

Джон Д. Кер



DEAD RECKONING™

СКАЗАНИЯ ГЛУБИН ПРАВИЛА

Система
создания
карт

ПЕРВОЕ ДОПОЛНЕНИЕ САГИ



ЛЕГЕНДЫ МОРЕЙ

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

55 карт (некоторые из них в коробочке с тайным содержимым)

1 фрагмент океана

8 жетонов обновлений корабля

1 разделитель для карт

1 книга встреч «Сказания глубин»

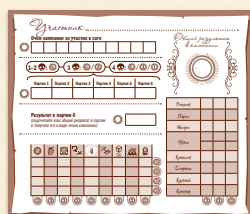
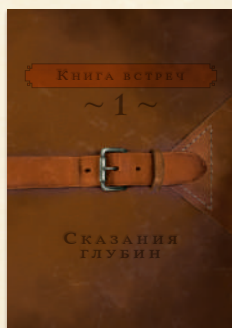
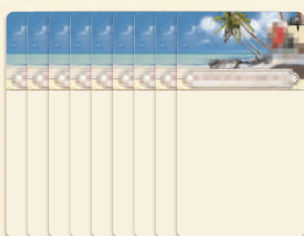
1 конверт с тайным содержимым

1 коробочка с тайным содержимым

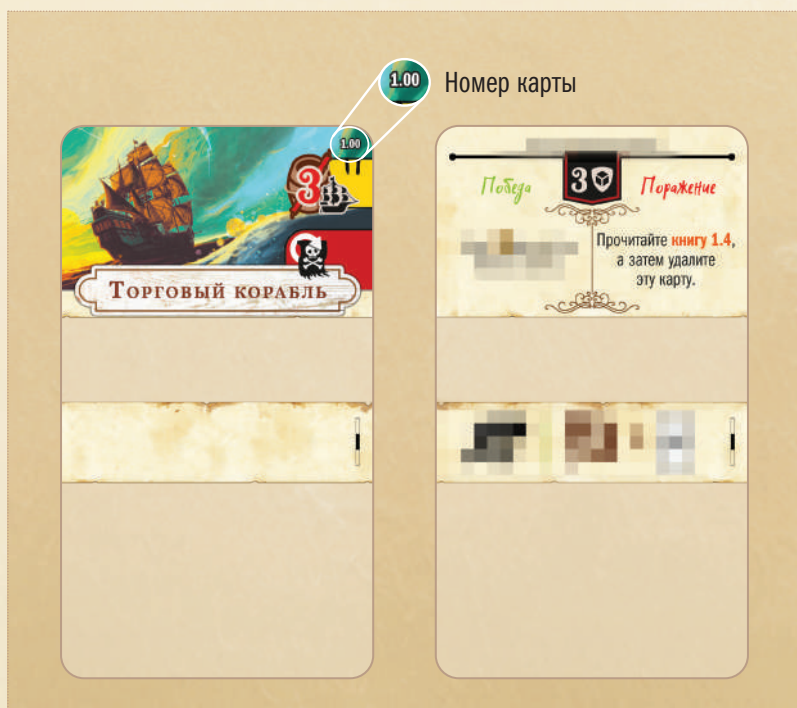
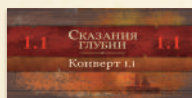
1 кубик саги

1 судовой журнал кампании

1 буклет с правилами



1



1.00

Номер карты

1.00

Торговый корабль

Победа

Поражение

Прочитайте книгу 1.4,
а затем удалите
эту карту.

ЧТО ТАКОЕ САГА?

Сага — это набор дополнений к настольной игре «**Легенды морей**». Их использование на протяжении ряда партий откроет вам доступ к новым регионам и приключениям. Игра с сагой предполагает, что уже при подготовке к первой партии у вас появятся дополнительные улучшения и встречи, однако бóльшая часть новых компонентов будет добавляться постепенно в процессе игры, расширяя её возможности, связанные с розыгрышем встреч и выбором игрока. Эти новые компоненты затем станут частью всех последующих партий.

Поскольку компоненты дополнений саги входят в игру постепенно, их можно спокойно использовать в партии с новичками. Но лучше, если хотя бы один из игроков будет хорошо знаком с базовой игрой.

КОМПОНЕНТЫ, НЕ ОТНОСЯЩИЕСЯ К САГЕ

В дополнение также входят жетоны обновлений корабля 2 новых видов и новый фрагмент океана, не относящиеся к саге. Их можно сразу же ввести в игру.



На новом фрагменте океана находится Золотой остров — ценный и легко захватываемый остров, на котором стоимость строительства всех зданий удвоена (это относится ко всем свойствам, используемым для строительства зданий).



Если у вас есть жетон обновления корабля с символом влияния (🏰) и нет ни грузов (📦), ни монет (💰) в этом трюме, то один раз в ход вы можете разместить кубик влияния на острове.



КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ КОМПОНЕНТАМИ САГИ «СКАЗАНИЯ ГЛУБИН»

Компоненты саги можно использовать двумя способами:

1. Сделать их частью обычных партий в игру *«Легенды морей»*. Постепенно открывайте сагу и расширяйте возможности игры с каждой партией (с одними и теми же или с разными участниками).
2. Сделать их частью кампании из 6 партий, в конце которой будет определён победитель.

На с. 6–8 описано, как действуют компоненты саги.

На с. 9–13 разъясняются особые правила кампании.

Для того чтобы ускорить ознакомление с новыми компонентами, можно сделать следующее: перед игрой уберите из колоды каждого ряда 5 случайно выбранных карт, не относящихся к саге, и сбросьте их (то есть положите под коробочку в соответствующем ряду). Эти карты **НЕ** должны быть встречами саги.





ПОДГОТОВКА САГИ

Перед первой партией с компонентами саги выполните следующие шаги:

1. Некоторые карты **НЕ** находятся в коробочке, в верхнем правом углу этих карт написано «1.00». **НЕ СМОТРИТЕ** на их обратную сторону и замешайте их в соответствующие колоды улучшений при подготовке к игре.
2. Среди компонентов есть коробочка с большим количеством карт. **НЕ СМОТРИТЕ ЭТИ КАРТЫ!** Доставайте из коробочки строго определённые карты, только когда игра предписывает сделать это.
3. Также в составе игры есть разделитель для удаляемых карт. Поместите его в коробочку позади всех карт.
4. Положите рядом книгу встреч. **НЕ ЧИТАЙТЕ ЕЁ** перед игрой! Читайте указанный раздел книги, только когда игра предписывает сделать это.
5. Кроме того, есть 1 конверт. **НЕ ОТКРЫВАЙТЕ** его до предписания!

Некоторые открываемые карты называются предметами саги. Они переходят из партии в партию. Между партиями открытые предметы саги хранятся вместе с соответствующей колодой карт моряков, и тот, кто будет потом играть этой колодой, начнёт партию с этими предметами. У предметов саги весьма скромные бонусы, а на обратной стороне каждой карты изложена история получения этого предмета. Таким образом, разные игроки будут в курсе всех значимых историй и не начнут партию со значительным преимуществом или, наоборот, отставанием.

НОВЫЕ ПРАВИЛА САГИ

ВСТРЕЧИ

Встречи не с торговыми кораблями — новый тип встреч, карты которых замешиваются в колоды улучшений. Как и с картами торговых кораблей, с ними нужно быть осторожными и не смотреть на их обратную сторону при взятии из коробочки и выкладывании на фрагмент океана. Эти встречи действуют так же, как и встречи с торговыми кораблями, но вместо атаки можно потратить указанное количество 🎲 и исследовать их.



После того как вы потратили 🎲 (но **НЕ ДО ЭТОГО**), вы переворачиваете карту встречи и зачитываете вслух то, что написано на её обратной стороне.

Такая встреча учитывается как одно из двух улучшений и/или встреч, с которыми разрешается взаимодействовать в каждый ход.

УДАЛЕНИЕ КАРТ

Иногда вам будет предписано удалить карту. Удалённые карты хранятся в коробочке саги за разделителем для удалённых карт. Удалённая карта не понадобится вам до тех пор, пока вы не решите перезапустить сагу.

КНИГА ВСТРЕЧ

Если вам предписывается прочитать **книгу 1.XX**, найдите запись XX в **книге встреч «Сказания глубин»** и зачитайте вслух этот раздел. Все элементы повествования набраны особым шрифтом, а все предписания — обычным. **Читайте только те разделы, которые предписано.**



ОТКРЫТИЕ КАРТ

Если вам предписывается **получить карту 1.XX**, возьмите указанную карту из коробочки **саги «Сказания глубин»**. Карты в коробочке отсортированы по номерам (номера указаны мелким шрифтом в правом верхнем углу). Ища нужную карту, старайтесь не смотреть на другие карты в коробочке.

Если вам предписывается **взять карту 1.XX и добавить её в колоду ряда X**, возьмите указанную карту из коробочки **саги «Сказания глубин»** и, не глядя на её обратную сторону, вложите примерно в середину колоды улучшений в указанном ряду.

Если вам предписывается достать карту и сделать с ней что-то ещё, просто следуйте этим указаниям.

СБРОС КАРТЫ

Если вам предписывается сбросить карту, положите её лицевой стороной вверх под коробочку с картами улучшений соответствующего ряда. Эта карта больше не появится в текущей партии, но её нужно будет замешать в эту колоду в последующих партиях.

КУБИК САГИ

Это необычный шестигранный кубик. Если вам предписывается бросить кубик саги, бросьте этот кубик. Если вам предписывается бросить несколько кубиков саги, бросьте его несколько раз.

ВСТРЕЧИ С ФОРТУНОЙ



Встречи, на которых изображён такой символ, называются встречами с фортуной. Они считаются встречами и, как и торговые корабли, могут иногда быть и встречей, и улучшением. Однако они **НЕ** считаются доступным улучшением/встречей на том фрагменте, где находятся. Более того, если вы разыгрываете такую встречу или получаете такую карту, она не учитывается как одно из двух разрешённых улучшений/встреч в этот ход. Взяв карту встречи с фортуной из коробочки, положите её на фрагмент океана, а затем достаньте ещё одну карту из колоды этого ряда и положите её на тот же фрагмент. На фрагменте океана может находиться сколько угодно встреч с фортуной, но должно быть хотя бы одно улучшение/встреча не с фортуной.

Особое условие встречи с фортуной будет указано на карте. Читайте текст на лицевой стороне карт встреч с фортуной, чтобы знать, когда и как они происходят.

ПРЕДМЕТ САГИ

ПРЕДМЕТ САГИ

Карты с таким символом называются предметами саги. Они переходят из партии в партию. Таким образом, если в конце партии у вас есть предмет саги, храните его вместе со своей колодой карт моряков. Вы (или кто-либо ещё, кто будет играть этой колодой) начнёте следующую партию с этим предметом.

Если не указано иное, предметы саги нужно хранить в вашей игровой области, и на них будет написано, когда и как они используются.

ПРЕДМЕТЫ САГИ В БОЯХ

Потопив корабль соперника, вы можете забрать себе 1 любой имеющийся у него предмет саги. Отныне им владеете вы! Если в бою затонули оба корабля, ни один из игроков не забирает предметы саги у соперника.

ПОКУПКА И ПРОДАЖА ПРЕДМЕТОВ САГИ

Активный игрок может покупать и продавать предметы саги любому игроку, если ни один из участников сделки не находится в бою или в процессе розыгрыша встречи. Цена предмета саги свободно обговаривается между участниками и составляет любое количество  и/или до 5 . Покупатель может отдать / со своего жетона дока и/или с корабля. Продавец кладёт **полученные** / **на свой жетон дока или в сундук.**

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА КАМПАНИИ

В этом разделе приводятся правила игры «**Легенды морей**» в режиме кампании. Если вы играете не в этом режиме, пропустите их.

Кампания длится 6 партий. Лучше отыграть все эти партии одним и тем же составом, но можно и заменить какого-либо игрока другим, а при необходимости игрок может даже выйти из кампании. В конце 6-й партии игроки сравнивают свои результаты и определяют победителя кампании.

Чтобы играть в режиме кампании, необязательно вводить в игру компоненты саги. Более того, если к моменту начала кампании компоненты саги уже были частично открыты, это тоже нормально. В таком случае игроки получают по 2 штрафных очка кампании за каждый предмет саги, с которым они начинают кампанию (это можно отметить на обратной стороне судового журнала кампании). Такой штраф налагается только в начале кампании, а не в каждой партии.

ПЕРЕД ПЕРВОЙ ПАРТИЕЙ

Выдайте каждому игроку лист судового журнала кампании. Судовой журнал служит для записи результатов кампании на протяжении 6 партий. Перед первой партией впишите своё имя или псевдоним в графу «Участник» **А**.

The image shows a template for a campaign journal. It is divided into several sections:

- Участник** (Participant): A field for writing the player's name or pseudonym, labeled with **А**.
- Листье разбойника** (Pirate's Card): A field for writing the name of the pirate card, labeled with **А**.
- Очки кампании за участие в саге** (Campaign points for participation in the saga): A row of six boxes for recording points, labeled with **Б**.
- Общий результат в кампании** (Overall result in the campaign): A circular gauge for recording the overall result.
- Партии 1-6** (Parties 1-6): A grid for recording the results of each party.
- Результат в партии 6** (Result in party 6): A field for recording the result in the final party, labeled with **Б**.
- Категории** (Categories): A grid for recording results in various categories: Боевые (Combat), Партии (Parties), Морские (Sea), Религия (Religion), Космос (Cosmos), Смерть (Death), Кухня (Kitchen), and Котел (Kettle).

ОЧКИ КАМПАНИИ ЗА УЧАСТИЕ В САГЕ **Б**

На некоторых предметах саги и в записях книги встреч будет указано получение очков кампании. Записывайте полученные очки в судовом журнале кампании — в разделе «Очки кампании за участие в саге».

ПОСЛЕ КАЖДОЙ ПАРТИИ

После каждой партии, сыгранной в режиме кампании, игроки выполняют определённые шаги, заполняя соответствующие клетки в судовом журнале кампании **В**.

Игроки получают очки кампании в зависимости от того, кто выиграл партию:

- ✱ **Кампания с 1-2 игроками.** Получите 6 очков кампании, если вы выиграли партию, или же 0 очков, если проиграли.
- ✱ **Кампания с 3 игроками.** Получите 6 очков кампании, если вы выиграли партию, 3 очка за второе место или же 0 очков, если вы последний.
- ✱ **Кампания с 4 игроками.** Получите 6 очков кампании, если вы выиграли партию, 3 очка за второе место, 1 очко за третье место или же 0 очков, если вы последний.

- ✱ Затем игроки отмечают достижения, полученные в течение партии. Столбцы этой таблицы заполняются сверху вниз **Г**. Например, впервые завершив партию с полученным достижением «Исследователь», отметьте верхнюю клетку столбца, соответствующего этому достижению. Когда вы в следующий раз завершите партию с полученным достижением «Исследователь», отметьте следующую клетку этого столбца. Если в столбце уже есть 4 отметки, больше ничего в нём не отмечайте.
- ✱ Далее каждый игрок отмечает свои карты моряков 4-го уровня, с которыми он завершил партию. Ряды в этой таблице заполняются слева направо **Д**. Если в ряду уже есть 3 отметки, больше ничего в нём не отмечайте. Обратите внимание, что для **матросов** и **канониров** отведено только по одному ряду. Если у вас 1 или 2 **матроса** 4-го уровня, сделайте только 1 отметку; то же самое касается и **канониров**. Для **юнг** отведено 2 ряда. Если у вас 2 или 3 **юнги** 4-го уровня, поставьте отметку в каждом из этих 2 рядов.

- ✱ Наконец, запишите имеющиеся у вас предметы саги на обратной стороне судебного журнала кампании. Так вы запомните, с какими картами начнёте следующую партию. Там же есть раздел «Заметки», где можно делать любые записи.

Судовой журнал кампании	
Заметки	Бонус за упорство
	Партии 2-5: игрок, занявший последнее место в предыдущей партии (а также игрок, занявший 3-е место при игре вчетвером), выбирает в начале партии один из указанных ниже бонусов. Нельзя выбирать один и тот же бонус дважды.
	☐ Получить базовое обновление корабля (но без паруса). ☐ Бесплатно повысить уровень любой карты. ☐ Получить 15 в сунду. ☐ Получить 10 в гавань.
Предметы саги	Если вы играете с дополнением «Морские волны», выберите из следующих вариантов:
Карта старого капитана Кейна	☐ Получить базовое обновление корабля (но без паруса). ☐ Бесплатно повысить уровень любой карты. ☐ Получить 15 в сунду. ☐ Возьмите 3 карты морских волнов и оставьте себе одну из них до конца кампании.

ПЕРЕД ПАРТИЯМИ 2-5

(ПРОПУСТИТЕ ЭТОТ ШАГ ПЕРЕД 6-Й ПАРТИЕЙ)

Перед партиями 2-5 игрок, занявший последнее место в предыдущей партии (а также игрок, занявший 3-е место, если вы играли вчетвером), получает бонус за упорство и отмечает одну из клеток на обратной стороне судебного журнала. Игроки получают выбранный ими бонус за упорство только на одну партию. Нельзя выбирать тот же самый бонус за упорство в последующих партиях.

Судовой журнал кампании	
Заметки	Бонус за упорство
	Партии 2-5: игрок, занявший последнее место в предыдущей партии (а также игрок, занявший 3-е место при игре вчетвером), выбирает в начале партии один из указанных ниже бонусов. Нельзя выбирать один и тот же бонус дважды.
	☐ Получить базовое обновление корабля (но без паруса). ☐ Бесплатно повысить уровень любой карты. ☒ Получить 15 в сунду. ☐ Получить 10 в гавань.
Предметы саги	Если вы играете с дополнением «Морские волны», выберите из следующих вариантов:
	☐ Получить базовое обновление корабля (но без паруса). ☐ Бесплатно повысить уровень любой карты. ☐ Получить 15 в сунду. ☐ Возьмите 3 карты морских волнов и оставьте себе одну из них до конца кампании.

ПОСЛЕ ШЕСТОЙ ПАРТИИ (ПОБЕДА В КАМПАНИИ)

Кампания подходит к завершению, и настало время определить, кто из вас самый легендарный пират! Сделайте в судовом журнале кампании все обычные отметки после партии. Затем запишите свой результат в **6-й партии** в графу «Результат в партии 6».

Участник _____ **Личие разбойника** _____

Очки кампании за участие в саге: 4 5 4

1-2: (6) 3: (6) (3) 4: (6) (3) (1)

Партия 1	Партия 2	Партия 3	Партия 4	Партия 5	Партия 6
6	0	3	0	6	6

Результат в партии 6: 73

Общий результат в кампании: 126

Достижение	1	2	3
Пират	×	×	×
Морис	×	×	×
Юнга	×	×	×
Кочевник	×	×	×
Скороход	×	×	×
Коллектор	×	×	×
Коллектор	×	×	×

Таблица достижений (столбцы 1, 2, 3):

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

Таблица карт моряков (столбцы 1, 2, 3):

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

Теперь подсчитайте свои очки кампании:

- ✱ Сложите очки за участие в саге.
В примере выше – 13 **Е**.
- ✱ Сложите очки за места в партиях.
В примере выше – 21 **Ж**.
- ✱ Получите 5 очков за каждый заполненный ряд в таблице достижений.
В примере выше – 10 **3**.
- ✱ Получите 3 очка за каждый заполненный столбец в таблице достижений.
В примере выше – 3 **И**.
- ✱ Получите 3 очка за каждый заполненный столбец в таблице карт моряков.
В примере выше – 6 **К**.
- ✱ Получите очки за результат в 6-й партии.
В примере выше – 73 **Л**.
- ✱ В примере выше общий результат игрока в кампании составляет 126 очков **М**.

Игрок с наибольшим общим результатом в кампании становится её победителем! В случае ничьей претенденты делят победу.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ МОРСКИХ ВОЛКОВ В РЕЖИМЕ КАМПАНИИ

При наличии дополнения **«Морские волки»** советуем ввести его в кампанию. Игра с этим дополнением в режиме кампании описывается в его правилах.

В **КОНЦЕ** каждой партии, сыгранной в режиме кампании, случайным образом раздайте игрокам по 3 карты морских волков. Участник, выигравший последнюю партию, также получает 4-ю и 5-ю карты морских волков. Игроки выбирают одну из полученных карт и вставляют в протектор своей карты, соответствующей моряку, указанному на выбранной ими карте морского волка. Если у игрока уже есть карты морских волков или другие особые карты с изображением моряков и ни одна из полученных карт не подходит, просто давайте ему ещё по одной карте морского волка, пока он не получит ту, которую сможет вставить в протектор. Оставшиеся карты возвращаются в колоду карт морских волков. Полученную карту морского волка игрок оставляет у себя до конца кампании. Это означает, что к шестой партии у игрока будет 5 карт морских волков (и, возможно, 6-я благодаря бонусу за упорство).

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

- ✖ **Нужно ли начинать сагу с начала, чтобы сыграть в режиме кампании?**
Нет. Вы можете начать играть, постепенно открывая компоненты саги, а **ЗАТЕМ** начать кампанию.
- ✖ **Можно ли сыграть несколько кампаний подряд как суперкампанию?**
Конечно! В этом случае выдайте каждому игроку новый лист судового журнала кампании. Игроки оставляют себе все предметы саги, имевшиеся у них в конце прошлой кампании.
- ✖ **Можно ли сыграть в режиме кампании несколько раз?**
Да. В режиме кампании можно играть сколько угодно раз. Вы можете перезапустить сагу перед началом новой кампании или оставить её как есть (частично или полностью включённой в игру).
- ✖ **Если у меня несколько дополнений саги, могу я использовать сразу все?**
Можете, если хотите. Но если вы начинаете с первой саги, советуем отыграть 3–4 партии только с ней, прежде чем добавлять компоненты второй. В правилах других дополнений саги описаны способы добавления их в игру.
- ✖ **Что, если игрок выходит из кампании?**
Это не проблема. Можно продолжать кампанию, оставив его место свободным или заменив его Блустителем, действующим по правилам одиночной игры (см. базовую игру). Если у вышедшего игрока были предметы саги, их получает игрок с наименьшим количеством очков кампании на текущий момент.

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ ДЛЯ САГИ И КАМПАНИИ

Компоненты саги можно использовать в одиночной игре и даже играть с ними в одиночку в режиме кампании.

КОМПОНЕНТЫ САГИ В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ И В КООПЕРАТИВНОЙ ИГРЕ ВДВОЁМ

Каждый раз, когда Блуститель разыгрывает встречу саги (с торговым кораблём или с иным объектом), кладите карту встречи в торговую стопку. Не смотрите на обратную сторону этой карты.

Блуститель игнорирует все встречи с фортуной. Потопив ваш корабль, он не ворует предметы саги. В кооперативной игре вдвоём участники не могут продавать друг другу предметы саги, но могут передавать их друг другу, если их корабли находятся в одной локации.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА В РЕЖИМЕ КАМПАНИИ

1. Ведите судовой журнал кампании за Блустителя, помимо своего.
2. В случае использования компонентов саги в игре Блуститель в начале кампании получает разово 10 очков кампании за участие в саге.
3. Поскольку Блуститель не имеет возможности повышать уровень карт моряков, он просто получает 6 очков кампании за таблицу моряков в судовом журнале.
4. Как и обычный игрок, после каждой партии Блуститель получает 0 или 6 очков кампании в зависимости от результата партии.
5. В партиях 2–5, если вы проиграли предыдущую партию, вы, как обычно, получаете бонус за упорство. Если Блуститель должен получить бонус за упорство, то вместо него он всегда получает дополнительно 5 🟡 в начале следующей партии. Однако эти 🟡 **НЕ** учитываются в числе 30 🟡, необходимых для получения достижения **«Капиталист»**, поэтому держите их отдельно до подсчёта в конце игры.
6. В конце каждой партии по обычным правилам отмечайте достижения, полученные Блустителем. Поскольку он не может получить достижение **«Искусный торговец»**, вычеркните этот столбец из его судового журнала и не учитывайте при подсчёте очков кампании.



КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА В РЕЖИМЕ КАМПАНИИ

Все правила одиночной игры в режиме кампании действуют и в кооперативной игре. Нужно вести отдельные судовые журналы кампании для каждого игрока и каждого Блюстителя (всего 4 журнала). Есть всего пара отличий:

1. Каждый участник команды, победившей в партии, получает 4 очка кампании, а не 6. Участники проигравшей команды не получают очков.
2. В партиях 2-5 оба участника команды, проигравшей в предыдущей партии, получают бонус за упорство. В конце кампании подсчитайте общие результаты каждой команды и определите команду, победившую в кампании.

ОБ АВТОРАХ

Разработчик:
Джон Д. Клер

**Иллюстрации
и графический дизайн:**
Иэн О'Тул

Проектный директор:
Николас Бонджиу

Производство:
Дэвид Лепор

**Графика и вёрстка
правил:**
Стефани Густафссон

**Редактор
буклета правил:**
Люк Петершмидт

Корректоры:
Каз Ньюборг-Андерсен,
Джон Гуденаф, Кайл Нанн

Редакторы:
Джон Д. Клер,
Люк Петершмидт,
Марк Вуттон

Развитие:
Джош Вуд, Джон Зинсер

**Проектный менеджер
по развитию:**
Марк Вуттон

Русская версия игры подготовлена компанией Tabletop KZ.

Редакция выражает благодарность Кириллу Егорову, Денису Карпенко, Роману Дженбазу, Тамаре Чудновской, Евгении Акбашевой, Анастасии Ефремовой, Елене Даценко, Всеволоду Чернову и Анастасии Кузнецовой за помощь в подготовке русского издания.



© 2023 Alderac Entertainment Group. 2505 Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA.

Dead Reckoning, Deep Legends, Card Crafting System и все связанные марки являются ™ или ® и © там, где указаны Alderac Entertainment Group, Inc. или Джон Д. Клер.

Все права защищены. Сделано в Китае.

