

אנטואן באוזה

7 הפלאים

”כל הדברים הטובים על פני האדמה מוצאים את דרכם אל העיר.” (פריקלס)



אתם מנהיגיה של אחת משבע הערים הגדולות של העידן העתיק.
משימתכם היא לפתח את עירכם בעזרת גילויים מדעיים, עוצמה צבאית, הסכמי סחר ומבנים יוקרתיים,
ולהוביל אותה לשגשוג ולתהילה.
בה בעת, עקבו אחר התקדמות שכנים אשר חותרים גם הם להגשים את אותן שאיפות.
האם פלא העולם שלכם ישרוד את מבחן אלף השנים הבאות?

חלקי המשחק:

- 7 לוחות פלאי עולם
- 148 קלפי עידינים: 49 קלפי עידן I, 49 קלפי עידן II ו-50 קלפי עידן III
- 78 מטבעות: 50 מטבעות בערך נקוב של 1 ו-24 מטבעות בערך נקוב של 3
- 48 אותות קרב: 24 אותות תבוסה ו-24 אותות ניצחון (8 לכל עידן)
- 1 לוח ניקוד
- 3 גיליונות הסבר השפעת הקלפים
- 1 רשימת קלפים וקשרי הגומלין ביניהם
- חוברת הוראות זו

סקירת המשחק

המשחק מתנהל בשלושה סבבים המסמלים עידינים, במהלכם השחקנים מניחים קלפים בזה אחר זה כדי לפתח את העיר שברשותם. קלפים אלו מייצגים את סוגי המבנים ואתרי הבנייה שהשחקנים יכולים להקים: אתרי כריית משאבים, מבנים אזרחיים, מסחריים, צבאיים ומדעיים ואיגודים מקצועיים שונים.

בסופו של כל עידן, מתחוללים קרבות בין כל שני שחקנים שכנים. בתום העידן השלישי, מסכמים המשתתפים את נקודות הניצחון שצברו בזכות פיתוח העיר, פלא העולם, עוצמתם הצבאית וקופת האוצר. השחקן בעל הניקוד הגבוה ביותר זוכה במשחק.

מרכיבי המשחק

לוח שבעת הפלאים

כל לוח מייצג את אחד מפלאי העולם שתוכלו לפתח במהלך המשחק. הלוחות הם דו צדדיים ומציגים את פלא העולם לאור יום ☀ או לאור ירח 🌙 ומראים שניים, שלושה או ארבעה שלבי פיתוח שונים. לכל שלב פיתוח יש עלות והשפעה. לוח פלא העולם מספק לכם גם משאב התחלתי.



אותות קרב

אותות קרב מייצגים את ניצחון הצבאות שלכם והפסדיו. ישנם ארבעה סוגים של אותות קרב:



- אות תבוסה צבאית -1
- אות ניצחון צבאי +1
- אות ניצחון צבאי +3
- אות ניצחון צבאי +5

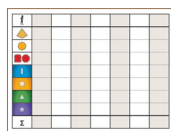
מטבעות

קופת האוצר שלכם מורכבת ממטבעות בערך נקוב של 1 ושל 3.

שימו לב: כאשר נכתב בחוברת הוראות זו "X מטבעות", "X" הינו הערך הכולל של המטבעות שלכם. במילים אחרות, כאשר נאמר "קחו X מטבעות", עליכם לקחת מטבעות בערך כולל של X.

גיליון הסבר על פעילות הקלפים

גיליונות אלו מספקים הסבר מלא לכל הסמלים והסמנים שבמשחק.



לוח ניקוד

לוח הניקוד יישמש אתכם בסוף המשחק לספירת נקודות הניצחון ולקביעת זהות המנצח.

גיליון הסבר על קשרי הגומלין בין הקלפים

זהו גיליון עזר בלבד, המציג בפניכם את המידע בצורה ברורה.

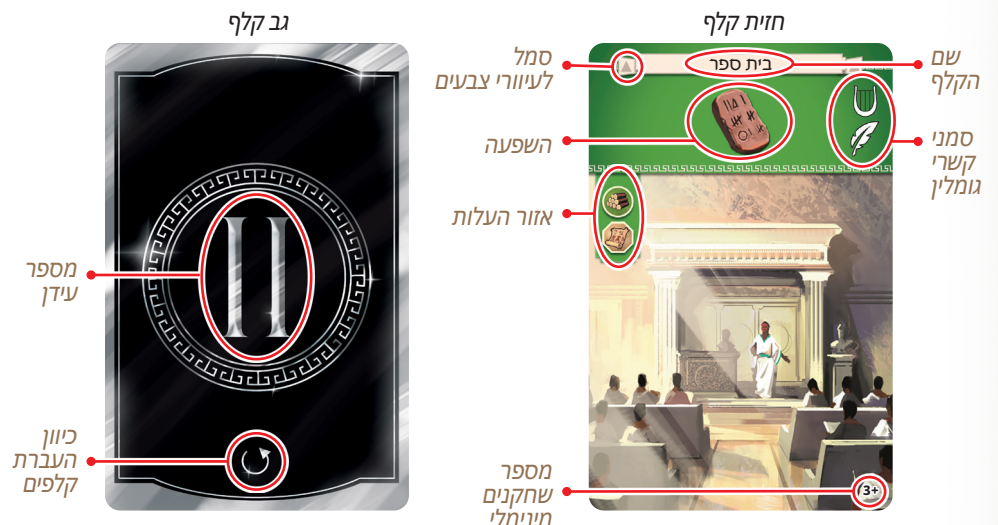
סקירת המשחק

קלפי העידן מייצגים את פעולות הפיתוח שניתן לבצע במהלך המשחק. גב הקלפים מציין לאיזה עידן הקלף שייך (עידן I, עידן II ועידן III).

ישנם שבעה סוגים שונים של קלפים:

- קלפים **חומים** (חומרי גלם נפוצים) מספקים **משאבים נפוצים**: חימר, אבן, ברזל, ועץ.
- קלפים **אפורים** (מוצרים תעשייתיים) מספקים **משאבים נדירים**: זכוכית, בד, ופפירוס.
- קלפים **כחולים** (מבנים אזרחיים) מעניקים **נקודות ניצחון 1**.
- קלפים **צהובים** (מבנים מסחריים) מעניקים **יתרונות מסחריים**.
- קלפים **אדומים** (מבנים צבאיים) מחזקים את **העוצמה הצבאית**.
- קלפים **ירוקים** (מבנים מדעיים) מקדמים פיתוחים מדעיים בשלושה תחומים: -1, אש, ורובוט.
- קלפים **סגולים** (איגודים מקצועיים) מעניקים **נקודות ניצחון 1**, בתנאים מסוימים.

על צידו הקדמי של כל קלף עידן מופיעים שם הקלף, ההשפעה שלו ועלות הקלף (אם קיימת) באזור העלות. כמו כן, מופיע עליו סמל מונגש לעיוור צבעים, סמן אחד או שניים של קשרי הגומלין, ומספר השחקנים המינימלי שממנו יוכל הקלף בין קלפי המשחק. בצידו האחורי של כל קלף מופיע מספר העידן וכיוון העברת הקלפים.



סמלים מונגשים לעיוור צבעים

כדי להתאים את המשחק עבור כל סוגי עיוורון הצבעים, מיוצג כל אחד מצבעי הקלפים שבמשחק על ידי סמל תואם.



חום ■ אפור ◆ כחול ● צהוב ✕ אדום ▲ ירוק ★ סגול

ההכנות למשחק

1 הכינו את קלפי העידנים:

- מיינו את קלפי העידנים לשלוש חפיסות: עידן I, עידן II ועידן III.
- מיינו את הקלפים של כל עידן בנפרד על פי מספר השחקנים המינימלי הנדרש לצורך השימוש בהם, והשתמשו רק בקלפים בעלי מספר **נמוך או שווה** למספר השחקנים במשחק הנוכחי. החזירו את שאר הקלפים לקופסה - לא תזדקקו להם במהלך משחק זה.

דוגמה: במשחק בין חמישה שחקנים, השתמשו בקלפים המסומנים ב: +3, +4, -1, +5 מכל אחת מחפיסות קלפי העידנים.

- מערמת קלפי עידן III, הפרידו את כל הקלפים **הסגולים**, שלפו מתוכם באופן אקראי קלפים **כמספר השחקנים** +2, והניחו אותם לפניכם כשפניהם כלפי מטה. הוסיפו את הקלפים הללו לשאר קלפי עידן III והחזירו את שאר הקלפים **הסגולים** בחזרה לקופסה - לא תזדקקו להם במהלך משחק זה.

דוגמה: במשחק בין חמישה שחקנים, שלפו 7 קלפי סגולים אקראיים (5 שחקנים + 2).

- ערבבו בנפרד כל חפיסה של קלפי עידן והניחו את החפיסות כשפניהן כלפי מטה במרכז השולחן.

2

כל אחד מן השחקנים בוחר בצורה אקראית באחד **מלוחות פלאי העולם**, מניח אותו לפניו ובוחר בצד המועדף עליו (☀ יום או 🌙 לילה).

שימו לב: בפעמים הראשונות שתשחקו במשחק, אנו ממליצים להשתמש בצד היום של לוח פלאי העולם שלכם. במשחקים הבאים, הרגישו חופשי לבחור בין הצדדים. אם תעדיפו, אתם רשאים לבחור לעצמכם לוחות כרצונכם במקום לחלק אותם ביניכם בצורה אקראית.

3

טלו **שלושה מטבעות** (בערך נקוב של 1 כל אחד) והניחו אותם על גבי לוח פלאי העולם שלכם. מטבעות אלו יהוו את קופת האוצר ההתחלתית שלכם. הניחו את המטבעות הנותרים במרכז השולחן. אלו יהוו את **מאגר המטבעות**.

4

הניחו את אותות הקרב במרכז השולחן: זהו **מאגר אותות הקרב**.

5

החזירו לקופסת המשחק את כל שאר חלקי המשחק. לא ייעשה בהם שימוש במהלך משחק זה.



דוגמא לארגון המשחק עבור חמישה שחקנים

ערמת הקלפים
המשומשים

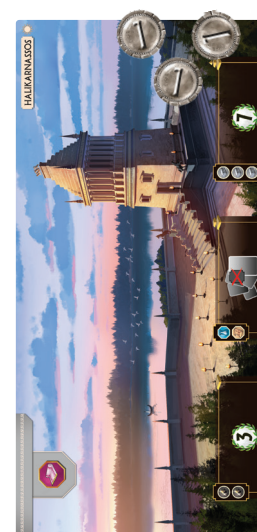


4 מאגר אותות הקרב



1 קלפי עידן

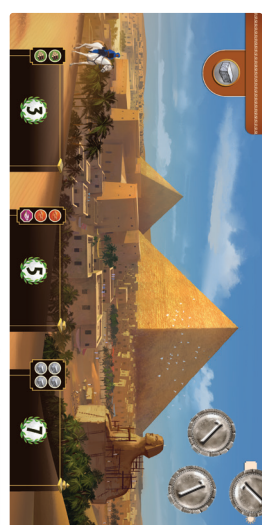
3 מאגר המטבעות



השחקן השכן שמימין



2 פלא העולם שלך



השחקן השכן שמאל

מהלך המשחק

המשחק מתנהל בשלושה סבבים רצופים: עידן I, עידן II ולבסוף עידן III. כל סבב מתנהל באופן דומה. את נקודות הניצחון סופרים בסיומו של עידן III.

הגדרות:

שכנים: המילה "שכנים" מתייחסת לשחקן הצמוד אליכם משמאל וכן לשחקן הצמוד אליכם מימין.
עיר: המילה "עיר" מתייחסת לעיר המתפתחת שלכם, כלומר לפלא העולם בשילוב עם קלפי המבנים ואתרי הבנייה שהוספתם.

סקירה כללית של עידן

בתחילת כל עידן, טלו את חפיסת הקלפים השייכת אליו (I, II או III) וחלקו לכל שחקן בצורה אקראית **שבעה קלפים** כשפניהם כלפי מטה. קלפים אלו מהווים את **הידי הפותחת של כל שחקן**.

- כל עידן כולל **ששה תורות**, במהלכם השחקנים משחקים בעת ובעונה אחת. כל תור מורכב משלושה שלבים, המתבצעים בסדר הבא:
1. בחירת קלף
 2. משחק בקלף שבחרתם
 3. העברת הקלפים שנותרו בידיכם אל השחקן השכן

ב. התקדמות של שלב בפלא העולם שלכם

כדי להתקדם שלב בפיתוח פלא העולם שלכם, שלמו את המחיר הנקוב על **לוח פלא העולם** רק עבור שלב זה (ראו הקמה ב-7 הפלאים, עמודים 6-7).
הניחו את הקלף כשפניו כלפי מטה מתחת ללוח שלכם, כשחציו מכוסה על ידי שלב הפיתוח אליו קידמתם את פלא העולם. ההשפעה של שלב זה עומדת לרשותכם מרגע זה ועד לסיום המשחק.



שימו לב: ניתן להשתמש בכל קלף שהוא כדי לקדם את פלא העולם שלכם לשלב הפיתוח הבא. קלף זה לא יישמש לשום מטרה נוספת מעבר להפעלת ההשפעה של שלב זה.

פלא העולם שלכם יכול להתקדם שלב **בכל רגע נתון** במהלך המשחק. במילים אחרות, תוכלו לקדם את פלא העולם שלכם אל השלב הראשון במהלך עידן I, II או III. עם זאת, **עליכם לקדם את שלבי פלא העולם שלכם משמאל לימין** (שלב 1 לפני שלב 2, לאחר מכן שלב 2 לפני שלב 3).

שימו לב: קידום פלא העולם שלכם משלב לשלב אינו חובה והוא נתון לגמרי לבחירתכם החופשית.

ג. מכירת הקלף שלכם

אתם רשאים למכור את הקלף שלכם ולקבל מטבעות תמורתו. לשם כך, הניחו את הקלף כשפניו כלפי מטה במרכז השולחן (במקום המוקצה **לקלפים המשומשים**), טלו **שלושה מטבעות** מתוך מאגר המטבעות והוסיפו אותם לקופת האוצר שלכם.

1. בחירת קלף

עיינו בתשומת לב בקלפים שבידיכם, מבלי להראותם לשחקנים האחרים. בחרו קלף אחד מבין קלפים אלו, והניחו אותו כשפניו כלפי מטה לפניכם. הניחו את יתר הקלפים בצד, כשפניהם כלפי מטה. תזדקקו להם בהמשך.

2. משחק בקלף שבחרתם

לאחר **שכל השחקנים** בחרו לעצמם קלף, כולם משחקים בהם בעת ובעונה אחת. השתמשו בקלף שבחרתם כדי לבצע פעולה אחת ויחידה מבין האפשרויות הבאות:

- א. הקמת המבנה המופיע על הקלף שבידיכם
- ב. התקדמות של שלב בפלא העולם שלכם
- ג. מכירת הקלף שלכם

שימו לב: בתחילת המשחק הראשון, אנו ממליצים לשחקנים לשחק בזה אחר זה, כדי לרכוש היכרות טובה יותר עם המשחק ולאפשר שימת לב לכל הפעולות של השחקנים האחרים.

א. הקמת המבנה המופיע על הקלף שבידיכם

על מנת להקים את המבנה או האתר שעל הקלף שבחרתם, שלמו את עלות הקלף והניחו אותו כשפניו כלפי מעלה מעל לוח פלא העולם שלכם (ראו הקמה ב-7 הפלאים, עמודים 6-7). מבנה שהוקם יישאר בעיר שלכם עד לסיום המשחק.

הערה חשובה: לא ניתן להקים בעיר שני מבנים זהים, כלומר, אסור שיהיו בעיר שני קלפים בעלי אותו שם.

סידור הקלפים בעיר שלכם

הניחו קלפים בני אותו צבע זה על גבי זה, כשהשפעות הקלפים גלויות לעין. הניחו את המשאבים שלכם על גבי המשאב ההתחלתי.
(ראו דוגמה בעמוד 8).

התור השישי והאחרון

בתחילתו של התור השישי והאחרון בכל עידן, תקבלו שני קלפים מן השכן שלכם. בחרו קלף אחד מביניהם והניחו את השני, כשפניו כלפי מטה, בערמת הקלפים המשושמים. הקלף שזרקתם לא יזכה אתכם במטבעות נוספים.

שחקו בקלף שישי ואחרון זה באופן רגיל.

המשיכו לשלב הקרבות בין הצבאות.

3. העברת הקלפים שנותרו בידיכם אל השחקן השכן

כאשר כל השחקנים סיימו את פעולותיהם, טלו את הקלפים שהנחתם בצד והעבירו אותם אל השכן משמאלכם (במהלך עידן I ו-III) או אל השכן מימינכם (במהלך עידן II). **כיוון העברת הקלפים** מופיע על גב קלפי העידן.

כך **תקבלו אפוא יד' של קלפים מן השכן שלכם**. קלפים אלו יהוו את יד הקלפים החדשה שלכם לקראת התור הבא. בכל תור תקבלו קלף אחד פחות מאשר בתור הקודם, עד אשר בסופו של דבר, בתור האחרון, תקבלו לידיכם שני קלפים בלבד.

הכרעת הקרבות בין הצבאות

דוגמה: בסיומו של עידן II, העוצמה הצבאית שלכם עומדת על 4. עוצמתו הצבאית של השכן שמשמאלכם עומדת על 5 ועוצמתו הצבאית של השכן שמימינכם הינה 2. אתם נוחלים תבוסה בקרב כנגד צבאו של השכן משמאל ולכן נוטלים את אות התבוסה הצבאית. אתם מוכתרים כמנצחים בעימות הצבאי כנגד שכנכם מימין, ומקבלים את אות הניצחון הצבאי בעידן II.

כל עידן מסתיים בהכרעה צבאית.

ספרו את סמני העוצמה הצבאית  שברשותכם, המופיעים על הקלפים שהקמתם וייתכן שאף על לוח פלא העולם שלכם (בחלק מהלוחות). המספר המתקבל מבטא את **עוצמתכם הצבאית**. לאחר מכן השוו את סך עוצמתכם הצבאית לזו של כל אחד משכניכם.

עבור כל שכן:

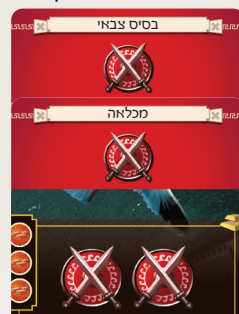
- אם העוצמה הצבאית שלכם **שווה** לעוצמת השכן, אף אחד מכם אינו מקבל אות.
- אם העוצמה הצבאית שלכם **נמוכה** מזו של השכן, טלו את אות התבוסה הצבאית.
- אם העוצמה הצבאית שלכם **גבוהה** מזו של השכן, טלו את אות הניצחון בקרב השייך לעידן הנוכחי.

השכן שמשמאל



עוצמה צבאית = 5

העיר שלכם בעידן II



עוצמה צבאית = 4



תבוסה



ניצחון

השכן שמימין



עוצמה צבאית = 2



עידן III



עידן II



עידן I



תבוסה

לאחר ההכרעה הצבאית, העידן הנוכחי מסתיים והמשחק עובר לעידן הבא. בסיום ההכרעה הצבאית של עידן III, עברו לסיום המשחק (עמוד 8).



הקמה ב-7 הפלאים

ג. עלות במשאבים

קלפים ושלבים מסוימים דורשים תשלום במשאב אחד או יותר כדי להקימם. תוכלו להשתמש במשאבים המיוצרים בעירכם **או** לקנות משאבים מאחד השכנים שלכם.

חשוב: המשאבים המיוצרים בעיר שלכם ומשמשים אתכם להקמה הם בלתי מתכלים ואפשר לחזור ולהשתמש בהם בכל תור עד לסיום המשחק.



שימוש במשאבים המיוצרים בעיר שלכם

העיר שלכם מייצרת יחידה אחת של משאב עבור כל סמל משאב המופיע בכל מרכיבי העיר: המשאב ההתחלתי המופיע על לוח פלא העולם שלכם, המשאבים שעל הקלפים **האפורים, החומים והצהובים** שלכם, ומשאבים בשלבי פיתוח מסוימים של פלא העולם שלכם. בכל תור ניתן להשתמש ביחידת משאב אחת בלבד מכל סמל.

דוגמה: אתם מייצרים שתי יחידות אבן, יחידת ברזל אחת וגיליון פפירוס אחד. תוכלו להקים בסיס צבאי מאחר והעיר שלכם מייצרת יחידת ברזל, או להקים את בית העתקת כתבי היד משום שהעיר שלכם מייצרת גיליון פפירוס אחד. לעומת זאת, לא תוכלו להקים מגדל שמירה, מאחר ואינכם מייצרים חימר כלל.



במהלך המשחק, כולו, אתם רשאים להקים **מבנים** או להתקדם **בשלבי הפיתוח**. לשם כך, עליכם לשלם את עלויות ההקמה המתאימות, המצוינות באזור העלות על גבי השלבים בלוח פלא העולם שלכם או על הקלפים.

תזכורת: לא ניתן להקים בעיר שני מבנים זהים, כלומר, לא תוכלו להשתמש בשני קלפים בעלי אותו השם בעיר שלכם.

ישנם שלושה סוגי עלויות:

- א. חינם - ללא עלות כלל
- ב. עלות במטבעות
- ג. עלות במשאבים
- ד. ללא עלות בזכות קשרי גומלין

א. חינם - ללא עלות כלל

אם לא מופיע דבר באזור העלויות, זהו קלף חינמי, ללא עלות. אין צורך במשאבים או במטבעות כדי להקימו.



ב. עלות במטבעות

קלפים מסוימים עולים מטבע אחד. טלו מטבע אחד מתוך קופת האוצר שלכם והניחו אותו במאגר המטבעות, על מנת להקים את המבנה שעל הקלף.



קניית משאבים מעיר סמוכה

אם העיר שלכם אינה יכולה להפיק את המשאבים הדרושים על מנת להקים קלף או להתקדם שלב בפלא העולם שלכם, בדקו בערים הסמוכות. אם הן מפיקות את המשאבים הדרושים לכם, תוכלו לקנותם מהן.

שלמו לבעל המשאב **שני מטבעות** עבור כל משאב שברצונכם לקנות. **קלף המשאב נשאר ברשותו והוא יכול להמשיך ולהשתמש במשאב אשר קניתם ממנו זה עתה.**

סמל משאב יכול להימכר **לאותו שחקן רק פעם אחת בתור**. על הקונה להשתמש במשאבים שקנה באותו התור בו ניקנו.

ניתן לקנות מן השכנים את המשאבים הבאים:

- המשאב ההתחלתי המופיע על לוח פלא העולם שלהם.
- משאבים מתוך הקלפים **החומים** שלהם.
- משאבים מתוך הקלפים **האפורים** שלהם.

לא ניתן לקנות משאבים שמיוצרים על ידי הקלפים **הצהובים** של שכנים או על ידי **השלב** בו נמצא פלא העולם שלהם.

אם השכן שלכם מחזיק בקלף שמיצר משאב אחד לבחירה מתוך שני משאבים אפשריים, תוכלו לבחור איזה מהם לקנות, גם אם השכן בחר לייצר הפעם את המשאב האחר.

דגשים:

- על מנת לקנות משאבים, עליכם לשלם את הסכום הדרוש מתוך המטבעות המצויים בידכם בתחילת התור. לא תוכלו להשתמש במטבעות שתקבלו משחקנים אחרים במהלך אותו התור.
- לא תוכלו לקנות משאבים מתוך מבנה או אתר שהקים השחקן השכן שלכם במהלך אותו התור.
- אסור לכם למנוע משחקן אחר לקנות מן המשאבים שלכם.
- שני שכנים למשחק יכולים לקנות את אותו משאב המיוצר בעיר שלכם בו זמנית.

ד. ללא עלות, בזכות קשרי גומלין

החל מעידן II, מצטרפים למשחק קלפים מסוימים הניתנים להקמה ללא עלות בזכות קשרי גומלין המסומנים בסמן מיוחד. אם הקמתם מוקדם יותר קלף הנושא את אותו סמן בחלק העליון מימין, תוכלו להקים קלף זה ללא עלות.

דוגמה: אם הקמתם בעירכם תיאטרון בעידן I, תוכלו להקים את גני הנוי בעידן III ללא עלות, מאחר והם נושאים את סמן קשרי הגומלין המתאים.



דגשים:

- אם אין ברשותכם את סמן קשרי הגומלין המתאים, תוכלו להקים קלף זה כרגיל, על ידי תשלום המשאבים הדרושים להקמתו.
- קלפים מסוימים מאפשרים ניצול שני קשרי גומלין שונים. במקרה כזה, יופיעו שני סמנים בחלק הקלף העליון מימין.



סיום המשחק

המשחק מסתיים עם תום עידן III, לאחר הכרעות העימותים הצבאיים. ספרו את נקודות הניצחון בעזרת לוח הניקוד. השחקן בעל הניקוד הגבוה ביותר זוכה במשחק. במקרה של תיקו, מנצח השחקן בעל קופת האוצר הגדולה ביותר. אם עדיין יש תיקו במשחק, השחקנים החולקים בתיקו יחלקו ביניהם את הניצחון.

ספירת נקודות הניצחון

השתמשו בלוח הניקוד כדי לספור את נקודות הניצחון שלכם.

1 לוח פלא העולם

רשמו את נקודות הניצחון משלבי הפיתוח שהשלמתם בפלא העולם שלכם.

2 קופת אוצר

זכו בנקודות ניצחון אחת עבור כל שלושה מטבעות שבקופת האוצר שלכם.

3 קרבות

סכמו את ערכם של אותות התבוסה והניצחון שצברתם על מנת לקבל את הניקוד שהשגתם בעימותים הצבאיים (סך הניקוד יכול להיות גם מספר שלילי).

4 קלפים כחולים

הוסיפו את נקודות הניצחון מן הקלפים הכחולים שבעיר שלכם.

5 קלפים צהובים

הוסיפו את נקודות הניצחון מן הקלפים הצהובים שבעיר שלכם, בהתאם להשפעות המוצגות על גבי הקלפים (ראו בגיליון הסבר השפעת הקלפים).

6 קלפים ירוקים

ספרו את כל הסמלים המדעיים שבמבנים ובמתקנים שהקמתם ובשלבים שעברתם בפלא העולם שלכם, אם ישנם כאלה. סמלים אלו מעניקים לכם נקודות ניצחון בשתי דרכים שונות, המתואספות זו לזו.

• **סמלים זהים:** בדקו כמה סמלים זהים מכל סוג יש ברשותכם, ומצאו את מספר נקודות הניצחון המתאימות, על פי הטבלה הבאה:

6	5	4	3	2	1	כמות הסמלים הזהים
36	25	16	9	4	1	נקודות ניצחון

• **סדרות של שלושה סמלים שונים:** עבור כל שלושה סמלי מדע שונים, קבלו 7 נקודות ניצחון.

7 קלפים סגולים

הוסיפו נקודות ניצחון עבור הקלפים הסגולים שבעירכם, בהתאם להשפעות המוצגות על גבי קלפים אלו (ראו גיליון הסבר השפעת הקלפים).

7 נקודות (סדרה אחת של שלושה סמלים שונים)

נקודה אחת (סמל אחד)

4 נקודות (שני סמלים זהים)

9 נקודות (שלושה סמלים זהים)

3 נקודות (3 קבוצות של מטבעות בערך נקוב של 3)

10 נקודות

4 נקודות

7 נקודות (סדרה אחת של שלושה סמלים שונים)

שם	רונ	
1	10	
2	3	
3	6	
4	9	
5	2	
6	21	
7	4	
סה"כ נקודות ניצחון	Σ	55

CREDITS

Designer: **Antoine Bauza** • Illustrator: **Miguel Coimbra**
Development and publication: **Cédric Caumont & Thomas Provoost** aka «Les Belges à Sombros»
and the **Repos Production team**.
Complete credits online: www.7wonders.net/credits

המשחק משווק בישראל על ידי: הקובייה משחקים בע"מ
המגשימים 24, פתח תקווה, 4934833
פ.נ. 058-540-5399 טל: 51-314669-6
© 2021 הקובייה משחקים בע"מ,
כל הזכויות שמורות
www.hakubia.com
הקובייה משחקים

© REPOS PRODUCTION 2010. ALL RIGHTS RESERVED.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
The contents of this game can only be used for purposes of strictly personal and private entertainment.

