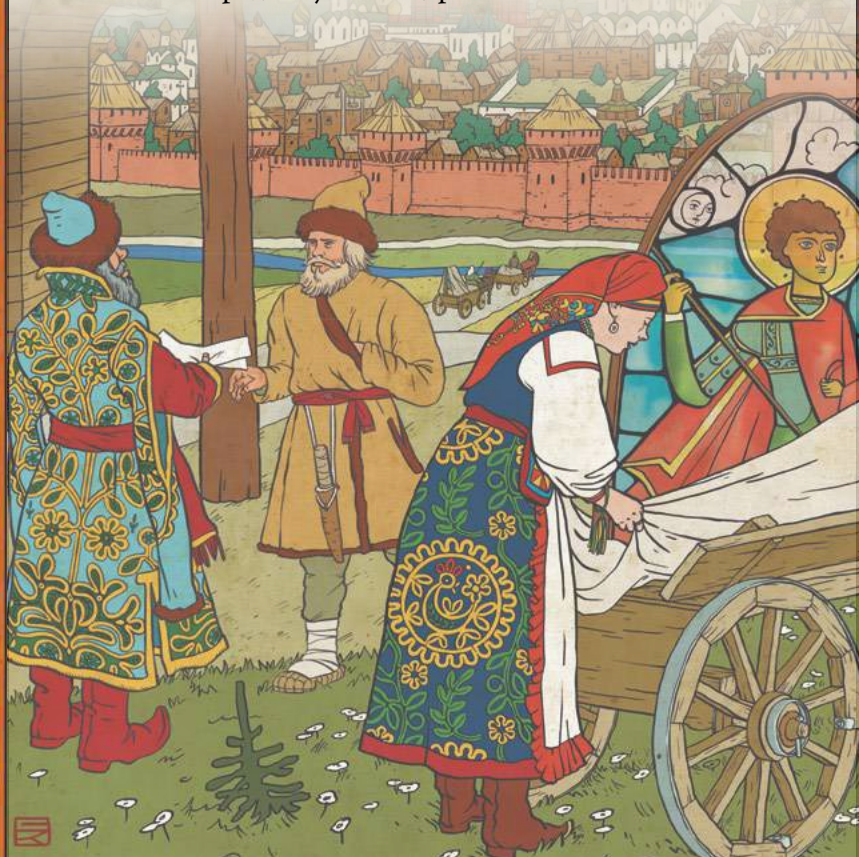


# Красный Собор

## Приказчики

**Д**абы строительство собора продвигалось успешно и было окончено к назначенному сроку, а сам собор являл собой то поистине великое произведение искусства, каким и был задуман, нужно отыскать искуснейших мастеров и ремесленников, чей труд послужит славе самого царя.

Для этого артели зодчих посылают своих приказчиков, чтобы нанять лучших мастеровых, каких только можно найти в городах Русского царства.





Это дополнение включает в себя основной модуль с **приказчиками**, а также 10 новых сословий, 6 новых планов строительства и 1 карту для одиночного режима.

## Подготовка к игре

Чтобы сыграть с дополнением «**Приказчики**», выполните подготовку к базовой игре по обычным правилам со следующими изменениями:

**4** Уберите с поля жетон ресурса, который даёт 1 очко признания и положите на его место жетон грамоты **А**.




**6** Добавьте кубик мастеров (чёрный **Б**) к остальным 5 кубикам и разместите их на поле с рынком как обычно, начиная с ячейки с жетоном грамоты **А**.



**10** Замените эти два жетона мастерской жетонами с изображением грамоты и кубика мастеров.



Некоторые из новых сословий можно использовать только с дополнением «Приказчики», но большинство подходит и для базовой игры. Кроме того, некоторые сословия вводят в игру дополнительные компоненты — они будут подробно описаны далее.

Не забудьте добавить в игру жетоны для 3 и 4 игроков , если необходимо **В**.

**12** Поместите поле Русского царства сбоку от поля с рынком **Г**. Положите в мешочек 24 жетона мастеров **А**, вытяните 5 из них и выложите их в соответствующие ячейки на поле Русского царства стороной с изображением инструмента вниз.



**13** Перемешайте 6 жетонов городов и положите по 1 над каждой башней собора лицом вверх **Е**. Оставшиеся жетоны положите лицом вниз (стороной с Х вверх) на поле Русского царства в ячейки соответствующих городов **Ж**. Вы не можете посылать приказчиков в эти города.



**14** Выдайте каждому игроку **1 грамоту** (остальные положите рядом с полем) и **накладку для планшета мастерской** с приказчиками, которая кладётся на нижнюю часть личного планшета из базовой игры **З**. Затем разместите 6 фишек приказчиков своего цвета в ячейках этой части планшета мастерской **И**.



Под фишками приказчиков расположены ячейки для грамот: кладите туда жетоны грамот каждый раз, когда получаете их (у вас не может быть больше 6 грамот). Вы можете играть как на обычном, так и на продвинутом уровне сложности. Чтобы сыграть на обычном уровне, поместите два дополнительных флажка над складом **К**.





# Приказчики

**Приказчики** добавляют **четвёртое действие** к трём базовым. Оно позволит вам посылать своих приказчиков в Москву и соседние с ней крупные города, чтобы нанимать там мастеров, которые помогут вам выполнить самые сложные работы и получить признание. Для этого вам понадобятся грамоты и рубли. Каждый раз, когда нанятые мастера завершают строительство одной из башен собора, происходит подсчёт очков в соответствующем городе, после чего вы теряете возможность нанимать там мастеров.

- а** Заявить права на секцию собора
- б** Заняться строительством
- в** Отправиться на рынок за ресурсами
- г** Нанять мастеров

## Жетоны мастеров и кубик мастеров

К кубику мастеров применяются те же правила, что и к белому кубику или кубику своего цвета: вы можете заплатить рубли, чтобы продвинуть его дополнительно на несколько секторов рынка.



Когда вы выполняете действие **«Отправиться на рынок за ресурсами»** и перемещаете чёрный кубик, вы можете разыграть эффекты жетона мастера, как если бы это был жетон мастерской.

### Каждый жетон мастера можно использовать только один раз.

Когда вы используете жетон, получите указанный бонус (см. подробнее на стр. 14), а затем положите его рядом со своим планшетом стороной с изображением инструмента вверх.

#: 1 2 3 4 5 6  
1/2/4/7/11/16 

В конце игры вы получите 1/2/4/7/11/16 **очков престижа** за каждую группу из разных инструментов. **При этом каждый жетон используется в подсчёте только 1 раз.**



Пример: за эту комбинацию игрок получит 5 очков престижа в конце игры — 4 за группу из 3 разных инструментов и ещё 1 очко за один инструмент (он не вошёл в первую группу, так как там уже есть рубанок).

## Наниять мастеров

**В**ы можете нанимать мастеров в доступных городах на поле Русского царства. Всего их 6. Недоступные города закрыты жетоном с красным крестом. Чтобы нанимать мастеров, вам понадобятся рубли и грамоты.

Чтобы нанять мастера, выполните следующие шаги:

- 1** Возьмите фишку приказчика из крайней левой ячейки на вашем планшете и поместите её в доступный город на поле Русского царства. Затем заплатите столько грамот, сколько приказчиков находится в этом городе (учитывая приказчика, которого вы только что туда поместили, и всех остальных приказчиков вашего цвета и других цветов).
- 2** Если в ячейке приказчика, которого вы взяли с планшета, есть бонус, **немедленно получите его.**



Пример: города Смоленск и Рязань недоступны, поэтому в них нельзя посылать приказчиков.

- 3** Заплатите 2 рубля и выберите 1 из 2 доступных жетонов мастеров рядом с этим городом. Если на вашем планшете уже есть жетон мастера, вы должны сбросить его лицом вниз, **не разыгрывая его эффект**, чтобы освободить место для нового жетона. **Важно:** вы можете не выкладывать новый жетон мастера на свой планшет, а вместо этого убрать его из игры. В этом случае не платите 2 рубля.
- 4** Положите новый жетон мастера в пустую ячейку на поле.

Пример:  
жёлтый игрок  
получит  
1 материал  
на свой выбор,  
отправив  
в город своего  
третьего  
приказчика.







- 1** Зелёный игрок хочет нанять мастера в Суздале, поэтому он помещает туда фишку приказчика из крайней левой ячейки своего планшета.
- 2** Он должен заплатить 5 грамот (так как теперь в Суздале находятся 5 приказчиков). Кроме того, он получает 1 материал на свой выбор.
- 3** Затем он должен взять жетон А или Б. Он выбирает А, платит 2 рубля и кладёт его в ячейку жетона мастера в нижней части своего планшета мастерской.
- 4** Наконец, он берёт новый жетон мастера из мешка и кладёт его в пустую ячейку.

### НАЁМ МАСТЕРОВ В МОСКВЕ

Вы можете нанимать мастеров в Москве, если этот город доступен, по обычным правилам, за одним исключением: вы выбираете 1 жетон мастера не из 2, а из всех 5 жетонов на поле.



## Очки за город



Над каждой башней собора лежит жетон города. **Когда башня завершена**, выполните следующие шаги:

- Положите жетон города в соответствующую ячейку на поле Русского царства

стороной с X вверх. Это значит, что игроки больше не могут отправлять приказчиков в этот город.



- Каждый игрок умножает количество флажков своего цвета в завершённой башне на количество приказчиков своего цвета в этом городе и получает столько же очков признания.

После начисления очков продолжайте игру как обычно.

Зелёный игрок только что закончил строительство средней секции и тем самым завершил возведение башни, над которой лежит жетон Суздаля. Он кладёт жетон города стороной с X вверх в ячейку Суздаля на поле Русского царства — теперь посылать туда приказчиков нельзя. Начинается подсчёт очков за город. Жёлтый игрок получает 1 очко признания (1 приказчик x 1 флажок на башне), зелёный — 4 очка (2 приказчика x 2 флажка). Красный игрок установил украшение, но его флажков на этой башне нет, поэтому он не получает очки за город. Синий игрок тоже не получает очки, так как и у него нет флажков на этой башне. Игроки произведут подсчёт очков за Москву (жетон над соседней башней), когда жёлтый игрок завершит купол.



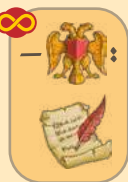
Если игрок одновременно завершает башню и строительство 6 секции, тем самым заканчивая игру, то сначала происходит подсчёт очков за город, затем этот игрок получает дополнительно 3 очка престижа за расторопность. После того как все остальные игроки сделают по одному ходу, происходит финальный подсчёт очков.

Если к этому моменту остались незавершённые башни, то **никто не получает очки за города, связанные с ними.**



Грамоты — это ресурс, который хранится не на складе, а в специальных ячейках в нижней части вашего планшета мастерской. Грамоты понадобятся вам, чтобы нанимать лучших мастеров в городах Русского царства. Вы можете приобрести грамоты на рынке, как и любой другой ресурс, в секторе с соответствующим жетоном.

**Вдобавок** в любой момент своего хода вы можете потратить 1 очко престижа, чтобы получить 1 грамоту. При финальном подсчёте очков грамоты учитываются как материалы и/или рубли.



# Новые сословия



строительство собора привлекло в город множество умельцев, которые помогут вам справиться с самыми сложными архитектурными задачами.

Каждое сословие — это 3 карты, которые позволяют взаимодействовать с разными игровыми компонентами. Они разыгрываются по правилам из базовой игры. Некоторые сословия можно использовать только с дополнением «Приказчики», но большинство можно включить и в базовую игру. Сословия, которые нельзя использовать в базовой игре, помечены значком **П**.



## Подготовка к игре

Правила подготовки одинаковы для всех сословий: возьмите по 1 карте ремесленников, извозчиков и купечества из базовой игры и **замените карту духовенства картой любого сословия из этого дополнения.**

## Ювелиры



Дополнительные компоненты



15 БРИЛЛИАНТОВ

Бриллианты хранятся на складе, как и любые другие материалы. Когда вы должны потратить любой материал (на строительство секции или украшения), вы можете использовать вместо него бриллианты в таком же количестве.

То есть вместо того, чтобы потратить на строительство секции 2 кирпича и 1 лес, вы можете потратить 3 бриллианта. **При подготовке к игре** сформируйте общий запас бриллиантов так же, как и остальных материалов.



Купите 1 бриллиант за 1 рубль.



Обменяйте 3 любых материала на 2 бриллианта.



Купите 2 бриллианта за 3 рубля.



Заплатите 1 бриллиант, чтобы получить 2 грамоты.



## МАСТЕРОВЫЕ



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ  
КОМПОНЕНТЫ

Нет

Мастеровые позволяют вам активировать эффекты жетонов мастерской (не мастеров).



Активируйте 1 жетон мастерской на вашем планшете.



Заплатите 1 рубль, чтобы активировать 1 жетон мастерской на планшете другого игрока.



Заплатите 2 рубля, чтобы активировать 1 жетон мастерской на вашем планшете дважды.



Заплатите 2 рубля, чтобы активировать 2 разных жетона мастерской на вашем планшете.

## ДЕСЯТНИКИ



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ  
КОМПОНЕНТЫ



1 ФИШКА  
ДЕСЯТНИКА

Десятники оценивают прогресс в строительстве и награждают вас деньгами и признанием либо штрафуют. При **подготовке к игре** положите фишку десятичника под крайнюю левую башню собора. Перемещая фишку, двигайте её слева направо, по одной башне за шаг. Десятник оценивает башню, под которой остановился, закончив передвижение. Достигнув крайней правой башни, он перейдёт дальше под крайнюю левую башню, как если бы ходил вокруг собора по кругу.

**Десятник может наградить, а может и оштрафовать.** Он зорко следит за вами! Когда игрок заканчивает строительство секции башни, под которой находится десятичник, он **получает 1 дополнительное очко признания**, а все игроки, у которых есть недостроенные участки под возведённой секцией в этой башне, немедленно **теряют по 2 очка** признания (вместо 1) за каждую возведённую секцию других игроков в этой башне над своими недостроенными участками.



Переместите десятичника на 1 или 2 шага и получите столько очков признания, сколько у вас флажков на башне, под которой он остановился.



Переместите десятичника на 1 или 2 шага и получите столько рублей, сколько у вас флажков на башне, под которой он остановился.



Переместите десятичника на 1 или 2 шага, **выберите цвет другого игрока** и получите столько очков признания, сколько флажков этого цвета на башне, под которой остановился десятичник.



Переместите десятичника на 1 или 2 шага, **выберите цвет другого игрока** и получите столько рублей, сколько флажков этого цвета на башне, под которой остановился десятичник.

## ПРИКАЗЧИКИ



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ  
КОМПОНЕНТЫ

Компоненты  
из ЭТОГО ДОПОЛНЕНИЯ

Приказчики позволяют вам получать ресурсы из секторов с кубиком мастеров или бонусы за размещение фишек приказчиков на поле.



PI



Получите ресурс или ресурсы из сектора рынка, в котором находится чёрный кубик. Этот бонус можно получить только 1 раз, независимо от количества других кубиков в этом секторе.



PI



Получите столько грамот, сколько у вас приказчиков на поле Русского царства.



PI



Получите столько рублей, сколько у вас приказчиков на поле Русского царства.



PI



Получите столько рублей, сколько приказчиков на поле Русского царства у 1 другого игрока на ваш выбор.

## ЛАВОЧНИКИ



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ  
КОМПОНЕНТЫ

НЕТ

Лавочки позволяют вам совершать дополнительные действия на рынке каждый раз, когда вы отправляетесь на рынок.



Заплатите 1 рубль, чтобы дополнительно совершить 1 любую сделку на рынке.



Заплатите 2 рубля, чтобы дополнительно совершить 1 любую сделку на рынке и получить 1 материал на свой выбор.



Заплатите 3 рубля, чтобы дополнительно совершить 1 любую сделку на рынке дважды.



Заплатите 4 рубля, чтобы дополнительно совершить 2 любые, но разные сделки на рынке.



## СЧЕТОВОДЫ



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ  
КОМПОНЕНТЫ

Нет

Счетоводы позволяют вам приобретать дополнительные ресурсы и обменивать их на очки признания и престижа.



Получите 1 материал одного из указанных типов.



Заплатите 1 из указанных материалов на свой выбор, чтобы получить 1 очко признания.



Получите 1 рубль.



Заплатите 1 золото, чтобы получить 3 рубля.



Получите 1 зелёный или 1 фиолетовый самоцвет.



Заплатите 1 зелёный и 1 фиолетовый самоцвет, чтобы получить 1 очко престижа и 2 рубля.

## СТЯПЧИЕ



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ  
КОМПОНЕНТЫ

Компоненты  
из ЭТОГО ДОПОЛНЕНИЯ

Стяпчие помогают вам приобретать грамоты и обменивать их на бонусы.



П



Получите 1 грамоту.



П



Заплатите 1 грамоту, чтобы доставить 1 материал.



П



Заплатите 2 грамоты, чтобы получить 1 очко престижа.



П



Заплатите 1 грамоту, чтобы получить 1 материал на свой выбор.



Писцы позволяют вам обменивать очки признания на бонусы, а также выбирать 1 из 3 взятых карт целей, которые **в конце игры** принесут вам победные очки.

**При подготовке к игре** сформируйте колоду из 15 карт целей, перемешайте её и положите лицом вниз рядом с картами писцов. В конце игры вы сможете получить дополнительные очки престижа, если

выполните условия на карте. Подсчёт очков за эти карты проводится **перед основным финальным подсчётом очков**. У вас не может быть более 3 карт целей: если у вас уже есть 3 карты и вы берёте новую, сбросьте одну из карт с руки и положите её под низ колоды. Не показывайте свои карты целей другим игрокам до конца игры.



Заплатите 2 рубля, чтобы взять 3 карты целей. Выберите 1 и возьмите её в руку, остальные положите под низ колоды.



Заплатите 1 очко признания, чтобы выбрать сектор рынка и получить ресурсы, как если бы вы передвинули кубик в этот сектор, совершая сделку «Получить ресурсы с рынка».



Заплатите 1 очко признания, чтобы выполнить 1 Действие с любой другой карты сословия.



Заплатите 1 очко признания, чтобы активировать 1 жетон ресурсов и получить ресурс или ресурсы, которые на нём изображены.

**КАРТЫ ЦЕЛЕЙ:**



Верните 2 леса в общий запас, чтобы получить 2 очка престижа.



Если вы заявили права минимум на 3 секции в одной башне (независимо от того, завершили вы их или нет), получите 3 очка престижа.



Если на вашем планшете 6 жетонов мастерской лежат лицом вверх, получите 3 очка престижа.



Верните 2 камня в общий запас, чтобы получить 2 очка престижа.



За каждую башню, где **НЕТ** ни ваших флажков, ни украшений, получите 2 очка престижа (4 очка, если вы играете вдвоём).



За каждое своё украшение, которое вы **НЕ** построили, получите 2 очка престижа.



Верните 4 рубля в общий запас, чтобы получить 2 очка престижа.



Если вы завершили 1 секцию каждого типа (основание, середина и купол), получите 2 очка престижа.



За каждое украшение, которое вы построили на секциях **ДРУГИХ ИГРОКОВ**, получите 1 очко престижа.



Если вы построили все **СВОИ** украшения, получите 2 очка престижа.



Верните 2 кирпича в общий запас, чтобы получить 2 очка престижа.



Если вы построили 3 украшения любого типа в одной башне, получите 3 очка престижа.



За каждое украшение, которое вы построили на **СВОИХ** секциях собора, получите 1 очко престижа.



Верните 1 самоцвет и 1 золото в общий запас, чтобы получить 3 очка престижа.



За каждую башню, где **ЕСТЬ** ваши флажки и/или украшения, получите 1 очко престижа (2 очка, если вы играете вдвоём).



## Зодчие



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ



КАРТЫ СЕКЦИЙ СОБОРА, КОТОРЫЕ БЫЛИ УБРАНЫ ИЗ ИГРЫ

Зодчие позволяют вам использовать карты секций собора, которые были убраны в коробку. **При подготовке к игре** возьмите все эти карты, сформируйте одну колоду собора и перемешайте.

Совершив действие с карты зодчего, положите карту секции собора с верха колоды в сброс. Если колода закончится, перемешайте сброс и сформируйте новую.



Заплатите 2 рубля, чтобы взять 1 карту из колоды секции собора и получить 2 любых материала из тех, что указаны на этой карте.



Заплатите 3 рубля, чтобы взять 2 карты из колоды секции собора и получить 2 любых материала из тех, что указаны на одной из этих карт, и 1 ресурс с другой карты.



Заплатите 1 очко признания, чтобы получить рубли за 1 вашу незавершенную секцию (вы получите полную сумму ещё раз, когда эта секция будет завершена).



Заплатите 1 рубль, чтобы получить половину очков признания за 1 вашу незавершенную секцию с округлением вниз (вы получите очки признания ещё раз, когда эта секция будет завершена).

## Кирпичники



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ



Жетоны УСЛУГ

Кирпичники позволяют вам обменивать кирпичи на ресурсы и услуги. **При подготовке к игре** возьмите все жетоны услуг и положите их лицом вверх возле поля с рынком.

Приобретённые жетоны **вы можете использовать в любой момент своего хода, но не более 1 жетона за ход.** После использования уберите жетон в коробку.



Заплатите 2 кирпича и выберите 1 из доступных жетонов услуг. Если жетонов услуг больше нет, это действие выполнить нельзя.



Заплатите 1 кирпич, чтобы доставить 1 материал.



Обменяйте 1 кирпич на 2 рубля.



Обменяйте 1 кирпич на 1 очко признания.

## Жетоны УСЛУГ



Получите  
5 рублей.



Выполните  
1 любое действие  
с любой из 4 карт  
сословий.



Активируйте  
1 жетон мастерской  
на своём планшете.



Доставьте  
1 материал.



Получите  
3 очка признания.



Не платите, когда  
помещаете жетон  
мастерской на свой  
планшет, выполняя  
действие «Заявить  
права на секцию  
собора».



Получите  
2 материала  
на свой выбор.



Получите соответ-  
ствующий ресурс  
или ресурсы  
с рынка за 1 кубик  
на свой выбор.

## Жетоны МАСТЕРОВ



Получите то,  
что изображено  
на жетоне:  
материалы,  
рубли, грамоты  
или очки  
признания.



Верните указанный  
материал в общий  
запас и получите  
указанное коли-  
чество очков  
престижа.



Залплатите указан-  
ный материал,  
чтобы получить  
3 очка признания.



Активируйте  
2 жетона мастерской  
по одному разу  
или 1 жетон дважды.



Сбросьте 1 из своих  
украшений, которые  
вы не построили,  
и получите 3 очка  
престижа. Верните  
украшение в коробку.



Залплатите  
до 5 рублей,  
чтобы получить  
по 1 очку признания  
за каждый потра-  
ченный рубль.



Получите 1 материал  
на свой выбор и дос-  
тавьте 1 материал.  
Вы можете выполнить  
эти действия в лю-  
бом порядке.



Активируйте 1 жетон  
ресурсов на свой  
выбор и получите  
ресурс или ресурсы,  
которые на нём  
указаны.



Выполните  
действие «Заявить  
права на секцию  
собора».






## Одиночный режим

**В**одный Яковлев, несомненно, тоже попытается заполучить в свою артель самых искусных мастеров из городов Русского царства. Он может стать очень серьёзным соперником для вас.

### Подготовка к игре

Проведите подготовку к игре по обычным правилам для 2 игроков и добавьте компоненты из дополнения «Приказчики». Также возьмите карту приказчика для Яковлева и жетон с  для чёрного кубика.

После этого положите всех приказчиков Яковлева рядом с картой, которая позволяет выполнить действие найма, как показано на рисунке.



Поместите жетон Яковлева рядом с жетоном города у башни, на секцию которой он заявил права **1**. Затем поместите в этот город 1 приказчика Яковлева, но не берите жетон мастера **2**.

В начале игры у Яковлева будет небольшое преимущество: поместите его маркер победных очков на деление с 3 очками престижа. Затем поместите свой маркер на шкалу по обычным правилам. Вы становитесь первым игроком и получаете **3 рубля и 1 грамоту**.

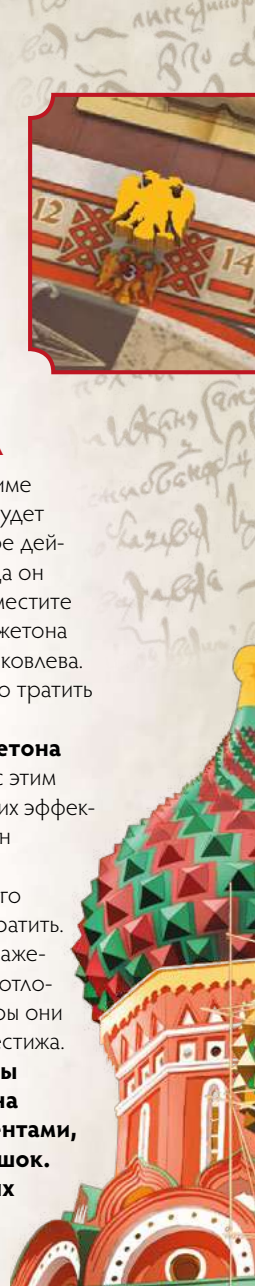


### Приказчики Яковлева

При игре в одиночном режиме с дополнением у Яковлева будет 1 дополнительное доступное действие: нанять мастеров. Когда он выполняет это действие, поместите 1 его приказчика в город, у жетона которого находится жетон Яковлева. Для этого Яковлеву не нужно тратить грамоты.

Затем Яковлев берёт **оба жетона мастеров**, лежащих рядом с этим городом. Он не применяет их эффекты за одним исключением: он получает очки признания с этих жетонов, если для этого ему не приходится ничего тратить. Переверните жетоны изображением инструментов вверх и отложите их сторону. В конце игры они принесут Яковлеву очки престижа.

**Если в любой момент игры у Яковлева будет 2 жетона с одинаковыми инструментами, верните оба жетона в мешок. Яковлев не получит за них очки в конце игры.**



Ход артели Яковлева. Он перемещает зелёный кубик и должен поместить приказчика в Смоленск **А**. Затем он получает оба жетона, лежащих рядом с городом, преворачивает их и откладывает в сторону **Б**. Теперь у него есть 2 жетона с одинаковыми инструментами — они оба возвращаются в мешок **В**.



**Жетон Яковлева:** каждый раз, когда вы или Яковлев заявляете права на новую секцию собора, переместите его жетон к башне с этой секцией.

**Важно:** если Яковлев помещает приказчика в Москву, он не берёт жетоны мастеров, а вместо этого получает 1 очко престижа

Яковлев заявил права на секцию башни под жетоном Вологды, поэтому его жетон кладётся над этой башней. Затем вы заявляете права на секцию в башне под жетоном Смоленска, и жетон Яковлева перемещается к этой башне.



Подсчёт очков за города после завершения башни происходит так же, как в обычной игре (см. стр. 7).

**БЛАГОДАРНОСТИ:** это дополнение посвящается всем, кто сыграл в «Красный собор», полюбил его и показал другим. Без вашей безусловной поддержки это дополнение никогда бы не увидело свет. Спасибо всем, кто помогал нам тестировать 30 карт сословий. Вы потрудились на славу! И особая благодарность Дэвиду, который превратил эту игру в современную классику благодаря виртуозной редакции её правил.

**СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ:**

Авторы: Шейла Сантос и Израэль Сендреро  
Художники: Педро Сото и Чема Роман  
Дизайнер: Хорди Рока  
Перевод на английский: Энди Кэмпбелл  
Английская локализация: Уильям Ниблинг  
Редактор: Дэвид Эсбри

**Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games**

Переводчик: Евгения Орлова  
Редактор: Жанна Олыва  
Корректор: Жюдели Делва  
Дизайнер-верстальщик: Алиса Каршицкая  
Руководитель проекта: Елена Ткачева  
Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

