

ПРАВИЛА ИГРЫ

# ОКЕАНЫ



Nick Bentley, Dominic Crapuchettes, Ben Goldman & Brian O'Neill



# Навстречу неизведанному!

Приготовьтесь к погружению в необъятный подводный мир. Здесь Вы встретите удивительных существ с цепкими щупальцами и бритвенно-острыми зубами, а выживание зависит от умения адаптироваться к изменениям окружающей среды.

## СОСТАВ ИГРЫ

### 200 ФИШЕК ПОПУЛЯЦИИ

Популяция — главный элемент игры. Нарращивайте популяцию своих видов, ведь каждая фишка популяции, независимо от цвета, в конце игры принесёт вам 1 победное очко.



### 24 ПЛАНШЕТА ВИДОВ

Каждый планшет представляет отдельный вид. На каждом планшете — 10 ячеек для фишек популяции, однако у вида наступит перенаселение, если фишку популяции придётся поместить на ячейку со скелетом рыбы. Перенаселение ведёт к болезням, и популяция вида заметно сокращается.



Если у вида есть свойства с иконкой **атаки**, он может питаться атакуя другие виды.



### 1 РИФ

В начале игры Риф заполнен фишками популяции, но когда они закончатся — он остаётся пустым, если только новые фишки популяции не будут добавлены по ходу игрового процесса.

Если у вида есть свойства с иконкой **кормления**, он может питаться фишками популяции с Рифа.



### 1 ОКЕАН

Популяция в Океане бесчисленна. Океан разделён на 3 Океанические зоны. Когда заканчиваются фишки популяции в 1-й зоне, игроки берут их из следующей. Раунд, в котором игроки опустошают последнюю зону, становится последним в игре.

Вид получает фишки популяции из Океана, когда срабатывает иконка **подбирания**.



1-я Океаническая зона      2-я Океаническая зона      3-я Океаническая зона



## 25 КАРТ СЦЕНАРИЕВ

В каждой партии положите в первые две Океанические зоны по 1 случайной карте сценария, стимулируя игроков пробовать новые стратегии.



## 120 КАРТ ПОВЕРХНОСТИ

В колоде карт поверхности — 12 разных карт со свойствами, каждой по 10 копий. Вы будете адаптировать свои виды с помощью свойств, чтобы они могли успешно развиваться в постоянно меняющейся среде.

*Свойства поверхности соответствуют представлениям современной науки. Они придают стабильность и предсказуемость в игровой экосистеме.*



## 89 КАРТ ГЛУБИН

Каждая карта глубин уникальна и оказывает значительное влияние на игру.

*Свойства глубин — то, что пока ещё скрыто от науки. Они приносят разнообразие и увлекательность в игровую экосистему.*



## 1 КАРТА «КЕМБРИЙСКИЙ ВЗРЫВ»

Игра поделена на два периода: до Кембрийского взрыва и после. Как только Кембрийский взрыв начался — эволюционные процессы ускоряются вдвое.



## 4 ШИРМЫ ИГРОКОВ

Каждый ход вы убираете часть фишек популяции своих видов к себе в запас — другими словами, за ширму. В конце игры каждая фишка за ширмой принесёт вам 1 победное очко.



## 4 БОНУСНЫХ ЖЕТОНА

Бonusные жетоны раздаются во время подготовки к игре, чтобы компенсировать невыгодное положение игроков, выполняющих ходы раньше других.





## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



### Коралловое царство

Изначально «Океаны» создавались без карт глубин и сценариев. Если хоть кто-то из участников впервые знакомится с игрой, мы рекомендуем выбрать вариант «Коралловое царство». В ином случае — готовьтесь к погружению на глубины!

1. Разместите Риф и Океан в центре стола. Рядом с ними стопкой сложите планшеты видов.
2. Положите карту «Кембрийский взрыв» в 1-ю Океаническую зону (стороной «Коралловое царство» вниз).


Вариант «Коралловое царство»: переверните карту на сторону «Коралловое царство».

3. Перемешайте карты сценариев и в случайном порядке выложите по 1 карте на «полочку» над 1-й и 2-й Океаническими зонами. Остальные карты сценариев уберите в коробку.

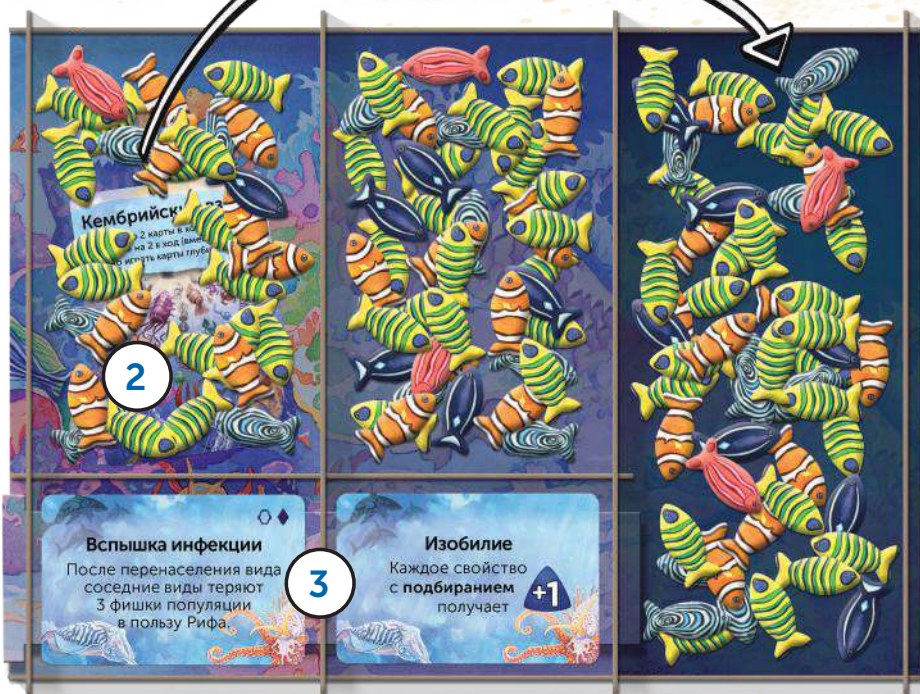
Вариант «Коралловое царство»: возьмите карты сценариев «Изобилие» и «Плодовитость» вместо случайных.

4. Перемешайте колоду поверхности и раздайте каждому игроку по 6 карт. Поместите колоду рядом с Рифом лицом вниз.
5. Перемешайте колоду глубин и выложите две случайные карты в открытую — это генофонд.




Вариант «Коралловое царство»: пропустите этот шаг.

6. Поместите 60 фишек популяции  в пакетик и отложите в сторону. Они потребуются в последнем игровом раунде.



Генофонд  
(2 стопки)

Колода глубин




7. Отсчитайте фишки популяции по количеству игроков (60 фишек + 20 фишек на каждого игрока). Неиспользуемые фишки верните в коробку.
- 2 игрока:** используйте эти фишки  (всего 100)
- 3 игрока:** используйте эти фишки  (всего 120)
- 4 игрока:** используйте эти фишки  (всего 140)
8. Поделите фишки популяции на 4 примерно равные кучки и положите одну на Риф и по одной в 3 Океанические зоны.
9. Откройте верхнюю карту с колоды поверхности и положите её рядом с колодой: это сброс. Число в левом нижнем углу открытой карты показывает объём миграции. Переместите столько фишек, сколько показано, с Рифа и из 1-й Океанической зоны в 3-ю.
10. Каждый игрок берёт ширму.

11. Первым игроком становится тот из вас, кто дольше всего сумеет задержать дыхание. Затем раздайте игрокам бонусные жетоны в зависимости от их очередности в порядке хода. Положите свой жетон за ширму; в конце игры прибавьте значение на нём к вашему счёту.

	1-й игрок	2-й игрок	3-й игрок	4-й игрок
<b>2 игрока</b>	4 очка	0 очков		
<b>3 игрока</b>	6 очков	4 очка	0 очков	
<b>4 игрока</b>	7 очков	6 очков	4 очка	0 очков



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша задача — обеспечить процветание своих видов в условиях постоянно меняющейся экосистемы, где пища ограничена, а хищники рыщут в поисках жертв. Популяция ваших видов растёт, когда они кормятся на Рифе , атакуют другие виды  или пассивно подбирают пищу в Океане . Направляйте эволюцию ваших видов для их эффективного выживания. В конце игры вы получите 1 очко за каждую фишку популяции, набранную вами по ходу игры.

Общие правила «Океаны», изложенные в этом буклете, будут меняться по ходу игры.

- Карты сценариев имеют приоритет над общими правилами и применяются ко всем видам в игре.
- Карты со свойствами имеют приоритет над общими правилами и над картами сценариев, но применяются только к тем видам, на которые сыграны. Многие описания свойств содержат однозначное указание на то, к кому применяется их эффект.

## ХОД ИГРЫ

Игроки поочерёдно выполняют ходы, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

Каждый ход игрока состоит из четырёх фаз:

- 1. Розыгрыш карт.** Сыграйте 1 карту со свойством (или 2 карты, если начался Кембрийский взрыв).
- 2. Питание.** 1 из ваших видов питается.
- 3. Старение.** Каждый ваш вид стареет.
- 4. Набор карт.** Вы можете сбросить ненужные карты, а затем набрать до 6 карт.





## Фаза 1. Розыгрыш карт

Сыграйте 1 карту поверхности, если Кембрийский взрыв не начался. Как только Кембрийский взрыв начался — вы играете 2 карты за ход (поверхности и/или глубин). Карту можно сыграть, чтобы добавить **свойство** или совершить **миграцию**.

Кроме того, во время этой фазы вы можете свободно удалять свойства у своих видов. При этом карты поверхности кладите в сброс лицом вверх, а карты глубин убирайте из игры. При удалении свойства проверяйте, меняется ли что-либо у вида (перенаселение, максимум свойств и т.д.).

**ДОБАВЛЕНИЕ СВОЙСТВА.** Чаще всего вы будете играть карты как свойства для эволюционного развития своих видов. Добавить свойство можно как существующему виду, так и новому, тем самым создав его.

### ДОБАВИТЬ СВОЙСТВО НОВОМУ ВИДУ:

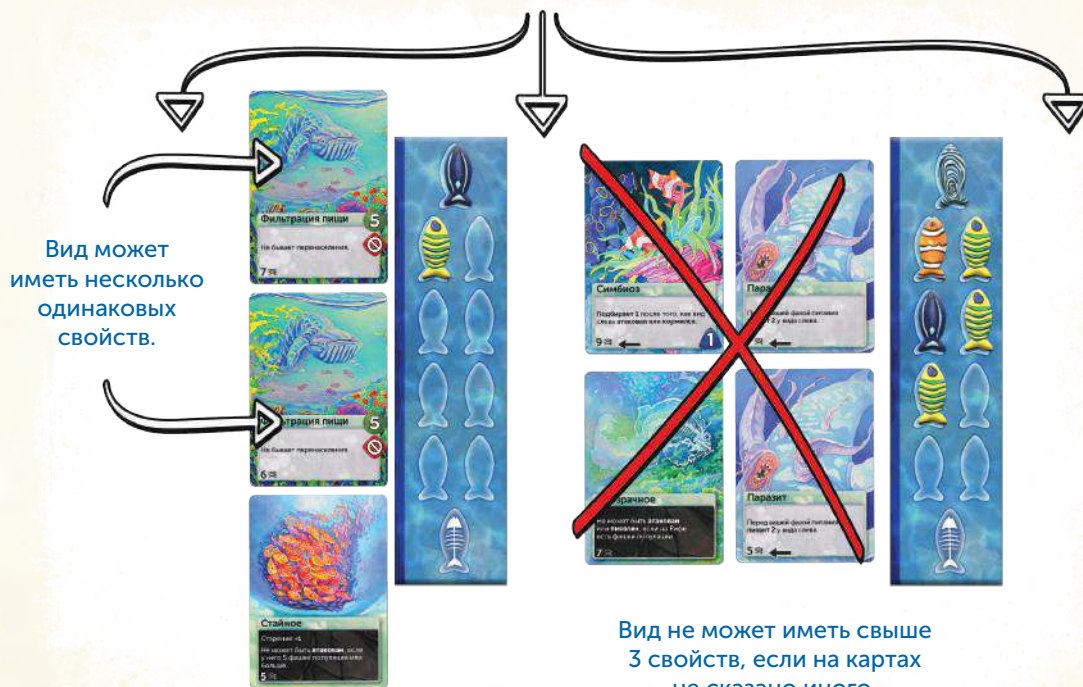
1. Возьмите планшет вида из стопки и разместите так, чтобы рыбы на ячейках были обращены хвостами к вам. Вы можете разместить новый вид с любой стороны от другого своего вида, в том числе и между видами.
2. Поместите карту со свойством слева от планшета нового вида (вдоль тёмно-синей кромки). Вид стал частью экосистемы, и его новое свойство активно.

### ДОБАВИТЬ СВОЙСТВО СУЩЕСТВУЮЩЕМУ ВИДУ:

1. Поместите карту со свойством слева от вашего планшета вида (вдоль тёмно-синей кромки). Его новое свойство активно.
2. У вида может быть несколько одинаковых свойств (их эффекты складываются), но не может быть свыше трёх свойств в сумме, если только на той или иной карте не сказано иного.

В «Справочнике» вы найдёте подробные описания всех 12 карт поверхности.

Можно разместить планшет нового вида справа от другого своего вида, слева или между двумя планшетами видов.





## ХОД ИГРЫ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

**МИГРАЦИЯ.** Иногда вы играете карту, чтобы совершить **миграцию**, а не добавить новое **свойство**. Количество фишек популяции, которое мигрирует, показано в левом нижнем углу карты — это **объём миграции**.

Выберите игровую область — Риф или Океаническую зону. Удалите карту с руки (карту поверхности в сброс, карту глубин из игры), чтобы переместить фишки популяции в выбранную область из любой другой области в соответствии с объёмом миграции.

Если вы мигрируете с Рифа и нужное вам количество фишек популяции превышает доступное, то переместите только то, что есть. Если вы мигрируете из Океана, то всегда делайте это полностью. Популяция в Океане никогда не заканчивается. Если в выбранной Океанической зоне не хватило фишек популяции, то возьмите оставшееся количество из ближайшей к Рифу Океанической зоны. Если в каждой зоне Океана нет фишек популяции, то доложите в 3-ю Океаническую зону те 60 фишек популяции, которые были отложены перед началом партии.

Объём миграции



## Фаза 2. Питание


Выберите 1 свой вид, который будет питаться в этот ход. Вид может **кормиться**, беря фишки популяции с Рифа, или **атаковать** другой вид, чтобы забрать его фишки популяции.

### Принципы питания

- Вид не может **кормиться** или **атаковать**, если это не принесёт ему хотя бы 1 фишку популяции.
- Вид не может **кормиться** или **атаковать**, если на его планшете нет свободных ячеек.
- Вид не может забрать больше фишек популяции, чем есть свободных ячеек на его планшете.
- Нельзя положить фишку популяции на ячейку со скелетом рыбы, пока на планшете вида есть другие свободные ячейки.
- Всегда, когда возможно, вид должен брать фишки популяции согласно своей сумме величин **кормления** или **атаки**. Вы не можете взять меньше фишек, чем возможно, чтобы избежать перенаселения.

2


**КОРМЛЕНИЕ.** Сложите числа с зелёных иконок на свойствах питающегося вида — это его величина **кормления**. Возьмите это количество фишек популяции с Рифа и положите на планшет вида. Если на свойствах вида нет зелёных иконок — считается, что величина **кормления** у него равна 1.

Вид не может **кормиться**, если у него есть , независимо от наличия иконок кормления на других его свойствах.

2

**АТАКА.** Выберите любой другой вид в качестве жертвы для **атаки**; это может быть и ваш вид! Сложите числа с красных иконок на свойствах питающегося вида — это его величина **атаки**. Возьмите это количество фишек популяции с планшета вида-жертвы и положите на планшет атаковавшего вида. Если на свойствах вида нет красных иконок — считается, что величина атаки у него равна 1.



Вид не может **атаковать**, если у него есть  , независимо от наличия иконок **атаки** на других его свойствах.

В разделе «Законы подводного мира» (см. стр. 9 и 10) разобраны ситуации, которые могут возникнуть во время фазы питания.

### Фаза 3. Старение

Если Кембрийский взрыв не начался, переложите по 1 фишке популяции с каждого планшета своих видов к себе в запас (за ширму). Если Кембрийский взрыв начался, переложите к себе в запас по 2 фишки популяции с каждого планшета своих видов. Если на планшете вида меньше фишек популяции, чем нужно — переложите все, которые есть.

Вид вымирает, если он не смог состариться в полной мере — другими словами, вы не смогли забрать с его планшета нужное количество фишек. Удалите все его карты свойств и верните его планшет в стопку.

Помните!

- В ваш ход питание получает один вид, а стареют — все виды!
- Если популяция вашего вида упала до 0 в ход другого игрока, вид не вымирает. Пока не настала ваша фаза старения, у него есть шанс получить питание и в итоге спастись от вымирания.



### Фаза 4. Набор карт

Выполняйте по порядку.

**1.** Вы можете взять 1 карту глубин:

- Возьмите верхнюю открытую карту в любой из двух стопок генофонда. Если после этого в стопке не осталось карт — положите на пустое место верхнюю карту с колоды глубин в открытую.

- ЛИБО -

- Возьмите 3 карты с верха колоды глубин. Выберите одну и оставьте её в руке, а другие две положите наверх каждой из 2 стопок генофонда в открытую.

**2.** Вы можете сбросить любое количество карт поверхности с руки. Карты глубин сбрасывать нельзя.

**3.** Доберите карты с колоды поверхности, чтобы у вас стало 6 карт (в сумме карт поверхности и глубин). Если колода поверхности закончилась — перемешайте сброс, сформировав новую колоду.

На этом ваш ход завершается.

Настаёт очередь следующего игрока.





# ЗАКОНЫ ПОДВОДНОГО МИРА

2

## Защитные свойства

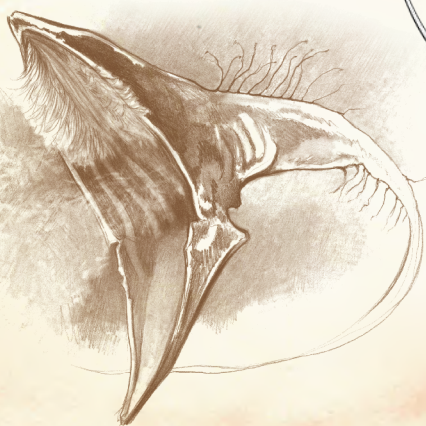
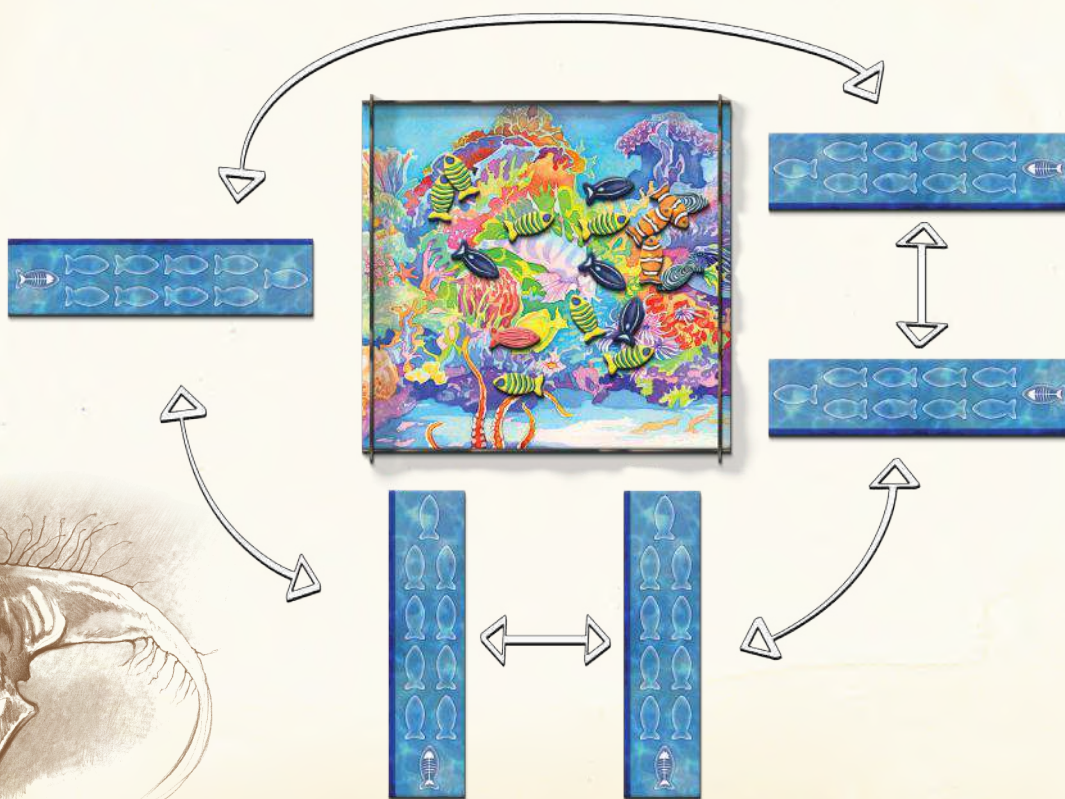
Свойства с описаниями на чёрном фоне — защитные; они способны защитить вид от атаки. На некоторых защитных свойствах есть иконка панциря. Сумма величин на иконках панциря показывает, на сколько меньше фишек популяции заберёт атакующий вид, напав на этот ваш вид. Обратите внимание, что уменьшается не величина **атаки** вида, а то, сколько фишек он забирает.

**Атакуя** этот вид, ваш вид получит на 8 фишек популяции меньше.



## Стрелки соседства

Все виды обитают в единой водной среде: крайний левый вид каждого игрока считается соседним по отношению к крайнему правому виду следующего игрока по часовой стрелке. Многие свойства срабатывают, когда соседний вид питается. Символ стрелки в нижней части карты со свойством относится к виду, который является соседним с указанной стороны.





# 2

## Подбирание

Когда один вид питается, у других видов могут срабатывать иконки **подбирания**. В том числе — у видов других игроков. Когда вид **подбирает** фишки популяции, он берёт из 1-й Океанической зоны столько фишек популяции, сколько указано на его синей иконке. Если в 1-й зоне нет фишек (или кончились в процессе) — вид берёт их из 2-й зоны, а если она тоже пустует (или опустела) — из 3-й. Если 3-я Океаническая зона опустела — поместите в неё 60 фишек популяции, отложенных в начале партии, чтобы все виды получили фишки в количестве указанном на их иконках подбирания.



### Пример питания и подбирания:

Вид А **атакует** вид В и получает 1 фишку популяции с его планшета. При этом вид Б **подбирает** 1 фишку популяции по свойству "Симбиоз" и еще дважды по 2 фишки популяции благодаря двум свойствам "Донное" (в сумме - 5 фишек). Если вид А **атакует** вид В еще раз (применяя "Щупальца"), он снова получит 1 фишку популяции, а вид Б снова **подберет** 5 фишек (и у него произойдет перенаселение).



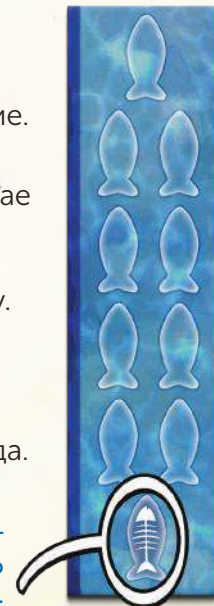
## Перенаселение

После каждого питания выполните все эффекты, которые в результате этого сработали, а затем проверьте виды на перенаселение.

Перенаселение происходит, если фишка популяции у любого вида находится на ячейке со скелетом рыбы на планшете вида. В таком случае популяция вида уменьшается — пока на его планшете не останется только 5 фишек популяции. Владелец вида кладёт утраченные фишки популяции на Риф или в любую из Океанических зон по своему выбору.

Вид, у которого перенаселение наступило во время его питания, не может снова питаться в тот же ход — даже за счёт таких свойств как «Щупальца», обычно позволяющих питаться повторно. Однако его питанию не мешает, если перенаселение наступит у другого вида.

У вида наступает перенаселение, если в момент проверки на перенаселение фишка популяции у него находится на ячейке со скелетом рыбы.





## КАРТЫ СЦЕНАРИЕВ

Виды должны постоянно адаптироваться ради выживания, и не только для успешной конкуренции с другими видами экосистемы, но и с учётом изменений окружающей среды и возникающих угроз. Влияние экосистемы воспроизводится в картах сценариев.

Существует 2 типа карт сценариев. Синие карты имеют постоянно действующие эффекты. Фиолетовые карты - это события, срабатывающие одномоментно. Синяя карта действует, пока в её Океанической зоне нет фишек популяции. Фиолетовая карта срабатывает каждый раз, когда в её Океанической зоне кончаются фишки популяции — это может случиться несколько раз за игру, так как **миграция** (или уплата стоимости карты глубин) позволяет перемещать фишки популяции в опустевшую зону.

Таким образом, карта сценария вступает в действие, когда последняя фишка популяции убрана из её Океанической зоны. Однако, перед этим необходимо выполнить все сработавшие эффекты (такие, как подборание) и проверить виды на перенаселение.

Карты сценариев действуют на все виды.



Сценарий действует

Сценарий не действует

## СИМВОЛЫ КАРТ СЦЕНАРИЕВ

Карты сценариев делают каждую партию по-настоящему незабываемой. Одни сценарии создают более тяжёлые условия для процветания ваших видов, другие побуждают игроков действовать более агрессивно. Мы поместили символы на карты сценариев, чтобы вам было удобнее подстроить игру под свои предпочтения. Во время подготовки к игре вы можете убрать нежелательные для вас сценарии.



Сценарии с пастью предполагают более агрессивную среду обитания.



Сценарии с алмазом подразумевают более сложные эффекты.



Сценарии с молнией — события.



## КЕМБРИЙСКИЙ ВЗРЫВ

*Кембрийский взрыв — название периода в истории Земли, когда происходило быстрое распространение новых видов. Он начался более 500 миллионов лет назад и длился примерно 25 миллионов лет. Учёные до сих пор не пришли к единому мнению о том, что стало причиной Кембрийского взрыва. Наиболее популярная версия — возросшее содержание кислорода в океане.*

Кембрийский взрыв начинается, когда в 1-й Океанической зоне заканчиваются фишки популяции, и длится до конца игры. Уберите карту «Кембрийский взрыв» из 1-й Океанической зоны — как напоминание, что он не может быть остановлен. Если Кембрийский взрыв начался в фазу розыгрыша карт игрока, он сразу может сыграть вторую карту (поверхности или глубин). Если Кембрийский взрыв начался позже, игрок не может вернуться к розыгрышу карт и сыграть вторую карту.

Во время Кембрийского взрыва:

- Вы играете по 2 карты в ход (вместо одной).
- В фазу старения вы убираете к себе в запас по 2 фишки популяции с каждого вида (вместо одной).
- Вы можете играть не только карты поверхности, но и карты глубин. У карт глубин есть стоимость (см. стр. 13).





## ГЛУБИНЫ

На глубине, вдали от поверхности, вас ждут открытия, кажущиеся невозможными: гигантские хищники, мерцающие ужасы и прекраснейшие светящиеся создания. Трудно вообразить себе подобных существ в рамках обыденных представлений, но всё же они — реальны. Каждая карта глубин сродни научному откровению. Свойства варьируются от тех, что уже известны современной биологии, до совершенно фантастических. Вы отваживаетесь заглянуть в бездну Океана на свой страх и риск!

Каждая карта глубин уникальна, могущественна и обладает стоимостью, если вы решите добавить её к своему виду! Карту глубин можно сыграть как **свойство** или для **миграции**.

Добавить карту глубин как **свойство**:

- 1) Возьмите из своего запаса столько фишек популяции, каков объём миграции на выбранной вами карте глубин, и поместите их на Риф или в любую Океаническую зону.
- 2) Добавьте выбранную карту глубин новому виду (создав его) или имеющемуся у вас виду.

Совершить **миграцию**:

Вам не нужно уплачивать стоимость, если вы решили использовать карту глубин для миграции. Сыграв эту карту глубин, уберите её из игры.



Колода глубин



Генофонд (2 стопки)

## ИГРА ПО ВАШИМ ПРАВИЛАМ

Карты глубин уникальны. Вы можете подстраивать игру под свои вкусы без вреда для игрового баланса. После каждой партии мы рекомендуем убирать из игры карты глубин, которые вам не нравятся. Кроме того, вы можете добавлять карты глубин (даже несколько копий одной карты), если вам так захотелось. Таким образом со временем вы можете создать ту версию игры «Океаны», которая будет наиболее увлекательной для вас и вашей компании.

Вы можете найти дополнительные карты, например, на сайте издателя игры:

[WWW.RIGHTGAMES.RU](http://WWW.RIGHTGAMES.RU)



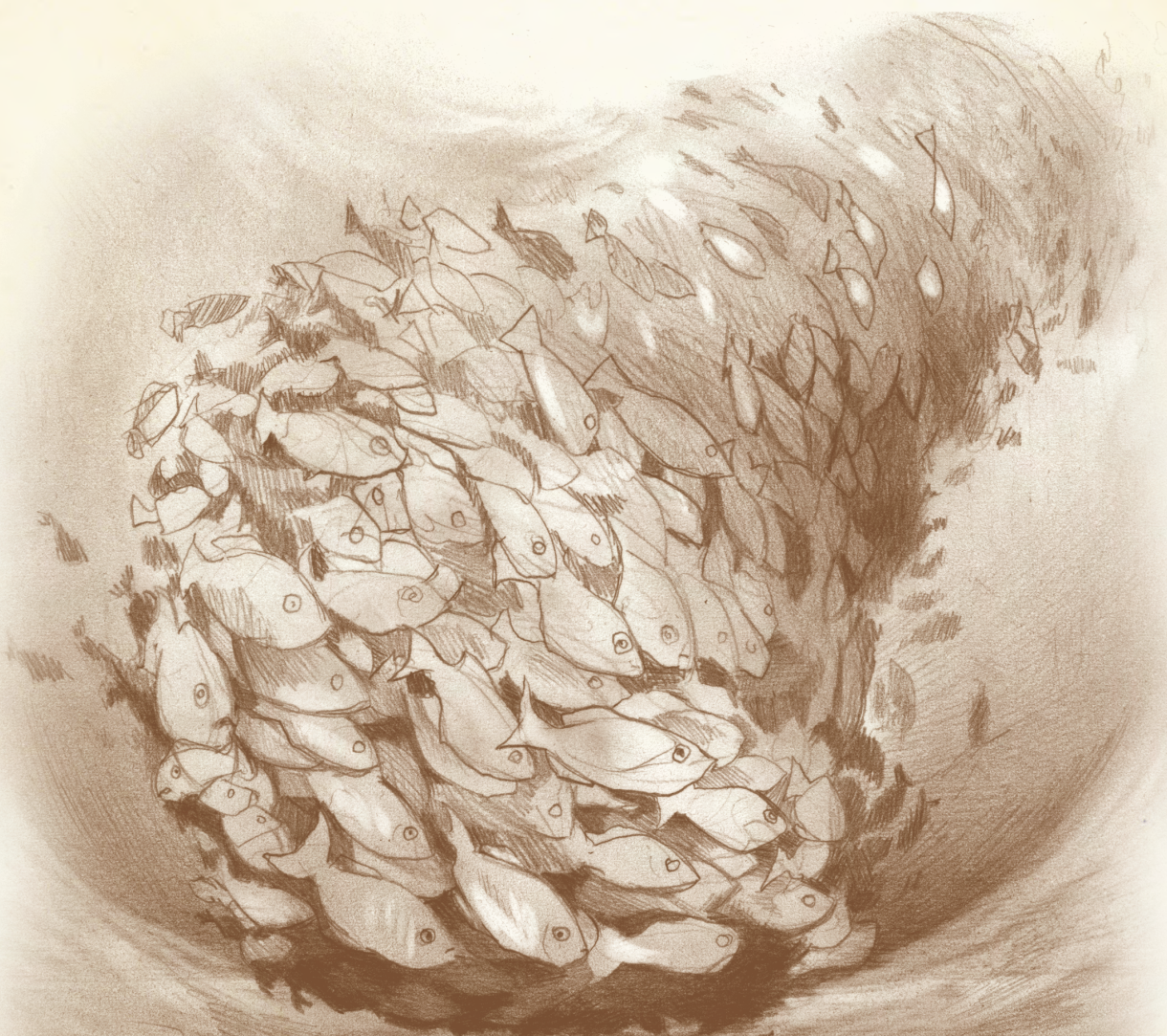
## ОКОНЧАНИЕ ПАРТИИ

Как только во всех Океанических зонах полностью закончились фишки популяции — начинается последний раунд. Положите 60 фишек популяции, отложенные в начале партии в 3-ю Океаническую зону. Далее игра продолжается по обычным правилам, пока последний игрок в порядке очереди не выполнит свой ход (даже если на Рифе остаются фишки популяции).

### Каждый игрок подсчитывает победные очки:

- 1 очко за каждую фишку популяции в своём запасе;
- 1 очко за каждую фишку популяции на планшетах своих выживших видов;
- очки на своём бонусном жетоне.


Игрок, набравший больше всего очков, побеждает. В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим количеством свойств у своих видов. Если ничья сохраняется — тогда первый, кто сможет получить работу на рыболовецком судне на Камчатке, становится победителем!





# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

## РАЗРАБОТКА

Авторы игры:	Nick Bentley, Dominic Crapuchettes, Ben Goldman, Brian O'Neill  @Nick_Bentley, @DCrapuchettes, @BenjaminGoldman
Руководитель проекта:	Dominic Crapuchettes
Подготовка проекта:	Dominic Crapuchettes, Ben Goldman, Julia Williamson

## ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОФОРМЛЕНИЕ

Арт-директор:	Ben Goldman
Иллюстрация на коробке:	Catherine Hamilton, Guillaume Ducos
Риф и карты поверхности:	Catherine Hamilton
Карты глубин:	- художники указаны на картах -
Графический дизайн:	Ben Goldman
Правила и памятки:	Jacoby O'Connor
Консультант по оформлению:	Bree Woodward

## ИГРОВОЙ ТЕКСТ

Правила:	Dominic Crapuchettes, Jonathan H. Liu, Julia Williamson
Редакторы:	Jonathan H. Liu, Van Willis, Apinya Ramakomud
Редакторы свойств:	Patrick Masterson, Jonathan H. Liu

## ПРОИЗВОДСТВО

Руководители производства:	Apinya Ramakomud, Rick Butler
----------------------------	-------------------------------

## ТЕСТИРОВАНИЕ

Координаторы тестирования:	Dominic Crapuchettes, Ben Goldman, Julia Williamson
Каждый тестировщик сыграл от 15 до 30 партий, оценил каждую карту и высказал рекомендации по балансу и увлекательности (общее количество комментариев в Discord — свыше 10000). Мы также благодарны сотням других людей, которые участвовали в партиях вместе с группами тестирования.	

Участие в создании контента:	Patrick Masterson, Brandon Jacobson, Hanzou, Jonathan H. Liu, Julia Williamson, Josh Baird, Christian Scott, Keith Bishop
------------------------------	---

Основные тестировщики:	Brandon Jacobson, Stephen Riddell, Steve Miller, Aaron Wilson, Stephen Kunz, Robert Hall, Christian Scott, Patrick Masterson, Keith Bishop, Michael Bauer, Jay Wrobel
------------------------	---

### Официально приняли участие в тестировании:

Barb Mattson, Bryan Kromrey, Charlie Ketchum, Christopher McCleary, David Chervony, David Minken, Dorianne Bernier, Drew Tschetter, Eric Meyers, Evan & Katherine Turner, Filip Kevely, Heather & Chris Champe-White, James Nelson, Jason McMillan, Jeff Buchmiller, Jim & Mary Emmerich, John J. Cord, A12John Parker, Josephine Baker, Justin Norris, Katrina Demeanour, Matt Kiser, Melissa Speirs, Michael Gemmell, Michael W Kuntz, MN/BR & BC/JZ, Nathan Ward-Tyrrell, Paul Ogle, Pedro Goins, Pierce Oeflein, Reese & Grace Frerichs, Ricardo Morales, Ross J. Konopaski, Russ DeLuca, Ryan Fish, Sarah Eckert, Shiyue Xu, Simona Dostalova, Steve McLaren, Steve Wright & family, Susannah C Shissler, the Baird family, the Barber family, Tierany Tobiasson, Tim O'Flynn, Tony L. Thomas, Travis and Megan Roberts, Travis Morton, Trey Elliott, Zackary Green

### Также выражается благодарность:

- более чем двум сотням человек, которые безвозмездно сыграли 1–10 партий;
- всем, кто поверил в нас и поддержал на Kickstarter;
- сообществу увлечённых настольщиков на портале BoardGameGeek.

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Продюсер локализации:	Денис Давыдов
Перевод:	Лев Емельянов, Даниил Яковенко, Денис Давыдов
Корректура:	Екатерина Ливанова
Дизайн и верстка:	Игорь Пехтерев, Сергей Мачин Особая благодарность Ивану Туловскому, Елене Прокудиной и Глебу Забеличу.

# Northstar Games Studio

© North Star Games, 2019  
[www.NorthStarGames.com](http://www.NorthStarGames.com)



© «Правильные игры», 2020  
[www.rightgames.ru](http://www.rightgames.ru)