

БЭНГ!®

Настольная перестрелка для 4—7 игроков от 8 лет и старше.

«Бэнг!» — динамичная игра в стиле спагетти-вестернов: бандиты охотятся на шерифа, его помощники стараются не допустить гибели босса, а ренегат преследует собственные цели. В «Бэнг!» каждый игрок становится одним из легендарных героев Дикого Запада и берёт на себя роль шерифа, его помощника, бандита или ренегата.

СОСТАВ ИГРЫ

- 7 ролей: шериф, 2 помощника, 3 бандита, ренегат



- 16 персонажей



- 7 памяток



- 30 патронов

- 80 игровых карт



- 7 планшетов



- Правила игры

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игрока зависит от того, какая роль ему досталась:

 **Шериф** должен вывести из игры всех бандитов и ренегата, именем закона и на благо общества.

 **Бандиты** стремятся избавиться от шерифа, но иногда не прочь подстрелить друг друга ради награды.

 **Помощники** защищают шерифа любой ценой: они дали клятву служить закону и порядку.

 **Ренегат** хочет стать новым шерифом, для чего должен остаться единственным выжившим.

ПОДГОТОВКА

Перед первой партией аккуратно отделите жетоны патронов. Каждый игрок берёт один из **планшетов** и кладёт его перед собой: тут будут лежать его роль, персонаж, оружие и патроны.

Теперь отберите карты **ролей** согласно числу игроков, а именно:

- для 4 игроков — шериф, ренегат и 2 бандита;
- для 5 игроков — шериф, ренегат, помощник и 2 бандита;
- для 6 игроков — шериф, ренегат, помощник и 3 бандита;
- для 7 игроков — шериф, ренегат, 2 помощника и 3 бандита.

Перетасуйте роли и сдайте каждому игроку по одной карте **лицом вниз**.

Шериф раскрывает себя (кладёт свою карту на планшет лицом вверх). Прочие игроки смотрят, какие роли получили, но хранят их **в тайне** от соперников. Например, помощник шерифа не может раскрыть свою роль никому, в том числе и шерифу, даже если этого хочет.

Перетасуйте карты **персонажей** и сдайте по одной **лицом вверх** каждому игроку. Получив карту, зачитайте вслух имя и свойство персонажа. Возьмите столько **патронов**, сколько указано на вашей карте персонажа.

Шериф получает **один патрон сверх положенного**: если его персонажу полагается взять три патрона, шериф берёт четыре; получив персонажа с четырьмя патронами, шериф начинает игру с пятым.

Оставшиеся без хозяев планшеты, карты ролей и персонажей уберите в коробку.



Перетасуйте **игровые карты** и втёмную сдайте каждому столько карт, сколько патронов у него на планшете. Колоду из оставшихся карт положите посреди стола. Рядом оставьте место для стопки сброса.



Упрощённая игра: прежде чем сдавать игровые карты, уберите из колоды все карты с символом книги. Рекомендуем воспользоваться таким вариантом, когда будете играть в «Бэнг!» в первый раз.

Персонажи

У каждого персонажа есть особое игровое свойство, которое делает его уникальным. **Патроны** показывают, сколько **единиц здоровья** есть у вашего персонажа, иными словами — сколько попаданий потребуется, чтобы **вызвести вас из игры**. Кроме того, патроны указывают **предел руки** игрока — сколько карт может остаться у вас на руке **в конце хода**.

Пример. Джесси Джеймс с четырьмя патронами обладает 4 единицами здоровья: он выбывает из игры после четвёртого попадания. В конце хода он может оставить на руке до четырёх карт.

Если в ходе игры Джесси потеряет одну единицу здоровья, в конце хода он сможет держать на руке до трёх карт. Однако не стоит отчаиваться: у Джеймса будет возможность восстановить здоровье!

ХОД ИГРЫ

Первый ход делает шериф, затем право хода передаётся по часовой стрелке. Каждый ход состоит из трёх фаз:

1. Набор.
2. Розыгрыш.
3. Сброс.

1. Набор

Возьмите на руку две верхние карты из колоды. Если карты в колоде закончились, перетасуйте сброс и сделайте новую колоду.

2. Розыгрыш

Можете сыграть любое число карт в помощь себе или во вред соперникам. Как правило, вы разыгрываете карты только в свой ход (за исключением карт «Мимо!» и «Отдых»). Вы имеете право сыграть сколько угодно карт (в том числе не сыграть ни одной), однако при этом обязаны соблюдать **три ограничения**:

- Нельзя сыграть больше 1 карты «Бэнг!» **за ход** (это правило не относится к другим картам с символом ~~Х~~).
- У вас в игре не должно быть нескольких карт с одним и тем же называнием (**максимум по одной каждой**).
- У вас в игре может быть только **1 оружие** (разыгрывая новую карту оружия, сбросьте ранее выложенную).

Пример. Если у вас в игре есть «Бочка», вы не сможете разыграть вторую: в этом случае перед вами окажутся две одинаковые карты.

Игровые карты бывают двух видов: **разовые** (с коричневой рамкой) после применения идут в сброс, а **постоянные** (с синей рамкой) остаются в игре.

Разыгрывая **разовую карту**, сбросьте её с руки в стопку сброса и примените все её эффекты (указанные текстом или символами).

Разыгрывая **постоянную карту**, положите её лицом вверх перед собой («Тюрьму» — перед другим игроком). Лежащие перед вами карты находятся в игре, их эффекты действуют постоянно, пока карта не будет сброшена (например, с помощью «Красотки») или не покинет игру другим образом (например, как «Динамит»). Вы можете держать в игре сколько угодно карт, но все они должны быть разными.



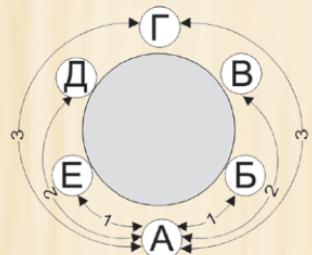
Важно: в этой фазе нельзя сбросить карту (разовую или постоянную), не применив её эффекта. Сбрасывать карты вы можете в фазе сброса и только если превышен предел руки.

3. Сброс

Если вы больше не хотите или не можете разыгрывать карты, фаза разыгрыша завершена, и вы должны сбросить с руки излишки карт. **Предел руки** равен числу оставшихся у вас **к концу хода** патронов (единиц здоровья). Сбросьте все карты сверх этого предела и передайте ход налево.

Расстояние между игроками

Расстояние от одного игрока до другого равно **числу промежутков между ними**, считая в ближайшую сторону вокруг стола (см. схему). Многие карты действуют только на определённом расстоянии. Например, в начале игры из оружия у вас есть только кольт (нарисованный на вашем планшете) с символом ①, поэтому вы можете достать цель — игрока или карту — только **на расстоянии 1**. Выбывшие игроки не учитываются при определении расстояния: если чей-то персонаж погибает, остальные становятся ближе друг к другу.



Гибель персонажа

Когда ваш персонаж **теряет последнюю единицу жизни**, вы можете тут же сыграть карту «Отдых» (см. ниже) и сохранить жизнь. Если у вас нет карты «Отдых», ваш персонаж погибает и вы **выбываете из игры**. Выбыв из игры, раскройте вашу карту **роли** и сбросьте все свои карты с руки и из игры.

Штрафы и награды

- Если **шериф убивает помощника**, шериф обязан сбросить все свои карты с руки и из игры.
- **Любой игрок, убивший бандита** (даже если он сам бандит), должен добрать на руку три карты из колоды в качестве награды.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в одном из следующих случаев:

а) **Смерть шерифа.** Если за столом остался в живых только ренегат, побеждает он, иначе побеждают бандиты.

б) **Возцарение порядка.** Если убиты все бандиты и ренегат, побеждают шериф и его помощники.

Пример 1. Все бандиты выбиты, но ренегат *ещё жив*. Игра продолжается: теперь ренегату придётся в одиночку противостоять шерифу и его помощникам.

Пример 2. Шериф убит, но все бандиты уничтожены. В игре остались только ренегат и помощник шерифа. Партия завершается победой бандитов: они добились своего, пусть и ценой собственных жизней!

НОВАЯ ПАРТИЯ

Если вы остались в живых в предыдущей партии, можете сохранить своего персонажа. Те, кто выбыл из игры, тянут новых. Карты с руки и из игры придётся сбросить и тем, и другим.

Если хотите дать шанс сыграть шерифом каждому игроку, в каждой новой партии передавайте его роль по часовой стрелке, а остальные роли распределайте случайным образом.

Теперь, когда вы знаете правила, разберём в деталях игровые карты.

КАРТЫ

Оружие

Вы начинаете игру с **кольтом 45-го калибра**. Он не представлен картой, а просто нарисован на вашем планшете. Кольт попадает в цель только на **расстоянии 1**, то есть в вашего соседа справа или слева.

Чтобы попасть в цель с большего расстояния, вам надо сыграть более совершенное **оружие**: положите его карту на планшет



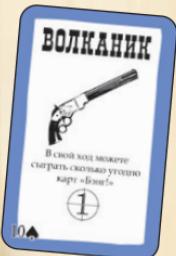
поверх кольта. Карту оружия можно отличить по синей рамке без пулевых отверстий, чёрно-белой иллюстрации и числу в прицеле, которое обозначает максимальную **дистанцию атаки**. Сыгранное оружие заменяет кольт, пока его карта не покинет игру. Ваше оружие в игре могут, например, украсть (картой «Паника!») или сбросить (с помощью «Красотки»). А вот старый добрый кольт вы не потеряете ни при каких обстоятельствах.

Вы можете держать в игре только **одно оружие**: если хотите сыграть новое, сбросьте старое.



Важно: оружие не меняет расстояние между игроками, а устанавливает максимальную дистанцию, на которой вы можете попасть в соперника.

«**Волканик**» позволяет за один ход сыграть сколько угодно карт «Бэнг!» против одной или нескольких целей на расстоянии 1.



«Бэнг!» и «Мимо!»

Карты «Бэнг!» — основной способ лишить соперника единиц здоровья. Если хотите сыграть такую карту против соперника, определите:

- расстояние** до него, а также
- может ли ваше оружие попасть** на таком расстоянии.



Пример 1. Игроки сидят, как показано на схеме на предыдущей странице. Артём (A) хочет выстрелить в Виктора (B), то есть сыграть против него карту «Бэнг!». Расстояние между игроками равно 2, и Артёму нужен относительно хороший ствол: «Скофилд», «Ремингтон», «Винчестер» или «Карабин», но уж точно не кольт и не «Волканик». Однако у Артёма в игре есть «Прицел», сокращающий расстояние на 1, поэтому он может выстрелить в Виктора из любого оружия. Будь у Виктора в игре «Мустанг», эффекты двух карт наложились бы друг на друга, и расстояние осталось бы на прежнем уровне 2.

Пример 2. Между Галиной (Г) на «Мустанге» и Артёмом расстояние 4: чтобы подстрелить её, Артёму потребуется серьёзное оружие, которое смогло бы перекрыть это расстояние.



Если против вас сыграна карта «Бэнг!», вы можете тут же отменить попадание, сыграв карту «Мимо!» (даже не в свой ход!). В противном случае **потеряйте единицу здоровья** — сбросьте один патрон со своего планшета на середину стола. Потеряв последний патрон, вы тут же **выбываете из игры**, если только немедленно не сыграете карту «Отдых» (см. ниже). Вы не можете предотвращать попадания в других игроков. Карта «Бэнг!» уходит в сброс, даже если её эффект был отменён.

«Отдых»

Эта карта **восстанавливает** единицу здоровья — верните один патрон на свой планшет. **Вы не можете получить больше единиц здоровья, чем у вас было в начале партии!** Кроме того, «Отдыхом» нельзя помочь другим игрокам.

«Отдых» играется одним из двух способов:

- в свой ход, как обычная разовая карта;
- в любой момент игры сразу после того, как ваш персонаж теряет **последнюю единицу здоровья** (любое другое попадание, кроме смертельного, не позволяет сыграть «Отдых» в чужой ход).

«Отдых» **не действует**, если в игре остались **только двое**; сыграть карту можно, но единицу здоровья вы не получите.

Пример. При взрыве «Динамиита» вы теряете 3 единицы здоровья из двух остававшихся. Если сыграете 2 карты «Отдых», останетесь живы с одним патроном ($2 - 3 + 2 = 1$), а вот одно «Отдых» в такой ситуации не поможет.



«Салун»

У этой карты два эффекта, которые срабатывают одновременно. Первый ряд символов (патрон с плюсом и три шляпы) означает, что каждый ваш соперник восстанавливает по единице здоровья, а второй (патрон с плюсом) позволяет восстановить здоровье вам. Иными словами, **каждый игрок восстанавливает по единице здоровья**. «Салун» нельзя сыграть в чужой ход, даже если получили смертельное ранение: это вам не «Отдых»!

Эффект многих карт указан синим
Попадание (аналогично карте «Бэнг!»): цель теряет единицу здоровья.



Промах (аналогично карте «Мимо!»): отменяет эффект



Восстанавливает единицу здоровья. Если не сказано иного, действует только на того, кто сыграл такую карту.



Тяните карту. Если целью указан игрок (см. символы справа), тяните **вслепую** карту с его **руки** либо заберите одну из его карт **в игре**. Иначе тяните верхнюю карту из колоды. В любом случае, взятая карта уходит вам на **руку**.



Цель сбрасывает карту. Вы решаете, будет ли это **случайная карта с руки** соперника либо **выбранная вами карта у него из игры**.

НА КАРТАХ

мволами. Вот что они означают.

 Такой эффект может быть направлен на любого игрока, независимо от расстояния между вами.

 Такой эффект влияет на всех других игроков, то есть на всех, кроме того, кто сыграл карту, — и независимо от расстояния.

 Такой эффект может быть направлен на любого игрока в пределах максимальной дистанции вашего текущего оружия.

 Такой эффект может быть направлен на любого игрока на указанном расстоянии или ближе.

Примечание: «Прицел» и «Мустанг» изменяют расстояние между игроками, а оружие — нет.



«Красотка»

«Красотка»

Заставьте любого игрока, независимо от расстояния, сбросить карту. Вы сами решаете, будет ли это случайная карта с руки или выбранная вами карта из игры.

«Гатлинг»
Каждый другой игрок, независимо от расстояния, получает одно попадание. Несмотря на символ, «Гатлинг» **не считается картой «Бэнг!»**, поэтому на него не действует правило, запрещающее играть больше одной карты «Бэнг!» в ход.

«Дилижанс»

Возьмите на руку 2 карты из колоды.

«Уэллс Фарго»

Возьмите на руку 3 карты из колоды.



МАГАЗИН



Раскройте из колоды столько карт, сколько игроков на данный момент осталось в игре. Начиная с вас и далее по часовой стрелке, каждый игрок забирает на руку одну из раскрытых карт.

«Паника!»

Заберите себе на руку карту у игрока на расстоянии 1 (это может быть случайная карта с руки либо выбранная вами карта у него в игре). Не забывайте, что «Прицел» и «Мустанг» изменяют расстояние между игроками, а оружие — нет.



ГАТЛИНГ



10

«Индейцы!»

Каждый другой игрок должен либо сбросить с руки карту «Бэнг!», либо потерять единицу здоровья. Карты «Мимо!» и «Бочка» против «Индейцев» не помогают.



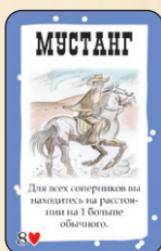
«Дуэль»

Вызовите любого игрока — глаза в глаза — на поединок, независимо от расстояния. Вызванный игрок может сбросить карту «Бэнг!», пусть это и не его ход. Затем вы можете сбросить «Бэнг!», потом снова он и так далее. Как только один из вас не сможет сбросить «Бэнг!», дуэль закончится поражением этого игрока, и он **потеряет единицу здоровья**. Карты «Мимо!» и «Бочка» в дуэли не помогают. «Дуэль» не считается картой «Бэнг!», а сброшенные в ходе дуэли карты «Бэнг!» не считаются разыгранными. Таким образом, на эти карты не действует правило, запрещающее играть больше одной карты «Бэнг!» в ход.

«Мустанг»

Пока эта карта у вас в игре, для всех остальных игроков расстояние до вас увеличивается на 1. Однако вы видите других игроков на обычном расстоянии.

Пример. Артём ввёл в игру «Мустанга». Теперь Борис и Егор видят Артёма на расстоянии 2, Виктор и Данила — на расстоянии 3, а Галина — на расстоянии 4. Для Артёма все соперники остались на прежних расстояниях.



«Прицел»

Пока эта карта у вас в игре, для вас расстояние до всех остальных игроков уменьшается на 1. Другие игроки видят вас на обычном расстоянии. «Прицел» не может сократить расстояние до нуля — расстояние 1 и в прицеле остаётся расстоянием 1.

Пример. Артём с «Прицелом» видит Бориса, Виктора, Данилу и Егора на расстоянии 1, и только Галина держится на небольшом удалении (расстояние 2). Соперники видят Артёма с обычных расстояний.

Проверка

На некоторых картах («Бочка», «Тюрьма», «Динамит») перед описанием эффекта стоит карточная масть (а иногда и достоинство). Применяя такую карту, вы должны пройти проверку — **перевернуть верхнюю карту колоды** и посмотреть на её **масть и достоинство** (левый нижний угол). Если они совпадают с указанными на применяемой карте, её эффект срабатывает,



иначе ничего не происходит. Карта, которую вы тянули для проверки, в любом случае сбрасывается без эффекта. Иногда для успешной проверки требуется вытянуть карту, достоинство которой лежит в определённых пределах (включая указанные в условии значения). Напоминаем, что достоинства карт идут от «двойки» до «туза»: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.



«Бочка»

Всякий раз, когда в вас попадают (картой «Бэнг!» либо аналогичным эффектом), можете сделать проверку:

- если вытянули червя, отмените попадание (аналогично карте «Мимо!»);
- если вытянули другую масть, эффект «Бочки» не срабатывает.

Пример. Соперник играет против вас «Бэнг!». У вас в игре есть «Бочку», и вы решаете ею воспользоваться. Вы открываете верхнюю карту колоды и кладёте её в сброс. Это четвёрка червей — удача! Попадание не засчитано. Если бы вы вскрыли другую масть, отменить попадание за счёт «Бочки» не вышло бы. В таком случае вы могли бы сыграть карту «Мимо!», чтобы всё-таки избежать ранения.



«Тюрьма»

Сыграйте эту карту на любого игрока, независимо от расстояния. Он попал за решётку! Находясь в тюрьме, игрок в начале своего хода (до фазы набора) делает проверку:

- вытянув червя, он освобождается — сбрасывает «Тюрьму» и продолжает ход;
- вытянув другую масть, он также сбрасывает «Тюрьму», но пропускает весь свой ход.

Даже за решёткой игрок может стать целью карты «Бэнг!» или аналогичного эффекта. При этом он сохраняет право играть ответные карты («Мимо!» и «Отдых»).

«Тюрьму» нельзя сыграть на шерифа!

«Динамит»

Сыграйте эту карту на стол перед собой. В начале своего следующего хода (уже с «Динамитом» в игре) перед фазой набора вы должны сделать проверку:

- если вытянули пику от двойки до девятки включительно, «Динамит» взрывается: сбросьте его карту и потеряйте три единицы здоровья;
- если вытянули другую карту, передайте «Динамит» соседу слева: в начале своего хода он будет делать такую же проверку.

Игроки передают карту по кругу, пока «Динамит» не взорвётся. Его можно отобрать «Паникой» или сбросить за счёт «Красотки». Если у вас в игре и «Динамит», и «Тюрьма», первым проверяйте «Динамит». Никто из игроков не считается причиной ущерба, нанесённого взрывом «Динамита».



ПЕРСОНАЖИ

В скобках после имени указано исходное здоровье персонажа.



Ангельские Глазки (4) требует 2 карт «Мимо!» для отмены своих попаданий. Успешно применившая «Бочка» считается за одну карту «Мимо!».

Бедовая Джейн (4) может играть карты «Бэнг!» вместо карт «Мимо!» и наоборот. Применив «Мимо!» вместо «Бэнг!», она не может в тот же ход сыграть обычный «Бэнг!», если только у неё нет «Волканика».



Бешеный Пёс (4) в фазе набора своего хода должен показать вторую взятую карту: если это черва или бубна, тянет ещё одну карту (не показывая её).

Большой Змей (4) всякий раз, когда кто-то из соперников убит, забирает на руку все карты с руки погибшего и у него из игры.



Бутч Кэссиди (4) всякий раз, когда теряет единицу здоровья, немедленно тянет на руку карту из колоды.

Счастливчик Люк (4) всякий раз, когда делает проверку, открывает 2 верхние карты колоды и выбирает одну из них. Затем обе карты уходят в сброс.



Джанго (3) всякий раз, когда теряет единицу здоровья из-за сыгранной соперником карты, вслепую тянет карту с руки этого соперника (по одной

за каждую потерянную единицу). Если у соперника нет карт на руке, Джанго не тянет ничего. За урон от «Динамита» никто из игроков не отвечает.



Джесси Джеймс (4) в фазе набора своего хода может взять первую карту либо из колоды, либо вслепую с руки любого соперника. Затем тянет вторую карту из колоды.

Кит Карсон (4) в фазе набора своего хода тянет из колоды 3 карты, оставляет на руке две из них, а третью возвращает на верх колоды лицом вниз.



Малыш Билли (4) в свой ход может сыграть сколько угодно карт «Бэнг!».

Неуловимый Джо (3) не спешится со своего мустанга: соперники всегда видят его на расстоянии на 1 больше обычного. Если у него в игре есть ещё и карта «Мустанг», все расстояния до Джо увеличиваются в сумме на 2.



Сюзи Лафайет (4) тянет карту из колоды, как только остаётся без карт на руке.

Том Кетчум (4) может в любой момент игры сбросить 2 карты с руки, чтобы тут же восстановить единицу здоровья. Том вправе применить это свойство несколько раз подряд. Нельзя получить больше здоровья, чем было в начале партии.





Туко (4) в фазе набора своего хода может взять первую карту либо из колоды, либо с верха сброса. Затем тянет вторую карту из колоды.

Хладнокровная Рози (4) пользуется собственным прицелом: всегда видит соперников на расстоянии на 1 меньше обыч-



ного. Если у неё в игре есть ещё и карта «Прицел», все расстояния для Рози сокращаются в сумме на 2.

Человек-без-Имени (4) всюду ходит со своей бочкой: может отменить нацеленное в него попадание, если вытянет червь. Если у него в игре есть карта «Бочка», он получает два шанса отменить попадание (а потом может ещё и «Мимо» сыграть).



ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА

- Любую карту с эффектом «Мимо!»  можно сыграть для отмены любой карты с эффектом «Бэнг!» .
- В ход можно сыграть только одну карту «Бэнг!», а также сколько угодно других карт с символом .
- У вас в игре не может быть двух одинаковых карт.
- У вас в игре может быть только одно оружие. Если у вас нет никакого другого оружия, вы пользуетесь кольтом.
- Оружие не меняет расстояния между игроками. Число на карте оружия — это максимальная дистанция, на которой вы можете попасть в цель (например, картой «Бэнг!»).
- «Отдых» не действует, если в игре остались только двое.
- Потеряв последнюю единицу здоровья, вы можете сыграть «Отдых», но не «Салун».

НА ВСЯКИЙ СЛУЧАЙ

В «Бэнг!» можно играть без планшетов и жетонов. Следить за уровнем здоровья помогут рубашки неиспользуемых карт персонажей. Подложите такую карту под своего персонажа, как показано на рисунке. Видимые патроны — это ваше текущее здоровье. Теряя и получая единицы здоровья, просто сдвигайте карту.



Джесси Джеймс с 3 единицами здоровья

БЭНГ!

Внимание: на Диком Западе вступил в силу сухой закон, и карта «Пиво» в новых тиражах стала называться «Отдых». Учитывайте это для совместимости базовой игры и дополнений от разных тиражей: это одна и та же карта.

Спасибо всем, кто тестировал «Бэнг!», за их дальние предложения и бесценный вклад в создание игры. Автор отдельно и особо благодарит членов шахматного клуба «Луиджи Валентини» (Чивитавеккья) за постоянную поддержку и энтузиазм.

Идея игры: Эмилиано Шара

Развитие: Роберто Корбелли и Доменико ди Джорджио

Художники: Алекс Пьеранджелини, Стефано де Фаци,

Альберто Бонтемпи, Тони Читтадини

Дизайнер: Стефано де Фаци

© 2012 daVinci Editrice S.r.l.

Via C. Bozza, 8

I-06073 - Corciano (PG) - Italy

BANG!, dV GIOCHI and the dV GIOCHI logo
are registered trademarks of daVinci Editrice S.r.l.

All rights reserved.

www.dvgiochi.com

info@dvgiochi.com

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Петр Тюленев

Переводчик: Алексей Перерва

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнеры-верстальщики: Анна Горюнова, Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана,
пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2025 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.1

hobbyworld.ru



Играть интересно