

Игра Алана Р. Муна

АВИАЛИНИИ

ЕВРОПЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Настала великая эпоха путешествий по воздуху. Дальновидные предприниматели основали первые авиакомпании и теперь соревнуются за лицензии на перелёты над Европой. Стремительно растущий рынок и жажда больших денег привлекают всё новых и новых инвесторов. Очень скоро надёжное авиасообщение свяжет Москву и Стокгольм, Франкфурт и Мадрид, Анкару и Лондон. Однако удача улыбнётся лишь тому, кто с умом распорядится капиталом и сделает ставку на самые успешные авиакомпании.

Перед первой игрой аккуратно выдавите компоненты из картонных листов.

СОСТАВ БАЗОВОЙ ИГРЫ

- 1 игровое поле с картой Европы и треком акций авиакомпаний
- 3 карты подсчёта очков (с серой рубашкой)
- 112 разноцветных карт акций авиакомпаний (с серой рубашкой):
 16 акций Air Amigos (жёлтые)
 15 акций Rio Grande Southern Europe (синие)
 14 акций Lucky Hans Airways (фиолетовые)
 13 акций Days Of Flying Wonders (красные)
 11 акций Brooms Bewitched (чёрные)
 10 акций Jolly Roger Airships (коричневые)
 9 акций FF Flys (зелёные)
 9 акций It's Fun Again To Fly (оранжевые)
 8 акций Flying Is Simply Fun (серые)
 7 акций White Winds (белые)
- 20 карт акций Air ABACUS (с красной рубашкой)
- 112 фигурок самолётов
 (16 желтых, 15 синих, 14 фиолетовых, 13 красных, 11 чёрных, 10 коричневых, 9 зелёных, 9 оранжевых, 8 серых, 7 белых)
- 20 маркеров авиакомпаний (по 2 каждого цвета)
- 88 жетонов победных очков
 (43 × 1 очко, 20 × 5 очков, 20 × 10 очков, 5 × 50 очков)
- 70 банкнот на общую сумму 150 миллионов евро
 (50 × 1 миллион, 20 × 5 миллионов)
- 4 маркера бонусных маршрутов (по одному для It's Fun Again To Fly (оранжевый), FF Flys (зелёный), Flying Is Simply Fun (серый) и White Winds (белый))
- 5 памяток
- Правила игры



СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЙ

НОВЫЕ БОНУСНЫЕ МАРШРУТЫ

- 2 маркера бонусных маршрутов (по одному для Brooms Bewitched (чёрный) и Jolly Roger Airships (коричневый))

ЗАПРЕТ ПОЛЁТОВ

- 12 жетонов запрета полётов

ПРЕЗИДЕНТЫ

- 10 жетонов президентов

Примечание: первые партии в «Авиалинии Европы» рекомендуется играть без дополнений — используйте их, когда освоитесь с базовыми правилами игры.



Разложите **игровое поле** посередине стола. Поставьте по одному **маркеру** участвующих в игре авиакомпаний на каждый **базовый аэропорт** соответствующего цвета.

Поставьте ещё по одному **маркеру** на начальные деления **трека акций** с соответствующими цветовыми отметками.

Важно: у авиакомпании Air ABACUS нет своих самолётов и акций. Тем не менее эта авиакомпания принимает участие в игре.

Четыре самые маленькие по числу самолётов и акций авиакомпании (оранжевая It's Fun Again To Fly, зелёная FF Flys, серая Flying Is Simply Fun и белая White Winds) предлагают игрокам бонусные маршруты. Выложите **маркеры бонусных маршрутов** этих авиакомпаний на соответствующие места для **бонусов** рядом с **городами назначения**.

Рассортируйте по цвету **самолёты** участвующих в игре авиакомпаний.

Сложите **жетоны победных очков** рядом с полем в резерв.

Первым игроком становится тот из вас, кто последним летал на самолёте. Он получает 1 победное очко из резерва. Далее в порядке хода по часовой стрелке каждый игрок получает на 1 победное очко больше, чем предыдущий.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В зависимости от количества игроков уберите в коробку акции, самолёты и маркеры следующих авиакомпаний:

5 игроков — ничего не убирайте;

4 игрока — Air Amigos (жёлтые);

3 игрока — Air Amigos (жёлтые) и Lucky Hans Airways (фиолетовые);

2 игрока — Air Amigos (жёлтые), Rio Grande Southern Europe (синие) и Lucky Hans Airways (фиолетовые).

Примечание: особенности игры вдвоём описаны в разделе «Особые правила для 2 игроков» на стр. 8.

Пример: если играют трое, первый игрок получает 1 победное очко, второй — 2, а третий — 3.



Игроки держат жетоны победных очков перед собой лицевой стороной вниз. На протяжении всей игры вы не должны показывать значения на них соперникам.

Сложите **деньги** в банк рядом с игровым полем. В банке должно быть по **30 миллионов евро на игрока**. Если игроков пятеро, используйте все деньги. Если меньше — уберите лишние деньги обратно в коробку.

Каждый игрок получает **8 миллионов евро** из банка и кладёт их перед собой. Ваше финансовое состояние не должно быть тайной для других игроков.

Каждый игрок получает **памятку**.

Положите рядом с полем **20 акций Air ABACUS** лицевой стороной вниз.

Отыщите в колоде **3 карты подсчёта очков**. Отложите их в сторону.

Перемешайте акции всех участвующих в игре авиакомпаний (кроме акций Air ABACUS).

Откройте 5 верхних карт перемешанной колоды и выложите их рядом с полем так, как показано на иллюстрации на предыдущей странице. Это **рынок акций**.

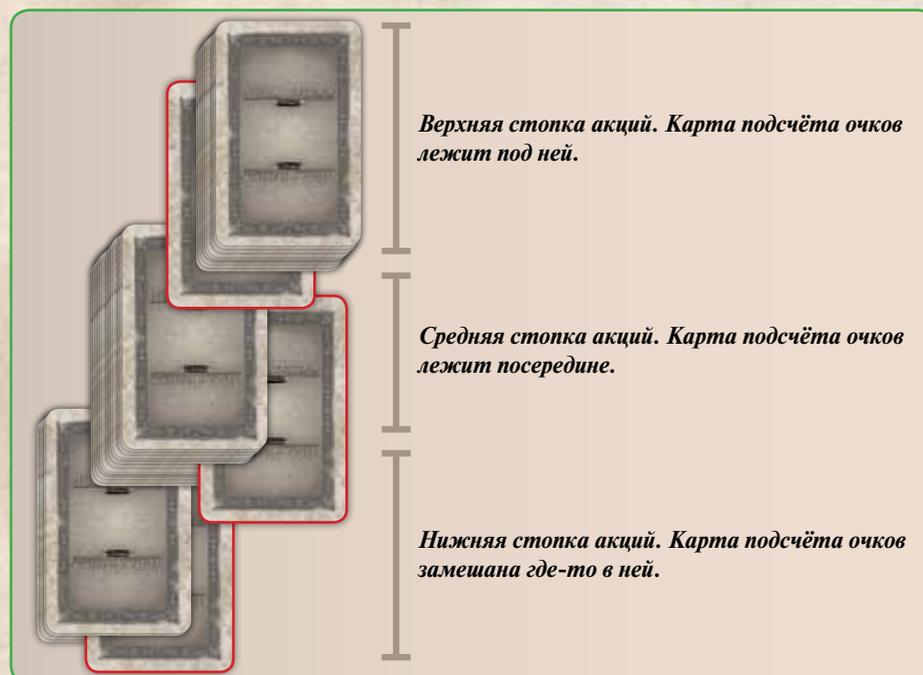
Раздайте **каждому игроку 8 карт акций** из колоды лицевой стороной вниз. Эти карты игроки берут на руку. В маловероятном случае, когда игрок получает 8 одинаковых акций, он замешивает их обратно в колоду и берёт новые 8 карт. Игроки всегда должны видеть, сколько карт на руках соперников.

Примечание: значение в нижней части каждой акции — общее количество акций этой авиакомпании. И столько же у данной компании фигурок самолётов.

Каждый игрок выбирает на руке **2 разные акции** и кладёт их перед собой лицевой стороной вниз. Затем игроки одновременно раскрывают выложенные акции. Эти карты должны быть хорошо видны всем игрокам. Выложенные карты акций составляют начальный **пакет акций** каждого игрока.

Колода акций

Из оставшихся карт акций (тех, что не на руках, не на рынке акций и не в начальных пакетах акций) нужно подготовить колоду акций.



Прежде всего, отсчитайте **верхние 10 карт**, не открывая. **Замешайте** в эти 10 карт одну из карт подсчёта очков — у вас получится **нижняя стопка акций**, отложите её в сторону. Возьмите примерно четверть оставшейся колоды и тоже отложите её в сторону. Возьмите вторую карту подсчёта очков и **вложите** её примерно **посередине** оставшейся колоды (не отложенной четверти) — это **средняя стопка акций**, положите её поверх нижней стопки акций. Наконец, **поместите** третью карту подсчёта очков **под** отложенную ранее четверть — у вас получится **верхняя стопка акций**, положите её поверх первых двух. То, что должно получиться, наглядно показано на иллюстрации слева.

Примечание: чтобы сделать игру динамичнее, распределите обязанности между игроками. Например, кто-то один мог бы отвечать за банк и рынок акций, другой — за резерв самолётов и трек акций и так далее.

ХОД ИГРЫ

Игру начинает первый игрок, затем право хода передаётся по часовой стрелке. В свой ход игрок совершает **одно действие**. Существует четыре вида действий:

А. Купить 1 или 2 лицензии и взять 1 акцию

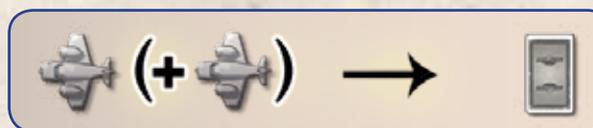
Б. Сыграть акции и получить дивиденды

В. Обменять акции на акции Air ABACUS

Г. Взять деньги

Примечание: игрок не может выбрать действие, которое не в состоянии совершить (исключение: действие Г. «Взять деньги», см. «Особая ситуация — банкротство банка» на стр. 7).

А Купить 1 или 2 лицензии и взять 1 акцию



Игрок может купить доступную лицензию на любой маршрут для любой авиакомпании по своему выбору (есть некоторые ограничения, см. дальше). Покупка лицензии позволяет авиакомпании соединить 2 города. Лицензии отмечены кружками на маршрутах между городами. Число в кружке — стоимость лицензии: игрок платит указанную сумму в банк, берёт из резерва любой самолёт и ставит его в кружок.

Теперь у авиакомпании есть лицензия на данный маршрут, и эта лицензия больше недоступна для покупки. Наконец, игрок продвигает маркер соответствующей самолёту авиакомпании по треку акций на столько делений вперёд, сколько было указано в кружке, на который только что поставили фигурку.

Примечание: чтобы купить лицензию для авиакомпании, игроку не обязательно владеть её акциями.

При покупке лицензий соблюдайте следующие правила:

1. Новый маршрут должен соединяться с базовым аэропортом компании напрямую или через непрерывную цепочку других маршрутов, лицензии на которые уже есть у этой авиакомпании.



Примечание: непрерывная цепочка маршрутов авиакомпании может быть сколь угодно длинной, главное, чтобы она вела к базовому аэропорту.

2. Покупается всегда **самая дешёвая лицензия** на выбранный маршрут из доступных.



3. У каждой авиакомпании может быть только одна лицензия на конкретный маршрут.



4. Если все лицензии на маршрут куплены, значит, больше доступных лицензий на этот маршрут нет.

5. Если в резерве закончились самолёты какой-либо авиакомпании, эта компания больше не может покупать лицензии.

Купив лицензию, игрок **может** немедленно купить вторую — по тем же правилам, что и первую. Он снова выбирает маршрут и авиакомпанию. На вторую покупку действуют те же ограничения, что и на первую.

Купив 1 или 2 лицензии, игрок берёт 1 акцию: либо открытую карту с рынка акций, либо верхнюю карту колоды акций. Полученную карту он добавляет на руку. Если игрок берёт карту с рынка акций, на освободившееся место сразу же выкладывается новая карта из колоды акций.

Важно: даже если игрок купил 2 лицензии, он всё равно берёт только 1 карту акции!

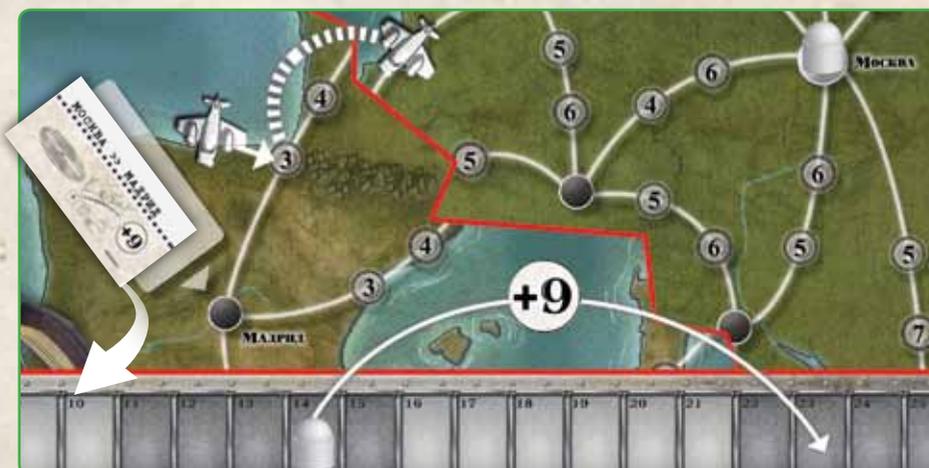
ДАЛЬНИЕ МАРШРУТЫ

В игре есть 4 дальних маршрута — на них действуют всё те же правила, что и на обычные маршруты. Главное отличие: на такие маршруты продаётся единственная, но очень дорогая лицензия.

БОНУСНЫЕ МАРШРУТЫ

4 самые маленькие по числу акций и самолётов авиакомпании предлагают награду за соединение их базовых аэропортов с городами назначения:

| | | | |
|-----------------------------------|------------------|----|---------------|
| It's Fun Again To Fly (оранжевая) | Афины | >> | Лондон |
| FF Flys (зелёная) | Стокгольм | >> | Афины |
| Flying Is Simply Fun (серая) | Лондон | >> | Анкара |
| White Winds (белая) | Москва | >> | Мадрид |

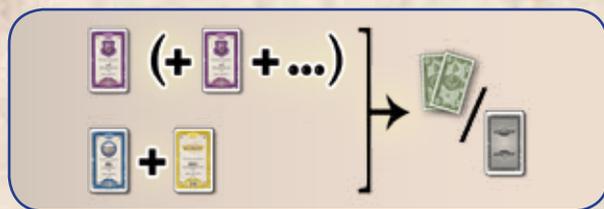


Бонусный маршрут считается законченным, если после покупки лицензии авиакомпания владеет лицензиями на непрерывную цепочку маршрутов между своим базовым аэропортом и указанным городом назначения. Передвиньте маркер авиакомпании вперёд по треку акций за последнюю купленную лицензию (по обычным правилам), а затем передвиньте этот же маркер на столько делений вперёд, сколько указано на маркере бонусного маршрута. Этот бонус разовый, так что, закончив бонусный маршрут, уберите его маркер из игры.

ЗАБЛОКИРОВАННАЯ АВИАКОМПАНИЯ

Если авиакомпания больше не может покупать лицензии по правилам (даже если у неё ещё есть самолёты), считается, что она заблокирована. Транспортную сеть такой компании больше нельзя расширить.

Б СЫГРАТЬ АКЦИИ И ПОЛУЧИТЬ ДИВИДЕНДЫ



Участник партии разыгрывает с руки:

любое число акций одной авиакомпании (минимум 1 карту)

или

по одной акции двух разных авиакомпаний.

Разыгранные карты добавляются в его пакет акций.

Игрок тут же получает дивиденды: по 2 миллиона евро из банка за каждую разыгранную акцию.

Пример: Юлия разыгрывает 4 акции Air Amigos и получает 8 миллионов евро из банка.

Примечание: не скрывайте свои пакеты акций от соперников. Каждый игрок должен сортировать свои разыгранные акции по авиакомпаниям и выкладывать каждую новую акцию с небольшим смещением относительно предыдущей — так остальным игрокам всегда будет видно, сколько их всего.

В ОБМЕНИТЬ АКЦИИ НА АКЦИИ Air ABACUS



Игрок может приобрести 1 или 2 акции Air ABACUS. Для этого нужно сбросить карты акций с руки и/или из пакета акций лицевой стороной вниз. Акции Air ABACUS добавляются **на руку**.

Если игрок решает сбросить 1 карту, то получает взамен 1 акцию Air ABACUS.

Если он решает сбросить 3 карты, то получает 2 акции Air ABACUS.

За одно действие игрок не может получить больше двух акций Air ABACUS.

Сброшенные карты акций удаляются из игры.

Примечание: чтобы добавить акции Air ABACUS в пакет акций, в одном из следующих ходов игрок должен будет выбрать действие Б («Сыграть акции и получить дивиденды»). Как обычно, он получит по 2 миллиона евро за каждую акцию.

Air ABACUS

Air ABACUS — особая авиакомпания. У неё нет самолётов, поэтому она не может покупать лицензии. Число победных очков, которое она даёт, фиксировано для каждого из трёх подсчётов очков (см. таблицу на игровом поле). С каждым новым подсчётом акции Air ABACUS приносят всё больше очков. Акции Air ABACUS нельзя купить через рынок акций, их можно лишь обменять (действие В).

Примечание: карты акций Air ABACUS всегда хорошо заметны на руках игроков — у них красная рубашка.



Г Взять деньги



Игрок получает 8 миллионов евро из банка.

ОСОБАЯ СИТУАЦИЯ — БАНКРОТСТВО БАНКА

В маловероятной ситуации, когда игрок, выполняя действие Б или Г, должен взять из банка больше денег, чем там есть, банк признаётся банкротом. Выплата денег временно приостанавливается, а игра прерывается.

Игроки подсчитывают имеющиеся у них деньги. Если у игрока больше 8 миллионов евро, он оставляет у себя только 8 миллионов и возвращает остальные деньги в банк. Если у игрока меньше 8 миллионов евро, он ничего не делает.

После этого все выложенные на рынке акций карты выходят из игры: откройте из колоды 5 новых карт акций.

Далее игра продолжается с того момента, на котором приостановилась: игрок, чьё действие привело к банкротству банка, получает причитающуюся ему сумму денег.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

КОГДА НАЧИНАЕТСЯ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Когда из колоды акций раскрыта карта подсчёта очков и выложена на рынок акций, игра приостанавливается и начинается подсчёт очков. Карту подсчёта очков берёт игрок, который должен ходить следующим — он кладёт эту карту перед собой в качестве напоминания. На рынок акций выкладывается из колоды пятая карта.

Если игрок получил карту подсчёта очков на руку, выполняя действие А, он обязан тут же отдать её следующему игроку и взять вместо неё верхнюю карту колоды акций.

ОСВОБОДИТЕ РЫНОК АКЦИЙ

В порядке очереди, начиная с игрока, перед которым лежит карта подсчёта очков, каждый игрок выбирает 1 карту на рынке акций и добавляет её на руку. Нельзя брать карту из колоды акций вместо карты с рынка акций. Новые карты на рынок акций не добавляются. Выбрав по 1 карте, участники убирают из игры все карты, оставшиеся на рынке акций. После этого на рынок акций добавляется 5 новых карт из колоды акций.

ПОДСЧИТАЙТЕ ОЧКИ ЗА АВИАКОМПАНИИ

Теперь игроки получают победные очки за свои пакеты акций. Авиакомпании оцениваются в порядке расположения их маркеров на треке акций. Сначала подсчитайте очки за компании, которые продвинулись по треку дальше всех. Кто-то один поочередно называет компании, и игроки объявляют, сколько акций той или иной компании в их пакетах акций.

Примечание: акции на руке не считаются.

Число победных очков, которое приносит авиакомпания своим акционерам, определяется по таблицам на игровом поле. Каждой секции трека акций соответствует своя таблица, и игроки используют ту секцию трека акций, на которой остановился маркер авиакомпании.

Игрок с наибольшим числом акций названной компании получает столько победных очков из резерва, сколько указано первым числом в таблице. Игрок со вторым по величине количеством акций этой компании получает столько очков, сколько отмечено вторым числом в таблице, и т. д.

Игроки, у которых нет акций данной компании, ничего не получают.

Если в пакетах акций нескольких игроков поровну акций одной компании, то победные очки за соответствующие места складываются и делятся поровну между этими игроками (с округлением в большую сторону при необходимости).

В последнюю очередь подсчитываются очки за акции Air AVACUS. Они распределяются согласно фиксированной таблице:

1-й подсчёт очков:

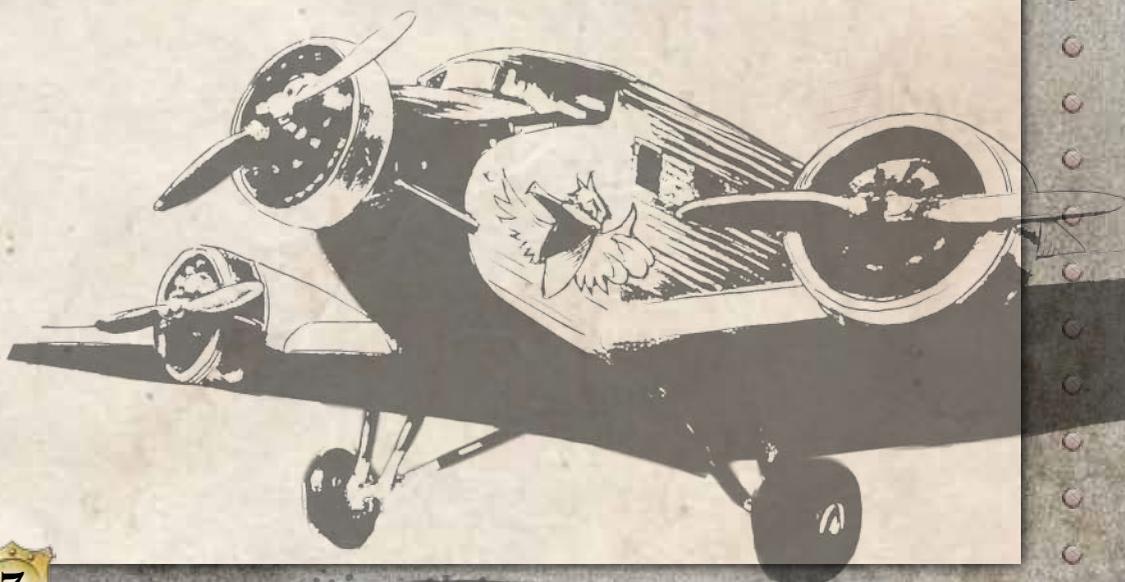
2-й подсчёт очков:

3-й подсчёт очков:

4-2-1-0 очков

8-4-2-1-0 очков

16-8-4-2-1 очков





Пример: маркер Rio Grande находится в секции трека акций с таблицей 6-3-2-1-0. У Юлии 3 акции Rio Grande, а у Бориса и Кристины по 2. У Влада нет акций Rio Grande. Первое место достаётся Юлии, она получает 6 победных очков. Второе и третье место делят Борис и Кристина, за эти места даются 3 очка и 2 очка, в сумме это 5 очков. Соответственно, Кристина и Борис получают по 3 очка (результат деления округлился в большую сторону). Влад победных очков не получает, поскольку акций Rio Grande у него нет. Таким образом, четвёртое место никто не занимает.

После подсчёта очков за все авиакомпании игра продолжается ходом игрока, получившего карту подсчёта очков. Сама эта карта убирается из игры.

Примечание: в любой момент игры участники могут разменивать жетоны победных очков в резерве.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается сразу после 3-го подсчёта очков. Игрок с наибольшим числом победных очков объявляется победителем. При ничьей победителем становится тот из претендентов, у которого больше акций Air ABACUS. Если ничья не разрешается, игроки делят победу.

В совсем невероятном случае, когда после покупки очередной лицензии все авиакомпании заблокированы, игра завершается досрочно. Тут же проводится последний подсчёт очков, и победитель определяется, как описано выше.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

У игры вдвоём всего 2 отличия от базовой игры.

Стопка сброса

Сбрасываемые карты акций не выходят из игры, а откладываются в отдельную стопку сброса лицевой стороной вниз.

Примечание: акции выходят из игры только в следующих ситуациях:

-  действие В — обмен акциями с Air ABACUS;
-  освобождение рынка акций;
-  банкротство банка.

ТРЕТИЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Третий подсчёт очков проходит так, будто в игре трое участников. Непосредственно перед этим подсчётом очков в пакет акций нейтрального игрока добавляются:

-  все оставшиеся акции Air ABACUS;
-  все акции с рынка акций;
-  все акции из колоды акций;
-  все акции из стопки сброса, лежащей лицевой стороной вниз.

СОВЕТЫ ПО ТАКТИКЕ

-  Бывает полезно копить на руке акции какой-либо компании, чтобы потом сыграть их все вместе и получить одним действием много денег.
-  Если вы слишком рано сыграете много акций одной авиакомпании, остальные игроки быстро поймут, кто будет главным акционером этой компании, и, возможно, не захотят покупать для неё лицензии. Вам придётся развивать её в одиночку.
-  Если вы не будете разыгрывать сразу много акций одной авиакомпании, остальные игроки, весьма вероятно, «помогут» вам развивать компанию, что обязательно принесёт свои плоды под конец игры, когда вы окажетесь главным акционером этой компании.
-  Блокировка авиакомпаний может оказаться полезным делом, вот только дело это затратное и не всегда предсказуемое.
-  Куда проще взять под контроль авиакомпанию с небольшим объёмом акций. Правда, такие компании могут позволить себе лишь несколько лицензий, поэтому старайтесь увеличить ценность этих авиакомпаний покупкой для них самых дорогих доступных лицензий.
-  Акционеры авиакомпаний с бонусными маршрутами должны стараться получить эти бонусы, поскольку они значительно увеличивают ценность компаний, причём без дополнительных денежных затрат.
-  Акции Air AVACUS приносят немало победных очков, однако на получение и розыгрыш этих акций уходит время. Кроме того, вам постоянно придётся следить за действиями других игроков. Также всегда полезно иметь представление, крупным акционером какой авиакомпании вам уже не стать: тогда акции этой компании можно обменять на акции Air AVACUS.
-  Не запрещается сбрасывать акции Air AVACUS с руки или из пакета акций за новые акции Air AVACUS. Обычно это имеет смысл, когда стопка акций Air AVACUS практически закончилась и вы хотите сохранить за собой статус главного держателя этих акций.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ С ДОПОЛНЕНИЯМИ

ПРАВИЛА ДЛЯ 6 ИГРОКОВ

При подготовке к игре в обычные правила для 5 игроков вносятся следующие изменения:

1. **Рынок акций** состоит из **6 карт**.
2. Каждый игрок получает **6 акций на руку** и добавляет 2 из них в пакет акций по обычным правилам.



НОВЫЕ БОНУСНЫЕ МАРШРУТЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выложите новые бонусные маршруты на игровое поле рядом с их городами назначения.

ХОД ИГРЫ

Правила базовой игры и бонусных маршрутов остаются неизменными.



ЗАПРЕТ ПОЛЁТОВ

В правила базовой игры вносятся следующие изменения.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В зависимости от числа игроков каждый из них получает определённое количество жетонов запрета полётов:

- | | |
|------------|-------------|
| 5 игроков: | по 2 жетона |
| 4 игрока: | по 3 жетона |
| 3 игрока: | по 4 жетона |
| 2 игрока: | по 4 жетона |



Подсчёт очков

Фаза запрета полётов наступает сразу после 1-го и после 2-го подсчётов очков. Фаза запрета полётов состоит из двух раундов. В порядке очереди, начиная с игрока с картой подсчёта очков, каждый игрок может либо выложить 1 жетон запрета полётов (не более одного за раунд), либо спасовать. Жетон кладётся на любую доступную для покупки лицензию, блокируя её до конца игры. Последнюю доступную лицензию маршрута заблокировать нельзя. Если игрок спасовал в 1-м раунде, он по-прежнему может выложить жетон во 2-м раунде. Неиспользованные жетоны запрета полётов не приносят победных очков.



Президенты

В правила базовой игры вносятся следующие изменения.

Подготовка к игре

Перед тем как игроки выложат по 2 карты в пакет акций, перемешайте все 10 жетонов президентов лицевой стороной вниз и случайным образом раздайте их игрокам — каждый получает по 2 жетона и кладёт их перед собой лицевой стороной вниз. Игроки могут смотреть свои жетоны в любой момент игры, но храните их в тайне от соперников. Лишние жетоны президентов отложите в коробку лицевой стороной вниз — они вам не понадобятся.

Подсчёт очков

При подсчёте победных очков за авиакомпанию игрок с жетоном президента этой компании может раскрыть свой жетон. Если у этого игрока столько же акций этой компании, сколько у одного или нескольких соперников, то ничья решается в его пользу — он получает все победные очки, полагающиеся за занятое им место.

Раскрытый жетон президента остаётся лежать перед игроком. Он будет разрешать ничейные ситуации в пользу владельца до конца партии.

Важно: жетоны президентов не считаются акциями!



Пример: идёт подсчёт очков для авиакомпании Rio Grande по таблице 6-3-2-1-0. Кристина раскрыла свой жетон президента Rio Grande. Первое место и 6 победных очков достаётся Юлии. Второе и третье место делят Борис и Кристина, и за счёт жетона президента Кристина занимает второе место. Ей достаются 3 очка, а Борису — 2. Влад победных очков не получает, поскольку акций Rio Grande у него нет.

Конец игры

Каждый нераскрытый жетон президента приносит в конце игры 1 победное очко.



АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Разработчик: Алан Р. Мун

Иллюстрации: Кристиан Фьоре

© 2011 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich.

www.abacusspiele.de

All rights reserved.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководитель редакции: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Валентин Матюша

Верстальщики: Иван Суховей, Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2014 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



