



СТАЛЬНАЯ АРЕНА
Бои роботов по пятницам

GGA
GAMES

НЕДАЛЕКОЕ БУДУЩЕЕ. ЧЕЛОВЕЧЕСТВО ДОСТИГЛО ПИКА ПРОМЫШЛЕННОГО РАЗВИТИЯ И РОБОТИЗАЦИИ. РОБОТЫ СТАЛИ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ВО ВСЕХ СФЕРАХ ЖИЗНИ И ВЫПОЛНЯТЬ РАЗЛИЧНЫЕ ФУНКЦИИ, ОТ РОБОТА-ОФИЦИАНТА ДО РОБОТА-УЧИТЕЛЯ. НЕУДИВИТЕЛЬНО, ЧТО ОНИ СТАЛИ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ТАКЖЕ И В СФЕРЕ РАЗВЛЕЧЕНИЙ. УЖЕ НА ЗАКАТЕ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ БОЛЬШОЙ ПОПУЛЯРНОСТЬЮ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ БОИ РОБОТОВ НА АРЕНЕ. САМЫМ ПОПУЛЯРНЫМ ИЗ НИХ БЫЛО ШОУ «СТАЛЬНАЯ АРЕНА», СОБИРАВШЕЕ КАЖДЫЙ ВЕЧЕР ПЯТНИЦЫ СОТНИ ТЫСЯЧ ЗРИТЕЛЕЙ НА СТАДИОНЕ И НЕСКОЛЬКО МИЛЛИАРДОВ – У ТЕЛЕЭКРАНОВ. СПЕЦИАЛЬНО СОЗДАННЫЕ РОБОТЫ БИЛИСЬ ДРУГ С ДРУГОМ НА ОБОРУДОВАННОМ ПОЛЕ БОЯ, ИСПОЛЬЗУЯ ОГРОМНОЕ РАЗНООБРАЗИЕ ВООРУЖЕНИЙ, ОТ ПНЕВМОМОЛОТА ДО ПЛАЗМЕННОГО ОРУЖИЯ.

НИКТО ТОЧНО НЕ МОЖЕТ СКАЗАТЬ, ЧТО ПРОИЗОШЛО, НО ОДНАЖДЫ ЛЮДИ ИСЧЕЗЛИ, И ИХ ОГРОМНЫЕ ГОРОДА ИЗ ЖЕЛЕЗА И СТЕКЛА ОПУСТЕЛИ И ПОКРЫЛИСЬ ПЫЛЬЮ ЗАБВЕНИЯ. СТАЛЬ ПОРЖАВЕЛА, ДИКИЕ РАСТЕНИЯ ОКУТАЛИ СТЕНЫ НЕБОСКРЕБОВ. А РОБОТЫ ОСТАЛИСЬ...

КАК И ПРЕЖДЕ, ОНИ СНОВА И СНОВА ВЫХОДЯТ НА АРЕНУ, ЧТОБЫ МОЛОТИТЬ, СТРЕЛЯТЬ И ВЗРЫВАТЬ, – ВЕДЬ ОНИ ЗАПРОГРАММИРОВАНЫ НА ТО, ЧТОБЫ КАЖДУЮ ПЯТНИЦУ В 10 ВЕЧЕРА ВЕСТИ БОЙ ДРУГ С ДРУГОМ.



КОМПОНЕНТЫ



Жетоны роботов – 4 шт.



Планшеты роботов – 4 шт.



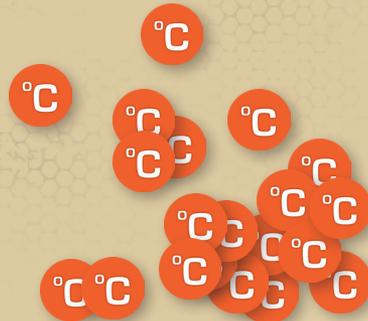
Тайлы 1-го поколения – 16 шт.



Тайлы 2-го поколения – 30 шт.



Тайлы 3-го поколения – 30 шт.



Жетоны перегрева – 40 шт.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вам предстоит управлять боевыми роботами, сражающимися на заброшенной арене среди груд мусора и запчастей. Ломайте, поджигайте, стреляйте, взрывайте ваших врагов, но не забывайте о том, что они тоже постараются расправиться с вами. Вы должны собрать как можно больше трофеев, которые достаются за нанесение урона другим роботам и, в редких случаях, за улучшение робота. Битва будет продолжаться до тех пор, пока один из роботов не будет полностью уничтожен, один из участников не соберет 10 трофеев или не опустеют запасы арены. Игрок с наибольшим количеством трофеев побеждает.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выдайте каждому игроку планшет робота, соответствующий ему жетон робота и подсказку. Игрок располагает планшет робота основной (А) стороной вверх перед собой.
2. Раздайте каждому игроку набор из четырех модулей 1-го поколения, по одному каждого типа. Они располагаются вокруг планшета в удобном для игрока порядке.

ТИПЫ МОДУЛЕЙ



МОДУЛИ ПОВОРОТА – позволяют вам поворачивать робота. Подробно их действие описано на 8 странице.



МОДУЛИ ДВИЖЕНИЯ – позволяют вам перемещать робота. Подробно их действие описано на 8 странице.



МОДУЛИ АТАКИ – в большинстве случаев именно при помощи них вы будете наносить урон соперникам и получать за это трофеи. Подробно их действия описаны на 10 странице.



МОДУЛИ ЗАЩИТЫ – уменьшают получаемый урон вашим роботом. Подробно их действие описано на 12 странице.



ЦЕНТРАЛЬНЫЙ МОДУЛЬ (планшет робота) – это тело и каркас вашего робота. Вокруг него располагаются ваши модули. Подробно он описан на 13 странице.

3. Перемешайте тайлы 2-го поколения рубашкой вверх, затем возьмите взакрытую столько тайлов определенного типа, сколько указано в таблице ниже.

Игроки [всего модулей]	Модули атаки [красные]	Модули движения [зеленые]	Модули поворота [желтые]	Модули защиты [синие]	Местность [серые]	Случайные тайлы*
2 [12]	3	2	2	1	2	2
3 [19]	5	3	3	2	3	3
4 [24]	6	4	4	2	4	4

*Случайные тайлы берутся с верха стопки из оставшихся тайлов 2-го поколения и могут быть любых типов.

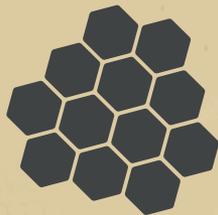
Неиспользованные тайлы 2-го поколения верните в коробку – в данной партии они не будут использоваться.

Оставшиеся тайлы перемешайте и разложите в случайном порядке рубашкой вверх, не глядя на их лицевую сторону. Тайлы местности (серые) расположите рубашкой вниз. Форма поля может быть произвольной, однако рекомендуется, чтобы она была близкой к кругу. Рекомендуемые варианты приведены ниже.

ТАЙЛЫ МЕСТНОСТИ

Не являются модулями. Обладают различными свойствами, которые могут быть либо полезны, либо вредны для роботов. Подробно они описаны на 14 странице.

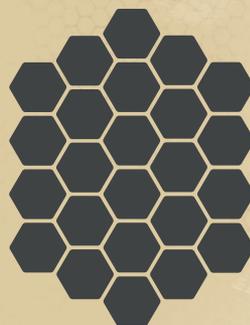
Рекомендуемые формы полей для разного количества игроков



2 игрока



3 игрока



4 игрока

СОВЕТ: оставляйте между тайлами зазор, чтобы их было легче брать с поля.

ПОЛЕ И СЕКТОРЫ

Игровое поле состоит из тайлов. Они, в свою очередь, создают 6 направлений (секторов), в которых может быть повернут робот. Во время игры необходимо тщательно следить этим, так как от направления поворота вашего робота зависит его способность атаковать, двигаться и защищаться. У робота есть **лицевой**, **тыловой** и **боковые** сектора. Направление, в котором повернут робот, определяется по стрелке на его жетоне.



4. Перемешайте тайлы 3-го поколения рубашкой вверх. Отложите по семь тайлов за каждого игрока. Получившуюся стопку положите рядом с полем. Рядом с ней выложите жетоны перегрева. Остальные тайлы 3-го поколения верните в коробку.

5. Первым игроком будет тот, кто последним видел робота. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, выставляйте свои жетоны роботов на любые крайние тайлы поля, сразу выбирая одно из шести направлений, куда они будут повернуты.

6. Заберите себе модуль, на котором стоит ваш робот, и расположите его рядом со своим планшетом. Полученные тайлы держите рубашкой вверх до первого применения. Вы всегда можете ознакомиться с его лицевой стороной.



Пример стартовой расстановки на трех игроков

СОВЕТ: не ставьте своего робота на тайлы, расположенные в направлении поворота, выставленных ранее роботов, кроме тех случаев, когда это принесет вам пользу, превышающую урон, который может нанести вам соперник.

ХОД ИГРЫ

Вы ходите по очереди, передавая ход по часовой стрелке. В свой ход вы проходите **активную фазу** и **фазу завершения** строго по порядку.

АКТИВНАЯ ФАЗА

Сделайте одно из двух:

- Активируйте какой-либо из своих модулей.
- ИЛИ
- Охладите все свои модули.

АКТИВАЦИЯ МОДУЛЯ

Все действия в игре совершаются с помощью активации модулей. Чтобы активировать его, вы должны выложить на модуль жетон перегрева. Выполните соответствующее ему действие. Каждый модуль может быть активирован только один раз за ход каждого игрока.

ПЕРЕГРЕВ И ОХЛАЖДЕНИЕ

Модули, на которые выложены жетоны перегрева, считаются перегретыми. Такие модули нельзя активировать, пока с них не будут сброшены жетоны перегрева. Чтобы их сбросить, вы можете в свой ход «охладить все модули».

СВОЙСТВА МОДУЛЕЙ

 **АВТООХЛАЖДЕНИЕ** – в конце хода каждого игрока сбрасывайте с этого модуля жетон перегрева.

 **СКОРОСТНОЙ** – сразу после использования такого модуля вы можете активировать еще один модуль. Допускается использовать несколько скоростных модулей в течение одного хода.

 **ОДНОРАЗОВЫЙ** – использовав этот модуль, сбросьте его в конце хода.

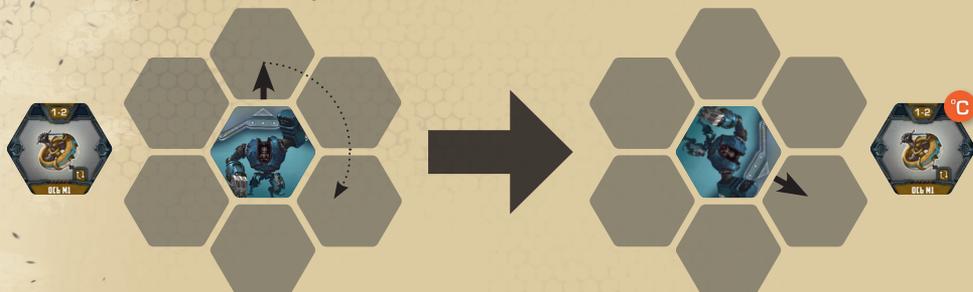
 **РЕАКЦИЯ** – вы можете активировать любое количество таких модулей в любой момент своего или чужого хода.

Важное замечание:

- Находясь на поле, модули не могут быть уничтожены и не получают урон;
- Если свойство модуля противоречит общим правилам – приоритет у модуля.

МОДУЛЬ ПОВОРОТА

Модули поворота позволяют поворачивать жетон вашего робота. Это отмечено символом  и числом, обозначающим, на сколько секторов можно повернуть робота за активацию этого модуля. Каждый сектор соответствует одному из шести направлений. Поворот может быть осуществлен как по часовой стрелке, так и против нее.



Например, игрок хочет повернуть своего робота. В свой ход он активирует модуль «Ось М1» со значением 1-2 и поворачивает его на 2 сектора вправо.

МОДУЛИ ДВИЖЕНИЯ

Модули движения позволяют перемещать жетон вашего робота. Это отмечено соответствующим символом, обозначающим тип и направление перемещения, и числом, указывающим, на сколько вы можете передвинуть своего робота. Направление движение определяется относительно направления поворота робота.

Вашему перемещению по полю могут мешать границы поля, местность и другие роботы. Они будут подробно рассмотрены в **препятствиях** и **столкновениях**.



 **ДВИЖЕНИЕ ВПЕРЕД** – переместите робота на указанное число тайлов вперед.

 **ДВИЖЕНИЕ ВБОК-ВПЕРЕД** – переместите робота на указанное число тайлов по диагонали вперед (в одном из двух направлений, вправо или влево).

 **ПРЫЖОК** – переместите робота на указанное число тайлов вперед, игнорируя препятствия и других роботов в течение движения. В конце этого перемещения вы не можете оказаться на препятствии.



ПРИМЕР: цифрами 1 обозначены тайлы, на которые можно попасть, используя модуль с движением вперед на 1-2.

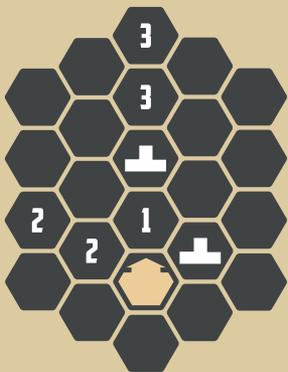
Цифрами 2 – тайлы, для перемещения на которые нужен модуль с движением вбок-вперед на 1.

Цифрами 3 – тайлы, на которые можно попасть, используя модуль с прыжком на 2-3.

Красной линией изображена граница поля.

ПРЕПЯТСТВИЯ

На поле существуют препятствия, блокирующие перемещение вашего робота. Граница поля и некоторые типы местности считаются препятствиями. Последние отмечены . Через препятствия нельзя пройти и на них нельзя встать.



ПРИМЕР: цифрой 1 обозначен тайл, на который можно попасть используя модуль с движением вперед на 1-2. Перемещение робота на 2 невозможно из-за препятствия.

Цифрами 2 – тайлы, для перемещения на которые нужен модуль с движением вбок-вперед на 1-2. Перемещение по диагонали направо невозможно из-за препятствия.

Цифры 3 показывают тайлы, на которые можно переместиться при помощи модуля с прыжком на 2-4. Заметьте, что перемещение на 2 невозможно из-за препятствия.

СТОЛКНОВЕНИЯ

Роботы игроков не являются препятствием для движения, но вы не можете пройти через них или остановиться на тайле с ними. Если два робота оказываются на одном тайле, то происходит столкновение.

Если робот останавливается или перемещается через тайл, на котором находится другой робот, то последний должен быть сдвинут в направлении совершенного движения. Это может привести к цепочке столкновений, если сдвинутый робот должен оказаться на тайле, занятом другим роботом.

Робот не может быть сдвинут через препятствие или край игрового поля.



СОВЕТ: сдвигая робота противника, вы можете толкнуть его под линию огня другого игрока, лишить возможности быстро отступить или вытолкнуть из местности с полезными свойствами.

ПРАВИЛО ИЗНОСА

Для модулей движения и поворота (но НЕ для модулей других типов!) действует специальное правило износа. В свой ход во время активации модулей вы можете:

а) активировать перегретые модули движения и поворота;

ПРИМЕЧАНИЕ: помните, что любой модуль может быть активирован только один раз за ход, так что вы не можете активировать модули, которые были ранее перегреты на этом ходу.

б) использовать модули со свойством «АВТООХЛАЖДЕНИЕ»  как скоростные, то есть сразу после их использования активировать еще один модуль.

В обоих случаях это приводит к немедленному разрушению использованных таким образом модулей движения и поворота (сбросьте такие модули, они не становятся трофеями и не приносят никому победных очков).

Правило износа не может быть использовано для центрального модуля.

МОДУЛИ АТАКИ

Модули атаки – основной источник ваших будущих трофеев. Целью модулей атаки могут быть роботы, тайлы модулей и местности, а также пустые участки поля. Число в верхней части модуля обозначает силу урона, который ваш робот наносит цели. Символы в нижней части модулей указывают тип атаки и ее дополнительные свойства.

Все атаки роботов определяются относительно линии выстрела, которую можно провести от робота в направлении, куда он повернут лицевым сектором. Линия выстрела не может пересекать границу поля ни при каких условиях.



ТИП АТАКИ

 **ПРЯМОЙ ВЫСТРЕЛ** – поражает одну цель на линии выстрела. Выстрел не может пересекать других роботов или местность со свойством «ПОМЕХА» 



 **НАВЕСНОЙ ВЫСТРЕЛ** – поражает одну цель на линии выстрела, в том числе находящуюся за роботом или местность со свойством 



 **ЛУЧ** – поражает все цели на линии выстрела, в том числе находящиеся за роботом или местность со свойством 



 **БЛИЖНИЙ БОЙ** – поражает одну цель на **соседнем** тайле на линии выстрела.



 **БЛИЖНИЙ БОЙ, РАЗМАХ** – поражает одну цель на **соседнем** тайле на линии выстрела, а **также цели** на двух соседних боковых тайлах.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

 **ТОЛЧОК** – применяется к цели атаки. Действует только на роботов. Сдвигает его на количество тайлов, указанное на иконке свойства, по направлению линии выстрела. Это может привести к столкновениям. Урон наносится до или после действия эффекта по выбору атакующего.

ПРИМЕЧАНИЕ: не недооценивайте это свойство! С его помощью можно толкнуть противника на бочки с топливом или мины, а также вытолкнуть из воды или укрытия.



 **ВИХРЬ** – применяется к цели атаки. Действует только на роботов. Поворачивает его на количество секторов, указанное на иконке свойства. Урон наносится до или после действия эффекта по выбору атакующего.



ПРИМЕЧАНИЕ: свойства «ТОЛЧОК» и «ВИХРЬ» могут оттолкнуть и повернуть робота на меньшее количество тайлов и секторов, чем указано на иконке свойства, по желанию атакующего.

 **ВЗРЫВ** – поражает всех на соседних тайлах с целью. Урон от осколков – число рядом с символом свойства.



 **НАГРЕВ** – применяется к цели атаки. Перегревает у робота число модулей, указанное на иконке свойства. Владелец пораженного робота сам выбирает, какие модули будут перегреты (в том числе и центральный модуль). Если он не может или не хочет перегреть нужное число модулей, то его робот получает урон, равный числу модулей, которые осталось перегреть.

Модули с этим свойством уничтожают «ВОДУ» и активируют «ЛОВУШКУ» и «СЮРПРИЗ» в зоне своего действия на поле.

Например, один робот стреляет в другого, активировав для этого модуль F451. Пораженный робот должен перегреть 6 модулей. Однако его владелец не может этого сделать, так как обладает всего 4 модулями (не считая центрального модуля). Поэтому он перегревает все 4 модуля, а также центральный модуль, после чего отдает в качестве трофея один из своих модулей.

МОДУЛИ ЗАЩИТЫ

Модули защиты служат для уменьшения получаемого роботом урона. Число в верхней части модуля – это сила защиты. Она обозначает количество предотвращаемого от одной атаки урона. Модули защиты уменьшают урон по вашему роботу с определенных направлений в зависимости от типа защиты, что указано символами.

Сила защиты нескольких модулей защиты может суммироваться.



ТИП ЗАЩИТЫ

-  **ЛИЦЕВАЯ БРОНЯ** – уменьшает урон или перегрев со стороны **красной** стрелки.
-  **БОКОВАЯ БРОНЯ** – уменьшает урон или перегрев со стороны одной из четырех боковых сторон (**зеленых стрелок**).
-  **КРУГОВАЯ БРОНЯ** – уменьшает урон или перегрев с одной из шести сторон (**красная, зеленая и голубая** стрелки).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

-  **НАДЕЖНАЯ ЗАЩИТА** – уменьшает получаемый вашим роботом урон или перегрев в течение всего хода.

ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА И ТРОФЕИ

Если ваш робот получает урон, вы должны сбросить по одному модулю за каждую единицу полученного урона. Сбросьте их в конце текущего хода. Вы можете сбросить модули, использованные вами на это ходу.

Если вы сбрасываете модули в ход соперника, он получает их в качестве трофеев. При этом не важно нанес вам враг урон активировав свои модули атаки или толкнув на опасную местность.

Складывайте полученные трофеи стопкой рядом с собой.

ПРИМЕР: Карл решает атаковать Анну. Он активирует «НЕЗАБУДКУ» (модуль атаки с силой урона 3 и типом атаки «ПРЯМОЙ ВЫСТРЕЛ»). У робота Анны есть модуль «ФРОНТ М1» (модуль защиты с силой защиты 1 со свойством «РЕАКЦИЯ»). Она активирует его и уменьшает получаемый урон до 2. В результате Анна должна передать два любых модуля своего робота в качестве трофеев Карлу в конце текущего хода.

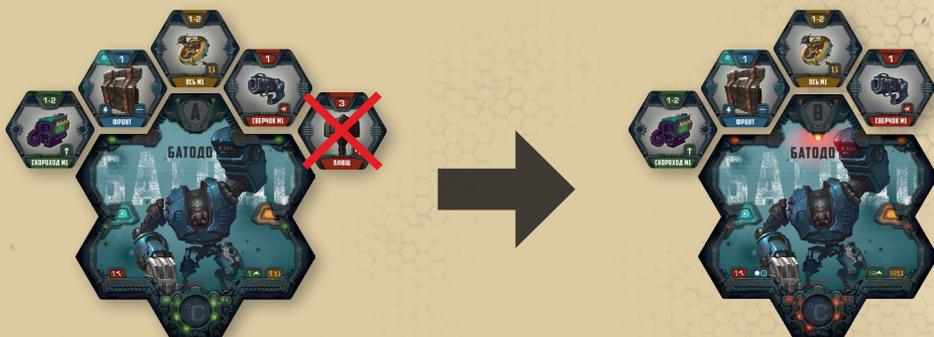
Если робот получает урон в ваш ход, то сброшенные модули возвращаются в коробку и не становятся трофеями.

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ МОДУЛЬ

Центральный модуль, по сути, является основой робота и назван так исключительно для удобства. Вы можете активировать центральный модуль так же, как и любой другой модуль. Однако в этом случае срабатывает только одно из доступных свойств и вы выкладываете на центральный модуль жетон перегрева (в специальный слот внизу в центре планшета).

СМЕНА РЕЖИМА

Если общее число модулей у вас стало меньше 6 (центральный модуль учитывается), то в фазу завершения хода смените его режим с **основного** (сторона А) на **усиленный** (сторона В). Для этого планшет робота переворачивается. Из усиленного режима в основной робот возвращается, когда общее число модулей стало равно 6 или более (центральный модуль учитывается).



Центральный модуль сбрасывается при получении урона в последнюю очередь. Если это произошло, то игра тут же заканчивается и начинается подсчет трофеев (подробно это описано в **окончании игры** на странице 15). Центральный модуль трофеем не становится.



ТАЙЛЫ МЕСТНОСТИ

Тайлы местности не являются модулями и не могут быть добавлены к планшету вашего робота. Они остаются на игровом поле до тех пор, пока не будут уничтожены (если это возможно). Местность не требует активации и ее свойства срабатывают при выполнении определенных условий или действуют постоянно.

 **ПОМЕХА** – блокирует линию выстрела. Можно стрелять внутрь нее.

 **ПРЕПЯТСТВИЕ** – блокирует передвижение робота.

 **КРУГОВАЯ БРОНЯ** (местность) – обеспечивает защитой робота, который оказался на данной местности. Уменьшает получаемый урон или перегрев со всех шести сторон на указанное значение.

 **НАДЕЖНАЯ ЗАЩИТА** (местность) – уменьшает получаемый урон или перегрев в течение всего хода.

 **НАГРЕВ** (местность) – перегревает указанное количество модулей у робота оказавшегося или остановившегося, а также начавшего ход на этом тайле. Если он не может перегреть указанное количество модулей, то получает урон, равный числу модулей, которые осталось перегреть.

 **ВЗРЫВ** (местность) – наносит урон роботу, который оказался или остановился на этом тайле. Также поражает цели на соседних тайлах. Урон роботу указан большой цифрой, а соседним целям маленькой.

 **ОХЛАЖДЕНИЕ** (местность) – охлаждает указанное количество модулей у робота остановившегося или начавшего ход на этом тайле. Не позволяет дважды за ход активировать один и тот же модуль.

ФАЗА ЗАВЕРШЕНИЯ ХОДА

1. Добавьте к своему роботу модуль, на котором он стоит. Если он стоит на местности или пустом участке поля, то это действие не выполняется.

2. Все игроки сбрасывают жетоны перегрева со своих модулей со свойством «АВТООХЛАЖДЕНИЕ» .

3. Выложите тайлы 3-го поколения рубашкой вверх на пустые участки поля, где нет роботов. Нельзя смотреть на лицевую сторону выкладываемых тайлов.

4. Игроки сбрасывают модули, если их роботы получили урон.

5. Смените режим центрального модуля, если для этого выполнено одно из условий.

ДОБАВЛЕНИЕ НОВЫХ МОДУЛЕЙ

Если ваш робот закончил свой ход на участке с модулем, вы должны забрать этот тайл с поля и положить рядом со своим планшетом лицом вниз. Храните взятый модуль лицом вниз до первого применения, при этом вы можете изучить его лицевую сторону в любой момент.

ПРИМЕЧАНИЕ: вы можете добавить модуль только в **начале фазы завершения своего хода**. Таким образом, если кто-то из соперников в свой ход переместил вашего робота (например, с помощью столкновения) на участок поля с модулем, вы не добавляете его к своему роботу.

ЛИМИТ МОДУЛЕЙ

У вашего робота не может быть более 12 модулей (центральный модуль не учитывается). Если вы добавляете к своему роботу 13-й модуль, то сбрасываете один из уже имеющихся. Он становится вашим трофеем.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра сразу же заканчивается при наступлении одного из следующих условий:

- один из игроков набрал 10 трофеев;
- один из роботов полностью разрушен (то есть игрок сбросил модуль);
- закончилась стопка тайлов 3-го поколения, и необходимо выложить на поле еще один тайл.

Выигрывает игрок, обладающий наибольшим количеством трофеев. Поколение роли не играет, любой модуль считается одним трофеем. При ничьей победителем становится владелец робота с наибольшим числом оставшихся модулей. Если и это не позволяет определить победителя, объявляется ничья.

ПРИМЕЧАНИЕ: возможна ситуация, когда победителем становится игрок, робот которого разрушен. В этом нет ничего удивительного, ведь роботы бьются ради славы!

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

РЕЖИМ ИГРЫ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Этот режим рекомендуется тем, кто уже хорошо знает все модули, предпочитает расчет везению и не боится большого объема доступной информации. Игра идет по обычным правилам, за исключением того, что все тайлы размещаются на поле в открытую – лицевой стороной вверх. Все взятые модули тоже хранятся в открытую.

КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ

В командном режиме игры могут принимать участие 4 игрока, объединенные в команды по двое. Игроки одной команды садятся через одного. Урон, наносимый участнику своей команды, не приносит трофеев. Игра заканчивается в случае, когда либо участники одной команды наберут в сумме 15 трофеев, либо робот одного из игроков будет полностью разрушен. В остальном правила соответствуют стандартному режиму или режиму игры для опытных игроков.

БЛАГОДАРНОСТИ

Автор игры благодарит за участие в тестировании, вычитку правил, советы и отзывы об игре Германа Тихомирова, Андрея Александрова, Валерия Кружалова, Наталью Гельфрейх, Андрея и Егора Пенкрат, Тимофея Никулина, Екатерину Земцову, Александра Еремина, Виктора и Анастасию Скачковых, Артема Платонова, Василия Рединского, Владимира Коршунова, Игоря Ганжу, Константина Домашева, Николая и Надежду Пенкрат, Льва и Светлану Орловых, Игоря Михайлова, Александра Казанцева, Сергея Усминского, Александра Виткалова, Александра Распутина, Валерия Новикова, Андрея Колупаева, Игоря Склюева, Стаса Серебрякова, Олега Мелешина, Алексея Ольферта, Влада Чопорова, Ярослава Амерханова, Константина Селезнева, Юрия Красникова, Никиту Адриянова, Константина Малыгина, Олега Силукова, Александра Матвеева, Антона Иванова, Антона Сквородина, Филиппа Кана и тестовую группу издательства GaGa Games.

Отдельная благодарность – Андрею Random_Phobosis Столярову и Ивану Лашину за чрезвычайно ценные идеи по игре.

ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES.

АВТОР: Юрий Ямщиков

ИЛЛЮСТРАТОР: Константин Порубов

ДИЗАЙНЕР: Лена Шлюйкова

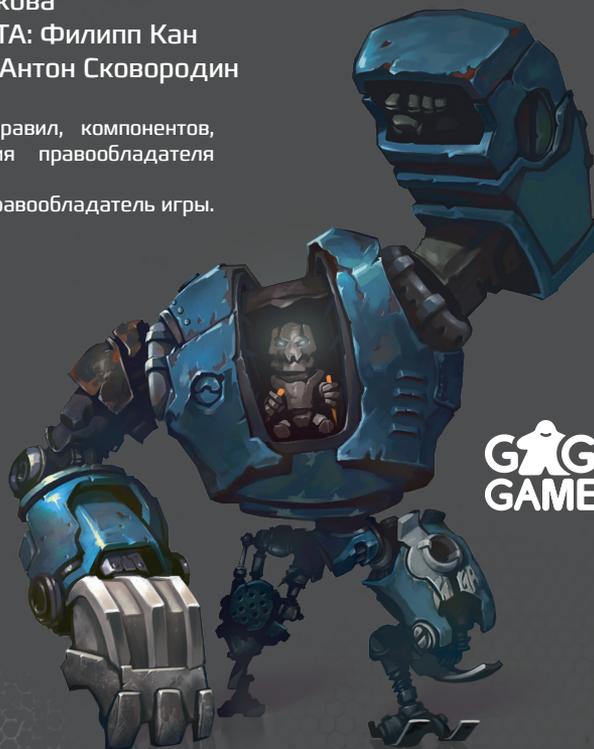
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Филипп Кан

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2016 – правообладатель игры.

Все права защищены.



GAGA
GAMES