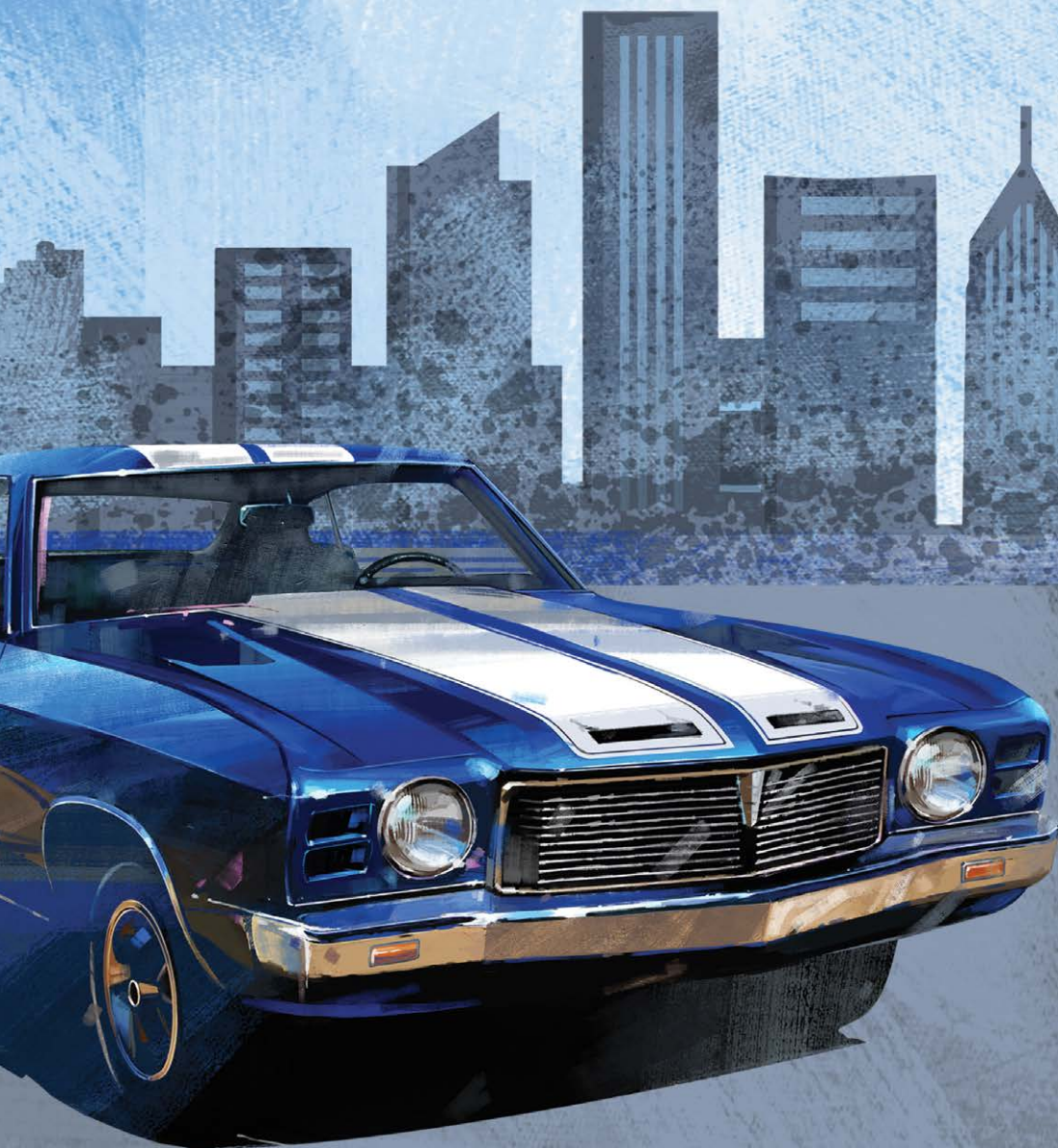


ГОРОД *Моторов*

РУКОВОДСТВО ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ



ВСТУПЛЕНИЕ

В «Городе моторов» вы станете управляющим детройтским автозаводом во времена, когда двигатели были большими, а лошадиных сил не считали. Вам предстоит руководить повседневной деятельностью всего предприятия, так что хватайте планшет, надевайте защитные ботинки с металлическим подноском и принимайтесь за работу!

Каждый ход вас ждёт сложный выбор: каким отделам уделить больше внимания и ресурсов компании. Бросить все силы на производство? Сосредоточиться на испытаниях прототипов, чтобы клиенты точно остались довольны автомобилями? Или же дать зелёный свет разработке инноваций?

Думайте быстро, готовьтесь к появлению назойливых аудиторов и не забывайте, что ваш завод не единственный в Детройте. Готовы ли вы начать гонку по строительству крупнейшей империи маскларов?

СОСТАВ ИГРЫ

- 2 блокнота (по 50 листов в каждом).
- 11 кубиков (4 серых, 4 белых, 3 синих).
- 1 кубик аудитора (красный).
- 1 кубик для одиночного режима (чёрный).
- Фишка первого игрока (автомобиль).
- 5 маркеров аудита (кофейные чашки).
- Игровое поле (чертёж).
- 5 карандашей.
- Памятка.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Поместите игровое поле посередине стола.
2. Раздайте всем участникам по 1 карандашу, 1 маркеру аудита и 1 листу из обоих блокнотов. Вместе эти 2 листа образуют планшет игрока.
3. Соберите запас кубиков в зависимости от числа участников:

- 2 игрока — 1 серый, 2 белых, 2 синих.



- 3 игрока — 2 серых, 3 белых, 2 синих.






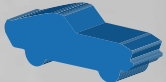
- 4 игрока — 3 серых, 3 белых, 3 синих.



- 5 игроков — 4 серых, 4 белых, 3 синих.



Примечание. Пока что отложите в сторону красный кубик аудитора. 

4. Каждый участник выбирает 1 прототип  и 1 инженера  и закрашивает эти клетки на своём планшете.
5. Случайным образом выберите того, кто начнёт партию, и вручите ему фишку первого игрока. 



ОБ ИГРЕ

Вы будете выбирать кубики на игровом поле, чтобы выполнять действия в различных отделах автозавода. В каких именно, зависит от того, что за кубики вы выбрали и куда поместили.

У каждого отдела есть 1 или несколько шкал. По ним вам предстоит продвигаться в процессе игры. Чем больше клеток вы закрасите, тем больше бонусов активируете! В автомобильной индустрии важно всё планировать наперёд, поэтому тщательно продумывайте ходы и налаживайте взаимодействие между своими отделами разработки, производства, испытаний и продаж!

После 8 раундов сравните итоги ваших управленческих решений и узнайте, кто же получит прибавку к зарплате.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Партия длится 8 раундов. Каждый раунд состоит из 3 фаз:

1. Фаза планирования.
2. Фаза управления.
3. Фаза аудита.

1. Фаза планирования

Текущий первый игрок бросает все кубики из запаса. Затем разделите кубики по цвету (серые, белые, синие) и выпавшим граням. Поместите их на соответствующие клетки игрового поля: цвет кубика должен совпадать с рядом, а грань — с символом сверху колонки. Убедитесь, что кубики не закрывают бонусы (символы) на клетках. На одной клетке может находиться несколько кубиков.

Примечание. Красный кубик аудитора не используется в этой фазе.



Пример. Играют четверо. Карина бросает все 9 кубиков и сортирует их. На серых кубиках выпали грани (★), (★) и (☞), на белых — (🚗), (💵) и (⚙️), а на синих — (★), (☞) и (⊕).

2. Фаза управления

Каждый участник выбирает 1 доступный кубик на игровом поле. Сначала это делает текущий первый игрок, затем остальные участники по часовой стрелке. Так продолжается, пока каждый не выберет 2-й кубик.

Выбирая кубик, немедленно проходите 3 последовательных этапа:

А. Бонусы. Получите бонусы, изображённые на клетке с выбранным вами кубиком (если есть). Во всех колонках, за исключением (🌀), есть бонусы. (См. «Бонусы» на с. 8.)

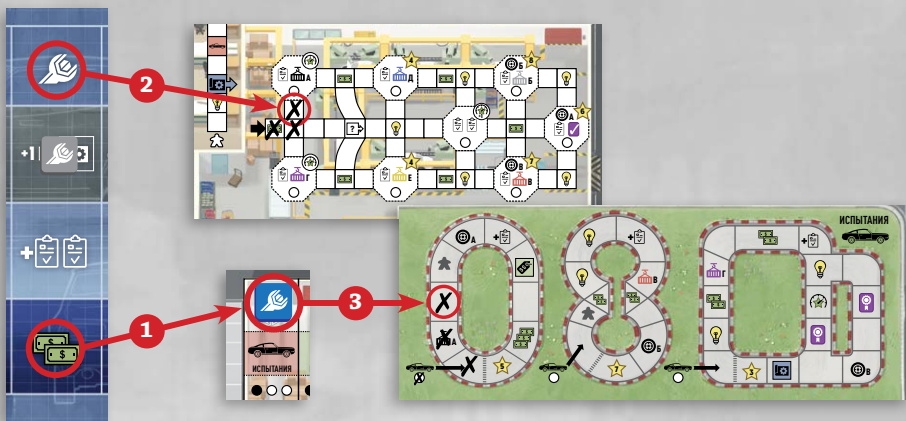
Б. Выберите один из трёх вариантов:

- **Действие поля.** Выполните действие, указанное вверху колонки с выбранным вами кубиком. В случае кубика ☸ выполните одно из четырёх указанных действий. (См. «Действия» на с. 5.)
- **Улучшение.** Улучшите действие, указанное вверху колонки с выбранным вами кубиком. В случае кубика ☸ улучшите одно из четырёх указанных действий. (См. «Улучшения» на с. 7.)
- **Исследование.** Закрасьте следующую клетку на шкале исследований. (См. «Исследования» на с. 7.)

В. Действие планшета. Поместите выбранный вами кубик на **любую** незанятую клетку действия на вашем планшете. Затем выполните её действие. Вы не можете поместить кубик на клетку действия, уже занятую кубиком или маркером аудита. (См. «Действия» на с. 5.)

Когда каждый выберет по 2 кубика, на игровом поле останется 1 кубик. Все игроки используют этот кубик одновременно. Они могут либо выполнить соответствующее действие поля, либо провести исследование, но не могут сделать улучшение или получить бонусы с клетки поля.


Пример. Карина выбирает синий кубик 🌀 на игровом поле. Сначала она получает бонусы — 2 \$, а затем решает выполнить действие поля, которое позволяет закрасить любую доступную клетку в отделе производства. После этого она перемещает кубик на клетку действия испытаний на своём планшете и закрашивает следующую клетку на шкале испытаний.




3. Фаза аудита



Игроки возвращают в запас все кубики со своих планшетов и единственный кубик с поля. Теперь каждый игрок получает столько очков, сколько указано на последней достигнутой им звезде на спидометре. Он вписывает их в таблицу «Очки» на своём планшете, в строку текущего раунда.

Затем бросьте красный кубик аудитора. Каждый игрок помещает маркер аудита на клетку действия своего планшета, соответствующую выпавшей грани. Эта клетка будет **недоступна в следующем раунде**, однако игрок по-прежнему сможет выполнить это действие, выбрав кубик в соответствующей колонке игрового поля. Если на красном кубике выпала пустая грань, отложите маркеры аудита в сторону — вы не будете использовать их в этом раунде. Если на кубике выпало , перебросьте его.


Передайте фишку первого игрока по часовой стрелке и начните новый раунд. Если вы завершили восьмой раунд, наступает конец игры.

Пример. В фазе аудита на красном кубике выпало , поэтому игроки помещают маркер аудита на клетку действия продаж на своих планшетах. В следующем раунде эта клетка будет им недоступна.



КОНЕЦ ИГРЫ

После 8-го раунда игра завершается, и участники проводят итоговый подсчёт очков. Для этого каждый игрок складывает все очки (★) на своём планшете, полученные в следующих категориях:

- **Испытания.** Получите очки за полностью пройденные шкалы испытаний. Они приносят ★, ★ и ★.
- **Продажи.** Получите очки за определённые бонусы продаж, которые вы активировали. Они приносят ★ и ★. Дополнительно получите ★ за каждые 5 , которые вы заработали, но не потратили.
- **Производство.** Получите очки за определённые закрашенные центры производства. Они приносят ★, ★, ★ и ★.
- **Разработка.** Получите очки за закрашенные центры разработок. Все они приносят очки за те или иные показатели вашего автозавода. (См. «Центр разработок» на с. 9.)
- **Сертификаты.** Получите очки за активацию определённых сертификатов. Некоторые из них приносят очки за те или иные показатели вашего автозавода. (См. «Сертификация» на с. 8.)

После этого игроки складывают очки, полученные по итоговому подсчёту, с очками, которые они получали в конце каждого раунда. Побеждает тот, кто набрал больше всего очков! В случае ничьей претенденты радуются общей победе.

ДЕЙСТВИЯ

Выполняя действие, закрашивайте следующую доступную клетку в соответствующем отделе на вашем планшете. В большинстве отделов есть шкалы, клетки которых нужно закрашивать последовательно. Пропускать клетки нельзя!

В игре есть 3 способа получить действие: 1) выбрать кубик на игровом поле и выполнить действие поля; 2) поместить кубик на клетку действия на планшете;

3) закрасить клетку на планшете, которая активирует дополнительное действие. Закрасив клетку с бонусом на любой шкале, получите его. Вы должны использовать бонус прежде, чем делать что-либо дальше (если возможно). Большинство бонусов даёт немедленный эффект, остальные влияют на подсчёт очков в конце партии.

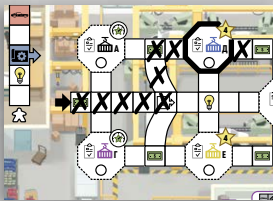
В игре есть 5 действий. На игровом поле доступны они все, а на вашем планшете — только 4. Каждое действие соответствует своей области на планшете.

- **Спидометр.** Закрасьте следующую по часовой стрелке клетку на спидометре. В конце каждого раунда вы получаете очки, указанные на последней достигнутой вами звезде.



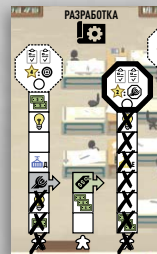
- **Испытания.** Закрасьте следующую по часовой стрелке клетку на любой шкале испытаний с активным прототипом. Начните с клетки со стрелкой. На шкалах указано множество бонусов, включая ресурсы для центров производства. Если шкала разделяется, вы можете выбрать только одно направление.

- **Продажи.** Обведите в круг следующую клетку на шкале продаж, двигаясь слева направо и ряд за рядом. Если у клетки есть бонус, получайте его, когда обводите эту клетку. Каждая обведённая клетка — это 1 доллар, который можно потратить на ресурсы из техобслуживания. Закрасьте 1 обведённую в круг клетку, чтобы потратить 1 доллар. В конце игры вы получите 1 очко за каждые 5 непотраченных долларов.




- **Производство.** Закрасьте любую клетку, соседнюю с уже закрашенной, в вашем отделе производства. Начните с клетки со стрелкой. Большие клетки — это центры производства. Они дают значительные бонусы, но для них требуются определённые ресурсы. Вы можете очертить центр производства по контуру и двигаться дальше, не выполняя требования этого центра, однако вы не получите бонус, пока их не выполните. Если у вас очерчен центр производства и выполняются указанные требования, немедленно закрасьте его клетку и получите его бонус.

- **Разработка.** Закрасьте следующую клетку на любой шкале разработок с активным инженером, двигаясь снизу вверх. Большие клетки — это центры разработок. Они дают значительные бонусы, но для них требуются определённые ресурсы. Вы можете очертить центр разработки по контуру, не выполняя требования этого центра, однако вы не получите бонус, пока их не выполните. Если у вас очерчен центр разработок и выполняются указанные требования, немедленно закрасьте его клетку и получите его бонус — очки в конце игры.



УЛУЧШЕНИЯ

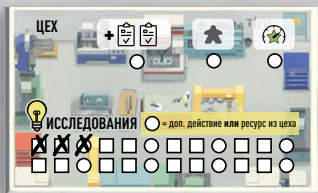
Выбрав кубик на игровом поле, вы можете не выполнять действие поля, изображённое вверху соответствующей колонки, а улучшить его на своём планшете, но **вы не можете сделать и то и другое!** Вы вправе улучшить лишь действие, указанное на выбранном кубике, однако, выбрав кубик , можно улучшить любое действие на планшете (испытания, продажи, производство или разработка). Вы можете улучшить действие, накрытое маркером аудита.



Чтобы улучшить действие, потратьте 5 \$ (для улучшения до уровня 2) или 7 \$ (для улучшения до уровня 3). Нельзя улучшить действие более чем на 1 уровень за раз, даже если у вас хватает денег. Отмечайте сделанные улучшения, закрашивая круги под клетками действий на планшете.

Улучшив действие до уровня 2, вы будете закрашивать сразу 2 клетки в соответствующем отделе за 1 действие. Улучшив действие до уровня 3, вы будете закрашивать сразу 3 клетки в соответствующем отделе за 1 действие. Все эти клетки должны находиться на одной шкале.

Улучшение определённого действия применяется ко всем действиям этого типа. Неважно, получаете ли вы их при выборе кубиков, размещении кубиков или активации бонусов.



ИССЛЕДОВАНИЯ

Провести исследование можно 3 способами: 1) выбрать кубик на игровом поле и провести исследование вместо выполнения действия поля или улучшения; 2) закрасить клетку с символом лампочки; 3) получить соответствующий бонус (с символом лампочки) на игровом поле.

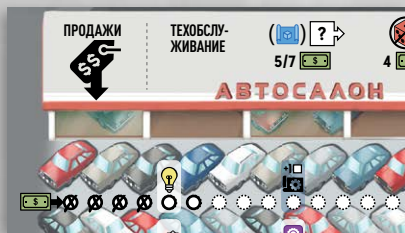
Проводя исследование, закрасьте следующую клетку на шкале исследований, двигаясь слева направо и ряд за рядом. Каждая третья клетка на шкале приносит бонус **исследования** — любое дополнительное действие **или** доступный ресурс из цеха.

- **Дополнительное действие.** Выберите 1 из 4 действий: испытания, продажи, производство или разработка. Выполните это действие, учитывая его текущий уровень.
- **Ресурс из цеха.** Выберите 1 из 3 ресурсов в цеху. Вы можете выбрать лишь незакрашенный ресурс. Выбрав ресурс, закрасьте его клетку и получите его бонус.





ТЕХОБСЛУЖИВАНИЕ

Здесь показано, на что можно потратить деньги, полученные благодаря продажам и бонусам. Вы можете купить ресурсы из техобслуживания в фазе управления своего хода. Вы вправе купить несколько ресурсов, если вам хватает денег.

Каждая обведённая в круг клетка на шкале продаж обозначает 1 доллар, который можно потратить на ресурсы из техобслуживания. Чтобы потратить 1 доллар, закрасьте 1 обведённую клетку.







Ресурсы из техобслуживания и их эффекты описаны ниже.

- **Улучшение действия.** Потратьте 5 \$, чтобы улучшить действие до уровня 2, или 7 \$, чтобы улучшить действие с уровня 2 до 3. Вы можете сделать это только раз в ход, выбрав кубик на игровом поле. Улучшаемое действие должно соответствовать выбранному кубику. Не забывайте, что вы улучшаете действие вместо выполнения действия поля. 
- **Защита от аудита.** Потратьте 4 \$, чтобы убрать маркер аудита с вашего планшета до конца фазы управления текущего раунда. На вас не будет действовать его ограничение. 
- **Прототип.** Потратьте 8 \$, чтобы получить новый прототип. Выберите новую шкалу испытаний и закрасьте её клетку прототипа. Вы не обязаны полностью закрасивать уже начатые шкалы испытаний, прежде чем получить новый прототип.  






СЕРТИФИКАЦИЯ

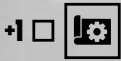
Сертификаты символизируют признание ваших заслуг со стороны лидеров индустрии. Закрасив клетку с символом сертификации, выберите 1 из 4 сертификатов. Вы можете выбрать лишь незакрашенный сертификат. Закрасьте его клетку на планшете и получите его бонус. Сертификаты и их эффекты описаны ниже.

- **Сертификат А.** Выполните любое действие (кроме спидометра), считая, что его уровень 3, даже если его текущий уровень у вас на планшете ниже. Также закрасьте следующую клетку на спидометре. 
- **Сертификат Б.** В конце игры получите 5 очков. 
- **Сертификат В.** Очертите 1 любой центр производства, даже если он не соседствует с закрашенной клеткой. Получите бонус этого центра, когда выполните его требования. 
- **Сертификат Г.** В конце игры получите 1 очко за каждые ваши оставшиеся 2 доллара (вместо каждых 5). 

БОНУСЫ

На вашем планшете множество бонусов. Закрасив клетку с символом бонуса, вы получаете этот бонус и обязаны немедленно применить его эффект, если это возможно. Символы всех бонусов и их эффекты описаны ниже.

- **Инженер.** Получите нового инженера. Выберите новую шкалу разработок и закрасьте её клетку инженера. Вы не обязаны полностью закрасивать уже начатые шкалы разработок, прежде чем получить нового инженера. 
- **Лампочка.** Закрасьте следующую клетку на шкале исследований. 
- **Деньги.** Обведите в круг следующие 1, 2 или 3 клетки на шкале продаж в зависимости от количества символов доллара. 
- **Спидометр.** Закрасьте следующую клетку на спидометре. 
- **Очки.** В конце игры получите указанное количество очков. 



- **Дополнительная клетка.** Закрасьте следующую клетку на любой доступной шкале в отделе, указанном на символе бонуса. Закрасьте только 1 клетку, даже если улучшили соответствующее действие.



- **Дополнительное действие.** Выполните указанное действие, учитывая его текущий уровень.



- **Дополнительное улучшение.** Бесплатно улучшите указанное действие на 1 уровень. Если на символе бонуса указан знак вопроса, улучшите любое действие.



Получение



Использование

- **Отчёт о проведении испытаний (ОПИ).** Выберите где угодно на планшете 1 любое требование ОПИ и закрасьте его, чтобы выполнить. Получив ОПИ, вы обязаны немедленно его использовать (обычно в центре производства или центре разработок).



- **Контейнер.** Найдите в отделе производства требование с указанным контейнером и закрасьте его, чтобы выполнить.




- **Шина.** Найдите в отделе производства требование с указанной шиной и закрасьте его, чтобы выполнить.



- **Сертификация.** Выберите один из доступных сертификатов, закрасьте его клетку и получите указанный бонус.



- **Центр производства.** Центр производства немедленно активируется, если он очерчен, а его требования выполнены. Получите указанный бонус. Обычно центрам производства требуются комбинации из ОПИ, контейнеров и шин. Требование  означает, что у вас должен быть хотя бы 1 активированный сертификат.



- **Центр разработок.** Центр разработок немедленно активируется, если он очерчен, а его требования выполнены. Получите указанный бонус — очки в конце игры. Всем центрам разработок требуются 2 ОПИ. Бонусы этих центров описаны ниже.



1. В конце игры получите 3 очка за каждый сертификат (макс. 12).



2. В конце игры получите 4 очка за каждую шину (макс. 16).



3. В конце игры получите 2 очка за каждый закрасшенный центр производства (макс. 16).



4. В конце игры получите 2 очка за каждый бонус исследования (на шкале исследований) (макс. 16).

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Вы изо всех сил стараетесь превратить свой автозавод в эталон индустрии Детройта, вот только аудитор Эмма, как и всякий её коллега, норовит вставить вам палки в колёса. Опрокиньте пару чашек кофе и сделайте всё, чтобы пробиться через бюрократические препоны!

Подготовка к игре

Подготовьтесь к игре по обычным правилам, но с описанными далее изменениями. Поместите красный кубик аудитора пустой гранью вверх под колонку (★) игрового поля. Соберите запас из 5 кубиков. Их цвета определяются выбранным уровнем сложности (см. ниже). Возьмите себе планшет. Аудитору Эмме планшет не нужен. Также не используйте фишку первого игрока.

Сложность	Запас кубиков	Кубики аудитора
Рабочий	2 серых, 2 белых, 1 синий	1 красный, 1 чёрный
Мастер цеха	2 серых, 1 белый, 2 синих	1 красный, 1 чёрный
Начальник отдела	1 серый, 2 белых, 2 синих	1 красный, 1 чёрный
Директор автозавода	1 серый, 1 белый, 3 синих	1 красный, 1 чёрный

Примечание. Ваши партии станут более напряжёнными (на любом уровне сложности), если аудитор Эмма будет выбирать кубики из колонки на игровом поле снизу вверх.

Процесс игры

Как обычно, игра длится 8 раундов. Ниже описаны изменения в её фазах.

1. ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

Вдобавок к кубикам из запаса бросьте чёрный кубик. Поместите его рядом с игровым полем.

2. ФАЗА УПРАВЛЕНИЯ

Вы и аудитор Эмма по очереди делаете по 1 ходу, пока каждый не сделает 2 хода (А, Б, А, Б). Вы первый игрок в нечётных раундах, аудитор Эмма — в чётных. Аудитор Эмма выбирает кубики по следующему принципу:

1. Она выбирает кубик из колонки игрового поля, под которой находится красный кубик. Если в колонке нет кубиков, аудитор Эмма перейдёт к ближайшей колонке справа с хотя бы 1 кубиком. При необходимости она перейдёт от крайней правой колонки к крайней левой.
2. Она выбирает верхний из кубиков этой колонки: серый > белый > синий.

Выбрав кубик, аудитор Эмма выполняет им 1 действие. Если она выбирает кубик из крайней правой колонки, то выполняет действие колонки, под которой находится красный кубик. Она не получает бонусы поля и не выполняет действие планшета выбранным кубиком, но убирает его с поля.

Когда вы и аудитор Эмма выбрали по 2 кубика, вы выполняете 1 действие оставшимся кубиком, как в обычной игре, но аудитор Эмма его не выполняет.

3. ФАЗА АУДИТА

Эта фаза проходит как обычно, за исключением того, что вы бросаете красный кубик и помещаете его под соответствующую колонку игрового поля. Пустая грань соответствует колонке (★).

Действия аудитора Эммы

Когда аудитор Эмма выбирает кубик и выполняет соответствующее действие, она **вычёркивает** клетки и бонусы на вашем планшете, делая их недоступными для вас. Однако она никогда не вычёркивает уже закрашенные клетки и полученные бонусы. Если аудитор Эмма ничего не может вычеркнуть, она пропускает ход.

Каждый отдел разделён на 3 участка: [1—2], [3—4], [5—6]. Грань чёрного кубика определяет участок, где аудитор Эмма будет вычёркивать клетки и бонусы, выполняя действие в отделе.

Цвет кубика, выбранного аудитором Эммой на игровом поле, определяет, сколько клеток она вычеркнет, выполняя действие в том или ином отделе: серый — 1 клетку, белый — 2 клетки, синий — 3 клетки.

Каждую шкалу аудитор Эмма начинает вычёркивать с конца и двигается вам навстречу. Это относится к спидометру, шкалам испытаний и шкалам разработок.

СПИДОМЕТР

[1—6]: вычеркните последние 1, 2 или 3 клетки на спидометре.

ИСПЫТАНИЯ

[1—2]: вычеркните последние 1, 2 или 3 клетки на шкале испытаний слева.

[3—4]: вычеркните последние 1, 2 или 3 клетки на шкале испытаний посередине.

[5—6]: вычеркните последние 1, 2 или 3 клетки на шкале испытаний справа.

Примечание. Когда аудитор Эмма достигает развилки на правой шкале испытаний, выберите направление за неё.

ПРОДАЖИ

[1—2]: вычеркните последний бонус в верхнем ряду шкалы продаж.

[3—4]: вычеркните последний бонус в среднем ряду шкалы продаж.

[5—6]: вычеркните последний бонус в нижнем ряду шкалы продаж.

Примечание. Вы не можете получить бонус, вычеркнутый аудитором Эммой, но преждемуже можете обвести его клетку в круг, чтобы получить 1 доллар.

ПРОИЗВОДСТВО

[1—2]: вычеркните бонус в одном из двух центров производства слева.

[3—4]: вычеркните бонус в одном из трёх центров производства посередине.

[5—6]: вычеркните бонус в одном из трёх центров производства справа.

Примечание. Вы не можете получить бонус, вычеркнутый аудитором Эммой, но преждемуже можете очертить центр, чтобы добраться до соседних клеток.

РАЗРАБОТКА

[1—2]: вычеркните последние 1, 2 или 3 клетки на одной из двух шкал разработок слева.

[3—4]: вычеркните последние 1, 2 или 3 клетки на одной из двух шкал разработок посередине.

[5—6]: вычеркните последние 1, 2 или 3 клетки на одной из двух шкал разработок справа.

Примечание. Выбрать можно любую из двух указанных шкал, но на ней должна быть хотя бы 1 доступная клетка, если это возможно.

Конец игры

Как обычно, игра длится 8 раундов. В конце партии подсчитайте свои итоговые очки и сверьтесь с таблицей, чтобы узнать, какой автомобиль вы выпустили!

Итог	Автомобиль
0—39	<i>Chevette</i> . Погорел вместе с вашим делом
40—49	<i>Vega</i> . Кроме клёвого названия, похвастать нечем
50—59	<i>Monte Carlo</i> . Никто не хочет эту машину, но она у всех есть
60—74	<i>Olds Cutlass</i> . Надёжный автомобиль, и продажи стабильные
75—94	<i>Pontiac GTO</i> . Не каждую машину назовут «Судьёй»
≥95	<i>Chevelle 454 SS</i> . Маслкар высшего класса. С характером!

УТОЧНЕНИЯ

- Вы можете улучшить действие, когда выбираете кубик на игровом поле. Поместив выбранный кубик на клетку действия на планшете, вы не вправе отказаться от этого действия, чтобы вместо него сделать улучшение.
- Все клетки, закрасиваемые за одно действие, должны находиться на одной шкале. Если вы улучшили действие испытаний или разработки, вы не можете разделить закрасиваемые клетки между несколькими прототипами или инженерами.
- Единственный способ выполнить действие спидометра — выбрать кубик из его колонки игрового поля. Также клетки спидометра можно закрасить благодаря бонусам. Однако дополнительные действия не позволяют выполнить действие спидометра.
- Поместив кубик на клетку действия на планшете, вы можете для удобства повернуть его соответствующей этой клетке гранью вверх.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Адам Хилл, Бенджамин Пинчбэк и Мэтью Д. Риддл.

Художники: Илья Аваков, Марлис Барендс.

Графический дизайнер: Крис Киркман.

Редактор: Дастин Шварц.

Игру тестировали: Джереми Бейкер, Джефф Блэк, Джош Блэк, Трейси Блэк, Брайан Чандлер, Дерик Дули, Кит Фергюсон, Клифф Хедин, Келли Хилл, Брайан Кирхгофф, Крис Киркман, Дон Лайлс, Кейт Лайлс, Мэтт Миллер, Крис Мосли, Дэн Патрисс, Ти-Си Петти III, Джо Пинчбэк, Брендт и Кэти Сандерсон, Шелби Смит, Стивен Сайтс и Уилл Томас.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Выпускающий редактор: Александр Петрунин.

Редактор и переводчик: Сергей Капрарь.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Рафаэль Пилюян.

Русский логотип игры: Михаил Кузнецов.



Эксклюзивный дистрибьютор 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.