

Antoine Bauza

7 CUDÓW ŚWIATA BABEL™

ZASADY GRY







Wszystko, co piękne, jest naprawdę trudne.
(Platon)

KOMPONENTY

- 1 plansza Babel
- 24 płytki Babel
- 15 kart Wielkiego Projektu
- 10 żetonów Uczestnictwa
- 166 żetonów (różne typy)
- 1 notes punktacji
- 1 instrukcja
- 1 karta pomocy

REGUŁY ROZSZERZENIA

Babel składa się z dwóch rozszerzeń, które mogą być wykorzystane razem lub osobno.

Pierwsze rozszerzenie, Wieża Babel, pozwoli Ci wznieść mityczną Wieżę. Każda ze zbudowanych płytek wpłynie na działania wszystkich graczy pod względem handlu, wojny, nauki i przedsięwzięć użyteczności publicznej.

Drugie rozszerzenie, Wielkie Projekty Babel, pozwoli Ci udoskonalić obszar wokół Wieży. Otoczysz Babel, budując mury miejskie,

port, a nawet archiwizację. Wzniesiesz także obeliski, łuki triumfalne i inne prestiżowe monumenty.

Podczas kilku pierwszych rozgrywek sugerujemy, byś grał tylko z użyciem rozszerzenia Wieża Babel. Upewnij się też, że każdy z graczy zagrał w każde z rozszerzeń, zanim połączycie je ze sobą. Dopiero potem powinniście połączyć je z dodatkami Liderzy, Miasta czy Zestaw Cudów.

WIEŻA BABEL

Komponenty gry

Plansza Babel

Plansza reprezentuje Wieżę Babel. Zależnie od liczby graczy wybierz odpowiednią jej stronę (jedna strona przeznaczona jest dla 2, 3 lub 4 graczy, a druga strona dla gry z udziałem 5, 6, 7 lub 8 graczy).

Płytki Babel

Płytki Babel reprezentują części Wieży, które mogą zostać wybudowane podczas gry. Jest ich w sumie 24, wszystkie są różne od siebie.

Żetony Przegranej i Zwycięstwa

Dodatkowe żetony zostały zawarte w tym dodatku po to, by oznaczyć skutki działania niektórych płytek Babel.

Faza Przygotowań

Umieść planszę Wieży Babel na środku stołu i potasuj płytki Babel. Po otrzymaniu swoich plansz Cudów Świata i 3 początkowych monet, każdy z graczy otrzymuje 3 losowo wybrane płytki Babel, które trzyma zakryte.

Płytki, które nie zostały rozdzielone, włóż z powrotem do pudełka.

1. Każdy z graczy wybiera w tajemnicy przed innymi jedną z 3 płytek, które otrzymał, i umieszcza ją zakrytą przed sobą. Pozostałe 2 płytki są przekazywane graczowi po prawej.
2. Każdy z graczy w tajemnicy wybiera jedną z 2 płytek, które otrzymał od gracza po swojej lewej stronie, i umieszcza ją zakrytą przed sobą. Ostatnia płytka jest przekazywana graczowi po prawej stronie.
3. Każdy z graczy bierze ostatnią płytkę przekazaną przez gracza po lewej i dodaje do dwóch, które poprzednio zatrzymał. Na koniec tej fazy każdy z graczy posiada zestaw 3 płytek Babel do wykorzystania w trakcie gry.

Era I może się teraz rozpocząć.

Przegląd przez Ery

Gra toczy się zgodnie z regułami z gry podstawowej. Jednakże gracze mogą teraz odrzucić wybrane przez siebie karty, by wziąć udział w konstruowaniu Wieży Babel.

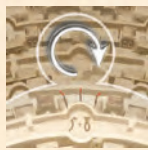
Oznacza to, że teraz możliwe są już 4 akcje z użyciem wybranej karty.

- a. Wystawienie budowli.
- b. Zbudowanie jednego z etapów Cudu Świata.
- c. Odrzucenie karty w celu otrzymania 3 monet.
- d. Odrzucenie karty w celu zbudowania płytki Babel.

Po wybraniu budowy płytki Babel (akcja d) gracz umieszcza zakrytą płytkę obok planszy Babel i odrzuca zagraną kartę. Kiedy wszyscy gracze wykonają swoje akcje, płytki Babel są odkrywane i umieszczane na planszy Babel.

WAŻNE! Umieszczanie płytek Babel na planszy jest ostatnią z rzeczy wykonywanych w trakcie kolejki i następuje po wykonaniu wszystkich akcji przez graczy (konstrukcja, gromadzenie i użycie monet, budowa Cudów Świata).

Umieszczanie płytek Babel



Pierwsza płytka Babel, która zostanie zbudowana, musi być umieszczona na właściwym miejscu planszy. Każda kolejna płytka jest umieszczana zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Kiedy wszystkie miejsca zostaną wypełnione, kolejne płytki będą przykrywać te zagrane wcześniej. Nadal powinno się układać je w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Wyjaśnienie: równocześnie mogą być widoczne najwyżej 3 lub 4 płytki (zależnie od tego, której strony planszy Wieży Babel używacie podczas rozgrywki).

Jeśli wielu graczy buduje płytkę Babel podczas danej tury, to należy zwracać uwagę na numerki wydrukowane na płytkach i umieszczać je w kolejności rosnącej.

Przykład: Wybudowano już trzy płytki Babel. Podczas tej kolejki udział w budowie Wieży Babel biorą dwie osoby: Daniel i Bartek. Zagrywają oni wybrane przez siebie płytki Babel obok planszy Wieży Babel, zakrywając je. Na koniec tury odkrywamy wszystkie zakryte płytki leżące obok Wieży i umieszczamy je na planszy zgodnie z rosnącą kolejnością ich numerów. Najpierw umieszczamy płytkę z numerem 4, następnie z numerem 12. Płytką numer 4 jest umieszczana na ostatnim wolnym polu, a płytka numer 12 przykrywa pierwszą z zagrzanych wcześniej płytek.

Skutki użycia płytek Babel

Działanie każdej z płytek Babel zmienia reguły gry dla wszystkich graczy przez cały czas, gdy płytka jest aktywna. Płytki są aktywne, gdy leżą odkryte na planszy wieży Babel, aż do momentu, w którym zostają zakryte przez inną płytkę Babel.

Zakończenie gry

Na koniec rozgrywki gracze otrzymują punkty zwycięstwa zgodnie ze swoim poziomem uczestnictwa w budowaniu Wieży Babel:

- 1 wybudowana płytka Babel: 2 Punkty Zwycięstwa,
- 2 wybudowane płytki Babel: 5 Punktów Zwycięstwa,
- 3 wybudowane płytki Babel: 10 Punktów Zwycięstwa.

Uwaga! Punkty Zwycięstwa zdobyte dzięki rozbudowie Wieży Babel są zaznaczane bezpośrednio na karcie punktacji.

Działanie płytek Babel



1 - 6 - 13 - 16 Te cztery płytki zmuszają wszystkich graczy do zapłacenia podatku odpowiadającego bieżącej Erze do banku za każdym razem, gdy wybudują kolejną budowlę, następnym etapem Cudu lub użyciu powiązania między kartami. Przykładowo: 1 moneta podczas Ery I, 2 monety podczas Ery II, 3 monety podczas Ery III.



2 - 15 Te dwie płytki pozwalają graczom zignorować koszty w surowcach podczas wznoszenia budowli wojskowych lub kolejnego etapu Cudu Świata.

Uwaga! Jeśli koszt kolejnego etapu Cudu Świata wynosi 1 lub 2 monety, to musi on zostać zapłacony.



7 Każdy z graczy może użyć budynków dwóch sąsiadujących z nim miast, by zbudować swoje budynki za darmo, wykorzystując powiązania między nimi.

Przykład: kiedy ta płytka jest aktywna, Adam może zbudować „Akademię” za darmo, ponieważ jedno z sąsiadujących z nim miast posiada „Szkołę”.



22 Pobieranie Żetonów Porażki jest następująco modyfikowane:

- jeśli musisz wziąć Żeton Porażki o wartości -1, bierzesz 2 takie żetony.



19 Pobór Żetonów Konfliktu jest następująco modyfikowany:

- jeśli musisz wziąć Żeton Zwycięstwa o wartości +1, nie bierzesz nic;
- jeśli musisz wziąć Żeton Zwycięstwa o wartości +3, bierzesz ten o wartości +1;
- jeśli musisz wziąć Żeton Zwycięstwa o wartości +5, bierzesz ten o wartości +3.



5-14 Te dwie płytki gwarantują graczom bonus odpowiadający bieżącej Ery, który jest otrzymywany po zbudowaniu Budowli Cywilnej (niebieska karta) lub użyciu powiązania między kartami. Bonus wynosi 1 monetę podczas Ery I, 2 monety podczas Ery II, 3 monety podczas Ery III. Monety te są wypłacane z banku.



24 Po wybudowaniu Gildii (fioletowa karta) gracz otrzymuje jako bonus 5 dodatkowych monet. Monety te są wypłacane z banku.



9-10-11-12 Te cztery płytki modyfikują cenę podczas zakupu surowców od sąsiadujących miast.

Uwaga! Spadki i wzrosty cen kumulują się z tymi z „Targowiska”, „Handlu wschodniego”, „Handlu zachodniego” oraz „Nielegalnych przystani”.

Dzięki wykorzystaniu kumulujących się zniżek można zakupić wiele surowców za darmo, ale minimalna cena zakupów to 0 (nie może być ujemna i nie można otrzymać monet za zakupy).



4 Gdy ta płytki jest aktywna, to następujące karty nie mogą zostać użyte: Handel wschodni, Handel zachodni, Targowisko, Karawanseraj i Rynek.

Uwaga! Podczas gdy ta płytki jest aktywna, wciąż jest możliwe wznoszenie tych budynków lub użycie powiązań z ich udziałem.



17-18-21 Raz w turze każda z tych płytek pozwala graczowi na użycie za darmo pokazanego na płycie zasobu.



3 Nie można używać kart budynków produkujących dwa takie same lub dwa różne surowce:

- karty, które produkują dwie sztuki tego samego surowca (Tartak, Kamieniołom, Cegielnia i Odlewnia);
- karty, które produkują dwa różne surowce (Eksploatacja drzewa, Wyrobisko, Glinianka, Plantacja drzew, Leśna jaskinia i Kopalnia).

Uwaga! Gdy ta płytki jest aktywna, wciąż jest możliwe wznoszenie powyższych budynków (będzie ich można używać dopiero wtedy, gdy ta płytki zostanie przykryta przez kolejną).



20 Karty budynków zapewniających surowce (brązowe karty), które produkują pojedyncze surowce (Skład drzewny, Żłozko kamienia, Żłozko gliny i Żłozko rudy), produkują nieograniczoną ich liczbę. *Uwaga! Surowce produkowane na planszach graczy nie są uważane za karty i to sprawia, że płytki nie ma na nie wpływu. Jeżeli gracz chce zakupić surowce od swojego sąsiada, wciąż musi zapłacić za każdą sztukę z osobna, nawet jeśli surowiec dostępny jest w nieograniczonej liczbie.*



8-23 Budowanie Gildii (fioletowe karty) lub Budynków Cywilnych (niebieskie karty) za pomocą surowców jest zabronione. Można je budować, płacąc liczbę monet równą liczbie surowców wskazanych w polu „koszt karty”.

Te monety są wypłacane do banku.

Uwaga! Wznoszenie budynków cywilnych poprzez powiązania jest wciąż możliwe i darmowe.

Przykład: Aby zbudować „Gildię handlarzy” potrzebne są 3 surowce, zatem kosztuje ona gracza 3 monety, które są wypłacane do banku.

„Panteon” kosztuje 6 monet albo, jeśli ma zostać wybudowany dzięki wykorzystaniu powiązania, wymaga „Świątyni”.

Gra dla 2 graczy

W grze dla dwóch graczy tylko dwie płytki Babel są aktywne równocześnie na planszy Wieży Babel (na początku gry umieść jedną zakrytą płytkę Babel, by wypełnić trzecie miejsce).

Wolne Miasto nie otrzymuje żadnych płytek Babel.

Gra z użyciem dodatków „Liderzy” i „Miasta”

Przed rozpoczęciem gry najpierw przeprowadź podział Liderów, następnie przejdź do przygotowania płytek Wieży Babel. Gracze mogą odrzucić kartę Lidera lub kartę Miasta, by zbudować płytkę Babel.

Uwaga dotycząca niektórych kart Liderów:

- „Ramses”: budowa Gildii pozostaje darmowa, nawet jeśli płytki 23 jest w grze.
- „Vitruwius”: monety gwarantowane przez Vitruwiusa mogą się kumulować z tymi z płytki numer 14.
- „Hatshepsut”: karta działa, nawet jeśli gracz zakupi surowiec za 0 monet przy użyciu płytki Babel z numerem 9 i 11 oraz z budynkami oferującymi rabat na handel.
- „Tomyris”: efekt karty stosuje się do wszystkich Żetonów Zwycięstwa i Porażki, które zostały przydzielone podczas konfliktów zbrojnych.

Uwagi dotyczące niektórych kart Miast:

Surowce gwarantowane przez płytki Babel z numerami 17, 18 i 21 nie są brane pod uwagę przy kartach „Sekretne magazynu” i „Czarnego rynku”.

WIELKIE PROJEKTY

Komponenty

Karty wielkich projektów

Wielkie Projekty Babel to prestiżowe budynki, które gracze będą próbowali wносить podczas trakcie rozgrywki.

Każda z kart ma przypisane: kolor, nazwę, koszt uczestnictwa (w górnym lewym rogu), karę i nagrodę.

Kart jest 15, po 5 na każdą Ery.



Żetony Uczestnictwa

Te żetony reprezentują uczestnictwo graczy w budowie Wielkich Projektów.

Żetony Nagrody

Te żetony reprezentują różnorodne nagrody, które gracze mogą zdobyć, jeśli ich budowa zostanie zakończona sukcesem.



Żetony Porażki

Te żetony reprezentują różnorodne straty, których gracze mogą doświadczyć, jeśli poniosą klęskę, budując Wielki Projekt.



Uwaga! Zaplanowaliśmy dodatek tak, aby gracze mieli dostęp do dużej liczby żetonów wszystkich możliwych rodzajów, ale w rzadkich sytuacjach, gdy ich zabraknie, używajcie żetonów zastępczych.

Faza przygotowań

Na początku każdej Ery, zanim gracze wezmą karty na rękę, losowo wybierz kartę Wielkiego Projektu zgodną z bieżącą Ery i umieść ją odkrytą na środku stołu. Następnie umieść na niej Żetony Uczestnictwa w ilości o jeden mniejszej niż liczba graczy.

Przykładowo: w grze z udziałem pięciu graczy należy umieścić cztery żetony.

Przegląd przez Ery

Za każdym razem, gdy gracz wznosi budowlę tego samego koloru, co karta Wielkiego Projektu w grze (Brązową, Niebieską, Czerwoną, Żółtą, Zieloną lub Fioletową), ma możliwość uczestnictwa w budowie Wielkiego Projektu.

Aby to zrobić, gracz musi zapłacić koszt uczestnictwa jako dodatek do kosztu swojego budynku. W zamian za to gracz dobiera Żeton Uczestnictwa, który umieszcza na swojej planszy Cudu Świata.

Koszt w monetach: monety są wpłacane do banku.

Koszt w surowcach: surowce mogą być produkowane lub zakupione zgodnie ze standardowymi zasadami handlu i budowy.

Uwaga!

* Jeśli wielu graczy uczestniczy w budowie w danej turze i zabraknie Żetonów Uczestnictwa, dodatkowe żetony są pobierane z rezerwy, tak aby każdy z graczy z uczestniczących graczy otrzymał po jednym.

* Jeśli nie ma Żetonów Uczestnictwa na karcie Wielkiego Projektu, nie można w nim uczestniczyć do końca tej Ery.

* Gracz może pobierać wiele Żetonów Uczestnictwa podczas danej Ery, jeśli uczestniczy w budowie wielokrotnie. Jednakże gracze nie mogą uczestniczyć wielokrotnie w projekcie podczas danej tury.

* Darmowe wzniesienie budynku (poprzez powiązania, „Olimpie”, „Muzeum w Halikarnasie”, „Salomona” etc.) nie przeszkadza w uczestnictwie w Wielkim Projekcie. Gracz wciąż musi ponieść koszty uczestnictwa.

Przykład: Podczas Ery II w grze znajduje się Karta Wielkiego Projektu „Port rzeczny” (żółta). Darek buduje „Rynek” (żółta karta), używając jednej wyprodukowanej przez siebie Gliny i drugiej zakupionej. Aby otrzymać Żeton Uczestnictwa, decyduje się wpłacić dwie dodatkowe monety do banku i zakupuje Tkaninę, która stanowi koszt uczestnictwa w Wielkim Projekcie.

Koniec Ery

Przed rozpatrzeniem konfliktów zbrojnych, na koniec bieżącej Ery gracze muszą rozliczyć budowę Wielkiego Projektu Babel. Możliwe są dwie sytuacje.

A. Wielki Projekt odniósł sukces

Jeśli wszystkie Żetony Uczestnictwa zostały zabrane przez graczy, Wielki Projekt odniósł sukces. Wszyscy gracze, którzy w nim uczestniczyli, otrzymują tyle Żetonów Nagrody, ile posiadają Żetonów Uczestnictwa.

Nie ma żadnych konsekwencji dla graczy, którzy nie posiadają Żetonów Uczestnictwa.

Przykład: Pod koniec Ery II Darek posiada dwa Żetony Uczestnictwa. Nagrodą za kartę „Zwierciadło wojenne” jest 1 Żeton Zwycięstwa o wartości +3 za każdy posiadany Żeton Uczestnictwa, zatem Darek otrzymuje 2 Żetony Zwycięstwa o wartości +3.

B. Wielki Projekt poniósł klęskę

Wielki Projekt poniósł klęskę, jeśli jeden lub więcej Żetonów Uczestnictwa pozostało niewykorzystanych. Gracze, którzy nie mają Żetonów Uczestnictwa, ponoszą konsekwencje! Otrzymują karę wskazaną na karcie Wielkiego Projektu.

Gracze z jednym lub większą ilością Żetonów Uczestnictwa nie otrzymują kary, ale nie otrzymują również żadnych nagród.

Przykład: Na koniec Ery III Darek posiada 2 Żetony Uczestnictwa, ale nie otrzymuje nic, ponieważ na karcie „Archiwum” nadal znajdują się niewykorzystane żetony. Tomek nie ma ani jednego żetonu i w związku z tym otrzymuje karę wskazaną na karcie „Archiwum” oraz traci wybudowaną niebieską kartę (którą sam wybiera).

Niemożność poniesienia kosztów wynikających z kary

Jeśli gracz nie może ponieść kosztów wynikających z oznaczenia kary na karcie Wielkiego Projektu, wówczas musi wziąć Żeton Porażki odpowiadający wartości bieżącej Ery, np. -1, -2, -3 punkty zwycięstwa.

Przykład: Do końca Ery II Wielki Projekt nie został zbudowany, a Krzysztof nie ma żadnych Żetonów Uczestnictwa. Karą w tym wypadku jest oddanie pewnej liczby monet. Ponieważ Krzysztof nie ma żadnych monet, musi dobrać Żeton Porażki Ery II oznaczający utratę 2 punktów zwycięstwa.

Na koniec każdej Ery gracze muszą zwrócić wszystkie Żetony Uczestnictwa, które posiadają.

Zakończenie gry

Na koniec gry gracze dodają punkty Nagrody lub odejmują punkty Porażki, które zebrali w ciągu wszystkich trzech Ery.

Uwaga! Aby ułatwić rozliczenie, rekomendujemy zliczenie punktów zwycięstwa z dodatku Babel razem z niebieskimi kartami i żetonami konfliktów zbrojnych.

Działanie kart Wielkich Projektów

KARY



Gracz traci jedną spośród wybudowanych przez siebie kart (zgodną z kolorem na ikonie zniszczenia). Gracz sam wybiera którą. Jeśli nie posiada karty w tym kolorze, to nic się nie dzieje.



Gracz musi oddać do banku wszystkie posiadane monety.



Gracz traci wybrany przez siebie Żeton Zwycięstwa.



Gracz traci do końca gry możliwość użytkowania surowców lub czerpania korzyści ze swojego Cudu. Aby zaznaczyć tę stratę, gracz bierze odpowiedni żeton z rezerwy i umieszcza na swojej planszy Cudu Świata.

Uwaga! „Manneken Pis” nadal przynosi korzyści. W zamian za to gracz, który go posiada, musi wziąć Żeton Porażki o wartości -1.

Przypomnienie: Jeśli gracz nie może ponieść kosztów kary wynikających z karty Wielkiego Projektu, to musi wziąć Żeton Porażki z aktualnej Ery (odpowiednio -1, -2, -3 Punkty Zwycięstwa).

NAGRODY



Gracz pobiera wskazaną liczbę monet z banku.



Gracz otrzymuje wskazany Żeton Tarczy. Wartość tego żetonu jest dodawana do siły zbrojnej danego gracza podczas każdego konfliktu.



Gracz pobiera odpowiedni Żeton Zwycięstwa z rezerwy.



Gracz otrzymuje wskazany żeton z rezerwy. Będzie mógł go użyć (i wówczas żeton należy zwrócić do rezerwy), aby uczestniczyć w Wielkim Projekcie bez konieczności dopasowania koloru zagrywanej karty.

Uwaga! Nie można uczestniczyć w Wielkim Projekcie w trakcie budowy etapu Cudu Świata albo rekrutacji Lidera. Jednakże jeśli efekt budowy etapu Cudu Świata lub efekt karty Lidera zezwalają na konstrukcję budynku, to można uczestniczyć w Projekcie.



Gracz bierze z rezerwy wskazany żeton. Będzie mógł go użyć, aby za darmo wybudować budynek. Po wykorzystaniu należy odłożyć żeton do rezerwy.



Gracz bierze z rezerwy wskazany żeton. Będzie mógł go użyć, aby zbudować kolejny etap swojego Cudu Świata bez ponoszenia opłaty w surowcach. Po wykorzystaniu należy odłożyć żeton do rezerwy.

Uwaga! Jeśli koszt kolejnego etapu Cudu Świata zawiera 1 lub więcej monet, to nadal trzeba je zapłacić.



Gracz bierze z rezerwy odpowiedni żeton. Na koniec gry ten żeton będzie wart 3 punkty za każdą grupę 3 różnych symboli naukowych.



Gracz bierze z rezerwy wskazany żeton. Na koniec gry ten żeton wart będzie 1 Punkt Zwycięstwa za każdą Gildię zbudowaną przez gracza lub przez jego sąsiadów.



Gracz bierze z rezerwy odpowiedni żeton. Na koniec gry ten żeton będzie wart 1 punkt za każdy etap Cudu Świata wybudowany przez tego gracza.

Gra dla 2 graczy

Na początku każdej Ery umieść 2 Żetony Uczestnictwa na Wielkich Projektach.

W grze dla dwóch graczy Wolne Miasto nie może uczestniczyć w budowie Wielkiego Projektu Babel. W żadnym przypadku nie ponosi ono strat z tytułu braku uczestnictwa.

Gra dla 8 graczy

(wymaga dodatku Miasta)

Na początku każdej Ery umieść 6 Żetonów Uczestnictwa na Wielkim Projekcie.

Gra z innymi rozszerzeniami

Jeśli grasz z rozszerzeniem Wieża Babel, działanie płytek 19 i 22 dotyczy także żetonów konfliktów zbrojnych z Wielkich Projektów.

Uwagi dotyczące niektórych kart z dodatku Liderzy:

- *Przywilej z karty „Berenice” dotyczy także Nagród z płytek Babel i z Wielkich Projektów.*

- *Gracz posiadający „Tomyris” nie bierze Żetonu Porażki w związku ze stratą wynikającą z Wielkich Projektów.*

Pełna gra

Podsumowanie do gry z wykorzystaniem wszystkich rozszerzeń.

Ustawienie:

- rozłożenie i podział Liderów,
- rozłożenie płytek Babel i ich podział.



Rozpoczęcie Ery:

- rekrutacja Liderów,
- rozdanie kart Ery,
- ustanowienie Wielkiego Projektu dla bieżącej Ery.

Zakończenie Ery:

- rozstrzygnięcie Wielkiego Projektu (kary/nagrody),
- rozstrzygnięcie Konfliktów Zbrojnych.

PODZIĘKOWANIA

Autor: Antoine Bauza

Grafika: Miguel Coimbra

Rozwój: Cédric Daumont i Thomas Provoost

Menadżer produkcji: Guillaume Pilon

Projekt graficzny: Alexis Vanmeerbeeck

Układ graficzny: Cédric Chevalier i Éric Azagury

Korekta: Ann Pichot

Tłumaczenie na język polski: Elżbieta Przygodzka

Korekta polskiej edycji: Wojciech Ingielewicz, Hubert Bartos

Główni testerzy: Françoise Sengissen, Emilie Pautrot, Frédéric

Vuillet, Mikaël Bach, Michaël Bertrand, Corentin Lebrat.

Sprawdzenie reguł: Judith Brustlein

Podziękowania:

Cały zespół „noszących-sombrero” chciałby podziękować Efpé aka ArdenteBoy, Royowi, Svenowi, Jefowi, Brigitte, Romainowi, Alexandre'owi, założdce PEL (Shady, Clément, François & Benoît).



7 Cudów Świata jest grą REPOS PRODUCTION. © REPOS PRODUCTION 2014. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. GRA TYLKO DO UŻYTKU PRYWATNEGO.
Tél. +32 471 95 41 32 • 22, Rue des comédiens • 1000 Bruxelles • Belgique • www.rprod.com
Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o., ul. Matejki 6 • 80-232 Gdańsk

REPOS
PRODUCTION

