

СЛАНЬ И ДАЛЁКИЙ СВЕТ



Правила

Компоненты



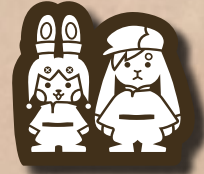
1 игровое поле



1 дневник Эйлы



2 боевых кубика



1 маркер Эйлы



1 подставка для карт



11 тайлов шахты



32 карты предметов



14 карт усиления



7 карт привычек



22 карты событий
высокой сложности



6 колод карт
основных событий



17 брошюр
с комиксами



18 фишек
еды



18 фишек
монет



18 фишек
знаний



18 фишек
энергии



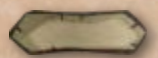
16 фишек
страха



8 фишек
волшебных
камней



12 жетонов
сердечек



12 жетонов
конца
событий



Прочти перед началом игры

Для большего погружения:

1. НЕ разворачивай, НЕ читай и НЕ перемешивай карты или колоды, пока это не потребуется.
2. НЕ читай правила следующих глав, пока не пройдёшь предыдущие.
3. НЕ рассказывай о сюжете, если даёшь игру друзьям.

Колоды карт

Игра поделена на 6 глав (от 0 до 5), и каждой главе соответствует колода карт основных событий. Кроме них, в игре есть колоды карт предметов, привычек, усиления и событий высокой сложности.

Для прохождения глав 0 и 1 тебе понадобятся только карты предметов и привычек. Карты усиления пригодятся в последующих главах.

Карты событий высокой сложности понадобятся для игры на высоком уровне сложности. О нём можно прочитать на странице 25. Мы не рекомендуем играть на высокой сложности при первом прохождении.

Карты привычек и карты событий высокой сложности похожи на обычные карты событий.

П01

Карты привычек отмечены буквой П, а справа на них есть значок ⌚.

216

На картах событий высокой сложности над номером есть значок ⚙.

В главах 0 и 1 ты познакомишься с основными правилами игры. В следующих главах появятся дополнительные правила.

Если в разделе с описанием главы ты видишь надпись:

Дополнительное правило:

— это значит, что новые правила действуют в текущей и последующих главах.



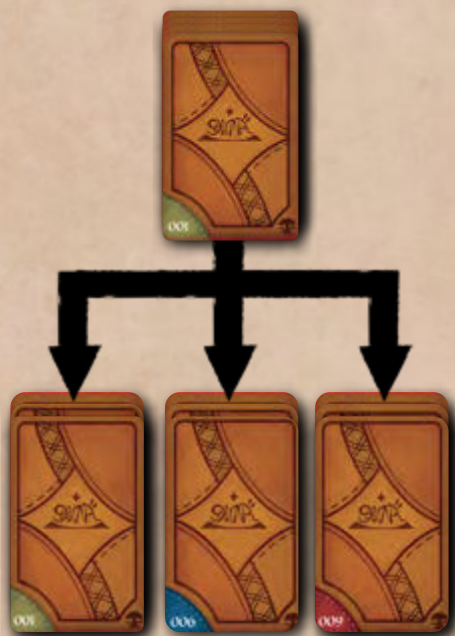
Подготовка к игре





Основная подготовка одинакова для всех глав:

1. Возьми колоду карт событий главы, которую собираешься пройти.
2. Расположи карты по возрастанию номеров (карта с самым маленьким номером должна лежать на верху колоды), не глядя на их лицо. У тебя не должно быть повторяющихся номеров. Для главы 0 тебе понадобятся карты 001–011.
3. Раздели карты на колоды по цветам.




4. Поставь подставку для карт на соответствующее место на поле. Положи в неё все зелёные карты событий. Это будет колода настоящего. В главе 0 в колоде настоящего будут карты 001–005. **А**
5. Начиная с главы 1 ты будешь получать карты привычек, предметов и усиления. Полученные карты будут использоваться в следующих главах. Отмечай наличие таких карт в дневнике, чтобы не забыть взять их при подготовке к следующим главам. Положи их под низ зелёной колоды на подставке в любом порядке.
6. Возьми из коробки колоду карт привычек и положи лицом вниз на соответствующее место. **Б**
7. Положи красную колоду событий лицом вниз на соответствующее место. В главе 0 это карты 009–011. **В**

8. Положи карту цели в центр игрового поля. Эти карты двусторонние: одна сторона для обычного, а другая — для высокого уровня сложности (пометка «СЛОЖНО»). Для первого прохождения выбери сторону без пометки. Положи жетоны сердечек на ячейки с сердечками. Сердечки — это твои очки здоровья (ОЗ). **Г**
9. Положи синие карты событий лицом вниз на соответствующее место. В главе 0 это карты 006–008. **Д**
10. Возьми из коробки колоду карт предметов и положи лицом вниз на соответствующее место. **Е**
11. Прочитай пролог и возьми начальные ресурсы, как указано в комиксе. Глава 0 — единственная глава без пролога. **Ж**

А теперь пора отправляться в приключение!



Ход игры

1. Каждая глава длится 7 дней. Твоя задача — достигнуть цели главы до конца 7-го дня.
2. Цель главы описана в конце пролога. В главе 0 цель — отложить 2  за 7 дней.
3. Каждый день состоит из фазы дня и фазы ночи.
4. Игра заканчивается, когда ты побеждаешь или проигрываешь в главе. Ты побеждаешь, если цель главы достигнута. Ты проигрываешь, если у тебя заканчиваются ОЗ или ты не достигаешь цели главы к концу фазы ночи 7-го дня.
5. В игре тебе встретится множество карт событий. Их структура рассмотрена на иллюстрации справа.



Ход игры: фаза дня

Шаг 1: раскрой карту

Раскрой карту события из колоды настоящего. Положи её в Настоящее и перейди к следующему шагу.

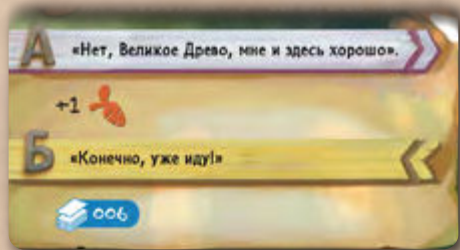
Если колода настоящего закончилась, заканчивается и фаза дня. Начинается фаза ночи.





Шаг 2: выбери вариант

Изучи варианты и их эффекты. Сделай выбор. На странице 9 подробно описаны значения символов на картах.



Например, в событии 001 ты можешь выбрать вариант А, чтобы получить еду, или вариант Б, чтобы продвинуться по сюжету.

У некоторых вариантов есть условия. Например, этот вариант можно выбрать, только если у тебя есть карта предмета «Инструменты».



Золотое правило:

Всегда разыгрывай эффекты слева направо и сверху вниз.

Шаг 3: переложи карту события

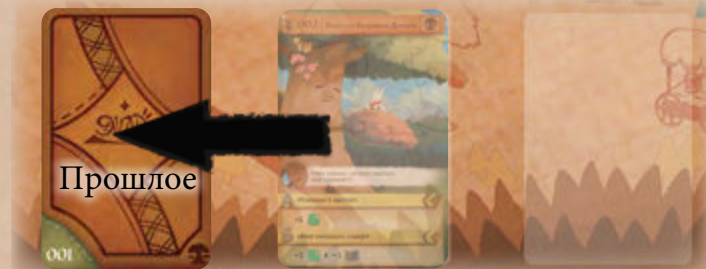
Разыграв эффект выбранного варианта, положи карту туда, куда указывает стрелка:



- эта карта уходит в Будущее лицом вниз.



- эта карта уходит в Прошлое лицом вниз.



- эта карта возвращается в исходную колоду.



Ресурсы

В игре есть 6 ресурсов, которые делятся на 2 типа: материальные и нематериальные. Ты можешь иметь не более 8 единиц ресурсов каждого типа.

Материальные ресурсы: **Нематериальные ресурсы:**



Еда



Знание



Монета



Энергия

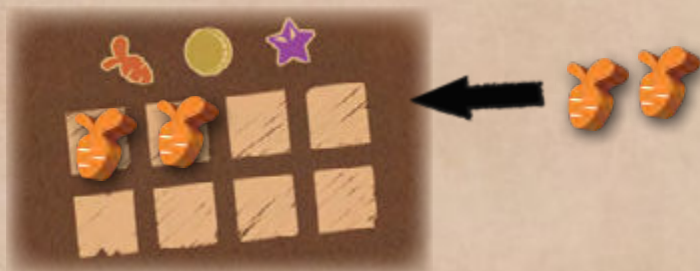


Волшебный камень



Страх

Всякий раз, получая ресурс, клади его в ячейку соответствующего хранилища: материальные ресурсы — в хранилище слева, нематериальные — в хранилище справа.



В любой момент игры ты можешь сбросить любой ресурс, кроме . можно сбросить только с помощью эффектов карт.

Ты получаешь ресурсы, разыгрывая эффекты с «+».



Ты можешь взять меньше ресурсов, чем указано. Исключение: . Ты всегда получаешь столько , сколько указано. Если ты получаешь , а в хранилище не хватает места, тебе придётся сбросить другие ресурсы, чтобы поместился полученный . Если ты наберёшь максимум (8) , то каждый раз, когда ты получаешь , вместо этого ты теряешь по 1 ОЗ за каждый полученный .

Ты теряешь ресурсы, разыгрывая эффекты «-».



Нельзя выбирать вариант, где есть эффект с «-», если у тебя недостаточно ресурсов, которые нужно сбросить. Единственное исключение — .

Например, ты можешь выбрать вариант «-2 », даже если у тебя всего 1 .

Обмен ресурсов



В любой момент игры ты можешь свободно обменять эти ресурсы, соблюдая 2 правила:

1. Можно обменивать только те ресурсы, которые уже лежат в хранилище.



2. Нельзя обменивать ресурсы во время розыгрыша эффекта. Например, ты получаешь 4 и хочешь тут же обменять их на 2 . Ты можешь сделать это только после того, как получишь все 4 и положишь их в хранилище. Нельзя получить 2 и обменять их на 1 , а затем получить ещё 2 и снова их обменять. Кроме того, необходимы две свободные ячейки для .

Значение символов



Получи сколько угодно фишек ресурса. X может быть равен 0.



Сбрось сколько угодно фишек ресурса. X может быть равен 0.



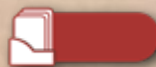
Символ обмена. Заплати цену, указанную слева, и получи награду, указанную справа.



Фаза ночи.



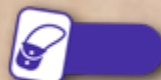
Найди в синей колоде событий карту с указанным номером и положи её в Будущее.




Найди в красной колоде событий карту с указанным номером и положи её на верх колоды настоящего. Эту карту нужно раскрыть следующей.




Найди в колоде привычек карту с указанным номером и положи на верх колоды настоящего. Эту карту нужно раскрыть следующей.



Возьми указанный предмет из колоды предметов. Если у тебя уже есть такой предмет, игнорируй этот эффект.  означает, что ты можешь приобрести **один** из этих предметов на свой выбор (выбирая, не раскрывая карты предметов).



Сбрось карту указанного предмета. Положи её обратно в колоду предметов.  означает, что тебе нужно сбросить **один** из этих предметов на свой выбор.



Сбрось два из указанных предметов на свой выбор. Положи их обратно в колоду предметов.



Получи 1 ОЗ. Нельзя получать ОЗ сверх максимума ОЗ в текущей главе.



Ты теряешь 1 ОЗ. Если ты потеряешь все ОЗ, ты проиграешь в главе.



Внимание! Это не финальная версия правил!

фаза ночи

После окончания фазы дня начинается фаза ночи.

1. Можно отложить указанные ресурсы из хранилища на карту цели. В главах 0 и 1 во время фазы ночи можно отложить максимум 2 ресурса.
3. Перемешай все карты в Будущем лицом вниз и положи их в подставку — теперь это колода настоящего. Фаза ночи окончена, начинается новый день!



2. Переложи 1  из хранилища на самое маленькое число на счётчике времени. Если у тебя нет , ты теряешь 1 ОЗ (переложи жетон сердечка на счётчик времени).





Конец главы

Глава заканчивается, когда ты побеждаешь или проигрываешь.

Ты немедленно побеждаешь, если:

- цель главы достигнута.

В этом случае:

- прочти концовку главы;
- отметь прогресс в дневнике;
- перейди к следующей главе.



Ты проигрываешь, если:

- у тебя заканчиваются ОЗ;
- занята 7-я ячейка на счётчике времени.

Тогда тебе нужно начать главу заново:

- верни в колоды все карты привычек, предметов и усиления, полученные в этой главе;
- разложи все карты событий так, как было в начале главы.

Чтобы начать следующую главу, нужно победить в текущей. Попробуй ещё раз!

Как отмечать прогресс:

- Полученные карты привычек, предметов и усиления сохраняются до последующих глав. Отметь в дневнике карандашом полученные карты. Используй одну страницу дневника для одного прохождения.
- Если ты хочешь прервать игру, сложи полученные карты в коробку. Когда ты вернёшься к игре, записи в дневнике помогут тебе вспомнить, какие карты нужно взять для продолжения.



Не переворачивай страницу, пока не начнёшь главу 2!

Постой, храбрый зайчонок!

В каждой главе игры добавляется новая механика – но само описание этой механики может стать спойлером для вас.

При прохождении игры не рекомендуется читать правила последующих глав, и на предзаказе мы предупреждаем вас об этом.



Глава 2: Фабрика

Дополнительные правила

Дополнительное правило 1: дополнительная подготовка

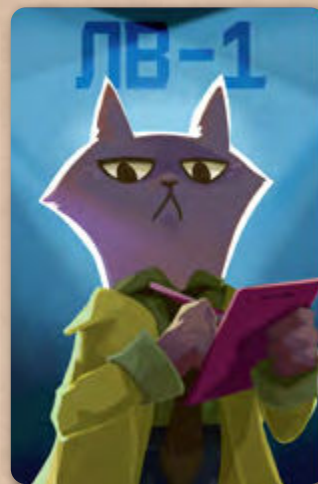
Начиная с этой главы оставляй рядом с игровым полем 2 области для карт. Слева — область для карт предметов и усиления. Клади туда все полученные карты этих типов. Справа — область уникальных компонентов главы.

В ходе игры ты будешь получать карты предметов и усилений. Эти карты сохраняются после конца главы, поэтому после получения сразу отмечай их карандашом в дневнике Эйлы.

Пример подготовки см. на следующей странице.

Дополнительное правило 2: уникальные компоненты главы

Теперь в каждой главе будет как минимум 1 уникальный компонент. Перед началом главы прочти правила, чтобы узнать, как правильно раскладывать и использовать эти компоненты.





Уникальный компонент — карты с вопросами

Дополнительная подготовка

1. Раздели колоду карт с вопросами на колоды ЛВ и СВ.
2. Положи их лицом вниз в область компонентов главы.

Изменения в ходе игры

- В главе 2 по эффектам некоторых событий тебе потребуется взять карту ЛВ или СВ. В этом случае перемешай соответствующую колоду, раскрой карту и прочти вопрос.

- На рисунках на картах событий этой главы ты найдёшь подсказки к ответам на вопросы. Обращай внимание на детали!
- Не обязательно отвечать на вопрос сразу. Ты можешь на время отложить карту с вопросом и продолжить игру. Просматривать карты из Прошлого нельзя.
- Когда ты дашь ответ на вопрос, проверь его на странице 15 правил. Если ответ верный, ты получаешь награду, указанную в низу карты с вопросом.
- после проверки сбрось карту. Награда на ней больше не доступна.

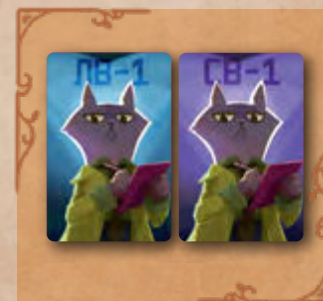


Область карт предметов и усиления



Клади в эту область все полученные карты предметов и усиления.


Область компонентов главы









Клади в эту область уникальные компоненты главы.




Другие дополнительные правила






Дополнительное правило 3: карты врагов и бой

 — это символ боевой силы Эйлы.

Начиная с этой главы тебе могут попадаться карты врагов. При встрече с ними брось боевой кубик Эйлы (красный). Результат броска — значение  в текущем бою.


После броска ты можешь потратить любое количество , чтобы увеличить . 1  увеличивает  на 2. Так ты можешь набрать более 6 .

Если значение  больше значения боевой силы врага или равно ему, ты побеждаешь (играешь эффект варианта победы). Если значение ниже — ты проигрываешь (играешь эффект варианта проигрыша). Ты можешь отменить , если при броске выпал значок щита .



 = 1   = 2  + предотврати 1 

У некоторых врагов есть слабости. Если ты выполняешь условие, указанное на карте, боевая сила врага уменьшается.

Дополнительное правило 4: карты усиления

Положи колоду карт усиления лицом вниз под колоду предметов. Когда ты разыгрываешь эффект со значком , бери нужные карты усиления по номеру и выкладывай в соответствующую область. перенесла это на страницу выше, чтобы тут хоть чуть места освободить. Надеюсь, этого хватит, чтобы весь текст уместился в одну колонку.

Усиления можно использовать только в момент, указанный на карте. Например, «Огненный шар» можно использовать только в бою.

Некоторые карты позволяют тратить ресурсы. Например, если у тебя есть «Огненный шар», в бою ты можешь потратить 1 , чтобы получить 10 . Помимо этого, на картах событий могут быть варианты, доступные, только если у тебя есть указанная карта



Художественный текст

Боевая сила врага


Вариант победы

Вариант проигрыша


Если у тебя нет 

2

Пониженное значение боевой силы при выполнении условия.

усиления (как с предметами). Например, вариант  доступен, только если у тебя есть карта У02.



Магию можно использовать несколько раз в одном бою, если у тебя достаточно .

Если ты не до конца понимаешь, как работает эффект карты усиления или предмета, смотри более подробное описание на странице 24.

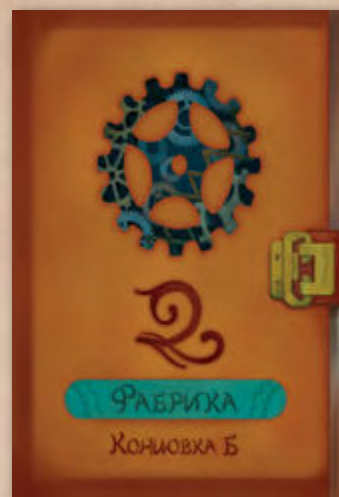


Дополнительное правило 5: разные концовки

В главах 2–5 есть несколько вариантов концовки. Карта цели всегда показывает цель по умолчанию. Если ты достигнешь цели, указанной на карте, прочитай концовку А.


Другие концовки спрятаны в сюжетных ветках. Их можно получить, совершая определённые выборы на картах событий. Если ты достигнешь другой концовки, на карте события будет написано, что тебе нужно прочитать концовку Б или В.

Как альтернативная концовка повлияет на твоё приключение? Пройди и узнай!



Ответы на ЛВ и СВ

ЛВ-1: в ЛВ-2: 6 ЛВ-3: г ЛВ-4: 6 ЛВ-5: в
СВ-1: в СВ-2: а СВ-3: г СВ-4: г СВ-5: а



Можешь приступить к главе 2!
Не забудь отметить свой прогресс
по окончании главы!

Не переворачивай страницу, пока не начнёшь главу 3!

Глава 3: Шахта

Уникальные компоненты — тайлы шахты и карты событий в шахте

Дополнительная подготовка

Возьми из коробки 11 тайлов шахты. Составь карту шахты в области компонентов главы (справа от игрового поля) следующим образом:

1. Положи тайл Ш1 лицом вверх в левый нижний угол. **А**.
2. Перемешай 2 тайла Ш2 и положи их лицом вниз на места **Б**.
3. Перемешай 2 тайла Ш3 и положи их лицом вниз на места **В**.
4. Случайным образом выбери 1 тайл ШЦ и положи его лицом вниз на место **Г**. Оставшиеся тайлы ШЦ не будут использоваться в этой игре — убери их в коробку.
5. Перемешай 3 тайла Ш4 и положи их лицом вниз на места **Д**.
6. Положи колоду карт событий в шахте (карты 340–352) рядом с картой шахты лицом вниз. **Е**
7. На каждом тайле 4 клетки. Поставь маркер Эйлы в левую нижнюю клетку тайла Ш1. **Ж**

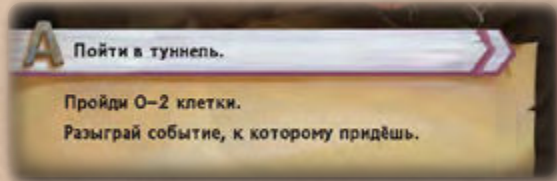
Область компонентов главы





Изменения в ходе игры

1. Маркер Эйлы показывает твоё текущее местонахождение. Передвигаться и исследовать шахту можно с помощью карт событий, например:



2. Передвинь маркер на карте на указанное количество клеток. По диагонали двигаться нельзя.



3. На твоё продвижение влияют эти элементы на карте:



А Обрыв: Потрать 1 или 1 , чтобы передвинуться через обрыв. Если у тебя есть верёвка , ничего не трать.

Б Скрытый проход: Если у тебя нет , ты не можешь здесь пройти.

В Стена: Сквозь неё нельзя пройти.

Г Темнота: Получи , когдаходишь в эту клетку. Прохождение через эту клетку без остановки также считается входом.

4. Если ты собираешься зайти на тайл, лежащий лицом вниз, переверни его и перейди на клетку, соседнюю с твоей.



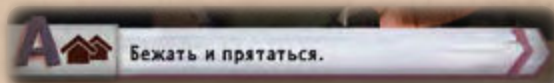
5. В редких случаях, перевернув тайл, ты столкнёшься со стеной. В этом случае останься на своей клетке. Это не считается передвижением, поэтому ты можешь продолжать двигаться.



6. Карты с номерами 340–352 — это события в шахте. Если ты заканчиваешь передвижение на клетке с номером, найди в колоде событий в шахте карту с этим номером и положи в Настоящее. Если ты находишься на клетке без номера, события не разыгрываются.



7. Если ты видишь вариант с условием, как в примере ниже, ты можешь его выбрать, только если ты находишься на клетке, где есть значок убежища: .



8. Если в эффекте варианта есть , закрой номер на клетке жетоном конца события: . Ты больше не можешь разыгрывать событие в шахте в этой клетке. На значок убежища это не влияет.



Дополнительные правила

Дополнительное правило 6: зелёный кубик

Начиная с определённого момента в главе 3 ты сможешь бросать зелёный кубик в бою.

зелёного кубика добавится к твоей боевой силе. Если ты выбросишь или , ты сможешь предотвратить 1 . Таким образом, ты сможешь предотвратить 2 с помощью 2 кубиков.

Твои карты предметов и усиления влияют только на кубик Эйлы и Эйлы.



Дополнительное правило 7: «Если у тебя есть»

Начиная с главы 3 эффекты некоторых событий будут зависеть от наличия определённого предмета (как в примере справа).

В таких событиях нужно выполнять эффекты по очереди, проверяя, есть ли у тебя нужный предмет. У тебя могут быть, один или даже ни одного. Если у тебя нет ни одного из нужных предметов, ты не разыгрываешь эффект этого события. Положи его в Прошлое и продолжай игру.



Можешь приступить к главе 3!
Не забудь отметить свой прогресс
по окончании главы!

Не переворачивай страницу, пока не начнёшь главу 4!

Глава 4: Дворец

Уникальные компоненты — карты работ и возможностей

Дополнительная подготовка

- Возьми карты заказов (P01–309) и карты возможностей (B01–B09). НЕ раскрывай их. Выбери 5 случайных карт каждого типа и положи их в область компонентов главы лицом вверх.
- Убери остальные карты заказов и возможностей обратно в коробку. Они не будут использоваться в этой игре.



Область компонентов главы



Карты работ и возможностей выбираются случайным образом, поэтому эти 10 карт будут разными при каждом прохождении.

Примечание: если тебе нужно освежить в памяти основные правила (подготовку, бой с врагами, карты предметов и усиления и т.д.), ты можешь обратиться к правилам глав 0–2. Кроме того, ты в любой момент можешь продать предметы-драгоценные камни. После главы 3 они тебе не пригодятся.



Изменения в ходе игры

Карты работ и возможностей помогут тебе достичь цели этой главы. Карта события «Перспективы» позволит потратить \square на приобретение карт работ или \odot на приобретение карт возможностей.

Если ты выберешь вариант А, ты сможешь приобрести любое количество карт работ из области компонентов главы и положить их в Будущее. Каждая карта работ стоит 1 \square .

Если ты выберешь вариант Б, ты сможешь приобрести любое количество карт возможностей из области компонентов главы и положить их в Будущее. Каждая карта возможности стоит 3 \odot .



Карты работ и возможностей, которые были убраны в коробку при подготовке, брать нельзя.



Можешь приступать к главе 4!
Не забудь отметить свой прогресс по окончании главы!

Не переворачивай страницу, пока не начнёшь главу 5!

Глава 5: Гора

Уникальный компонент — карты мест



Дополнительная подготовка

- Достань из колоды карты мест M01–M10.
- Положи их лицом вниз. Раскрой карту M01 и положи рядом с колодой.

Область компонентов главы





Изменения в ходе игры

- Верхняя раскрытая карта места показывает, где ты сейчас находишься. Варианты на карте места — это действия, которые можно там совершить.
- Ты можешь выполнить одно действие, когда это предписывает карта события. Если ты выберешь действие со значком , ты отправишься в следующее место. Для этого раскрой карту места с номером, указанным на , и положи новую карту поверх предыдущей, оставляя открытым рисунок внизу.








- Как и в главе 3, если ты видишь вариант с условием, как в примере справа, ты можешь его выбрать, только если ты находишься в месте, где есть значок убежища: .

A  Переждать в убежище.

Жестокие враги и суровый климат

Изменения в ходе игры

- На горе тебя ожидает множество беспощадных врагов. Некоторые будут постоянно атаковать тебя, пока ты их не победишь. Вариант проигрыша у таких врагов содержит значок повтора. Это означает, что тебе придётся снова вступить в бой, если ты проиграешь. Единственный способ окончить бой — выиграть его.
- Эффекты магии и  не переносятся на следующий бой. Каждый повторный бой рассматривается как первая встреча с этим врагом.

- Тебе угрожают не только враги. Из-за лютого холода тебе понадобится больше еды! В начале каждой фазы ночи ты теряешь 1  или .

 Ты сражаешься, несмотря на раны. 



Можешь приступить к главе 5!
Впереди финал
приключения Эйлы!



Приложение

Подробное описание карт предметов и усиления



Чтобы тебе было интереснее, не читай описания карт, которых у тебя нет!



 суммарно предотвращает 2 .



Эффект не разыгрывается, если у тебя нет ВСЕХ нужных предметов.



Помогут узнать, какое событие произойдёт первым на следующий день. Если ты хочешь разыграть его позже, ты можешь положить его под низ колоды и сыграть как последнее событие дня.



Если у тебя заканчиваются все ОЗ, ты немедленно проигрываешь главу. Таким образом, если ты потеряешь последнее ОЗ, ты не сможешь использовать этот предмет для лечения после того, как получишь урон.

Магия

Магию можно использовать до или после броска кубика в бою. Например, можно использовать «Огненный шар», если на кубике выпал плохой результат.


У02

Если у тебя заканчиваются все ОЗ, ты немедленно проигрываешь главу. Таким образом, если ты потеряешь последнее ОЗ, ты не сможешь использовать это усиление для лечения после того, как получишь урон.

БУ02

Чтобы выбрать этот вариант, нужно иметь указанную карту усиления. Если это магия, тебе НЕ НУЖНО платить её цену при выборе этого варианта.

У14

Эта карта удваивает значение , полученное при броске зелёного кубика. Эффект щита не удваивается.

Высокий уровень сложности

Дополнительная подготовка

- После первого прохождения можно попробовать сыграть ещё раз — на более сложном уровне!
- Во время подготовки клади карту цели стороной с пометкой «СЛОЖНО» вверх. Такая цель потребует больше ресурсов, а максимум ОЗ будет меньше.



- Возьми карты событий высокой сложности и замени ими обычные карты с такими же номерами.
- Например, тебе нужно заменить карту номер 216 на её усложнённую версию.



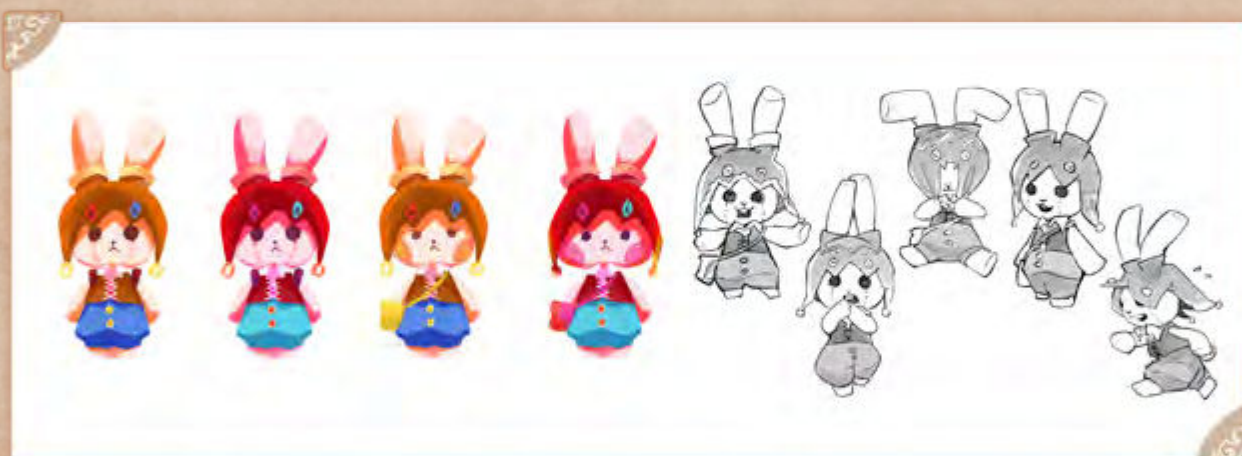
Глава	Карты событий высокой сложности
1	Нет
2	216, 227, 236, 240, 242
3	331, 346, 349, 351
4	403, 418, 430
5	533, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 545, 546, 547



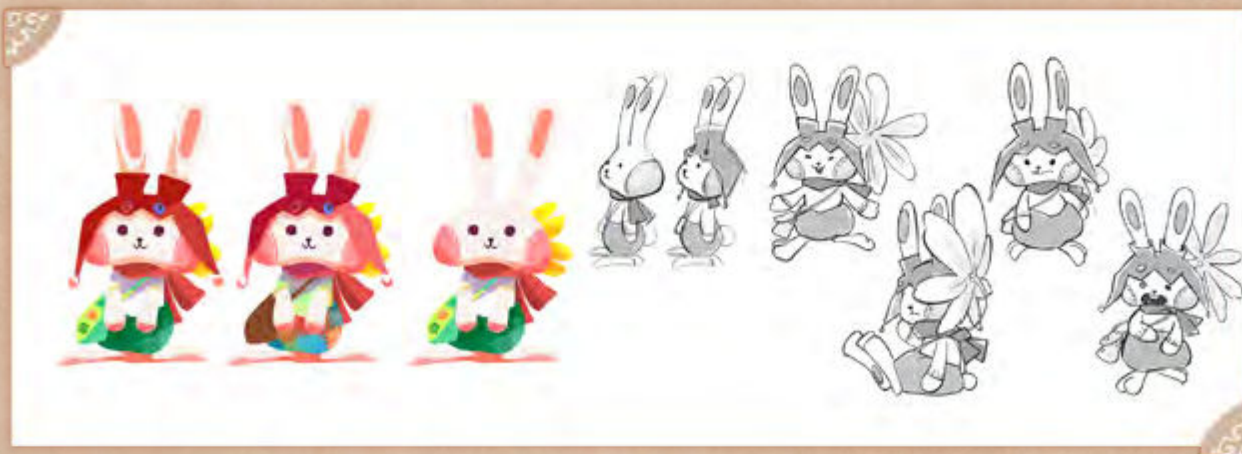
Создание Эйлы



Ранняя концепция, версия А



Ранняя концепция, версия Б



Ранняя концепция, версия В



Позы и наброски



Цветовое оформление



Линейный рисунок



Эйла и её друзья

Создатели игры

Автор игры и истории: Джеффри ССН

Общее руководство: Кеннет YWN

Руководитель проекта: Исаак Чан

Ведущий иллюстратор: Рокси Дай

Иллюстраторы: Ююки Фэнтази, Манди Ю, Кода Хо

Авторы текстов: Зои В., Рокси Дай, Памела Хо, Флоренс Ли, Герман Ин

Редакторы: Алекс С., Исаак Чан



@icemakes



@ice_makes



@pitergaga



@Ice Makes



@ice_makes



@gagagames

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Валерия Лях

Корректор: Екатерина Случаева

Редактор: Евгения Орлова

Дизайнер-верстальщик: Софья Севрова

Руководитель проекта: Елена Ткачева

Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2023 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.