

ДРОНЫ АКАРИОСА

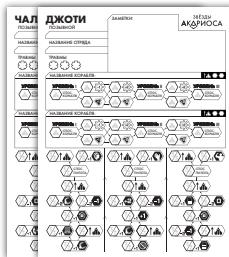
ПРАВИЛА
ДОПОЛНЕНИЯ



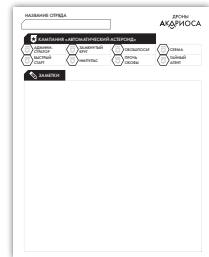
СОДЕРЖАНИЕ И СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



Вкратце о дополнении	3
Что нового	3
Игра с дронами	4
Дроны	6
Карты сценария	12
Приложение	12



2 блокнота развития пилотов



Блокнот развития отряда



Правила дополнения
(12 страниц)



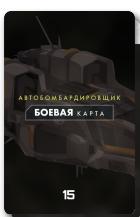
Книга сценариев
(12 страниц)



4 кубика действий дронов



12 карт событий



20 боевых карт врагов-автоматов



10 карт врагов-автоматов



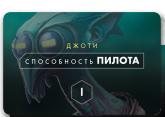
21 карта сценария



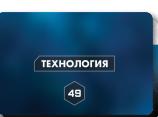
6 карт травм



1 карта второго пилота



8 карт способностей пилотов



1 карта улучшения технологии



10 жетонов воспламенения



4 жетона ракет



Жетон прицела



4 жетона обломков



4 жетона кинетического урона



Жетон астероида «Арахис»



2 пластиковые фигурки пилотов



2 фишки пилотов



2 жетона пилотов



8 карт исследования мира



6 планшетов дронов



ВКРАТЦЕ О ДОПОЛНЕНИИ

В этом дополнении вы вернётесь в галактику Акариос, чтобы пережить новые приключения. Как говорит Солярка: «Всегда найдётся что починить». Вас ждут новые правила и компоненты, а также небольшая, но захватывающая кампания. Вы также получите доступ к инновационной технологии дронов, а ряды Акариосского института пополнят два новых пилота.



КАМПАНИЯ «АВТОМАТИЧЕСКИЙ АСТЕРОИД»

Эта мини-кампания может стать для вас отдельным приключением или расширением основной сюжетной линии базовой игры.

«АВТОМАТИЧЕСКИЙ АСТЕРОИД» КАК ЧАСТЬ ОСНОВНОЙ КАМПАНИИ «ЗВЁЗД АКАРИОСА»

Рекомендуем проходить кампанию «Автоматический астероид» после окончания пролога основной кампании — в качестве перехода от сценария 011 к сценарию 012. Если вы уже проходите один из актов основной кампании, можно пройти кампанию «Автоматический астероид» когда угодно — ваши герои будут считать её воспоминаниями о пережитых событиях.

«АВТОМАТИЧЕСКИЙ АСТЕРОИД» КАК ОТДЕЛЬНАЯ КАМПАНИЯ

Чтобы сыграть в «Автоматический астероид» в качестве отдельной кампании, пройдите этапы подготовки к кампании из базовых правил «Звёзд Акариоса» (с. 6—8). Затем прочтите пролог на с. 2 книги сценариев «Дронов Акариоса».

НОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

АВТОМАТЫ

В кампании «Автоматический астероид» вам встретятся автоматы — уникальные вражеские корабли, представленные автоистребителями и автобомбардировщиками.

- Авиаистребители используют фигуры разведчиков ронинов из базовой игры, а боевые карты и карты врагов — из этого дополнения.
- Автобомбардировщики используют фигуры «Дротиков» ЕМА из базовой игры, а боевые карты и карты врагов — из этого дополнения.

ДРОНЫ

Дроны становятся доступны после завершения кампании «Автоматический астероид». Они устанавливаются на корабли игроков на этапе установки улучшений во время подготовки к космическому сражению (см. с. 8 базовых правил «Звёзд Акариоса»). При желании вы можете не проходить кампанию «Автоматический астероид», а сразу добавить дроны в игру в любой момент (см. с. 4). Это дополнение содержит 6 дронов, каждый из которых обладает уникальными возможностями.

КАРТЫ СЦЕНАРИЯ

Карты сценария повышают сложность космических сражений. Их можно добавить в игру в любой момент, но лучше всего сделать это после перехода к акту 1 базовой игры. См. подробнее на с. 12.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

Добавив в игру дроны, замешайте новые карты событий в колоды соответствующих систем.

КАРТЫ ТРАВМ

Добавив в игру дроны, замешайте карты травм из этого дополнения в базовую колоду травм.



ПИЛОТЫ

Дополнение содержит 2 новых пилотов. Чалл Рей можно выбрать в начале игры, а Джоти становится доступен позже — во время кампании «Автоматический астероид».

ИГРА С ДРОНАМИ



ДОБАВЛЕНИЕ ДРОНОВ В ИГРУ

Завершив кампанию «Автоматический астероид» или добавляя дроны без её прохождения, следуйте описанным ниже этапам.

1. Замешайте 6 новых карт травм в колоду травм.
2. Замешайте 12 новых карт событий в колоды соответствующих систем.
3. Получите дроны. Они становятся доступны всем игрокам.

В начале каждого сценария с космическим сражением игрок может:

- решить, будет он играть с дроном или без;
- установить любой дрон, который не установлен другими игроками;
- заменить установленный ранее дрон на любой другой, который не установлен другими игроками.

УСТАНОВКА ДРОНА

Решив играть с дроном, участник берёт его планшет, связанные с этим дроном жетоны (если есть) и 1 кубик действия дрона. Подробно компоненты и действия каждого дрона описаны на с. 6–11.

Игрок может установить на свой корабль только один дрон. Выбор и установка дрона выполняются на этапе 2 подготовки космического сражения (см. с. 8 базовых правил «Звёзд Акариоса»). На обратной стороне планшета дрона указано, поверх каких ячеек на планшете игрока необходимо положить планшет дрона. В ячейки улучшений, поверх которых находится планшет дрона, нельзя устанавливать никакие карты.

После установки дрона игрок добавляет к своим кубикам действий кубик действия дрона.



КУБИК ДЕЙСТВИЯ ДРОНА

Игрок бросает свой кубик действия дрона вместе с остальными своими кубиками действий по обычным правилам. У кубика действия дрона есть следующие грани.



Способность дрона



Джокер



Пустая грань



Стресс / способность дрона

Грань с джокером используется так же, как грань с джокером обычного кубика действия.

Грань можно использовать в качестве грани либо со стрессом (как у обычного кубика действия), либо со способностью дрона. При использовании в качестве грани со способностью не увеличивайте стресс.

Когда на кубике действия дрона выпадает грань со способностью или , игрок может поместить его в ячейку базового действия дрона или применить способность дрона.

Кубик действия дрона нельзя использовать в сценариях с исследованием мира.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДРОНА

1. УРОВЕНЬ ДРОНА И ЕГО ЭНЕРГИЯ

У дронов есть 3 уровня энергии и действий, связанные с актами основной кампании «Звёзд Акариоса». Энергия дрона отмечается чёрным маркером по аналогии с энергией улучшений и зависит от уровня дрона. Энергию дрона можно пополнять по аналогии с энергией улучшений. Также с повышением уровня дрона его базовое и продвинутое действия становятся мощнее.

- Акт 1 – уровень I.
- Акт 2 – уровень II.
- Акт 3 – уровень III.



2. БАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ

На планшете каждого дрона есть базовое действие, в ячейку которого можно поместить только кубик со способностью дрона (или). Базовое действие не тратит энергию и становится мощнее с повышением уровня дрона. Эффекты базового действия дрона суммируются. Например, дрон уровня II применяет по порядку эффекты уровня I и уровня II.

3. ПРОДВИНУТОЕ ДЕЙСТВИЕ

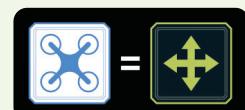
На планшете каждого дрона есть продвинутое действие, которое расходует энергию дрона (об этом говорит ячейка действия с энергией). Продвинутое действие становится мощнее с повышением уровня дрона. Для выполнения продвинутого действия игрок должен уменьшить энергию дрона на 1 (выполнить продвинутое действие можно лишь раз за раунд). Эффекты продвинутого действия дрона суммируются. Например, дрон уровня III применяет по порядку эффекты уровня I, уровня II и уровня III.

4. СПОСОБНОСТЬ ДРОНА

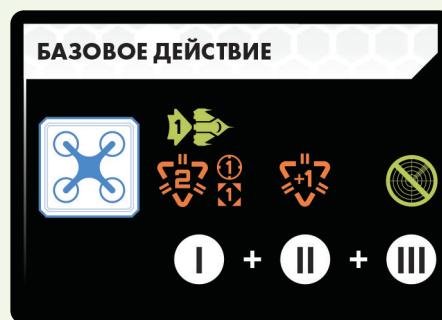
На планшете каждого дрона есть способность дрона. Когда на кубике действия дрона выпадает грань со способностью (или , игрок может использовать этот кубик в качестве кубика с гранью, указанной в способности дрона, как если бы он был обычным кубиком действия.

ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДРОНА

Установив дрон «Рэм-Бо», кубик действия дрона с или можно либо использовать в качестве кубика действия с перемещением (способность дрона), либо поместить в ячейку базового действия дрона.



Способность дрона «Рэм-Бо»



Базовое действие дрона «Рэм-Бо»

«РЭМ-БО»

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

10 жетонов воспламенения.



Жетон воспламенения

ЗАНИМАЕМЫЕ ЯЧЕЙКИ ПЛАНШЕТА ИГРОКА

Улучшение оружия и улучшение двигателя.

УРОВНИ И ЭНЕРГИЯ

Уровень I – 1

Уровень II – 2

Уровень III – 3

СПОСОБНОСТЬ ДРОНА

Перемещение.

БАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ

Уровень I. Выполните действие атаки: 1 цель в пределах дальности 1 получает 2 урона, затем *оттолкните* эту цель на 1 клетку.

Уровень II. Добавьте +1 урон.

Уровень III. Добавьте помехи.

ПРОДВИНУТОЕ ДЕЙСТВИЕ «ВОСПЛАМЕНЕНИЕ ТОПЛИВА»

Уровень I. Поместите 2 жетона воспламенения на клетки, через которые переместились. Каждый жетон воспламенения наносит 2 урона.

Уровень II. Поместите +1 жетон воспламенения.

Уровень III. Каждый жетон воспламенения наносит +1 урон.

Вы можете выполнить действие воспламенения топлива сразу после выполнения любого действия перемещения. Поместите указанное число жетонов воспламенения (2 на уровне I или 3 на уровне II/III) или менее на любые клетки, через которые переместился ваш корабль. В том числе это могут быть клетки жетонов местности и сценария. На каждой клетке может быть только 1 жетон воспламенения.

Когда любой корабль оказывается на клетке с жетоном воспламенения, этот корабль сразу получает указанный урон (2 на уровне I/II или 3 на уровне III). Затем уберите этот жетон воспламенения в ваш запас (в дальнейшем вы сможете использовать его снова). Иным образом убрать жетон воспламенения с поля нельзя.

Жетон воспламенения можно поместить на клетку с кораблём. В этом случае сразу уберите жетон и нанесите урон этому кораблю.

Действие воспламенения топлива не считается действием атаки, поэтому оно вредит в том числе союзным кораблям (включая ваш), не использует карты модификаторов и не активирует эффекты, связанные с атакой.

«РЭМ-БО»



Уровни и энергия



Способность дрона



Ячейки энергии

Базовое действие и уровни



БАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ

Продвинутое действие и уровни



ПРОДВИНУТОЕ ДЕЙСТВИЕ



«СВЕРЧОК»

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

- Жетон прицела.
- 4 жетона ракет.



Жетон прицела



Жетон ракеты

ЗАНИМАЕМЫЕ ЯЧЕЙКИ ПЛАНШЕТА ИГРОКА

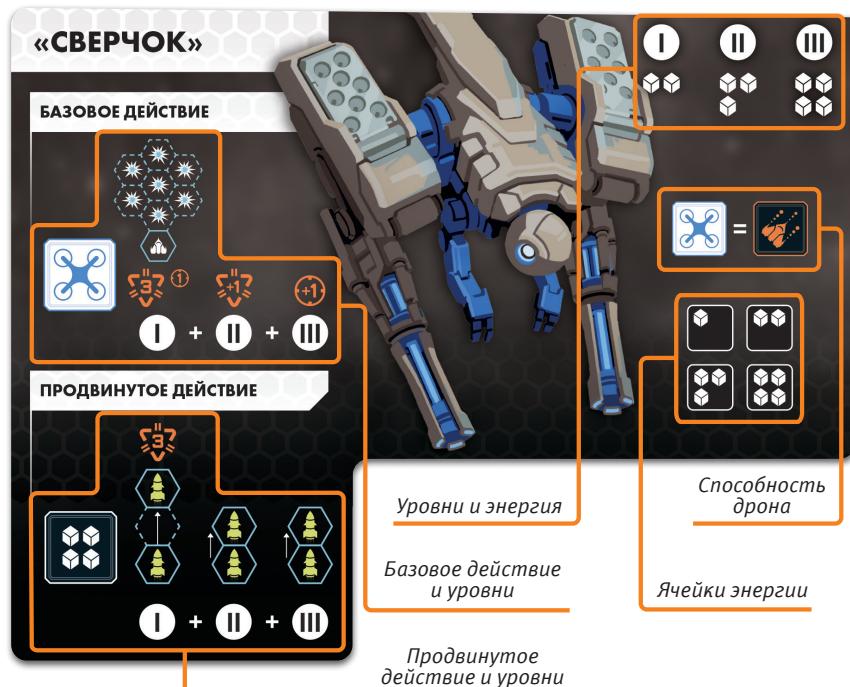
Улучшение оружия и улучшение технологии.

УРОВНИ И ЭНЕРГИЯ

- Уровень I – 2 .
 Уровень II – 3 .
 Уровень III – 4 .

СПОСОБНОСТЬ ДРОНА

Атака.



БАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ

Уровень I. Выполните действие атаки: 1 цель в секторе обстрела получает 3 урона.

Уровень II. Добавьте +1 урон.

Уровень III. Добавьте +1 цель.

ПРОДВИНУТОЕ ДЕЙСТВИЕ «САМОНАВОДЯЩИЕСЯ РАКЕТЫ»

Уровень I. Каждая ракета перемещается на 2 клетки.

Уровень II. Каждая ракета перемещается ещё на 1 клетку.

Уровень III. Каждая ракета перемещается ещё на 1 клетку.

В любой момент фазы действий пилотов вы можете поместить жетон прицела на любой корабль на игровом поле. Это не считается действием.

Когда на игровом поле есть жетон прицела, вы можете выполнить действие самонаводящихся ракет — поместите 1 жетон ракеты на соседнюю с вашим кораблём клетку.

В конце каждого раунда все находящиеся на поле ракеты перемещаются по прямой линии на указанное количество клеток (зависит от уровня дрона, см. далее) в сторону корабля с жетоном прицела. Если ракета оказывается на одной клетке с любым кораблём (даже если это не её цель), она взрывается и наносит этому кораблю 3 урона. Подсчитайте итоговый урон после взятия карты модификатора. После взрыва уберите жетон ракеты в ваш запас (в дальнейшем вы сможете использовать его снова). Иным образом убрать жетон ракеты с поля нельзя.

Перемещение на каждом уровне дрона считается отдельным перемещением (поэтому у каждого из них своя схема перемещения). Таким образом, при необходимости ракета меняет на-

правление движения перед перемещением на каждом уровне, стремясь кратчайшим путём достичь цели.

Ракета беспрепятственно перемещается через клетки туманностей, астероидов, червоточин и жетонов сценария без значения корпуса, но взрывается, попав на клетку планет. Попав на клетку жетона сценария со значением корпуса, ракета взрывается и наносит этому жетону урон, как обычно.

Если корабль с жетоном прицела уничтожен не ракетой, вы можете поместить жетон прицела на любой другой корабль или убрать жетон в ваш запас (в этом случае, пока вы вновь не поместите жетон прицела на любой корабль, ракеты остаются на поле, но не перемещаются).

Ракета ни при каких условиях не может улететь за край игрового поля.

Необязательно выполнять действие самонаводящихся ракет в том же раунде, в котором вы поместили на поле жетон прицела. В любой момент фазы действий пилотов вы можете переложить жетон прицела на любой другой корабль, даже если на поле уже есть ракеты.

Действие самонаводящихся ракет считается действием атаки, поэтому оно использует карты модификаторов, активирует эффекты, связанные с атакой, и к нему можно применять боевые эффекты.

Несмотря на то, что действие самонаводящихся ракет считается действием атаки, оно вредит союзным кораблям (игнорируя правило дружественного огня из базовой игры).

«ЕЗДОК»

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

4 жетона обломков.

ЗАНИМАЕМЫЕ ЯЧЕЙКИ ПЛАНШЕТА ИГРОКА

Улучшение двигателя и способность корабля.

УРОВНИ И ЭНЕРГИЯ

Уровень I – 2 .

Уровень II – 3 .

Уровень III – 4 .

СПОСОБНОСТЬ ДРОНА

Перемещение.

БАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ

Уровень I. Выполните до 2 действий поворота.

Уровень II. Выполните действие перемещения.

Уровень III. Выполните действие перемещения. Можете выполнить действие поворота до или после этого действия перемещения.

Вы можете пропустить любые из этих действий.



Жетон обломков

ПРОДВИНУТОЕ ДЕЙСТВИЕ «ВЫБРОС ОБЛОМКОВ»

Став целью атаки врага, вы можете выполнить действие выброса обломков .

Поместите 1 жетон обломков стороной «2» вверх на соседнюю с вашим кораблём клетку как можно ближе к врагу, который выбрал вас целью. Получите половину урона (округляя вверх) и проигнорируйте все боевые эффекты этой атаки.

В дальнейшем жетон обломков считается временным жетоном астероидов, который находится на игровом поле в течение 2 раундов. Таким образом, любые правила, относящиеся к жетонам астероидов, относятся и к жетонам обломков.

В конце каждого раунда переворачивайте на обратную сторону жетон обломков, лежащий стороной «2» вверх, а жетон обломков, который уже лежит стороной «1» вверх, убирайте с поля в ваш запас (в дальнейшем вы сможете снова использовать его). Таким образом, одновременно на игровом поле может находиться 2 жетона обломков. (Дополнение «Дроны Акариоса» содержит 4 жетона обломков на случай нововведений в будущих дополнениях.)





«ПРИЗРАК»

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Нет.

ЗАНИМАЕМЫЕ ЯЧЕЙКИ ПЛАНШЕТА ИГРОКА

Улучшение двигателя и способность пилота.

УРОВНИ И ЭНЕРГИЯ

Уровень I – 2 .

Уровень II – 3 .

Уровень III – 4 .

СПОСОБНОСТЬ ДРОНА

Стресс.

БАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ

Уровень I. Выполните действие перемещения.

Уровень II. Выполните действие перемещения.

Уровень III. Выполните действие перемещения. Можете выполнить действие поворота до или после этого действия перемещения.

Вы можете пропустить любые из этих действий.

ПРОДВИНУТОЕ ДЕЙСТВИЕ «МАНЁВР УКЛОНЕНИЯ»

Уровень I. Выполните действие перемещения.

Уровень II. Увеличьте значение щитов на 1, если не удалось избежать атаки.

Уровень III. Получите отмену эффекта, если не удалось избежать атаки.

Став целью атаки врага, вы можете выполнить действие манёвра уклонения . Если после выполнения перемещения (уровень I) вы оказались вне сектора обстрела или дальности атаки врага, то вы избежали атаки – ваш корабль не получает урон (боевые эффекты атаки врага также не применяются).

Если же после перемещения (уровень I) вы всё равно остались в пределах сектора обстрела или дальности атаки врага, то ваш корабль получает урон и применяет боевые эффекты атаки врага как обычно. Однако при этом вы можете увеличить значение щитов (уровень II) и/или применить боевой эффект «отмена эффекта» (уровень III).

Выполняя действие манёвра уклонения, вы также можете не выполнять перемещение (уровень I), а значит, оставаться в пределах сектора обстрела или дальности атаки врага и применять эффекты уровня II и/или уровня III.



«ПИНГ»**ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ**

Нет.

ЗАНИМАЕМЫЕ ЯЧЕЙКИ ПЛАНШЕТА ИГРОКА

Улучшение технологии и способность корабля.

УРОВНИ И ЭНЕРГИЯУровень I – 2 .Уровень II – 3 .Уровень III – 4 .**СПОСОБНОСТЬ ДРОНА**

Атака.

БАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ

Уровень I. Добавьте взлом к вашей следующей атаке.

Уровень II. Добавьте помехи к вашей следующей атаке.

Уровень III. Добавьте торможение к вашей следующей атаке.

ПРОДВИНУТОЕ ДЕЙСТВИЕ «ДИСТАНЦИОННОЕ УПРАВЛЕНИЕ»

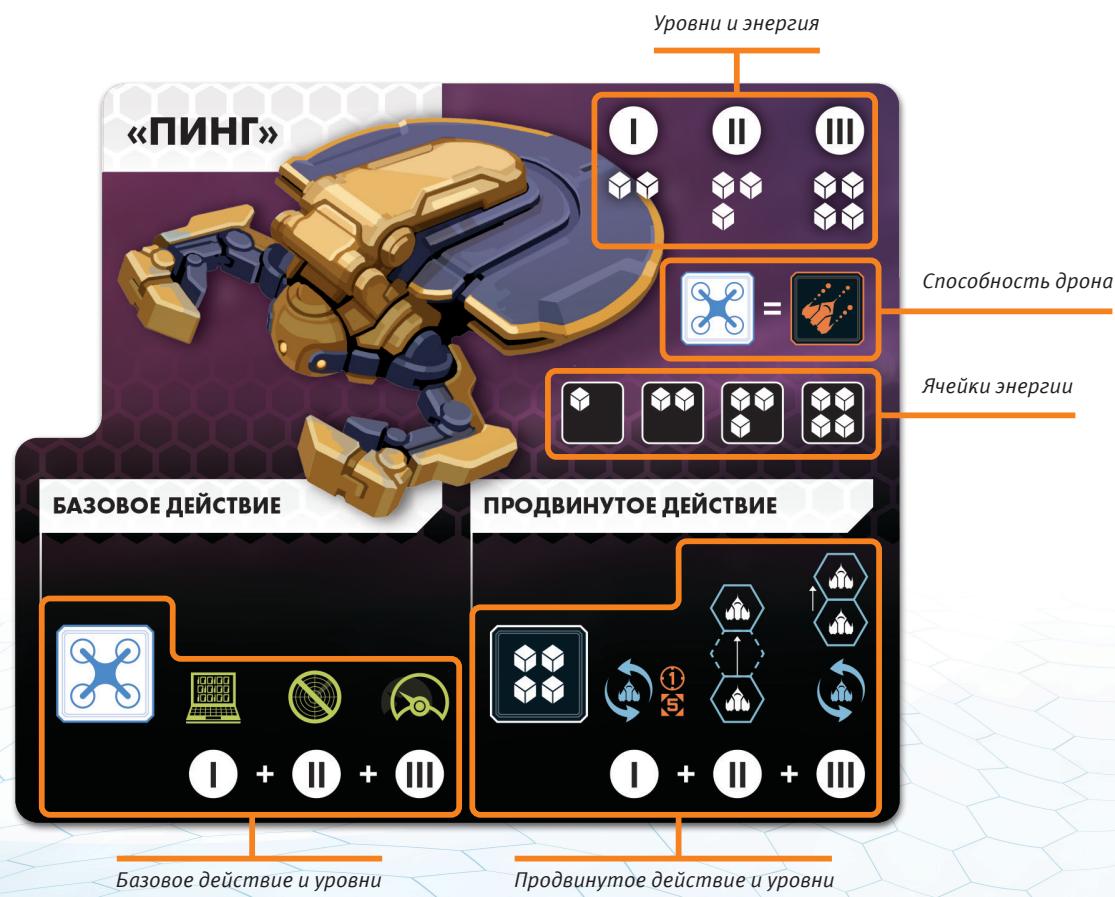
Уровень I. Выбранный враг в пределах дальности 5 выполняет действие поворота.

Уровень II. Этот враг выполняет перемещение.

Уровень III. Этот враг выполняет перемещение. Он может выполнить действие поворота до или после этого действия перемещения.

Вы можете пропустить любые из этих действий.

Действие дистанционного управления позволяет вам управлять движением вражеского корабля. Выберите 1 любой вражеский корабль в пределах дальности 5 и выполните действия в соответствии с уровнем дрона.





«ЗАДИРА»

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

4 жетона кинетического урона.



ЗАНИМАЕМЫЕ ЯЧЕЙКИ ПЛАНШЕТА ИГРОКА

Оба улучшения технологий.

УРОВЕНЬ И ЭНЕРГИЯ

Уровень I – 2

Уровень II – 3

Уровень III – 4

СПОСОБНОСТЬ ДРОНА

Джокер.

БАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ

Уровень I. Притяните 1 цель в пределах дальности 3 на 2 клетки.

Уровень II. Добавьте +1 цель к эффекту уровня I.

Уровень III. Оттолкните 1 цель в пределах дальности 5 на 2 клетки. Это может быть та же цель или другая.

ПРОДВИНУТОЕ ДЕЙСТВИЕ «КИНЕТИЧЕСКОЕ ПОЛЕ»

Уровень I. Выбранный враг (1 цель) в пределах дальности 3 не наносит урон выбранному союзнику. Вместо союзника этот урон получает ваш корабль.

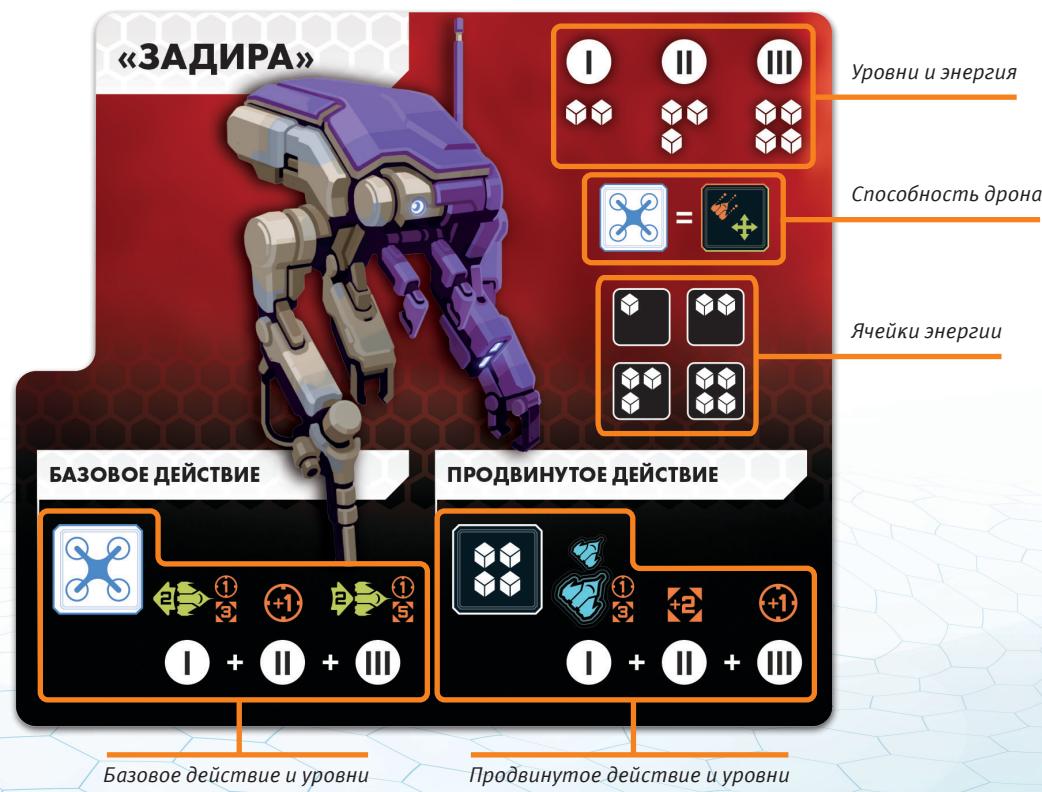
Уровень II. Добавьте +2 дальности.

Уровень III. Добавьте +1 цель.

Вы можете выполнить действие кинетического поля, если союзник стал целью атаки врага, находящегося в пределах дальности 3 от вас. Вы получаете в полном объёме весь урон, который во время этой атаки должен получить союзник (он этот урон не получает). Боевые эффекты этой атаки по-прежнему применяются к атакуемому союзнику.

Всякий раз, когда вы выполняете действие кинетического поля, получайте 1 жетон кинетического урона.

Атакуя вражеский корабль, вы можете использовать жетоны кинетического урона, чтобы уменьшить значение его щитов. Каждый жетон уменьшает значение щитов 1 цели на 2. Кинетический урон влияет только на щиты, им нельзя уменьшать значение корпуса цели. Сбросьте жетон кинетического урона после использования (в дальнейшем вы сможете получить его снова).



КАРТЫ СЦЕНАРИЯ



Карты сценария особым образом повышают сложность сценариев с космическим сражением.

Если вы решили играть с картами сценария, перемешайте их во время подготовки к космическому сражению, возьмите с верха колоды 1 карту и поместите в открытую рядом с планшетами врагов. Вы можете открыть одновременно 2 карты сценария или более, но с каждой дополнительной картой сложность возрастает ещё больше.

У большинства карт сценария есть требования. Если текущий сценарий под них не подходит, сбросьте карту и возьмите новую. Делайте так, пока не откроете карту, требования которой подходят к текущему сценарию. Затем прочтите текст открытой карты и выполните её указания.



Карта сценария

ПРИЛОЖЕНИЕ



СПОСОБНОСТИ ПИЛОТОВ (выборочные)

ИНСТИНКТ ВЫЖИВАНИЯ

Если ваш корабль должен получить урон, который уменьшит значение корпуса до 0, вместо этого уменьшите значение корпуса до 1. У этой карты *невосполнимая энергия*.

КАПИТАЛЬНЫЙ РЕМОНТ

1 цель в пределах дальности 5 получает отмену эффекта и ремонт 8.

ОБЩИЕ УСИЛИЯ

Каждый игрок в пределах дальности 2 (включая вас) кладёт карту «×2» (усиление) из запаса на верх своей колоды модификаторов. У этой карты *невосполнимая энергия*.

ОЧИЩЕНИЕ

Выберите другого игрока в пределах дальности 2. Вместе с этим игроком просмотрите его карты модификаторов в колоде и сбросите и уберите 1 любую карту до конца сценария. (После этого выбранный игрок замешивает все свои сброшенные карты модификаторов обратно в свою колоду.) У этой карты *невосполнимая энергия*.

ПОМОЩЬ ИНЖЕНЕРА

Другой игрок в пределах дальности 2 переворачивает 1 сломанное улучшение двигателя лицевой стороной вверх. Оно больше не сломано, игрок может использовать его

как обычно. У этой карты *невосполнимая энергия*.

ТАКТИЧЕСКИЙ МАНЁВР

Выберите другого игрока в пределах дальности 5. По окончании текущей фазы действий пилотов этот игрок проводит дополнительную фазу действий пилотов — он снова бросает кубики действий и размещает их. Эта дополнительная фаза считается следующей фазой действий пилотов для этого игрока и подчиняется всем обычным правилам. Эффекты, применяемые 1 раз за раунд, можно использовать в этой фазе. У этой карты *невосполнимая энергия*.

СОЗДАТЕЛИ ДОПОЛНЕНИЯ

Ведущий разработчик: Стив Долдри.

Художник: Неманья Малиджа.

3D-фигурки: Никола Эн (Warlock 3D Models).

Графический дизайн: Дэн Хьюз.

Писатели: Стив Долдри, Натан Лайдж.

Технический редактор: Андреа дель Аньезе.

Продюсер: Брендан Маккаскелл.

Игру тестировали: Сэмюэл Коттер, Ллойд Джин, Рейчел Вальковьяк, Кеннет Валентайн.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

Выпускающий редактор: Евгений Самарский.

Редакторы: Елена Даценко, Александр Петрунин.

Переводчики: Александр Петрунин, Наталья Просунцова, Надежда Гайдаш.

Корректор: Полина Сикацкая.

Верстальщик: Михаил Гвоздков.

Эксклюзивный дистрибутор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.