

# DOCTOR WHO

BBC

## CARD GAME

### ВВЕДЕНИЕ

Далеки, Киберлюди, Сонтаранцы ...Список угроз является бесконечным и нет во Вселенной ни одного места, безопасного по-настоящему. Тем не менее, есть одно существо, которое взяло на себя миссию помощи беззащитным, беспомощным, помогает и спасает всех, кого он только может: таинственный незнакомец, сила природы, видевшая смерть планет, безумец из коробки!

«Доктор Кто: Карточная игра» — приключение для трёх-четырёх игроков. Чтобы победить, вы должны будете использовать ваше остроумие и смелость:

- Защищайте Вселенную как Доктор и его помощники.
- Отправляйте врагов Доктора завоёвывать те места, которые Ваши конкуренты пытаются защитить.
- Спасите Вселенную!

### КОМПОНЕНТЫ

Книга правил

Четыре комплекта игровых принадлежностей, каждый из которых состоит из пяти жетонов «ТАРДИС» и пяти жетонов «ДАЛЕК»

Один комплект игровых карт (всего сто двадцать семь)

Четыре карты стартовых локаций

Одна карта «Конец игры»

Тридцать жетонов времени



## ОБЗОР ИГРЫ

Вы взяли на себя обязанности Доктора и его спутников по защите локаций во времени и пространстве от различных врагов, И ВЫ ТАКЖЕ играете роль сил зла, отправляя врагов нападать на локации, принадлежащие другим игрокам.

Во время игры все игроки по очереди выполняют действия, используя карты. Эти карты бывают четырех типов:

Защитники — Доктор (The Doctor), Эми Понд (Amy Pond), Рори (Rory) и Ривер Сонг (River Song).

Локации — места, которые вы хотите защитить от нападения других игроков.

Враги — различные инопланетные существа-захватчики.

Поддержка - союзники, гаджеты и события, которые помогают (или мешают) Доктору.

Количество действий, которые можно выполнять в свой ход зависит от того, сколько карт вы сможете сыграть. Вы можете сохранять карты с предыдущих ходов и покупать дополнительные карты, расплачиваясь жетонами времени. Важно помнить, что у вас в руке не должно остаться менее трёх карт. Как только вы закончите свои действия, вы передаёте оставшиеся три карты игроку справа. Так происходит до конца игры.

В ходе игры вы будете располагать ряд карт перед вами. Основная часть этих карт будет картами локаций, которые вы сыграли. Другие игроки могут атаковать ваши карты локаций картами врагов. Карты защитников могут быть размещены на картах локаций ранее или быть сыграны для отражения атаки. Рядом с вашей игровой зоной вы можете расположить до двух карт в резерве.

Вот пример того, как всё это может выглядеть в ходе игры:

Ваши противники  
сыграли карты врагов



Карта защитника

В конце игры подсчитываются очки за локации, которые вы защитили и локации, которые вы захватили. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

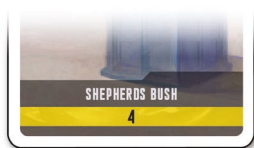
Каждый игрок должен выбрать цвет и взять соответствующие жетоны «ДАЛЕК» и «ТАРДИС».

Найдите четыре карты стартовых локаций и карту «Конец игры».

Перемешайте карты стартовых локаций и выдайте по одной каждому игроку (если играет всего три участника - отложите одну карту в сторону).

Все игроки смотрят свои карты и размещают их перед собой.

Игрок с наивысшим значением стартовой локации (в жёлтой полоске) становится первым игроком.



Перемешайте игровые карты и раздайте по пять карт всем игрокам, кроме сидящего справа от первого игрока. Он получает всего две карты.

Отсчитайте двадцать игровых карт и поместите их лицом вниз в центре стола. Поместите карту «Конец игры» сверху и положите на неё оставшиеся игровые карты. Игровая колода сформирована. В ходе игры игроки будут сбрасывать карты. Колода сброса должна располагаться рядом с игровой колодой.

Поместите жетоны времени рядом с игровой колодой.

Теперь вы готовы к игре.

## ХОД ИГРЫ

Игра начинается с того, что первый игрок делает свой ход. Как только он закончил — ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Так продолжается до конца игры. Игра заканчивается как только кому-либо приходится взять карту «Конец игры» или у какого-либо игрока в игре одновременно находится пять своих жетонов «ДАЛЕК» или «ТАРДИС».

Во время своего хода вы можете выполнять столько действий, сколько хотите. Тем не менее, в конце своего хода вы **ДОЛЖНЫ** передать три оставшиеся карты игроку справа от вас. Т.е. к концу хода у вас не может остаться менее трёх карт. Возьмите две карты из основной колоды. Игрок слева от вас начинает свой ход.

←  
Ход игры  
(налево)



→  
Отдайте три карты  
(направо)

Вы можете выполнять следующие действия:

- Сыграть карту локации
- Поместить одну или более карт защитников на одну вашу локацию
- Поместить одну или более карт врага напротив карты локации другого игрока
- Сыграть карту поддержки
- Поместить карту в ваш резерв
- Купить карты за жетоны времени
- Сбросить одну или две карты в обмен на жетоны времени

Вы можете выполнять любое действие сколько угодно раз в течение своего хода. Как правило, вы должны закончить одно действие перед тем, как выполнить следующее, хотя некоторые карты поддержки могут быть сыграны во время действия (указано в тексте карты).

## ДЕЙСТВИЕ — Сыграть карту локации

Во время игры вы будете выкладывать карты локации перед собой. У вас уже есть стартовая локация. Когда вы играете карту локации — вы размещаете её рядом с какой-либо вашей картой локации, сыгранной ранее. После этого вы получаете столько жетонов времени, сколько указано на карте. Если запас жетонов времени исчерпан — вы берёте жетоны времени у любого игрока по вашему желанию (можно брать у нескольких игроков).

Другие символы на карте локации показывают число победных очков, которые вы получите в конце игры.



## ДЕЙСТВИЕ — Сыграть карту защитника

В игре есть четыре типа защитников: Доктор, Эми Понд, Рори и Ривер Сонг. Во время действия вы можете поместить одну или более карт защитников на одну из ваших карт локаций. Тем не менее, вы никогда не можете поместить две или более одинаковые карты защитников на свою карту локации.



Если вы помещаете карту (или карты) защитника на карту локации, которая не подвергается нападению, то вы должны поместить её (их) лицевой стороной вниз. Убедитесь, что карты локации не полностью закрыты. Важно, чтобы все игроки могли видеть количество победных очков на карте.



Вы можете размещать карты сколько угодно защитников на карте локации, если карты защитников при этом не дублируются (вы всегда можете посмотреть свои карты защитников). Однажды размещённая карта защитника не может быть убрана с карты локации (за исключением Рори, объяснения — позже). Вы также можете сыграть карту защитника на карту локации с размещённым на ней жетоном «ТАРДИС».

Если вы разместите карту (или карты) защитника на карту локации, которая является предметом атаки противника, то конфликт немедленно разрешается. Обратите внимание, что вы объявляете все карты защитников, которые хотите сыграть до того, как будут вскрыты любые карты врагов.

Вы найдете правила разрешения конфликтов на страницах 7 и 8.

## ДЕЙСТВИЕ — Сыграть карту врага

В качестве действия вы можете сыграть одну или несколько карт врага для атаки одной локации, принадлежащей другому игроку. Все карты врага должны быть одного типа (например, далеки) или иметь возможность комбинироваться с другими типами карт врагов (например, Roboforms и Master).

Если вы размещаете ваши карты врагов напротив локации, которая не защищена — вы размещаете их лицом вниз. После этого вы кладёте свой жетон «ДАЛЕК» поверх ваших карт, чтобы показать, что атака находится под вашим контролем. Карты должны быть размещены таким образом, чтобы была понятна цель атаки, но карты не закрывали количество победных очков.

*Пример. Нюсечка решает напасть на одну из локаций Алексея «Лондон, 1940й» с помощью двух карт врагов (Cybertans и Roboforms). Карты Roboforms можно комбинировать с любыми типами карт врагов. После того как Нюсечка сыграла карты лицом вниз, она помещает свой жетон «ДАЛЕК» сверху.*

Вы можете добавлять карты врагов к одной вашей атаке до тех пор, пока не нарушаются правила (вы всегда можете посмотреть ваши карты врагов). Карта или карты врагов добавляются лицом вниз.

Обратите внимание, что вы не можете атаковать локацию, которая уже подверглась нападению со стороны другого игрока, и вы не можете присоединиться к атаке другого игрока. Вы не можете атаковать собственные локации. После размещения вы не можете убрать карты врага с атаки.

Если вы разместите карты врагов напротив места, которые защищают один или несколько защитников, то вы должны разрешить конфликт немедленно (см. стр. 7 и 8).

Если вы разместите карты врагов напротив локации, на которой размещен жетон «ТАРДИС», вы немедленно сбрасываете карты, предназначенные для размещения и возвращаете жетон «ТАРДИС» владельцу (подсказка: всегда лучше удалять жетон «ТАРДИС» с помощью слабой карты врага). Любые карты защитников на локации остаются лицом вниз.

*Пример. Нюсечка имеет возможность удалить ТАРДИС с локации «Национальный музей», нападая на нее с помощью «Saturnyns». Карта врага сбрасывается и жетон «ТАРДИС» возвращается к своему владельцу, Алексею.*

Локация и жетон  
«ТАРДИС» Алексея



Нюсечкина  
карта врага

## ДЕЙСТВИЕ — Сыграть карту поддержки.

Карты поддержки имеют целый ряд различных эффектов, которые описываются в тексте каждой из них. Большинство карт поддержки играют как действия: вы просто следуете тексту на карту. Вы не можете играть карты поддержки на карты локации. Эффект каждой карты поддержки будет объяснен более подробно чуть позже в этих правилах.

## ДЕЙСТВИЕ - Поместить карты в резерв.

Может случиться, что вы захотите сохранить одну или несколько карт, чтобы сыграть их в следующем ходу. Во время действия вы можете поместить одну или две карты из своей руки в свой резерв. В резерве может находиться до двух карт. Карты, которые вы сыграли в резерв должны быть расположены перед вами лицом вниз, но так, чтобы у других игроков не создавалось впечатление, что это карты защитников.

Любая карта из вашего резерва может быть взята и добавлена в вашу руку в любой момент вашего хода — это позволит иметь больше карт для игры. Взятие карты из резерва не считается за действие: вы можете брать карты во время выполнения действия.

## ДЕЙСТВИЕ — Покупка карт за жетоны времени.

Во время действия вы можете приобрести одну или несколько карт, заплатив пять жетонов времени за каждую карту. Приобретаемые карты вы берете сверху основной колоды. Вы сохраняете все неизрасходованные жетоны времени.

## ДЕЙСТВИЕ — Сброс карт за жетоны времени

Во время действия вы можете избавиться от одной или двух карт, поместив их в колоду сброса. Вы получаете по одному жетону времени за каждую сброшенную карту.

### КОНФЛИКТ!

Конфликт возникает, когда на карте локации находятся карты защитников и карты врага. Конфликт должен быть разрешен, как только активный игрок объявил, какую карту или карты они играет на локацию.

Все карты защитников и карты врагов должны быть перевернуты лицом вверх.

Игрок берёт жетоны времени, если он вскрыл карту (это то же самое, что и сыграть её) Ривер Сонг (River Song) или Плачущий Ангел (Weeping Angel). Если атакующий вскрыл карту Slitheen, то он берёт жетон времени у защитника, если он у него есть.

Каждая карта защитника и карта врага имеет значение силы, которое указано цифрой. Каждая сторона подсчитывает свою силу (некоторые карты поддержки могут добавить единицы силы к силе защитников).

Если общая сумма силы защитников равна или превышает сумму силы атакующего — защитники побеждают. Все карты защиты и нападения сбрасываются. Защищающийся игрок размещает один свой жетон «ТАРДИС» на карте локации, тем самым показывая, что локация находится под защитой Доктора.

*Пример: Peaceful Leadworth атакована! Алексей сыграл одну карту врага на локацию, принадлежащую Нюсечке. Во время своего хода Нюсечка решает сыграть две карты защитников (Доктор (The Doctor) и Эми Понд (Amy Pond)) для того, чтобы победить в конфликте. Обе её карты и карта врага вскрываются. Мы видим врага (Sontaran) с силой четыре. Сила защитников — восемь (Доктор стоит пять, Эми стоит три), поэтому Доктор и Эми легко побеждают. Все три карты сбрасываются. Жетон «ДАЛЕК» возвращается Алексею. После этого Нюсечка размещает один свой жетон «ТАРДИС» на локацию Leadworth.*



Если общая сумма силы защитников меньше, чем у атакующих, то защитники проигрывают. Если одним из защитников локации был Рори (Rory), карта Рори возвращается обратно в руку игрока. Все остальные карты защитников сбрасываются. Если атака состояла более чем из одной карты врага, атакующий также должен будет сбросить некоторые карты врагов. Атакующий должен сбросить одну или несколько карт врагов, общая сумма силы которых меньше или равна общей сумме силы защитников.

*Пример: В свой ход Алексей начал атаку двумя картами врагов против локации Bowie Base One, принадлежащей Артёму. Эти карты по-прежнему находятся лицом вниз. Артём решает сыграть две карты защитников (The Doctor и River Song), чтобы попытаться победить врагов. Карты врагов вскрываются, и оказывается, что это The Silence и Madame Kovarian. Эффект карты Madame Kovarian заставляет Ривер Сонг (River Song) перейти на сторону атакующих. Доктор остаётся один, и ему приходится столкнуться с общей силой атаки равной одиннадцати. Карта The Doctor сбрасывается. Но нападающий также должен сбросить карту The Silence, как наиболее близкую по силе к The Doctor.*

Карты врагов,  
принадлежащие Алексею



Карта локации  
Артёма



Карты защитников,  
принадлежащие Артёму



Обратите внимание, что в ходе игры в результате успешной атаки карта локации на самом деле никогда не является захваченной. Карта остается лежать там, где и была. Очки за успешные атаки начисляются лишь в конце игры, т.е. если вы не смогли отразить атаку, то вы можете сделать это в следующий ход.

## Окончание вашего хода

Теоретически, вы можете выполнять столько действий, сколько хотите. Практически же, ваши действия ограничены количеством карт и жетонов времени. Вы ДОЛЖНЫ закончить своих ход передав три карты игроку справа. У вас в руке не должно остаться ни одной карты (карты могут быть в резерве). После того, как вы сделали это, возьмите две карты из колоды. Когда игрок слева от вас закончит свой ход, он передаст вам три карты. Так что свой следующий ход вы начнёте как минимум с пятью картами.

## Завершение игры

Игра немедленно заканчивается, если в начале вашего хода в игру введены ваши пять жетонов «ДАЛЕК» или пять жетонов «ТАРДИС». В этом случае вы не совершаете свой ход. Каждый игрок складывает свои победные очки, как описано ниже, после чего объявляется победитель.

Игра близка к завершению, когда открывается карта «Конец игры» (Game End). Игроки доигрывают оставшимися картами. После этого подсчитываются победные очки и объявляется победитель.

Если во время своего хода вы вскрыли карту «Конец игры» (Game End) в результате действия, требующего набора карт из колоды, вы откладываете её в сторону и продолжаете добирать карты. Когда вы закончите свой ход, передайте три карты игроку справа, как обычно. После этого возьмите пять карт из колоды, вместо двух.

Если карта «Конец игры» (Game End) вскрывается в конце вашего хода, во время набора двух карт из колоды, отложите её в сторону и пополните свою руку до пяти карт.

Финальная фаза игры начинается. Игрок слева от вас ходит первым.

В течение финальной фазы во время своего хода можно выполнить только ОДНО действие. Как только вы закончите своё действие, ход переходит к следующему игроку. Вы не передаёте карты игроку справа от вас и не пополняете свою руку. Вы можете выполнить одно любое действие, описанное в основной части этих правил. Вы не можете пропустить ход и ничего не делать.

Игра заканчивается, когда наступает очередь игрока, который не может выполнить ни одного действия (у него нет карт или жетонов времени для покупки новых карт). Если в колоде закончились карты - перетасуйте колоду сброса и создайте новую колоду.

## Кто победил?

Игроки подсчитывают победные очки, которые они получили в ходе игры. Складываются все победные очки на всех картах локаций, которые не атакованы, т.е. напротив них не находятся карты врагов. К сумме ваших победных очков добавляются победные очки, находящиеся на картах локаций, которые вы атаковали (помечены вашими жетонами «ДАЛЕК»)

Пример на следующей странице показывает Нюсечкины карты в конце игры. У нее пять карт локаций, две из которых атакованы противником. Нюсечка также атаковала две локации, принадлежащие другим игрокам. Она получает десять очков за атаку и шесть очков за свои карты локаций. Т.е. в сумме Нюсечка получает шестнадцать очков.

Карты локаций,  
принадлежащие Алексею



Карты локаций,  
принадлежащие Артёму



Карты врагов,  
принадлежащие  
Нюсечке

Карта врага,  
принадлежащая  
Алексею



Карта врага,  
принадлежащая Артёму



## Объяснение карт

Несмотря на то, что текст на картах поясняет, как именно карта действует, сложно учесть все возможные ситуации. Пожалуйста, уделите немного времени, чтобы ознакомиться с наиболее сложными возможностями карт.

Карты локаций, принадлежащие Нюсечке

## Карты защитников

**Ривер Сонг (River Song)** - Вы получаете один жетон времени, когда вскрыли эту карту: либо когда карта оказывается на локации, которую атакуют, либо когда вы играете её, чтобы победить в уже существующей атаке.

**Рори (Rory)** - Эффект этой карты начинает действовать только тогда, когда она размещена на локации. Если в результате нападения на эту локацию защитники будут побеждены, карта Рори возвращается вам в руку. Обратите внимание, что в первую очередь он все еще добавляет свое значение к защите. Вы не можете разместить карту Рори на атакованную локацию с вскрытыми картами врагов и потом забрать её в руку.

## Карты поддержки

Если не указано иное, игра карты поддержки считается действием. Обычно после использования карта поддержки сбрасывается.

**Звуковая отвертка (Sonic Screwdriver)** - Вы можете перевернуть лицевой стороной вверх все карты одной атаки на одну из ваших локаций. Также вы берёте один жетон времени.

**Психобумага (Psychic Paper)** - Такой же эффект, что и у Звуковой отвертки.

**Устройство визуального распознавания (Visual Recognition Device)** - Такой же эффект, что и у Звуковой отвертки

**Кардифф (Cardiff)** - Когда вы играете эту карту, поместите её в открытую в резерв. Теперь вы можете разместить в резерве до трёх карт (не включая эту). Эффект этой карты может быть объединен с картой «Лицо Бо» (The Face of Boe), что позволит сохранить в резерве до четырёх карт.

**Лицо Бо (The Face of Boe)** - Такой же эффект, что и у Кардифф.

**Теселекта (Teselecta)** - если вы проигрываете в конфликте в качестве защитника, вы можете сыграть эту карту из руки или из резерва и получить все карты защитников, которые участвовали в конфликте. Вы забираете карты обратно в руку. Сыграть эту карту не считается действием. Это всего лишь часть разрешения конфликта.

**U.N.I.T.** - Сыграв эту карту, поместите её в резерв лицевой стороной. Она считается «картой в резерве». Вы можете использовать эффект этой карты в тот момент, когда вы вовлечены в конфликт в качестве защитника. Вы можете добавить одну единицу силы за каждый сброшенный жетон времени к общей сумме силы защитников. Это можно сделать только после того, как все карты вскрыты. Применение эффекта этой карты не считается действием, а помещение её в резерв - считается действием.

**Повелитель снов (Dreamlord)** - Вы можете удалить до трёх жетонов «ТАРДИС» с локаций по своему выбору. Жетоны возвращаются владельцам. Также вы берёте два жетона времени.

**Капитан Джек (Captain Jack)** - Вы можете выбрать любую карту врага, которая атакует вашу локацию и сбросить её. Не имеет значения, вскрыта карта врага или нет.

**Старые связи (Collecting on debts)** - Такой же эффект, что и у Капитана Джека.

**ТАРДИС (TARDIS)** - Все игроки, включая вас, проверяют, сколько жетонов «ТАРДИС» у каждого из них находится в игре. За каждый жетон, находящийся в игре, игроки получают один жетон времени. Игрок, сыгравший карту, получает два дополнительных жетона времени.

**Трещина во времени (Crack in Time)** - Эффект у этой карты точно такой же, что и у карты «ТАРДИС», с той лишь разницей, что все игроки считают свои жетоны «ДАЛЕК», находящиеся в игре. Игрок, сыгравший эту карту, получает два дополнительных жетона времени.

**Хамелеон Арч (Chameleon Arch)** - Вы можете перенаправить одну атаку с одной из своих локаций на локацию другого игрока. Нельзя перенаправить атаку на владельца атаки, таким образом, атакующий игрок ни в коем случае не должен атаковать собственные локации. Не имеет значения, вскрыты карты врагов или нет. При перемещении сохраняйте карты в том же состоянии. Вы не можете разместить жетон «ТАРДИС» на своей локации, поскольку не победили в атаке.

**Далек Сек (Dalec Sec)** - Позволяет автоматически отразить атаку, в которой есть хотя бы один далек (включая Давроса (Davros) и Флагман далеков (Dalek Flagship)). Карты врагов должны лежать лицом вверх, чтобы было понятно, кто атакует. После отражения атаки таким способом на локацию помещается жетон «ТАРДИС».

**Печенька (Jammy Dodger)** - Позволяет автоматически отразить одну атаку против одной вашей локации. Не имеет значения, вскрыты карты врагов или нет. После отражения атаки таким способом на локацию помещается жетон «ТАРДИС».

**К-9** - Имеет такой же эффект, что и «Печенька», но вы должны сбросить одну карту защитника для применения эффекта.

**Рыбные палочки с заварным кремом (Fish Fingers and Custard)** - Сбросьте столько карт из руки, сколько хотите и возьмите из колоды по одной карте за каждую сброшенную, включая эту.

## Карты врагов

**Прокламация теней (Shadow Proclamation)** - Если эта карта находится напротив локации, то в конце игры никто не получает победных очков с данной локации.

**Плачущие ангелы (Weeping Angels)** - Вы получаете жетон времени, когда карта вскрывается: либо во время атаки на защищённую локацию, либо если на локацию, где эта карта уже лежит лицом вниз, играют карты защитников.

**Силурианцы (Silurians)** - Любая атака, в которой есть хотя бы одна такая карта, автоматически терпит неудачу, если в числе защитников есть Эми Понд (Amy Pond). Все карты защитников и атакующих сбрасываются, а на локацию кладётся жетон «ТАРДИС».

**Даврос (Davros)** - Вы можете сыграть эту карту в открытую против атаки, в которой есть хотя бы одна карта «ДАЛЕК» (Dalec) (также может быть и Флагман (Flagship)), и взять эту атаку под свой контроль. Вы заменяете жетон «ДАЛЕК» на собственный. Вы не можете провести атаку против собственной локации. Вы также можете сыграть эту карту как обычную карту врага, а также объединить её с картами «ДАЛЕК» и «Флагман Далеков»

**Мадам Ковариан (Madame Kovarian)** - Если одним из защитников является Ривер Сонг (River Song), то она немедленно переходит на сторону атакующих, добавляя им свою силу. Эта карта также может быть объединена с Тишиной (The Silence), Безголовыми монахами (the Headless Monks) и Клириками (Clerics). Заметьте, что защитник по-прежнему получает один жетон времени, когда карта «Ривер Сонг» вскрывается.

**Киберкороль (Cyberking)** - Вы можете сыграть эту карту в открытую против атаки, в который есть хотя бы одна карта «Киберлюди» (Cyberman) и взять эту атаку под свой контроль. Вы заменяете жетон «ДАЛЕК» на собственный. Вы не можете провести атаку против собственной локации. Вы также можете сыграть эту карту как обычную карту врага.

**Сливины (Slitheen)** - Когда вы вскрываете эту карту, вы получаете один жетон времени от игрока, локацию которого вы атакуете.

**Пандорика (The Pandorica)** - Эта карта может быть объединена с любой (любыми) картой во время атаки. Если в конфликте одним из защитников является Рори (Rory), то она сбрасывается вместе с этой картой. Если карты Рори среди защитников нет, то сбрасывается любая карта Доктора в защите.

## АВТОРЫ

Game designed by Martin Wallace

Production Management by Dominic McDowall-Thomas and Martin Wallace

Illustrations by Andy Hepworth, Jon Hodgson, Sam Manley, Scott Purdy and Ben Wooten

Graphic Design by Solid Colour Ltd. and Paul Bourne

Rulebook layout by Paul Bourne

Playtested by Simon Connolly, Brendan Wilson, Nick Robinson, Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Don Oddy, Paul Allwood, Hannah Bryan, David Stamford Beale, Richard Dewsbery, Ian Dewsbery, Lauren Dewsbery, Baycon, Stabcon, Kublacon, Variable Magers, Beyond Monopoly, Leiria Con and many kind people at Beer and Pretzels  
Thanks to Julia Wallace, Georgie Britton and the BBC team, Angus Abranson, Christopher Dearlove and Stewart Pilling and Sigma

Перевод на русский язык и вёрстка: Алексей «Yushin» Юшин

Спасибо моей Нюсечке за вычитку и терпение.

Cubicle 7 Entertainment Ltd: [www.cubicle7.co.uk](http://www.cubicle7.co.uk) Treefrog Games: [www.treefroggames.com](http://www.treefroggames.com)

BBC, DOCTOR WHO (word marks, logos and devices), TARDIS, DALEKS, CYBERMAN and K-9 (word marks and devices) are trade marks of the British Broadcasting Corporation and are used under licence. BBC logo © BBC 1996.

Doctor Who logo © BBC 2009. Dalek image © BBC/Terry Nation 1963. Cyberman image © BBC/Kit Pedler/Gerry

Davis 1966. K-9 image © BBC/Bob Baker/Dave Martin 1977.