

# ЭТОТ БЕЗУМНЫЙ МИР

## ПРАВИЛА ИГРЫ

45 МИН

1-5

12+

### I ЦЕЛЬ И ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Возглавьте одну из империй будущего. Выберите путь, который поможет вам развиваться быстрее и эффективнее, чем ваши конкуренты.

Игра длится **4 раунда**. Каждый раунд вы с помощью механики драфта (см. страницу 3) **выбираете по 7 карт**, которые сможете использовать для производства ресурсов или развития своей империи. Каждая **карта** может быть **переработана**, в этом случае она приносит ресурс немедленно, или **построена**, чтобы производить ресурсы каждый раунд и/или принести победные очки в конце игры. В конце 4-го раунда игроки определяют победителя, им становится участник, набравший больше всех победных очков.

### II СОСТАВ ИГРЫ

- 5 частей игрового поля
- 5 двусторонних карт империй
- 150 карт развития
- 170 кубиков ресурсов (материалы 35 , энергия 30 , знания 30 , деньги 30 , открытия 30 , кристаллиум 15 )
- 80 жетонов лидеров (40 генералов  и 40 финансистов )
- жетон счётчика раундов
- блокнот для подсчёта победных очков

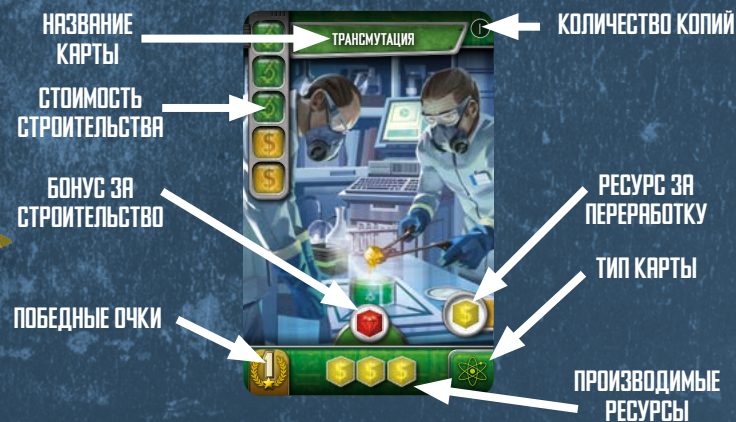
#### ТИПЫ КАРТ РАЗВИТИЯ

-  СООРУЖЕНИЯ  ТЕХНИКА  НАУКА  СОЦИАЛЬНЫЕ ПРОЕКТЫ  ИССЛЕДОВАНИЯ

#### КАРТА ИМПЕРИИ



#### КАРТА РАЗВИТИЯ





## ИГРОВОЕ ПОЛЕ



## РЕЖИМЫ ИГРЫ

Основные правила игры предназначены для 3–5 участников. На странице 7 вы найдёте следующие варианты игры:

- для 1 игрока (соло-режим),
- для 2 игроков.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Соберите игровое поле и поместите жетон счётчика раундов на деление первого раунда.
2. Перемешайте колоду карт развития и положите её стопкой лицом вниз на соответствующее место рядом с игровым полем.
3. Разместите кубики ресурсов и жетоны лидеров на соответствующие места игрового поля.
4. Выберите, на какой стороне карт империй вы будете играть: А/Б. Раздайте каждому игроку по 1 карте империй. Игроки кладут карту перед собой выбранной стороной вверх.

**Важно:** все участники должны играть на одинаковой стороне карт империй. Для вашей первой партии рекомендуем выбрать сторону А.

5. Подготовьте вашу игровую зону. Оставьте достаточно места над картой империи, чтобы в ходе игры размещать там построенные карты развития. Справа от карты империи будут располагаться карты развития в стадии строительства, а также карты, выбранные в текущем раунде. По желанию вы можете расположить игровую зону в зеркальном отображении.

### ВАША ИГРОВАЯ ЗОНА





# V

## ХОД ИГРЫ

Игра длится 4 раунда. Каждый раунд состоит из 3 последовательных фаз:

- А. Фаза драфта
- Б. Фаза планирования
- В. Фаза производства

В конце 4-го раунда подсчитайте ваши победные очки.

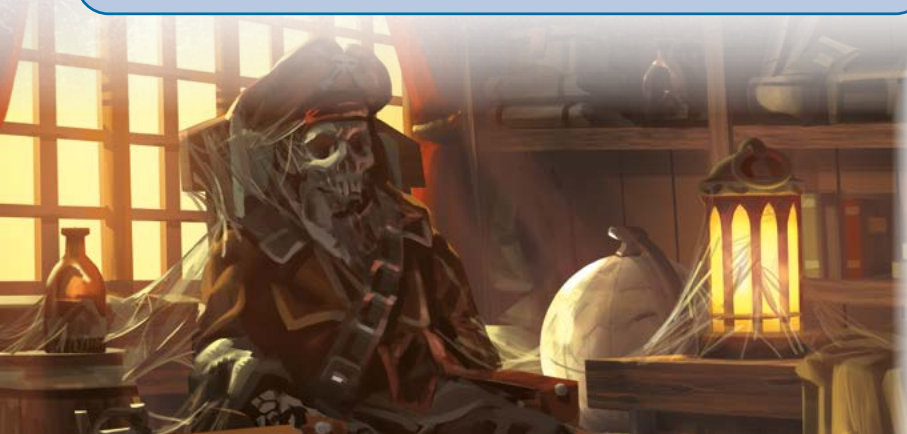
**Примечание.** На каждом этапе игры все участники действуют одновременно.

### А. ФАЗА ДРАФТА

**Драфт** – это игровая механика, которая даёт игрокам возможность свести к минимуму фактор случайности при раздаче карт. Каждый игрок получает одинаковое количество карт, смотрит на них, выбирает и откладывает одну карту для себя, а затем передаёт оставшиеся карты игроку слева или справа. Игроки продолжают выбирать и передавать карты до тех пор, пока все карты не будут разобраны. Драфт позволяет вам выбирать карты для развития своей стратегии, а также забирать карты, важные для ваших соперников.

- Раздайте по 7 карт развития из колоды каждому игроку, держа их лицом вниз.
- Посмотрите свои карты, **выберите одну** из них и положите её в свою область драфта лицом вниз. Затем передайте оставшиеся карты игроку:
  - слева (в 1 и 3 раундах),
  - справа (во 2 и 4 раундах).
- Все игроки **одновременно открывают свои выбранные карты**. Эти карты по-прежнему лежат в области драфта, но уже лицом вверх. После этого игроки берут карты, переданные соседом.
- Продолжайте выбирать по 1 карте, передавая оставшиеся, пока у каждого игрока в области драфта не окажется 7 карт.

**Совет.** Внимательно изучайте карты, которые передаёте соседу. Некоторые карты бесполезны для вас, однако они могут быть важны для стратегий, которые реализуют другие игроки. Вы можете забрать такую карту себе и использовать для получения ресурса за переработку (см. следующую страницу).



### РАУНД ИГРЫ

#### А. ФАЗА ДРАФТА



#### Б. ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ



#### В. ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА

### РАЗДАЙТЕ ПО 7 КАРТ



### ВЫБЕРИТЕ 1 КАРТУ



### ОТЛОЖИТЕ ЕЁ В СВОЮ ОБЛАСТЬ ДРАФТА



### ПЕРЕДАЙТЕ ОСТАВШИЕСЯ 6 КАРТ



НАЛЕВО В  
РАУНДАХ 1 И 3



НАПРАВО В  
РАУНДАХ 2 И 4



**ПОВТОРЯЙТЕ ЭТИ ДЕЙСТВИЯ, ПОКА В ВАШЕЙ ОБЛАСТИ ДРАФТА НЕ ОКАЖЕТСЯ 7 КАРТ**



## Б. ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

Примите решение по каждой карте развития, находящейся в вашей области драфта. Все игроки действуют одновременно. Есть два варианта действия с картой.

- **Строительство.** Переместите карту в вашу область строительства. Карты в этой области находятся в стадии строительства (они пока не построены и не производят ресурсов).
- **Переработка.** Положите карту в стопку сброса и возьмите с игрового поля соответствующий кубик ресурса. Сразу поместите его на одну из карт в стадии строительства (см. этап строительства, страница 5) или на карту империи.

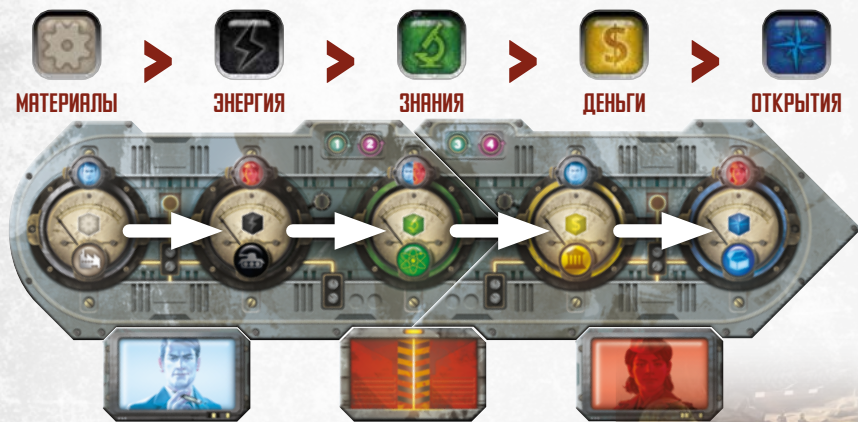
**Примечание.** Если переработка карты позволяет вам получить ресурс, необходимый для завершения строительства другой карты (см. этап строительства, страница 5), то сразу разместите построенную карту сверху вашей карты империи. Располагайте построенные карты вертикально в ряд так, чтобы были видны все производимые ресурсы. Вы сможете получить эти ресурсы уже в текущем раунде.

Фаза планирования заканчивается, когда каждый игрок переместит все свои карты развития из области драфта либо в область строительства, либо в сброс, получив за них ресурсы.

## В. ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА

Эта фаза состоит из 5 последовательных этапов производства, по одному для каждого типа ресурсов.

На каждом этапе все игроки одновременно получают соответствующий тип ресурсов. Производство происходит в порядке, указанном на игровом поле:



### ЭТАПЫ ПРОИЗВОДСТВА

**1. Производство ресурсов.** Подсчитайте количество значков ресурса, который производится на этом этапе. Считайте значки ресурсов в своей империи (карта империи и карты развития, которые вы уже построили). Игнорируйте карты в стадии строительства.

**Пример.** Сейчас этап производства материалов, поэтому каждый игрок считает все значки в области производства своей империи. На примере справа Борис производит 5 материалов.



ВЫБЕРИТЕ ДЕЙСТВИЕ ДЛЯ КАЖДОЙ КАРТЫ ИЗ ВАШЕЙ ОБЛАСТИ ДРАФТА

СТРОИТЕЛЬСТВО

ИЛИ

ПЕРЕРАБОТКА

СТРОИТЕЛЬСТВО







... ИЛИ ПЕРЕРАБОТКА





... И РАЗМЕСТИТЕ ЕГО НА ВАШЕЙ КАРТЕ ИМПЕРИИ ДЛЯ ПОСЛЕДУЮЩЕГО ОБМЕНА НА КРИСТАЛЛИУМ ИЛИ НА ОДНОЙ ИЗ КАРТ РАЗВИТИЯ В СТАДИИ СТРОИТЕЛЬСТВА.





**Примечание.** На некоторых картах развития встречаются значки, обозначающие тип карты (, , , , ). Игрок производит столько единиц ресурса, сколько карт указанного типа уже построено в его империи. Если карт такого типа нет, игрок не производит ресурс.



Гидролокатор производит  $1 \text{ куб}$   $\times$  . Это значит, что игрок считает  $1 \text{ куб}$  за каждую карту  в его империи.

**2. Бонус за превосходство.** Объявите ваш суммарный объем производства другим игрокам. Если вы произвели данного ресурса больше, чем другие игроки, вы получаете бонус за превосходство. Возьмите соответствующий жетон лидера и поместите его на вашу карту империи. В случае равного результата никто не получает бонус за превосходство.



Игрок, который производит больше , получает 1 жетон финансиста .

**Примечание.** Бонус за превосходство в науке позволяет выбрать любой жетон лидера.



**ВЫБЕРИ  
ИЛИ**  

**3. Строительство.** Возьмите с игрового поля то количество кубиков ресурсов, которое производится в вашей империи. Сразу распределите их по своим картам в стадии строительства или положите на карту империи для следующего обмена на кристаллиум.

- Вы не можете перемещать кубики ресурсов, которые были выложены на карты развития ранее.
- Кубики ресурсов, находящиеся на вашей карте империи, могут быть использованы только для обмена на кристаллиум.



**Помните,** кубики ресурсов могут быть размещены только на картах в стадии строительства или на вашей карте империи.

**Примечание.** Количество ресурсов в игре не ограничено. Если у вас кончились кубики ресурсов одного из цветов, восполните их запас, заменив кубики на картах империй всех игроков на кубики других цветов, или подождите, пока кто-то завершит строительство или поменяет 5 кубиков с карты империи на кристаллиум.

Строительство карты завершено, как только на ней собраны все ресурсы, указанные в её стоимости строительства.

- Верните на игровое поле все кубики ресурсов и жетоны лидеров, использованные при строительстве.
- Получите **бонус за строительство**, если он есть.
- **Переложите карту в свою область империи**, поместив её сверху предыдущей построенной карты так, чтобы на нижних картах остались видны значки производства.

**Примечание.** Вы можете построить несколько одинаковых карт развития.

**Пример.** Максим производит 2 , которые он помещает на свою карту «Ветряные турбины», завершая её строительство. Он перемещает карту в свою империю, и во время следующего этапа производства (энергия) он будет производить 1 .



**Бонус за строительство.** Некоторые карты дают вам бонус за строительство: жетоны лидеров или кристаллиум. Сразу возьмите указанные на карте жетоны лидеров или кубики кристаллиума и поместите их на свою карту империи. Этот бонус вы получаете только один раз в момент завершения строительства.







**Преобразование ресурсов в кристаллиум.** Каждый раз, когда на вашей карте империи находится 5 кубиков ресурсов (независимо от того, что это за ресурсы), сразу обменяйте их на 1 кристаллиум. Верните кубики ресурсов на их места на игровом поле.

Кубики кристаллиума могут лежать на карте империи сколько угодно долго. Их можно использовать в любой момент раунда, чтобы заменить кубиком кристаллиума один любой ресурс или выставить его на карту развития, требующую для строительства кристаллиум.



**Примечание.** Кубики ресурсов на вашей карте империи можно использовать только для преобразования в кристаллиум. Нельзя переложить их на карты развития в стадии строительства.

**Некоторые карты развития требуют для строительства кристаллиум или жетоны лидеров.** Если у вас есть кристаллиум или нужные жетоны лидеров, вы можете перенести их на карту в стадии строительства в любой момент игры. Вы не обязаны размещать их сразу при получении, как кубики ресурсов.




**Помните:** вы можете использовать кристаллиум для замены любого кубика ресурса, но не для замены жетона лидера.

**Сброс карты в стадии строительства.** В любой момент вы можете сбросить одну из ваших карт развития в стадии строительства. Положите карту развития в сброс, возьмите ресурс за переработку и разместите его на вашей карте империи. Вы теряете все кубики ресурсов и жетоны лидеров, которые лежали на сброшенной карточке; они возвращаются на свои места на игровом поле.

**Осторожно.** Это действие не особенно выгодно, так как не позволяет размещать полученные кубики ресурсов на карты в стадии строительства. Однако оно может быть полезно, если необходимо быстро получить кристаллиум, сбросив карты, которые могут остаться недостроенными.

**Примечание.** Карты в стадии строительства и кубики ресурсов на них, а также кубики ресурсов на карте империи сохраняются в игровой зоне игроков от раунда к раунду.

Как только все игроки разместят полученные в текущем этапе производства кубики ресурсов, переходите к производству следующего ресурса. Если это был последний ресурс – открытия , раунд завершается. Переверните жетон счётчика раундов и переместите его на следующее деление.

## VI КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после завершения 4-го раунда. Каждый игрок суммирует победные очки своей империи. Используйте блокнот для удобства подсчёта.

■ Посчитайте и запишите **базовые победные очки:** это победные очки на картах вашей империи, которые не зависят ни от жетонов лидеров, ни от типов карт.



■ Добавьте **победные очки с модификаторами:** эти победные очки зависят от количества карт развития определённого типа, построенных в вашей империи.



■ Добавьте **победные очки за генералов:** по умолчанию 1 генерал = 1 победное очко, но некоторые карты приносят дополнительные победные очки за жетоны генерала.



■ Добавьте **победные очки за финансистов:** по умолчанию 1 финансист = 1 победное очко, но некоторые карты приносят дополнительные победные очки за жетоны финансиста.



**Примечание.** Кубики кристаллиума и карты развития в стадии строительства **не приносят** победных очков в конце игры.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством построенных карт развития в своей империи. Если ничья сохраняется, победа присуждается игроку с наибольшим количеством жетонов лидеров. Если и в этом случае не выявлен победитель, то игроки празднуют общую победу.



## ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ ДЛЯ МАКСИМА

### 1. БАЗОВЫЕ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

У Максима 2 карты развития с базовыми победными очками (ПО).  $2 + 10 = 12$  ПО

### 2. ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ С МОДИФИКАТОРАМИ

У него есть 3 карты развития, которые приносят ПО по формуле: модификатор на карте  $\times$  число карт

В данном примере суммарный модификатор  $1 + 2 + 3 = 6$ .

Число карт в империи Максима - 5.

$$6 \times 5 \text{ } = 30 \text{ ПО}$$

### 3. ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА ГЕНЕРАЛОВ

У Максима 2 генерала

$$1 \times 2 \text{ } = 2 \text{ ПО}$$

### 4. ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА ФИНАНСИСТОВ

У него есть 6 финансистов и 2 карты развития, которые вместе дают модификатор умножения ПО за финансистов - 2.

Общий модификатор умножения ПО за финансистов = 3

(1 по умолчанию + 2 на картах развития).

$$3 \times 6 \text{ } = 18 \text{ ПО}$$

### 5. КРИСТАЛЛИУМ НЕ ПРИНОСИТ ПО

### 6. НЕДОСТРОЕННЫЕ КАРТЫ В ОБЛАСТИ СТРОИТЕЛЬСТВА НЕ ПРИНОСЯТ ПО

**ИТОГО 62 ПО**



## ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

При игре вдвоём в фазу драфта необходимо внести следующие изменения. Раздайте каждому игроку по 10 карт развития. Проведите фазу драфта как обычно. Однако, когда у вас на руках останется по 3 карты развития, сбросьте их (это не является переработкой, и вы не получаете дополнительных ресурсов). Таким образом, каждый участник завершает фазу драфта с 7 wybranными картами развития.

В остальном игра происходит по базовым правилам.

## СОЛО-РЕЖИМ

В одиночном режиме игры изменения правил касаются всех фаз раунда.

**Подготовка к игре.** Выберите для себя карту империи и положите её перед собой в игровую зону стороной А или Б. Перемешайте колоду карт развития и создайте 8 стопок по 5 карт развития лицом вниз. Это фонды развития вашей империи. Оставшиеся карты развития положите стопкой лицом вниз в её обычное место рядом с игровым полем.



**Фаза драфта.** Поскольку вы единственный игрок, пропустите этот этап и перейдите к фазе планирования.

**Фаза планирования.** В каждую фазу выполните 2 последовательных этапа планирования. В течение 4 раундов вы выполните 8 планирований.

В ходе каждого этапа планирования возьмите в руку одну любую стопку фонда развития и посмотрите карты развития. Вы можете совершить следующие действия.

- **Сбросить 2 любые карты развития** из вашей руки, чтобы взять ещё 5 карт развития из колоды, одну оставить в руке, а 4 сбросить. Это действие можно повторять любое количество раз, сбрасывая даже только что полученные карты. Так вы сможете увидеть больше карт развития и найти наиболее подходящие для вашей стратегии.
- **Поместить любое количество карт развития** из руки в область строительства.
- **Переработать любое количество карт развития**, чтобы получить ресурсы за их переработку. После того, как вы распределили все карты из руки в ходе первого этапа планирования, возьмите новую стопку карт развития из фонда развития и пройдите второй этап. Выполнив два этапа планирования, переходите к фазе производства.

**Фаза производства.** Эта фаза проходит по обычным правилам за исключением определения бонуса за превосходство. Поскольку вы единственный игрок, то можете получить жетон лидера, только если вы произвели как минимум 5 ресурсов одного вида.

**Конец игры.** Если вы играли на стороне Б своей карты империи, просто сравните ваш результат с таблицей ниже, чтобы оценить свой успех. Если вы использовали сторону А, перед сравнением вычтите 15 победных очков из своего результата.

< 60	60+	80+	100+
<b>НОВИЧОК</b>	<b>ДИКТАТОР</b>	<b>ИМПЕРАТОР</b>	<b>ВОПЛОЩЕНИЕ БОЖЕСТВА</b>
Что ж, не каждый может сразу стать правителем. Продолжайте попытки.	Неплохо! Пожалуй, вы сможете управлять страной размером с небольшой городок.	Отлично! Будущие поколения сохранят ваше имя в веках.	Нет слов! В наступающем тысячелетии вам будет поклоняться и трепетать при звуках вашего имени.



## СОЛО-РЕЖИМ

Этот режим позволяет вам попробовать различные стратегии игры. Для победы вам необходимо построить все указанные в сценарии карты. Сравните ваш результат с предложенными достижениями, чтобы определить, какую медаль вы получите. Играйте по правилам Соло-режима (см. предыдущую страницу).

### СЦЕНАРИЙ 01. К ЦЕНТРУ ЗЕМЛИ

– Мой император, ты, чей лик сияет над империей и дарит счастье своим верноподданным! Я только что получил срочное послание от нашей команды исследователей арктики. Они нашли секретный туннель к центру Земли!

– Очень хорошо! Прикажите им разбить лагерь и построить мегабур. Позвольте им использовать гидролокатор. Они должны добраться до центра Земли раньше любой другой империи. Это приказ!

#### ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

Возьмите любую карту империи и положите перед собой стороной Б. Поместите в область строительства следующие карты развития: «Полярная станция», «Мегабур», «Гидролокатор» и «Центр Земли». В конце игры все эти карты развития должны быть построены.

**БРОНЗОВАЯ МЕДАЛЬ: 70 ПО+**  
**СЕРЕБРЯНАЯ МЕДАЛЬ: 95 ПО+**  
**ЗОЛОТАЯ МЕДАЛЬ: 115 ПО+**

### СЦЕНАРИЙ 02. ЛУЧШИЙ МИР

– Куда ни кинешь взгляд, везде грязь и чахнувшие дети. Кого может вдохновить чёрное от токсичных дымов небо и полные мусора океаны? Такая жизнь недостойна уважающего себя человека! О, Великий визирь, скорее очисти этот мир!

#### ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

Возьмите любую карту империи и положите перед собой стороной Б. Поместите в область строительства следующие карты развития: «Перерабатывающий завод», «Ветряные турбины», «Универсальная вакцина» и «Аквакультура». В конце игры все эти карты развития должны быть построены.

**БРОНЗОВАЯ МЕДАЛЬ: 70 ПО+**  
**СЕРЕБРЯНАЯ МЕДАЛЬ: 95 ПО+**  
**ЗОЛОТАЯ МЕДАЛЬ: 115 ПО+**

### СЦЕНАРИЙ 03. ОНИ СРЕДИ НАС

Верховный император нервно вращал глобус. Он был в ужасном настроении.

– Может быть здесь? – спросил он своего Великого визиря.

– Это наш протекторат.

– А здесь? Отвечай быстро!

– Здесь тоже подконтрольное нам правительство.

Верховный император чуть не задохнулся от злости.

– Эта планета слишком мала для меня! Пришло время амбициозных планов. Великий визирь, передай отделу специальных научных исследований, я готов принести надежду и счастье на другие планеты!

#### ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

Возьмите любую карту империи и положите перед собой стороной Б. Поместите в область строительства следующие карты развития: «Неизвестная технология», «Эскадрилья тарелок», «Лунная база» и «Секретная лаборатория». В конце игры все эти карты развития должны быть построены.

**БРОНЗОВАЯ МЕДАЛЬ: 70 ПО+**  
**СЕРЕБРЯНАЯ МЕДАЛЬ: 90 ПО+**  
**ЗОЛОТАЯ МЕДАЛЬ: 105 ПО+**

### СЦЕНАРИЙ 04. НАЗАД В БУДУЩЕЕ

– Великий визирь, я победил всех своих врагов как в империи, так и за её пределами. Я избежал всех ловушек и перехитрил всех величайших лидеров прошлого. Осталось ли в этом мире испытание, достойное меня?

Погружённый в философские мысли Великий визирь тихо сказал:

– Время, Верховный император, время всегда оставляет последнее слово за собой.

Верховный император холодно посмотрел на него.

– Тогда я не позволю существовать времени!

#### ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

Возьмите любую карту империи и положите перед собой стороной Б. Поместите в область строительства следующие карты развития: «Исследовательский центр», «Нейронаука» и «Путешествие во времени». В конце игры все эти карты развития должны быть построены.

**БРОНЗОВАЯ МЕДАЛЬ: 65 ПО+**  
**СЕРЕБРЯНАЯ МЕДАЛЬ: 85 ПО+**  
**ЗОЛОТАЯ МЕДАЛЬ: 105 ПО+**

### СЦЕНАРИЙ 05. КОНЕЦ ВРЕМЁН

Верховный император проводил всё свое время в окружении карт, книг и отчётов. Однажды Великий визирь заметил искорку в его глазах. Тот самый блеск, присущий императору в его молодые годы, на пике сил.

И тогда Верховный император с сожалением сказал: «Дураки, неблагодарные предатели! Они всё испортили! После всего, что я для них сделал... Но это не конец! Я покорил Землю, небо и космос. Но есть ещё целый мир. И он здесь, прямо под моими ногами!»

#### ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

Возьмите любую карту империи и положите перед собой стороной Б. Поместите в область строительства следующие карты развития: «Промышленный комплекс», «Подземный город», «Подводный город» и «Тайное общество». В конце игры все эти карты развития должны быть построены.

**БРОНЗОВАЯ МЕДАЛЬ: 75 ПО+**  
**СЕРЕБРЯНАЯ МЕДАЛЬ: 95 ПО+**  
**ЗОЛОТАЯ МЕДАЛЬ: 120 ПО+**

### СЦЕНАРИЙ 06. ДЕНЬГИ НЕ ПАХНУТ

Верховный император призвал своего Великого визиря: «Я один имею право решать, кто будет жить, а кого ждёт смерть! Тем не менее, мегакорпорации всё ещё кажутся более могущественными, чем я. Я намерен это прекратить. Я построю самый грандиозный памятник моей славе. Я имею в виду, конечно, славу империи. И сделаю так, что мегакорпорации заплатят за всё!»

#### ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

Возьмите любую карту империи и положите перед собой стороной Б. Поместите в область строительства следующие карты развития: «Финансовый центр», «Центр пропаганды» и «Национальный памятник». В конце игры все эти карты развития должны быть построены.

**БРОНЗОВАЯ МЕДАЛЬ: 60 ПО+**  
**СЕРЕБРЯНАЯ МЕДАЛЬ: 85 ПО+**  
**ЗОЛОТАЯ МЕДАЛЬ: 105 ПО+**

