

THE GANG

Кооперативная покерная игра

For 3-6 players, ages 10 and up

PLAY
WITHOUT
READING
THE RULES!



For an animated tutorial explaining the rules of this game, scan the QR code above to download the free Kosmos Helper App. See the app store for details.

Вы — **БАНДА** — компания профессиональных воров, готовых провернуть серию ограблений!

Успех ваших дел зависит от безупречной координации Банды. Чтобы выиграть, нужно вместе вскрыть три сейфа, не подняв тревогу три раза.

А как именно? Вы будете играть в покер... **кооперативно!**

KOSMOS

THE GANG

Кооперативная покерная игра

Покер

The Gang основан на покере — конкретно на варианте *Техасский Холдем*. Если вы уже знаете его правила, освоить Банду будет проще. Но даже полные новички легко разбираются! Не помешает заранее посмотреть обучающее видео по *Техасскому Холдему*.



Не все правила Холдема используются в *The Gang*, а вместо некоторых добавлены новые.

Кооператив

Вы выигрываете или проигрываете вместе. Победить можно только правильно оценивая руки товарищей. **ВНИМАНИЕ:** в отличие от обычного покера, здесь блефовать нельзя!

Взаимодействие

Важным правилом является то, что нельзя показывать, говорить или намекать, какие у вас карты. Если вы знаете что-то о руке другого игрока только потому, что знаете свою — это тоже нельзя раскрывать.

Однако возможность для общения всё же есть — в виде фишек. Обращайте внимание на то, кто берёт какую фишку в каждом раунде и как фишки переходят от игрока к игроку.



Примечание: Уровень сложности этой игры определяется не только картами, но и количеством игроков: **чем больше игроков, тем сложнее игра.** Если вы играете втроём с опытными игроками в покер, игра может показаться слишком лёгкой в зависимости от расклада карт. Рекомендуем сыграть полную «базовую игру», прежде чем решать, хотите ли вы изменить уровень сложности, увеличив количество игроков или попробовав режим «Продвинутый», «Профессиональный» или «Матёрый вор».

Компоненты



52 игральные карты

90 Карт



3 карты сейфа



3 карты тревоги



6 памяток "Ход игры"

6 памяток "Ранг руки"



10 карт испытаний



10 карт специалистов

24 фишки



6 белых фишек
(1-6 звезд)
для **Раунда 1**



6 желтых фишек
(1-6 звезд)
для **Раунда 2**



6 оранжевых фишек
(1-6 звезд)
для **Раунда 3**



6 красных фишек
(1-6 звезд)
для **Раунда 4**

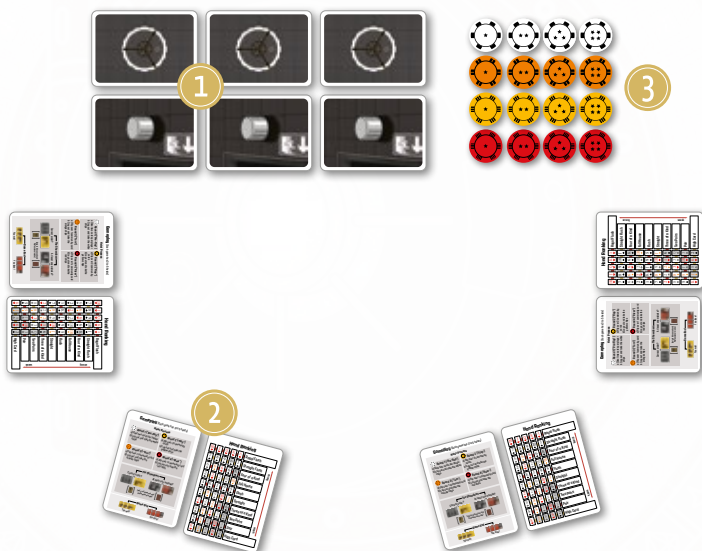
Подготовка к игре

Нижe — правила базовой игры. Карты испытаний и специалистов пока оставьте в коробке. Когда наберетесь опыта — переходите к продвинутым режимам (стр. 14).

- ① Три карты тревоги и три карты сейфа положите серой стороной вверх на край стола.
- ② Каждый берёт памятку «Ход игры» и памятку «Ранги рук». Лишние уберите в коробку.
- ③ Фишки с числом звёзд, превышающим число игроков, уберите в коробку.

Пример: Вы играете четвером — нужны фишки с 1, 2, 3 и 4 звёздами каждого цвета. Фишки с 5 и 6 звёздами уберите.

Оставшиеся фишки, **рассортированные по цвету**, разложите по краю стола светлой стороной вверх.



ОБЗОР ИГРЫ

Полная партия состоит из 3–5 ограблений. Каждое ограбление — 4 раунда. По итогам каждого ограбления вы узнаете, удалось оно или нет. Вы **побеждаете**, если успешно проведёте 3 ограбления. Вы **проигрываете**, если провалите 3 ограбления.

ХОД ИГРЫ

Процесс ограбления

Каждое ограбление состоит из четырёх раундов, которые проходят следующим образом:

Раунд 1 (“Префlop”)

а) Раздайте по две карты каждому игроку

Перемешайте 52 карты и раздайте каждому по **две карты лицом вниз** — это **карманные карты**. Свои карты можно смотреть в любой момент. Оставшуюся колоду положите в центр стола лицом вниз.

б) Выложите и разберите белые фишки

Выложите белые фишки в центр стола.



На фишках изображено количество звёзд, которые указывают на **силу фишки**. Они являются способом, с помощью которого вы сообщаете остальным свою оценку силы вашей руки (**карманные карты + общие карты**) относительно других игроков. Самая многозвёздная фишка = «у меня сейчас самая сильная рука», 1-звёздная = «самая слабая». Очерёдности ходов нет. Все играют **одновременно**, соблюдая следующие правила:

- Вы можете взять **любую фишку текущего раунда** в любой момент и положить её перед собой. Это может быть **фишка из центра стола** или **фишка, которая уже лежит перед другим игроком**.
- Перед вами **никогда не может лежать более одной фишки** одного цвета.
- Вы можете вернуть фишку текущего раунда, лежащую перед вами, в **центр стола**. Класть фишку перед другим игроком запрещено.

Как только у каждого игрока окажется фишка перед собой, первый раунд заканчивается.

Конец раунда 1



Раунд 2 [“Флоп”]

а) Откройте три общие карты

Один из игроков берёт три карты из колоды и кладёт их в **открытую** в центр стола. Это **общие карты**.

б) Выложите и разберите жёлтые фишки

Каждый берёт по жёлтой фишке, как в Раунде 1. Фишки прошлых раундов откладывают перед собой — чтобы видна была динамика ваших оценок.

Подготовка раунда 2



Каждый игрок берёт одну из жёлтых фишек, как в первом раунде. Фишки из предыдущих раундов не относятся к текущему раунду. Однако вам следует аккуратно выкладывать их в ряд перед собой, чтобы остальные игроки могли видеть, как ваши оценки менялись по ходу раундов.

Конец раунда 2



Раунд 3 ("Тёрн")

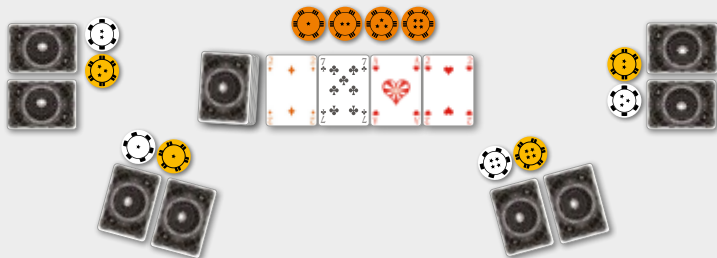
а) Откройте одну общую карту

Один из игроков снимает **одну карту** с колоды и кладёт её лицом вверх рядом с тремя другими общими картами.

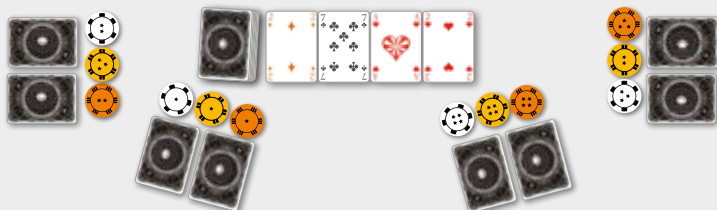
б) Выложите и разберите оранжевые фишки

Выложите **оранжевые фишки** в центр стола. Каждый игрок берёт фишку.

Подготовка раунда 3



Конец раунда 3



Раунд 4 ["Ривер"]

а) Откройте одну общую карту

Один из игроков снимает **одну карту** с колоды и кладёт её лицом вверх рядом с четырьмя другими общими картами.

б) Выложите и разберите красные фишки

Выложите **красные фишки** в центр стола. Каждый игрок берёт фишку.



После **раунда 4**, перейдите к вскрытию.

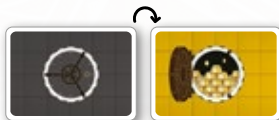
ВСКРЫТИЕ

Наступает момент истины. Теперь имеют значение только красные фишки, из **раунда 4**!

Начиная с игрока с красной фишкой в 1 звезду, вскрывайте руки в порядке возрастания (фишка с 1 звездой, фишка с 2 звёздами и т. д.) и объявляйте **наилучшую возможную покерную комбинацию ровно из пяти карт**.

Все верно?

Если каждый последующий игрок **вскрывает руку не слабее предыдущей**, ограбление проходит успешно. Переверните карту **хранилища на золотую сторону**.



Карта хранилища перевёрнута на золотую сторону.

Хотя бы одна ошибка?

Если кто-то из вас вскрывает **руку слабее**, чем предыдущая, вы допустили ошибку в порядке фишек. Ограбление провалено. В этом случае переверните **карту тревоги на красную сторону**.



Карта тревоги перевёрнута на красную сторону.

Вскрытие завершает текущее ограбление. Начните следующее ограбление с раунда 1

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра может завершиться 2 способами - какое из условий выполнится первым:

- Вы **побеждаете**, если вам удаётся перевернуть **три карты хранилища на золотую сторону**.
- Вы **проигрываете**, если перевернули **три карты тревоги на красную сторону**.

РАНГИ ПОКЕРНЫХ РУК

Крайне важно хорошо знать следующее старшинство комбинаций, чтобы оценивать свою руку в сравнении с руками других игроков. Если вы знаете правила *Техасского Холдема*, можете пропустить этот раздел правил.

Важно: вы должны составить **наилучшую** возможную комбинацию **ровно из пяти карт** из семи доступных вам карт (2 карманные карты + 5 общих карт)!

Существует десять различных рангов. Каждая рука относится к одному из них. Используйте карту-шпаргалку со старшинством комбинаций, чтобы не забывать порядок рангов.

Hand Ranking	
	Royal Flush
	Straight Flush
	Four of a Kind
	Full House
	Flush
	Straight
	Three of a Kind
	Two Pairs
	Pair
	High Card

*Памятка
"Ранг руки"*

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА: ДОСТОИНСТВА ОТДЕЛЬНЫХ КАРТ

Старшей картой является туз (А), за ним следуют король (К), дама (Q), валет (J), а затем числовые значения в порядке убывания: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 и 2. Карты разных мастей имеют одинаковое достоинство (например, туз пик равен тузу червей).



слабее

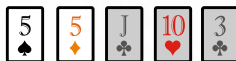
сильнее

КАРТОЧНЫЕ КОМБИНАЦИИ (ОТ СЛАБОЙ К СИЛЬНОЙ)



Старшая карта

Если у игрока нет даже пары, учитывается его старшая карта. Если у нескольких игроков одинаковая старшая карта, сначала сравниваются старшие *кикеры* (см. пояснение термина «*кикер*» на следующей странице). Если и эти карты равны по достоинству, сравниваются вторые по старшинству *кикеры*. Если и они совпадают, сравниваются третий, а затем четвёртый *кикеры*.



Пара

Пара состоит из двух карт одинакового достоинства. Если у нескольких игроков есть пара, старше та, чьи карты имеют большее достоинство. Если у нескольких игроков одинаковая пара, сравниваются старшие *кикеры*. Если и они равны по достоинству, сравниваются вторые по старшинству *кикеры*. Если и они совпадают, сравнивается третий по старшинству *кикер*.



Две пары

Две пары — это комбинация из двух карт одинакового достоинства и ещё двух карт другого одинакового достоинства. Если у нескольких игроков есть две пары, сравниваются старшие пары. Если они равны по достоинству, сравниваются младшие пары. Если и они совпадают, победитель определяется по пятой карте (см. *Кикер*).



Тройка

Тройка состоит из трёх карт одинакового достоинства. Если у нескольких игроков есть тройка, старше та, чьи карты имеют большее достоинство. Если у нескольких игроков одинаковая тройка, сначала сравниваются старшие, а затем вторые по старшинству *кикеры*.

Кикер

Термин «кикер» обозначает карту, которая не входит в самую комбинацию. Каждая комбинация, не состоящая из пяти карт, «дополняется» кикерами. Напоминаем: при определении старшинства комбинации учитываются не более пяти карт.



Стрит

Стрит состоит из пяти карт последовательных достоинств. Если у нескольких игроков есть стрит, побеждает стрит со старшей картой. Туз может считаться как старшей, так и младшей картой: A-2-3-4-5 или 10-J-Q-K-A. Туз не может стоять в середине стрита: K-A-2-3-4 — недопустимо.



Флэш

Флэш состоит из пяти карт одной масти (трефы, пики, червы или бубны). Если у нескольких игроков есть флэш, сравниваются старшие карты. Если они совпадают, сравниваются вторые по старшинству, затем третьи и т.д.



Фулл-хаус

Фулл-хаус состоит из пары и тройки. Если у нескольких игроков есть фулл-хаус, побеждает тот, у кого старше тройка. Если тройки совпадают, побеждает тот, у кого старше пара.



Каре

Каре состоит из четырёх карт одинакового достоинства. Например, четыре короля. Если у нескольких игроков есть каре, побеждает старшее каре. Если каре совпадают, победитель определяется по достоинству пятой карты (→ Кикер).



Стрит-флэш

Стрит-флэш состоит из стрита, то есть пяти последовательных карт одной масти. Если у нескольких игроков есть стрит-флэш, побеждает тот, у кого старшая карта выше.



Роял-флэш

Сильнейшая комбинация в покере — роял-флэш. Роял-флэш состоит из стрит-флэша, то есть пяти последовательных карт одной масти, начиная с 10 и заканчивая тузом.

ИСТИННАЯ НИЧЬЯ

Иногда случается так, что (несмотря на кикеры) комбинации нескольких игроков оказываются **абсолютно одинаковыми**. Это происходит, например, когда наилучшая возможная комбинация состоит из пяти общих карт, и карманные карты игроков в неё не входят. В таком случае возникает *истинная ничья*. Среди игроков, у которых *истинная ничья*, порядок выбранных фишек не имеет значения. Однако соотношение с остальными игроками по-прежнему должно быть верным.

Пример: вскрытие в игре четырёх игроков

Труди



Дорис



Арсен

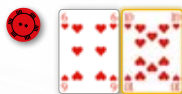


Дэнни

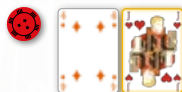
У Арсена комбинация **2-2-A-10-7**
и фишка с 1 звездой.



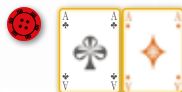
У Дорис комбинация **2-2-A-10-7**
и фишка с 2 звёздами.



У Труды комбинация **2-2-A-J-7**
и фишка с 3 звёздами.



У Дэнни комбинация **A-A-A-2-2**
и фишка с 4 звёздами.



У Дэнни фулл-хаус. У трёх других игроков у каждого пара из двух двоек. Дэнни правильно оценил свою руку (фишка с 4 звёздами), так как у него старшая комбинация.

Арсен, Дорис и Труды сравнивают свои старшие кикеры. У всех троих это общий туз. Поскольку у всех трёх тузы, сравниваются вторые по старшинству кикеры. У Арсена и Дорис это десятка, а у Труды — валет. Рука Труды старше, чем у Арсена и Дорис, поэтому она также правильно оценила себя (фишка с 3 звёздами).

У Арсена и Дорис абсолютно одинаковые руки — истинная ничья. Их выбранные фишки засчитываются как верные (фишки с 1 и 2 звёздами). Таким образом, все оценили себя правильно, и банда может перевернуть карту хранилища на золотую сторону.

НАПОМИНАНИЕ

Вы не можете сообщать другим игрокам информацию о своей руке. Вы можете лишь строить догадки о руках других игроков на основе общедоступной информации (любые сведения о собственной руке разглашать запрещено).

ПРОДВИНУТЫЙ РЕЖИМ

Когда вы наберётесь опыта в *The Gang*, вы можете добавить в игру карты **специалистов** и карты **испытаний**. Эти карты немного изменяют правила и добавляют больше разнообразия в ограбления.

Колоды испытаний  и специалистов  разместите лицом вниз в две отдельные стопки.

Когда вы **впервые** играете с этими картами, они должны быть упорядочены от 1 до 10 соответственно. Когда вы переворачиваете первую карту из стопки, это должна быть карта 1, и так далее. Первое ограбление в игре остаётся неизменным — сыграйте его без карт специалистов и испытаний. В зависимости от исхода каждого ограбления активируется карта специалиста или карта испытания.

Ограбление прошло успешно?

Если ограбление прошло успешно (карта хранилища перевёрнута на золотую сторону), следующее ограбление усложнится с помощью карты испытания. Откройте **верхнюю карту испытания** из стопки, положите её в центр стола и зачитайте вслух. Это испытание действует на протяжении **следующего ограбления**.

В конце следующего ограбления верните карту испытания в **низ стопки**. Она активна только для **одного** ограбления!

Описание различных карт испытаний можно найти на страницах 16–17 этих правил.

Ограбление провалено?

Если ограбление провалилось (карта тревоги перевёрнута на красную сторону), следующее ограбление станет легче благодаря карте специалиста. Откройте **верхнюю карту специалиста** из стопки, положите её в центр стола и зачитайте вслух. Этот специалист действует на протяжении **следующего ограбления**.

Некоторые специалисты помогают вам напрямую начиная с 1-го следующего ограбления.

Для других карт специалистов вы совместно решаете, кто из вас воспользуется ею и когда в ходе следующего ограбления. Для этого любой из вас может предложить использовать карту специалиста в любой момент (до вскрытия!). Если остальные согласны — используйте её!

В конце следующего ограбления верните карту специалиста в **низ стопки**. Она активна только для одного ограбления — независимо от того, использовали вы её или нет!

Описание различных карт специалистов можно найти на страницах 18–19 этих правил.



Повторяйте эти шаги **в конце каждого ограбления** до завершения игры. Это означает, что начиная со второго ограбления будет активна **либо одна карта испытания, либо одна карта специалиста**.

ПОДСКАЗКА: Чтобы познакомиться со всем разнообразием карт специалистов и испытаний, **не сортируйте стопки от 1 до 10 заново в конце игры**. Проходите стопки на протяжении нескольких игр, пока не увидите все карты от 1 до 10. Когда вы дойдёте до номера 1 **во второй раз**, перетасуйте колоду. После этого карты будут идти в случайном порядке.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ РЕЖИМ

Профессиональный режим работает так же, как Продвинутый режим, но с этими изменениями:

- Уберите карту испытания «1) Быстрый доступ» из стопки. Она не используется в Профессиональном режиме.
- Откройте случайную карту испытания в начале игры. Эта карта испытания активна на протяжении всей игры!

Это означает, что открытая карта испытания действует начиная с первого ограбления и остаётся активной во всех последующих. Начиная со второго ограбления, например, будут активны либо две карты испытания, либо одна карта испытания и одна карта специалиста.

РЕЖИМ МАТЁРОГО ВОРА

Режим Матёрого вора работает так же, как Продвинутый режим, но с этими изменениями:

- Уберите карту испытания «1) Быстрый доступ» из стопки.
- Уберите одну из трёх карт тревоги из игры. Вы проигрываете, если срабатывают две тревоги.
- В этом режиме карты специалистов не используются.
- Откройте две случайные карты испытания в начале игры. Они активны для первого ограбления. В начале каждого последующего ограбления сбросьте карту испытания с наименьшим номером. Затем откройте новую карту испытания. Таким образом, для каждого ограбления всегда активны две карты испытания.

КАРТЫ ИСПЫТАНИЙ

Обзор и пояснения



1) Быстрый доступ

Отложите белые фишки для этого ограбления. В первом раунде раздайте карманные карты и сразу переходите ко 2-му раунду.



2) Датчики шума

Переверните фишки с 1 звездой для раундов 1, 2 и 3 на **тёмную сторону**. Эти фишки **не могут менять владельца** после того, как они взяты из центра стола.



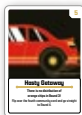
3) Детектор движения

Если **хотя бы одна из общих карт** во 2-м раунде является **валетом, дамой или королём**, происходит следующее: игрок, у которого белая фишка с 1 звездой (из 1-го раунда), должен положить свои карманные карты лицом вниз в сброс и взять **новые карманные карты** из колоды.



4) Сканирование сетчатки

Это испытание добавляет **дополнительное условие** для успешного ограбления. Прежде чем игрок с **красной фишкой наибольшего достоинства** вскрыет свою руку, вы должны сделать следующее: **остальные игроки должны совместно договориться о достоинстве карты (от 2 до туза)**, которая, по их мнению, **есть хотя бы одна в карманных картах игрока с красной фишкой наибольшего достоинства**. Игрок с красной фишкой наибольшего достоинства, разумеется, не может участвовать в этом обсуждении или давать подсказки. Если игроки ошиблись, ограбление считается неудачным, даже если порядок красных фишек был верным.



5) Поспешное бегство

В 3-м раунде **оранжевые фишки не раздаются**. Просто откройте четвёртую общую карту и сразу переходите к 4-му раунду.



6) Вентиляционная шахта

Переверните фишки наибольшего достоинства для раундов 1, 2 и 3 на тёмную сторону. Эти фишки не могут менять владельца после того, как они впервые взяты из центра стола.



7) Лазерные растяжки

Если ни одна из общих карт во 2-м раунде не является валетом, дамой или королём, происходит следующее: игрок, у которого белая фишка наибольшего достоинства (из 1-го раунда), должен положить свои карманные карты лицом вниз в сброс и взять новые карманные карты из колоды.



8) Блэкаут

В начале 2-го раунда все игроки должны сбросить свои фишки из 1-го раунда.

В начале 3-го раунда все игроки должны сбросить свои фишки из 2-го раунда.

В начале 4-го раунда все игроки должны сбросить свои фишки из 3-го раунда.

Это означает, что все должны внимательно следить за тем, у кого какие фишки в каждом раунде, чтобы лучше оценивать изменения в силе рук.



9) Сканер отпечатков

Это испытание добавляет **дополнительное условие** для успешного ограбления. Прежде чем игрок с **красной фишкой наибольшего достоинства** вскроет свою руку, вы должны сделать следующее: **остальные игроки** должны **совместно договориться о том, какая комбинация (от старшей карты до роял-флэша)**, по их мнению, есть у **игрока с красной фишкой наибольшего достоинства**. Игрок с красной фишкой наибольшего достоинства, разумеется, не может участвовать в этом обсуждении или давать подсказки. Если игроки ошиблись, ограбление считается неудачным, даже если порядок красных фишек был верным.



10) Камеры видеонаблюдения

Вместо двух карманных карт каждый игрок получает **три!** При вскрытии составьте наилучшую пятикарточную комбинацию из **трёх карманных и пяти общих карт** (вместо двух карманных карт и пяти общих карт).

КАРТЫ СПЕЦИАЛИСТОВ

Обзор и пояснения



1) Информатор

Решите, кто из вас **тайно** покажет **ровно одну из своих карманных карт другому игроку**. Разумеется, этот игрок не может сообщать остальным, какую карту он увидел.



2) Водитель-беглец

Решите, кто из вас сообщит остальным игрокам, **какая комбинация** у него есть на данный момент (карманные карты плюс текущие общие карты). Дополнительные подробности сообщать нельзя.

Пример: «У меня пара.» Игрок не может уточнять, какая именно пара!



3) Спонсор

После **раздачи карманных карт в 1-м раунде** каждый игрок называет, сколько **«картинок» (валетов, дам, королей)** у него на руке.

Пример: у Арсена К, J, и он говорит: «У меня две картинки.» У Дорис Q, 3, и она говорит: «У меня одна картинка.» У Труди A, 10, и она говорит: «У меня нет картинок.»



4) Мозг операции

Решите, кто из вас сообщит всем, **сколько карт определённого достоинства** у него на руке.

Пример: группа решает, что Дэнни расскажет всем, сколько у него девяток. У него 9, 3, и он говорит: «У меня есть девятка».



5) Хакер

Решите, кто из вас **возьмёт одну карту из колоды** и добавит её к своей руке. После этого данный игрок должен положить **одну из своих карманных карт лицом вниз** в сброс. Это может быть карта, только что взятая из колоды.



6) Координатор

После **раздачи карманных карт в 1-м раунде** каждый игрок выбирает **одну из своих карманных карт**. Затем все **одновременно** передают выбранную карту **игроку слева** в качестве карманной карты.



7) Акробат

Решите, кто из вас добавит **карту специалиста «Акробат»** к своим карманным картам. После этого данный игрок должен положить **одну из своих карманных карт лицом вниз** в сброс. Карта специалиста «Акробат» считается **валетом (J)**. Однако у неё **нет масти**, поэтому она не может использоваться для флэша. Если у вас каре из четырёх других валетов, оно считается каре из валетов с валетом в качестве кикера.



8) Математический гентик

После раздачи карманных карт в 1-м раунде каждый игрок называет **сумму достоинств своих карманных карт**. Карты от 2 до 10 имеют значения 2–10. Валет, дама и король имеют значение 10. Туз имеет значение 11.

Пример: у Арсена на руке 10, 7, и он говорит: «У меня 17.» У Дорис Q, 3, и она говорит: «У меня 13.» У Труди A, 10, и она говорит: «У меня 21.»



9) Мошенник

После раздачи карманных карт в 1-м раунде, когда все посмотрели свои карты, положите их **лицом вниз в стопку** в центре стола, **перемешайте** и **раздайте заново**.

Важно: перемешивать и перераздавать можно только те карты, которые были розданы ранее. Если вы запомнили свои карты до перемешивания, вы знаете две карты, которые находятся у кого-то из других игроков.



10) Силач

Решите, кто из вас возьмёт **карту специалиста «Силач»** и положит её перед собой. При вскрытии этот игрок побеждает любого другого игрока с комбинацией **того же ранга**.

Пример: у Арсена при вскрытии комбинация 2-2-J-8-7 и карта специалиста «Силач». У Дорис 2-2-A-8-7. У Труди 8-8-K-7-3. У Дэнни 7-7-7-8-2. У Арсена, Дорис и Труди у всех пара. На самом деле у Арсена самая слабая пара. Однако карта специалиста «Силач» делает его пару сильнейшей. У Дэнни тройка — комбинация другого ранга, и поэтому она сильнее, чем у Арсена. Верный порядок фишек здесь: Дорис (1 звезда), Труди (2 звезды), Арсен (3 звезды), Дэнни (4 звезды).

АВТОРЫ



Джон Купер — инженер NASA на пенсии. Он живёт со своей женой и собакой в Гринбелте, штат Мэриленд.

Кори Хит — не вышедший на пенсию инженер-программист. Он живёт один и переезжает с места на место каждые несколько лет. В 2000 году таким местом стал Гринбелт, штат Мэриленд, — чтобы разрабатывать там настольные игры вместе с Джоном Купером.

Вдвоём, вместе с друзьями, они создали игры Zendo, Homeworlds, Blockers и многие другие, о которых вы — как они оба говорят — точно никогда не слышали. С тех пор прошло 23 года, а они до сих пор придумывают игры вместе. Их последняя работа — The Gang.

Авторы и Kosmos благодарят всех тестировщиков и рецензентов правил.

Особая благодарность от авторов: Джина Май Денн, Стивен Гленн, Доминик Крапюшетт, Дейв Чалкер, Лилль Беккер, Тим Хоу, Джанет Мортон, Слевс @Gangstagrass, Лия Канач, The Benders, Манодж Чоудхари, Аманда и Мэтт Адамс, Бретт Майерс, Грег Фрок, Ральф Квэрфурт, Тобиас Гайер и Вольфганг Людтке.

Особая благодарность от редакторов: Джон Купер, Кори Хит, Кристиан Фиоре и команда, Арнд Фишер, Александра Кунц, Вольфганг Людтке, Кристиан Захсенедер, Михаэль Зибер-Баскаль, Килиан Фоссе, Лаура Виммер и тестировщики на встрече любителей настольных игр в Ротенбурге.

Authors: John Cooper & Kory Heath

Illustration & graphics: Fiore GmbH

Technical product development: Carsten Engel

Editing: Ralph Querfurth and Tobias Gayer

English text editing: Ava Tessitore,

Hannah Mintz, Ted McGuire

Перевод и верстка: Hellarion

(tesera/nastol.io/bgg)

© 2024 Kosmos

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstrasse 5-7, 70184 Stuttgart, Germany

kosmos.de

All rights reserved.

Printed in China

© 2024 Thames & Kosmos, LLC,
Providence, RI, USA

Thames & Kosmos is a registered trademark of
Thames & Kosmos, LLC. All rights reserved.

Distributed in North America by

Thames & Kosmos, LLC. Providence, RI 02903.

Phone: 800-587-2872

Web: thamesandkosmos.com

Distributed in the United Kingdom by
Thames & Kosmos UK LP. Cranbrook, Kent
TN 17 3HE.

Phone: 01580 713000

Web: thamesandkosmos.co.uk

683887-02-140224