



Moje Miasto

Od osady
do metropolii!



Gra autorstwa Reintera Knizi
dla 2–4 graczy od 10 lat

Instrukcja

WPROWADZENIE

Po długiej podróży w końcu dotarliście do nowego, wspaniałego świata. Od razu zabieracie się do budowy i rozwoju waszych miast!

Moje miasto to gra typu *legacy*. Oznacza to, że w trakcie kolejnych partii gra będzie się zmieniać i ewoluować. Każdy gracz otrzyma własną planszę miasta, którą będzie nieustannie projektował na nowo. Gra podzielona została na rozdziały składające się z 3 następujących po sobie epizodów. Dla każdego rozdziału została przygotowana specjalna koperta, zawierająca nowe zasady i elementy pozwalające zmienić grę. Podczas 24 wyjątkowych epizodów gracze stworzą swoje miasta i doświadczą ich rozwoju aż po epokę industrializacji.

Dodatkowo na odwrocie każdej planszy miasta znajduje się jej wersja uniwersalna, pozwalająca rozegrać dowolną liczbę partii. Szczegółowe zasady dla uniwersalnej planszy miasta opisane zostały na stronach 6 i 7 tej instrukcji.

ELEMENTY GRY

4 dwustronne plansze miast



8 kopert
z dodatkowymi
elementami



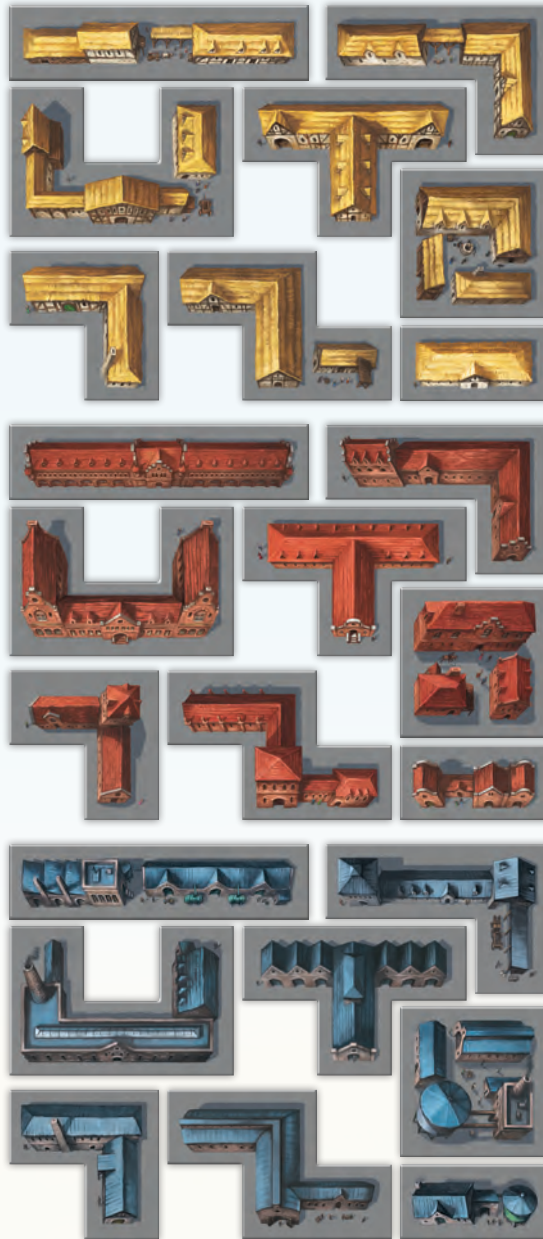
4 znaczniki punktacji



24 karty budowy



96 kafelków budynków (cztery zestawy,
każdy po 8 budynków w 3 kolorach)



Podczas gry potrzebne będzie także coś do pisania i rysowania na planszach miast (np. długopis).

Moje miasto najlepiej sprawdza się, jeśli wszystkie rozdziały rozegra wspólnie ta sama grupa graczy.

Jeśli chcesz kontynuować grę z innymi graczami, nowi gracze będą musieli dołączyć do gry w miejscu, do którego dotarli ich poprzednicy.

Po każdym epizodzie zanotujcie, gdzie zakończyliście grę. W ten sposób będzie wam łatwiej przejść do następnego epizodu, gdy powrócicie do gry.

W każdy z 24 epizodów można zagrać osobno. Gra została jednak zaprojektowana tak, aby trzy połączone epizody tworzyły razem spójny tematycznie rozdział. Rozegranie trzech epizodów na raz zajmuje łącznie około 90 minut i sprawia najwięcej przyjemności.

Ważne: Nie podglądaj zawartości zamkniętych kopert, dopóki nie będziesz rozgrywał odpowiadającego im rozdziału – nawet jeśli będziesz bardzo ciekawy!

PRZYGOTOWANIE GRY

- Przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki należy ostrożnie wypchnąć wszystkie żetony z ramek.

- Każdy gracz otrzymuje **jedną planszę miasta** i kładzie ją przed sobą, stroną ze zwierzęciem w lewym górnym rogu. Będzie to osobista plansza danego gracza przez wszystkie 24 epizody. Na początku wszystkie plansze są identyczne, jednak w ciągu gry każdy gracz będzie stopniowo zmieniał swoją planszę: będziecie po nich pisać, naklejać naklejki i rozwijać nowe obszary gry. Nie martwcie się – na tym polega ta gra! Dlatego każdy ma swoją własną planszę na całą grę. Na początku pierwszego epizodu każdy musi nadać swojemu miastu jakąś nazwę – należy ją wpisać w wolnym miejscu na górze planszy, obok symbolu zwierzęcia.



- Każdy gracz otrzymuje **znacznik punktacji** i kładzie go na **polu 10** toru punktacji na swojej planszy miasta. Znacznik ten służy do zaznaczania punktów podczas epizodu i – co ważniejsze – na jego koniec.

10

- Każdy gracz otrzymuje **24 kafelki budynków** (nazywane dalej po prostu „budynkami”), na których odwrocie widać symbol zwierzęcia danego gracza. Tak samo jak w przypadku planszy, poza rewersami zestawy budynków graczy są identyczne. Umieść swoje budynki odkryte (stroną z symbolem zwierzęcia w dół) obok twojej planszy miasta. Istnieją trzy rodzaje budynków: mieszkalne (żółte), publiczne (czerwone) i przemysłowe (niebieskie).

- Potasuj **24 karty budowy** i umieść je na środku stołu w formie stosu, rewersem do góry. Każdy żeton budynku posiada odpowiadającą mu kartę budowy. Podczas każdego epizodu będziecie stawiać budynki w kolejności odpowiadających im odwracanych kart budowy.



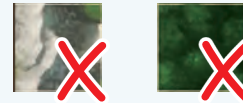
Rewers kart budowy

OGÓLNE ZASADY GRY

Istnieje kilka zasad, które – z małymi wyjątkami – mają zastosowanie we wszystkich 24 epizodach. Każdy epizod składa się z serii rund. W każdej rundzie odwracacie **wierzchnią kartę budowy** z zakrytego stosu i umieszczacie ją odkrytą na stosie kart odrzuconych. Każdy gracz bierze przedstawiony na danej karcie kafelek budynku i umieszcza go na swojej planszy miasta. Nie wolno czekać na ruch innych graczy ani opóźniać gry. Wszyscy gracze umieszczają swój budynek w tym samym czasie. **Na końcu każdego epizodu** zdobędziecie za swoje budynki **punkty**, które zaznacza się na torze punktacji. Gracz, który zajmie pierwsze lub drugie miejsce, może zakreślić odpowiednio dwa lub jeden symbol rozwoju. Okrągłe symbole rozwoju znajdują się w dwóch rzędach przy górnej krawędzi planszy gracza. **Gracz, który po 24 epizodach posiada najwięcej zakreślonych symboli rozwoju, wygrywa całą grę w *Moje miasto*.**

ZASADY BUDOWY

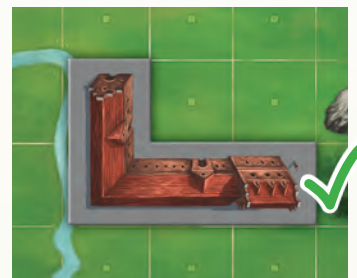
- Budynki mogą być budowane tylko na jasnozielonych polach.
- Nie wolno budować budynków w górach (szare pola po lewej) ani w lasach (ciemnozielone pola po prawej).



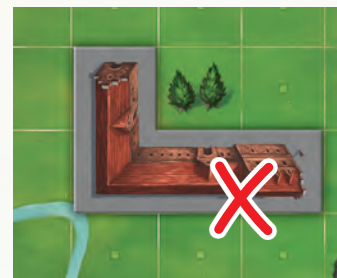
- Wolno budować budynki na jasnozielonych polach ze **skałami** lub **drzewami**. Warto jednak unikać stawiania budynków na jasnozielonych polach z drzewami, ponieważ na koniec epizodu otrzymuje się punkty za każde widoczne pole z drzewem. Z kolei widoczne na koniec epizodu pola ze skałami powodują odjęcie punktów, dlatego warto zasłonić jak najwięcej z nich budynkami.
- Budynek **nie może zostać wybudowany na rzece** w taki sposób, że leży on jednocześnie po obu jej stronach.



Wolno natomiast wybudować budynek **wzdłuż rzeki**, nawet jeśli rzeka zostanie częściowo zakryta przez budynek.



- Kiedy gracz umieszcza na swojej planszy miasta **pierwszy budynek**, musi on zostać wybudowany **wzdłuż rzeki**. Nie wystarczy, żeby budynek dotykał rzeki jedynie narożnikiem.



- Wszystkie pozostałe budynki muszą zostać umieszczone w taki sposób, aby przylegały **przynajmniej jednym bokiem do innego budynku**. Nie wystarczy, żeby budynki stykały się **jedynie narożnikiem**.



- Budynki przylegają do siebie bokiem, nawet jeśli przepływa między nimi rzeka.



- **Nie można umieścić budynku na wybudowanych wcześniej budynkach.**
- Kiedy budynek zostanie wybudowany, **nie można go już przesunąć.**
- **Pasowanie:** Jeśli gracz **nie może lub nie chce wybudować** budynku, może spasować. Ogłasza to na głos i kładzie zakryty budynek przed sobą. Następnie musi przesunąć znacznik punktacji **o jedno pole do tyłu na torze punktacji.**

Ważne: Jeśli znacznik punktacji znajduje się na polu 0, nie można spasować. W takim przypadku, jeśli gracz nie chce lub nie może wybudować budynku, musi zakończyć swój udział w danym epizodzie. Nie może dokładać już żadnych kolejnych budynków.

- **Zakończenie udziału w epizodzie:** Po tym, jak zostanie odwrócona karta budowy, każdy gracz może zdecydować, że chce **zakończyć swój udział** w danym epizodzie. Ogłasza to na głos i zakrywa niewybudowany budynek. W takim przypadku gracz **nie traci żadnych punktów** na torze punktacji. Punkt traci się tylko w sytuacji, gdy gracz spasuje, ale nie kończy swojego udziału w epizodzie.

KONIEC EPIZODU

Epizod kończy się, gdy **wszyscy** gracze **zakończą swój udział** w nim. Jeśli tak się nie stanie, epizod kończy się po odwróceniu ostatniej karty budowy.

Punktacja:

Następnie każdy gracz podlicza swoje punkty i zaznacza je na torze punktacji.

- ▶ Za każde **drzewo** na jasnozielonym polu widoczne na planszy miasta, gracz **zdobywa 1 punkt**.
- ▶ Za każdą **skalę** na jasnozielonym polu widoczną na planszy miasta, gracz **traci 1 punkt**.
- ▶ Za każde puste **jasnozielone pole** widoczne na planszy miasta, gracz **traci 1 punkt**.

***Uwaga:** Na początku na planszy miasta znajdują się jedynie pola z dwoma drzewami lub dwiema skalami. Powodują one odpowiednio zdobycie lub utratę 2 punktów. Później pojawią się również pola z jednym drzewem, które zapewniają 1 punkt.*

50 Jeśli znacznik punktacji osiągnie podczas punktacji **pole 50**, gracz może natychmiast zakreślić jeden symbol rozwoju. Znacznik punktacji pozostaje na polu 50, nawet jeśli dodatkowe punkty miałyby zostać dodane lub odjęte.

0 Jeśli zdarzy się, że znacznik punktacji miałby przesunąć się na **pole niższe niż 0**, ujemne punkty, które to spowodowały, należy odjąć od następnych zdobytych punktów dodatnich.

Rozstrzygnięcie epizodu:

Po podliczeniu punktów następuje rozstrzygnięcie epizodu. **Zwycięzcy** mogą **zakreślić dodatkowe symbole rozwoju** na swoich planszach miast.

Rozstrzygnięcie w grze na trzech lub czterech graczy: Gracz, który zdobył **najwięcej punktów** na torze punktacji, może zakreślić **dwa symbole rozwoju**.

Gracz, który zajął **drugie miejsce** na torze punktacji, może zakreślić **jeden symbol rozwoju**.

Rozstrzygnięcie w grze na dwóch graczy:

Gracz, który zdobył **najwięcej punktów** na torze punktacji, może zakreślić **dwa symbole rozwoju**.

Gracz, który zajął **drugie miejsce** na torze punktacji, liczy się jako „pozostały gracz” i **nie** zakreśla **żadnych symboli rozwoju**.

Dodatkowo, niezależnie od zajętego miejsca (pierwszego, drugiego lub dalszego), gracze otrzymują różne **naklejki**, które przyklejają na stałe do swoich plansz miasta.

Naklejki te można znaleźć w zamkniętych kopertach wraz z innymi dodatkowymi elementami. Znajduje się tam także **tabela** wskazująca, co dostaje każdy z graczy.

Ważne: Jeśli dwóch lub więcej graczy zdobędzie **taką samą łączną liczbę punktów** na koniec epizodu, najwyższe miejsce zajmuje ten z remisujących graczy, który ma **najmniej pustych jasnozielonych pól** w najwyższym rzędzie swojej planszy miasta. Jeśli liczba pustych jasnozielonych pól w pierwszym rzędzie jest taka sama, należy porównać drugi rząd itd.

Uwaga: Symbole rozwoju należy zakreślać od lewej do prawej. Należy rozpocząć zaznaczanie od górnego rzędu, a gdy się zapełni, kontynuować zakreślanie od lewej strony rzędu poniżej. W ten sposób każdy gracz może łatwo określić, kto zdobył ile punktów rozwoju.

Przykład: Przed końcową punktacją gracz ma 8 punktów. Ponieważ podczas tego epizodu dwa razy spasował, musiał dwukrotnie cofnąć swój znacznik punktacji o 1 pole. Za 8 widocznych na planszy drzew otrzymuje 8 punktów. Za 2 widoczne skały traci 2 punkty. Dodatkowo traci 8 punktów za 8 pustych jasnozielonych pól. Gracz kończy pierwszy epizod z 6 punktami.



Po zakończeniu epizodu należy zdjąć wszystkie elementy z plansz miasta, a znacznik punktacji umieścić ponownie na polu 10. Podczas następnego epizodu wszyscy gracze rozpoczną budowanie swojego miasta w sposób opisany na arkuszu zasad znajdującym się w zamkniętej kopercie.

ZAMKNIĘTE KOPERTY









Wyjątkową cechą *Mojego miasta* jest **8 zamkniętych kopert**. Wewnątrz każdej z nich znajduje się **arkusz zasad** opisujący kilka nowych reguł dla każdego z rozdziałów. Ponadto umieszczono w nich **tabelę** określającą, **ile punktów można zdobyć lub stracić**. Niektóre punkty są dodawane/odejmowane **natychmiast** podczas gry, jednak większość z nich (w tym także późniejsze nagrody) przynajmniej się na **koniec** epizodu.

Przykład z tabeli dla epizodu nr 1:

		Punkty
Natychmiast:	Niepostawienie budynku	-1
Koniec:	Drzewo	+1
Koniec:	Skała	-1
Koniec:	Puste jasnozielone pole	-1

Po **prawej stronie** tabeli znajduje się **rozstrzygnięcie** danego epizodu. Wskazuje ono, który z graczy może zakreślić podaną liczbę symboli rozwoju na końcu epizodu oraz którzy gracze otrzymują jakie naklejki (także znajdujące się wewnątrz koperty). Niektórych naklejek używa się na początku epizodu, jednak większość należy przykleić na jego końcu.

Przykład z tabeli dla epizodu nr 1:

Pierwszy:	    
Drugi:	
Pozostali:	 

Aby na końcu epizodu przykleić naklejkę do swojej planszy miasta, należy najpierw usunąć z niej wszystkie budynki.

Jeśli nie zaznaczono inaczej, naklejkę należy przykleić na puste **jasnozielone pole z kwadracikiem** na środku.

Wewnątrz niektórych kopert oprócz naklejek znajdują się także inne elementy gry, wykorzystywane podczas gry.

PIERWSZY ROZDZIAŁ

Teraz, kiedy znacie już wszystkie najważniejsze zasady, możecie rozpocząć waszą przygodę z *Moim miastem*.

Wicie już, że na każdy rozdział przypada jedna zamknięta koperta. Możecie teraz otworzyć pierwszą z nich:

Rozdział 1: Nowy świat – Epizody 1 do 3.



Koperta zawiera jeden arkusz zasad, jedną tabelę i jeden mały arkusz z naklejkami. Połóżcie tabelę tak, aby wszyscy gracze mogli ją dobrze widzieć, a naklejki trzymajcie w pobliżu. Jeśli

po zakończeniu epizodu pozostaną jakieś niewykorzystane naklejki lub inne elementy, trzymajcie je w pudełku. Przeczytajcie arkusz zasad dla Rozdziału 1, po czym włożcie go do tej instrukcji. Możecie teraz zacząć grę.

Moje Miasto

TRYB NIESKOŃCZONY

Wszystkie 24 epizody już za wami? Jeśli tak, przeżyliście wyjątkowe planszowe doświadczenie. Przeprowadziliście wasze miasta przez osiem rozdziałów historii, kierując ich rozwojem.

Jednak na tym *Moje miasto* się nie kończy. Jeśli chcecie nadal rozbudowywać wasze miasta i konkurować z innymi graczami, na odwrocie planszy miasta znajduje się jej uniwersalna wersja, na której można wielokrotnie rozegrać *Moje miasto* w tym trybie. Odpowiada ona mniej więcej wyglądowi plansz podczas epizodu nr 10 gry w trybie *legacy*.

W tym trybie wszystkie plansze miasta są identyczne. Można na niej grać także z osobami, które nie grały w tryb *legacy*, jednak przynajmniej jeden z graczy musi wcześniej rozegrać epizody 1 do 5.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Każdy gracz otrzymuje planszę miasta i kładzie ją przed sobą, pokazaną poniżej stroną ku górze.



- **10** Każdy gracz otrzymuje żeton punktacji i kładzie go na polu 10 torzy punktacji na swojej planszy miasta. Żeton ten służy do zaznaczania punktów podczas rozgrywki i – co ważniejsze – na jej koniec.
- Każdy gracz otrzymuje zestaw 27 budynków, na których odwrocie widać symbol tego samego zwierzęcia.
- Umieść swoje budynki odkryte (stroną z symbolem zwierzęcia w dół) obok twojej planszy miasta. Istnieją trzy rodzaje normalnych budynków: 8 mieszkalnych (żółte), 8 publicznych (czerwone) i 8 przemysłowych (niebieskie). Każdy gracz posiada także 3 kościoły (fioletowe dachy).

Ważne: Jeśli ukończyliście już grę w trybie *legacy*, będziecie mieć więcej żetonów budynków z symbolem waszego zwierzęcia. Nie są one jednak używane w trybie nieskończonym. Ponadto ignorujcie naklejki umieszczone na niektórych budynkach.

- Potasuj 28 kart budowy umieść je na środku stołu w formie stosu, rewersem do góry. Każdy żeton budynku posiada odpowiadającą mu kartę budowy. Podczas każdej rozgrywki będziecie stawiać budynki w kolejności odpowiadających im odwracanych kart budowy. Poza 24 kartami normalnych budynków i 3 kartami kościołów w talii znajduje się też 1 karta blokady.

Ważne: Jeśli ukończyliście już grę w trybie *legacy*, będziecie mieć więcej kart budowy w talii. Nie są one jednak używane w trybie nieskończonym.

PRZEBIEG GRY

Każda rozgrywka składa się z serii rund. W każdej rundzie odwracacie wierzchnią kartę budowy z zakrytej talii i umieszczacie ją odkrytą na stosie kart odrzuconych. Każdy gracz bierze przedstawiony na danej karcie żeton budynku i umieszcza go na swojej planszy miasta. Nie wolno czekać na ruch innych graczy ani opóźniać gry. Wszyscy gracze umieszczają swój budynek w tym samym czasie.

Na końcu każdej rozgrywki zdobędziecie za swoje budynki punkty, które zaznacza się na torze punktacji.

ZASADY BUDOWY

- Budynki mogą być budowane tylko na jasnozielonych polach.
- Nie wolno stawiać budynków w górach ani w lasach.
- Wolno stawiać budynki na jasnozielonych polach ze **skałami** lub **drzewami**. Warto jednak unikać stawiania budynków na jasnozielonych polach z drzewami, ponieważ na koniec rozgrywki otrzymuje się punkty za każde widoczne pole z drzewem. Z kolei widoczne na koniec rozgrywki pola ze skałami powodują odjęcie punktów, dlatego warto załuszczyć jak najwięcej z nich budynkami.

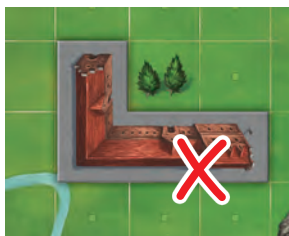
- Budynek **nie może zostać wybudowany na rzece** w taki sposób, że leży on jednocześnie po obu jej stronach.



- Wolno natomiast wybudować budynek **wzdłuż rzeki**, nawet jeśli rzeka zostanie częściowo zakryta przez budynek.



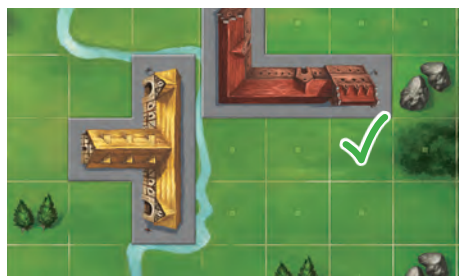
- Kiedy gracz umieszcza na swojej planszy miasta pierwszy budynek, musi on zostać wybudowany **wzdłuż rzeki**. Nie wystarczy, żeby budynek dotykał rzeki jedynie narożnikiem.



- Wszystkie pozostałe budynki muszą zostać umieszczone w taki sposób, aby przylegały **przynajmniej jednym bokiem do innego budynku**. Nie wystarczy, żeby budynki stykały się **tylko narożnikiem**.



- Budynki przylegają do siebie bokiem, nawet jeśli przepływa między nimi rzeka.



- **Nie można umieścić budynku na wybudowanych wcześniej budynkach.**
- Kiedy budynek zostanie wybudowany, **nie można go już przesunąć**.
- Warto budować **jak największe grupy przyległych do siebie budynków w tym samym kolorze**, ponieważ podczas rozstrzygnięcia na końcu rozgrywki są przyznawane punkty za każdy z trzech kolorów. Dla każdego koloru należy policzyć, ile przylegających do siebie budynków znajduje się w **największej grupie** danego koloru na planszy gracza. Otrzymuje on taką samą liczbę punktów.
- **Pasowanie:** Jeśli gracz nie może lub nie chce wybudować budynku, może spasować. Ogłasza to na głos i kładzie zakryty budynek przed sobą. Następnie musi przesunąć żeton punktacji o jedno pole do tyłu na torze punktacji. Innymi słowami, traci 1 punkt.

Ważne: Jeśli żeton punktacji znajduje się na polu 0, nie można spasować. W takim przypadku, jeśli gracz nie chce lub nie może wybudować budynku, musi zakończyć swój udział w danej rozgrywce. Nie może dokładać już żadnych kolejnych budynków.

- **Zakończenie udziału w rozgrywce:** Po tym, jak zostanie odwrócona karta budowy, każdy gracz może zdecydować,

że chce zakończyć **swój** udział w danej rozgrywce. Ogłasza to na głos i zakrywa niewybudowany budynek. W takim przypadku gracz nie traci żadnych punktów na torze punktacji. Punkt traci się tylko w sytuacji, gdy gracz spasuje, ale nie kończy swojego udziału w rozgrywce.

- Każdy **kościół** zapewnia **3 dodatkowe punkty**, jeśli przylegają do niego budynki we wszystkich trzech kolorach.
- Kościoły **muszą** zostać wybudowane! Jeśli gracz nie może wybudować kościoła pokazanego na odkrytej karcie budowy, musi zakończyć swój udział w rozgrywce i nie może budować już żadnych kolejnych budynków.

- Jeśli zostanie odwrócona **karta blokady**, należy



natychmiast odwrócić także następną kartę z talii. Budynek przedstawiony na danej karcie nie może zostać wybudowany – nawet jeśli jest to kościół. Obie karty należy umieścić na stosie kart odrzuconych (z kartą blokady na górze).

Każdy gracz zakrywa „zablokowany budynek”, odwracając go stroną z symbolem zwierzęcia ku górze. Następnie odkryta zostaje kolejna karta budowy i gra toczy się w normalny sposób.

- Na **studniach** można budować tak samo jak na drzewach i skałach. Jednak na końcu rozgrywki otrzymasz **4 dodatkowe punkty**, jeśli przylegają do niej **cztery budynki** (po jednym z każdej strony).



- **Pierwszy** gracz, który wybuduje budynki na obu żyłach złota, ogłasza to głośno i natychmiast otrzymuje 3 punkty.



Jeśli podczas tej samej rundy uda się to więcej niż jednemu graczowi, każdy z nich dostaje po 3 punkty.

KONIEC ROZGRYWKI

Rozgrywka kończy się w momencie, gdy wszyscy gracze zakończą swój udział w niej. Jeśli tak się nie stanie, rozgrywka kończy się po odwróceniu ostatniej karty budowy.

Następnie każdy gracz podlicza swoje punkty i zaznacza je na torze punktacji:

- ▶ Widoczne pole z 2 drzewami: +2 punkty
- ▶ Widoczne pole z 2 skałami: -2 punkty
- ▶ Dla każdego koloru: punkty = liczba budynków w największej grupie
- ▶ Trzy kolory obok kościoła: +3 punkty
- ▶ Cztery budynki obok studni: +4 punkty
- ▶ Puste jasnozielone pole: -1 punkt

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów.

Jeśli dwóch lub więcej graczy zdobędzie taką samą łączną liczbę punktów na koniec rozgrywki, najwyższe miejsce zajmuje ten z remisujących graczy, który ma najmniej pustych jasnozielonych pól w najwyższym rzędzie swojej planszy miasta. Jeśli liczba pustych jasnozielonych pól w pierwszym rzędzie jest taka sama, należy porównać drugi rząd itd.

Autor i wydawca dziękują wszystkim, którzy wzięli udział w testach gry, doskonaleniu zasad i tworzeniu gry. Ostatecznemu kształtowi gry w szczególności przysłużyli się: Iain Adams, Joanna Adams, Sebastian Bleasdale, Rudi Gebhardt, Sebastian Gieger, Franzi Günzinger, Florian Ionescu, Simon Kane, Dorette Peters, Vroni Sigl, Andi Stamer, Dominik Volland, Stefan Willkofer i Philipp Winter.



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. W Moim mieście zaskakuje graczy różnorodnością i innowacyjnością.

Redakcja: Wolfgang Lüdtkke
Korekta: Peter Neugebauer
Rozwój techniczny produktu: Monika Schall
Ilustracje: Michael Menzel
Grafiki: Michaela Kienle
Grafiki 3D: Fiore GmbH
Tłumaczenie: Aleksandra Miszta
Korekta wersji polskiej: Krzysztof Bernacki
Wersja polska: Galakta

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
Telefon: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de
Art.-Nr. 691486
Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wyprodukowano w Chinach.



GALAKTA
ul. Lagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89

