkt wytrzymałości obiektu (budynku albo jednostki). Aby zniszczyć obiekt, musisz użyć dokładnie tyle symboli  ile wynosi jego wytrzymałość. Po zniszczeniu obiektu zdobywasz punkty , energię  albo życie  w liczbie pokazanej na żetonie.

Gdy zniszczysz budynek, obróć żeton na drugą stronę (jednostką do góry) i odłóż go z powrotem do tej samej dzielnicy (obok stosu). Jeżeli są jeszcze jakieś budynki w stosie, to nowy budynek automatycznie pojawia się w dzielnicy i możesz go od razu zniszczyć (jeżeli została ci odpowiednia liczba niewykorzystanych ). Gdy zniszczysz jednostkę, odłóż ją do pudełka.







Jeżeli pod koniec rzutów masz odłożone jakieś , to musisz ich użyć (jeżeli masz taką możliwość). Nie musisz jednak optymalizować swoich zniszczeń, tak aby wykorzystać wszystkie .






Uwaga! Nie możesz zniszczyć jednostki w tej samej turze, w której została odkryta.

Przykład: Tomek wyrzucił   . Jego pionek znajduje się w Queens, gdzie widoczne są 3 budynki (szpital 2, wieżowiec 2 i wieżowiec 1). Tomek niszczy budynki o wytrzymałościach 1 i 2, aby zdobyć 3 . Bierze żetony tych budynków, odwraca je na stronę z jednostkami do góry i odkłada z powrotem do Queens. Na wierzchu stosów pojawiły się nowe budynki: szpital 3 i wieżowiec 2. Tomek nie może zniszczyć już żadnego budynku, bo zostało mu tylko 1 .




SŁAWA


Jeżeli wyrzucisz   , bierzesz kartę specjalną *Supergwiazda* i kładziesz ją przed sobą. Od razu zdobywasz 1 , +1  za każdą kolejną kostkę (czwartą, piątą... itp.) z symbolem .



Dopóki będziesz posiadać *Supergwiazdę* przed sobą, każda kostka z symbolem  daje ci 1 . Jeżeli inny gracz wyrzuci   , to zabiera ci *Supergwiazdę*.












AUĆ!

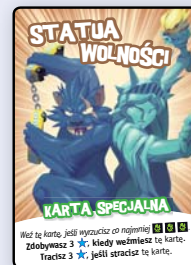
Jeżeli wyrzuciłeś na kostkach 1 albo więcej , to armia otwiera ogień. Zaatakowany przez armię gracz dostaje tyle obrażeń, ile jednostek znajduje się w jego dzielnicy:

– jeżeli wyrzuciłeś , jednostki w twojej dzielnicy atakują tylko ciebie.

– jeżeli wyrzuciłeś  , jednostki w twojej dzielnicy atakują wszystkich graczy w twojej dzielnicy.

– jeżeli wyrzuciłeś   albo więcej, wszystkie jednostki w całym Nowym Jorku atakują wszystkich graczy w swoich dzielnicach (z tobą włącznie).

Dodatkowo jeżeli wyrzucisz  , bierzesz kartę specjalną *Statua Wolności* i kładziesz ją przed sobą. Statua ożywa i przyłącza się do ciebie. Zdobyczasz 3  (zaczynasz to na swojej planszy potwora). Jeżeli inny gracz wyrzuci   , to zabiera ci *Statuę Wolności* i traci 3 .



OPIS KART

1 Koszt: Pokazuje, ile ⚡ musisz zapłacić, by zdobyć kartę.

2 Rodzaj karty:

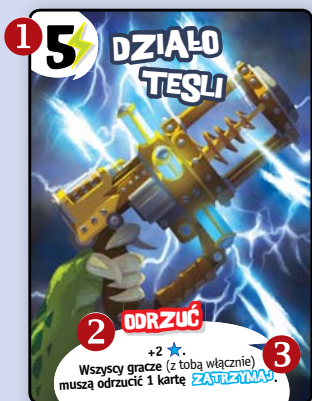
ZATRZYMAJ: Po kupieniu karty kładziesz ją przed sobą na stole. Możesz z niej korzystać do końca gry.

ODRZUC: Po kupieniu karty natychmiast wykonaj

przedstawione na niej działanie i odłóż kartę na stos kart odrzuconych.

3 Działanie: Opis działania karty.

+ ⚡/⚡ – oznacza, że gdy kupisz tę kartę, zdobywasz wskazaną liczbę punktów zwycięstwa/energii.



Przykład tury gracza:

Agnieszka rzuciła kostkami, na których wypadło:



Zatrzymuje sobie 2 kostki i rzuca ponownie pozostałymi kostkami. Jeżeli wyrzuci trzecie gwiazdę, będzie mogła zdobyć kartę Supergwiazda.

Wynik po 2. rzucie:



Agnieszka odkłada same kostki, a pozostałymi kostkami rzuca ponownie. Wynik po 3. rzucie:



Wykorzystanie symboli:

Agnieszka używa kostki, aby zniszczyć wieżowiec i aby zniszczyć piechotę.

Zdobywa 1 gwiazdę za wieżowiec i 1 serce za piechotę. Agnieszka odrzuca pokonaną piechotę do pudełka i odwraca wieżowiec na drugą stronę – w dzielnicy

pojawia się kolejna piechota.

Symbol kostki sprawia, że piechota atakuje Agnieszkę, zadając jej 1 obrażenie.

Symbol kostki pozwala Agnieszce zadać 1 obrażenie Tomkowi, który jest na Manhattanie. Ten, pomimo otrzymanego obrażenia, postanawia nie uciekać z Manhattanu. Gdyby to Agnieszka była na Manhattanie, zadałaby obrażenia wszystkim pozostałym graczom (znajdującym się poza Manhattanem).

Agnieszka ma tylko 1 gwiazdę, więc nie dostaje za to żadnych punktów (musiałby mieć 3). Nie leczy obrażeń ani nie zdobywa energii, bo nie ma ani

Agnieszka postanawia się nie przemieszczać i nie chce kupować kart. Na tym kończy się jej tura. Przekazuje kostki sąsiadowi z lewej.

NA MANHATTANIE

Na początku gry Manhattan jest pusty. Jeżeli nie ma nikogo na Manhattanie, to w fazie „Ruch potwora” musisz się tam przemieścić.

Uwaga! Manhattan dzieli się na 3 strefy: Dolny, Środkowy i Górny. Tylko 1 gracz może znajdować się na Manhattanie (nie ważne, w której strefie się znajduje). Gracz może niszczyć obiekty na całym Manhattanie (niezależnie od strefy, w której się znajduje). Podobnie z jednostkami – jeżeli gracz wyrzuci kostkę, atakując go wszystkie jednostki ze wszystkich stref Manhattanu.

Jeżeli jesteś na Manhattanie i zostałeś zaatakowany, możesz uciec do innej dzielnicy. To jedyny sposób na opuszczenie Manhattanu. Jeżeli uciekniesz, wciąż otrzymujesz obrażenia, a gracz, który cię zaatakował, **wchodzi automatycznie** na twoje miejsce (ale zawsze zaczyna od Dolnego Manhattanu). Jeżeli zostaniesz wyeliminowany, będąc na Manhattanie, gracz który cię zaatakował, musi wejść do Manhattanu w fazie „Ruchu potwora”.

Termin **atak** został dokładnie wyjaśniony na końcu instrukcji w słowniczku.

KORZYŚCI I ZAGROŻENIA NA MANHATTANIE

- Za każdym razem gdy wchodzisz do Manhattanu zdobywasz 1 gwiazdę. Ustaw swój pionek na dolnym Manhattanie.
- Na początku swojej tury zdobywasz gwiazdę i energię, w zależności od strefy Manhattanu, w której się znajdujesz:
 - Dolny = +1 gwiazdę, +1 energię
 - Środkowy = +2 gwiazdę, +1 energię
 - Górny = +2 gwiazdę, +2 energię
- Na Manhattanie nie możesz używać kostki do leczenia (ale do innych działań z kart już możesz). Możesz natomiast leczyć się, korzystając z efektów kart albo atakując jednostki piechoty.

Dodatkowo, w zależności od tego, czy jesteś na Manhattanie, czy poza nim, twoje ataki są skierowane do różnych graczy:

- Jeżeli jesteś na Manhattanie, twoje ataki zadają obrażenia wszystkim graczom znajdującym się poza Manhattanem.
- Jeżeli jesteś poza Manhattanem, twoje ataki zadają obrażenia tylko graczowi, który jest na Manhattanie.

KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy któryś z graczy zdobędzie 20 gwiazd lub zostanie jako jedyny w grze (pozostali gracze zostaną wyeliminowani). Gracz ogłasza wygraną na koniec swojej tury (nie w trakcie). Jeżeli gracz zdobędzie 20 gwiazd i zostanie wyeliminowany w tej samej turze, to gra toczy się dalej. Gdy wszyscy gracze zostaną wyeliminowani w tej samej turze, gra kończy się remisem.

WARIANT ZAAWANSOWANY DLA 5 I 6 GRACZY

Wariant ten polecamy jeżeli w rozgrywce bierze udział 5–6 zaawansowanych graczy. W tym wariantcie dostępne są pola 5–6 na Manhattanie. Poniżej są zasady dotyczące tych dodatkowych pól.

- Maksymalnie 2 graczy może być jednocześnie na Manhattanie.
- Jeżeli na kartach lub w instrukcji pojawią się działania dotyczące gracza na Manhattanie, odnosi się to do obydwu graczy na Manhattanie.
- Gracze na Manhattanie zadają obrażenia wszystkim graczom poza Manhattanem.

Pierwszy gracz, który wchodzi na Manhattan, umieszcza swój pionek na polu 2–4, tak jak w normalnej grze. Drugi gracz wchodzący do Manhattanu umieszcza swój pionek na polu 5–6 (niezależnie od strefy, w której znajduje się pierwszy gracz).

W fazie ruchu potwora, gracz na Manhattanie przenosi swój pionek strefę wyżej, na pole 2–4.

Gdy gracz wchodzi do Manhattanu, umieszcza swój pionek na polu 2–4 na Dolnym Manhattanie.

Są 2 ścieżki na Manhattanie. Pierwszy gracz porusza się po ścieżce 2–4, drugi po ścieżce 5–6.

Drugi gracz wchodzący do Manhattanu zaczyna z pola 5–6 na Dolnym Manhattanie.



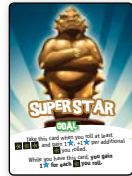
- Gracze poza Manhattanem zadają obrażenia wszystkim graczom na Manhattanie.
- Jeżeli na Manhattanie jest mniej niż 2 graczy, aktywny gracz musi przenieść się na Manhattan w fazie „Ruch potwora” (nawet jeżeli nie atakował).
- Jeżeli na Manhattanie jest tylko 1 gracz, atakujący najpierw zadaje obrażenia graczowi na Manhattanie, po czym sam wchodzi na Manhattan.
- Jeżeli gracz przemieszcza się do kolejnej strefy na Manhattanie, to musi trzymać się swojej ścieżki. Czyli jeżeli gracz jest na polu 2-4, przemieszcza się na pole 2-4 w kolejnej strefie. To samo dotyczy się gracza znajdującego się na polu 5-6.
- Jeżeli gracze na Manhattanie zostali zaatakowani, to najpierw gracz, który znajduje się na polu 2-4 decyduje, czy ucieka z Manhattanu i do jakiej dzielnicy. Następnie tę samą decyzję podejmuje drugi gracz. Jeżeli pierwszy gracz ucieknie, to ten drugi będący na polu 5-6, przenosi swój pionek na pole 2-4 w swojej strefie (chyba, że też postanowi uciec).
- Jeżeli gracz będący na polu 2-4 zostanie wyeliminowany, gracz na polu 5-6 automatycznie przechodzi na pole 2-4 w swojej strefie.
- Gdy zostało mniej niż 5 graczy, pola 5-6 przestają być dostępne. Jeżeli w tym momencie jest 2 graczy na Manhattanie, to ten znajdujący się na polu 5-6 przemieszcza swój pionek do innej przez siebie wybranej dzielnicy (w której nie ma jeszcze 2 graczy).

DODATKOWY OPIS KART

Supergwiazda i **Statua Wolności** to karty specjalne, które możesz zdobyć, wyrzucając odpowiednią kombinację. Póki są u ciebie, dają ci pewne korzyści. Możesz je jednak stracić, jeżeli inny gracz wyrzuci wymaganą kombinację.

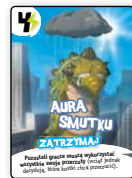


Aby zdobyć kartę **Statua Wolności**, musisz wyrzucić . Natychmiast zdobywasz 3 . Jeżeli stracisz **Statuę Wolności**, tracisz 3 .



Aby zdobyć **Supergwiazdę**, musisz wyrzucić . Natychmiast zdobywasz 1 , +1 za każdą dodatkową , którą wyrzucisz. Dopóki masz tę kartę, zdobywasz 1 za każdy symbol , który wyrzucisz.

AURA SMUTKU



Jeżeli inny gracz ma **Aurę smutku**, musisz w swojej turze wykonać 3 rzuty. Oznacza, to że nie możesz

zakończyć fazy rzutów po 1. albo 2. rzucie, musisz rzucać dalej co najmniej 1 kostką.

KAMELEON



Nie możesz korzystać z odrzuconych (np. aby jednocześnie zdobyć **Supergwiazdę**).

Przykład: Tomek na koniec fazy rzutów ma: .
Postanawia skorzystać ze swojej karty Kameleon.

Odrzuca pierwszą , aby zmienić na .

Odrzuca drugą , aby zmienić na .

Po użyciu Kameleona, wynik Tomka wygląda tak:

METRO



W trakcie dodatkowej tury możesz opuścić Manhattan. Możesz następnie wrócić na Manhattan (ale zawsze na pole w Dolnym Manhattanie). Za pomocą karty **Metro** nie możesz przemieścić się do innej strefy Manhattanu. Tylko raz na turę możesz zdobyć , za wejście na Manhattan.

Za pomocą **Metra** (w dodatkowej turze) możesz się przemieszczać i niszczyć obiekty w różnych dziel-

SKRÓT PRZEBIEGU TURY GRACZA

W swojej turze wykonujesz działania w poniższej kolejności:

0. Zysk. Jeżeli na początku swojej tury jesteś na Manhattanie albo posiadasz karty dające jakąś korzyść na początku tury, to teraz to rozpatrujesz.

1. Rzuty kostkami (do 3 razy).

2. Wykorzystanie symboli na kostkach.

W dowolnej kolejności, ale najpierw musisz rozpatrzyć jeden typ wyniku, aby przejść do kolejnego. Jeżeli wyrzucisz następuje atak armii.

3. Ruch potwora

- Jeżeli Manhattan jest pusty, musisz się do niego przenieść.
- Jeżeli Manhattan jest zajęty, możesz (ale nie musisz), przenieść się do innej dzielnicy, w której nie ma jeszcze 2 graczy.
- Jeżeli jesteś na Manhattanie, przenosisz się do strefy wyżej (zgodnie ze strzałkami).

4. Kupowanie kart

Możesz wydać by kupić karty z banku.

5. Zakończenie tury

Jeżeli zdobyłeś 20 i ciągle żyjesz, wygrasz grę. W innym wypadku przekazujesz kostki sąsiadowi z lewej.

ATAK ARMII

: Otrzymujesz 1 obrażenie za każdą jednostkę w twojej dzielnicy.

: Oprócz ciebie obrażenia od jednostek otrzymuje gracz, który jest z tobą w dzielnicy (1 obrażenie za każdą jednostką armii).

: Wszyscy gracze otrzymują obrażenia od jednostek w swoich dzielnicach. Zdobycie dodatkowo kartę **Statua Wolności**.

nicach, ale nigdy nie możesz wejść do dzielnicy, w której jest już 2 graczy.

SŁOWNICZEK

• **Otrzymujesz obrażenie:**

Tracisz 1 .

• **Wyeliminowany:** Gdy masz 0 , odpadasz z gry.

• **Przerzut:** Ponowny rzut wybranymi kostkami.

• **Atakowanie:** Jeżeli opis na karcie odnosi się do ataku, np. „kiedy atakujesz” lub „zaatakował”, dotyczy to wyrzucenia co najmniej 1 . Jeżeli nie wyrzucisz , te karty

nie mają żadnego efektu. Przykładowe karty z tym określeniem: **Kula ognia**, **Antena Tesli**, **Kule antymaterii**.

Niektóre karty zadają obrażenia, ale nie są atakiem (np. **Brutalny gwiazdor** czy **Generał Ellis**). Gracz, który otrzymał obrażenia tylko za pomocą tych kart, nie może uciec z Manhattanu (tylko gracz zaatakowany może).

• **Karty dodające symbole:** Karty: **Foch z przytupem**, **Monstrualny kolos** czy **Tęcza śmierci**, dodają symbole do ostatecznego wyniku rzutów. Gracz musi je rozpatrzyć (tak jak wyrzucone symbole) nawet jeżeli jest to dla niego niekorzystne.

EGMONT
Publishing

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60
01-029 Warszawa
www.egmont.pl
© 2016 Egmont Polska Sp. z o.o.
© 2014 Iello. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Autor: Richard Garfield
Ilustracje: Igor Polouchine, Régis Torres, Arnaud Launay, Mathieu Rebuffat, Charlotte Bey, Alexey Yakovlev, Sébastien Lamirand.
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
DTP: Cezary Szulc



krainaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek



SKLEP.EGMONT.PL

GRĘ POLECAJĄ:



Multikino

