

PRZYGODY ROBINHOODA

PODSUMOWANIE ZASAD

WAŻNE:

Ta broszura to jedynie podsumowanie zasad, a nie instrukcja. **Nie** czytajcie jej przed rozegraniem pierwszej gry!

Jeśli gracie **po raz pierwszy**, przeczytajcie **arkusz wprowadzający** i zastosujcie się do zawartych w nim poleceń. Dzięki niemu w ciągu kilku minut rozpoczniecie **waszą pierwszą przygodę!**



Elementy gry



5 figurek Robin Hooda



5 figurek Lady Marion



5 figurek Małego Johna



5 figurek Willa Szkarłatnego



3 figurki Guya z Gisbourne



1 kruk



1 figurka specjalna



1 plansza
(8 części w etui)



1 księga



1 worek



12 klepsydr



10 drewnianych dysków



1 figurka barda



1 strzała



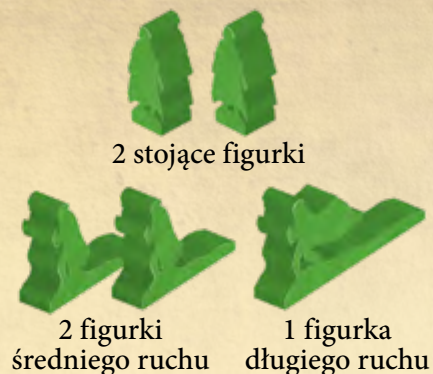
40 60 6 6 6 6 6
130 drewnianych kostek

Poruszanie się i plansza

Figurki

Każdy gracz posiada łącznie 5 figurek: 2 stojące i 3 ruchu.
Figurki ruchu dzielą się na 2 figurki średniego i 1 długiego ruchu.

Gracz może poruszać się po planszy, **ustawiając swoje figurki w linii**. Nie musi wykorzystać wszystkich swoich figurek, ale na końcu zawsze musi znaleźć się jego druga stojąca figurka.

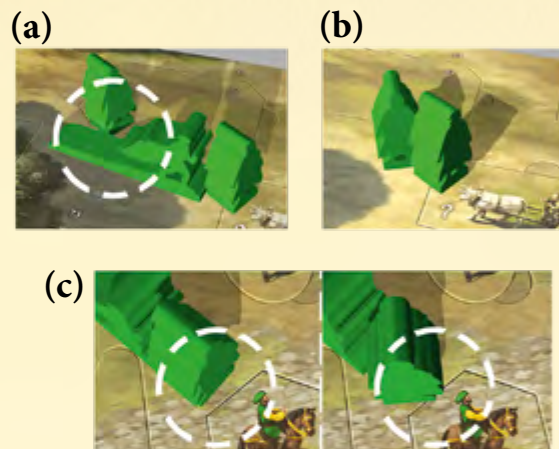


Uwaga: Ponieważ gracze razem, a nie przeciwko sobie, figurki mogą na siebie lekko zachodzić podczas ustawiania ich. Sami zdecydуйте, jak dokładni chcecie być podczas ustalania swojego ruchu.

(a) Figurki ruchu mogą nachodzić na inne figurki, jeśli w przeciwnym razie poruszyłyby się zbyt daleko. Ważne jedynie, aby figurki się dotykały.

(b) Jeśli chcesz poruszyć się o bardzo małą odległość, nie musisz używać figurki ruchu. Zamiast tego po prostu umieść swoją drugą stojącą figurkę tak, aby dotykała pierwszej.

(c) Wolno ci ustawić swoją stojącą figurkę pod skosem, aby sięgała trochę dalej.



Nie wolno ci poruszać się przez drzewa, skały, domy, mury zamku, rzekę, wodospad, powozy, przedmioty, zwierzęta ani ludzi.



Uwaga: Dotyczy to również drzew lub domów, w przypadku których mogłoby się wydawać, że poruszacie się „za nimi”. Zewnętrzne krawędzie domu lub drzewa liczą się jako ich granica!



Wyjątkowa sytuacja 1: Podczas rozgrywki gracze mogą ściąć drzewo. Możecie w normalny sposób poruszać się przez ten **pień drzewa**. Pień drzewa **nie jest przeszkodą** również dla Guya z Gisbourne.

Wyjątkowa sytuacja 2: Kałuże w lesie również **nie są przeszkodami**.



Polany

Przykłady polan:

Ważne: „Polana” oznacza także jasne obszary na zamku lub w wiosce.



Skakanie (po leśnych mostach)

Podczas jednej z przygód w grze pojawią się leśne mosty. Gracze mogą:

(a) **skoczyć** z jednego leśnego mostu na drugi, lub (b) **zeskoczyć** z leśnego mostu na ziemię, lub (c) **wskoczyć** z ziemi na leśny most.

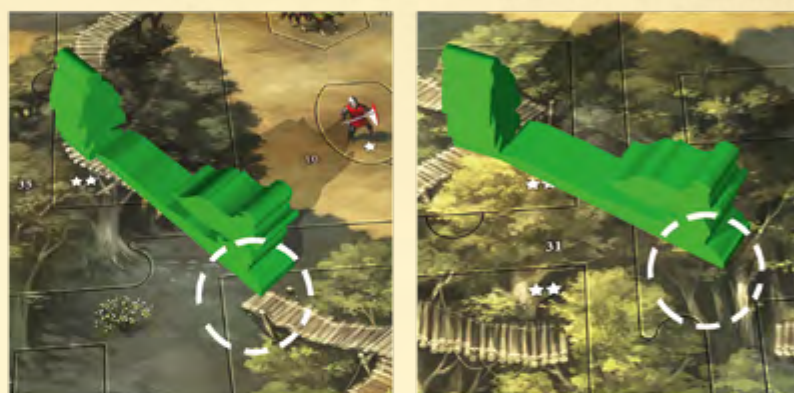


(d) Ten skok jest prawidłowy, ponieważ figurka ruchu dotknie czegoś, na czym może stać (ziemi lub leśnego mostu).

Gracz może wtedy postawić swoją kolejną figurkę ruchu odpowiednio na ziemi **lub** leśnym moście.

(e) Ten skok jest **nieprawidłowy**, ponieważ ruch figurki zakończy się w miejscu, na którym nie może stać.

Uwaga: Jeśli gracz stoi na leśnym moście, **strażnicy ani Guy z Gisbourne nie mogą go zobaczyć.**



(d)

(e)

(a)

(b)

Pieczenie

Pieczenie są używane na kilka sposobów, które zostały opisane w konkretnych przygodach.

Przykład (a): Nadzieja spada o 1. Strażnicy 1 i 12 oraz arystokraci 14, 18 i 20 zostają odwróceny, jeśli nie ma na nich klepsydry. **Ważne:** w ten sposób strażnicy i arystokraci mogą się pojawiać lub znikać.

Przykład (b): Strażnicy 10 i 4, arystokraci 17 i 20 oraz powóz 22 zostają odwróceny.

Wyjątek „brak pieczęci w worku”: W mało prawdopodobnej sytuacji, gdy gracze mają dobrać z worka pieczęć, ale wszystkie 8 pieczęci zostało już dobranych, należy wrzucić do worka wszystkie dobrane wcześniej pieczęcie z wyjątkiem dwóch pieczęci wskazujących powozy (ośmiokątny symbol z numerem 22 lub 24). Następnie dobierają 1 pieczęć z worka i stosują jej efekty.



Wstęga nadziei i Złe zakończenie

Na początku każdej przygody gracze umieszczają figurkę barda na określonym polu na wstędze nadziei. Jeśli bard dotarł do 0, podczas rozpatrywania kroku 6 czerwonych mrocznych wydarzeń jest usuwana dodatkowa klepsydra.

Uwaga: Nadzieja nigdy nie może spaść poniżej 0. Jeśli nadzieja miałaby spaść niżej, należy zignorować dodatkowe kroki.

Jeśli na Złym zakończeniu nie ma żadnych klepsydr, gracze natychmiast przegrywają przygodę i muszą przeczytać na **stronie 213**, jak kończy się historia.

Ważne: Ponieważ na stronie 213 zostało również wyjaśnione, w jaki sposób kontynuować rozgrywkę, gracze będą musieli przeczytać tę stronę za każdym razem, gdy przegrywają.



Jak zaczynają się przygody Robin Hooda?

Przygody Robin Hooda składają się z **serii przygód**, tworzących jedną historię. W każdej przygodzie poznają nowe zasady, dlatego ważne jest, aby rozgrywać je we właściwej kolejności. **Pierwszą rozgrywkę** gracze rozpoczynają przy pomocy **arkusza wprowadzającego**, który przeprowadzi ich przez przygotowanie gry i podstawowe zasady. Na końcu każdej przygody gracze dowiadują się, od którego miejsca powinni rozpocząć grę następnym razem. Wskazane strony oznaczają się dwoma wstążkami księgi.



Tury i akcje

W każdej rundzie gracze dobierają pojedynczo wszystkie dyski z worka. Układają je w stosie na kole młyńskim (w prawym dolnym rogu planszy). Kolor dobranego dysku wskazuje, czyja tura teraz nastąpi.



Następuje tura Robin Hooda.



Następuje tura Lady Marion.



Następuje tura Małego Johna.



Następuje tura Willa Szkarłatnego.



Każdy gracz wykonuje 1 turę (razem decydujecie o kolejności).



Należy zastosować efekty „czerwonych” mrocznych wydarzeń.



Należy zastosować efekty „fioletowych” mrocznych wydarzeń.
Uwaga: Drugi fioletowy dysk wchodzi do gry dopiero później, gdy powie o tym księga.



Jeden dowolny gracz może wykonać turę (razem decydujecie kto).
Uwaga: Drugi szary dysk wchodzi do gry dopiero później, gdy powie o tym księga.

Przebieg tury:

1. Ruch

Gracz ustawia swoje figurki w linii.

Uwaga: Gracz może zdecydować, że nie wykonuje ruchu i zostaje w miejscu. Jeśli gracz zostanie pojmany przez strażnika, **nie może** się poruszyć.



2. Oszczędzanie siły

Jeśli gracz zdecydował się nie używać podczas ruchu swojej figurki długiego ruchu, może wrzucić do worka 1 białą kostkę.

Uwaga: Jeśli gracz nie wykonał ruchu (nie chciał lub jest pojmany), nie wykorzystuje swojej figurki długiego ruchu. Dlatego również wtedy oszczędza siły i może wrzucić do worka 1 białą kostkę.

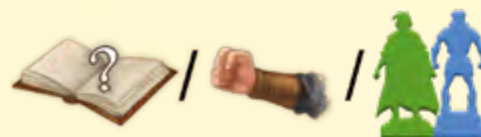


3. Wykonanie 1 (!) z 3 dostępnych akcji

Gracz może wykonać 1 z akcji: badanie, walkę lub przekazanie przedmiotów.

Wykonanie każdej z akcji jest uzależnione od tego, **gdzie stoi gracz:**

- Gracz może **z badać kafelki ze znakiem zapytania**, tylko jeśli go dotyka.
- Gracz może **walczyć z przeciwnikiem**, tylko jeśli dotyka jego **kafelka**.
- Gracz może **przekazać przedmiot**, tylko jeśli dotyka **figurki swojego kompana**.



Uwaga 1: Nawet jeśli gracz stoi tak, że dotyka dwóch kafelków ze znakiem zapytania, w swojej turze może wykonać tylko 1 akcję, czyli zbadać tylko **1 z 2** kafelków.

Uwaga 2: Nawet jeśli gracz stoi tak, że dotyka kafelka ze znakiem zapytania i jednocześnie byłby w stanie walczyć ze strażnikiem przy pomocy łuku, w swojej turze może wykonać tylko 1 akcję, czyli **albo** akcję walki, **albo** badania.

1. Akcja badania

Jeśli stojąca figurka gracza dotyka kafelka (lub wgłębienia na planszy) ze znakiem zapytania, może go zbadać. Na takich kafelkach widać mały numer: wskazuje on numer strony w księdze. Jeden z **kompanów** odnajduje daną stronę i czyta graczowi, co dzieje się, gdy bada kafelek.



Ważne: Nie można zbadać kafelka, na którym nie ma znaku zapytania! Podczas badania kafelka gracze muszą wiedzieć, którą przygodę obecnie rozgrywają, ponieważ zostaną przekierowani na odpowiednią stronę książki.

Uwaga: Po tym, jak kafelek zostanie zbadany, często (nie zawsze) należy go odwrócić. Następnie umieść swoją stojącą figurkę w tym samym miejscu, odwróconą w tę samą stronę co wcześniej (na tyle dokładnie, na ile to możliwe).

2. Akcja walki

Aby walczyć z przeciwnikiem i mieć szansę go pokonać, gracz musi dotykać kafelka przeciwnika swoją stojącą figurką (chyba że przeciwnik to strażnik, a gracz posiada łuk).



Następnie gracz dobiera z worka do 3 kostek, jedna po drugiej. Jeśli dobierze tylko fioletowe kostki, niestety nie pokonał przeciwnika. Nic więcej się nie dzieje. Gracz może spróbować ponownie podczas swojej następnej tury. Jeśli dobierze białą kostkę, przeciwnik zostaje pokonany i gracz natychmiast przerywa dobieranie kostek.

Dobre kostki NIGDY (!) nie wracają do worka – zawsze należy je odłożyć do puli wszystkich drewnianych elementów. Gdy przeciwnik został pokonany, odwróć jego kafelek. W przypadku strażnika i arystokraty, pod kafelkiem zobaczysz swoją nagrodę.

Ważne: Jeśli strażnik lub arystokrata na planszy zostanie zakryty, umieśćcie na nim dodatkowo 1 drewnianą klepsydę – tak aby nie wrócił zbyt szybko! Gracz umieszcza swoją figurkę z powrotem tak, aby nadal dotykała kafelka.

Walka ze specjalnymi przeciwnikami

Podczas walki z niektórymi przeciwnikami gracz musi dobrać z worka więcej niż 1 białą kostkę, aby ich pokonać.

Uwaga: Podczas akcji walki gracz może przerwać dobieranie kostek, jeśli uważa, że nie ma już szansy na dobranie wymaganej liczby białych kostek. Nagroda za pokonanie specjalnego przeciwnika jest określona w konkretnej przygodzie.

Walka przy pomocy łuku

Jeśli gracz posiada przedmiot łuk, może umieścić drewnianą strzałę u podstawy swojej stojącej figurki (a). Jeśli jej czubek dotknie kafelka strażnika, możesz wykonać akcję walki również na odległość. Łuku można używać tylko przeciwko strażnikom! Strzała może zostać również umieszczona częściowo za figurką, jeśli gracz stoi za blisko strażnika (b).



Wyjątkowa sytuacja: Jeśli Robin został pojmany i ma łuk, nadal może go użyć i – korzystając przy tym ze swojej zdolności specjalnej – spróbować pokonać strażnika.

3. Akcja przekazywania przedmiotów

Jeśli stojąca figurka gracza dotyka stojącej figurki innego gracza, mogą wymienić się przedmiotami. Oznacza to, że jeden gracz zabiera kostkę w swoim kolorze z obrazka danego przedmiotu, a inny gracz umieszcza tam kostkę w swoim kolorze. Jest to normalna akcja, co oznacza, że gracz ją wykonujący nie może przeprowadzić w tej samej turze walki lub badania.





„Czerwone” mroczne wydarzenia

„Czerwone” mroczne wydarzenia są aktywowane, gdy z worka zostanie dobrany czerwony dysk. Poniżej znajduje się zbiór wszystkich mrocznych wydarzeń razem z opisem wyjątkowych sytuacji:

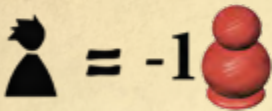
1. Wjazd powozem do zamku?



Jeśli odkryty powóz znajduje się w lesie, odwróćcie jego kafelek i dowolny ośmiokątny kafelek na zamkowym dziedzińcu – tak jakby powóz wjechał do zamku.

Uwaga: Kiedy powóz znajdzie się w zamku, nie można go już ukraść.

2. Nadzieja w krainie słabnie...



...o 1 za każdego gracza. Bard porusza się o odpowiednią liczb pól w lewo na wstędze nadziei.

Uwaga: Nadzieja nigdy nie może spaść poniżej 0 – jeśli miałyby spaść o więcej, nadmiar przepada.

3. Dobranie pieczęci z worka...



...i umieszczenie jej odkrytej na następnym wolnym polu pieczęci. Pieczęcie należy umieszczać od lewej do prawej, zaczynając od pola „1”.

- Jeśli na pieczęci jest przedstawiony bard, nadzieja słabnie o 1.
- Należy odwrócić wskazane kafelki **strażników** (owalne) i **arystokratów** (sześciokątne), jeśli nie ma na nich **żadnych klepsydr**.

Wskazówka: Podczas odwracania arystokraty gracze mogą podejrzec, jaką nagrodę otrzymają, jeśli go pokonają.

Uwaga: Na tylnej okładce książki przedstawiono rozmieszczenie strażników, arystokratów i powozów na planszy.

Wyjątkowa sytuacja 1: Jeśli na pieczęci jest pokazany **strażnik**, który jest obecnie odkryty, należy go zakryć. Dzieje się tak, nawet jeśli gracz stoi na tej samej polanie i w kroku „4” zostałby pojmany. Tym razem miał szczęście!

Wyjątkowa sytuacja 2: Jeśli na pieczęci jest pokazany **strażnik**, który pojmał któregoś z graczy, **nie** należy go zakrywać. Dany gracz nadal jest pojmany!

Wyjątkowa sytuacja 3: Jeśli na pieczęci jest pokazany **arystokrata**, na którego kafelku stoi obecnie gracz, należy go zakryć. Tym razem uciekł graczowi!

Wyjątkowa sytuacja 4: Jeśli na pieczęci jest pokazany **strażnik**, na którym umieszczony jest obecnie kruk, należy go zakryć. Figurkę kruka należy następnie umieścić z powrotem w sekretnym obozowisku.

- Na dwóch pieczęciach są również pokazane **powozy** (ośmiokątne kafelki). Należy go wtedy odwrócić tak, aby powóz był widoczny.



Zasady powozów

Gracz może **ukraść powóz** i użyć go, aby **wjechać nim do zamku**. W tym celu musi pokonać woźnicę. Aby to zrobić, musi w ramach jednej akcji walki wyciągnąć z worka **2 białe kostki**.

Nagroda: Gracz odwraca kafelek powozu oraz dowolny ośmiokątny kafelek na zamkowym dziedzińcu. Może umieścić swoją stojącą figurkę na miejscu dla woźnicy. Z tego miejsca może skoczyć na mury zamku lub na ziemię.

Wyjątkowa sytuacja: Jeśli dwóch graczy dotyka kafelek powozu, gdy woźnica został pokonany, obaj mogą poruszyć swoje stojące figurki na powóz na zamkowym dziedzińcu.



4. Strażnicy atakują

Gracz jest chroniony przed strażnikami, tylko jeśli jego figurka stoi **całkowicie** w cieniu. Jeśli gracz (jeśli został dobrany czerwony dysk) stoi na tej samej „polanie” co odkryty strażnik, zostaje pojmany i należy położyć jego figurkę na strażniku. Następnie kraina natychmiast traci **2 nadziei**.

Ważne: Nie oznacza to, że gracz zostaje automatycznie pojmany przez strażnika, gdy wejdzie na jego polanę – dopiero gdy zostanie dobrany czerwony dysk.

Uwaga 1: Jeśli kilku graczy stoi na polanie strażnika, może on pojmać tylko jedną, stojącą najbliżej niego figurkę.

Uwaga 2: Jeśli gracz jest już pojmany, kraina nie traci ponownie nadziei, gdy czerwony dysk zostanie znowu dobrany.

W swojej następnej turze pojmany gracz może spróbować się uwolnić poprzez akcję walki ze strażnikiem.

Wyjątek: Strażnik, który pojmał gracza, może zostać także pokonany przez innego gracza. Wtedy pojmany gracz zostaje uwolniony, a jego figurka zostaje natychmiast postawiona do normalnej pozycji.



5. Mija czas

Należy usunąć wierzchnią klepsydrę ze Złego zakończenia oraz ze strażników i arystokratów, jeśli jakieś się na nich znajdują.



6. Jeśli nadzieja wynosi teraz 0...

...należy usunąć kolejną klepsydrę ze Złego zakończenia. Jeśli ostatnia klepsydra zostanie usunięta ze Złego zakończenia, gracze przegrywają i muszą przeczytać na **stronie 213**, jak kończy się ich przygoda.



„Fioletowe” mroczne wydarzenia

„Fioletowe” mroczne wydarzenia są aktywowane, gdy z worka zostanie dobrany fioletowy dysk.



1. Zagrożenie roślinie

Należy wrzucić do worka **1 fioletową kostkę na gracza**.

Wyjątek: W mało prawdopodobnej sytuacji, gdy w puli nie ma wystarczająco fioletowych kostek, do worka należy wrzucić tylko te jeszcze dostępne. Brakujące kostki przepadają.

2. Sir Guy z Gisbourne...

...porusza się (najkrótszą możliwą drogą) w stronę gracza, który obecnie znajduje się najbliżej.

Ważne: Cięż nie chroni gracza przed Guyem z Gisbourne. Gisbourne porusza się tak jak gracz.



Jego figurkę ruchu należy umieścić przy stojącej figurce, a drugą stojącą figurkę przy jego figurce ruchu. Nie wolno mu przechodzić przez drzewa, skały, domy, zamek, rzekę, wodospad, przedmioty, powozy, zwierzęta ani ludzi. Aby sprawdzić, który gracz znajduje się najbliżej, należy wziąć pod uwagę drogę, którą jest w stanie pokonać (np. dookoła domów), a nie w linii prostej. Gisbourne nie może obierać drogi „na około”, nie można też ustawiać jego figurki tak, aby celowo nie dotknęła gracza. Jeśli Gisbourne dotknie figurki gracza, dany gracz traci jedną ze swoich 3 figurek ruchu do końca przygody.

Wyjątek: Jeśli zdarzy się, że gracz straci wszystkie 3 swoje figurki ruchu, opuszcza grę i kraina traci 5 nadziei.

Uwaga 1: Gracze znajdujący się na leśnych mostach, w wozie z sianem i w zamku nie są widoczni dla Guya z Gisbourne i dlatego ignoruje ich.

Uwaga 2: Jeśli żaden gracz nie jest widoczny dla Guya z Gisbourne (np. wszyscy stoją na leśnych mostach), Gisbourne nie porusza się.

Uwaga 3: Jeśli gracz został pojmany przez strażnika, Gisbourne nadal porusza się w jego kierunku, jeśli to ten gracz stoi (lub leży) najbliżej niego.



Herby

Jeśli rozgrywacie przygodę po raz pierwszy, herb na planszy musi pokazywać „I”. Jeśli ponownie rozgrywacie przygodę, herb musi pokazywać „II”. Kiedy gracz bada planszę, powinien się upewnić, że czytany jest odpowiedni fragment dla I lub II. Jeśli gracze przegrali, a herb już pokazuje „II”, należy go zostawić tak, jak jest. Następnym razem, gdy będą rozgrywać tę przygodę, będą posiadać wiele informacji, dzięki którym łatwiej będzie im wygrać.



Wskazówki

- Pokonując **arystokratów i strażników**, gracze mogą dać krainie **nową nadzieję**. Należy zadbać o to, aby **nadzieja nie spadła do 0**. W przeciwnym razie gdy zostanie dobrany czerwony dysk, ze Złego zakończenia zostanie usunięta dodatkowa klepsydra. To sprawia, że trudniej jest wygrać przygodę.
- Warto pokonywać arystokratów, którzy posiadają sakwę złota. Gracze, którym być może nie udało się jeszcze wykonać głównego zadania, mogą w ten sposób pomóc innym graczom i dać im dodatkową turę.
- Jeśli zostanie dobrany biały dysk, gracze wykonują tury **w dowolnej kolejności**. Mimo to może mieć znaczenie, **kto wykona turę jako pierwszy**. Przykładowo jeśli któryś gracz musi wygrać walkę, inny gracz może wykonać swoją turę wcześniej i oszczędzić siły, aby w worku było więcej białych kostek.
- Gra została zaprojektowana w taki sposób, by wszystko sprawnie działało **niezależnie od liczby graczy**, mimo że pewne elementy różnią się w zależności od tego, ilu jest graczy. **W grze 2-osobowej gracze mają więcej czasu** (klepsydr na Złym zakończeniu) i tracą mniej nadziei podczas mrocznych wydarzeń. Dlatego 2 graczy musi też pokonać mniej arystokratów. Choć **4 graczy ma mniej klepsydr na Złym zakończeniu** i traci więcej nadziei podczas mrocznych wydarzeń, mają za to więcej tur i mogą pokonać większą liczbę arystokratów. **Dodatkowo 4 graczy ma więcej okazji na wykonanie zadań strażnika** i znalezienie wartościowych przedmiotów.

Więcej informacji oraz dodatkowe materiały można znaleźć na stronie:
<http://galakta.pl/robin-hood/>

Podziękowania od autora

Dziękuję mojej żonie Steffi, mojemu synowi Johannesowi i bratankowi Joelowi za ich pomysły, wytrwałость i piękne wieczory, które spędziliśmy wspólnie nad tą grą! Chciałbym jeszcze raz podziękować Wolfgangowi Lüdtkę za przyjemną współpracę oraz Peterowi Neugebauerowi za jego wyjątkowe spostrzeżenia, które nieraz uwalniały całe reakcje łańcuchowe przemyśleń. Podziękowania kieruję także do następujących osób: Peter-Gustav Bartschat i jego żona Billie, Thorsten Kalka, Miss Rohmer, Christian Fiore, Dorothea Wagner, Mario Coopmann, Karina, Graham, Max i Jakob Murphy, moja starsza siostra Ela i moi siostrzeńcy Jannik i Nico Hecks, Christoph Tisch, Hannah Grüne, Martina i Jupp Hauk, Madlen Hauk i Erik (Thorn) Strauch, Carina i Roman Wiche, Sina Wenz, Florian Kadelka, Jost Schwider, Jörg Krismann, Inka i Markus Brand, Ela i Stefan Hein, Steffen Müller, Julianna Kuhn, Kaddy i Dirk Arendt, Knut Happel, Klaus Mülder, Heiko Windfelder i Matthias Kienzle, Isabell Campbell, Sandra Kramser i Gabriela Serrano Behál. Sandra Dochtermann, Katja Ermitsch, Arnd Fischer i Ralph Querfurth, Monika Schall i Tatyana Momot, Christian Sachseneder, Thorsten Suckow, Alexandra Kunz, Michael Sieber-Baskal i Kilian Vosse.



Autor i ilustrator: Michael Menzel urodził się w 1975 roku i mieszka z rodziną w regionie Dolnego Renu. Jego ogromna pasja do rysowania towarzyszy mu od wczesnego dzieciństwa. W 2004 roku zajął się ilustrowaniem gier dla wydawnictwa Kosmos. Od tego czasu stworzył oprawę graficzną zarówno dla gier dziecięcych, jak i rodzinnych kilku wydawnictw. Jego pierwsza własna gra, „Legendy krainy Andor”, odniosła sukces na arenie międzynarodowej i została nagrodzona w 2013 roku prestiżową nagrodą „Kennerspiel des Jahres”.

Redakcja: Wolfgang Lüdtkę
Opracowanie graficzne: Fiore GmbH
Rozwój produktu: Monika Schall
Produkcja: Tatyana Momot
Tłumaczenie: Aleksandra Miszta-Mars
Korekta: Łukasz Chelmecki, Łukasz Tkaczyk

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Niemcy
kosmos.de

Wszystkie prawa zastrzeżone.
WYPRODUKOWANO W CHINACH.

Wersja polska:



GALAKTA
ul. Łągiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl