

«ОСТРОВ ГРОГА»

Настольная игра для 2-4 человек
в возрасте от 10 лет

Даже самым могучим пиратам когда-нибудь придется оставить прекрасную жизнь грабежа и уйти на покой. Но что потом? Ну, на пяти частях острова Грога они могут вложить награбленные богатства в прибыльное дело и поставить свою бывшую команду заправлять там.

В этой игре с уникальной аукционной механикой при помощи кубиков игроки пытаются заграбастать многообещающие пиратские предприятия, например, магазин деревянных протезов, студию по созданию носовых украшений кораблей, мастерскую по изготовлению кукол вуду или известный своей дурной репутацией паб «Грогова дыра».

Но аукционы сводятся не просто к тому, чтобы сделать самую высокую ставку. Пасовать в нужный момент может оказаться тоже стоящим делом, так как именно тогда вы получите время, чтобы похитить нужные товары и поторговать с прибывшими торговыми судами.

Если вы сможете найти идеальный баланс между ставками и выжиданием, вы точно получите больше всего пиратских очков и выиграете!

Состав игры:

- 1 игровое поле
- 46 карт заданий
- 32 карты сокровищ
- 28 карт попугаев
- 4 обзорные карты "Захват здания"
- 5 аукционных кубиков
- 36 членов команды
- 4 маркера торговли
- 8 маркеров
- 6 плиток кораблей
- 5 плиток облаков
- 4 маркера "20+ монет"
- 6 плиток замков
- флаг стартового игрока

Игровое поле

На игровом поле представлены следующие местности:

- остров Грога (из пяти частей),
- тропинка монет,
- тропинка пиратских очков,
- место для аукционов,
- место для торговли.

Каждая из 5 частей острова выкрашена в **определенный цвет**, соответствующий в той или иной степени одному из 5 типов товаров и одному из 5 кубиков.

Еще в каждой части острова есть по 7 зданий. Этих зданий 12 типов, некоторые встречаются чаще других.

Чтобы играть было проще, все здания одного типа выстроены в ряд.

Место для аукционов содержит следующее:

- ряд для ставок с 5 местами для ставок и
- ряд с 5 местами для товаров.

На каждое место для товара ставится кубик соответствующего цвета.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите **игровое поле** в центре стола.
2. Перетасуйте **5 плиток облаков** и положите по одной над каждой частью острова у верхнего края поля рубашкой вверх.

Затем переверните их лицевой стороной вверх.

3. Перетасуйте **32 карты сокровищ** и положите их закрытой колодой на сундук на поле.
4. Перетасуйте **28 карт попугаев** и положите их закрытой колодой на попугая на поле.
5. Рассортируйте **плитки товаров** по типу и положите их у нижнего края поля - отсюда все будут их брать.
6. Игроки выбирают, каким цветом будут играть, и получают соответствующий набор команды. В игре на 2 или 3 человек каждый получает по 9 членов команды. В игре с 4 игроками - по 7.

Игроки выкладывают фигурки членов команды перед собой. Кроме того, каждый игрок получает:

- **большой маркер торговли** своего цвета;
- **маркер "20+ монет"** своего цвета;
- **обзорную карту "Захват здания"** своего цвета.

Все это игроки выкладывают перед собой.

7. Перетасуйте **46 карт заданий** и выдайте каждому игроку по 6 штук. Остальные кладутся закрытой колодой рядом с игровым полем.

Игроки изучают свои карты и оставляют себе 4 штуки. Оставшиеся 2 возвращаются под колоду карт заданий.

Карты заданий в руках игроков - это их основной источник пиратских очков. Их можно изучать в любое время, но при этом нельзя показывать другим игрокам. В конце игры они принесут очки за определенные достижения. Например, за определенные типы захваченных зданий или за добытые товары.

8. Наконец, каждый игрок получает:

- **1 плитку любого товара** на выбор из общей стопки;
- **1 карту сокровищ** из соответствующей колоды;
- **1 карту попугая** из этой колоды.

Все полученные во время игры плитки товаров хранятся открытыми. Все полученные карты сокровищ и попугаев нужно держать *рубашкой вверх* (самому их можно изучать в любое время). Но при этом соперники должны четко видеть, *сколько у вас карт сокровищ, попугаев и плиток товаров*.

9. Игроки кладут по одному своему маркеру на место "8 монет" на тропе монет и на место "0" на тропе пиратских очков.

10. Перетасуйте **6 плиток кораблей** стороной с кораблем-призраком вверх и выложите их в любом порядке в 6 предназначенных для этого мест.

Переверните все плитки стороной с торговым кораблем вверх. Убедитесь, что они закреплены, лежат ровно и более или менее совпадают с изображениями на игровом поле.

Только в игре на 2 игроков: перед выравниванием торговых кораблей плитку корабля, указанную в правилах, переверните назад (на корабль-призрак).

Поставьте **9 членов команды** неиспользуемого цвета на корабль-призрак.

11. Рядом положите 5 аукционных кубиков и 6 плиток замков.

12. Дайте **флаг стартового игрока** тому, кто лучше всех изобразит грозного пирата.

ХОД ИГРЫ

Игра занимает несколько **раундов аукционов**. При помощи уникальной механики с использованием кубиков игроки делают ставки на право получить здания на острове Грога. Каждый раунд аукциона начинается ставкой стартового игрока, затем ход передается по часовой стрелке. На свой ход игрок может или поднять ставку, или пасовать. Если игрок пасует, он выпадает из раунда аукциона. Однако в качестве компенсации он получает товары и может посетить торговый корабль.

Как только спасовали все игроки, **кроме одного**, оставшийся игрок выигрывает раунд аукциона. Он платит ставку и может занять 1 или 2 здания, поставив по одному члену команды на каждое. После этого начинается следующий раунд. Игра завершается в конце раунда аукциона, в котором хотя бы один игрок поставил своего последнего члена команды на здание. Игроки получают очки в соответствии со своими картами заданий. Игрок, набравший наибольшее количество пиратских очков, побеждает.

Ход раунда аукциона

Первую ставку делает стартовый игрок.

В начале каждого раунда аукционов игрок с флагом стартового игрока бросает 5 аукционных кубиков. После этого он кладет каждый кубик на место товара этого цвета так, чтобы выброшенный результат был сверху.

После этого игрок должен сделать первую ставку в этом аукционе, переместив 1 или более кубиков на место ставки в ряду ставок. Эти кубики и составляют его ставку, так как **общее количество точек** на них соответствует сумме, которую он готов поставить. При перемещении кубиков необходимо соблюдать определенные правила:

- В каждом месте для ставок может находиться только 1 кубик, и кубики в ряду ставок выставляются слева направо, места пропускать нельзя. Таким образом, если игрок хочет передвинуть только 1 кубик, он ставит его не первое место ставок (самое большое место слева). Если он хочет передвинуть 2 кубика, то первый он ставит на первое место, а второй - на второе. И так далее.

- Кроме того, кубики в ряду ставок должны быть выставлены в порядке, нисходящем слева направо. Это значит, что количество точек на кубике не должно быть больше значения на кубике слева. (Кубики с одинаковым значением можно выкладывать рядом в любом порядке.)

- Игрок не имеет права переворачивать кубики, меняя выпавший результат (это возможно только благодаря некоторым картам попугаев).

Когда игрок заканчивает перемещать кубики, **общее количество точек** на кубиках **в ряду ставок** составляет его ставку. **Каждая точка равна 1 золотой монете.**

Пример:

Фил является стартовым игроком. Он бросает 5 кубиков и выкладывает их на места товаров соответствующего цвета.

Затем он делает первую ставку, передвигая желтый, зеленый и оранжевый кубики вверх в ряд ставок. (Так как на желтом кубике больше всего точек, он ставится на первое место ставок.)

Таким образом, первая ставка **Фила** составляет 6 монет (так как в ряду ставок общее количество точек на кубиках - 6).

Капитал и теоретический запас монет

Капитал каждого игрока представлен его **открытым запасом монет** и **сокрытым**. Открытый запас монет отмечен маркером игрока на тропе монет. Его сокрытый запас - это карты сокровищ. Значение карт сокровищ определяется 1, 2 или 3 монетами. Так как все игроки начинают игру с открытым запасом 8 и 1 картой сокровищ, то их начальный капитал может быть 9, 10 или 11 монет. Поэтому используется термин "теоретический запас монет". Теоретический запас монет игрока - это максимальный капитал, которым игрок может владеть в отдельный момент игры (если бы у каждой из его карт сокровищ было значение 3 монеты).

Важно: игроки (ни стартовый, ни увеличивающий ставку) не могут делать ставку большую, чем их **теоретический запас монет**. Если ставка превысит теоретический запас монет игрока, он должен пасовать.

Если у стартового игрока не хватает теоретического запаса монет для первой ставки (даже с одним кубиком), он должен пасовать. Первую ставку в таком случае делает игрок слева от него. Так как теоретический запас монет у игрока не всегда совпадает с его имеющимся капиталом, может так случиться, что он выиграет раунд аукциона ставкой, которую не сможет оплатить (см. раздел "*Победа в раунде аукциона*").

Пример: у **Фила** 6 монет на тропе и 2 карты сокровищ. Поэтому его теоретический запас составляет 12 монет.

Раунд аукциона продолжается

После того как стартовый игрок сделал первую ставку, ход аукциона передается по кругу по часовой стрелке. На свой ход следующий игрок должен либо **поднять текущую ставку**, либо **пасовать**.

Поднять ставку

Чтобы поднять ставку, игрок использует кубики, брошенные в начале раунда аукциона, и делает ставку, **превышающую** текущую. Другими словами, общее количество точек в ряду ставок должно стать больше. Чтобы увеличить ставку, игрок может перемещать кубики **на свое усмотрение**. Он может менять кубики местами, передвигать их с мест товаров на места ставок и возвращать кубики назад на места товаров (каждый кубик должен быть возвращен на место товара своего цвета).

Но при создании более высокой ставки игроки все равно должны следовать правилам, описанным выше.

Заметка: делая ставку, игрок может использовать карты попугаев, чтобы изменять значения на кубиках или чтобы избежать требования повысить ставку (см. раздел "*Карты попугаев*").

Пример: **Мартина** решает поднять текущую ставку с 6 до 8. Она возвращает оранжевый кубик на его место товара, передвигает зеленый кубик на третье место ставок и перемещает серый кубик на второе место ставок.

Пас

Если игрок пасует, он выпадает из текущего раунда аукциона и должен сразу выполнить следующее:

1. Получить товары за незанятые места товаров

Сначала игрок проверяет, какие места товаров свободны (кубики этих цветов лежат в ряду ставок). За **каждое** свободное место товаров он берет 1 плитку из общего запаса и кладет ее перед собой.

Пример: **Фрэнк** решает пасовать. Он получает 1 зеленую, 1 желтую и 1 серую плитки из запаса.

Только в игре на 2 человек: в дополнение к плиткам за свободные места товаров игрок получает **1 плитку товара**, ассоциируемую с частью острова, у которой стоит корабль-призрак. Если корабль-призрак находится в самой правой позиции (рядом с тропой пиратских очков), это означает, что он в открытом море. В таком случае игрок не получает дополнительную плитку товара.

Пример в игре на 2 человек: в дополнение к 1 зеленой, 1 желтой и 1 серой плиткам товаров (как в предыдущем примере) **Фрэнк** получает еще 1 серую плитку (так как корабль-призрак пришвартован у серой части острова).

2. Торговать с 1 кораблем

Затем пасующий игрок должен выбрать **1 торговый корабль**.

- **Нельзя** выбрать самый правый корабль (он находится в море).
- **Нельзя** выбрать корабль, на котором уже лежит маркер торговли.
- **Нельзя** выбрать корабль, который нечем заполнить (у игрока нет соответствующих товаров).
- **Кроме того, в игре на 2 человек** игрок не может выбрать корабль-призрак.

Игрок ставит свой маркер торговли на выбранный корабль и **должен** сразу же провести торговлю. На кораблях можно выполнять разные действия торговли. За каждое действие торговли игрок должен вернуть в запас **определенный товар**. Тип товара зависит от части острова, у которой пришвартован корабль.

На каждом корабле есть два типа действий торговли: основное действие торговли и действие захвата.

Игрок **должен** выполнить **хотя бы одно** действие (основное действие или захват), но может выполнить и оба. Выбрав основное действие торговли, игрок возвращает одну или больше плиток требуемого товара в запас, но **не больше** количества, указанного на стрелке. Действие захвата можно выполнить любое количество раз, но всякий раз в запас нужно возвращать указанные плитки.

Важно: игрок может всегда заменить товары по курсу 3:1, другими словами, вместо одной необходимой плитки он может вернуть в запас **любые** три других (одного, двух или трех видов).

Еще пример:

Получив плитки товаров, Фрэнк ставит свой маркер торговли на корабль, пришвартованный у желтой части острова.

Теперь он должен выполнить хотя бы одно действие торговли, вернув, по крайней мере, 1 желтую плитку в запас.

Если он вернет 1 плитку, он получит 1 карту попугая из этой колоды.

Но он может вернуть до 3 плиток желтых товаров и получить до 3 карт попугаев.

Или же он может сдать 4 желтые плитки и выполнить действие захвата.

Или он может вернуть 5 желтых плиток, чтобы выполнить действие захвата и получить 1 карту попугая.

Или же он может сдать 10 желтых плиток, чтобы выполнить 2 действия захвата и получить 2 карты попугаев.

Вместо желтых плиток он может сдать по три плитки других товаров (например, 2 синих и 1 серую).

Особый случай: как уже говорилось, игрок должен выполнить хотя бы одно действие торговли. Но если пришвартованным кораблям нужны только такие товары, которых у игрока нет (и только в этом случае), игрок ставит свой маркер торговли на любой из доступных кораблей и освобождается от выполнения действия торговли. Игрок не обязан торговать, заменив нужный товар тремя другими плитками.

Основные действия торговли

Игрок возвращает до 4 плиток требуемого товара в запас и получает по 2 монеты за каждую на тропе монет (передвигая свой маркер соответственно).

Игрок возвращает до 2 плиток требуемого товара в запас и получает по 3 монеты за каждую на тропе монет.

Игрок возвращает 1 плитку требуемого товара в запас и получает 4 монеты на тропе монет.

Игрок возвращает до 2 плиток требуемого товара в запас и получает по 1 карте сокровищ из колоды за каждую.

Игрок возвращает до 3 плиток требуемого товара в запас и получает по 1 карте попугаев из колоды за каждую.

За каждую возвращаемую плитку товара игрок берет по 1 карте заданий из колоды. Так он может взять любое количество карт. Но **лишь одну** он может оставить себе. Остальные карты заданий кладутся под низ колоды (в любом порядке).

Действие захвата

За каждые 4 плитки требуемого товара, которые игрок возвращает, он может занять 1 здание в той части острова, у которой пришвартован корабль.

Пример: если корабль пришвартован у желтой части острова, то **Фрэнк** может вернуть 4 желтые плитки и захватить одно здание в этой части острова.

Чтобы получить здание благодаря действию захвата, игрок должен выполнить все 3 шага, описанные в разделе "Захват здания" ниже.

После того как игрок поднял ставку или пасовал, ход передается следующему игроку по часовой стрелке, который еще не пасовал в этом раунде аукционов. (Если игрок пасовал, то его маркер торговли находится на каком-нибудь корабле.)

Победа в раунде аукциона

Если игрок остался **один** в раунде аукциона (потому что все остальные пасовали), он сразу же выигрывает торги **ставкой, которую делал в предыдущий ход**. Это значит, что больше ставку менять он не может. Игрок платит выигрышную ставку и получает награду.

Заплатить выигрышную ставку

Общее количество точек на кубиках в ряду ставок соответствует количеству монет, которые игрок должен заплатить. Оплата происходит путем перемещения маркера на тропе монет назад и/или использования 1 или более карт сокровищ. Чтобы использовать карту сокровищ, игрок показывает всем ее значение и сбрасывает ее **в коробку**.

Особые случаи:

Если игрок переплачивает (например, использует карты с высоким значением), он может получить лишние монеты на тропе монет.

Если игрок не может или не хочет заплатить выигрышную ставку, то раунд аукциона немедленно заканчивается. Игрок ничего не теряет, но и не получает (тогда как другие могли получить товары и торговать).

Получить награду

Заплатив выигрышную ставку, игрок получает награду за те места ставок, **на которых есть кубики**. Награда бывает трех видов:

- А) Захватить здание (первое и второе места ставок)
- В) Получить 1 пиратское очко (третье и пятое места ставок)
- С) Поставить замок (четвертое место)

А) Захватить здание

Важно: игрок может захватить здание в той части острова, которая **соответствует цвету кубика** на месте ставок! (Это действует только тогда, когда игрок получает здание после победы на аукционе, а не путем использования действия захвата здания на торговом корабле.)

Чтобы захватить здание, игрок делает следующие три шага (они описаны и на обзорных картах):

1. Игрок ставит 1 из членов команды (из своего запаса) на любое свободное здание в соответствующей части острова. Здание считается свободным, если на нем нет других членов команды или замка.

2. Если над этой частью острова есть белое облако, то игрок сразу же получает награду.

Игрок берет одну карту заданий из колоды. После этого он должен сбросить одну из своих карт заданий и положить ее под колоду. (Это может быть та же карта, которую он только что взял.)

Игрок получает 1 пиратское очко и передвигает свой маркер на этой тропе на 1 шаг вперед.

Игрок получает 1 карту попугая из колоды.

Игрок ничего не получает.

3. Затем игрок получает по 1 монете за каждое здание:

- такого же типа, как и только что полученное (в том же ряду)

и

- которое свободно (на нем нет членов других команд или замка). Если все здания такого типа заняты, игрок не получает монеты.

Если игрок захватывает здание в части острова с **черной тучей**, то он **не получает** монеты (как если бы все здания этого типа уже были заняты).

Важно: в основном победитель раунда аукциона может захватить два здания (одно - в части острова, соответствующей кубику на первом месте ставок, и второе - в части острова, соответствующей кубику на втором месте ставок). **Оба эти здания должны быть разного типа.**

Пример: *Фил не может захватить магазин оружия в желтой части острова и магазин оружия в серой части острова в одном и том же раунде.*

Заметка:

если игрок может захватить по одному зданию в разных частях острова, он имеет право выбрать, какое захватывать первым;

если ставка игрока состояла только из одного кубика, то он может захватить только одно здание;

если у игрока остался только один член команды, то он может захватить только одно здание;

если в соответствующей части острова не осталось свободных зданий, то игрок не может ничего захватить и теряет награду.

В) Получить 1 пиратское очко

Игрок получает 1 очко на тропе пиратских очков.

С) Поставить 1 замок

Игрок **обязан** поставить 1 плитку замка из запаса на любое свободное здание в той части острова, которая **совпадает по цвету** с кубиком на четвертом месте ставок. Это здание блокируется до конца игры. Если в этой части острова нет свободных зданий или в запасе не осталось плиток замков, то игрок не может поставить замок.

Развернутый пример победы в раунде аукциона:

Фил победил в раунде аукциона. Он уплачивает свою ставку в 9 монет, передвигая свой маркер монет с 6 на 0 и сбрасывая карту сокровищ со значением 3.

За желтый кубик на первом месте ставок он захватывает магазин оружия в желтой части острова. Он ставит туда члена своей команды, получает 1 пиратское очко за облако над островом и 2 монеты на тропе монет (так как осталось два свободных магазина оружия: в синей и серой частях острова).

За серый кубик на втором месте ставок он захватывает магазин шляп в серой части острова. Так как над этой частью острова находится туча, он не получает ни очки за облако, ни монеты за свободные магазины шляп в других частях острова.

За зеленый кубик на третьем месте ставок он получает 1 пиратское очко.

*За оранжевый кубик на четвертом месте ставок он выкладывает замок на магазин крюков в оранжевой части острова. Так как на пятом месте ставок нет кубика, **Фил** не получает за него награду (1 пиратское очко).*

Конец раунда аукциона

После того как победитель аукциона получил награду, выполните следующее:

1. **Только в игре на 2 человек:** игрок, **проигравший аукцион, должен** взять 1 члена команды с **корабля-призрака** и поставить его на любое свободное здание в той части острова, у которой корабль пришвартован.

Если корабль-призрак является самым правым кораблем (находится в открытом море), пропустите это действие. Если на корабле-призраке не осталось больше команды, пропускайте до конца игры это действие.

2. Игроки забирают свои маркеры торговли с кораблей и кладут их перед собой.

3. Корабли переплывают к **следующей части острова** справа (сдвигаются вправо). Для этого возьмите самый правый корабль и поставьте его слева от остальных плиток кораблей. Затем подвиньте всех вправо, пока все 6 мест воды не будут заняты и корабли более или менее не сравняются с изображением на поле.

4. Текущий стартовый игрок отдает флаг стартового игрока соседу слева. Этот игрок начинает следующий раунд аукционов.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается **после** раунда аукциона, в котором хотя бы один игрок выставил **последнего** члена своей команды на здание. (Не важно, как это случилось: путем победы в аукционе или использования действия захвата.)

Происходит **окончательный** подсчет очков. Игроки получают пиратские очки (отмечаемые на соответствующей тропе) за:

- каждую карту сокровищ, имеющуюся у игрока, - 1 очко;
- каждые пять монет на тропе - 1 очко.

Затем игроки раскрывают **карты заданий**. Карты дают **владельцу** пиратские очки в зависимости от выполнения задания.

Важно: каждая карта заданий представлена в 2 экземплярах. Если у игрока оба экземпляра, он может получить очки только за одну из этих карт (другими словами, очки за одно и то же задание не удваиваются).

Существует 4 типа карт заданий.

За **каждого** члена команды, поставленного на показанный тип **здания**, игрок получает соответствующее количество очков (2, 3, 4 или 6).

За каждую имеющуюся **карту попугая** игрок получает 1 очко.

За каждую имеющуюся **плитку указанного товара** игрок получает 1 очко (правило замены 3:1 здесь тоже работает: если у игрока есть плитки товара, не указанного на карте заданий, он может преобразовать 3 из них в 1 плитку нужного товара).

Если у игрока **больше зданий** в указанной части острова, чем у любого другого игрока (большинство членов команды там - его), он получает 6 очков. Если у него хотя бы одно здание в этой части острова, но не большинство, он получает 2 очка.

Обратите внимание в игре на 2 человек: когда считается большинство, члены команды, высаженные с корабля-призрака, считаются командой третьего игрока.

Заметка: в отличие от монет и карт сокровищ, плитки товаров и карты попугаев не дают очки автоматически. Они приносят очки только тем игрокам, у которых есть соответствующие карты заданий.

После обрабатывания карт заданий игрок, набравший больше всего пиратских очков, объявляется победителем. Если на победу претендуют несколько игроков, то побеждает игрок с самым большим количеством монет на тропе. Если и после этого победителей несколько, то объявляется ничья.

Дополнительные заметки:

- Запас плиток товаров безграничен. Если плитки какого-нибудь товара закончились, используйте что-нибудь еще.
- Количество карт попугаев и сокровищ ограничено. Если какая-нибудь колода закончится, игроки не смогут больше получать соответствующие карты.
- Если на тропе монет игрок набирает больше 20 монет, он ставит свой маркер с тропы на маркер "20+ монет". Затем оба маркера он ставит на тропу на место, соответствующее его текущему общему запасу монет минус 20. Если его открытый запас монет снова становится меньше 20, игрок забирает маркер "20+ монет" и ставит обычный маркер на соответствующее значение.

Пример:

1. У **Фила** 3 карты сокровищ и 7 монет на тропе. За карты сокровищ он получает 3 пиратских очка, а за монеты -

Кроме того, у **Фила** есть еще 6 карт заданий. Он получает:

6 пиратских очков (У него больше всего зданий в оранжевой части острова.)

2 пиратских очка (У него 2 здания в желтой части острова, но не больше, чем у других игроков.)

6 пиратских очков (У него 2 магазина якорей.)

0 пиратских очков (У него нет домиков предсказателей судьбы.)

6 пиратских очков (У него есть паб.)

4 пиратских очка (У него есть 3 синих плитки, и он может заменить четвертую плитку тремя другими.)

Карты попугаев

Игрок может использовать карты попугаев только на свой ход, когда делает или повышает ставку. За один раз можно сыграть несколько карт попугаев. Сыгранные карты попугаев сразу же убираются **в коробку**.

В игре два типа карт попугаев.

Игрок не поднимает ставку, а оставляет ее на том же уровне. Он может перемещать кубики по своему усмотрению (как если бы он поднял ставку). Но в конце его хода количество точек на кубиках в ряду ставок должно соответствовать ставке предыдущего игрока.

До ставки игрок переворачивает кубик **указанного цвета** на значение по своему усмотрению (1-6). Но это не отменяет все остальные правила ставок (другими словами, ставка все равно должна быть выше предыдущей, кубики должны располагаться по убыванию и т. д.).

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Автор: Michael Rieneck

Иллюстрации: Klemens Franz

Книга правил и оформление: Viktor Kobilke

Вычитка книги правил: Neil Crowley

Авторское право: © 2014 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg | Все права защищены
www.eggertspiele.de

Распространение: Pegasus Spiele GmbH, Am Strassbach 3, 61169 Friedberg | www.pegasus.de

Перевод правил на русский язык: Егор Садошенко (Yegor Sadoshenko), 2015 г.