

VIKINGS GONE WILD

THE BOARD GAME



ПРАВИЛА

VIKINGS GONE WILD

THE BOARD GAME

RULEBOOK



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки примеряют роль лидеров кланов сражающихся друг против друга, чтобы доказать богам своё превосходство.

Получайте победные очки (ПО) атакуя других игроков, успешно защищаясь, усвершенствуя Ратушу и выполняя миссии. Последний ход начнется, когда любой игрок получит 30 или 40 ПО (в зависимости от числа игроков), но окончательный победитель определится только после того как будут распределены 24 бонусных очка.

Во время хода вы разыгрываете карты с вашей руки, чтобы приобрести отряды или защиту, построить здания и атаковать одного из ваших товарищей. Найдите верный баланс между инвестициями в вашу экономику и ростом армии!

ВИДЕО РУКОВОДСТВА

Если ты хочешь легко научиться играть, посети наш сайт

www.luckyduckgames.com

Там ты найдешь множество видео руководств и другой информации, чтобы научиться и стать мастером в игре. Если возникли вопросы по игре, не стесняйтесь и читайте ЧАВО или свяжитесь с нами напрямую!



СОДЕРЖИМОЕ



Игровая доска



16 жетонов
игрока



20 жетонов
строительства/повр-
ждения

25 слитков
золота



25 бочонков
пива



12 карт
Ратуши



4 начальных
колоды по 10
карт в каждой



14 карт
защиты



18 карт
отрядов



52 карты
строений



4 подсказки



40 карт
пути Одина



8 карт
бонусов в
конце игры



12 карт
божьей
милости



20 карт
заданий



1 жетон
первого
игрока



4 планшета
игрока

ПОДГОТОВКА

Играть могут от 2-х до 4-х человек.

Подготовка игрока

- 1 Каждый игрок получает планшет игрока.
- 2 Берет 2 схожих жетона игрока и помещает маленький на начальную позицию на треке подсчета очков игровой доски.
- 3 Большой жетон игрока помещается на флаг на вашем планшете игрока.
- 4 Каждый игрок получает 3 карты ратуши (по одной уровня 1, 2, 3). Помещает стопку (карта уровня 1 сверху, уровня 3 внизу, а 2 уровень посередине стопки) в область своей деревни.
- 5 Отсортируйте карты заданий на две колоды. В одной только задания за 1 ПО, во второй задания за 2 и 3 ПО. Перемешайте колоды по отдельности. Каждый игрок берет случайным образом 2 задания из стопки с 1 ПО, и помещает их лицом вверх на свой планшет. Затем поместите колоду с заданиями за 2 и 3 ПО наверх колоды заданий за 1 ПО.
- 6 Поместите получившуюся колоду рядом с доской, чтобы была доступна всем игрокам.
- 7 Каждый игрок получает начальную колоду, содержащую 6 карт пива, 2 карты золота и 2 карты Викинга-воина; перемешивает её и кладет на свой планшет игрока.

Подготовка игровой доски

- Пометите все отряды 8, защиту 9 и здания 10 лицом вверх на соответствующие места на игровой доске.
- 11 Перемешайте все карты колоды Путь Одина и поместите 5 из них лицом вверх на дорожку Одина.
 - 12 Поместите колоду Путь Одина на соответствующее место (верхний левый угол поля).
 - 13 Вытяните случайно по 3 карты Божьей милости на игрока и верните оставшиеся в коробку. Перемешайте их и поместите получившуюся колоду на соответствующее место. Карты со знаком 3+ используются только при игре 3 или 4 игроков.
 - 14 Вытяните две верхних карты колоды Божьей милости и поместите их лицом вверх справа от колоды.
 - 15 Перемешайте все карты бонусов в конце игры и поместите первые 4 карты на соответствующие места. Верните оставшиеся карты в коробку.
 - 16 Поместите жетоны Строительства/Повреждений и бочонки пива/золотые слитки рядом с игровой доской, чтобы они были доступны всем игрокам.



КАК ИГРАТЬ

Раунд игры

Игровой раунд разделен на пять фаз:

- #1 Фаза производства
- #2 Фаза набора карт
- #3 Фаза действий игроков
- #4 Фаза хранения
- #5 Фаза конец раунда

#1 Фаза производства

Каждый игрок помещает бочонок пива на каждую Пивоварню и слиток золота на каждую Золотодобывающую фабрику у него в собственности. Эти ресурсы используются во время раунда в добавление к разыгрываемым картам Пива и Золота.

Примечание: на Пивоварне и Золотодобывающей фабрике не может находиться более одного ресурса!

Пример: У Винсента две Золотодобывающих фабрики и одна Пивоварня. Следовательно, он производит 2 золотых слитка и 1 бочонок пива во время этого хода.



#2 Фаза набора карт

Каждый игрок добирает до 5 карт. За каждую Таверну построенную игроком, рука увеличивается на одну дополнительную карту.

Пример: у Винсента 2 Таверны, следовательно, он добирает до 7 карт (5 + 2 за обе Таверны) в руку во время каждой фазы набора карт.

Построенный Драккар позволяет сохранить карту в руке с предыдущего раунда. Если игрок решает сохранить карту с предыдущего раунда благодаря Драккару, эта карта не влияет на лимит руки в фазе набора карт.

Пример: у Винсента 2 Таверны и он решает оставить одну карту с прошлого раунда благодаря своему Драккару. В конце фазы набора карт у него на руке будет 8 карт (5 + 2 за обе Таверны + 1 оставленная с предыдущего раунда благодаря Драккару).

#3 Фаза игроков

Все игроки совершают ход по часовой стрелке, начиная с первого игрока. У каждого игрока есть 6 различных типов действий:

- Приобретение отрядов, защиты или карт пути Одина
- Покупка зданий
- Усовершенствование Ратуши
- Атака
- Завершение задания
- Обмен ресурсов

У игрока нет ограничений или порядка очереди выполнения действий в его ход. Каждый игрок может строить, атаковать и покупать по своему усмотрению.

3.1 Приобретение отрядов, защиты или карт пути Одина

Каждый игрок может приобрести отряды, защиту или лежащие лицом вверх карты Путь Одина ограничиваясь только количеством ресурсов в наличии. Каждая карта имеет стоимость в золоте (желтый квадрат), пиве (коричневый круг) или сразу двух ресурсов.

Например, Свинолёт стоит 4 пива и 3 золота.

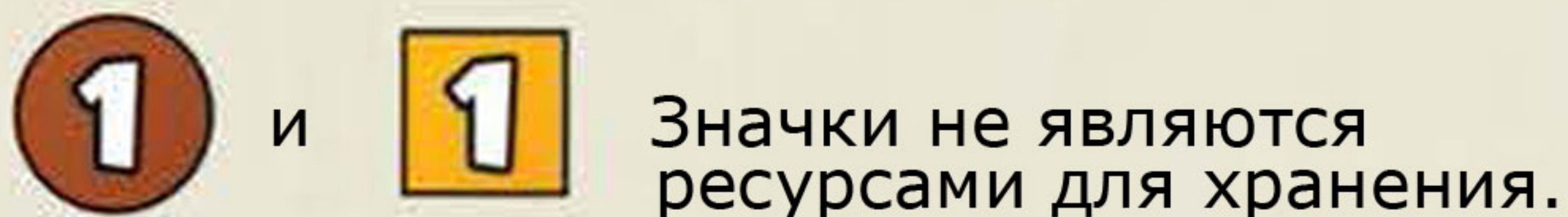


Игроки могут покупать карты, используя карты ресурсов с руки и/или бочонки пива и слитки золота из своих строений и хранилищ. Совершая покупку, заплатите число ресурсов равное указанной стоимости на карте (верхний правый угол карты).

Карта не может быть сыграна в ход приобретения. Покупая карту, поместите её в вашу игровую зону вместе с другими картами сыгранными в этот ход. Они будут помещены в сброс, когда раунд закончится. Никогда не добавляйте в руку только что приобретенную карту.

Пример: Винсент хочет приобрести Эльфа-Лучника стоимостью 3 пива. Он разыгрывает 2 карты пива с руки и 1 бочонок пива со своей Пивоварни. Он кладет карты пива и бочонок, так же как карту Эльфа-Лучника в свою игровую зону рядом с другими картами сыгранными в этот ход.

Обратите внимание на значки ресурсов



Фактически, только произведенные или награбленные ресурсы могут храниться.

Обратите внимание на путь Одина

Когда игрок покупает карту с реки путь Одина, все карты немедленно сдвигаются по реке слева направо и затем, на пустое место, помещается верхняя карта с колоды путь Одина. Текущий игрок может, при желании и наличии ресурсов, приобрести только что открывшуюся карту.

3.2 Покупка зданий

В отличие от других карт, здания неизменны. Значит, что они не замешиваются в колоды игрока, а остаются перед ним в его Деревне, когда входят в игру.

Как для других карт при покупке требуется заплатить цену в золоте и/или пиве (верхний правый угол карты).

Максимальный лимит зданий в деревне игрока ограничен уровнем Ратуши. Сама Ратуша не входит в лимит.

Игрок желающий построить здание, сначала проверяет лимит строений в Ратуше. Если постройка возможна и у вас меньше трех зданий данного типа, заплатите цену, разместите перед собой и поместите на здание жетон Строительства. Во время данного раунда строение нельзя использовать и атаковать. Здание станет активным в конце раунда, когда жетон Строительства удалится с него в фазе конца раунда.

Игрок не может возводить здание одного и того же типа более 3-х за игру.

3.3 Усовершенствование Ратуши

Ратуша – сердце деревни игрока. Она определяет максимальный размер вашей деревни.



С Ратушей 1 уровня размер деревни ограничен максимум 3 зданиями (не включая Ратушу).

Улучшение до 2 уровня стоит 3 золота. После улучшения Ратуши, игрок убирает верхнюю карточку, открыв Ратушу 2 уровня, и помещает на нее жетон строительства. Следовательно, Ратуша 2 уровня не активна до следующего раунда, как и любое новое здание, пока не удалится жетон строительства. Однако другие игроки не могут атаковать Ратушу в оставшуюся часть раунда.



С Ратушей 2 уровня число доступных зданий в деревне увеличивается до 6.



С Ратушей 3 уровня лимит на число зданий убирается. Ограничение на 3 здания одного типа остается. Когда Ратуша улучшается до 3 уровня, игрок немедленно получает



ПО

ВАЖНО: один раз за раунд, в свой ход, вы можете вернуть одно из ваших строений назад в запас. Однако, вы не получите никакой компенсации или бонусов за это.

3.4 Атака

В свой ход, игрок может атаковать здания другого игрока, Нежить или Драко.

Чтобы провести успешную атаку, общая сила атакующих отрядов должна быть равна или больше чем значение защиты их цели.

Каждый отряд может провести атаку только по одной отдельной цели. Значение силы отряда не может быть разделено для атаки двух зданий или двух Нежити, например.

Атакуя другого игрока

Нельзя атаковать игрока напрямую, но можно выбрать целью его здания.

- Можно атаковать только одного игрока за ход.

- Нельзя выбрать целью игрока, который уже был атакован другим игроком в этом раунде.

Игрок может быть неспособен атаковать других игроков, потому что они атаковали друг друга ранее. В этом случае, и только в этом случае, игроку разрешено атаковать здание любого игрока, которое еще не было атаковано.



Только отряды и герои могут атаковать здания.

У каждого здания есть значение защиты. Для проведения удачной атаки общее значение силы отрядов и героев атакующего игрока должно быть равно или превышать защиту здания. Можно использовать сколько угодно отрядов и героев для атаки одного здания, но нельзя разделять силу ваших отрядов и героев против нескольких зданий.

В случае успешной атаки поместите жетон Повреждения на данное здание. Это приводит к двум вещам:

- - позволяет посчитать ПО и указывает, что здание не может быть больше атаковано в этом раунде.
- - а так же указывает на то, что игрок подвергся нападению и больше не может быть целью другого игрока до следующего раунда.

ВНИМАНИЕ: Здание с жетоном повреждение не является уничтоженным. Оно может использоваться владельцем.

Пример: Винсент атакует Золотодобывающую фабрику Марты своим Воином Викингом. Значение защиты Золотодобывающей фабрики равно 1. Значение силы Воина так же равно 1. Сила равна защите, поэтому атака прошла успешно. Марта получает жетон повреждения на свою Золотодобывающую фабрику.

Чем более крутое здание будет успешно атаковано, тем больше ПО получит игрок в конце хода (см. таблицу)

Успешная атака	Победные очки
1	1
2	3
3	5
4	7
5	9
6	11
7	13

Дополнительные награды при повреждении

На некоторых зданиях есть один или несколько значков расположенных ниже значения защиты. Это – дополнительные награды за повреждение. Когда по таким зданиям проведена успешная атака, атакующий получает помимо наград за повреждение из таблицы еще и то, что указано на значке.



- победивший атакующий получает указанное количество ПО.



- получите награбленное из выбранного хранилища. Если оно пустое, атакующий не получает ресурс. Любые награбленные таким образом ресурсы сразу же помещаются в хранилище атакующего, если такое возможно. Если у атакующего нет свободного места в хранилище, награбленное пиво или золото помещается на Ратушу игрока и сбрасывается в конце раунда, если не будет использовано в этот ход.



-возьмите на выбор одну из открытых карт божьей милости (см. раздел «Карты божьей милости»).



Как защитить себя против другого игрока.

Вам нет нужды защищаться во время своего хода, это придется делать, когда вас атакуют.

Для защиты себя против другого игрока, вы можете использовать карты защита со своей руки.

Когда игрок объявляет атаку на одно из ваших зданий, вы можете сыграть одну или несколько карт защита чтобы увеличить значение защиты здания до атаки. Если совместное значение защиты здания и сыгранных карт защиты выше, чем значение атаки, атакующий отступает

ВАЖНО:

Вы не можете увеличить свою атаку после того, как здание было защищено. Планируйте возможную защиту перед атакой.

После того как здание было успешно защищено, его владелец немедленно получает количество ПО, равное числу карт отрядов и героев участвовавших в атаке.

Карты защиты остаются на защищенном здании до конца раунда. Это здание может быть атаковано снова, но эффект от карт защиты будет действовать до конца раунда.

Всеобщая оборона

Если нападавший не смог повредить здание, считается что его владелец под Всеобщей обороной. Защищающийся получает одно дополнительное ПО, и помещает на свою Ратушу маркер повреждения, сообщая этим, что он уже подвергнулся нападению во время этого раунда.

Пример: Винсент атакует Ратушу 1 уровня Марты двумя Эльфами-лучниками. Значение защиты Ратуши равно 4, у лучников по 2 силы, что дает им в сумме 4. Но Марта сыграла карту Пушка на свою Ратушу, добавив к защите здания

+2, что дало защиту - 6 против атаки - 4. Атака Винсента оказывается неудачной. Так как Винсент атаковал 2 отрядами, то Марта получает 2 ПО. Более того, так как Винсент больше не объявляет атак, Марта получает 1 дополнительно ПО за Всеобщую оборону!

Атакуя Драко или Нежить

Вы можете найти карты Нежить среди карт пути Одина и Драко на игровой доске. Победив карту Нежить из пути Одина получите в награду ресурсы указанные на карте и 1 ПО. Побежденная карта Нежити уходит в сброс. Вы можете атаковать столько Нежити, сколько доступно и позволит ваша рука.

Если вы победили Драко, находящегося на игровом поле, вы получаете в качестве награды ресурс по вашему выбору.

Важно: Каждый игрок может атаковать Драко только один раз за раунд.

3.5 Завершить Миссию

Во время подготовке к игре, каждый игрок получает две карты задания.

На каждой карте задания указана цель. Если вы её выполняете, сообщите об этом другим игрокам, и сразу же получите указанное на карте количество ПО. Затем поместите выполненное задание лицом вниз на место для завершенных заданий в правом нижнем углу вашего планшета игрока.

ВАЖНО: Игрок может завершить только 1 карту задания за раунд.



Во время фазы набора, если открытой находится только одна карта задания, положите еще одну новую.

Если несколько игроков хотят взять карту задания, всегда начинайте с первого игрока.

Примечание: Один раз в ход игрок может, заплатив 1 золото заменить одну карту задания. Сброшенная карта задания возвращается под низ колоды заданий. Не может находиться более чем 2-х карт заданий лицом вверх одновременно.

● 3.6 Обмен ресурсов ●

Игрок может обменивать два одинаковых ресурса на один другого типа: два пива на одно золото или два золота на одно пиво. Действие можно выполнять неоднократно.

*Пример: Винсент обменял карту пиво и бо-
чонок пива на несохраняемый ресурс
золото.*

Примечание: Ресурсы, полученные таким образом, не сохраняются. Только произведенные ресурсы или награбленные у Драко или других игроков ресурсы могут быть сохранены.

#4 Фаза хранения

В данной фазе, и только во время её, игроки могут переместить свои неиспользованные произведенные ресурсы в свои Хранилища. Игрок так же может переместить уже хранящиеся ресурсы на другое хранилище с таким же ресурсом.

Если у игрока нет хранилища для данного ресурса, ресурс пропадает в конце раунда.

Примечание: Если игрок, в течение этой фазы, имеет 4 одинаковых ресурса в хранилище, он получает 1 ПО.

#5 Фаза конец раунда

В течение этой фазы происходит многое:

- - Все игроки помещают в сброс сыгранные в данном раунде карты.
- - Все игроки также сбрасывают карты, оставшиеся в руке и не сыгранные в данном раунде (исключая карты решенные сохранить Дракарами).
- - все жетоны строительства и повреждений удаляются.
- - Крайняя справа карта путь Одина сбрасывается рубашкой вверх в соответствующую стопку сброса. Затем все карты лежащие лицом вверх сдвигаются вправо. И в заключении, новая карта вскрывается и помещается на пустое место.



- - Первый игрок по окончании раунда передает жетон первого игрока сидящему слева от него, этот игрок становится первым игроком в следующем раунде.

Начинается новый раунд.

— Окончание игры —

Игра заканчивается, когда любой игрок набирает нужное количество ПО. Оно зависит от числа игроков.



Когда игрок достигает или превышает лимит ПО в любой момент раунда, текущий раунд объявляется последним. Все игроки заканчивают свою очередь и стараются заработать побольше ПО до окончания раунда.

ПРОДВИНУТОЕ ПРАВИЛО:

Если группа из трех или четырех игроков любит длительные партии, можно изменить условие набора ПО для окончания игры до 40.

— БОНУСНЫЕ ОЧКИ В КОНЦЕ ИГРЫ —

Во время подготовки к игре выкладываются 4 бонусных карты.

Игроки проверяют, выполнили ли они условия, указанные на карте для получения бонуса. Если только один игрок выполнил условия карты бонуса, он получает 6 ПО. Если несколько игроков выполнили условия карты бонуса, то 6 очков разделяются между ними (2 игрока – по 3 ПО каждому, три игрока – по 2 ПО каждому, 4 игрока – по 1 ПО).

После финального раунда и разделения бонусных очков, игрок, набравший больше всего ПО становится победителем. В случае ничьей:

- - Возьмите находящиеся в коробке неиспользуемые карты бонуса;
- - Перемешайте их;
- - достаньте одну случайно;
- - если один игрок выполнил условия на карте, а остальные нет, то этот игрок и становится победителем.
- - Если несколько игроков выполняют условия то ничья сохраняется. Повторите процесс описанные выше с картами бонуса из коробки.
- - Если ничья сохраняется после того как все карты бонусов закончились, то победителям объявляются оба игрока.



Карты БОЖЬЕЙ МИЛОСТИ

Карты божьей милости - очень могущественные карты. Их нельзя купить, а только приобрести.

Есть два пути приобрести карты Божьей милости:

- когда игрок достигает определенного количества ПО (5, 12 и 20), даже если это не его ход (например, при защите).
- успешно атаковал Ратушу третьего уровня.

Когда игрок берет карту божьей милости, он переворачивает карту сверху колоды Божьей милости и выбирает одну между ней и двумя лежащими лицом вверх. Выбранная карта кладется в зону игрока. Если игрок берет одну из двух лежащих лицом вверх карт Божьей милости, пустое место немедленно заполняется картой сверху колоды божьей милости. Всегда на поле должно находиться две карты лежащие лицом вверх. Если карт не осталось, игроки не получают награду при выполнении условий.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

- каждый раз, когда колода пуста, а вам нужно взять карту или раскрыть верхнюю карту вашей колоды, перемешайте свой сброс и создайте новую колоду
- карты, сыгранные во время вашего хода помещаются в сброс, только когда все игроки закончат свои ходы. Следовательно, вы не замешиваете карты в колоду, когда возникает необходимость создать новую колоду во время вашего хода.
- Приобретенные карты (кроме зданий), так же как и карты которые вы сыграли, уходят в зону игрока.
- Первым игроком можно выбрать того, кто последний раз пил пиво или у кого самая длинная борода.
- Когда 2 эффекта соединены «+», вы можете разыграть их в любом порядке.



Например, с картой «Элвис» вы можете сначала набрать 2 карты, а затем атаковать Элвисом и новыми набранными отрядами.

- Указание «Набрать» или «Набрать X карт» без каких-либо примечаний всегда означает «Набрать X карт и взять их в руку».

РАСКЛАДКА ДЛЯ ПЕРВОЙ ИГРЫ

Для упрощения вашей первой игры и постепенного раскрытия правил, мы рекомендуем вам выбрать следующие карты Бонуса:



В: Что мне делать, когда в фазу набора в моей колоде меньше 5 карт?

О: Возьмите карты оставшиеся в вашей колоде, перемешайте ваш сброс и доберите карты в руку до 5.

В: Карты защиты считаются зданиями для определения лимита Ратуши?

О: Нет. Ратуша так же не включается в лимит.

В: Могу сохранить неиспользованную карту Пива или Золота в своем хранилище?

О: Нет. Только ресурсы, которые вы произвели на Пивоварне, Золотодобывающей фабрике или награбленные после успешной атаки сохраняются в Хранилище.

В: Когда провел успешную атаку по Пивоварне или Золотодобывающей фабрике могу я взять ресурс с неё?

О: Нет. Только хранилища пива и золота могут быть разграблены.

В: После успешной атаки пустого хранилища могу я взять ресурс из запаса?

О: Нет. Вы можете получать награбленное только если у противника есть ресурсы в хранилище.

В: Карты Нежить учитываются для бонуса за Последователей?

О: Нет. Карты Нежить помещаются в сброс Пути Одина, только когда успешно атакованы.

В: Могу я потратить награбленное в том же самом ходу?

О: Да

В: Могу я атаковать с Мьельниром или Мечем без привлечения отрядов?

О: Нет. Этим картам нужен отряд чтобы нести их.

В: Можно ли смотреть сброс других игроков?

О: Да.

В: Может ли принимать участие в атаке более чем один герой?

О: Да.

В: Получу ли я бонусные ПО за заполненное хранилище каждый раунд, за каждую группу из 4 ресурсов?

О: Да.

В: Здания с жетоном строительства на них учитываются для карт Специалист по пиву, Золотоискатель или Двергар?

О: Да.

В: Получу ли бонус за Всеобщую оборону если меня атаковали только один раз и я успешно отбилсь?

О: Да

КАРТЫ

НАЗВАНИЕ

Значение
защиты

Дополнительная
награда за
повреждение

Эффект
карты

Стоимость
усовершенст-
вления



Ратуша.

Ратуша – сердце деревни игрока. Она определяет максимальный размер вашей деревни. Игроки могут усовершенствовать свою Ратушу для увеличения лимита. На третьем уровне лимит на число зданий отменяется, и игрок немедленно получает



НАЗВАНИЕ

Значение
защиты

Дополнительная
награда за
повреждение

Эффект
карты



Стоимость

Здания.

Здания – постоянные карты. Приобретая, немедленно положите карту в свою зону Деревни. Она останется там до конца игры.

Нельзя строить больше зданий, чем позволяет лимит Ратуши.

Каждый игрок может построить только 3 здания одного типа.

КАРТЫ

НАЗВАНИЕ

Тип карты



Стоимость

Путь Одина

Карты путь Одина обеспечивают широкий спектр ресурсов, отрядов, защиты и улучшенных карт.

Эффект карты

Карта Путь Одина

НАЗВАНИЕ

Значение защиты зомби



Нежить

Карты Нежить могут быть атакованы во время хода игрока. Они находятся в колоде Путь Одина.

Победив Нежить, получите награду и поместите карту лицом вниз, в сброс пути Одина.

Эффект карты

Карта Путь Одина

КАРТЫ

НАЗВАНИЕ

Карта Божьей милости

Эффект карты



Божья милость

Карты божьей милости самые могущественные карты в игре. Их нельзя купить. Они приобретаются при достижении определенного количества ПО (5, 12 и 20), а так же за успешную атаку Ратуши третьего уровня. На некоторых картах указано слово ГЕРОЙ. Они отличаются от отрядов своей силой.

НАЗВАНИЕ

Атака карты

Стоимость

Сила отряда



Отряды

Карты отрядов используются для атаки на других игроков, карт Нежить или постоянного Драко. Каждый отряд дает вам право на одну атаку, но вы можете соединять силу атаки, чтобы увеличить общую силу атаки.

КАРТЫ

НАЗВАНИЕ

Карта
защиты



Стоимость

Защита.

Карты защиты используются для защиты зданий против других игроков.

Эти карты разыгрываются, как только игрок объявил атаку на здание. Защищающийся может тем самым временно увеличить значение защиты и привести к провалу атаки.

Эффект
карты

Бонусы в
конце игры

Название бонуса

Название бонуса

Миссии

Условия
в конце
игры



Награда



Условия
миссии

Награда

CREDITS

Rulebook review: George Monnat Jr.,
Rob Harper,
Benjamin Bailey,
Benoit Bracquart,
Richard Ham,
Michael Von Kirchmeyer,
Christophe Vain,
Tristan Herzogenrath-Amelung,
Jorge Alonso,
Salvador Bernadó Sala

Artists: Mateusz Komada, Radek Bolkowski,
Ryszard Lembas

Game Design: Julien Vergonjeanne

Game Producers: Dawid Cichy,
Vincent Vergonjeanne

Testers: Michał Szewerniak,
Stefan Domanski,
Maciej Litwin,
Macin Musial,
Magdalena Blaschke,
Małgorzata Arak,
Wojciech Wilk,
Przemysław Rodzoń,
Jakub Saltarski,
Anna Stanowska
Florian Ravet
Benjamin Ravet
Clement Ravet
Guillaume Guibert
Mélia Palamidis

Перевод: Андрей "Mangertus" Киселев

Русская вёрстка: Swintus Oboltus

EXPAND YOUR GAME!



CHECK OUT OUR WEBSITE
LUCKYDUCKGAMES.COM