

ДОРОЖНЫЕ РАБОТЫ



106 ТАЙЛОВ ПУТЕЙ



28 ТАЙЛОВ ЗАДАНИЙ



ПЛАНШЕТ ВОКЗАЛА



18 ФИШЕК ПОЕЗДОВ



18 ФИШЕК МАШИН



18 ФИШЕК
ПУТЕШЕСТВЕННИКОВ



10 ФИШЕК ЗВЁЗД



4 ФИШКИ ИГРОКОВ



7 ЖЕТОНОВ РАЗМЕЩЕНИЯ



64 ЖЕТОНА ПРЕСТИЖА
(20 × 1, 20 × 3, 16 × 10, 8 × 20)



ЖЕТОН ДЛЯ ИГРЫ
ВДВОЁМ



МЕШОЧЕК

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

(Пример подготовки при игре втроём)

1. Сложите все **тайлы путей** в мешочек и перемешайте их.



2. Разместите **планшет вокзала** в центре стола.

Зона очерёдности хода
Показывает, в каком порядке будут ходить игроки.



3. Перемешайте все **жетоны размещения** лицом вниз, затем сложите их в стопку и поместите её лицом вниз на ячейку с часами.

Зал ожидания
Ячейка под вокзальными часами.

4. Сформируйте запас **фишек машин, поездов и путешественников** и положите их так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.



5. Сформируйте запас **жетонов престижа** и положите их так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.



6. Определите стартовую очерёдность хода, случайным образом разместив фишки игроков **в зоне очерёдности хода**, начиная с левой ячейки.

СТАРТОВЫЕ ТАЙЛЫ

- 7.** Достаньте из мешочка столько тайлов путей, сколько игроков участвует в игре. Схемы путей на тайлах не должны повторяться. Если на двух тайлах изображены одинаковые пути (например, два Т-образных перекрёстка или поворота шоссе), верните один из них в мешочек и достаньте другой тайл.



Игроки берут стартовые тайлы в первом раунде игры перед фазой выбора тайлов (см. страницу 4).

Активная зона

Зона голубого цвета с 2 ячейками справа от зала ожидания.



- 9.** Этот жетон используется только при игре вдвоём. Если играете **втроём** или **вчетвером**, уберите его в коробку.

- 8.** Каждый игрок получает в свой личный запас **1 фишку звезды**. Из оставшихся **фишек звёзд** сформируйте общий запас и положите их так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.



- 10.** Если вы впервые играете в «Дорожные работы», уберите тайлы заданий в коробку. Если же вы хотите их использовать, ознакомьтесь с правилами на странице 10.

ОБ ИГРЕ

В игре «Дорожные работы» у вас есть 8 раундов на то, чтобы создать самую эффективную сеть автомобильных и железных дорог. Стратегически соединяйте пути, чтобы всем было удобно ими пользоваться, и постарайтесь построить как можно больше городов.



РАУНД ИГРЫ

Каждый раунд состоит из 4 фаз, проходящих по порядку:

- 1 ПОДГОТОВКА К РАУНДУ**
Обновляются **жетоны размещения** и формируется рынок из **тайлов путей**, взятых из мешочка.
- 2 ВЫБОР ТАЙЛОВ**
Игроки **выбирают наборы тайлов** с рынка и **размещают их** в своих игровых зонах.
- 3 РАЗМЕЩЕНИЕ ФИШЕК**
Игроки **размещают** в своих игровых зонах фишки машин, поездов и путешественников.
- 4 КОНЕЦ РАУНДА**
Определяется очерёдность хода для следующего раунда.

1 ПОДГОТОВКА К РАУНДУ

Доставайте из мешочка **тайлы путей** и выкладывайте их под планшет вокзала, пока не заполните все столбцы. В каждом столбце должно быть столько тайлов, сколько над ним символов квадратов.

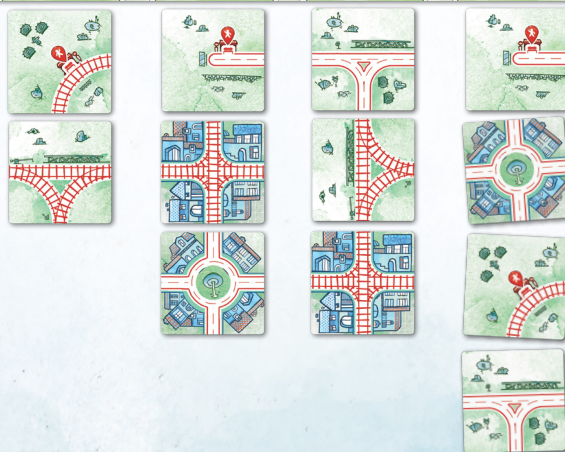
Затем раскройте верхний **жетон размещения** из стопки в ячейке с часами и поместите его в зал ожидания — в ячейку под часами. Если в зале ожидания уже есть другой жетон, сдвиньте его вправо, в левую ячейку активной зоны. Если и в этой ячейке лежит жетон, то сдвиньте вправо и его. Если все ячейки заняты, когда вы раскрываете новый жетон, то жетон из крайней правой ячейки активной зоны выталкивается за пределы планшета и выходит из игры (см. пример справа).

СТАРТОВЫЕ ТАЙЛЫ

Только в первом раунде, перед фазой выбора тайлов, описанной на странице 5, игроки в порядке, обратном очерёдности хода, выбирают по 1 стартовому тайлу и размещают его перед собой (см. «Подготовка к игре» на странице 3).



При игре **вдвоём** или **втроём** крайний левый столбец не используется и остаётся пустым.



Во втором раунде жетон из **зала ожидания** сдвигается в **активную зону**, а вместо него выкладывается новый.



В третьем раунде при раскрытии нового жетона все остальные сдвигаются: **Зал ожидания > Активная зона > Активная зона**.



В четвёртом раунде все жетоны сдвигаются вправо, а крайний правый жетон выходит из игры.



2

ВЫБОР ТАЙЛОВ

Вы ходите по очереди, согласно порядку фишек в зоне очерёдности хода. В свой ход вы выбираете столбец с тайлами путей, размещаете над ним свою фишку игрока и **забираете из этого столбца все тайлы**. Если в этом столбце есть фишки звёзд, вы забираете себе и их (см. страницу 8).

Вы должны сразу же разместить все взятые **тайлы путей** в своей игровой зоне в любом порядке по очереди. При этом соблюдайте **правила размещения**:

А Каждый тайл должен **соединяться** с размещённым ранее тайлом **хотя бы одной стороной**. Тайлы **МОЖНО переворачивать** (изображение с другой стороны отражено) **или вращать** как вам угодно.

Б Соединяйте **похожее с похожим**. Рисунок на любых соединённых сторонах тайлов должен совпадать. Железные дороги должны соединяться с железными дорогами, шоссе — с шоссе, а пустые стороны — с пустыми сторонами. **Железную дорогу нельзя соединить с шоссе**, а с пустой стороной нельзя соединить **ни шоссе, ни железную дорогу**.

СТРУКТУРА
ТАЙЛАТАЙЛ ПОЛЯ
ПУСТАЯ СТОРОНА

ПУСТАЯ СТОРОНА



ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА

ШОССЕ

ТАЙЛ РАЙОНА
ПУСТАЯ СТОРОНА

ШОССЕ



ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА

ПУСТАЯ СТОРОНА



ВОКЗАЛ

ЗНАЧОК
ПОЕЗДАЗНАЧОК
ПУТЕШЕСТВЕННИКАЗНАЧОК
МАШИНЫ

Каждая из 4 сторон тайла может быть с **железной дорогой**, с **шоссе** или **пустой**. Также в зависимости от **фона** различают тайлы **полей** и тайлы **районов**. При размещении тайлов их фон ни на что не влияет, но он учитывается при подсчёте очков за города в конце игры (см. страницу 9).

В Вы **должны** разместить все тайлы, взятые в этом раунде. Если вы **НИКАК не можете присоединить тайл**, вы должны **убрать его из игры**.

Г **Дважды за игру** до размещения тайла вы можете от него **отказаться**. Это бывает полезно, если вы считаете, что такой тайл нарушит ваши планы. Чтобы отслеживать число тайлов, от которых вы отказались, держите их перед собой.

ПРИМЕР 1-ГО РАУНДА

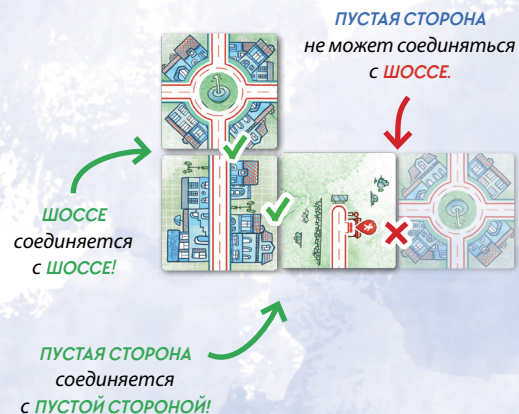
1

Согласно зоне очерёдности хода, **Диана** ходит первой. Она решает забрать 3 тайла из второго столбца, поэтому она помещает свою оранжевую фишку над этим столбцом.



2

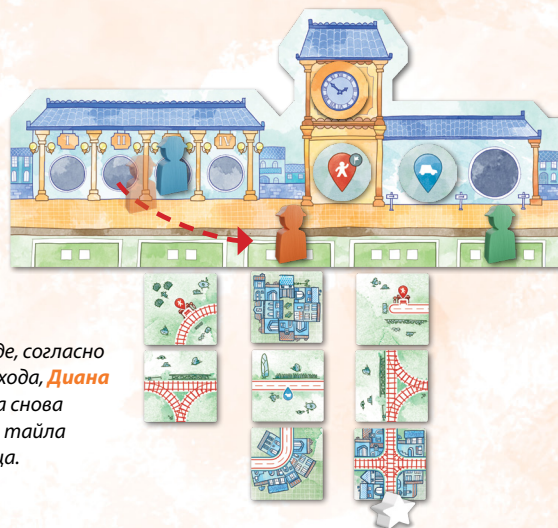
Теперь **Диана** должна соединить тайлы путей, соблюдая правила размещения.



ПРИМЕР 2-ГО РАУНДА

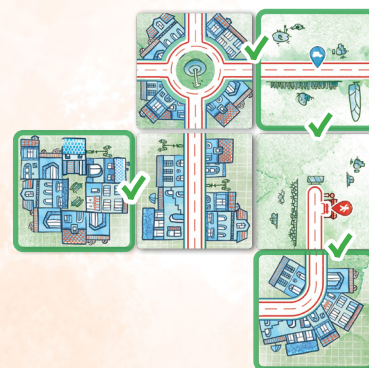
1

В следующем раунде, согласно зоне очерёдности хода, **Диана** ходит второй. Она снова решает забрать 3 тайла из второго столбца.



2

Теперь **Диана** должна соединить новые тайлы с размещёнными ранее:



3 — РАЗМЕЩЕНИЕ ФИШЕК

Когда все разместили свои тайлы, проверяются **жетоны размещения** в активной зоне. За каждый находящийся там **жетон размещения** игроки могут взять **1 фишку соответствующего типа** из общего запаса и разместить её на свободном **значке** такого же типа на **любом тайле** в своей игровой зоне (это может быть тайл, размещённый в предыдущих раундах). Если свободных значков нужного типа у вас нет, вы пропускаете это действие.



Жетоны размещения определяют типы фишек (**ПОЕЗД**, **МАШИНА**, **ПУТЕШЕСТВЕННИК**), которые вы будете размещать в этом раунде.



Этот жетон размещения позволяет вам выбрать между 2 типами фишек: **ПОЕЗДОМ** и **МАШИНОЙ**.



На некоторых жетонах есть **символ флага**. Если вы играете без заданий, игнорируйте такой символ (см. страницу 10).

Разместив фишку, вы **СРАЗУ ЖЕ ПОЛУЧАЕТЕ ОЧКИ ПРЕСТИЖА** по следующим правилам:



РАЗМЕЩЕНИЕ МАШИН

Разместив машину, получите 1 очко + по 1 очку за каждую другую машину, соединённую с ней по шоссе (не более **5 очков престижа**).



РАЗМЕЩЕНИЕ ПОЕЗДОВ

Разместив поезд, получите 1 очко + по 1 очку за каждый другой поезд, соединённый с ним по железной дороге (не более **5 очков престижа**).



РАЗМЕЩЕНИЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКОВ

Разместив путешественника, получите 1 очко + по 1 очку за каждого другого путешественника, соединённого с ним по железной дороге или по шоссе (не более **5 очков престижа**). Тип дороги меняется только на вокзалах.

Даже если с размещённой фишкой соединяется больше 5 фишек нужного типа, вы всё равно получаете **только 5 очков престижа**. Другие фишки и/или вокзалы не прерывают соединение.

ВОКЗАЛЫ

Непрерывная цепь из 1 или нескольких фрагментов шоссе или железной дороги на одном или нескольких тайлах называется «сетью».



На вокзалах сети шоссе и железных дорог пересекаются, поэтому там путешественники могут сменить транспорт. При подсчёте очков за размещение фишек **вокзалы не разрывают сети**.

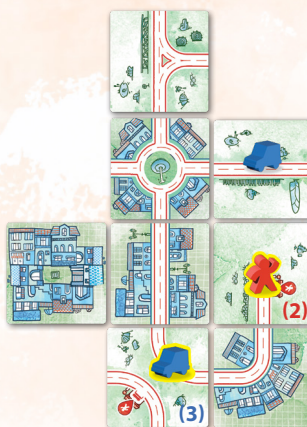


1

Сейчас третий раунд, и в активной зоне 2 жетона размещения: путешественника и машины.

2

Диана размещает фишку путешественника на тайле, который она разместила в предыдущих раундах. В этой сети нет других путешественников, поэтому она получает 1 очко престижа.



3

Диана также может разместить фишку машины. Она решает выложить её на тайл, размещённый в этом раунде. В этой сети есть другая машина, поэтому **Диана** получает $1 + 1 = 2$ очка престижа.

4 — КОНЕЦ РАУНДА

После того как все игроки разместили фишки на своих тайлах, раунд завершается. Добавьте **1 фишку звезды** к столбцу с тайлами, которые никто не выбрал. Это дополнительный бонус на будущее: если на выбранном игроком столбце есть фишки звёзд, этот игрок забирает их себе в личный запас.



ФИШКА ЗВЕЗДЫ

Во время фазы размещения фишек за каждый жетон размещения в активной зоне вы можете сбросить из своего личного запаса 1 фишку звезды. За это вместо указанной на жетоне фишки вы можете выставить любую другую (машину, поезд или путешественника).

ПРАВИЛО ДЛЯ ИГРЫ ВДВОЁМ



При игре вдвоём в конце раунда останется 2 столбца с жетонами. Перед добавлением фишки звезды подбросьте жетон для игры вдвоём как монетку: он укажет, тайлы какого столбца (левого или правого) нужно сбросить и убрать в коробку.

Затем поместите фишки игроков, начиная с **крайней левой на рынке**, в **зону очередности хода** слева направо, сохраняя текущий порядок фишек. Другими словами, чем больше тайлов путей взял игрок, тем позже он будет ходить в следующем раунде.

ПРИМЕР КОНЦА РАУНДА



К концу раунда никто не выбрал первый столбец, поэтому к нему добавляется фишка звезды.



Фишки игроков на рынке стоят в следующем порядке: **Андрей, Диана и Женья**. В этом же порядке их фишки помещаются в зону очередности хода.

КОНЕЦ ИГРЫ

Последний раунд начинается, когда зал ожидания покидает последний жетон размещения и открывается символ . В конце этого раунда игроки подсчитывают свои очки. Игрок с **наибольшим количеством очков** побеждает! В случае ничьей побеждает игрок, чья фишка стоит на рынке левее.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОЯСНЕНИЯ

Примыкающими друг к другу считаются тайлы, которые находятся по соседству по вертикали или по горизонтали (но не по диагонали). В некоторых заданиях также используется слово «вокруг»: тайлами **вокруг** определённого тайла считаются все тайлы по соседству с ним — по горизонтали, по вертикали и по диагонали.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В дополнение к тем очкам, которые вы получили за каждую фишку, размещённую в ходе игры, вы получаете очки за города в вашей игровой зоне и общую организацию территории:

ГОРОДА

За каждую группу хотя бы из 3 примыкающих друг к другу тайлов районов **вы получаете по 5 очков**. Вы не получаете дополнительные очки сверх этого, если в группе больше 3 тайлов.

НАИБОЛЬШИЙ ПРЯМОУГОЛЬНИК

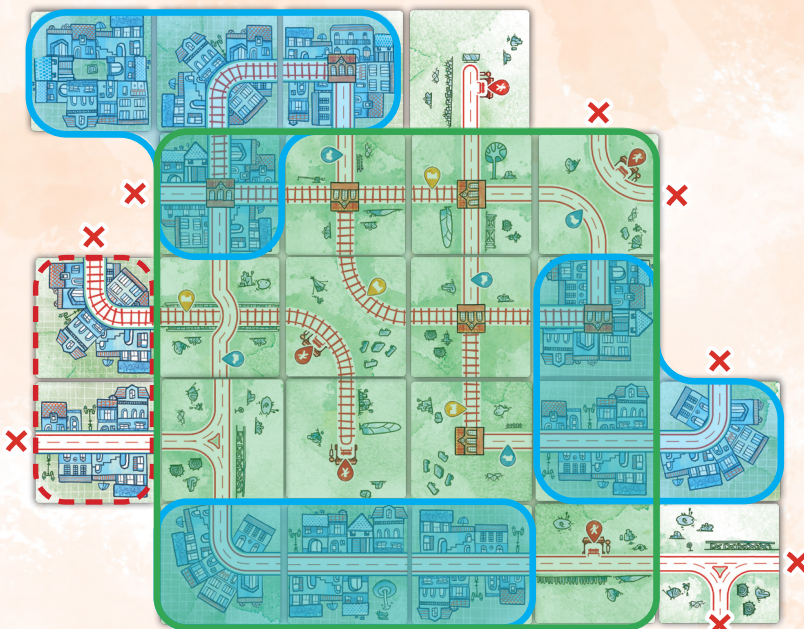
Определите **самый большой прямоугольник** в вашей игровой зоне, в котором **нет пустых областей**. Получите **по 1 очку престижа за каждый тайл** этого прямоугольника (квадраты — тоже прямоугольники).

ШТРАФЫ ЗА РАЗРЫВЫ

Если в конце путь обрывается и ни с чем не соединяется, такой конец называется разрывом. Допускается иметь 5 разрывов, а за **каждый разрыв** сверх этого числа вы будете терять **по 1 очку престижа**.

ФИШКИ ЗВЁЗД

За каждую неиспользованную фишку звезды в вашем запасе вы получаете **по 1 очку престижа**.



ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

В этом примере у **Жени** есть 3 группы из 3 или более тайлов районов. За них она получает $3 \times 5 = 15$ очков престижа. Наибольший прямоугольник в её зоне — это квадрат 4×4 , за который она получает 16 очков престижа.

Затем она считает разрывы в своей зоне. Их 8, поэтому она теряет 3 очка (по 1 очку за каждый разрыв сверх 5).



ИГРА С ЗАДАНИЯМИ

Если вы сыграли несколько партий и уже освоились с основными правилами, советуем сыграть с тайлами заданий: они приносят дополнительные очки за выполнение особых условий размещения.

Каждый тайл задания представлен в 4 экземплярах, чтобы каждый игрок получил по 1. Четыре таких одинаковых тайла называются набором. При игре с заданиями одновременно используются 3 разных набора.

ВО ВРЕМЯ ПОДГОТОВКИ

- 1 Выберите или возьмите случайным образом 3 набора тайлов заданий.
- 2 Раздайте всем игрокам по 1 тайлу из каждого набора. Каждый оставляет свои тайлы перед собой.

ВО ВРЕМЯ ВЫБОРА ТАЙЛОВ

Если на жетоне размещения в зале ожидания изображён **символ флага**, вместе с выбранными в этом раунде тайлами вы **должны также разместить 1 из своих тайлов заданий** (если такие есть). Вы можете выбрать любой из своих тайлов заданий. Они размещаются по тем же правилам, что и тайлы путей. Если вы не можете разместить ни один из своих тайлов заданий, вы должны вернуть в коробку любой тайл задания, который вы ещё не разместили.



Если на жетоне размещения в зале ожидания изображён символ флага, игроки **ДОЛЖНЫ** разместить 1 из своих тайлов заданий.

ВО ВРЕМЯ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Вы получаете по 5 очков престижа за каждый тайл задания, **условия которого вы выполнили**.

УСЛОВИЯ ЗАДАНИЙ



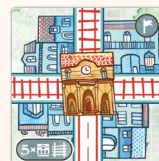
МЭРИЯ

С каждой стороны от мэрии (сверху, снизу, слева и справа) должно располагаться хотя бы по 2 тайла.



МЕТРОПОЛИЯ

Метрополия должна быть частью города, состоящего хотя бы из 5 тайлов районов.



ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ВОКЗАЛ

Центральный вокзал должен соединяться по железным дорогам хотя бы с 5 вокзалами.



СТАДИОН

На тайлах вокруг стадиона должны быть размещены хотя бы 3 фишки путешественников.



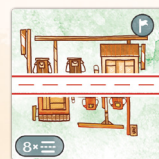
АЭРОПОРТ

Аэропорт должен находиться в одном ряду или столбце хотя бы с 1 тайлом района, являющимся частью города.



ХРАМ

На тайлах вокруг храма не должно быть значков машин или поездов.



АВТОЗАПРАВКА

Автозаправка должна быть частью непрерывного пути из шоссе протяжённостью хотя бы в 8 тайлов. Если этот путь закольцовывается, каждый сегмент шоссе учитывается только раз.

ПРАВИЛА

Придерживайтесь стандартных правил игры со следующими исключениями:

- 1 Вы начинаете игру без стартового тайла.
- 2 Используйте только 3 столбца: по одному столбцу с 2 и 4 тайлами, а также правый столбец с 3 тайлами.
- 3 Вы всегда получаете фишку звезды, выбирая столбец с 2 тайлами. Можете добавить её туда в качестве напоминания.
- 4 Вы всегда получаете 1 очко престижа, выбирая столбец с 3 тайлами. Можете добавить туда 1 жетон престижа в качестве напоминания.
- 5 Выбрав тайлы, уберите из игры тайлы, оставшиеся в других столбцах. Фишка звезды в конце раунда к столбцам не добавляется.

ИСПЫТАНИЯ

Одиночная игра включает в себя 15 испытаний, каждое из которых — это определённая цель или ограничение. В каждом испытании вам нужно побить 3 рекорда по очкам престижа.

- 1 Перед началом одиночной игры выберите 1 испытание. В этой партии вы сможете пройти только его.
- 2 Если вы проигнорировали ограничение или не достигли цели, вы набираете 0 очков престижа.
- 3 Если вы побили рекорд по очкам престижа в выбранном испытании, отметьте свой результат.

ИСПЫТАНИЕ	МИССИЯ	1★	2★	3★
МЕГАЛОПОЛИС	Создайте город, состоящий хотя бы из 10 тайлов районов.	30	40	50
ТРАССА 66	Создайте непрерывный путь из шоссе протяжённостью хотя бы 14 тайлов.	40	50	60
ТРАНСЪЕВРОПЕЙСКИЙ ЭКСПРЕСС	Создайте непрерывный путь из железных дорог протяжённостью хотя бы 14 тайлов.	40	50	60
СОВЕРШЕНСТВО	Закончите игру не более чем с 3 разрывами.	40	50	60
ПЛОСКАЯ ЗЕМЛЯ	Размещайте тайлы в своей игровой зоне не более чем в 3 ряда.	40	50	60
ВУЛКАН	Оставьте в своей игровой зоне пустую область 2 × 2, полностью окружённую тайлами.	30	40	50
ПРОВАЛЫ	Оставьте в своей игровой зоне 3 пустых области 1 × 1, полностью окружённые тайлами.	30	40	50
ДАЛЁКИЕ ДРУЗЬЯ	Соедините между собой хотя бы 2 путешественников, находящихся на расстоянии не менее чем в 12 тайлов друг от друга. Между ними не должно быть других путешественников.	40	50	60
ВОКЗАЛЬНЫЙ ПЕРЕПОЛОХ	Создайте сеть путей, в которой будет хотя бы 10 вокзалов.	40	50	60
АВТОМОБИЛЬНЫЙ ЭДЕМ	Создайте сеть из шоссе, в которой будет хотя бы 8 машин.	40	50	60
ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ РАЙ	Создайте сеть из железных дорог, в которой будет хотя бы 8 поездов.	40	50	60
4 ГОРОДА	Создайте хотя бы 4 города.	40	50	60
СТРОГИЙ ПОРЯДОК	В каждом ряду в вашей игровой зоне должно быть не более 1 фишки каждого типа.	35	45	55
ДОРОЖНЫЙ КОНТРОЛЬ	В каждой сети в вашей игровой зоне должно быть не более 2 фишек одного типа.	30	40	50
ЛЕНИВЫЕ ТУРИСТЫ	Размещая фишку путешественника, вы получаете очки за путешественников, соединённых с ней только по 1 типу пути (по шоссе или по железной дороге).	40	50	60

ПАМЯТКА

Партия в «*Дорожные работы*» длится 8 раундов.

РАУНД ИГРЫ

Каждый раунд состоит из 4 фаз:

1

ПОДГОТОВКА К РАУНДУ

Раскройте верхний **жетон размещения**, поместите его в зал ожидания под часами, сдвигая вправо другие жетоны, если такие есть. Заполните рынок **тайлами путей** из мешочка, согласно количеству символов квадратов над каждым столбцом.

2

ВЫБОР ТАЙЛОВ

Соблюдая очерёдность хода, выберите столбец с тайлами путей, разместите над ним свою фишку игрока, **заберите из этого столбца все фишки звёзд и тайлы путей**, затем сразу же разместите эти тайлы в своей игровой зоне. Каждый тайл должен соединяться хотя бы с 1 ранее размещённым тайлом. Тайлы можно переворачивать и вращать. Соединяйте **только похожие стороны**: любые соединённые друг с другом стороны должны совпадать.

3

РАЗМЕЩЕНИЕ ФИШЕК

За каждый **жетон размещения в активной зоне** вы можете разместить **по 1 фишке** соответствующего типа на **свободном значке** такого же типа на **любом тайле** в своей игровой зоне (это может быть тайл, размещённый в предыдущих раундах). Каждая фишка сразу же приносит вам **очки престижа** по своим правилам (**не более 5 очков**).

4

КОНЕЦ РАУНДА

Добавьте **1 фишку звезды** к столбцу с тайлами путей, которые никто не выбрал (при игре вдвоём подбросьте жетон для игры вдвоём как монетку, чтобы определить, какие жетоны сбросить). Поместите фишки игроков в **зону очерёдности хода**, сохраняя их текущий порядок (слева направо).

КОНЕЦ ИГРЫ

ОЧКИ ЗА ГОРОДА

За каждую группу хотя бы из 3 примыкающих друг к другу тайлов районов **вы получаете по 5 очков престижа**.

ОЧКИ ЗА НАИБОЛЬШИЙ ПРЯМОУГОЛЬНИК

Получите **по 1 очку престижа** за каждый тайл своего **наибольшего прямоугольника без пустых областей**.

ШТРАФЫ ЗА РАЗРЫВЫ

Допускается иметь не более 5 разрывов, а за **каждый разрыв** сверх этого числа вы теряете **по 1 очку престижа**.

ФИШКИ ЗВЁЗД

За каждую неиспользованную фишку звезды в вашем запасе вы получаете **по 1 очку престижа**.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОРЫ И РАЗРАБОТЧИКИ ИГРЫ: Ялмар Хак, Лоренцо Сильва
ХУДОЖНИКИ: Марта Транквили, Франческо Де Бенедиттис
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Аннакьяра Росси, Николо Сала, Фабио Френкль
ПРАВИЛА: Ренато Сасделли, Лоренцо Сильва, Алессандро Пра, Уильям Ниблинг
РУКОВОДСТВО ПРОЕКТОМ: Лоренцо Сильва, Ренато Сасделли
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ РАЗРАБОТКА: Карола Корти
КОМАНДА HORRIBLE GUILD: Давид Амичи, Федерико Корбетта Качи, Иления Д'Абундо, Федерико Досси, Андреа Лульи, Джулия Монте, Камилла Мускио, Лаура Северино

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

ПЕРЕВОДЧИК: Дмитрий Баранчиков

КОРРЕКТОР: Екатерина Случаева

РЕДАКТОР: Иван Ионов

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Алиса Каршицкая

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Артём Савельев

РУКОВОДИТЕЛЬ РЕДАКЦИИ: Валерия Горбачёва

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Антон Сковородин

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2025 — правообладатель русскоязычной версии игры.

Все права защищены.