

Мэттью Данстен
и
Бретт Дж. Гилберт

ГИЛЬДИЯ

КУПЦОВ

ПУТЕШЕСТВЕННИКОВ

ТАБЛЕТОР
KZ



ГИЛЬДИЯ КУПЦОВ- ПУТЕШЕСТВЕННИКОВ

Авторы игры: Мэттью Данстен и Бретт Дж. Гилберт

1-4 | **45** | **10+**
игроков | минут | лет

Королева обратилась к гильдии купцов-путешественников, призвав отважных мореплавателей исследовать все уголки королевства Гикупу.

Королевство процветает, но его карты сильно устарели и великие города утратили связь друг с другом. Вашей команде путешественников предстоит бороздить суровые моря, покорять горные вершины, бескрайние пустыни и цветущие равнины, чтобы проложить торговые пути между городами, посетить смотровые башни, открыть новые поселения и приумножить свой капитал.

Побеждает самый богатый игрок.

СОСТАВ ИГРЫ



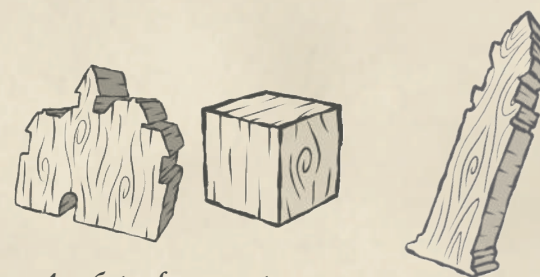
8 двусторонних карт провинций
(4 карты Авении/Агона,
4 карты Нидарии/Казана)



1 планшет путешествий



24 карты миссий
(по 6 для каждой провинции)



4 набора фишек игрока
(13 деревень
и 36 путешественников)

16 фишек
смотровых башен



32 жетона
факторий



75 жетонов
монет



40 жетонов
сокровищ



16 жетонов
кристаллов



5 жетонов эпох
для одиночной
игры



9 карт путешествий
(5 основных и 4 карты эпох)



28 карт экспедиций



40 карт сокровищ




ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Договоритесь о том, какую провинцию вы будете исследовать в текущей партии. Каждый игрок берёт карту этой провинции. Если вы играете впервые, рекомендуем выбрать Авению. Затем каждый игрок берёт набор фишек из 13 деревень и 36 путешественников своего цвета. Неиспользованные карты провинций и наборы фишек верните в коробку.
2. Разместите планшет путешествий посередине стола и положите карты эпох «II», «III» и «I/II/III» в соответствующие ячейки.
3. Замешайте 5 основных карт путешествий и карту эпохи I в одну колоду и положите её лицевой стороной вниз рядом с планшетом путешествий.
4. Перемешайте 28 карт экспедиций и положите получившуюся колоду экспедиций лицевой стороной вниз рядом с планшетом путешествий.
5. Перемешайте 40 карт сокровищ и положите получившуюся колоду сокровищ лицевой стороной вниз рядом с планшетом путешествий.
6. Положите 16 фишек смотровых башен, 32 жетона факторий, 40 жетонов сокровищ и все монеты в общий запас в удобном для всех игроков месте.
7. Возьмите 6 карт миссий, соответствующих карте выбранной провинции. Перемешайте и положите 3 из них лицевой стороной вверх под планшетом путешествий. Остальные карты верните в коробку.









ХОД ИГРЫ



Цель игры


На протяжении 4 эпох каждый игрок стремится заработать монеты , исследуя свою карту провинции, открывая новые деревни, завершая торговые пути, изучая развалины и посещая смотровые башни. Каждый раз, получая , берите их из общего запаса и храните рядом со своим планшетом номиналом вниз до завершения игры. В любой момент вы можете разменивать деньги в общем запасае. По истечении 4 эпох игра завершается, и побеждает игрок, у которого больше всех .



О картах провинций



- 1** В игре 4 типа местности: равнина , пустыня , горы  и море .
- 2** Игра начинается от клетки столицы. Исследовать клетку столицы нельзя.
- 3** Регион — это непрерывная совокупность клеток одного типа местности.
- 4** В игре 5 основных типов клеток:

Пустые клетки
 Целиком исследовав регион, вы можете открывать новые деревни, отмечая их фишками в пустых клетках. Деревни приносят вам  согласно области подсчёта очков на карте провинции.

Клетки с символом монет
 Эти клетки приносят вам указанное количество .

Клетки развалин
 Эти клетки приносят вам карты сокровищ.

Города (ценностью от 2 до 5)
 Соединив 2 города с помощью путешественников, деревень и/или столиц, вы получите .

Клетки открытий
 На этих клетках вы можете размещать смотровые башни. Они приносят вам  согласно области подсчёта очков на карте провинции.

В некоторых провинциях есть особые типы клеток и различные объекты, о которых подробно рассказывается в разделе «Альманах путешественника» на с. 9–10.

Ход игры

Каждая эпоха разыгрывается в течение нескольких ходов в соответствии с количеством карт в колоде путешествий. Игроки ходят одновременно, размещая путешественников на клетках своих карт согласно открытой карте путешествий. Клетками условно называются ячейки любой формы на картах провинций. Размещайте путешественников по соседству со столицей, деревнями или ранее размещёнными путешественниками. Открывайте новые деревни, чтобы в каждую эпоху иметь возможность начать своё путешествие из любой открытой деревни.



- 5** В области подсчёта очков в нижней части карты провинции указано количество монет, которое принесут вам открытые деревни и смотровые башни.

Карты путешествий

Каждый ход один из игроков открывает верхнюю карту из колоды путешествий и кладёт её в соответствующую ячейку на планшете путешествий. Затем все игроки размещают фишки путешественников из своего запаса на своих картах провинции согласно действию на открытой карте. Когда все игроки завершат выполнение действия исследования и разыграют эффекты объектов на карте провинции, откройте новую карту из колоды путешествий и положите в соответствующую ячейку. Эпоха продолжается, пока не закончится колода путешествий.

Конец эпохи

Сделав последний ход в эпохе I, II или III, каждый игрок выполняет подготовку к следующей эпохе.

Верните всех своих путешественников с карты провинции в личный запас. Оставьте на месте фишки деревень, смотровых башен, жетоны факторий и сокровищ — после размещения эти компоненты остаются на своих местах до конца игры.

В начале каждой эпохи перемешайте соответствующие эпохе карты путешествий и положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз рядом с планшетом путешествий. В начале эпохи II перемешайте 5 основных карт путешествий и карты эпох I и II. В начале эпохи III перемешайте 5 основных карт путешествий и карты эпох I, II и III. В начале эпохи IV перемешайте все 9 карт путешествий (5 основных и карты всех 4 эпох).

Исследование карты провинции

Исследуя карту провинции, вы размещаете своих путешественников согласно открытой карте путешествий. В начале игры можно исследовать только соседние со столицей клетки, но в дальнейшем вы также сможете исследовать клетки по соседству с ранее размещёнными путешественниками или открытыми деревнями. Путешественники и деревни — единственные фишки вашего цвета, которые могут находиться на карте провинции. В начале эпохи стартовой клеткой может быть столица или любая деревня. Начинать исследование можно от любой открытой деревни — соединять их с помощью путешественников не требуется.

В рамках исследования столица считается деревней, поэтому вы можете начать исследование от неё. При выполнении миссий столица не считается деревней.



Выполняя действие «Исследовать 2 клетки пустыни», можно исследовать эти клетки.

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА ПУТЕШЕСТВИЙ

Во время путешествия игроки обязаны соблюдать все следующие правила:

1. Размещайте каждого из своих путешественников на клетках по соседству со столицей, деревнями или другими путешественниками. На этих клетках не может быть ни других путешественников, ни деревень, ни смотровых башен.
2. Размещайте путешественников по одному.
3. Исследуйте и разыгрывайте эффекты объектов на карте провинции сразу после выполнения их условий, даже если вы ещё не завершили действие исследования. Затем завершите действие исследования.
4. Если действие исследования не требует явным образом разместить нескольких путешественников по соседству друг с другом либо в определённом порядке, каждого следующего путешественника можно размещать в любом другом месте на карте провинции по соседству с одной из деревень или другим путешественником.
5. Вы можете разместить меньше путешественников, чем указано на карте путешествия, если соблюдаются требования соседства или связи, обозначенные на карте. Однако «отложить» выполнение части действия исследования до следующего хода нельзя.

Карты путешествий

Действия на основных картах путешествий не повторяются.



**ИССЛЕДУЙТЕ
2 КЛЕТКИ РАВНИНЫ**
Разместите не более 2 путешественников по одному за раз на клетках равнины. Эти клетки не обязаны быть соседними или располагаться в одном равнинном регионе.



**ИССЛЕДУЙТЕ
3 КЛЕТКИ МОРЯ
(НА ПРЯМОЙ ЛИНИИ)**
Разместите не более 3 путешественников на соседних клетках моря на одной прямой линии. Первый путешественник должен находиться по соседству с деревней или путешественником. Второй путешественник должен находиться по соседству с первым. Третий путешественник должен находиться по соседству либо с первым, либо со вторым путешественником, при этом все 3 клетки с этими новыми путешественниками должны образовывать прямую линию.



**ИССЛЕДУЙТЕ
2 КЛЕТКИ ПУСТЫНИ**
Разместите не более 2 путешественников по одному за раз на клетках пустыни. Эти клетки не обязаны быть соседними или располагаться в одном пустынном регионе.



**ИССЛЕДУЙТЕ
1 КЛЕТКУ ГОР**
Разместите 1 путешественника на клетке гор.



**ИССЛЕДУЙТЕ 2 ЛЮБЫЕ
СОСЕДНИЕ КЛЕТКИ**
Разместите 2 путешественников по одному за раз на 2 соседних клетках. Первый путешественник должен находиться по соседству с деревней или путешественником. Второй путешественник должен находиться по соседству с первым. Каждый путешественник может находиться на клетке любого типа местности. Тип местности может быть одинаковым или разным.

Карты эпох и экспедиций

Карты экспедиций позволяют выполнять особые действия исследования и используются при открытии новых карт эпох.

Впервые открывая каждую карту эпохи, все игроки одновременно выполняют следующее:


1. Возьмите 2 карты из колоды экспедиций и выберите одну из них.
2. Положите выбранную карту слева от своей карты провинции напротив знака соответствующей эпохи. Вторую карту верните под низ колоды экспедиций лицевой стороной вниз.
3. Выполните действие исследования, указанное на выбранной вами карте экспедиции.

Если в ходе игры при открытии карты эпохи у вас уже есть карта экспедиции этой эпохи, выполните её действие. В эпохе IV новую карту экспедиции выбирать не нужно. Вместо этого при открытии карты эпох «I/II/III» используйте любую из имеющихся у вас карт экспедиций. Таким образом, в эпохе IV одну из карт экспедиций вы используете дважды.

На каждой из 30 карт экспедиций указаны различные действия исследования. Более подробно об этих действиях см. в разделе «Альманах путешественника» на с. 9–10.

Помните: Золотые правила путешествий нельзя нарушать даже во время экспедиций.


Объекты на картах провинций


При исследовании некоторых объектов вы получаете  или карты сокровищ. Кроме того, отмечая на карте провинции новые деревни, вы открываете больше мест, откуда можно начинать исследование.



Деревни

Деревни служат точкой отсчёта для начала исследования. Открывайте деревни на пустых клетках.


Для того чтобы открыть деревню, вы должны полностью исследовать регион в течение одной эпохи. Исследовав каждую из клеток региона, включая все города, так, чтобы на каждой из его клеток находился путешественник, немедленно замените одного из путешественников на пустой клетке фишкой деревни из своего запаса. Открыв деревню, получите столько , сколько указано в области подсчёта очков вашей карты провинции, в зависимости от текущей эпохи.

В каждом регионе может быть только 1 деревня. Если вы второй раз полностью исследуете регион, ничего не происходит. Деревни можно открывать только на пустых клетках — таких, на которых нет ни городов, ни .

В некоторых регионах имеется только 1 пустая клетка (в некоторых регионах Казана нет пустых клеток, поэтому деревень там быть не может). Морские клетки, клетки развалин и клетки открытий не относятся к регионам (некоторые клетки развалин в Казане и Нидарии относятся к регионам, но открывать на них деревни нельзя).







Клетки открытий и смотровые башни

Клетки открытий — это клетки, считающиеся любым типом местности, их тоже можно исследовать с помощью действия исследования. Исследовав клетку открытий, верните путешественника в свой запас, заменив его смотровой башней. Каждый раз, размещая смотровую башню, получайте столько , сколько указано в области подсчёта очков вашей карты провинции, в зависимости от количества исследованных вами клеток открытий.

После размещения смотровой башни повторно исследовать эту клетку нельзя. Исследуя 2 клетки открытий за один ход, разыгрывайте их по очереди.




Клетки с символами монет

Исследовав клетку с , немедленно получите столько , сколько изображено на клетке. Каждую  клетку можно повторно исследовать в последующих эпохах, чтобы получить дополнительные .




Развалины

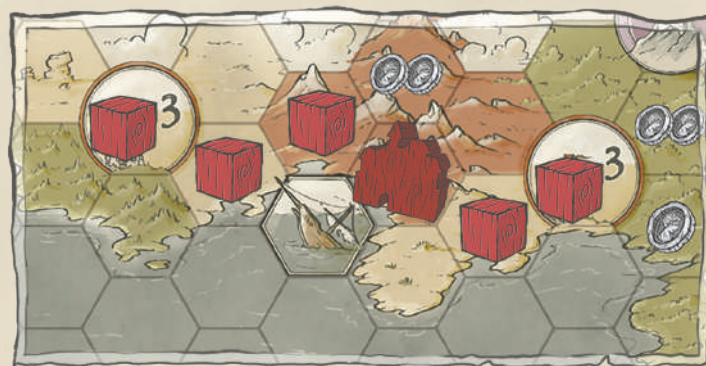
Клетки развалин обычно встречаются в море, но попадают также на равнинах, в пустынях и горах и считаются частью соответствующих регионов. Впервые исследуя клетку развалин, положите на неё жетон сокровищ, а сверху разместите путешественника. Немедленно возьмите карту из колоды сокровищ и разыграйте все её мгновенные эффекты. Верните карту под низ колоды сокровищ лицевой стороной вниз. Если мгновенных эффектов у карты нет, положите карту лицевой стороной вниз рядом с картой провинции — в конце игры она принесёт вам . Подробнее о каждом типе карт сокровищ см. в разделе «Альманах путешественника» на с. 9–10.


В дальнейшем вы можете снова исследовать клетки развалин с жетонами сокровищ, но получить за это ещё одну карту сокровищ нельзя.



Города и фабрики





Завершите торговый путь между 2 городами, соединив 2 клетки городов, в которых нет фабрик, непрерывной цепочкой путешественников, деревень и/или столицы. Сразу перемножьте значения ценности городов и получите такое количество . Затем разместите фабрику соответствующего типа местности в одном из двух городов, положив её жетон под фишку путешественника на этой клетке.



Этот торговый путь принесёт вам 9 . После чего в любом из двух городов вы можете разместить фабрику.

Если в городе есть фабрика, его нельзя использовать для получения очков за новый торговый путь, однако вы можете повторно исследовать этот город. В редком случае, если, размещая путешественника, вы тем самым одновременно соедините 3 исследованных города, в которых нет фабрик (и эти города не были соединены друг с другом непосредственно перед размещением этого путешественника), вы получите очки за 2 торговых пути. Разыграйте завершение обоих путей по очереди.

Выполнение миссий

Выполнив все условия миссии в ходе действия исследования, немедленно поставьте путешественника из своего запаса на карту миссии. Если вы первым выполнили данную миссию, получите большее количество  из указанных на карте. Если сразу несколько игроков впервые выполняют одну и ту же миссию в тот же ход, каждый из них получает большее количество  из указанных на карте. Если вы выполнили миссию не в числе первых, получите меньшее количество  из указанных на карте. После выполнения миссии кем-то из игроков все остальные игроки по-прежнему могут выполнить эту миссию, но получают меньшее количество  из указанных на карте. Повторно выполнить ту же миссию нельзя.


Конец игры

- Игра завершается по окончании эпохи IV.
- Побеждает самый богатый игрок.

Ничья







В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим количеством смотровых башен. Если ничья сохраняется, побеждает претендент с наибольшим количеством деревень. Если всё равно ничья, все претенденты становятся победителями.





Режим одиночной игры

В этом режиме вы должны выполнить все 3 миссии и заработать не меньше указанной суммы .


Подготовьтесь к игре как обычно, положив 3 карты миссий в ряд. Затем разложите под ними 5 жетонов эпох для одиночной игры, как указано ниже:






Игра проходит по обычным правилам за исключением карт миссий. Впервые открывая карту эпохи, закрывайте символы  на картах миссий соответствующими жетонами, добавляя их слева направо. Впервые открыв карту эпохи II, положите жетон «II» на левый символ  на первой карте миссии. Впервые открыв карту эпохи III, положите 1 жетон «III» на правый символ  первой карты миссии, а другим жетоном «III» закройте левый символ  на второй карте миссии. Впервые открыв карту эпохи I/II/III, положите 1 жетон «I/II/III» на правый символ  второй карты миссии, а другим жетоном «I/II/III» закройте левый символ  последней карты миссии.

Если символ  на карте миссии закрыт жетоном, вы не сможете получить указанное количество  за выполнение данной миссии. Если оба символа  на карте миссии закрыты жетонами, за выполнение данной миссии вы не получите . Для победы вам всё равно требуется выполнить все 3 миссии.


Выбор уровня сложности

Для победы вам потребуется выполнить все 3 миссии и заработать не меньше указанной суммы  в зависимости от уровня сложности:

Лёгкий	Обычный	Сложный
90 	120 	150 

АЛЬМАНАХ ПУТЕШЕСТВЕННИКА

Карты провинций

На каждой карте изображена одна из провинций королевства Гикупу. Основные правила остаются без изменений, но в некоторых провинциях появляются дополнительные возможности для исследования и получения .

Авения

Провинция, в которой находится столица королевства Гикупу, славится множеством деревень и городов, где живёт дружелюбный народ. Посреди неё, на большом острове, вокруг которого множество бухт и узких проливов, змеится цепь холмов, увенчанных каменными шпильями.

Особые правила:

- Некоторые карты миссий ссылаются на «земли». Земля — это область клеток местности, отрезанная морем, краем карты провинции или и тем и другим.

Агон

Эта провинция представляет собой скопление малых островов, раскалённых пустынь и грибных лесов. Большинство городов расположено вдоль океана, что облегчает морскую навигацию и способствует оживлённой торговле.

Особые правила:

- Дополнительных правил нет.

Казан

Казан окутан дымом бесконечно извергающихся вулканов, из лавы которых рождаются необычные камни и металлы. Высокие горные цепи Казана слишком опасны для жизни, но отважные купцы-путешественники найдут среди скал настоящие сокровища.







Особые правила:

- Исследовать вулканы нельзя.
- В некоторых горных регионах нет пустых клеток, поэтому деревень там быть не может.
- Клетки развалин имеют буквенное обозначение, необходимое для выполнения некоторых миссий.

Нидария

Нидария — родина ценнейших светомузыкальных кристаллов, способных передавать звук и свет на дальние расстояния. Эти волшебные устройства используются для связи — благодаря им города Нидарии стали крупными центрами торговли, культуры и изобретений. Но в морях водятся гигантские хищные медузы, вырастающие до 30 метров в длину, а острые рифы не позволяют подобраться к некоторым областям.

Особые правила:

- Исследовать клетки с острыми рифами нельзя.
- На каждой клетке развалин указан символ (,  или ). Некоторые миссии требуют от вас исследовать клетки развалин с символом определённой формы.
- Клетки со светомузыкальными кристаллами считаются клетками любого типа местности. Их можно исследовать, чтобы получить . Исследуя клетку кристаллов впервые, положите жетон кристалла на клетку со своим путешественником и получите  согласно ценности этой клетки и всех предыдущих клеток кристаллов, исследованных вами за всё время игры. Готовясь к следующей эпохе, оставьте все жетоны кристаллов на своих клетках. В дальнейшем вы можете снова исследовать клетку кристаллов с жетоном кристалла на ней, но получить за это дополнительные  нельзя. Клетки кристаллов не являются частью регионов.

Особенности некоторых миссий

По указу королевы исследование каждой провинции сопровождается выполнением миссий. Разумеется, за выполнение миссии полагается награда.

При выполнении миссий клетка столицы не считается деревней.

Агон

- **Исследуйте клетки развалин по соседству с клетками равнины, пустыни и гор.** Если клетка развалин расположена по соседству с клетками нескольких типов местности, её можно учитывать при выполнении некоторых или всех условий этой миссии.
- **Откройте деревню по соседству со смотровой башней.** На клетке открытия должна быть смотровая башня.

Казан

- **Откройте деревню по соседству с клеткой развалин.** Исследовать клетку развалин не обязательно.

Нидария

- **Откройте 2 деревни по соседству с клетками кристаллов.** Эти деревни могут находиться по соседству с одной и той же или 2 разными клетками кристаллов.

Карты сокровищ

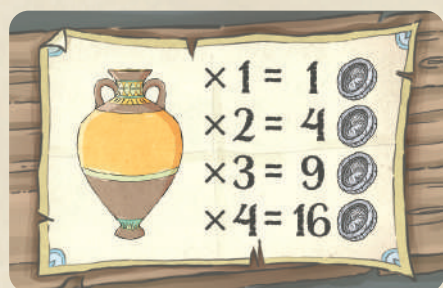
На клетках развалин в Гикупу можно отыскать древние сокровища, которые помогут вам в ваших путешествиях или принесут . Карты сокровищ подсчитываются в конце игры, кроме карт, имеющих мгновенный эффект.



Немедленно поместите 1 путешественника на любую клетку по соседству с ранее размещёнными путешественниками или открытыми деревьями, соблюдая Золотые правила путешествий.



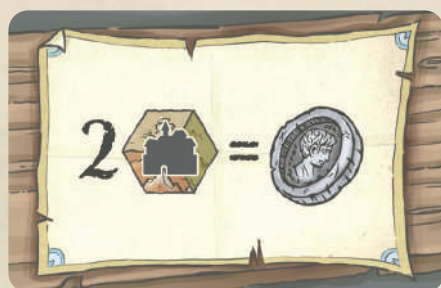
Немедленно получите 2 .



В конце игры подсчитайте наборы ваз. За полный набор карт ваз получите 16 . Дополнительные карты ваз приносят по 4 каждая.



В конце игры получите 1 за каждую из ваших деревень на равнине (как на рис. выше), в пустыне или горах.



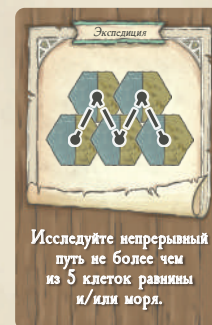
В конце игры получите по 1 за каждые 2 деревни, округляя вниз.



В конце игры получите по 1 за каждую смотровую башню.

Карты экспедиций

Участвуя в экспедициях, вы приобретаете полезные навыки, которые позволят быстрее осваивать территории.



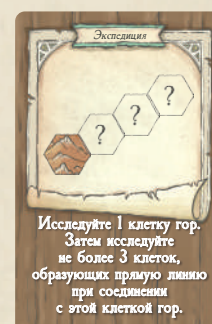
ИССЛЕДУЙТЕ НЕПРЕРЫВНЫЙ ПУТЬ

Любая комбинация клеток максимум 2 типов местности, в том числе все клетки одного типа.



ИССЛЕДУЙТЕ НЕ БОЛЕЕ 4 КЛЕТОК МОРЯ

Вы получаете дополнительные карты сокровищ только за те исследуемые клетки развалин, на которых ещё не было жетонов сокровищ.



ИССЛЕДУЙТЕ КЛЕТКИ, ОБРАЗУЮЩИЕ ПРЯМУЮ ЛИНИЮ

Все клетки, которые вы исследуете с помощью этого действия, должны образовывать прямую линию.

Используя карту «Исследуйте не более 3 клеток, образующих при соединении прямую линию, соседствующую с 2 разными деревьями», вы можете начать исследование от деревни, которую открыли в процессе выполнения этого действия.



УДВОЙТЕ ИЛИ УТРОЙТЕ КОЛИЧЕСТВО ЗАРАБОТАННЫХ МОНЕТ

Умножайте , полученные только за клетки с монетами.

Особая благодарность

Мэттью выражает особую благодарность Терезии Кржижковской за её бесконечную поддержку всех его игродельческих экзерсисов!

Русская версия игры подготовлена компанией «Тейблтоп КЗ».

Редакция благодарит Игоря Трескунова, Всеволода Чернова, Романа Шамолина, Татьяну Леонтьеву, Дениса Карпенко, Ксению Хацкалёву, Тамару Чудновскую, Марию Гольскую-Диас, Светлану Жолобову, Анастасию Ефремову, Андрея Королёва, Андрея Черепанова, Евгению Саламатину за помощь в подготовке игры к изданию.

Правообладатель и контактная информация

© 2023 Alderac Entertainment Group. The Guild of Merchant Explorers and all related marks are ™, ®, and © Alderac Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem Village Dr., Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA. Все права защищены.

Авторы игры

РАЗРАБОТКА
Мэттью Данстен
и Бретт Дж. Гилберт

ДИРЕКТОР ПРОЕКТА
Николя Бонджу

ПРОИЗВОДСТВО
Давид Лепор

ПРОДЮСЕР
Джош Вуд

АРТ-ДИРЕКТОР
Джош Вуд

ГРАФИЧЕСКИЙ
ДИЗАЙНЕР
Мэтт Пакетт и Ко.

ОФОРМЛЕНИЕ
И КАРТОГРАФИЯ
Герральт Ландман

РЕДАКТОР
Питер Мак-Ферсон

КОРРЕКТОРЫ
Питер Мак-Ферсон
Люк Петершмидт
Нил Кимбалл



ЛЕГЕНДАРНЫЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКИ

Самые выдающиеся путешественники могут внести сюда свои достижения

ИМЯ _____ КАРТА ПРОВИНЦИИ _____ РЕЗУЛЬТАТ _____

ИМЯ _____ КАРТА ПРОВИНЦИИ _____ РЕЗУЛЬТАТ _____

ИМЯ _____ КАРТА ПРОВИНЦИИ _____ РЕЗУЛЬТАТ _____

ИМЯ _____ КАРТА ПРОВИНЦИИ _____ РЕЗУЛЬТАТ _____

ИМЯ _____ КАРТА ПРОВИНЦИИ _____ РЕЗУЛЬТАТ _____

ИМЯ _____ КАРТА ПРОВИНЦИИ _____ РЕЗУЛЬТАТ _____

ИМЯ _____ КАРТА ПРОВИНЦИИ _____ РЕЗУЛЬТАТ _____

ИМЯ _____ КАРТА ПРОВИНЦИИ _____ РЕЗУЛЬТАТ _____

ИМЯ _____ КАРТА ПРОВИНЦИИ _____ РЕЗУЛЬТАТ _____

ИМЯ _____ КАРТА ПРОВИНЦИИ _____ РЕЗУЛЬТАТ _____

ИМЯ _____ КАРТА ПРОВИНЦИИ _____ РЕЗУЛЬТАТ _____

ИМЯ _____ КАРТА ПРОВИНЦИИ _____ РЕЗУЛЬТАТ _____

ИМЯ _____ КАРТА ПРОВИНЦИИ _____ РЕЗУЛЬТАТ _____

