

Настольная игра Уве Розенберга

листо^{пад}

ПРАВИЛА ИГРЫ



ЛИСТОПАД

1–4 игрока	от 10 лет	15 минут/и

Последним тёплым моментом года, перед тем как зима в справедливом порядке окутает землю снегом, становится бабье лето. Тогда природа расцветает в последний раз, и осень купает лес в золотом мерцании. Деревья пылают бесчисленными красками: подобно радуге, зелёный перетекает в оранжевый, а оранжевый в красный... Первые листья начинают падать на землю, и в них начинают шуршать шустрые белки.

Во время прогулки по лесу под нашими ногами оказываются маленькие сокровища природы: ягоды, орехи, грибы и перья. Мы останавливаемся на мгновение, чтобы запечатлеть застенчивых жителей леса, а затем отправляемся домой. Там нас уже ждут горячий чай и хорошая игра.



Если у вас возникнут вопросы по правилам, мы с радостью вам поможем.

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.



Состав игры

2 фрагмента игрового поля,
одна сторона используется в коллективной
игре, другая — в одиночной



6 полей
с изображением
земли (у всех разные
лица и обороты)



75 жетонов листья 3 цветов
в виде пазловых фрагментов с отверстиями



17 зелёных
троек



29 жёлтых
четвёрок



29 красных
пятёрок



**20 жетонов
животных**
в виде пазловых
фрагментов без отверстий



**32 жетона
белок**

4 жетона рюкзаков
с памятками на обороте



**1 жетон ягодного
кустарника,**
который нужно
собрать перед
первой партией



**1 походные
ботинки**
для отображения
первого игрока



80 жетонов сокровищ



30 ягод



24 ореха



18 грибов



8 перьев

Далее приведены правила для нескольких игроков.
Правила одиночной игры описаны на стр. 13.

На одной стороне каждого жетона сокровища находится иллюстрация, а на другой — символ. Решите, какая сторона для вас симпатичнее — никакой смысловой разницы нет. В правилах для удобства везде используются символы

Цель игры

У каждого игрока своё поле с изображением земли. Каждая земля разделена на 6 зон с уникальным набором лесных сокровищ. По ходу игры вы кладёте на свою землю жетоны листвы и таким образом заполняете 6 зон.



Каждая зона поделена
на 12 клеток

После того как вы положите жетон листвы на землю, через отверстие в жетоне вы сможете увидеть либо пустую клетку, либо клетку с сокровищем. Страйтесь класть жетоны листвы на землю таким образом, чтобы они максимально заполняли вашу землю и не оставалось пустых клеток. Также страйтесь, чтобы через отверстия были видны сокровища. Затем вы накроете эти отверстия соответствующими жетонами сокровищ из общего запаса.



Лучше всего класть
жетоны листвы таким
образом, чтобы через
отверстия были видны
сокровища

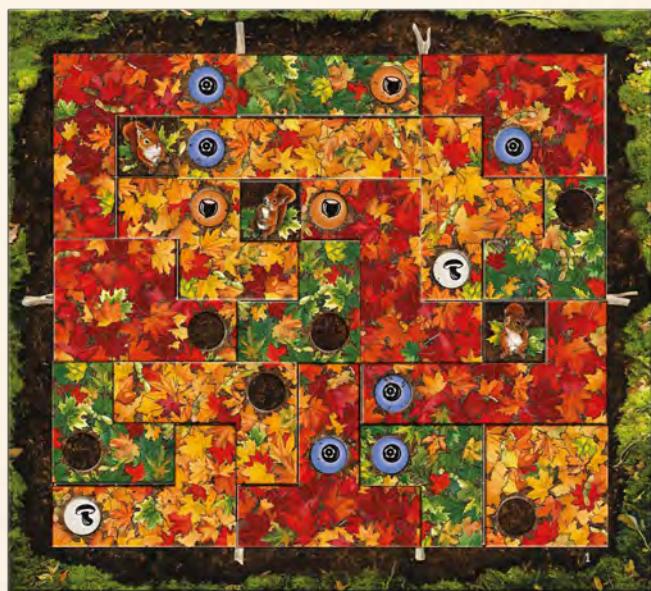


Затем на эти отвер-
стия кладутся
жетоны сокровищ
из общего запаса

Каждый раз, когда вы полностью накрываете 1 из 6 зон, вы собираете сокровища, лежащие на жетонах листвы в этой зоне. При помощи эффектов сокровищ вы сможете быстрее накрыть оставшуюся землю.



Так выглядит 1 зона после
того, как вы положили на неё
несколько жетонов листвы.
Клетки под отверстиями счита-
ются накрытыми



Игрок, который раньше других полностью накроет свою землю жетонами листвы, побеждает. Сокровища используются только для разрешения ничьей, поэтому их лучше не копить, а тратить в процессе игры.

Подготовка к игре

- A.** Перемешайте 6 земель и раздайте 1 землю каждому игроку. Дайте каждому игроку рюкзак — он кладётся около левого нижнего угла земли. Неиспользующиеся земли и рюкзаки уберите в коробку — они вам не понадобятся.
- B.** Переверните оба фрагмента игрового поля стороной для нескольких игроков, после чего сомкните друг с другом и положите в центре стола.
- C.** Положите животных на соответствующие ячейки игрового поля. Положите на жетоны енота, лисы и барсука указанные на них сокровища.
- Г.** Сложите сокровища и белок по отдельности рядом с игровым полем — это **общий запас**.
- Д.** Перемешайте жетоны листвы. Каждый игрок берёт **5 случайных жетонов листвы (2 зелёные тройки, 2 оранжевые четвёрки, 1 красную пятёрку)**, после чего кладёт их в ряд ниже своей земли, рядом с рюкзаком. Порядок расположения слева (начало) направо (конец) следующий: 2 зелёные тройки, 2 оранжевые четвёрки, 1 красная пятёрка. Этот ряд из жетонов листвы называется **тропой игрока**.
- Е.** Разложите в **случайном порядке** дополнительные жетоны листвы вокруг игрового поля. В одном месте оставьте между ними промежуток размером с ладонь. Этот неполный круг называется **общей тропой**.
- Ж.** Поставьте ягодный кустарник в пустой промежуток общей тропы, рядом с ближайшим по часовой стрелке жетоном листвы.
- З.** Оставшиеся жетоны листвы сложите отдельной стопкой в углу стола.
- И.** Каждый игрок получает **1 ягоду, 1 орех и 1 гриб**. Эти жетоны кладутся выше рюкзаков своих владельцев.
- К.** Игру начинает тот, кто последним был в лесу. Положите рядом с ним **походные ботинки**.

Каждая земля разделена на 6 зон с различными сокровищами. У каждой земли есть 2 уникальные стороны. Каждый игрок сам выбирает, на какой будет играть



Константин, Татьяна, Мария и Юрий
собрались сыграть в «Листопад». Они подготовились к партии, как показано на иллюстрации. Юрий ходит первым



И

А



Константин



И

А



Мария

Ход игры

Начиная с первого игрока, каждый совершает **1 ход** в порядке по часовой стрелке. В свой ход вы можете совершить **1 основное действие**. Перед ним и/или после него вы можете совершить **сколько угодно особых действий**.

После того как один из игроков **полностью** накрыл свою землю жетонами листвы, раунд доигрывается до конца — чтобы все сделали одинаковое количество ходов. Затем игра завершается, и участники подсчитывают количество ненакрытых клеток на своих землях — чтобы определить, кто какое место занял. Сокровища понадобятся только для разрешения ничьих.



Как класть жетоны листвы, белок и животных

Жетон листвы:

- можно класть на пустые клетки;
- можно класть на клетки с изображением сокровищ;
- можно переворачивать и поворачивать как угодно;
- можно класть только на свою землю;
- можно класть отверстием на пустую клетку;
- можно класть отверстием на клетку с сокровищем;
- можно класть на стыке нескольких зон;
- можно класть, только когда вы совершаете основное действие;
- нельзя класть на животных;
- нельзя класть на белок;
- нельзя класть на другие жетоны листвы;
- нельзя класть так, чтобы часть жетона выступала за границы земли (находилась не на клетке);
- нельзя передвигать после того, как вы положили его во время основного действия и это действие закончилось.



Жетоны листвы необязательно класть друг рядом с другом.

Все эти правила также применимы к **жетонам белок** (исключение: белок можно класть на землю не только во время основного, но и во время особенного действия).

Жетоны животных можно класть только на жетоны листвы поверх скопления отверстий, которое по форме совпадает с жетоном этого животного. **На этих отверстиях не должно лежать жетонов сокровищ.** На животных также распространяются **ограничения**, применимые к жетонам листвы и белок.



Обычное основное действие

В свой ход вы можете совершить **одно** из двух возможных обычных основных действий. При этом необходимо соблюдать правила размещения жетонов. Вы **не можете** пасовать. Учитывайте, что в некоторых случаях лучше положить жетон белки, чем листвы.

Возьмите со **своей** тропы 1 **любой** жетон листвы и положите на свою землю.

Татьяна взяла со своей тропы третий жетон листвы и положила на свою землю



ИЛИ

Возьмите из общего запаса 1 белку и положите на 1 пустую клетку своей земли. Никогда не кладите белок в свой запас.

Константин взял 1 белку из общего запаса и положил её на пустую клетку своей земли



В любой момент игры (даже в чужой ход) вы можете поочерёдно прикладывать жетоны листвы со **своей** тропы к **своей** земле. Главное, не кладите их на землю и всегда возвращайте на исходные места.

Сокровища

Если вы положили жетон листвы так, что через отверстие видно сокровище, возьмите из общего запаса изображённое сокровище и положите его на это отверстие.

Ничего не происходит, если:

- вы положили жетон листвы так, что через отверстие видна пустая клетка;
- вы положили на сокровище белку.

Татьяна кладёт 1 орех на отверстие в жетоне листвы, через которое виден орех



Константин кладёт жетон листвы так, что через отверстие видна пустая клетка. Ничего не происходит



Зона

Каждая зона состоит из 12 клеток (3×4) и считается завершённой, когда все клетки этой зоны накрыты жетонами листвы и/или белками. **Клетки под отверстиями также считаются накрытыми.** После того как вы завершили 1 зону, немедленно возьмите все сокровища, лежащие на отверстиях в этой зоне, и положите в свой запас.



Если вы посмотрите на игру поверхность, может показаться, что сокровища — это победные очки. При объяснении правил новичкам необходимо уточнить, что это не так.

Константин во время основного действия положил 1 жетон листвы и завершил 1 зону. Он берёт 1 ягоду и 1 орех. Он не может взять гриб, потому что тот лежит в другой зоне



Тропа игрока

Немедленно заполните свою тропу после того, как взяли из неё последний жетон листвы. Пройдите следующие шаги:

1. Возьмите из общей тропы жетон листвы, лежащий рядом с кустарником, и положите на свою тропу **справа** от своего рюкзака.



2. Передвиньте кустарник к следующему **по часовой стрелке** жетону листвы.
3. Возьмите из общей тропы жетон листвы, лежащий рядом с кустарником, и положите на свою тропу **справа** от предыдущего жетона листвы.



4. Повторяйте шаги 2 и 3 до тех пор, пока на вашей тропе не окажется 5 жетонов листвы.

Ни в коем случае **не меняйте порядок** жетонов листвы: ни на своей тропе, ни на общей!



Если на тропе игрока между жетонами листвы образовались пустые места — сместите все жетоны в сторону рюкзака, **сохранив** их порядок.

Вы можете заплатить 1 ягоду, чтобы взять новые жетоны листвы, даже если они у вас на тропе не закончились. Подробнее об этом читайте на стр. 10.

Жетоны животных

Существуют жетоны животных 7 различных форм. В начале игры на трёх из них (еноте, лисе и барсуке) лежит по 1 сокровищу.

В любой момент своего хода вы можете положить 1 жетон животного поверх скопления отверстий, которое по форме совпадает с жетоном животного. **На этих отверстиях не должно лежать жетонов сокровищ.** Не имеет значения, видны через отверстия нарисованные сокровища или нет.

За каждое накрытое животным сокровище, изображённое на земле, берите из общего запаса 1 сокровище **такого же типа** и кладите в свой запас.

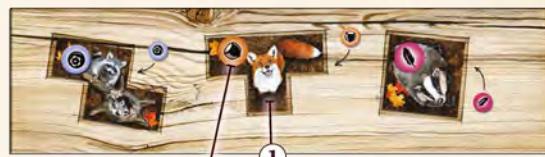
Важно: это должно быть скопление только из отверстий, на которых **не** лежат сокровища.



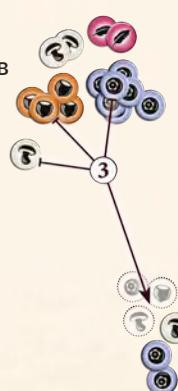
Константин кладёт ежей на скопление из четырёх пустых отверстий, которое образовалось на его земле. Поскольку через отверстия видны 1 орех и 1 гриб, он берёт их из общего запаса и кладёт к себе



Разумеется, вы можете положить животное, которое **меньше**, чем скопление пустых отверстий.



Если вы положите на свою землю один из трёх жетонов животных (енота, лисы, барсука), на который в начале игры положили жетон сокровища, вы **дополнительно** получаете это сокровище.



Общая тропа

Заполните общую тропу случайно взятыми жетонами листвы, как только на ней окажется **6 или менее** жетонов. Для этого возмите отложенные в сторону жетоны и добавьте их в конец общей тропы (где нет кустарника) до тех пор, пока не получится неполный круг, как при подготовке к игре.

Если жетонов листвы не хватает, чтобы заполнить общую тропу, добавьте их столько, сколько возможно. Если жетонов листвы недостаточно, чтобы заполнить тропу игрока, добавьте их столько, сколько возможно. В редкой ситуации, когда нет жетонов листвы ни на общей тропе, ни на вашей, необходимо либо класть на свою землю белок, либо использовать грибы, чтобы класть на свою землю жетоны листвы соперников (см. стр. 11).

Сокровища

Если вы положите 1 сокровище из **вашего** запаса в общий запас, вы сможете совершить его действие. У каждого сокровища своё действие. Ягоды и орехи позволяют совершать **особенные** действия. Грибы и перья дают вам **альтернативные основные действия**.

Вы можете совершить сколько угодно особенных действий до и после вашего основного действия.

ВМЕСТО обычного основного действия вы можете совершить 1 альтернативное основное действие. Вы **не можете** совершить в свой ход более 1 основного действия. Это значит, что в один ход вы можете использовать **максимум 1 гриб или 1 перо**.

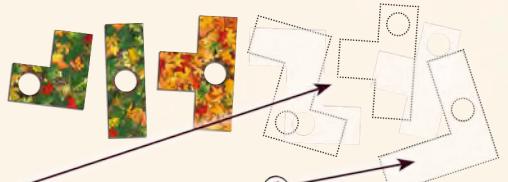
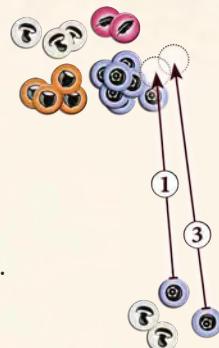


Ягода

Можете положить 1 ягоду в общий запас и совершить **особенное** действие.

Заполните свою тропу, чтобы там стало 5 жетонов листвы. Чтобы это сделать, выполните шаги с 2 по 4, описанные в главе «Тропа игрока» (стр. 8).

Если к тому моменту, как вы решите положить ягоду в общий запас и совершить её особенное действие, на вашей тропе уже 5 жетонов листвы, вы можете совершить действие ягоды и взять шестой жетон листвы. Для этого выполните шаг 3, описанный в главе «Тропа игрока». На тропе игрока **не может** быть больше 6 жетонов листвы.



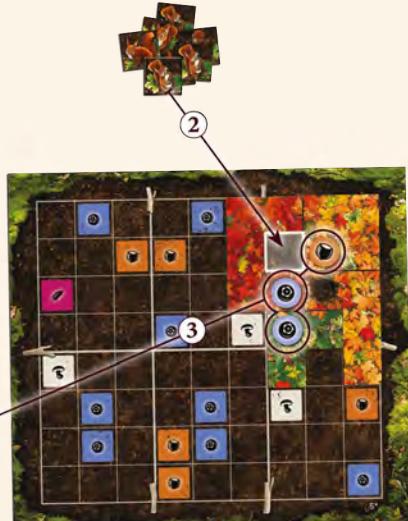
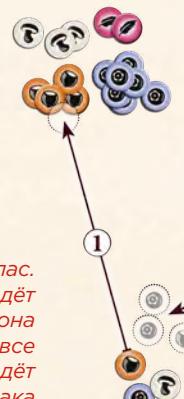
На тропе Марии 3 жетона листвы. Она кладёт 1 ягоду из своего запаса в общий запас, чтобы заполнить свою тропу жетонами листвы с общей тропы. Мария хочет взять ещё один жетон листвы с общей тропы, чтобы всего на её тропе было 6 жетонов, — для этого она тратит ещё 1 ягоду



Орех

Можете положить 1 орех в общий запас и совершить особенное действие.

Возьмите из общего запаса 1 белку и положите на 1 пустую клетку своей земли. Если таким образом вы завершите 1 зону, немедленно возьмите с этой зоны все сокровища и добавьте в свой запас.



Татьяна кладёт 1 орех в общий запас. Она берёт из него 1 белку и кладёт на свою землю. Таким образом она завершает зону, берёт с неё все сокровища (2 ягоды, 1 орех) и кладёт выше своего рюкзака





Гриб

Можете положить 1 орех в общий запас и совершить **альтернативное основное действие**.

Возьмите по 1 жетону листвы у 2 соперников и положите их в любом порядке на свою землю. Можно брать только те жетоны, которые лежат ближе всего к рюкзакам. Только в том случае, если на вашей земле нет места под них обоих, можете взять один жетон листвы вместо двух (сами выберите, у кого из соперников).

При игре **вдвоём** вы берёте жетон листвы, лежащий ближе всего к рюкзаку соперника, а также жетон листвы с общей тропы, лежащий ближе всего к кустарнику.

Если вы взяли у игрока последний жетон листвы, то этот игрок немедленно выполняет шаги с 1 по 4, описанные в главе «Тропа игрока». Если такая ситуация одновременно возникла у обоих игроков, они заполняют свои тропы по очереди в порядке хода.

Константин кладёт 1 гриб в общий запас и совершает альтернативное основное действие. Он берёт у Юрия и Татьяны по 1 жетону листвы, которые лежат рядом с их рюкзаками, и кладёт их на свою землю. Поскольку у Юрия больше не осталось жетонов листвы, он немедленно заполняет свою тропу



Перо

Можете положить 1 перо в общий запас и совершить **альтернативное основное действие**.

В любом порядке положите **2 любых жетона листвы** со своей тропы на свою землю. Чтобы совершить это действие, на вашей тропе должно быть хотя бы 2 жетона листвы.

Юрий кладёт 1 перо в общий запас и совершает альтернативное основное действие. Он берёт со своей тропы второй и четвёртый жетоны листвы и кладёт их на свою землю

Количество сокровищ в вашем запасе не ограничено.

Мы рекомендуем **не копить** сокровища. Побеждает, как правило, тот игрок, кто сразу использует сокровища, чтобы быстрее и лучше накрывать листвой свою землю.



Обмен сокровищами

Вы можете менять сокровища из своего запаса на сокровища из общего запаса. У каждого сокровища есть ценность. Перья самые ценные, затем по убыванию идут грибы, затем орехи, затем ягоды. В любой момент своего хода вы можете менять сокровища:

- 1 сокровище на другое 1 сокровище меньшей ценности;
- 2 одинаковых сокровища на 1 сокровище следующей по возрастанию ценности.



*Мария меняет 1 перо на 1 гриб и тратит его, чтобы совершить соответствующее **альтернативное основное действие**. Положив жетоны листвы, взятые у соперников, она завершает 1 зону и берёт сокровища (3 ягоды). Мария решает поменять 2 ягоды на 1 орех, чтобы при помощи особенного действия положить ещё и белку. Таким образом она завершает ещё 1 зону. За это она также берёт сокровища (1 орех, 1 гриб) и кладёт их выше своего рюкзака*

Конец игры

Игра заканчивается, когда один игрок **полностью** накрывает свою землю жетонами листвы и/или белками. После этого раунд доигрывается до тех пор, пока снова не настанет очередь ходить первому игроку. Затем все игроки меняют свои сокровища на орехи согласно правилу обмена и используют их, чтобы положить белок на пустые клетки своих земель. Если таким образом вы завершили зону, возьмите с неё полагающиеся сокровища, которые вы опять можете поменять на орехи, — и так далее. Количество белок **неограниченно**, поэтому если у вас закончились жетоны, найдите им какую-нибудь замену (например, пуговицы).

Игрок, который полностью накрыл свою землю жетонами листвы и/или белками, объявляется **победителем**. Если таких игроков **несколько**, они сравнивают количество орехов в своих запасах. В случае ничьей победителем становится тот из претендентов, у кого в конце игры осталось больше орехов. Если и тут ничья, то в споре побеждает претендент с 1 ягодой. Если ничья сохраняется, то претенденты делят победу.

Все остальные участники партии подсчитывают свои ненакрытые клетки земли, чтобы определить, кто какое место занял.

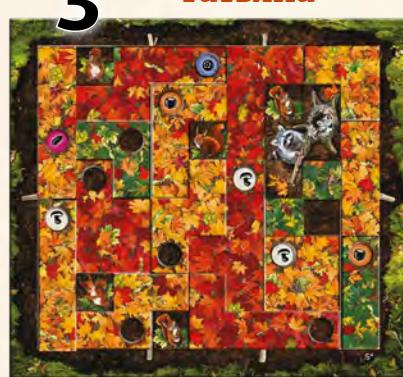
Мария

1



Татьяна

3



Константин

2



Юрий

4



Константин кладёт 1 жетон листвы и **полностью** накрывает свою землю. Это сигнал к окончанию партии. Раунд заканчивается, и Татьяна кладёт в общий запас 1 перо, чтобы накрыть максимум земли. Затем все игроки меняют свои сокровища на орехи. У Марии 2 ореха и 1 ягода. При помощи двух орехов она получает двух белок и с их помощью полностью накрывает свою землю. Она получает сокровища: 1 ягоду, 3 ореха и 1 перо. После того как Юрий и Татьяна использовали свои орехи, у Юрия осталось три пустые клетки, а у Татьяны одна. Мария меняет 1 перо и 2 ягоды на 2 ореха. Чтобы определить победителя, потребуется сравнить орехи у Марии и Константина: у Марии их 5, а у Константина 2. Побеждает Мария

Пример хода

Ход Татьяны. На её тропе 2 жетона листвы, а выше рюкзака — 2 ягоды и 1 перо. Она кладёт 1 ягоду в общий запас, чтобы заполнить свою тропу до 5 жетонов листвы. Затем Татьяна кладёт вторую ягоду в общий запас, чтобы взять шестой жетон листвы. Она кладёт в общий запас 1 перо, чтобы совершить соответствующее альтернативное основное действие: кладёт третий и пятые жетоны листвы на свою землю. Таким образом, Татьяна полностью накрывает зону, за что получает 1 орех и 1 гриб. Она кладёт этот орех в общий запас, чтобы положить на свою землю 1 белку из общего запаса. Так Татьяна полностью накрывает ещё одну зону, с которой берёт 1 ягоду, 1 орех и 1 гриб. Она кладёт 1 ягоду в общий запас, чтобы пополнить свою тропу до 5 жетонов листвы



Правила одиночной игры

Одиночная игра немного отличается от коллективной игры. Каждая партия занимает примерно 15 минут.

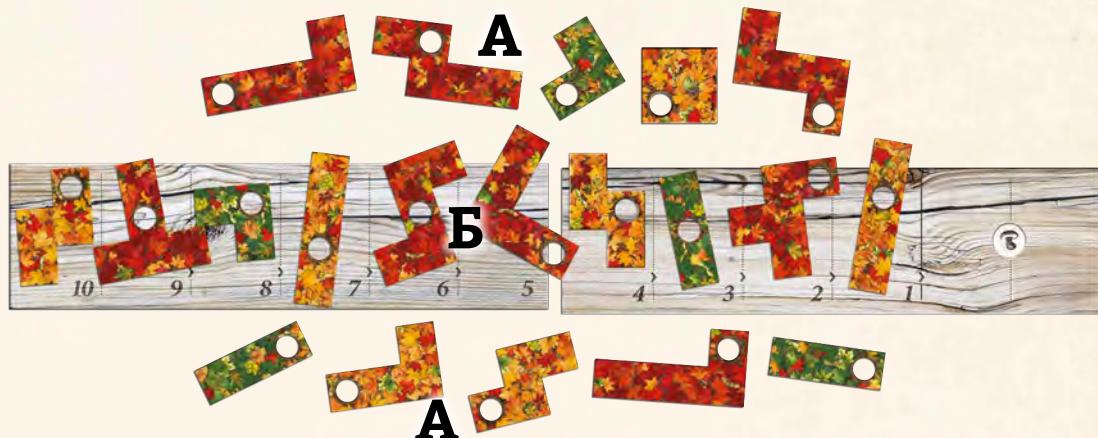
Для усложнения вы можете поставить условие — последовательно сыграть 3 партии подряд.

Подготовка к одиночной игре

Перемешайте 6 земель и случайным образом возьмите себе одну из них. Возьмите себе рюкзак. Неиспользуемые земли и рюкзаки уберите в коробку — они вам не понадобятся.

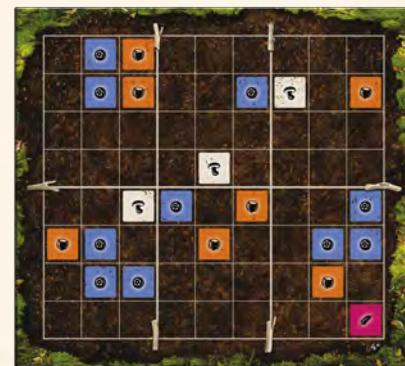
Переверните оба фрагмента игрового поля стороной для одиночной игры, после чего сомкните друг с другом и положите в центре стола.

Случайным образом разделите жетоны листвы на 3 стопки по 25 жетонов в каждой. В каждой партии у вас будет **25 пазловых жетонов**. Это значит, что будут использоваться все жетоны листвы и конечный результат будет в меньшей степени зависеть от удачного набора жетонов листвы.



Возьмите 1 стопку и распределите жетоны листвы следующим образом:

- Положите 5 случайных жетонов листвы **выше поля** и 5 случайных жетонов листвы **ниже поля**.
- На каждое деление поля (с числом) положите 1 случайный жетон листвы.
- Положите перед собой 5 **оставшихся** жетонов листвы. Это ваша тропа.



В одиночной игре **нет** общей тропы. Две оставшиеся стопки листвы отложите в сторону, они вам понадобятся в следующих партиях. Отсортируйте жетоны животных и положите рядом с полем. Положите на жетоны енота, лисы и барсука указанные на них сокровища.

Положите сокровища и белок по отдельности рядом с игровым полем — это **общий запас**. Положите выше своего рюкзака **1 ягоду**, **1 орех** и **1 гриб**.

Ход одиночной игры

Одиночная игра длится ровно 10 ходов.

Ниже приведены отличия одиночной игры от коллективной.

В начале каждого хода переместите 1 жетон листвы с ячейки, значение на которой совпадает с номером хода, на крайнюю правую свободную ячейку. Это поможет вам считать свои ходы.



Справа уже есть
2 жетона листвы.
На третьем ходу пере-
местите жетон листвы
с ячейки 3 на ячейку 1

Вы совершаете один ход за другим. Правила размещения листвы аналогичны правилам коллективной игры. Отличия появляются только в случаях, когда вы используете ягоды и грибы.

Верхняя и нижняя тропы

Заполните свою тропу сразу после того, как взяли из неё последний жетон листвы.

Для этого выполните следующие шаги:

1. Выберите либо верхнюю, либо нижнюю тропу.
2. Выберите левый или правый конец этой тропы.
3. Возьмите с этого конца крайний жетон листвы.
4. Повторяйте шаг 3 до тех пор, пока на вашей тропе не окажется 5 жетонов листвы.

Если жетонов листвы на выбранной тропе меньше, чем вам позволено взять, возьмите столько, сколько там есть. Вы можете потратить 1 ягоду, чтобы взять недостающий жетон листвы с другой тропы.

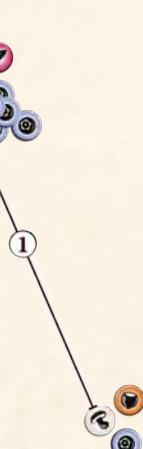


Гриб



Можете положить 1 гриб в общий запас и совершить **альтернативное** основное действие.

Возьмите 2 жетона листвы с **грибных ячеек** и положите их в любом порядке на свою землю. Только в том случае, если на вашей земле нет места под оба жетона, вы можете взять только один из них. Если на грибных ячейках лежит всего 1 жетон листвы, вы можете взять только его. Затем по очереди сметите до упора вправо жетоны листвы, лежащие на ячейках, значения которых **меньше** номера текущего хода.





Ягода

Можете положить 1 ягоду в общий запас и совершить **особенное** действие.

Заполните свою тропу до 5 жетонов листвы. Чтобы это сделать, выполните шаги с 1 по 4, описанные слева. Вы **обязаны** брать с верхней или нижней тропы все жетоны, чтобы ваша тропа заполнилась до **5 жетонов**. Если на тропе, которую вы выбрали, недостаточно жетонов листвы, чтобы полностью заполнить свою тропу, вы берёте столько, сколько можно, и особенное действие ягоды заканчивается.

Если к тому моменту, как вы решите положить ягоду в общий запас и совершить её особенное действие, у вас уже 5 жетонов листвы, вы можете совершить действие ягоды и взять шестой жетон листвы. Для этого вы можете выбрать любой конец любой из троп.

На тропе игрока **не может** быть больше 6 жетонов листвы.

Подсчёт очков

После 10 ходов игра заканчивается. Продолжайте накрывать свою землю, меняя сокровища на орехи, а орехи на белок.

Если вы не смогли накрыть все ячейки земли, вы проиграли. Каждая ненакрытая ячейка даёт вам минус 1 очко.

Если вы смогли накрыть все ячейки земли, вы победили. Вы получаете очки за сокровища в вашем запасе. Каждая ягода приносит 1 очко, орех — 2 очка, гриб — 3 очка, перо — 4 очка. Даже нулевой счёт можно считать успехом.

Следующую партию сыграйте с отложенными жетонами листвы.

Подсчёт очков за 3 партии

Итоговый результат трёх игр — это сумма очков за 2 ваши лучшие партии. Если вы победили только в 1 партии, ваш итоговый результат — это сумма очков за 2 ваши худшие партии. Если вы проиграли две первые партии, третью можете не играть.

Создатели игры

Автор игры: Уве Розенберг

Иллюстратор: Андреа Бекхоф

Графика: Мартин Кляйнке

Реализация: Юлиан Штайндорфер

Особая благодарность Клаусу Оттмайеру, Рольфу Ройпаху, Роману Рыбижке.



© 2018
Edition Spielwiese
Kopernikusstr. 24
D-10245 Berlin
www.edition-spielwiese.de

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор и переводчик: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Редактор: Евгения Некрасова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов
и иллюстраций игры без разрешения правообла-
дателя запрещены.



Играть интересно

© 2018 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.

hobbyworld.ru

