



Moje Miasto

Gra kościana

Dla 1–6 budowniczych od 10 lat

CEL GRY

Rozwijaj swoje miasto przez 12 różnorodnych epizodów w *Grze kościanej Moje miasto!* Kampania składa się z 4 rozdziałów, podzielonych kolejno na 3 powiązane tematycznie epizody. Sugerujemy, aby rozgrywać epizody w podanej kolejności. Gracze odnoszą zwycięstwa nie tylko w pojedynczych epizodach, ale też w całych rozdziałach, a na końcu wyłoniony zostanie zwycięzca całej kampanii! Oczywiście każdy epizod można rozegrać także niezależnie od pozostałych.

ELEMENTY GRY

1 gruby notes ze 192 arkuszami epizodów
(dwustronnie zadrukowany)

3 specjalne kości



Każdy gracz będzie potrzebował też czegoś do pisania.

Wskazówka: Używając ołówek, łatwiej będzie wam poprawić swoje błędy!



Uwaga: W pudełku znajduje się wystarczająco dużo arkuszy, aby móc wielokrotnie rozegrać każdy epizod, każdy rozdział, a nawet całą kampanię. Być może któryś rozdział lub scenariusz spodoba się wam na tyle, że będziecie chcieli rozgrywać go raz po raz. Przykładowo epizody 3, 6 i 12 można połączyć w ciekawą minikampanię.

Gra solo

Moje miasto: Gra kościana to także prawdziwe wyzwanie dla graczy solo. Niektóre zasady nie działają podczas gry solo , zaś inne odnoszą się tylko do niej . Są one oznaczone odpowiednimi symbolami. Na stronie 12 tej instrukcji znajduje się tabela osiągnięć, która pozwoli ci ocenić twój wynik!

PRZEBIEG GRY

Każdy gracz otrzymuje arkusz tego samego epizodu i kładzie go przed sobą. Rozpocznijcie od epizodu 1. Trzy kości umieść w zasięgu wszystkich graczy. Każdy epizod składa się z serii rund. Na początku każdej rundy dowolny z graczy rzuca 3 kośćmi – ich wynik wskazuje kształt i typ budynku, który należy narysować. Wynik odnosi się do wszystkich graczy.

Kształty i typy budynków

Kształty budynków: Dwie **niebieskie kości** przedstawiają części budynku. Natychmiast po rzucie należy ułożyć kości tak, aby znajdujące się na nich szare półkola stworzyły koło. Otrzymany kształt to kształt budynku, który należy narysować.



Budynek można odwrócić w dowolną stronę:



Możesz również zbudować jego lustrzane odbicie:



Jeśli na którejś kości wypadła pusta ścianka lub symbol cyrkla, należy zbudować budynek pokazany na drugiej kości.

|| *Wskazówka: Cyrkiel ma znaczenie dopiero od epizodu 4.*



Typ budynku: **Biała kość** przedstawia typ budynku, który należy narysować.



Zamalowany =
Budynek mieszkalny



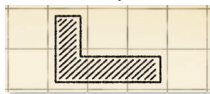
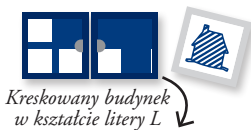
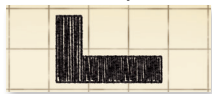
Kreskowany =
Budynek przemysłowy



Przekreślony =
Budynek publiczny

Zasady budowy

Rzut kośćmi na początku rundy określa kształt i typ nowego budynku. Wszyscy gracze równocześnie rysują ten budynek na swoich arkuszach.



Obowiązują następujące zasady:

- 🏠 Budynek musi w całości zmieścić się na polach arkusza. Żaden budynek nie może wychodzić poza wyznaczony obszar.
- 🏠 Możesz budować na polach z **drzewami i skałami**. Lepiej jednak unikać budowania na drzewach, jeśli to możliwe, ponieważ na koniec każdego epizodu otrzymasz punkty za widoczne drzewa. Warto z kolei budować na skałach, ponieważ stracisz punkty, jeśli będą widoczne.
- 🏠 Nie możesz budować na polach **gór i lasu**.
- 🏠 Budynek **nie może przechodzić przez rzekę** – wszystkie jego części muszą znajdować się po jednej stronie rzeki.
- 🏠 **Pierwszy** budynek, który rysujesz na swoim arkuszu, musi przylegać **do rzeki** przynajmniej jednym bokiem.
- 🏠 Wszystkie kolejne budynki muszą zostać narysowane tak, aby **sąsiadowały z już istniejącym budynkiem** przynajmniej jednym bokiem. Budynki sąsiadują ze sobą, nawet jeśli przepływa między nimi rzeka.
- 🏠 Budynki **nie mogą nachodzić** na narysowane wcześniej budynki.
- 🏠 Po przerzuceniu kości **nie można już zmieniać** narysowanego budynku.
- 🏠 **Pasowanie:** Jeśli **nie możesz lub nie chcesz narysować budynku**, ogłoś to i zakreśl pierwsze od lewej puste pole rzędu „Niepostawienie budynku”. Jeśli zakreśliłeś już wszystkie 6 pól, nie możesz spasować. Jeśli mimo to nie możesz lub nie chcesz zbudować budynku, gra się dla ciebie kończy.
- 🏠 **Zakończenie udziału w epizodzie:** Na początku każdej rundy, **po rzucie kośćmi** możesz zdecydować, że chcesz zakończyć swój udział w danym epizodzie. Nie musisz zakreślać pola za niepostawienie budynku, ale nie możesz już wybudować żadnych kolejnych budynków.

Opisane na poprzedniej stronie zasady mogą się zmieniać w poszczególnych epizodach, zgodnie z opisem.

Ważne: Zawsze rysuj budynki **wewnątrz** kwadratów, a nie wzdłuż wydrukowanych linii. Dzięki temu łatwiej będzie zobaczyć, gdzie kończy się jeden budynek, a zaczyna drugi (patrz ilustracja poniżej).

KONIEC EPIZODU

Epizod kończy się, gdy wszyscy gracze zakończą swój udział. Następnie należy policzyć punkty.

Punktacja

Spasowanie: Otrzymujesz punkty ujemne za niepostawienie budynku w liczbie równej wartości znajdującej się pod ostatnim zakreślonym polem (najbardziej po prawej). Wpisz te punkty w rubryce na końcu rzędu.

Niepostawienie budynku ●

● ● ● ● ○ ○ **-5**
-1 -2 -3 -5 -7 -10

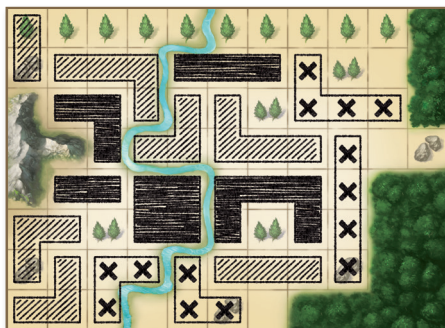
Drzewa: Za każde drzewo, którego **nie zabudowałeś**, otrzymujesz **1 punkt**. Wpisz te punkty w rubryce na końcu rzędu.

Skały: Za każdą skałę, której **nie zabudowałeś**, otrzymujesz **1 punkt ujemny**. Wpisz te punkty w rubryce na końcu rzędu.

Puste pola: Za każde pole, którego **nie zabudowałeś**, otrzymujesz **1 punkt ujemny**. Wpisz te punkty w rubryce na końcu rzędu.

Uwaga: Pola z drzewami lub skałami nie liczą się jako puste pola.

Przykład:

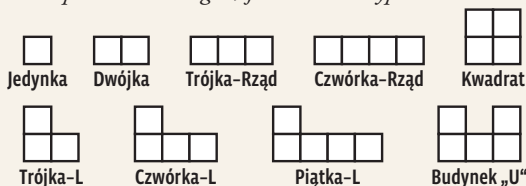


Drzewo +1	+17
Skała -1	- 2
Puste pole -1	- 4

Wygranie epizodu

- Na koniec policz wszystkie swoje punkty i wpisz ich sumę w rubryce na dole twojego arkusza. Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa dany epizod.
- Na arkuszu ostatniego epizodu w każdym rozdziale możesz zsumować punkty z dwóch poprzednich epizodów, aby obliczyć łączny wynik za cały rozdział. Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa dany rozdział.
- Podczas gry solo możesz sprawdzić, jak dobrze ci poszło w każdym rozdziale, przy pomocy tabeli znajdującej się na stronie 11 tej instrukcji.

Wskazówka: Aby upewnić się, że wszyscy rysują prawidłowy budynek, warto po każdym rzucie powiedzieć na głos, jaki kształt i typ ma mieć nowy budynek.



Różne kształty mają różne prawdopodobieństwo wypadnięcia:
Budynki „trójka-L” i „dwójka” statystycznie będą wypadać najczęściej, a przydatna „jedyńka” rzadziej. Jeszcze rzadziej wypadają duże budynki – jednak ze względu na ich różnorodność nie należy ich lekceważyć!

NASTĘPNE EPIZODY

Z każdym kolejnym epizodem w grze pojawią się nowe zasady. Są one opisane poniżej i należy je przeczytać przed rozegranie każdego nowego epizodu.

Rozdział 1: Nowy świat

Epizod 1

Jako pierwsi osadnicy dotarliście na nowy ląd i rozpoczęliście wznoszenie swoich budynków wzdłuż brzegów rzeki. Wkrótce cały teren między górami a lasem stanie się twoją osadą.

Ten epizod korzysta z podstawowych zasad, opisanych wcześniej na stronach 2-4. Możecie od razu rozpocząć grę.

Epizod 2

Po postawieniu pierwszych budynków mieszkańcy waszej wioski uzgodnili wspólny plan działania. Powstają teraz uporządkowane dzielnice.

Grupy budynków: Od epizodu 2 otrzymujesz dodatkowe punkty za każdy z 3 typów budynków (zamalowany, kreskowany i przekreślony) na koniec epizodu. Każdy gracz sprawdza dla każdego typu budynków swoją największą grupę sąsiadujących budynków tego samego typu. Otrzymujesz tyle punktów, ile budynków jest w danej grupie, dlatego warto budować obok siebie jak najwięcej budynków tego samego typu.

Ciąg dalszy przykładu ze strony 4:

Za budynki mieszkalne (zamalowane) gracz otrzymuje 4 punkty. Za budynki przemysłowe (kreskowane) również otrzymuje 4 punkty, a za budynki publiczne (przekreślone) 2 punkty.

Wskazówka: Od epizodu 2 znacie już wszystkie podstawowe zasady.

Dla większej przejrzystości zostały one wyróżnione na arkuszach.

Niepostawienie budynku ●

Drzewo +1

Skała -1

Puste pole -1

Liczba budynków w największej grupie każdego typu budynków ■ ▨ ⊗ :

Epizod 3

Wasza społeczność wciąż się rozwija. Aby zapewnić sobie stały dostęp do czystej wody, we wschodniej części osady wykopano studnię. Warto, aby mogło z niej korzystać jak najwięcej budynków.



Studnia: Otrzymujesz 4 dodatkowe punkty, jeśli uda ci się wybudować 4 budynki sąsiadująco z twoją studnią. Typy danych budynków nie mają znaczenia. Możesz zabudować swoją studnię, jednak nie otrzymasz wtedy za nią żadnych punktów.

Przykład:

Z tą studnią sąsiadują 4 budynki.

Wskazówka: Pojawiające się w rozdziale 2 kościoły również liczą się jako budynki.



Rozdział 2: Kościoły

Epizod 4

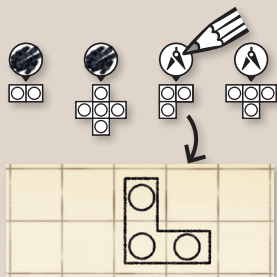
Wraz z nowymi osadnikami pojawiają się potrzeba posiadania kościoła. Budowniczzy mają bardzo dokładne wyobrażenie, jak powinny wyglądać świątynie.

Twoje miasto rozwija się coraz bardziej, musisz więc przemyśleć, gdzie wybudujesz kościoły, ponieważ miejsce na twoim arkuszu jest ograniczone.

Kościoły: Od epizodu 4 ścianka kości z symbolem cyrkla ma specjalne znaczenie. Kiedy wypadnie cyrkiel, należy zignorować dwie pozostałe kości i zamiast tego wybudować kościół. Dodatkowo każdy gracz zakreśla następne wolne pole w rzędzie „Wybuduj kościoły” w kolejności przedstawionej na dole swojego arkusza. Następnie rysuje kościół w kształcie pokazanym poniżej. Jeśli zostały już zakreślone wszystkie pola cyrkla na arkuszu, do końca epizodu symbol cyrkla nie ma żadnego znaczenia. Zamiast tego gracze rysują wtedy budynek wskazany przez dwie pozostałe kości.

Wszyscy budujecie ten sam kościół. W każdej chwili możesz sprawdzić, jakie kościoły pozostały jeszcze do wybudowania w tym epizodzie, aby zaplanować dla nich miejsce. Tak jak w przypadku innych budynków, kościoły również mogą zostać narysowane jako lustrzane odbicie kształtu. Budynki kościołów należy oznaczyć kółkami.

Niepostawienie kościoła ●●



Wskazówka: Jeśli masz kredkę lub kolorowy długopis, możesz oznaczyć przy ich pomocy kościoły, aby wyróżniały się spośród innych typów budynków.

Ważne: Jeśli spaszujesz podczas budowy kościoła, musisz zakreślić **dwa** pola w rzędzie „Niepostawienie budynku”.

Epizod 5

Kościóły mają coraz większe wpływy w waszej społeczności. Różne grupy osadników chcą wybudować się jak najbliżej nich, aby ich prośby zostały wysłuchane.

Punkty za kościół: Jeśli budynki należące do wszystkich 3 typów budynków sąsiadują z kościołem przynajmniej jednym bokiem, otrzymujesz 3 punkty za dany kościół.



Wskazówka: W epizodach 4 i 5 na arkuszach znajdują się 2 studnie. Za każdą z nich możesz otrzymać 4 dodatkowe punkty.

Epizod 6

Zajmowanie przez kościoły coraz większej powierzchni miasta powoduje, że inne grupy osadników również starają się zagarnąć dla siebie jak największy obszar.

Początek przy kościele: Wydrukowany na arkuszu budynek kościoła liczy się jako pierwszy budynek, dlatego twój następny budynek musi z nim sąsiadować. Ten kościół również zapewnia ci 3 punkty, jeśli uda ci się wybudować sąsiadująco z nim budynki należące do wszystkich 3 typów.

Wskazówka: Ponieważ wydrukowany kościół liczy się jako twój pierwszy budynek, możesz rysować kolejne budynki po każdej jego stronie.



Ważne: W tym epizodzie nie można „spasować”. Wszystkie budynki **muszą** zostać postawione. Jeśli nie chcesz lub nie możesz postawić budynku, ten epizod kończy się dla ciebie.

Rozdział 3: Wyzwania

Worki pieniędzy: W epizodach rozdziału 3 oprócz punktów możesz zdobywać również worki pieniędzy. Gracze posiadający na koniec tego rozdziału największą i drugą największą liczbą worków pieniędzy otrzymają odpowiednio 20 i 10 dodatkowych punktów. Podczas każdego epizodu zakreślaj zdobyte worki pieniędzy. Na końcu każdego epizodu należy przenieść zebrane worki do wyznaczonej rubryki i zakreślić je również tam.

Wskazówka: W tym epizodzie chcesz jako pierwszy wykonać pewne zadania. Czasem warto, aby przeciwnicy nie wiedzieli, gdzie budujesz swój nowy budynek. W takiej sytuacji wolno ci zastonić ręką swój arkusz podczas rysowania budynku i odstąpić go dopiero, gdy wszyscy skończą rysować swoje.

Epizod 7

Nieustająca ulewa powoduje, że rzeka wylewa i zalewa okoliczne równiny. Górskie płaskowyzę oraz tartak w lesie mogą zapewnić bezpieczeństwo przed powodzią. Ze względu na podmokły teren możliwa jest budowa jedynie mniejszych kościołów.



Początek przy tartaku: Wydrukowany tartak w prawym dolnym rogu twojego arkusza to twój początkowy budynek. Pierwszy budynek, który narysujesz, musi z nim sąsiadować.

Wskazówka: Podobnie jak w epizodzie 6, możesz budować kolejne budynki po dowolnej stronie tartaku.



Płaskowyzę: Znajdujące się obok gór 4 płaskowyzę mają teraz wyjątkowe znaczenie. Pierwszy gracz, który zabuduje wszystkie 4 płaskowyzę, otrzymuje 5 punktów. Jeśli kilku graczy dokona tego w tej samej rundzie, wszyscy otrzymują po 5 punktów.

Jeśli na koniec epizodu masz zabudowane wszystkie 4 płaskowyzę, otrzymujesz 1 worek pieniędzy. Pusty płaskowyz, tak jak każde inne puste pole, jest wart 1 punkt ujemny na koniec epizodu.

Nagroda za „niespasowanie”: W rozdziale 3 obowiązuje dodatkowa zasada: gracz, który nie spasował podczas epizodu i tym samym nie zakreślił żadnego pola w rzędzie „Niepostawienie budynku”, otrzymuje 1 worek pieniędzy.

Uwaga: Budynki znajdujące się po dwóch stronach pól szerokiej rzeki nie sąsiadują ze sobą, jeśli rozdziela je rzeka.

Epizod 8

Po powodzi udaje się przeznaczyć dwa obszary leśne na odbudowę miasta. Pozyskane w ten sposób drzewo pozwoli na wzniesienie ostatnich kościołów.

Pola lasu: Od tej pory możesz zabudowywać także pola lasu. Pierwszy gracz, który zabuduje wszystkie 9 pól lasu, otrzymuje 5 punktów. Jeśli kilku graczy dokona tego w tej samej rundzie, wszyscy otrzymują po 5 punktów. Jeśli na koniec epizodu masz zabudowane wszystkie 9 pól lasu, otrzymujesz 1 worek pieniędzy. Puste pole lasu, tak jak każde inne puste pole, jest warte 1 punkt ujemny na koniec epizodu.

Epizod 9

Złoto! Powódź wymyła spore pokłady ziemi i na obrzeżach waszego miasta znaleziono drogie grudki. Wieść szybko się rozchodzi i zaczyna się gorączka złota...



Pola złota: Na arkuszu znajduje się 5 pól złota. Pierwszy gracz, który zabuduje wszystkie 5 pól złota, otrzymuje 5 punktów. Jeśli kilku graczy dokona tego w tej samej rundzie, wszyscy otrzymują po 5 punktów. Jeśli na koniec epizodu masz zabudowane wszystkie 5 pól złota, otrzymujesz 2 worki pieniędzy. Puste pola złota nie przynoszą jednak żadnych punktów ujemnych na koniec epizodu.

Uwaga: W epizodzie 9 symbol cyrkla na kościach nie ma żadnego specjalnego znaczenia, dlatego należy postawić budynek pokazany na dwóch pozostałych kościach. Epizod jest dzięki temu prostszy, ponieważ pojawia się więcej małych budynków.

Dodatkowa punktacja w rozdziale 3: Podczas ustalania zwycięzcy rozdziału 3 należy wziąć pod uwagę nie tylko punkty z 3 epizodów, ale również punkty za worki pieniędzy. W tym celu należy najpierw przenieść zebrane przez siebie worki pieniędzy ze wszystkich 3 epizodów. Gracz, który zakreślił największą liczbę worków pieniędzy, otrzymuje 20 punktów, a gracz (lub gracze) na drugim miejscu 10 punktów. Pozostali gracze nie otrzymują żadnych punktów za worki pieniędzy.

W grze solo, jeśli gracz zakreślił 7-9 worków pieniędzy, otrzymuje 20 punktów, a jeśli zebrał 6 worków – 10 punktów. Jeśli zebrał mniej worków pieniędzy, nie otrzymuje żadnych dodatkowych punktów.

Rozdział 4: Bandyci

Epizod 10

Gorączka złota osiąga swój szczyt, ale niestety przyciąga do okolicy bandytów. Aby ochronić swoje miasto, musicie ich aresztować.



Bandyci: Nie możesz zabudować bandyty, ale zamiast tego musisz go otoczyć. Aby to zrobić, należy zabudować wszystkie pola sąsiadujące z bandytą. Kiedy ci się to uda, przekreśl otoczonego bandytę. Na koniec epizodu każdy nieprzekreślony bandyta jest wart 3 punkty ujemne. Dodatkowo na koniec epizodu musisz przenieść wszystkich nieotoczonych bandytów do następnego epizodu (czyli z epizodu 10 do 11, a jeśli nadal nie zostaną otoczeni – z epizodu 11 do 12).

Aby przenieść bandytę, po prostu narysuj go na tym samym polu na arkuszu następnego epizodu.



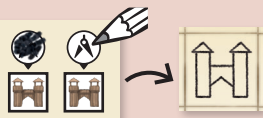
Epizod 11

Bandyci coraz bardziej zagrażają miastu. Aby ich otoczyć, musisz dobrze rozplanować dzielnice i wybudować fortece w kluczowych miejscach.



Fortece: Od epizodu 11 symbol **cyrkla** znowu ma specjalne znaczenie. Kiedy wypadnie cyrkiel, należy zignorować dwie pozostałe kości i zamiast tego wybudować fortecę. Aby to zrobić, każdy gracz zakreśla następne wolne pole w rzędzie „Wybuduj w dowolnym miejscu fortecę” na dole swojego arkusza i rysuje fortecę.

Wybuduj w dowolnym miejscu fortecę
(nie musi sąsiadować z budynkiem)



Jeśli zostały już zakreślone wszystkie pola cyrkla na arkuszu, do końca epizodu symbol cyrkla nie ma żadnego znaczenia. Zamiast tego gracze rysują wtedy budynek wskazany przez dwie pozostałe kości.

Fortece **muszą** zostać wybudowane. Należy postawić je na polu, na którym nie znajduje się żaden budynek ani bandyta. Możesz wybudować fortecę na polu ze skałą lub drzewem. Forteca nie musi sąsiadować z wybudowanym wcześniej budynkiem, ale możesz kontynuować swoją grę od fortecy. Może więc się zdarzyć, że nie wszystkie twoje budynki będą ze sobą połączone. W ten sposób można łatwiej zbliżyć się do bandytów i ich otoczyć.

Pełne grupy: Stwórz pełną grupę budynków danego typu poprzez stworzenie **jednej grupy sąsiadujących** ze sobą **wszystkich** budynków danego typu. Każdy typ budynków jest liczony osobno i można za niego otrzymać 3 punkty. Jeśli nie został wybudowany żaden budynek danego typu, gracz nie otrzymuje za niego żadnych punktów.

Epizod 12

W mieście pozostało jeszcze kilku bandytów. Mimo to kontynuujesz swoje dążenia w doprowadzeniu swojego miasta do świetlanej przyszłości.

Ostatni epizod oferuje wiele możliwości na zdobycie dodatkowych punktów. Uda ci się to, jeśli: postawisz wszystkie budynki, pozostawisz widoczne wszystkie drzewa, zabudujesz wszystkie skały i nie będziesz mieć żadnych pustych pól. *Przykładowo, jeśli uda ci się nie zabudować żadnego drzewa, otrzymasz 20 punktów zamiast standardowych 14.*

Każda pełna grupa jest teraz warta 6 punktów. Jednocześnie każdy bandyta, który na koniec ostatniego epizodu nie jest otoczony, jest wart 6 punktów ujemnych.

Tabela osiągnięć do gry solo

Tytuł / Punkty	Rozdział 1	Rozdział 2	Rozdział 3	Rozdział 4	Łącznie
Włóczęga	0 – 9	0 – 9	0 – 19	0 – 39	0 – 79
Pustelnik	10 – 17	10 – 17	20 – 27	40 – 49	80 – 109
Parobek	18 – 25	18 – 25	28 – 35	50 – 59	110 – 139
Czeladnik	26 – 33	26 – 33	36 – 43	60 – 69	140 – 169
Majster	34 – 41	34 – 41	44 – 51	70 – 79	170 – 199
Inspektor budowlany	42 – 49	42 – 49	52 – 59	80 – 89	200 – 229
Radny miejski	50 – 59	50 – 59	60 – 69	90 – 104	230 – 259
Burmistrz	60 – 69	60 – 69	70 – 79	105 – 119	260 – 299
Honorowy obywatel	70+	70+	80+	120+	300+



Autor gry, Reiner Knizia, urodził się w 1957 roku w Monachium w Niemczech. Posiada doktorat z matematyki i wydał liczne gry zarówno w Niemczech, jak i poza nimi. Jego największym osiągnięciem, nie licząc czterokrotnego zdobycia Deutscher Spielpreis (niemiecka Gra roku), było wygranie w 2008 prestiżowej nagrody Spiel des Jahres za grę *Keltis*, wydaną przez wydawnictwo Kosmos. Autor specjalizuje się w grach łączących proste zasady i mnogość strategii. Po otrzymaniu nominacji do Spiel des Jahres przez grę *Moje miasto* postanowił stworzyć opartą na niej grę kościaną, stawiającą przed graczami podobne wyzwania, ale w kompaktowej formie.

Autor dziękuje wszystkim, którzy wzięli udział w testach gry, doskonaleniu zasad i tworzeniu gry. Ostatecznemu kształtowi gry w szczególności przysłużyli się: Sebastian Bleasdale, Jens Jahnke, Simon Kane, Andi Stamer, Jennifer Sorensen, Britta Stöckmann, Michael Wang, Annkatrin Wernstedt, Stefan Willkofer i Peter Wimmer.

Redakcja: Wolfgang Lüdtko

Wsparcie redakcyjne: Peter Neugebauer

Rozwój techniczny produktu: Monika Schall

Ilustracje: Michael Menzel

Grafiki: Michaela Kienle / Fine Tuning

Tłumaczenie: Aleksandra Miszta-Mars

Korekta: Łukasz Chelmecki, Łukasz Tkaczyk

Wersja polska: Galakta

© 2022 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart, Niemcy

info@kosmos.de, kosmos.de



GALAKTA

ul. Łągiewnicka 39

30-417 Kraków

www.Galakta.pl

Art.-Nr. 682385

Wszystkie prawa zastrzeżone.

WYPRODUKOWANE W NIEMCZECH.