

ЗАБЫТЫЕ МОРЯ

ПРАВИЛА ИГРЫ



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Участники игры «Забытые моря» становятся членами команды пиратского корабля и отправляются в совместное приключение. Все они подчиняются харизматичному капитану и сообща выполняют его приказы. Однако каждый из них старается прославиться больше других, закрашивая звёзды на личном листе игрока. Когда пиратское приключение подойдёт к концу, количество закрашенных игроками звёзд определит дальнейшую судьбу их персонажей.

ЦИФРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ

Для игры в «Забытые моря» требуется бесплатное цифровое приложение: зайдите на сайт fwcrossroads.com с вашего мобильного устройства или компьютера. Всякий раз, когда вам нужно перейти к тому или иному разделу, вводите его номер в приложении. Через приложение вы также сможете скачать новые листы игроков и корабельного писаря, если они закончатся.

СОСТАВ ИГРЫ

- | | |
|------------------------------------|----------------------------|
| 1 правила игры. | 2 карты особых правил. |
| 7 двенадцатигранных кубиков. | 8 жетонов пушек. |
| 1 книга локаций. | 25 жетонов перебросов. |
| 1 морская карта. | 20 жетонов невезения. |
| 1 планшет боцмана. | 9 жетонов замков. |
| 1 планшет старпома. | 15 жетонов созвездий. |
| 1 планшет шкипера. | 20 жетонов особых локаций. |
| 1 планшет канонира. | 30 жетонов навигации. |
| 1 планшет квартирмейстера. | 5 жетонов опасности. |
| 1 планшет вперёдсмотрящего. | 1 маркер корпуса. |
| 1 блок листов корабельного писаря. | 1 маркер припасов. |
| 1 блок листов игроков. | 1 маркер команды. |
| 89 карт сокровищ. | 1 маркер недовольства. |
| 10 двусторонних карт целей. | 7 маркеров репутации. |
| 96 карт сюжета. | 7 фигурок пиратов. |
| 7 карт сундуков сокровищ. | 1 фигурка корабля. |
| 5 счётчиков локаций. | 8 подставок для фигурок. |

СБОРКА СЧЁТЧИКОВ ЛОКАЦИИ

Перед началом игры соберите все пять счётчиков локаций на планшете канонира, как показано ниже.



КНИГА ЛОКАЦИЙ



- | | |
|--|---------------------------------|
| 1. Название локации. | 6. Символы действия. |
| 2. Вид локации. | 7. Вид действия. |
| 3. Особенности локации (счётчики локации). | 8. Порядок выполнения действий. |
| 4. Предупреждение. | 9. Эффект действия. |
| 5. Название действия. | 10. Область конца раунда. |

КАРТА СОКРОВИЩА/СЮЖЕТА



- | | |
|--------------|------------------|
| 1. Название. | 3. Эффект. |
| 2. Номер. | 4. Бонус навыка. |

КАРТА ЦЕЛИ



1. Номер.
2. Название.
3. Задача.
4. Допустимая опасность.
5. Набор, к которому относится эта карта цели.

ЖЕТОНЫ ПУШЕК



1. Уровень.
2. Состояние.
3. Бонус меткости.

ЛИСТ КОРАБЕЛЬНОГО ПИСАРЯ



1. Название корабля.
2. Название сценария.
3. Журнал.
4. Опасные события.
5. Каюта капитана.
6. Миссия капитана.
7. Сохранение показателей корабля.
8. Сохранение морской карты.
9. Сохранение игроков.

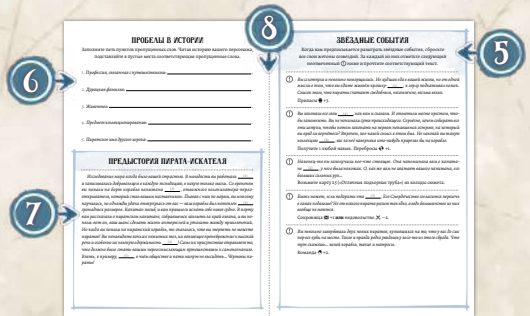
ЛИСТ ИГРОКА

Примечание: листы игроков необходимо согнуть по линии наподобие книжки.



Первая страница

Последняя страница



Внутренний разворот

1. Имя пирата.
2. Заголовок.
3. Созвездие.
4. Навыки.
5. Звёздные события.
6. Пробелы в истории.
7. Предыстория персонажа.
8. Линия сгиба.
9. Возможные концовки.

ЖЕТОНЫ НАВИГАЦИИ



1. Солнце: вероятно, будет хорошая погода.
2. Шторм: вероятно, будет буря.
3. Корабль: вероятно, будет другой корабль.
4. Туман: вероятно, будет тайна.
5. Остров: вероятно, будет земля.
6. Номер раздела.
7. Символ остановки.
8. Обратная сторона жетона.











ПРОЧИЕ КОМПОНЕНТЫ



1. Планшет старпома.
 А. Шкала команды/недовольства.
 Б. Шкала голода.
2. Планшет боцмана.
 А. Шкала корпуса.
 Б. Шкала припасов.
3. Планшет шкипера.
 А. Шкала опасности.
 Б. Шкала репутации.
4. Планшет вперёдсмотрящего.
 А. Ячейка карты цели.
 Б. Шкала опасности.
5. Планшет квартирмейстера.
 А. Шкала репутации.
6. Планшет канонира.
 А. Счётчики локаций.
 Б. Ячейки пушек.
7. Маркеры показателей корабля.
8. Жетоны особых локаций.
9. Карта сундука сокровищ.
10. Фигурка корабля.
11. Фигурки пиратов.
12. Жетон переброса.
13. Жетон невезения.
14. Жетон созвездия.
15. Жетон опасности.
16. Жетон замка.
17. Маркеры репутации.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ





1. Запустите цифровое приложение (fwcrossroads.com) и выберите сценарий. Не выбирайте другие сценарии, пока успешно не завершите сценарий «За краем океана». Нажмите «Подготовка к игре», уберите из игры указанные компоненты и продолжайте подготовку, сверяясь с приложением.
- Примечание: если вы успешно завершили «За краем океана», можете выбрать любой сценарий.*
2. Если в игре 4 участника или менее, возьмите карту особого правила «Голодные пираты». Если в игре 3 участника, возьмите также карту особого правила «Пират в маске».
3. Положите книгу локаций посередине стола так, чтобы каждый мог до неё дотянуться. На столе должно быть достаточно места, чтобы книга лежала раскрытой.
4. Положите морскую карту рядом с книгой локаций. Поместите на морскую карту фигурку корабля и жетоны особых локаций, как указано в подготовке к сценарию.
5. Перемешайте колоду карт сокровищ и положите её лицевой стороной вниз.
6. Сложите жетоны навигации в стопку лицевой стороной вниз.
- Примечание: жетоны навигации — это шестигульные жетоны вот с такой обратной стороной.*
7. Поместите жетоны перебросов , невезения , замков и созвездий в отдельные стопки. Положите колоду карт сюжета рядом с картами сокровищ, не перемешивая её.
8. Каждый игрок выбирает фигурку пирата и получает 12-гранный кубик, карту сундука сокровищ и маркер репутации  того же цвета.
- Примечание: при игре втроём нельзя взять себе оранжевую фигурку пирата в маске.*
9. Каждый участник берёт лист игрока. Убедитесь, что на листах всех игроков разные заголовки. Участники придумывают имена своим пиратам и записывают их на листах. При желании вы можете воспользоваться генератором пиратских имён на с. 8.
10. Каждый участник заполняет область «Пробелы в истории» на своём листе игрока.
11. Распределите роли между игроками. Каждый должен получить хотя бы 1 роль. Если в игре меньше 7 участников, некоторые из них получат несколько ролей.
12. **Корабельный писарь.** Вносит записи в корабельный журнал и сверяется с ними.
- ✕ Возьмите лист корабельного писаря. Вместе с остальными придумайте название своего судна и запишите его в корабельный журнал. Также запишите название сценария.
13. **Квартирмейстер.** Следит за шкалой репутации  и временем в фазе планирования.
- ✕ Возьмите планшет квартирмейстера и маркеры репутации всех игроков. Поместите их на шкалу репутации в случайном порядке.
14. **Старпом.** Следит за численностью команды  на шкале, которая также определяет значения голода  и недовольства  моряков.
- ✕ Возьмите планшет старпома и поместите маркеры команды и недовольства на значения, указанные в подготовке к сценарию.
15. **Боцман.** Следит за шкалой корпуса .
- ✕ Возьмите планшет боцмана и поместите маркер корпуса на значение, указанное в подготовке к сценарию.
16. **Шкипер.** Следит за шкалой припасов .
- ✕ Возьмите планшет шкипера и поместите маркер припасов на значение, указанное в подготовке к сценарию.
17. **Канонир.** Следит за корабельными пушками.
- ✕ Возьмите планшет канонира и поместите в его ячейки жетоны пушек согласно подготовке к сценарию.
18. **Вперёдсмотрящий.** Следит за шкалой опасности  и текущей целью.
- ✕ Возьмите планшет вперёдсмотрящего и положите жетоны опасности рядом с ним.
19. Выполните оставшиеся указания подготовки к сценарию.
20. Уберите незадействованные компоненты в коробку. Завершив подготовку, нажмите кнопку «Продолжить» в нижней части экрана подготовки в приложении.

ИГРОВОЙ РАУНД

Партия в «Забытые моря» длится несколько раундов. Каждый раунд проводится на одном из разворотов книги локаций и состоит из 3 последовательных фаз.

1. ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

В этой фазе игрокам даётся ограниченное время, чтобы выбрать (но пока не выполнять) действия на текущий раунд.

Как только начинается фаза планирования, квартирмейстер нажимает кнопку «Запустить таймер» в приложении. Затем все игроки друг за другом в порядке уменьшения репутации  выбирают по 1 доступному действию, помещая на него свою фигурку пирата. Если время заканчивается до того, как последний игрок выбрал действие, увеличьте недовольство  на 1 и продолжайте выбор действий.

Совет: игроки не должны тратить время на чтение эффектов действий, перед тем как их выбрать. Чтобы сделать выбор, просто руководствуйтесь названиями и символами действий.

ВИДЫ ДЕЙСТВИЙ



Общее действие. Такое действие может выбрать любое количество игроков.



Личное действие. Такое действие может выбрать только 1 игрок за раунд.



Заблокированное действие. Такое действие нельзя выбрать. Когда игровой эффект предписывает заблокировать действие, вы кладёте на него жетон замка.



Обязательное действие. Кто-то один из игроков обязан выбрать такое действие. Если последним выбирающим игроком доступно 1 или несколько обязательных действий, они должны выбрать обязательное действие.

ВИДЫ СИМВОЛОВ





Белый символ означает, что игрок может получить указанный навык **и**, возможно, должен будет провести проверку этого навыка.



Чёрный символ означает, что игрок может получить указанный навык/ресурс или уменьшить/увеличить значение на указанном счётчике локации.

2. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В этой фазе игроки выполняют действия, выбранные в фазе планирования. Действия выполняются в порядке нумерации.

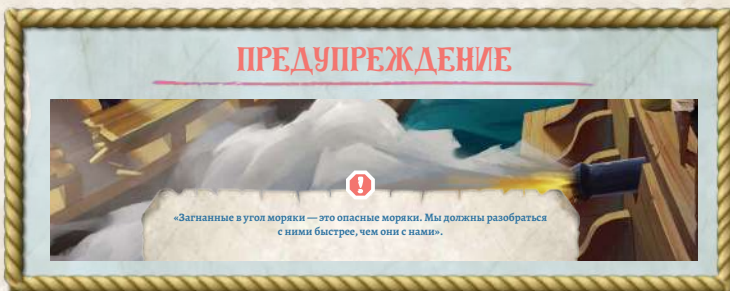
Сначала все игроки, выбравшие действие 1, друг за другом выполняют это действие в порядке уменьшения репутации . После выполнения действия 1 игроки, выбравшие действие 2, друг за другом выполняют его в порядке уменьшения репутации . И так далее, пока все выбранные действия не будут выполнены. Чтобы выполнить действие, следуйте подробным указаниям в разделе этого действия. Выполнив действие, уберите свою фигурку со страницы.


3. ФАЗА КОНЦА РАУНДА

Перейдите к разделу, указанному в области «Конец раунда» текущей страницы.

ПЕРЕХОД НА НОВУЮ СТРАНИЦУ

Переходя на новую страницу книги локаций, уберите все жетоны с текущей страницы. Если на новой странице есть предупреждение, прочтите его вслух — это может помочь в выборе действий и дать подсказку о негативных эффектах, которые могут примениться в конце раунда.







Прочитав предупреждение, сразу же начинайте фазу планирования нового раунда (запустив таймер и начав выбор действий в порядке уменьшения репутации ), не читайте описание эффектов действий на новой странице!

Примечание: если игра предписывает начать новый раунд на текущей странице, немедленно начните его, не убирая жетоны. Но если вы должны перейти на страницу, на которой уже находитесь, жетоны убираются.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Игра заканчивается в 4 случаях:

- ✘ **Затонувший корабль.** Если значение корпуса корабля  достигает 0, все проигрывают. Перейдите к разделу, указанному на планшете боцмана.
- ✘ **Мятеж.** Если значение недовольства  становится больше или равно значению команды , все проигрывают. Перейдите к разделу, указанному на планшете старпома.
- ✘ **Опасность.** Если произошло последнее опасное событие, все проигрывают.
- ✘ **Цель сценария.** Если в разделе сценария говорится, что участники завершили сценарий, то все, кто разыграл хотя бы 4 звёздных события, побеждают. Если игрок разыграл все 5 звёздных событий, то он одерживает легендарную победу. Начиная с участника с большей репутацией  и далее по часовой стрелке, каждый зачитывает концовку на личном листе игрока в зависимости от своего результата.

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Когда участники дойдут до 2-й части сценария, им будет предложено сохранить игру и вернуться к ней позже. Сохраняя игру, напишите «Часть 1 пройдена» в корабельном журнале и отразите текущее состояние игры на его обратной стороне.

Чтобы продолжить сохранённую игру, перейдите к соответствующему сценарию в приложении, нажмите кнопку «Подготовка к игре» и следуйте указаниям.

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ЭФФЕКТОВ

ПРОВЕДЕНИЕ ПРОВЕРОК НАВЫКОВ

Когда игроку предписывается провести проверку навыка, ему нужно поэтапно сделать следующее:

1. Бросить 12-гранный кубик.
2. Прибавить 1 за каждую закрашенную клетку этого навыка на его листе игрока.
3. Прибавить значения, указанные под символом этого навыка на его картах сокровищ и сюжета.
4. Применить вариант, соответствующий суммарному результату проверки.

ПРИМЕР ПРОВЕРКА НАВЫКА

Исследование	1	2	3	4	5
Сила	★	★	★	★	★
Охота	★	★	★	★	★
Меткость	★	★	★	★	★
Важность	★	★	★	★	★
Навигация	★	★	★	★	★

3 ПОРЫБАЧИТЬ
Охота +1. Затем проведите проверку охоты.
1—4 ... Команда -1. Припасы +1. Репутация -2.
5—8 ... Припасы +1.
9—11 ... Припасы +2. Сокровища +1.
12—15 ... Припасы +3. Сокровища +1.
≥16 ... Припасы +3. Сокровища +2. Репутация +3.

16

Светлана должна провести проверку охоты. На кубике выпадает 12. Светлана прибавляет к этому результату 3 за закрашенные клетки охоты на своём листе игрока и ещё 1 за бонус её карты сокровища «Украшенная кобура». В сумме получается 16, и Светлана применяет соответствующий вариант: припасы +3, сокровища +2 и репутация +3.

ЖЕТОНЫ НЕВЕЗЕНИЯ



Если у вас есть хотя бы 1 жетон невезения, то при броске кубика (не при выставлении на нём значения!) для проверки навыка бросьте ещё один кубик и выберите меньший результат из двух (после всех возможных перебросов). Затем сбросьте 1 жетон невезения.

ЖЕТОНЫ ПЕРЕБРОСОВ



Если у вас есть хотя бы 1 жетон переброса, то после броска кубика(ов) для проверки навыка вы можете сбросить 1 такой жетон, чтобы перебросить 1 кубик. Так можно сделать несколько раз за одну проверку навыка. Вы обязаны принять последний результат кубика.

Примечание: жетоны невезения и перебросов используются только в проверке навыка и ни в каком другом случае.

ПОЛУЧЕНИЕ НАВЫКОВ

Когда участник получает навык (например, охота +1), он закрасивает крайнюю левую пустую клетку этого навыка на своём листе игрока. Если эта новая клетка отмечена символом ★, то он также закрасивает звезду ○ в своём созвездии.



Примечание: клетки с символами ✕ нельзя закрасить. Игрок не получает навык, если все доступные клетки этого навыка уже закрашены.

НАИБОЛЬШИЙ/НАИМЕНЬШИЙ НАВЫК

При определении участника с наибольшим или наименьшим значением определенного навыка учитывайте только закрашенные клетки на листах игроков. Бонусы, получаемые от карт сокровищ и сюжета, не учитываются.

ЗВЁЗДЫ В СОЗВЕЗДИЯХ ★

На каждом листе игрока есть созвездие. Чем больше звёзд ○ (а в особенности звёзд !) участник закрасит во время игры, тем успешнее он её закончит.

Каждый раз, когда игроку предписывается закрасить звезду в созвездии, он выбирает звезду ○ в своём созвездии, которая соединяется либо с начальной звездой ★, либо с уже закрашенной звездой. Если эта новая звезда отмечена символом !, то игрок получает жетон созвездия.

Есть две основные возможности закрасить звезду:

- ✕ **Получить навык.** Каждый раз, когда игрок закрасивает клетку навыка с ★, он также закрасивает звезду.
- ✕ **Зарыть сокровище.** Некоторые действия локаций позволяют зарыть (сбросить) сокровища и закрасить 1 звезду ○ за каждое из них.

РОЗЫГРЫШ ЗВЁЗДНЫХ СОБЫТИЙ !

Когда участнику предписывается разыграть звёздные события, он должен перейти к области «Звёздные события» на личном листе игрока и сбросить все свои жетоны созвездий. За каждый сброшенный жетон он отмечает следующее звёздное событие и читает его вслух, заполняя все встречающиеся пробелы соответствующими словами из области «Пробелы в истории» на листе игрока.

ЗВЁЗДНЫЕ СОБЫТИЯ

Когда вам предписывается разыграть звёздные события, сбросьте все жетоны созвездий. За каждый из них отметьте следующий отмеченный ! ниже и прочтите соответствующий текст.

Вы слотили и незлобно поморщились. Не худшая еда в вашей жизни, но от одной мысли о том, что вы едите жабьёв крошку — к горлу подтащивал комок.

Список того, что пираты считают сведебным, несомненно, весьма велик.

Припасы +3.

ИЗМЕНЕНИЕ И ПРОВЕРКА ОПАСНОСТИ ✂

Когда игровой эффект предписывает участнику получить или потерять 1 или несколько жетонов опасности ✂, вперёдсмотрящий добавляет или сбрасывает их со шкалы опасности.

Если игра предписывает проверить опасность (и только тогда, когда она предписывает это) и если количество жетонов опасности на соответствующей шкале больше или равно допустимой опасности текущей карты цели, отметьте следующую клетку опасного события в корабельном журнале и прочтите указанный раздел.



участника влево или вправо по шкале репутации на нужное число делений, смещая маркеры других игроков, чтобы освободить место. На одном делении может лежать лишь один маркер репутации, и между маркерами не может быть пустых делений.



ПОКАЗАТЕЛИ КОРАБЛЯ 🏴‍☪️ • 🏠 • 🧭 • ✂

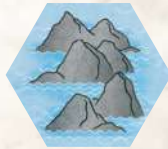
Когда игровой эффект предписывает участникам увеличить или уменьшить определённый показатель корабля, то ответственный за него игрок (старпом, боцман или шкипер) сдвигает его маркер влево или вправо на нужное число делений. Показатель корабля не может стать выше максимального значения и ниже 0.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КОРАБЛЯ

Когда игровой эффект предписывает участнику переместить корабль, он перемещает его на соседнюю клетку. Если корабль должен переместиться на пустую клетку (без жетона навигации или жетона особой локации), то перед перемещением возьмите жетон навигации из стопки и положите его на эту клетку лицевой стороной вверх. **Переместив корабль, не переходите к указанному на клетке разделу, пока игра не предпишет вам сделать это.**

Если корабль перемещается на жетон навигации или жетон особой локации с символом ⚠, корабль больше нельзя перемещать в этом раунде.

Корабль нельзя переместить на жетон особой локации «Скалы».



СКАЛЫ

РАЗВЕДКА

Когда игроку предписывается разведать 1 или несколько клеток, ему нужно поэтапно сделать следующее:

1. Взять жетон навигации из стопки и положить его лицевой стороной вниз на пустую клетку морской карты, соседнюю с кораблём или с ранее выложенным жетоном навигации. Повторить это столько раз, сколько клеток ему нужно разведать.
2. Выложив все жетоны навигации, перевернуть их лицевой стороной вверх.

ПУШКИ

Если игра предписывает улучшить пушку, канонир может сбросить жетон пушки со своего планшета и заменить его пушкой из запаса, уровень которой на 1 выше. Если заменённая пушка была незаряженной, то и новая пушка будет не заряжена, и наоборот.

На корабле может быть не более 4 пушек. Пушки можно сбросить в любой момент, чтобы освободить место для новых.

ПОЛУЧЕНИЕ/ПОТЕРЯ РЕПУТАЦИИ ☠

Когда игровой эффект предписывает участнику увеличить или уменьшить репутацию ☠, квартирмейстер сдвигает маркер этого

РАЗРЕШЕНИЕ НИЧЬИХ

Если у нескольких игроков возникла ничья во время применения того или иного эффекта, она разрешается в пользу претендента с большей репутацией ☠.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Назначение карты цели — напоминать игрокам о текущей задаче. Одновременно в игре всегда будет только 1 карта цели. Когда игрокам будет предписано сбросить карту цели, они также узнают, какую новую карту цели необходимо выложить взамен неё.

КАРТЫ СОКРОВИЩ

Когда участник получает 1 или несколько сокровищ 🏆, то за каждое из них он берёт и разыгрывает 1 карту сокровища из колоды. Если в колоде сокровищ нет карт, перемешайте сброшенные карты сокровищ и соберите из них новую колоду. Карта сокровища разыгрывается лицевой стороной вверх и действует на того, кто её разыграл. Иногда игра будет давать возможность красть сокровища у других.

У игрока не может быть больше 4 карт сокровищ. Если он должен разыграть 5-ю карту сокровища, то либо сначала сбрасывает уже разыгранное сокровище, либо сбрасывает эту новую карту. За каждую такую сбрасываемую карту: припасы +1. Эффекты карт сокровищ, действующие при получении этих карт, применяются, только если игрок разыгрывает их.

Участник **не закрашивает** новую клетку на листе игрока при получении сокровища с символом навыка. Эти бонусы добавляются при проверках навыков отдельно от полученных навыков игрока.

У некоторых карт есть эффект, срабатывающий при их сбросе. Он действует, только когда игрок сбрасывает карту специально для его применения. Если он сбрасывает карту по иной причине (например, когда зарывает сокровище или сбрасывает карту, чтобы разыграть новую), эффект не применяется. Игрок может использовать такой эффект лишь на своём ходу (выполняя действие в фазе действий), если на карте не указано иное.

КАРТЫ СЮЖЕТА

Карты сюжета действуют так же, как и карты сокровищ, но не считаются сокровищами, а потому не могут быть зарыты, сброшены, украдены и потрачены в качестве оплаты. Число разыгранных карт сюжета не ограничено. Игрок получает карту сюжета из колоды сюжета, если это возможно, или забирает её у другого игрока.

ГЕНЕРАТОР ПИРАТСКИХ ИМЕН

Бросьте два 12-гранных кубика и умножьте их результаты, так вы получите прозвище из таблицы прозвищ. Затем бросьте кубики ещё раз и вновь умножьте их результаты, чтобы получить имя из таблицы имён. Так вы узнаете, как вас зовут. Для краткости прозвища приведены в мужском роде, однако если вы играете за женского персонажа, то можете изменить прозвище соответственно.

ПРОЗВИЩЕ

1	Красноглазый...	25	Модный...	64	Кривоногий...
2	Кривоzubый...	27	...эль Бурро	66	Губернатор...
3	Шепелявый...	28	Поджигатель...	70	Новичок...
4	Сладкий...	30	Носатый...	72	...Тюфяк
5	Похотливый...	32	Лютый...	77	Смердящий...
6	Богатенький...	33	Непорочный...	80	...Рыбья Глотка
7	...Живоглот	35	...Потрошитель	81	...Пиф-Паф
8	Бледнорожий...	36	Бродяга...	84	Поэт...
9	Заика...	40	Адмирал...	88	...Золотой Зуб
10	Матерщинник...	42	...Салага	90	...Потрох
11	Чистоплюй...	44	Подлиза...	96	Пьянчуга...
12	Обидчивый...	45	Симпатыга...	99	...Шило
14	Смекалистый...	48	Силач...	100	...Рыба-Меч
15	Меткий...	49	...Кокос	108	...Тик-Так
16	Мелкий...	50	Святой...	110	...Морж
18	Дурачок...	54	...эль Полло	120	Жирный...
20	Крепкозадаый...	55	Дружище...	121	Надутый...
21	Липкий...	56	Отстойный...	132	Озорной...
22	Кровожадный...	60	Пятнистый...	144	Бабуля/Дедуля...
24	Сонный...	63	Костолом...		

ИМЯ

1	Макхейл	25	Паола/Пабло	64	Чеккерс
2	Жанна/Жан	27	Бритчес	66	Шарлотта/Чак
3	Хельга/Хьюго	28	Бёрди/Берт	70	Тёрнер
4	Джеки/Жак	30	Базильфингер	72	Дитти/Джейкоб
5	О'Делл	32	Хоукинс	77	Миллер
6	Карла/Карл	33	Оливия/Отис	80	Салли/Сэл
7	Марли	35	Чжэн	81	Джоджо
8	Изабель/Измаил	36	Коко	84	Флорес
9	Жужу/Зебулон	40	Фрида/Фред	88	Шенди
10	Ирма/Эрни	42	Мао	90	Джилл/Джек
11	Вильма/Уолли	44	Мод/Мак	96	Петунья/Пит
12	Джонс	45	Мак-Гилликадди	99	Рейчел/Росс
14	Кейт/Кев	48	Пако	100	Макги
15	Грета/Ганс	49	Смит	108	Рамирес
16	Бобби/Боб	50	Луиза/Луис	110	Фрэнни/Фрэнк
18	Ватанабэ	54	Эдна/Эд	120	Рора/Рори
20	Алиса/Аль	55	Куки	121	Гус
21	Макмаффинс	56	Ван дер Вер	132	Фло/Фил
22	Скит	60	Мэкки	144	Снупи
24	Монстр	63	Суй		

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

РАЗРАБОТЧИКИ ИГРЫ И АВТОРЫ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА

Айзек Вега

Дж. Артур Эллис

Мистер Бистро

ХУДОЖНИКИ

Надежда Тихомирова

Антон Фадеев

ПРОДЮСЕР

Колби Даук

ГРАФИЧЕСКИЕ ДИЗАЙНЕРЫ

Кендалл Уилкерсон

Дэвид Ричардс

РЕДАКТОР

Джонатан Лю

РАЗВИТИЕ ИГРЫ

Коллин Флорес

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ

Сэмюэл Дж. Вега

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

ИЗДАТЕЛЬ

Crowd Games

РУКОВОДИТЕЛИ ПРОЕКТА

Максим Истомина и Евгений Масловский

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР

Александр Петрунин

РЕДАКТОР

Катерина Шевчук

ПЕРЕВОДЧИК

Борис Серов

КОРРЕКТОРЫ

Арина Ерешко, Татьяна Шарая

ВЕРСТАЛЬЩИК

Рафаэль Пилюян



WWW.PLAIDHATGAMES.COM



WWW.CROWDGAMES.RU

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.