

ДЖОН Д. КЛЕР

# МАСТЕРСКАЯ ГЕРОЕВ



ПРАВИЛА ИГРЫ

## Игра Джона Д. Клера для 2–6 игроков в возрасте от 14 лет



Серия Big in Japan создана AEG, чтобы познакомить мировое настольное сообщество с лучшими играми Японии. Среди уже изданных проектов: «Воины сакуры», «Путь в Индию», «Тайное послание», Unicornus Knights и многие другие хиты. Перед вами один из ярких представителей — игра «Мастерская героев»!

В ней Джон Д. Клер объединил классическую карточную японскую игру «Дайфуго» и фирменную систему улучшения карт AEG. И пусть «Мастерская героев» создана не японцем, она как нельзя лучше отражает концепцию серии Big in Japan.



## ОБ АВТОРЕ ИГРЫ

Джон — заядлый любитель настольных игр из Лос-Анджелеса, которого тем не менее нередко можно встретить на велосипедной прогулке по одному из штатов США или с походным рюкзаком на просторах Сьерры-Невады. Изредка отвлекаясь на аналитику данных, большую часть времени он посвящает разработке настольных игр. Его плодотворное сотрудничество с компанией AEG началось в 2014 году и продолжается до сих пор. Вот уже больше десяти лет он не только играет в настольные игры, но и развивает индустрию, внедряя инновационные идеи. Джон — создатель оригинальной системы улучшения карт, которая впервые была использована в 2016 году в игре «Мистическая долина». «Мастерская героев» — новый этап развития этой системы.

Когда-то Джон неплохо играл в бейсбол, но сейчас его чаще можно встретить на теннисном корте или на поле для гольфа. Из-за домашнего обучения в детстве Джон много времени проводил наедине с собой, но сейчас он считает себя душой компании. Ему посчастливилось обречь с Чиллой, женщиной своей мечты, которая разделяет его интерес к настольным играм и поддерживает во всех начинаниях.

## СОСТАВ ИГРЫ

- ★ 60 карт персонажей.
- ★ 84 карты улучшений.
- ★ 80 протекторов для карт.
- ★ 76 жетонов победных очков.
- ★ 36 жетонов энергии.
- ★ 6 ширм игроков.
- ★ Мешочек для карт улучшений.
- ★ Правила игры.

## СИСТЕМА УЛУЧШЕНИЯ КАРТ

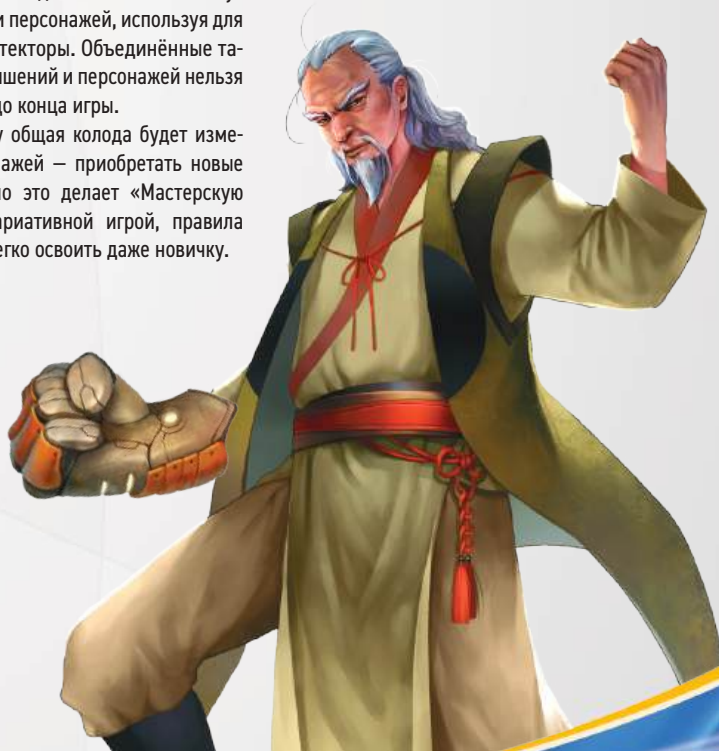
Основное преимущество системы, разработанной Джоном Д. Клером, — возможность изменять карты в процессе игры.

Во время партии участники будут получать различные карты улучшений. В дальнейшем они смогут объединять их с картами персонажей, используя для этого специальные протекторы. Объединённые таким образом карты улучшений и персонажей нельзя отделять друг от друга до конца игры.

От раунда к раунду общая колода будет изменяться, а карты персонажей — приобретать новые характеристики. Именно это делает «Мастерскую героев» невероятно вариативной игрой, правила которой тем не менее легко освоить даже новичку.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Об авторе игры .....	2
Состав игры .....	3
Система улучшения карт .....	3
Об игре .....	4
Краткое описание игры .....	4
Победа в игре .....	4
Структура карты персонажа .....	4
Структура карты улучшения .....	5
Перед первой партией .....	6
Защитная плёнка .....	6
Подготовка к игре .....	7
Игровой процесс .....	7
Карты улучшений и жетоны энергии .....	10
Замена и изменение достоинства карты .....	11
Особые способности и жетоны энергии .....	11
Особенности карт улучшений .....	12
Создатели игры .....	15



## ОБ ИГРЕ

«Мастерская героев» — это новый взгляд на игры со взятками. Во время партии каждую карту персонажа можно улучшить, поэтому соперники всегда должны быть на чеку — любое изменение может стать решающим!

## ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

«Мастерская героев» — это карточная игра со взятками, цель которой — избавиться от карт в руке. Каждая партия длится несколько раундов. Каждый раунд, в свою очередь, состоит из трёх фаз: фазы подготовки, основной фазы и фазы подсчёта. В начале каждой основной фазы ведущий игрок выкладывает одну или несколько карт одинакового достоинства. Затем все остальные участники по очереди могут разыграть карты из руки, выложив столько же карт, сколько выложил ведущий игрок. При этом разыгранные карты должны быть того же достоинства, что и выложенные последними, или более старшими по отношению к ним. Участник, выложивший карты последним, побеждает в текущем коне и становится ведущим игроком в следующем. Основная фаза продолжается, пока карты в руке не останутся только у одного игрока. После этого происходит подсчёт очков, а затем — переход к новому раунду.

## ПОБЕДА В ИГРЕ

Цель игроков в каждом раунде — раньше других избавиться от всех карт в руке. Чем быстрее вы это сделаете, тем больше победных очков  получите. Для победы в партии необходимо набрать хотя бы 10 , а затем первым избавиться от всех карт в текущем раунде. Вы можете по договорённости изменить требуемое количество очков в большую или меньшую сторону, чтобы варьировать длительность партии.

## СТРУКТУРА КАРТЫ ПЕРСОНАЖА

Эти карты вы будете разыгрывать из руки в течение партии. Без улучшений у карты персонажа только одна значимая характеристика — её достоинство.



### 1. Достоинство карты

Число, указанное в верхнем левом углу карты. Некоторые карты улучшений позволяют изменить его.



# СТРУКТУРА КАРТЫ УЛУЧШЕНИЯ

С помощью протекторов карты улучшений можно объединять с картами персонажей, изменяя последние.

## 1. Аура

(замена достоинства карты)

Аура позволяет заменить число, указанное в левом верхнем углу карты.

## 2. Предметы

(изменение достоинства карты)

Предмет позволяет навсегда изменить достоинство карты в большую или меньшую сторону. После объединения с картой персонажа такое улучшение всегда учитывается при розыгрыше, его нельзя проигнорировать.

## 3. Компаньоны и трансформация

(получение особой способности)

Некоторые карты улучшений позволяют персонажу получить особую способность, которую он сможет применять в дальнейшем (3А). Чтобы применить такую способность, игрок должен потратить столько жетонов энергии (3Б), сколько указано на карте (3Б) (см. «Особые способности и жетоны энергии» на с. 11).

## 4. Тип улучшения

В нижней части каждой карты улучшения изображён магический камень. Цвет камня указывает, как именно это улучшение изменит карту персонажа: **синий** (синий шарик) — предметы для правой руки персонажа; **красный** (красный шарик) — предметы для левой руки; **жёлтый** (жёлтый шарик) — компаньонов и возможные трансформации; **зелёный** (зелёный шарик) — ауры. Одна карта персонажа может получить только одно улучшение каждого типа.

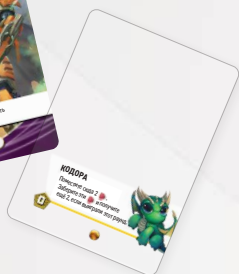


## ПЕРЕД ПЕРВОЙ ПАРТИЕЙ

Открыв коробку, возьмите все 60 карт персонажей и поместите каждую из них в специальный протектор. При необходимости используйте запасные протекторы, которые вы также найдёте в коробке.

Найдите 12 особых карт улучшений «Трансформация» и «Кодора» (по 6 каждой), изображённых ниже, и отложите их в сторону.

Обратите внимание, что у всех карт «Трансформация» одинаковая рамка, хотя иллюстрации на них различаются



Оставшиеся карты улучшений перемешайте и поместите в мешочек.

## ЗАЩИТНАЯ ПЛЁНКА

Для защиты при печати мы наносим на лицевую сторону каждой карты улучшения прозрачную плёнку. Можете удалить её перед первой партией, двигаясь от угла карты к центру.

Однако мы рекомендуем оставить её на первое время. После нескольких партий плёнка станет прилегать к карте менее плотно и снять её будет проще.



## ХРАНИЕНИЕ ИГРЫ

Пластиковые карты могут деформироваться под воздействием высоких температур. Поэтому мы не рекомендуем хранить коробку с игрой в местах, где есть риск её перегрева, например в закрытой машине или рядом с системой отопления.



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ


Подготовьте 1 комплект карт персонажей (достоинством от 1 до 10) для каждого игрока. Перемешайте эти карты и сформируйте колоду, а оставшиеся карты персонажей уберите в коробку.

## ПРИМЕР

При игре влятером используйте 5 комплектов карт персонажей достоинством от 1 до 10 (всего 50 карт). В этом случае в коробке останется 1 такой комплект (10 карт).

Каждый игрок получает:

- ★ **1 ширму игрока.** За ширмой вы будете прятать карты улучшений, полученные во время партии. Кроме того, на ней находится памятка по подсчёту очков.
- ★ **По 1 карте улучшений «Трансформация» и «Кодора».** Поместите эти карты **за своей ширмой**. Оставшиеся карты улучшений «Трансформация» и «Кодора» уберите в коробку. Не кладите их в мешочек с картами персонажей.
- ★ **1 жетон победных очков** . Поместите его **перед своей ширмой**. На протяжении всей партии игроки будут знать, сколько победных очков набрал каждый из них.

★ **2 жетона энергии** . Поместите их **за своей ширмой**. Держите количество своих жетонов энергии в тайне от других игроков.

★ **1 случайную карту улучшений** из мешочка. Поместите её **за своей ширмой**. Держите карты улучшений в тайне от других игроков, пока не объедините их с картами персонажей.

Теперь вы можете начинать игру. Тот, кто последним надевал маскарадный костюм, становится ведущим игроком.

## ИГРА ВДВОЁМ

При игре вдвоём внесите следующие изменения в подготовку к партии:


- ★ Используйте не 2, а 3 комплекта карт персонажей достоинством от 1 до 10.
- ★ Каждый игрок получает не 1, а 3 случайные карты улучшений.

# ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра длится несколько раундов. Каждый раунд состоит из трёх фаз: фазы подготовки, основной фазы и фазы подсчёта. Как только в основной фазе игрок избавляется от последней карты из руки, он подсчитывает набранные им победные очки.

## ФАЗА ПОДГОТОВКИ

Фаза подготовки — первая фаза каждого раунда. Перемешайте колоду и раздайте каждому участнику 10 карт лицевой стороной вниз (15 карт при игре вдвоём). Каждый участник изучает полученные карты, а затем решает, будет ли он применять осо-

бую способность карты «Кодора». Если таких карт у него несколько, он может использовать любое их количество (см. с. 14). Обратите внимание, что в первом раунде у игроков недостаточно , чтобы применить особую способность «Кодоры».

## ОСНОВНАЯ ФАЗА

Основная фаза игры состоит из конов. В этой фазе участники по очереди разыгрывают карты из руки или пасуют. В каждом коне будет свой победитель, который станет ведущим игроком в следующем. Основная фаза продолжается до тех пор, пока карты в руке не закончатся у всех игроков, кроме одного.

В начале каждого кона ведущий игрок стопкой выкладывает одну или несколько карт одинакового достоинства. Затем ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход вы должны разыграть карты из руки по определённым правилам (см. ниже) или спасовать. Даже спасовав, вы сможете разыграть карты позже, когда вновь настанет ваш ход в этом коне.

Кон завершится, когда все участники по очереди пропустят ход (см. ниже) или спасуют и ход перейдёт к игроку, выложившему карты последним. Он побеждает в текущем коне и будет ведущим игроком в следующем. Если у этого участника в руке не осталось карт, следующий кон начнёт игрок, сидящий слева от него. Разыгрывая карты, придерживайтесь следующих правил:

- ★ Непосредственно перед тем как выложить карты персонажей, вы можете объединить их с картами улучшений, лежащими за вашей ширмой (см. «Карты улучшений и жетоны энергии» на с. 10).
- ★ В течение кона число разыгрываемых карт не должно меняться. Например, если ведущий игрок выложил 3 карты достоинством 1, все остальные участники в свой ход также должны выложить именно 3 карты. Единственное исключение из этого правила — карты «Трансформация» (см. «Особенности карт улучшений» на с. 12).

- ★ Все разыгранные в ваш ход карты должны быть одинакового достоинства (например, только карты достоинством 3 или достоинством 7, но не 3 и 7 одновременно).
- ★ Достоинство разыгрываемых карт должно быть больше или равно достоинству карт, выложенных последними. Например, если предыдущий игрок выложил 4 карты достоинством 5, вы можете выложить 4 карты достоинством 5 или больше (но не меньше).
- ★ Если вы разыграли карты того же достоинства, что и выложенные перед вами, следующий после вас участник пропускает свой ход. Если в текущем коне очередь снова дойдёт до него, он сможет походить по обычным правилам.
- ★ Игрок имеет право пропустить ход, даже если может выложить карты. Не бойтесь пасовать, если это стратегически выгодно для вас. Даже спасовав, вы снова сможете походить в этом коне позже по обычным правилам.
- ★ В течение игры карты персонажей могут получить особые способности, не забывайте применять их (см. «Особые способности и жетоны энергии» на с. 11).

Как только у вас в руке закончатся карты, переходите к личной фазе подсчёта. Остальные участники продолжают разыгрывать основную фазу. В зависимости от того, каким по счёту вы закончили раунд, вы получите бонусы в фазе подсчёта (см. с. 9). Когда карты в руке остаются только у одного игрока, он также переходит к фазе подсчёта, после чего текущий раунд завершается.



# РОЗЫГРЫШ КАРТ ПРИ ИГРЕ ВДВОЁМ

При игре вдвоём вы обязаны всегда выкладывать карты **большого** достоинства, чем выложенные перед вами. Выкладывать карты того же достоинства запрещено.




Обратите внимание: правила, действующие при игре вдвоём, не применяются, когда





















в игре с тремя и более участниками в раунде остаются только двое. В такой партии розыгрыш карт того же достоинства, что и предыдущие, приведёт к пропуску хода следующего игрока. Следовательно, если вы выложите карты того же достоинства, ход сразу же вернётся к вам, а значит, кон завершится.

## ФАЗА ПОДСЧЁТА

Если вы первым завершили основную фазу, разыграв последнюю карту, и у вас уже есть хотя бы 10 , вы немедленно побеждаете. Обратите внимание, что это проверяется до получения  и других бонусов в фазе подсчёта.



В ином случае все игроки получают бонусы в соответствии с таблицей ниже. Разыграв послед-




нюю карту из руки, вы получаете награды, указанные на обратной стороне ширмы, в зависимости от того, каким по счёту закончили раунд (какое место заняли). Кладите полученные  перед своей ширмой, а  — за ней. Карты улучшений  берите из мешочка вслепую и также кладите за ширмой.

	6 			5 			4 			3 			2 		
МЕСТО															
1-е	5		1	5		1	5		1	5		1	4		2
2-е	4	1	1	3	1	2	3	1	2	2	1	2	-1*	1	2
3-е	3	1	2	2	1	2	1	2	2	-1*	2	3			
4-е	2	2	2	1	2	2	-1*	2	3						
5-е	1	2	3	-1*	2	3									
6-е	-1*	3	3												

\* Сбросьте до 9 , если у вас 10 и более .



## ПРИМЕР

Вы играете вчетвером и заняли в раунде 3-е место (третьим избавились от всех карт в руке). Вы получаете 1 , 2  и 2 случайные карты улучшений из мешочка.

Если в текущем раунде вы заняли последнее место и после подсчёта у вас 10 и более , сбросьте  так, чтобы у вас осталось 9 .

Когда все игроки завершат подсчёт, возьмите все карты персонажей и, не вынимая из протекторов карты улучшений, перемешайте их и сформируйте новую колоду. После этого начинается новый раунд. Участник, занявший последнее место в раунде, становится ведущим игроком в первом коне следующего раунда.

## РАУНД 7. ВНЕЗАПНАЯ СМЕРТЬ

Если по прошествии 6 раундов никто не победил, разыграйте 7-й раунд по описанным ниже правилам. Если у игрока, занявшего 1-е место в 6-м раунде, больше , чем у каждого другого участника, он немедленно побеждает. В противном случае игрок, занявший 1-е место в 6-м раунде и игрок (или игроки, в случае ничьей), у которого больше всего , проводят 7-й раунд. Остальные игроки не участвуют в этом решающем раунде. Как обычно, перемешайте карты персонажей и сформируйте колоду, не убирая из неё карты.







Раздайте каждому участнику решающего раунда 10 карт (15 — при игре вдвоём). Не глядя, отложите остальные карты в сторону. 7-й раунд проходит по обычным правилам (помните, что при игре вдвоём вы по-прежнему не можете выкладывать карты того же достоинства, что выложенные ранее). Ведущим игроком в этом раунде становится тот, кто позже других завершил 6-й раунд.

**Игрок, первым избавившийся от всех карт в 7-м раунде, немедленно побеждает, независимо от набранных им победных очков.**

## КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ И ЖЕТОНЫ ЭНЕРГИИ

С помощью протекторов карты улучшений объединяются с картами персонажей и изменяют их. Карты улучшений нельзя разыграть самостоятельно. Чтобы воспользоваться такой картой, её всегда нужно сначала объединить с картой персонажа.

Объединение карт не требует траты каких-либо ресурсов. Перед тем как разыграть карты в свой ход в основной фазе, вы можете объединить любое количество улучшений из-за вашей ширмы с персонажами в вашей руке. Однако если вы хотите применить особую способность карты «Кодора», вы должны объединить её с персонажем в фазе подготовки (см. ниже).

Одну карту персонажа можно объединить с несколькими улучшениями (по 1 каждого типа: , ,  и ).

Объединённые карты улучшений и персонажей нельзя отделять друг от друга до конца игры.

**Помните, что, получая карту улучшения, вы должны положить её за свою ширму. Держите её в тайне, пока не используете.**

# ЗАМЕНА И ИЗМЕНЕНИЕ ДОСТОИНСТВА КАРТЫ

Карты улучшений, накрывающие достоинство карты персонажа, заменяют его новым до конца партии. Карты улучшений с положительным (например, «+4») или отрицательным (например, «-2») значением соответственно изменяют достоинство карты

персонажа. Этот модификатор также применяется до конца партии. После объединения с картой персонажа такое улучшение всегда учитывается при розыгрыше, его нельзя проигнорировать.



Достоинство всех карт на рисунке — 6

Достоинство карты можно изменить до 0 или даже сделать его отрицательным.

Например, если карта персонажа с достоинством 1 получает улучшение с изменением «-4», её достоинство с этого момента равняется -3.

## ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ И ЖЕТОНЫ ЭНЕРГИИ

Некоторые карты улучшений позволяют персонажам получать особые способности. Чтобы применить такую способность, игрок должен потратить .

В начале партии все игроки получают по 2 . Чем позже вы будете заканчивать каждый раунд, тем больше будете получать в фазе подсчёта. Некоторые способности также позволяют получить (см. ниже).

В свой ход (в основной фазе) вы можете обменивать 4 на 1 . При этом у вас не может быть более 6 . Если в конце хода или фазы подсчёта у вас оказалось больше 6 , обменяйте 4 на 1 либо сбросьте лишние жетоны до 6.

В левом нижнем углу карт с особыми способностями указана стоимость их применения в . Чтобы при-

менить способность, оплатите её стоимость перед тем, как разыгрывать карту этого персонажа. Если у вас недостаточно , вы не можете применить способность. Вы не обязаны применять способности и всегда можете разыграть карту, учитывая только её достоинство.

Если вы разыгрываете карту со способностью, но по любой причине не применяете её, вы получаете 1 . Вы всегда получаете только 1 за карту, даже если стоимость применения её способности выше. Вы получаете этот сразу после розыгрыша карты и не можете потратить на оплату других способностей в тот же ход.



## ПРИМЕР

У вас есть карта с достоинством 7 и следующей способностью: «Считается джокером, если разыгрывается вместе с другими картами». Вы можете разыграть эту карту как обычную карту достоинством 7 и получить 1 🏆 или же можете заплатить 1 🏆, чтобы сделать её джокером и разыграть вместе с картой другого достоинства.

## ОСОБЕННОСТИ КАРТ УЛУЧШЕНИЙ

В этом разделе вы найдёте подробную информацию об особых способностях.

### ТРАНСФОРМАЦИЯ

«Трансформация» — это очень сильная карта улучшения. При подготовке к партии каждый игрок получает 1 такую карту.

Чтобы применить способность «Трансформации», заплатите 2 🏆. В этом случае разыграйте карту с «Трансформацией» в одиночку и игнорируйте её достоинство. Эта особая способность позволяет разыграть её персонажа после любого количества карт любого достоинства (например, её можно выложить после 4 карт достоинством 8). После использования способности «Трансформации» кон продолжается по обычным правилам, но разыграть можно только карты персонажей с применённой «Трансформацией» (таким образом, 2 «Трансформации» подряд как обычно вынудят следующего игрока пропустить ход).



### ИГРА ВДВОЁМ

Обычно при игре вдвоём нельзя выкладывать карты того же достоинства, что предыдущие. Это не распространяется на «Трансформацию»: вы можете выложить карту персонажа с применённой «Трансформацией» сразу после другой такой карты, а ваш соперник не пропускает ход.



## ЗАЖИГАЯЦ

Применяя эту особую способность, считайте персонажа с «Зажигающей» за 2 такие карты.

**Пример.** Вы разыгрываете 2 карты достоинством 7, одна из которых объединена с «Зажигающей». Вы применяете способность «Зажигающая», и теперь считается, что вы разыграли 3 карты достоинством 7.



## ЛЯГУШИП

Применяя эту особую способность, считайте персонажа с «Лягушипом» джокером, если разыграли его вместе с другими картами (его достоинство равно достоинству этих карт).

**Пример.** В свой ход выкладываете 2 карты достоинством 5 и одну карту, объединённую с картой улучшения «Лягушип». Использование этой особой способности позволит считать, что вы разыграли 3 карты достоинством 5.

Способность этой карты можно применить, только если вы разыгрываете её хотя бы с 1 другой картой персонажа определённого достоинства.

**Пример.** Вы не можете разыгрывать только 2 карты-джокера в качестве карт с достоинством 1 000 000.



## ОЧАРОВАШКА

Применение этой особой способности меняет правило розыгрыша карт — разыгрывайте карты в порядке убывания достоинства, а не возрастания. Эта способность действует до конца кона, либо пока не применят такую же способность (в этом случае правило вновь изменится). При игре вдвоём по-прежнему нельзя выкладывать карты с достоинством, равным предыдущему.



**Пример.** После применения свойства «Очаровашки» поверх 2 карт с достоинством 4 нужно выложить 2 карты достоинством 4 или меньше.

Саму карту с «Очаровашкой» необходимо разыгрывать по обычным правилам — её свойство применяется только после её розыгрыша.

**Пример.** Предыдущий игрок выложил 2 карты достоинством 8, значит, карту с «Очаровашкой» можно разыграть только в паре из карт с достоинством 8 и больше. Если при этом вы применяете способность «Очаровашки», все последующие разыгранные карты должны быть того же достоинства или меньше.






## ФАНТОМ

Применяя эту способность, вы не получаете мгновенного преимущества, однако вы получите 1 дополнительное , если победите в этом коне. С помощью этой способности вы можете получить своё 10-е  и победить в партии, если также займёте 1-е место в текущем раунде.








## КОДОРА

Способность «Кодоры» делает игру более азартной и непредсказуемой. При подготовке к партии каждый участник получает 1 такую карту.




Вы можете применить способность «Кодоры» только в фазе подготовки и только если у вас есть хотя бы 2 . Вы можете использовать сразу нескольких «Кодор», но у вас должно быть 2  для каждой. Чтобы применить способность «Кодоры», положите карту с ней перед своей ширмой и поместите на неё 2 . Выложенный таким образом персонаж с «Кодорой» остаётся перед ширмой до конца раунда — его нельзя разыграть по обычным правилам в основной фазе. Это значит, что в начале основной фазы у игроков,

применивших способность «Кодоры», в руке будет меньше 10 карт.


Если вы заняли 1-е место в раунде, заберите 2  с «Кодоры» и получите 2 дополнительных .

**Важно! Это правило часто забывают, поэтому убедитесь, что все игроки знают его и помнят о нём:** вы получаете эти 2  до проверки того, достаточно ли у вас  для победы. Если вы не заняли 1-е место в раунде, сбросьте карту персонажа с улучшением «Кодора» вместе с 2  на ней.



**Пример.** У вас 8 . В фазе подготовки вы применяете способность «Кодоры», а позже занимаете 1-е место в раунде. Сначала вы получаете 2  за выполнение условия «Кодоры», а затем проверяете, достаточно ли у вас очков для победы. У вас есть 10 , а значит, вы выигрываете!

В одном раунде вы можете использовать сразу несколько карт, объединённых с картами «Кодора».

Вы также можете объединить карту персонажа с «Кодорой» в основной фазе. Тогда при разыгрыше этой карты вы получите 1 , так как не примените способность «Кодоры».



# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

## Автор игры

Джон Д. Клер

## Разработчик

Брайан Риз

## Руководитель проекта

Тодд Роулэнд

## Иллюстрации

Caravan Studio

## Художественный руководитель

Тодд Роулэнд

## Графический дизайнер

Мэтт Пакетт

## Составители правил игры

Эдвард Болме

Брайан Риз

## Переводчик

Кен Роуз

## Верстальщик

Мэтт Пакетт

## Редактор

Николас Бонджу

Тодд Роулэнд

## Руководитель производства

Дэв Лепор

## Тестировщики игры

Чилла Балог

Каталин Балог

Ева Балог

Стив Бэнке

Николас Бонджу

Джон Бордерс

Крис Бакли

Крис Бюскирк

Дэвид Камиллери

Дэйви Чакон

Райан Скотт Дэнси

Эрни Энрикес

Уилл Гордон

Шон Гроули

Мара Кеньон

Бен Лизел

Джим Льюис

Эрик Мартинес

Сэм Назариан

Бриньольфур Оуэнс

Трой Перес

Брайан Риз

Джордан Роудс

Тодд Роулэнд

Дэвид Вуд

Марк Вуттон

Ян Ян

Джон Зинсер



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

**Издатель:** Choo Choo Games.

**Руководитель проекта:**

Александр Дробышев.

**Выпускающий редактор:**

Катерина Виверос.

**Редактор:** Полина Кудрявцева.

**Переводчик:** Евгений Михайлов.

**Корректор:** Олег Пономарев.

**Вёрстка:** +15+20 studio.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — Choo Choo Games. Если у вас есть претензии к этому товару, пожалуйста, свяжитесь с поставщиком игры, у которого вы приобрели её, или с нашим отделом по работе с клиентами: support@choochoo games.ru.

© 2017 Alderac Entertainment Group.  
Big in Japan, Custom Heroes и все связанные с ними знаки являются ™ и © Alderac Entertainment Group, Inc.  
2505 Anthem Village Drive, Suite E521,  
Henderson, NV 89052, USA.  
Все права защищены. Сделано в Китае.

# МАСТЕРСКАЯ ГЕРОЕВ

