

7 WONDERSTM

ANTOINE BAUZA

„Alle guten Dinge dieser Welt fließen in die Stadt.“ – Perikles



*Du herrschst über eine der sieben großen Städte der Antike.
Baue deine Stadt aus! Fördere die Wissenschaft, entwickle dein Militär weiter, schließe Handelsabkommen
und errichte prunkvolle Bauten, um deine Zivilisation zu Ruhm und Ehre zu führen!
Behalte dabei stets den Fortschritt deiner Nachbarstädte im Blick, denn sie haben die gleichen Ambitionen.
Wirst du ein Weltwunder errichten, das die Jahrtausende überdauern wird?*

ÜBERBLICK

Eine Partie 7 Wonders umfasst 3 Runden, die Zeitalter genannt werden. In jedem Zeitalter spielt ihr gleichzeitig Karten aus, eine nach der anderen, um eure Städte auszubauen. Jede Karte stellt eines der vielen verschiedenen Gebäude dar, die ihr bauen könnt: Rohstoffproduktionen, Zivilbauten, Handelsgebäude, Militärgebäude, Wissenschaftsgebäude und Gilden.

Am Ende jedes Zeitalters trägt jeder von euch militärische Konflikte mit seinen beiden Nachbarn aus. Nach dem dritten Zeitalter zählt schließlich jeder alle seine Siegpunkte zusammen, die er durch die eigene Stadt, sein Wunder, militärische Übermacht und Geld gesammelt hat. Wer insgesamt die meisten Siegpunkte errungen hat, ist der Gewinner von 7 Wonders!

SPIELMATERIAL

- 7 Weltwunder-Tableaus
- 148 Zeitalter-Karten mit unterschiedlichen Rückseiten:
49 Karten „Zeitalter I“, 49 Karten „Zeitalter II“ und 50 Karten „Zeitalter III“
- 78 Münzen: 54 Münzen mit Wert 1 und 24 Münzen mit Wert 3
- 48 Konfliktmarker: 24 Niederlagemarker und 24 Siegmarker (8 pro Zeitalter)
- 1 Wertungsblock
- 3 Übersichten der Effekte und Symbole
- 1 Kartenübersicht
- Diese Spielanleitung

DIE SPIELELEMENTE

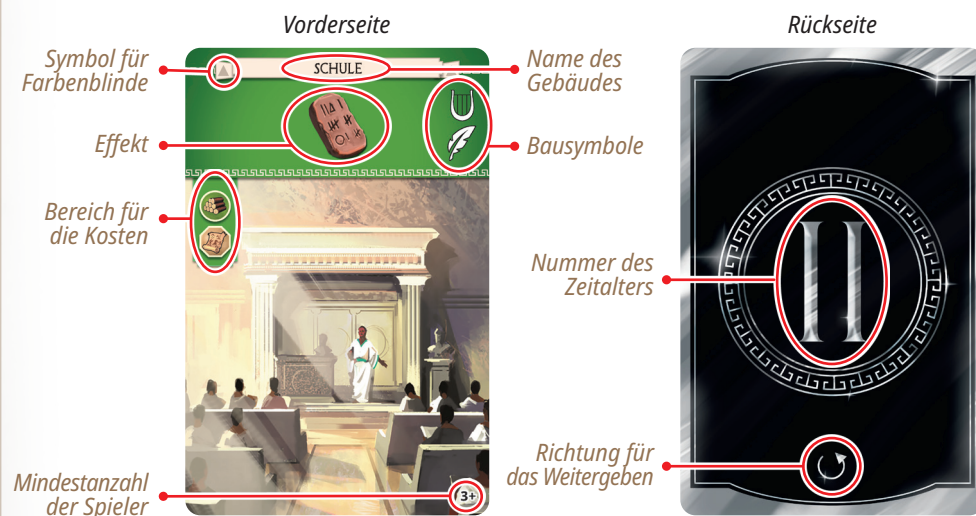
ZEITALTER-KARTEN

Zeitalter-Karten stellen die Gebäude dar, die ihr im Laufe des Spiels bauen könnt. Die Rückseite jeder Karte zeigt an, zu welchem Zeitalter sie gehört (Zeitalter I, II oder III).

Es gibt sieben verschiedene Kartenarten:

- **Braune** Karten (Rohstoffe) produzieren **gewöhnliche Ressourcen**: Ziegel (🧱), Stein (🪨), Erz (🪨) oder Holz (🌲).
- **Graue** Karten (Manufakturprodukte) produzieren **seltene Ressourcen**: Glas (🔍), Stoff (🧵) oder Papyrus (📜).
- **Blaue** Karten (Zivilbauten) geben **Siegpunkte** 1.
- **Gelbe** Karten (Handelsgebäude) geben **Handelsvorteile**.
- **Rote** Karten (Militärgebäude) erhöhen die eigene **Militärstärke** ⚔️.
- **Grüne** Karten (Wissenschaftsgebäude) geben **wissenschaftlichen Fortschritt** in 3 Bereichen: 🧪, 📖 und 🏹.
- **Violette** Karten (Gilden) geben **Siegpunkte** 1, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind.

Auf der Vorderseite jeder Zeitalter-Karte findet ihr diese Informationen: den Namen der Karte, ihre Kosten, ihren Effekt, ein Symbol zur Unterstützung bei Farbsehschwäche, manchmal ein oder zwei Bausymbole sowie die Spieleranzahl, ab der diese Karte verwendet wird. Auf der Rückseite ist das Zeitalter angegeben, zu dem die Karte gehört, sowie die Richtung für das Weitergeben der Handkarten im Spiel.



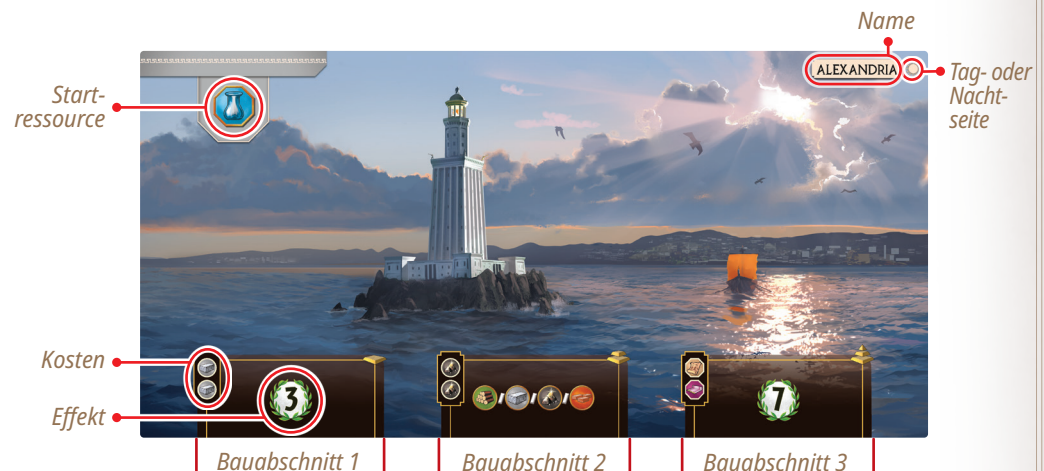
UNTERSTÜTZUNG BEI FARBEHSEHSCWÄCHE

Um das Spielen für Menschen mit Farbsehschwäche zu erleichtern, hat jede Kartenfarbe im Spiel ein eigenes Symbol.

■ Braun ♦ Grau ■ Blau ● Gelb ✕ Rot ▲ Grün ★ Violett

WELTWUNDER-TABLEAU

Jedes Tableau stellt ein Weltwunder dar, das du im Laufe des Spiels errichten kannst. Alle Weltwunder haben eine Tagseite ☀️ und eine Nachtseite 🌙 mit verschiedenen Bauabschnitten. Jeder Bauabschnitt hat Kosten und einen Effekt. Jedes Weltwunder-Tableau produziert außerdem eine Startressource.



KONFLIKTMARKER

Konfliktmarker stellen deine militärischen Siege und Niederlagen dar. Es gibt vier Arten von Konfliktmarkern:

- Niederlagemarker: -1 Siegpunkt
- Siegmarker: +1 Siegpunkt
- Siegmarker: +3 Siegpunkte
- Siegmarker: +5 Siegpunkte



MÜNZEN

Münzen stellen dein **Vermögen** dar. Es gibt sie in den Werten 1 und 3.



Hinweis: Immer wenn in dieser Anleitung von „X Münzen“ die Rede ist, ist der Gesamtwert der Münzen gemeint. „Nimm dir 3 Münzen“ bedeutet zum Beispiel, dass du dir Münzen mit einem Gesamtwert von 3 nimmst.

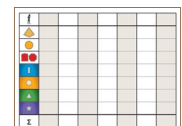
ÜBERSICHTEN DER EFFEKTE UND SYMBOLE

Diese Übersichten erklären alle Symbole und deren Effekte im Spiel.



WERTUNGSBLOCK

Verwendet diesen Wertungsblock am Ende der Partie, um eure Siegpunkte zusammenzuzählen und den Sieger zu ermitteln.



KARTENÜBERSICHT

Diese Übersicht zeigt, welche Karten und kostenlosen Baumöglichkeiten es im Spiel gibt.

VORBEREITUNG

1 Bereitet die Zeitalter-Karten vor:

- Trennt die Zeitalter-Karten nach ihren Rückseiten in drei Stapel: Zeitalter I, II und III.
- Sortiert aus jedem der Zeitalter-Stapel alle Karten aus, auf denen eine **höhere Spieleranzahl** steht, als ihr Spieler seid. Legt die aussortierten Karten in die Schachtel zurück, sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

Beispiel: In einer Partie zu fünft verwendet ihr alle Karten, auf denen 3+, 4+ und 5+ steht. Alle Karten mit 6+ und 7+ sortiert ihr aus.

- Nehmt aus dem Stapel von Zeitalter III alle **Violetten** Karten heraus. Zieht von diesen so viele Karten verdeckt, **wie Spieler teilnehmen plus 2**, und legt die gezogenen Karten auf den Stapel von Zeitalter III. Legt die übrigen **Violetten** Karten in die Schachtel zurück, sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

Beispiel: In einer Partie zu fünft zieht ihr verdeckt 7 Violette Karten (5 Spieler + 2).

- Mischt jeden der drei Zeitalter-Stapel gut durch und legt die Stapel verdeckt in die Mitte.

2 Jeder Spieler zieht zufällig ein Weltwunder-Tableau, sucht sich eine Seite aus (Tag ☀️ oder Nacht 🌙) und legt es vor sich.

Hinweis: Für eure ersten Partien empfehlen wir allen die **Tag-Seite**. In späteren Partien könnt ihr dann Tag- und Nacht-Seiten beliebig wählen. Falls ihr möchtet, könnt ihr auch die Weltwunder-Tableaus nacheinander wählen, anstatt sie zufällig zu verteilen.

3 Jeder Spieler nimmt sich 3 Münzen mit dem Wert 1 und legt sie auf sein Weltwunder-Tableau. Dies ist euer Startvermögen. Legt alle übrigen Münzen als Münzvorrat in die Mitte.

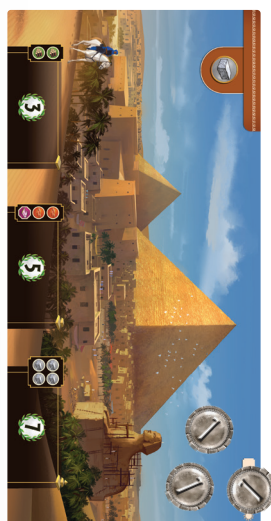
4 Legt alle Konfliktmarker als Konfliktmarker-Vorrat in die Mitte.

5 Alle übrigen Spielkomponenten werden in dieser Partie nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.



SPIELVORBEREITUNG BEI 5 SPIELERN

Ablagestapel



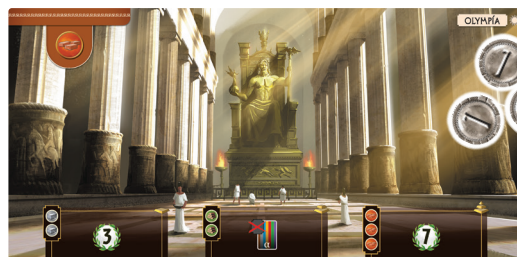
Dein linker
Nachbar

4 Konfliktmarker- Vorrat



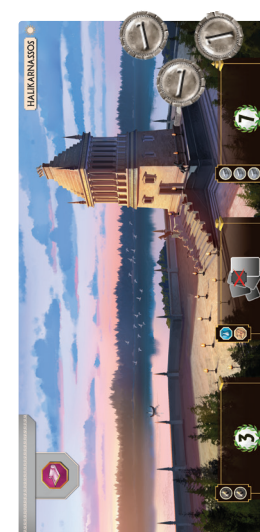
1 Zeitalter-Stapel

3 Münzvorrat



2 Dein Weltwunder

3 Dein Vermögen



Dein rechter
Nachbar

SPIELABLAUF

Eine Partie verläuft über **drei aufeinanderfolgende Runden**: Zeitalter I, II und III. Jede Runde wird dabei ähnlich gespielt. Nach Zeitalter III werden die Siegpunkte gezählt.

Wichtige Begriffe:

Nachbarn: Deine „Nachbarn“ sind die Spieler **unmittelbar links und rechts** von dir.

Stadt: Deine „Stadt“ umfasst alle deine Entwicklungen, sowohl deine gebauten Karten als auch dein Weltwunder.

ABLAUF EINES ZEITALTERS

Zu Beginn jedes Zeitalters nehmt ihr den zugehörigen Kartenstapel (I, II oder III) und verteilt an jeden Spieler verdeckt **7 Karten**.
Diese Karten sind eure **Starthände**.

In jedem Zeitalter werden von allen Spielern **6 Spielzüge** durchgeführt, wobei alle ihre Spielzüge **gleichzeitig** durchführen.
Ein Spielzug wird immer in dieser Reihenfolge durchgeführt:

1. Eine Karte wählen
2. Die Karte spielen
3. Handkarten weitergeben

1. EINE KARTE WÄHLEN

Sieh dir deine Handkarten an, ohne sie den anderen zu zeigen.
Wähle 1 Handkarte aus und lege sie verdeckt vor dich.
Lege die übrigen Handkarten vorerst beiseite, sie werden erst später verwendet.

2. DIE KARTE SPIELEN

Sobald **alle** eine Karte gewählt haben, spielt ihr eure Karten **gleichzeitig**.
Jeder Spieler kann seine Karte verwenden, um **genau eine dieser Aktionen** durchzuführen:

- A. Das Gebäude auf der Karte bauen
- B. Einen Bauabschnitt des Weltwunders vollenden
- C. Die Karte verkaufen

***Hinweis:** Zu Beginn eurer ersten Partie empfehlen wir, dass ihr die Aktionen der Spieler nacheinander durchführt, um euch mit den verschiedenen Möglichkeiten und Karten des Spiels vertraut zu machen.*

A. Das Gebäude auf der Karte bauen

Um das Gebäude auf deiner Karte zu bauen, zahle seine abgebildeten Kosten und lege die Karte offen oberhalb deines Weltwunder-Tableaus aus (siehe *Bauen in 7 Wonders* auf den Seiten 6–7). Sobald es einmal gebaut ist, bleibt das Gebäude bis zum Ende der Partie Teil deiner Stadt und bietet dir einen Vorteil.

***Wichtig:** Kein Spieler darf zwei identische Gebäude in seiner Stadt bauen, also keine zwei Karten mit demselben Namen offen ausliegen haben.*

KARTEN IN DEINER STADT AUSLEGEN

Lege Karten derselben Farbe leicht versetzt übereinander, sodass ihre Effekte sichtbar bleiben. **Schiebe Ressourcenkarten versetzt hinter die Startressource deiner Stadt** (siehe das Beispiel auf Seite 8).

B. Einen Bauabschnitt des Weltwunders vollenden

Um einen Bauabschnitt deines Weltwunders zu vollenden, zahle **nur** die Kosten, die bei dem jeweiligen Bauabschnitt auf deinem **Weltwunder-Tableau** abgebildet sind (siehe *Bauen in 7 Wonders* auf den Seiten 6–7).
Schiebe deine Karte verdeckt bis zur Hälfte unter den Bauabschnitt deines Weltwunders. Du profitierst nun bis zum Ende der Partie vom Effekt dieses Bauabschnitts.



***Hinweis:** Du kannst jede beliebige Karte verwenden, um einen Bauabschnitt zu vollenden. Die Karte hat keine andere Funktion, als den Effekt des Bauabschnitts zu aktivieren.*

Die Bauabschnitte eines **Weltwunders** können zu einem **beliebigen Zeitpunkt** während des Spiels vollendet werden. Du kannst also den ersten Bauabschnitt deines Weltwunders in Zeitalter I, II oder III vollenden. Du **musst die Bauabschnitte deines Weltwunders aber der Reihe nach von links nach rechts vollenden** (erst Bauabschnitt 1, dann 2, dann 3 usw.).

***Hinweis:** Das Vollenden von Bauabschnitten deines Weltwunders ist optional.*

C. Die Karte verkaufen

Du kannst deine Karte verkaufen, um Münzen zu erhalten. Lege die Karte dafür verdeckt auf den gemeinsamen **Ablagestapel** in der Mitte und nimm dir **3 Münzen** aus dem Münzvorrat, die du deinem Vermögen hinzufügst.

3. HANDKARTEN WEITERGEBEN

Sobald alle Spieler ihre gewählte Aktion durchgeführt haben, nimmt jeder seine übrigen Handkarten und gibt sie an seinen linken Nachbarn weiter (während Zeitalter I und III) oder an seinen rechten Nachbarn (während Zeitalter II). Die **Richtung für das Weitergeben** ist auf der Rückseite der Zeitalter-Karten abgebildet.

Jeder hat nun neue Handkarten von einem seiner Nachbarn erhalten. Dies sind die Handkarten, mit denen ihr den nächsten Spielzug beginnt. Ihr werdet in jedem neuen Spielzug eine Karte weniger zur Auswahl haben, bis ihr im letzten Spielzug nur noch 2 Karten übrig habt.

DER SECHSTE UND LETZTE SPIELZUG

Zu Beginn des sechsten und somit letzten Spielzugs habt ihr nur 2 Handkarten zur Auswahl. Wählt wie üblich eine eurer Karten und legt dann die andere verdeckt auf den Ablagestapel in der Mitte. Die abgelegte Karte bringt euch keine Münzen ein. Spielt eure sechste und letzte Karte wie üblich.

Fahrt nun mit dem Abhandeln der Militärkonflikte fort.

ABHANDELN DER MILITÄRKONFLIKTE

Jedes Zeitalter endet mit dem Abhandeln von Militärkonflikten.

Jeder von euch zählt nun alle seine Militärsymbole  auf seinen gebauten Karten und vollendeten Weltwunder-Abschnitten zusammen (falls vorhanden), um seine **Militärstärke** zu bestimmen. Dann vergleicht jeder seine Militärstärke mit der seiner beiden Nachbarn.

Vergleiche deine Militärstärke mit **jedem** deiner Nachbarn:

- Falls eure Militärstärken **gleich** sind, erhält keiner von euch einen Konfliktmarker.
- Falls deine Militärstärke **niedriger** ist, musst du einen Niederlagemarker nehmen.
- Falls deine Militärstärke **höher** ist, nimm dir einen Siegmarker des aktuellen Zeitalters.



Niederlage



Zeitalter I



Zeitalter II



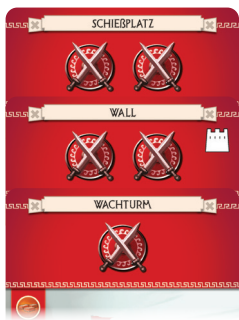
Zeitalter III

Nach dem Abhandeln der Militärkonflikte endet das aktuelle Zeitalter. Fahrt dann mit dem nächsten Zeitalter fort.

Nach dem Abhandeln der Militärkonflikte in Zeitalter III geht es mit der *Endwertung* weiter (Seite 8).

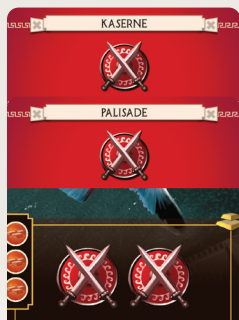
***Beispiel:** Am Ende von Zeitalter II beträgt deine Militärstärke 4. Dein linker Nachbar hat eine Militärstärke von 5 und dein rechter Nachbar eine von 2. Du erleidest eine Niederlage gegen deinen linken Nachbarn und musst einen Niederlagemarker nehmen. Aus dem Konflikt mit deinem rechten Nachbarn gehst du dafür als Sieger hervor und nimmst dir einen Siegmarker von Zeitalter II.*

Dein linker Nachbar



Militärstärke = 5

Deine Stadt in Zeitalter II



Militärstärke = 4

Dein rechter Nachbar



Militärstärke = 2



Niederlage



Sieg



BAUEN IN 7 WONDERS

Während des gesamten Spiels werdet ihr die Möglichkeit haben, **Gebäude und Weltwunder-Abschnitte** zu bauen. Dafür müsst ihr stets die Kosten bezahlen, die im Kostenbereich auf den Karten oder bei den einzelnen Weltwunder-Abschnitten abgebildet sind.

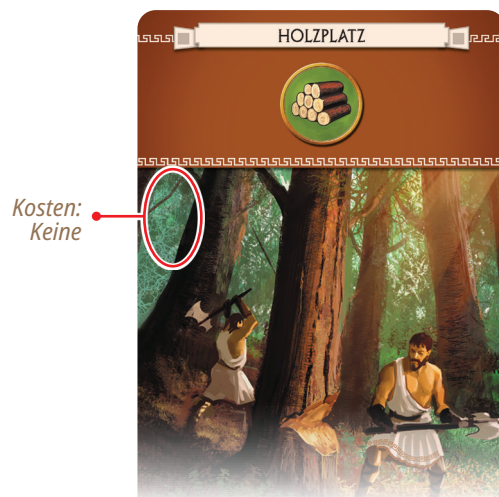
Erinnerung: Es ist nicht erlaubt, zwei identische Gebäude in einer Stadt zu bauen (keine zwei Karten mit demselben Namen).

Es gibt verschiedene Arten von Kosten:

- A. Keine Kosten
- B. Münzkosten
- C. Ressourcenkosten
- D. Kostenloses Bauen durch Bausymbole

A. KEINE KOSTEN

Falls der Kostenbereich einer Karte leer ist, ist das Bauen der Karte kostenlos und erfordert weder Ressourcen noch Münzen.



B. MÜNZKOSTEN

Das Bauen mancher Karten kostet Münzen. Nimm die erforderliche Anzahl Münzen aus deinem Vermögen und lege sie in den Münzvatrat.



C. RESSOURCENKOSTEN

Das Bauen vieler Karten und Weltwunder-Abschnitte kostet eine oder mehrere Ressourcen. Du kannst Ressourcen verwenden, die deine eigene Stadt produziert, **und/oder** Ressourcen von deinen Nachbarn kaufen.

Wichtig: Ressourcen, die zum Bauen verwendet werden, werden nicht verbraucht und können bis zum Spielende in jedem Spielzug neu verwendet werden.



Ressourcen verwenden, die deine Stadt produziert

Deine Stadt produziert **1 Ressource pro Ressourcensymbol** in deiner Stadt, dazu zählen: die Startressource auf deinem Weltwunder-Tableau, **Graue, Braune** und **Gelbe** Karten sowie bestimmte Weltwunder-Abschnitte.

Jedes Ressourcensymbol kann nur einmal pro Spielzug verwendet werden.

Beispiel: Deine Stadt produziert 2 Stein, 1 Erz und 1 Papyrus. Du kannst entweder die Kaserne bauen, da deine Stadt 1 Erz produziert, oder das Skriptorium, da deine Stadt 1 Papyrus produziert. Den Wachturm kannst du nicht bauen, da deine Stadt keine Ziegel produziert.



Ressourcen von einer Nachbarstadt kaufen

Falls deine Stadt nicht die Ressourcen produziert, die du für den Bau einer Karte oder eines Weltwunder-Abschnitts benötigst, schau bei deinen Nachbarstädten vorbei. Falls sie die Ressourcen produzieren, die du benötigst, kannst du sie von ihnen kaufen.

Für jede gekaufte Ressource musst du ihrem Besitzer **2 Münzen** geben. **Der Besitzer behält seine Karte und kann die gekaufte Ressource auch weiterhin für sich selbst nutzen.**

Jedes Ressourcensymbol kann **von demselben Spieler nur einmal pro Spielzug gekauft werden** (produziert ein Nachbar z. B. 2 Holz, kannst du nicht mehr als 2 Holz von ihm kaufen). Ressourcen müssen in demselben Spielzug verwendet werden, in dem sie gekauft wurden.

Ressourcen, die du von deinen Nachbarn kaufen kannst:

- Die Startressourcen ihrer Weltwunder-Tableaus
- Ressourcen auf ihren **Braunen** Karten
- Ressourcen auf ihren **Grauen** Karten

Es ist **nicht möglich**, Ressourcen zu kaufen, die von **Gelben** Karten oder **Weltwunder-Abschnitten** produziert werden.

Falls dein Nachbar eine Karte hat, die als Produktion **eine Wahl aus zwei verschiedenen Ressourcen** bietet, kannst du eine beliebige der beiden kaufen, **unabhängig davon, was dein Nachbar gewählt hat.**

Hinweise:

- Um Ressourcen kaufen zu können, musst du die benötigten Münzen bereits zu Beginn des Spielzugs haben. Du darfst keine Münzen verwenden, die du während desselben Spielzugs von anderen Spielern erhältst.
- Du kannst keine Ressourcen von einem Gebäude kaufen, das dein Nachbar im selben Spielzug gebaut hat.
- Der Kauf von Ressourcen kann vom Besitzer nicht abgelehnt werden.
- Deine beiden Nachbarn können gleichzeitig dieselbe Ressource in deiner Stadt kaufen.

D. KOSTENLOSE BAUEN DURCH BAUSYMBOL

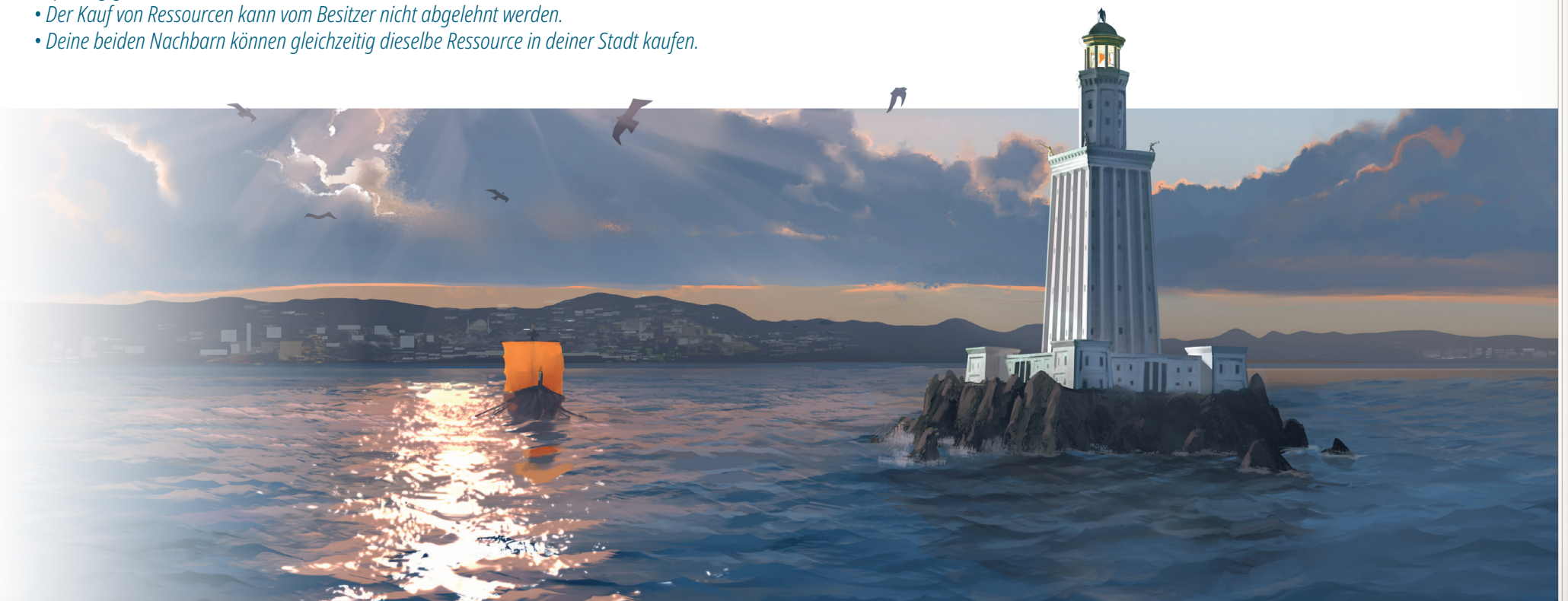
Ab Zeitalter II gibt es Karten, die in ihrem Kostenbereich eine **kostenlose Baubedingung** in Form eines **Bausymbols** haben. Falls du zuvor bereits eine Karte gebaut hast, die das gleiche Bausymbol oben rechts aufweist, kannst du die Karte **kostenlos** bauen.

Beispiel: Falls du in Zeitalter I das Theater gebaut hast, kannst du die Gärten in Zeitalter III kostenlos bauen, da du das gleiche Bausymbol in deiner Stadt hast.



Hinweise:

- Falls du nicht das passende Bausymbol hast, kannst du die Karte trotzdem bauen, indem du wie üblich ihre Ressourcen-/Münzkosten zahlst.
- Manche Karten haben mehr als ein Bausymbol in der oberen rechten Ecke und ermöglichen im Laufe der Partie entsprechend mehrere kostenlose Bauaktionen.



SPIELEND

Die Partie endet nach dem Abhandeln der Militärkonflikte in Zeitalter III. Fahrt mit der Endwertung fort und zählt eure Siegpunkte mithilfe des Wertungsblocks zusammen. Wer die meisten Siegpunkte hat, ist der Gewinner der Partie. Im Falle eines Gleichstands ist der Spieler mit dem größeren Vermögen besser platziert. Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich die Spieler die Platzierung.

ENDWERTUNG

Nutzt den Wertungsblock, um eure Siegpunkte zu zählen.

1 Weltwunder

Zähle die Siegpunkte auf deinen vollendeten Weltwunder-Abschnitten.

2 Vermögen

Du erhältst **1 Siegpunkt für je 3 Münzen**. 1 oder 2 übrige Münzen bringen keine Punkte.

3 Militärkonflikte

Zähle die Punkte aller deiner Niederlage- und Siegmarker zusammen (die Summe kann auch negativ sein).

4 Blaue Karten

Zähle die Siegpunkte auf den **Blauen** Karten in deiner Stadt.

5 Gelbe Karten

Zähle die Siegpunkte auf den **Gelben** Karten in deiner Stadt abhängig von ihren Effekten (siehe Übersicht der Effekte und Symbole).

Illustration of game components and their point values:

- Weltwunder (4):** Aquadukt (9 Siegpunkte)
- Vermögen (5):** Handelskammer (2 Siegpunkte)
- Militärkonflikte (3):** Wall (6 Siegpunkte)
- Blaue Karten (4):** Presse, Gerberei, Steinbruch (3 Siegpunkte)
- Gelbe Karten (5):** Halikarnassos (10 Siegpunkte)

6 Grüne Karten

Zähle alle Wissenschaftssymbole in deiner Stadt und auf deinem Weltwunder (falls vorhanden). Diese Symbole geben auf zwei unterschiedliche Arten Siegpunkte, die zusammengezählt werden.

- Gleiche Symbole:** Prüfe, wie viele gleiche Symbole du von jedem Typ hast, und vergleiche die Anzahl mit der Tabelle:

Anzahl gleicher Symbole	1	2	3	4	5	6
Siegpunkte	1	4	9	16	25	36

- Sets aus 3 verschiedenen Symbolen:** Für jedes komplette Set aus 3 verschiedenen Wissenschaftssymbolen erhältst du **7 Siegpunkte**.

7 Violette Karten

Zähle die Siegpunkte auf den **Violetten** Karten in deiner Stadt abhängig von ihren Effekten (siehe Übersicht der Effekte und Symbole).

Illustration of game components and their point values:

- Grüne Karten (6):** Krankenhaus (9 Siegpunkte (3 gleiche Symbole)), Loge (4 Siegpunkte (2 gleiche Symbole)), Universität (1 Siegpunkt (1 Symbol))
- Violette Karten (7):** Laboratorium (7 Siegpunkte (1 Set aus 3 verschiedenen Symbolen))

Name		Alex	
1	Yellow Diamond	10	
2	Yellow Circle	3	
3	Red Square, Red Octagon	6	
4	Blue Vertical Bar	9	
5	Yellow Circle	2	
6	Green Triangle	21	
7	Purple Star	4	
Siegpunkte gesamt	Σ	55	

CREDITS

Autor: **Antoine Bauza** • Illustrator: **Miguel Coimbra**
Entwicklung und Veröffentlichung: **Cédric Caumont & Thomas Provoost** aka „Les Belges à Sombremos“
und das **Repos Production Team**.
Vollständige Credits online: www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2010. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brüssel – Belgien
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Die Inhalte dieses Spiels dürfen nur zu rein privaten Zwecken verwendet werden.

