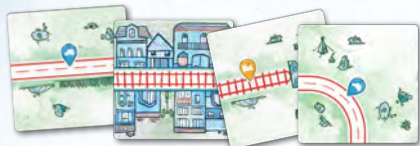


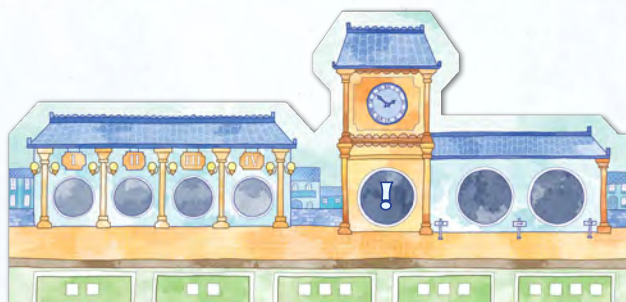
# ДОРОЖНЫЕ РАБОТЫ



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

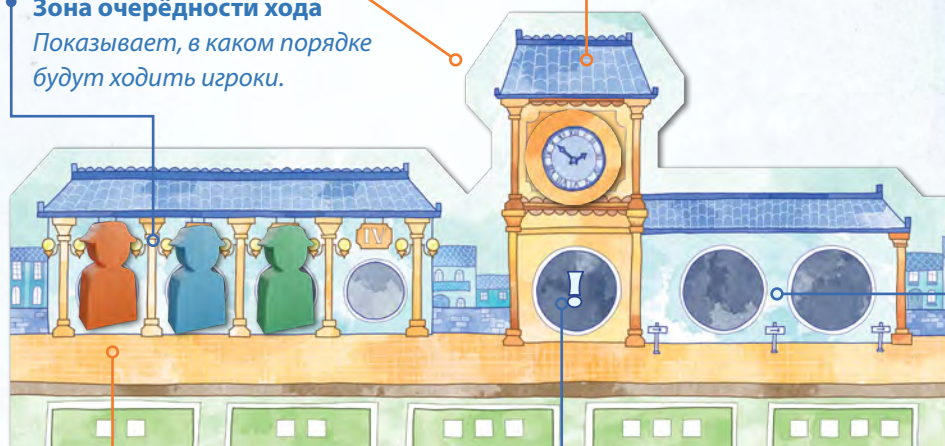
(Пример подготовки при игре втроём)

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



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

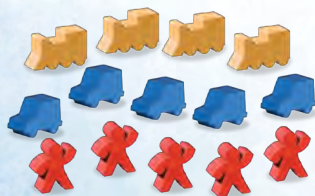
**Зона очерёдности хода**  
*Показывает, в каком порядке будут ходить игроки.*



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.

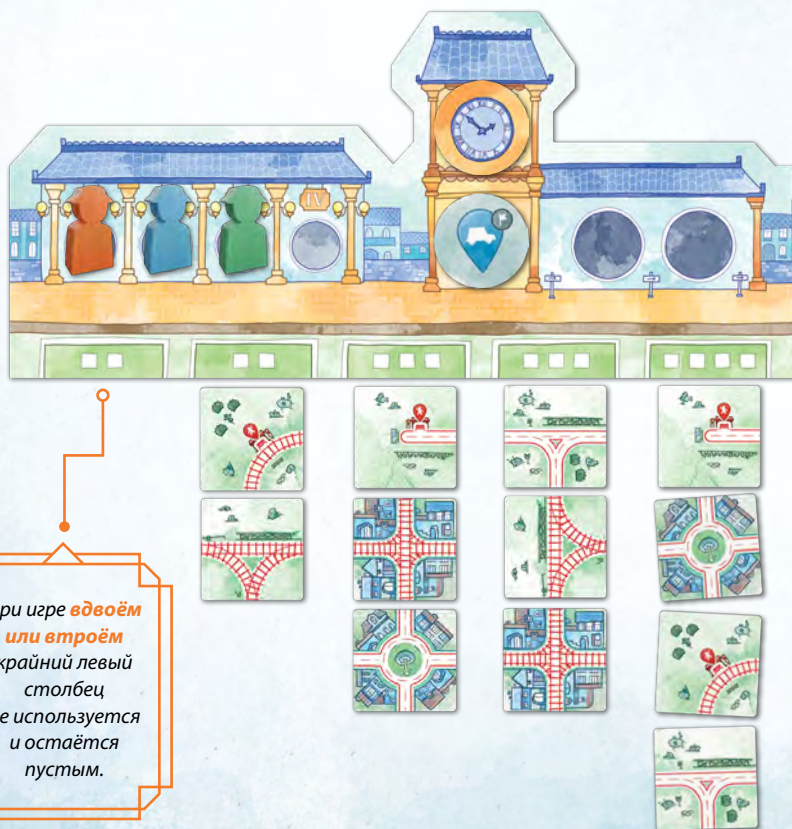
# 1 ПОДГОТОВКА К РАУНДУ

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).

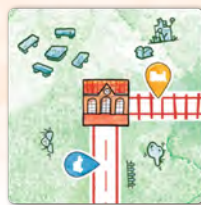
Вы должны сразу же разместить все взятые **тайлы путей** в своей игровой зоне в любом порядке по очереди. При этом соблюдайте **правила размещения**:

**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



ШОССЕ

ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА

ТАЙЛ РАЙОНА  
ПУСТАЯ СТОРОНА

ШОССЕ



ПУСТАЯ СТОРОНА

ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА



ВОКЗАЛ

ЗНАЧОК  
ПУТЕШЕСТВЕННИКАЗНАЧОК  
ПОЕЗДАЗНАЧОК  
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

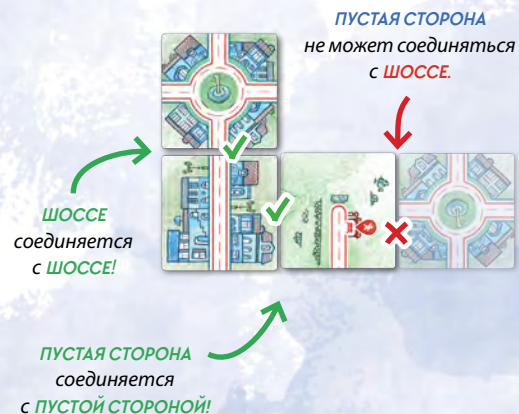
1

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

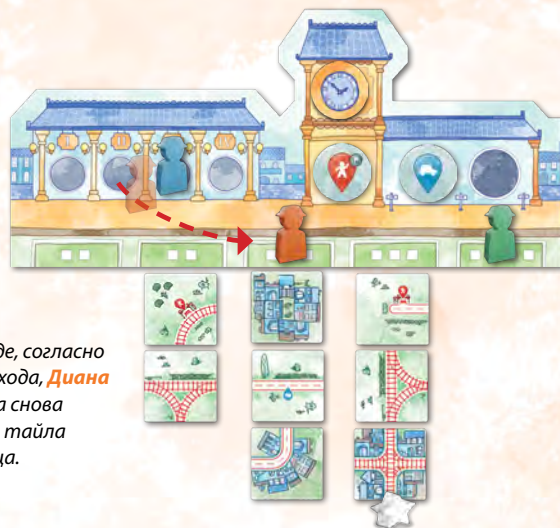
Теперь **Диана** должна соединить тайлы путей, соблюдая правила размещения.



## 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 положить 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 очерёдности 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 Женя**. В этом же порядке их фишки помещаются в зону очерёдности 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

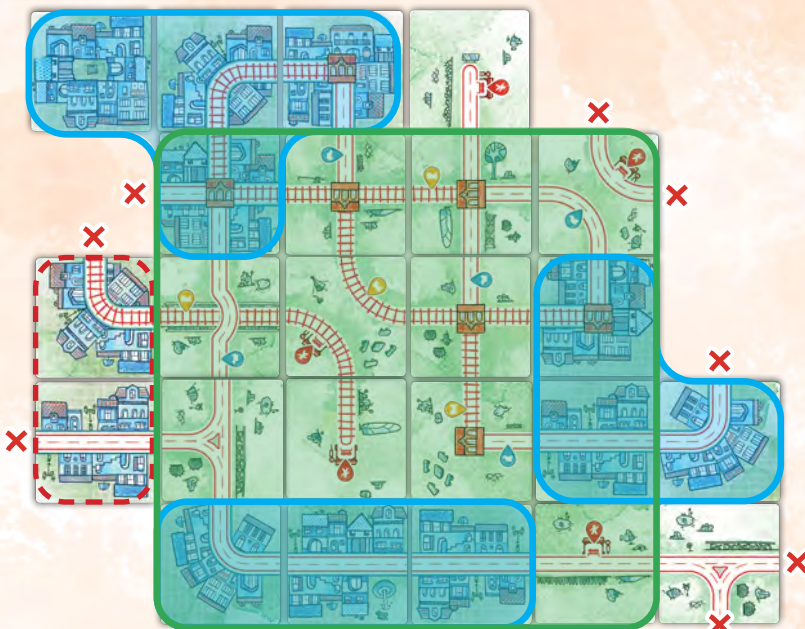
Определите **самый большой прямоугольник** в вашей игровой зоне, в котором **нет пустых областей**. Получите **по 1 очку престижа за каждый тайл** этого прямоугольника (квадраты — тоже прямоугольники).

### 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  $4 \times 4$ , 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.