

Майное Послание

ПОДАРОЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Стражница смерила взглядом Бартолемью Каисса и нахмурилась:

— Простите, мастер Каисс, но принцесса сейчас не принимает посетителей. Она, как вы понимаете, в отчаянии из-за ареста матери.

— Понимаю. — Молодой композитор кивнул, всем видом выражая сочувствие. — Но я, видите ли, не просто посетитель. Её высочество просила моих наставлений. Мы будем упражняться в пении.

— Но с принцессой уже занимается маэстро по вокалу, — ответила неприветливая женщина, приподняв бровь.

— Он наверняка об этом знает, Одетта, — сообщил добрый женский голос, эхом пробежавший по коридору между дворцом и покоями. Собеседники повернулись и увидели Сюзанну, одну из служанок принцессы Аннетты.

— Достопочтенный композитор хотел сказать, что для занятой Аннетте нужны его произведения. — Девушка улыбнулась стражнице, затем повернулась к Бартолемью и заговорщицки ему подмигнула. Каисс достал из сумки небольшой запечатанный футляр.

— Дорогая Сюзанна, будьте любезны передать эти ноты принцессе, — с улыбкой и лёгким поклоном сказал юноша. Стражница взяла футляр из его рук и почувствовала, как внутри что-то сдвинулось.

— Что внутри? — спросила она и встряхнула футляр, приблизив его к уху.

«Уж точно не статуэтка жаворонка, которая понравилась бы принцессе», — подумал Бартолемью, а вслух сказал:

— Там перо и чернильница. Я специально прикладываю их к нотам, на случай если принцесса или маэстро захотят что-то изменить.

Сюзанна осторожно забрала футляр у стражницы.

— Ну, будет тебе, Одетта! Это всего лишь ноты, — с наигранным укором вымолвила служанка. — Не беспокойтесь, сударь, я немедленно доставлю посылку госпоже. Уверена, ей не терпится узнать, чем вы её порадуете.





ЦЕЛЬ ИГРЫ

Королева Марианна арестована за государственную измену. Больше чем кого-либо это известие шокировало её дочь, принцессу Аннетту. Печаль девушки стремятся развеять её поклонники, которых так много в королевстве.

Будучи одним из поклонников, вам нужно передать Аннетте любовную записку. К сожалению, убитая горем принцесса заперлась в покоях, и ваше тайное послание может попасть к ней только через посредников.

На протяжении игры у вас на руках будет одна тайная карта. Она символизирует персонажа, у которого находится ваше любовное послание. Сделайте так, чтобы к концу партии оно оказалось у наиболее приближённого к принцессе человека. Тогда Аннетта его прочтёт.



СОСТАВ ИГРЫ

- ♥ 32 карты
- ♥ 8 памяток
- ♥ 25 фишек симпатии
- ♥ Фишка шута
- ♥ Правила игры



Карты

В игре 32 карты, 16 из которых используются в партии с 2–4 участниками. Остальные 16 карт добавляются в игру, если участвуют 5–8 игроков. На каждой карте изображён один из обитателей королевского дворца. В левом верхнем углу карты указано числовое значение — чем оно больше, тем ближе этот персонаж к принцессе. В нижней части карты описано её свойство, которое вступает в силу при сбросе карты.

Памятки

В памятках перечислены все участвующие в игре карты, кратко описаны их свойства и указано количество копий каждой карты в колоде. Сами памятки в игре не используются, но позволяют игрокам иметь перед глазами всю необходимую информацию по игре. На одной стороне каждой памятки перечислены карты, использующиеся при игре с 2–4 участниками, а на другой — дополнительные карты для игры с 5–8 участниками.

Фишки симпатии

Красные фишки в форме сердец нужны, чтобы отслеживать, как растёт симпатия принцессы по отношению к поклонникам, чьи послания доходят до неё. Также в игре есть жёлтая фишка в форме сердца — это фишка шута, которую получает игрок, выбранный при сбросе карты шута.



ПОДГОТОВКА К РАУНДУ (для 2–4 игроков)

Если в партии участвуют 5–8 игроков, см. подготовку к раунду на стр. 3. Если в партии участвуют 2–4 игрока, составьте колоду из перечисленных ниже карт:

- ♥ Принцесса
- ♥ Графиня
- ♥ Король
- ♥ Принц (2 карты)
- ♥ Служанка (2 карты)
- ♥ Барон (2 карты)
- ♥ Священник (2 карты)
- ♥ Стражница (5 карт)

Оставшиеся карты отложите в сторону — они в игре не участвуют.

Перетасуйте эти 16 карт и положите стопкой лицевой стороной вниз. Возьмите из получившейся колоды верхнюю карту и не раскрывая отложите в сторону.

При игре вдвоём снимите ещё три верхние карты, раскройте их и отложите в сторону — в раунде они не участвуют. Игроки могут просматривать эти открытые карты во время раунда.

Каждый игрок берёт одну карту из колоды и держит её в тайне от соперников.

Первым ходит тот, кто последним был на свидании, либо младший игрок.



КАК ИГРАТЬ (для 2–4 игроков)

Партия состоит из нескольких раундов. Каждый раунд символизирует один день. В конце раунда послание одного из игроков будет доставлено принцессе, и она его прочитает. Когда Аннетта получит достаточно писем от поклонника, она влюбится в него и разрешит за собой ухаживать. Тот, кто завоюет сердце принцессы, выигрывает.

Ход

В свой ход возьмите верхнюю карту из колоды. Затем сбросьте одну из двух карт с руки и положите её лицевой стороной вверх перед собой. Примените свойство сброшенной карты. Вы обязаны применить свойство карты, даже если оно вам навредит.

Свойства карт подробно описаны на стр. 4–7. Там же описаны некоторые особые случаи.

Все сброшенные карты остаются лежать перед игроком, который их сбросил. Карты нужно складывать одну на другую со сдвигом, чтобы было видно, в каком порядке они сбрасывались. Это поможет игрокам догадаться, какими картами располагают соперники.

Применив свойство карты, передайте ход игроку слева от вас.

Вне игры

Если игрок выбыл из раунда, он сбрасывает карту с руки лицевой стороной вверх, не применяя её свойство, и до следующего раунда права хода не получает.

Честность

Если игрок жульничает при встречах со стражницей (стражником) или не сбрасывает графиню, держа на руке короля или принца, мы не советуем с ним больше играть. Меньше надо общаться со всякими подлецами.

Выбор игрока

Если в свойстве сбрасываемой карты сказано, что вы должны выбрать игрока, но не можете это сделать из-за свойства другой карты (например, подхалима или служанки), то вы сбрасываете карту, не применяя её свойство. Кроме того, вы не можете выбирать игроков, находящихся вне игры.

Конец раунда

Раунд завершается, если в конце хода игрока в колоде не осталось карт. Дворец закрывает двери на ночь, принцессе доставляет послание ближайший к ней персонаж, и она удаляется в покои, чтобы прочесть его. Все игроки, кроме оказавшихся вне игры, раскрывают карты. Победителем раунда становится обладатель карты с наибольшим значением.

При ничьей претенденты на победу складывают значения на сброшенных ими за раунд картах и побеждает игрок с наибольшей суммой. Если и в этом случае ничья, побеждают все претенденты с наибольшей суммой значений.

Также раунд завершается, если вне игры оказались все игроки, кроме одного. Он становится победителем раунда.

Победитель раунда получает фишку симпатии (если победителей несколько, то фишку получает каждый из них). Затем перетасуйте все 16 карт и начните новый раунд в соответствии с правилами. Первым будет ходить победитель прошлого раунда, так как принцесса хорошо отозвалась о нём за завтраком. Если в прошлом раунде было несколько победителей, то первым ходит тот из них, кто последним был на свидании, либо самый младший.

Победа (для 2–4 игроков)

Игрок побеждает, когда наберёт определённое количество фишек симпатии в зависимости от количества участников партии:

2 игрока → 7 фишек

3 игрока → 5 фишек

4 игрока → 4 фишки



ПОДГОТОВКА К РАУНДУ И ХОД ИГРЫ (для 5–8 игроков)

Если в партии участвуют 5–8 игроков, составьте колоду из всех 32 карт. Перетасуйте их и положите стопкой лицевой стороной вниз. Возьмите из колоды верхнюю карту и не раскрывая отложите в сторону. Каждый игрок берёт одну карту из колоды и держит её в тайне от соперников.

Игра проходит по тем же правилам, что и при 2–4 участниках. Однако обратите внимание на то, что в свойствах некоторых карт сказано «Назовите значение карты»: в партии с 5–8 игроками это свойство применяется ко всем картам с названным значением. Например, игрок сбрасывает стражницу и называет значение 4. Если на руке у соперника служанка или подхалим, он должен сбросить свою карту, т. к. обе карты имеют значение 4.

Победа (для 5–8 игроков)

В партии с 5–8 участниками побеждает игрок, набравший 4 фишки симпатии.

Поскольку свойства некоторых карт, использующихся при игре с 5–8 участниками, позволяют получать фишки симпатии не только за победу в раунде, возможна ситуация, при которой игрок может победить в партии, не выиграв ни одного раунда. Таковы превратности дворцовых интриг!

По той же причине возможна ситуация, при которой два или несколько игроков набирают одинаковое количество фишек симпатии, требующееся для победы в игре. Принцесса оказывается влюблена в нескольких поклонников, которым теперь предстоит соперничать друг с другом за сердце прекрасной Аннетты. При ничьей все претенденты, набравшие наибольшее количество фишек симпатии, должны сыграть друг с другом ещё один раунд, победитель которого становится фаворитом принцессы и выигрывает партию.

Пример: в игре осталось двое участников — Пётр и Мария. У каждого из них есть 3 фишки симпатии. В течение раунда Пётр сбросил коменданта (по свойству этой карты игрок получает фишку симпатии, если он оказывается вне игры и среди ранее сброшенных им карт есть комендант). Мария сбрасывает карту, по свойству которой Пётр оказывается вне игры. Мария становится победителем раунда (т. к. осталась единственным игроком), поэтому она получает фишку симпатии. Однако Пётр не расстроен из-за поражения в раунде, ведь он оказался вне игры после того, как сбросил коменданта, а поэтому также получает фишку симпатии. Теперь у обоих игроков по 4 фишки симпатии, а следовательно, у них ничья. Чтобы определить победителя партии, они должны сыграть ещё один раунд.



О ЛЮДЯХ КОРОЛЕВСТВА

Ниже приведена краткая информация о персонажах игры.



8: Принцесса Аннетта

Принцессе Аннетте мешает лишь её наивность. Но вообще она девушка элегантная, очаровательная и благовоспитанная. Конечно, было бы здорово отдать послание ей прямо в руки, минуя посредников. Однако дела сердечные так смущают принцессу, что она запросто может швырнуть письмо особо настойчивого поклонника в огонь и отказаться от какой бы то ни было корреспонденции.

Если вы сбрасываете принцессу (неважно как и почему), именно это и происходит: ваше послание сгорает в ближайшем камине, а вы сразу оказываетесь вне игры. Если вы вынуждены сбросить принцессу при применении свойства другой карты, игнорируйте остальные предписания этого свойства (например, не берите новую карту по свойству принца). Свойства карт, на которые влияет то, что вы оказываетесь вне игры (например, свойства коменданта или шута), применяются по обычным правилам.



7: Графиня Вильгельмина

Охочая до амурных авантур и пикантных слухов графиня Вильгельмина благодаря своему возрасту и благородному происхождению стала подругой принцессы. Но каким бы значительным ни было её влияние на Аннетту, в присутствии короля и принца Вильгельмина становится крайне сдержанной.

Свойства большинства карт вступают в силу при сбросе. Однако свойство графини вступает в силу, когда она находится у вас на руке. Более того, при сбросе её свойство в силу не вступает.

Если у вас на руке графиня окажется вместе с принцем или королём, сбросить надо графиню. При этом вы не обязаны раскрывать карту, оставшуюся на руке. Вы можете сбросить графиню и в других случаях, без давления со стороны венценосных особ. Графиня вообще та ещё интриганка...



6: Король Арно IV

Единоличный правитель королевства — во всяком случае, пока. Из-за своей роли в аресте королевы Марианны потерял значительную часть отеческого авторитета. Он, конечно, рассчитывает, что дочь со временем поймёт и простит.

Сбросив короля, обменяйте свою карту с руки на карту с руки любого из соперников.



5: Принц Арно

Будучи человеком язвительным, принц Арно если и расстроился из-за ареста матери, то не так сильно, как вы могли подумать. Окружённый вниманием со стороны девушек, он решил помочь сестре в обретении того же банального счастья. Принц с усердием взялся за дело сводника.

Сбросив принца, выберите любого игрока (можно и себя). Этот игрок сбрасывает с руки карту, не применяя её свойство (за исключением принцессы, см. стр. 4), и берёт новую. Если карт в колоде не осталось, игрок берёт карту, которая была отложена в начале раунда. Если все соперники защищены служанками, вам придётся выбрать себя.



4: Служанка Сюзанна

Доверить важное послание служанке решатся немногие. Ещё меньше во дворце тех, кто видит истинную натуру Сюзанны за её маской простушки-горничной. Сам факт того, что наперсница королевы избежала подозрений после ареста госпожи указывает на её ум и изворотливость.

Сбросив служанку, вы до начала своего следующего хода защищены от всех свойств карт соперников. Если все игроки защищены Сюзанной, кроме того, кто сделал ход, этот игрок должен применить свойство на себя, если это возможно.



3: Барон Талус

Наследник древнего дворянского рода, верный союзник королевской семьи, барон Талус, на первый взгляд, тих и приветлив, но по натуре он властолюбив и привык, чтобы ему повиновались. Часто предложения Талуса воспринимаются как распоряжения самого короля.

Сбросив барона, выберите соперника и тайно сравните карты у вас на руках. Владелец карты с меньшим значением оказывается вне игры. При равных значениях ничего не происходит.



2: Священник Томас

Честный, открытый и вдохновенный отец Томас всегда ищет возможность совершить добро. После ареста королевы он то и дело приходит во дворец, чтобы исповедовать, давать советы и по-дружески с кем-то беседовать.

Сбросив священника, можете посмотреть карту любого из соперников, но не раскрывайте её другим игрокам.



1: Стражница Одетта

Одетте доверили безопасность королевской семьи, и она усердно выполняет свои обязанности. Правда, ходят слухи, что её оставили утонуть, когда бежал от тех, кто пытался его арестовать по обвинению в сговоре с королевой.

Сбросив стражницу, выберите соперника и назовите значение карты, отличное от 1. Если у этого игрока на руке есть карта с названным значением, он оказывается вне игры. Если ни одного из соперников выбрать нельзя (например, из-за свойств служанки или подхалима), вы сбрасываете карту, не применяя её свойство.

На следующих страницах вы найдёте описание персонажей, которые используются только при игре с 5–8 участниками.



9: Епископ Виницио

Некоторые считают сдержанного и расчётливого епископа Виницио интриганом и приспособленцем. Но на самом деле он всерьёз заботится о благополучии своих прихожан и готов пойти на многое, чтобы защитить их и оказать им посильную помощь.

Сбросив епископа, выберите соперника и назовите значение карты. Если у этого игрока на руке есть карта с названным значением, получите фишку симпатии. Если таким образом вы набираете достаточное количество фишек для победы в игре, то вы побеждаете немедленно и партия заканчивается. Если с помощью этого свойства вы получили фишку симпатии, игрок, чью карту вы угадали, может сбросить её с руки, не применяя её свойство (за исключением принцессы, см. стр. 4), и взять новую.

Несмотря на то что епископ обладает весьма внушительным значением 9, он проигрывает принцессе при сравнении значений карт на руках в конце раунда. Во всех остальных случаях считается, что карта епископа имеет значение 9.



7: Вдовствующая королева Туммия

Мать короля Арно, вдовствующая королева-мать Туммия была опустошена известием об аресте своей невестки, королевы Марианны. С тех пор она решила посвящать больше времени своей внучке, принцессе Аннетте, которая так напоминает ей свергнутую королеву.

Сбросив вдовствующую королеву, выберите соперника и тайно сравните карты у вас на руках. Обладатель карты с большим значением оказывается вне игры. При равных значениях ничего не происходит.



6: Комендант Виктор

Поскольку главным лицом, отвечающим за безопасность королевского дворца, является комендант Виктор, именно по его приказу была арестована королева за государственную измену. Теперь, когда на него давит вся тяжесть принятых им решений, он считает своим первостепенным долгом следить за тем, чтобы никто не смог причинить вреда юной принцессе.

Комендант — не совсем обычная карта. В отличие от большинства карт её свойство вступает в силу не при сбросе, а в тот момент, когда вы оказываетесь вне игры и эта карта есть среди ранее сброшенных вами карт. Если это происходит, укажите на карту коменданта и получите фишку симпатии. Если таким образом вы набираете достаточное количество фишек для победы в игре, то вы побеждаете немедленно и партия заканчивается. Если вы сбрасываете коменданта в тот момент, когда оказываетесь вне игры, его свойство не применяется.



5: Граф Гунтрам

Амбициозный и коварный граф Гунтрам с осторожностью предлагает свою поддержку обитателям дворца, выбирая только тех, кто кажется ему наиболее полезным с точки зрения его собственных интересов. Но однажды сделав свой выбор, он остаётся верен ему до конца — выбранный им подопечный всегда может рассчитывать на закулисную помощь своего патрона.

Если в конце раунда для определения победителя нужно сравнивать значения карт на руках игроков, сброшенная игроком карта графа увеличивает на 1 значение карты у него на руке. Если обе карты графа были сброшены одним игроком, значение карты у него на руке увеличивается на 2. В этом случае карты со значением 7 (графиня и вдовствующая королева) выигрывают у принцессы. Если в результате применения свойства графа возникла ничья между игроками с наибольшими значениями карт, она разрешается по обычным правилам: претенденты сравнивают сумму значений сброшенных ими карт, и игрок с наибольшей суммой побеждает.



4: Подхалим Моррис

Подхалим — истинный приспособленец. Он готов рабскино пресмыкаться, исполняя любые поручения, чтобы добиться расположения как можно большего числа влиятельных придворных особ и затем с их помощью укрепить своё положение во дворце.

Сбросив подхалима, выберите любого игрока (можно и себя). Если при сбросе следующей карты вступает в силу свойство, требующее выбрать одного или нескольких игроков, то среди них должен быть игрок, выбранный подхалимом.



3: Баронесса Фиона

Как бы ни казалась баронесса Фиона довольной своим пребыванием в политической тени её мужа, барона Талуса, это поведение — всего лишь хитрая уловка. Благодаря своему уму Фиона стала мастером дворцовой интриги — она по своему усмотрению принимает твёрдые, но благоразумные решения, независимо от того, учитывают ли они интересы её мужа.

Сбросив баронессу, можете посмотреть карты на руке одного или двух соперников, но не раскрывайте их другим игрокам.



2: Кардинал Веспер

Благочестивый кардинал Веспер, известный своей прямотой и бескомпромиссностью, был бы счастлив, если бы принцесса вышла замуж за «подходящего» жениха — да как можно скорее. Разумеется, важно привлечь во внимание и счастье девушки, но укрепление пошатнувшегося авторитета королевской семьи и обеспечение преемственности власти после предполагаемой измены королевы сейчас гораздо важнее.

Сбросив кардинала, выберите двух игроков (можно выбрать себя одним из них), которые обмениваются картами. После обмена можете посмотреть карту одного из них, но не раскрывайте её другим игрокам. Если невозможно выбрать двух игроков (например, из-за свойств служанки или подхалима), вы сбрасываете карту, не применяя её свойство.



1: Стражник Дугол

Строгий и бескомпромиссный Дугол, как и его напарница Одетта, посвятил всю свою жизнь безопасности и благополучию королевской семьи. Несмотря на своё трепетное и почти отеческое отношение к молодой принцессе, он самым пристальным взглядом будет оценивать любого поклонника, ищущего её благосклонности.

Сбросив стражника, выберите соперника и назовите значение карты, отличное от 1. Если у этого игрока на руке есть карта с названным значением, он оказывается вне игры. Если ни одного из соперников выбрать нельзя (например, из-за свойств служанки или подхалима), вы сбрасываете карту, не применяя её свойство.



0: Шут Дарий

Шут Дарий — постоянный гость во дворце, но приглашают его исключительно для увеселения знатных особ. Казалось бы, влияние его незначительно, но, как и многие из прислуги, которая работает в королевском дворце, Дарий практически невидим для окружающих его знати. Поэтому он видит и слышит гораздо больше, чем многие думают, а эта информация делает его весьма влиятельным человеком (своего рода).

Сбросив шута, выберите соперника, который по вашему прогнозу выиграет раунд. Положите перед ним фишку шута, чтобы все запомнили ваш выбор. Если ваш прогноз оправдается и выбранный игрок победит в раунде, вы получите фишку симпатии. Если таким образом вы набираете достаточное количество фишек для победы в игре, то вы побеждаете немедленно и партия заканчивается.



0: Убийца

Убийца — теневая и неуловимая фигура. Он всегда будет работать для тех, кто может себе позволить его цену. Убийца способен мастерски обвести вокруг пальца королевскую стражу, чтобы беспрепятственно проникнуть в любой уголок дворца для выполнения своего тайного поручения: доставить в покои уединившейся принцессы послание от очередного поклонника или, может быть, даже привести в исполнение какой-то злоевищий план...

Свойство этой карты применяется только тогда, когда она находится у вас на руке. Если соперник выбирает вас, применяя свойство стражницы или стражника, то независимо от того, какое значение карты он назвал (даже если назвал 0), вы показываете убийцу всем игрокам, а этот соперник оказывается вне игры (но вы — нет). Разумеется, теперь все игроки будут знать, что у вас на руке убийца. Будет весьма непредусмотрительно с вашей стороны продолжать общаться со столь неприятной личностью, поэтому вы должны сбросить убийцу и взять новую карту. Если карт в колоде не осталось, возьмите карту, которая была отложена в начале раунда.



АВТОРЫ ИГРЫ

Тайное послание

Авторы игры: Сэйдзи Канаи (базовая игра), Джон Зинсер (дополнение для 5–8 игроков)

Развитие: Эдвард Болм (базовая игра), Дэйв Ладерут (подарочное издание)

Дизайнеры-верстальщики: Калисса Фитцджеральд, Скотт Найсли

Иллюстрации: Эндрю Хэпворт, Джеффри Химмельман

Авторы текста: Эдвард Болм, Сет Мейсон, Дэйв Ладерут

Автор сценария: Сет Мейсон

Редакторы: Николас Бонгью, Джон Гуденаф, Брайан Риз, Тодд Роулэнд, Марк Вутон

Типографский набор: Эдвард Болм, Калисса Фитцджеральд, Скотт Найсли

Руководство производством: Дэйв Лепор

Игру тестировали: Оскар де Хесус Гонсалес Агилар, Марин Бланшетьер, Николас Бонгью, Венсан Карассю, Дэйви Чакон, Райан Дэнси, Ангус Дэвис, Кевин Ганьон, Кевин Гарсия, Джон Гуденаф, Жан-Филипп Гиймен, Ник Харрис, Летисия Хэйлер, Шон Хини, Кайл Хайберс, Дэйв Ладерут, Жаклин Ладерут, Жан Ле Бэйл, Дэйв Лепор, Тобиас Лок, Лиланд Макдональд, Майк Макдональд, Рэйчел Макдональд, Тураджд Мансури, Эндрю Нарзински, Каз Нюборг-Андерсен, Бриньольфур Оуэнс, Дастиг Постер, Диего Альварес Рамирес, Хесус Антонио Кордеро Рамос, Брайан Риз, Тодд Роулэнд, Дэниел Радд, Брэндон Снайдер, Крис Суэйлс, Хорхе Артуро Гутьеррес Танахара, Паола Элианна Лопес Вилья, Кевин Уилл, Марк Вутон, Эрик Япл, Джон Зинсер

© 2018 Z-Man Games. Love Letter, Z-Man Games, and the Z-Man logo are TM of Z-Man Games.
1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA
(651)-639-1905, info@ZManGames.com



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Александр Кожевников

Дополнительная вычитка: Валентин Матюша

Переводчики: [Алексей Перерва], Александр Кожевников

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2018 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту
vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему
сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

Z-MAN
games

HOBBY
WORLD
Играть интересно