



ЗАЧАРОВАННАЯ

ПРАВИЛА ИГРЫ

СНАЧАЛА ПРОЧИТИТЕ ЭТО!

В этой игре предусмотрено обучение. Оно будет знакомить вас с правилами постепенно, в те моменты, когда это будет необходимо. Также все правила игры собраны в этой брошюре и оформлены в виде глоссария. Вы сможете обращаться к нему по мере обучения игре и во время будущих партий. Чтобы начать кампанию, просто откройте страницу 3 в книге приключений и перейдите к первому разделу «Начните отсюда!».

ВВЕДЕНИЕ

Когда-то славный остров Ковена служил пристанищем всем ведьмам в мире. Сюда съезжались люди со всех концов света, чтобы посетить этих таинственных волшебниц. Чего только у них не просили!

И любовные зелья, и заклинания от облысения, и секреты быстрого обогащения, и «Преврати моего дурного соседа в жабу». Но это было больше века назад. Теперь ведьм нет, а загадочный остров превратился в приманку для туристов... Впрочем, скоро всё изменится.

По ошибке или по воле судьбы юная искательница приключений по имени Рени вот-вот обретёт магические способности и станет первой ведьмой за последние сто лет. Но есть загвоздка: Рени собиралась просто провести на острове лето, а потом вернуться к своей привычной жизни, однако ведьмы не могут покидать остров Ковена... никогда.

Перевоплотитесь в Рени и начните эпическое приключение! Вас ждёт увлекательная сюжетная игра, события которой разворачиваются в удивительном мире, полном загадок и опасностей. Исследуйте живописную деревушку, познакомьтесь с её харизматичными жителями, а потом отправляйтесь навстречу неизвестности в поисках наследия ведьм. Собирайте полезные предметы, изучайте заклинания, варите зелья и принимайте важные решения, которые повлияют на судьбу Рени и всего острова!

ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

«Зачарованная» — это сюжетная приключенческая игра, в которой вам предстоит выполнять задания, из которых сложится насыщенная история. Вы будете использовать собранные предметы и полученные навыки, чтобы взаимодействовать с миром вокруг себя в детально проиллюстрированных локациях. Это взаимодействие направит вас к разделам книги приключений, где вы будете получать награды, доступ к новым местам, задания и испытания, а также делать тот или иной выбор.

«Зачарованная» — это игра-кампания, и каждая её партия длится столько, сколько вы захотите сами. Также вы можете играть в одиночку или с друзьями, стараясь совместно выполнять задания. В этой игре нет традиционных ходов и раундов. Вы продвигаетесь дальше только благодаря своим решениям!

СОСТАВ ИГРЫ

1 КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ



1 КНИГА ЛОКАЦИЙ



4 ЛИСТА ИГРОКОВ (2 набора по 2 листа)



ПРАВИЛА ИГРЫ



36 КАРТ



КАРТЫ НАХОДОК:

- Места для ползания
- Места для лазания
- Места для раскапывания
- Метрополитен
- Зельеварня
- Вход в канализацию
- Места для поисков
- Места для ныряния
- Зелья (4 шт.)
- Статуя фен
- Трансмутация
- Поток магии
- Волшебная починка

КАРТЫ СТОЛКНОВЕНИЙ:

- Воинственные вороны
- Разъярённый рой
- Жестокий жабоид (3 шт.)
- Кошмарный крик
- Жуткая жара
- Предательский песок
- Пылающее пространство
- Корыстный крыс
- Таинственный торговец
- Жирные жабоиды
- Лютые летуны
- Одинокие огоньки

КАРТЫ СПУТНИКОВ:

- Эми
- Джеб
- Огонёк

ПРОЧИЕ КАРТЫ:

- Закладка
- Преимущество
- Памятка

2 ЛИСТА НАКЛЕЕК



2 ПЛАНА ОСТРОВА

Оба одинаковые.



6 КУБИКОВ



ПРИМЕЧАНИЕ: вам понадобятся карандаш и ластик, чтобы записывать и стирать информацию по ходу игры.

ГЛОССАРИЙ

БАЗОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ	3
БРОСКИ КУБИКОВ	3
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ В ЛОКАЦИИ.....	3
ВЫБОР В РАЗДЕЛЕ	3
ДОСТИЖЕНИЯ	4
ЗДОРОВЬЕ.....	4
ЗЕЛЬЕВАРЕНИЕ.....	4
ЗЕЛЬЯ	4
ИНВЕНТАРЬ.....	4
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА.....	4
КОНЕЦ ПАРТИИ	4
ЛОКАЦИИ	4
МАГИЯ.....	4
МЕТЛОПОЛИТЕН	5
МИНИ-ИГРЫ	5
МОНЕТЫ.....	5
НАХОДКИ.....	5
НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ.....	5
НЕСКОЛЬКО ИГРОКОВ	5
НОМЕР ДЕЙСТВИЯ (НД)	5
ОБЪЕКТЫ.....	6
ОСНОВНЫЕ ЗАДАНИЯ.....	6
ПОБОЧНЫЕ ЗАДАНИЯ.....	6
ПОРАЖЕНИЕ В ИГРЕ.....	6
ПРЕИМУЩЕСТВО	6
РАЗДЕЛЫ	6
СЛОМАННЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ	6
СОСТОЯНИЯ	6
СТОЛКНОВЕНИЯ	7
УДАЧА	7
УКАЗАНИЯ В РАЗДЕЛАХ	7
УКАЗАТЕЛЬ ЛОКАЦИИ.....	7
ХАРАКТЕРИСТИКИ.....	7
ЭНЕРГИЯ.....	7

БАЗОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

На листе игрока уже напечатаны два номера действий, отмеченные символами  и . Их можно использовать для взаимодействия с объектами, нейгровыми персонажами и столкновениями.

БРОСКИ КУБИКОВ

В игре 6 кубиков: 3 зелёных и 3 синих. Единственное назначение их цветов — помочь вам не запутаться, какие именно кубики вы используете в настоящий момент.

- » Разделы будут обязывать вас бросить 3 кубика или 1.
- » Правила броска 3 кубиков всегда одни и те же, а пример приведён ниже.
- » Если вам нужно бросить 1 кубик, в разделе будут указаны различные итоги броска.
- » Мини-игры используют кубики по-своему. Их правила приведены на соответствующих страницах локаций.

ПРИМЕР

В разделе сказано: «Бросьте 3 кубика (успех — каждый результат 3 и больше)». Вы одновременно бросаете 3 кубика. Каждый кубик, на котором выпало указанное или большее значение, считается успехом. Если у вас выпало 3, 3 и 1 — это 2 успеха. Для некоторых разделов может потребоваться выкинуть более 1 успеха.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ В ЛОКАЦИИ

Этот термин чаще всего встречается на картах столкновений, но также упоминается в разделах. Под ним понимается следующее:

- » Использование номера действия для взаимодействия с объектом или нейгровым персонажем.
- » Чтение раздела, указанного на карте находки.
- » Использование зельеварни.
- » Использование метлополитена.

ВЫБОР В РАЗДЕЛЕ

Некоторые разделы предлагают выбор из нескольких вариантов, которые отмечаются символом >>>.

- » Если не сказано иное, выбор всегда за вами.
- » У некоторых вариантов есть условия, они указаны прямо под ними и начинаются со слова «Если». Вы не можете выбрать такой вариант, если не выполняете его условие.
- » Вы всегда можете читать условие, указания и итог любого выбора, но не вправе выполнять эти указания (например, читать новый раздел), пока не сделаете этот выбор.

ДОСТИЖЕНИЯ

Принимая определённые решения в некоторых разделах, вы получаете достижения. Полученное достижение отмечается на листе игрока.

- » Каждый раз, когда у вас накапливается 3 новых достижения, читайте указанный раздел, который позволит выбрать одну из нескольких наград.
- » Каждое достижение можно получить только один раз.

ЗДОРОВЬЕ

Здоровье отражает общее самочувствие Рени.

- » Здоровье восстанавливается в начале или в конце каждого основного задания. Также его можно восстановить другими способами.
- » Здоровье — единственная характеристика, снижение которой до 0 имеет прямые последствия, как указано на листе игрока.

ЗЕЛЬЕВАРЕНИЕ

- » Вы можете варить зелья только после того, как получите карту находки «Зельеварня».
- » Ингредиенты, необходимые для создания каждого зелья, приведены под его названием на картах находок И, К и Л.
- » Чтобы сварить зелье, уберите требуемые ингредиенты из инвентаря, а потом запишите название зелья на вашем листе игрока (на листе 2).
- » Вы можете сварить несколько зелий одновременно, если у вас есть ингредиенты и место в инвентаре.
- » Зельеварение считается взаимодействием в локации.

ЗЕЛЬЯ

Зелья — это полезные предметы, которые можно найти, приобрести и сварить.

- » Эффекты каждого используемого зелья описаны на его карте находки. Если вы получили зелье, а у вас ещё нет соответствующей карты находки, вы по-прежнему можете его использовать: сверьтесь с картой, чтобы узнать его эффекты.
- » Вы можете использовать зелье в любой момент игры.

ИНВЕНТАРЬ

Каждый предмет относится к своей области вашего листа игрока. При получении предмета игра всегда скажет, к какой именно.

- » Инструменты и подарки — единственные предметы, у которых есть уникальный номер действия.
- » Некоторые предметы представлены ключевыми словами.

- » Максимальное количество каждого предмета в инвентаре обозначено кружками в соответствующей строке.
- » Вы не можете записывать одинаковые предметы в разные строки.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

- » В ходе игры вы будете получать ключевые слова, которые записываются в области «Ключевые слова» на вашем листе игрока (на листе 2).
- » Если игра даёт вам ключевое слово, вы обязаны его записать.
- » Вы не можете получить одно и то же ключевое слово более одного раза.
- » Ключевые слова никогда не стираются, если только игра не предпишет иное.
- » Условие «Если у вас есть ключевое слово X» означает, что у вас должно быть определённое ключевое слово, чтобы выполнить указание.

КОНЕЦ ПАРТИИ

У партий в эту игру нет чёткого начала и конца, однако хорошим моментом для их завершения будет выполнение основного задания.

- » Чтобы сохранить свой прогресс, поместите карту «Закладка» в текущую локацию и закройте книгу приключений.
- » В начале следующей партии возьмите все полученные карты находок и откройте текущую локацию.

ЛОКАЦИИ

Это разнообразные места, которые Рени может исследовать, а также мини-игры, которые можно в них найти.

- » Каждая страница в книге локаций — это отдельная локация. Одновременно можно исследовать только одну локацию или взаимодействовать только с одной локацией.
- » Находясь в локации, вы можете в любом порядке взаимодействовать с любыми номерами и символами мест находок, которые вы в ней видите.
- » Внизу страниц многих локаций есть рамка с особыми правилами, которые следует внимательно читать каждый раз, когда вы попадаете в локацию.
- » Даже если вы просто проходите через локацию, чтобы попасть в другую, вы всё равно должны следовать её возможным особым правилам из рамки (например, выложить карту столкновения).

МАГИЯ

Магия нужна для использования заклинаний и иногда для некоторых вариантов выбора.

- » Магия восстанавливается в начале или в конце каждого основного задания. Также её можно восстановить другими способами.
- » Если при взаимодействии вы получаете указание потерять больше магии, чем у вас есть, считайте, что этого взаимодействия не было.

МЕТЛОПОЛИТЕН

Метрополитен — это точки быстрого перемещения, позволяющие мгновенно оказываться в некоторых уже обнаруженных локациях.

- » Вы не можете использовать метрополитен, пока не получите соответствующую карту находки.
- » Чтобы воспользоваться метрополитеном, вы должны находиться в локации с его станцией. Также вы можете переместиться только в локацию с другой станцией метрополитена, которую вы уже нашли и записали на плане острова.
- » Использование метрополитена считается взаимодействием в локации, поэтому его применение может быть запрещено некоторыми столкновениями.

МИНИ-ИГРЫ

Вам встретятся три мини-игры, у каждой из них своя страница в книге локаций. Вы получаете к ним доступ так же, как и к любым другим локациям; — через указатель локации.

- » Вы не обязаны участвовать в мини-играх, чтобы пройти кампанию.
- » Вы можете проводить время за мини-играми так часто, как хотите, но каждый раз должны оплачивать их стоимость.

МОНЕТЫ

Монеты — деньги, на которые можно покупать предметы и участвовать в некоторых мини-играх. Монеты часто даются за выполнение заданий. Также их можно найти во время исследования локаций.

- » У вас может быть сколько угодно монет.
- » Вы не можете потерять больше монет, чем у вас есть.
- » Термины «заплатить», «приобрести», «купить» и «продать» всегда подразумевают использование монет.

НАХОДКИ

Эти карты представляют разные вещи и при получении отмечаются на вашем листе игрока (на листе 1).

- » Получив карту находки, держите её под рукой до конца кампании.
- » Некоторые карты находок («Места для ползания», «Места для лазания», «Места для раскапывания» и др.)

изображают особые символы, с которыми можно взаимодействовать в локации. Вы можете взаимодействовать с ними сколько угодно раз.

НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

У персонажей, с которыми можно взаимодействовать в локации, есть облачко диалога с двузначным номером.

- » Для взаимодействия с неигровым персонажем соедините номер действия, указанный на вашем листе игрока, и номер этого персонажа. Затем прочтите раздел с получившимся общим номером в книге приключений.
- » Вы можете использовать номер действия из областей «Базовые действия», «Реплики» и «Подарки».

ВНИМАНИЕ

Если вы примените к неигровому персонажу неподходящий номер действия, то не найдёте соответствующий раздел для взаимодействия!

НЕСКОЛЬКО ИГРОКОВ

Пусть даже в «Зачарованной» только одна главная героиня, вы можете играть с несколькими участниками! Ниже приводятся разные роли для участников, а также советы, как играть всем вместе.

- » Рассказчик: находит и читает разделы из книги приключений.
- » Архивариус: записывает информацию на листе игрока.
- » Исследователь: переворачивает страницы книги локаций и рассматривает детали локаций.
- » Фамильяр: если вы играете с ребёнком, пусть он даст фамильяру клечку и решает, когда использовать его способность. Также он должен отслеживать запас его энергии.
- » Делайте ходы по очереди, принимая решения, какие предметы использовать, какой выбор сделать и в каких мини-играх участвовать!

НОМЕР ДЕЙСТВИЯ (НД)

По мере прохождения игры вы будете получать номера действий (НД) — однозначные и двузначные числа, которые позволяют взаимодействовать с теми или иными элементами локаций.

- » НД записывается на вашем листе игрока (на листе 1) в ячейке слева от названия соответствующего предмета.
- » НД всегда ставится перед номером, с которым вы взаимодействуете.
- » Каждый НД можно использовать только для взаимодействия с типами номеров, перечисленных в его области на листе игрока. Например, НД 1

из области «Базовые действия» можно использовать для взаимодействия с объектами, неигровыми персонажами и столкновениями.

ВНИМАНИЕ

Если вы примените номер действия к чему-то не указанному в его области, то не найдёте соответствующий раздел для взаимодействия!

ОБЪЕКТЫ

Объекты — это любые двузначные номера в локации, расположенные не в облачке диалога и не рядом с буквой М.

- » Для взаимодействия с объектом соедините номер действия, указанный на вашем листе игрока, и номер этого объекта. Затем прочтите раздел с получившимся общим номером в книге приключений.
- » Вы можете использовать номер действия из областей «Базовые действия», «Инструменты», «Заклиная», «Фамильяр» и «Подарки».

ВНИМАНИЕ

Если вы примените к объекту неподходящий номер действия, то не найдёте соответствующий раздел для взаимодействия!

ОСНОВНЫЕ ЗАДАНИЯ

Центральный сюжет игры делится на 12 основных заданий, которые необходимо выполнять по очереди.

- » Получив основное задание, запишите на листе игрока (в области «Основные задания») его название и номер раздела, в котором его получили.
- » Выполнив основное задание, отметьте его кружок на листе игрока. Игра укажет, в каком разделе начнется новое основное задание. Запишите его в следующей свободной строке на листе игрока.
- » После того как вы завершите второе основное задание («Наставники»), игра не будет требовать немедленно начинать следующее основное задание. Вместо этого вы сможете выполнять основные задания, когда сами решите, что готовы прочесть раздел, записанный на листе игрока.
- » Вы не можете получить или завершить одно и то же задание более одного раза.
- » Условие «Если у вас есть основное задание X» подразумевает, что вы получили указанное задание, но ещё **не** выполнили его.

ПОБОЧНЫЕ ЗАДАНИЯ

В игре есть 24 побочных задания, однако у вас вряд ли получится выполнить их все за одно прохождение.

- » Побочные задания можно не выполнять. Это не мешает вам завершить основные задания.

- » Получив побочное задание, запишите на листе игрока (в области «Побочные задания») его название и номер раздела, в котором его получили.
- » Выполнив побочное задание, отметьте его кружок на листе игрока.
- » Вы не можете получить или завершить одно и то же задание более одного раза.
- » Условие «Если у вас есть побочное задание X» подразумевает, что вы получили указанное задание, но ещё **не** выполнили его.

ПОРАЖЕНИЕ В ИГРЕ

Каждый раз, когда ваше здоровье опускается до 0, читайте раздел 4000. **Поражение в этой игре никогда не бывает окончательным!**

ПРЕИМУЩЕСТВО

Во время взаимодействия со столкновением вы можете получить преимущество, действующее в этом столкновении.

- » Получив преимущество, возьмите карту «Преимущество» из отложенных в сторону компонентов и поместите её рядом с текущим столкновением.
- » Вы можете использовать карту «Преимущество», отложив её в сторону, чтобы перебросить не более 3 кубиков во время взаимодействия с текущим столкновением.

РАЗДЕЛЫ

Раздел — это пронумерованный отрывок текста из книги приключений.

- » Иногда раздел продолжается на следующей странице, так что убедитесь, что прочли его целиком.
- » В разделах встречается художественный текст, условия, начинающиеся со слова «Если», таблицы с результатами бросков кубиков и др.

СЛОМАННЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ

Предметы из области «Инструменты» на вашем листе игрока могут сломаться в результате взаимодействия. Если это произошло, отметьте кружок напротив названия этого инструмента. Сломанные инструменты нельзя использовать, пока их не починят.

СОСТОЯНИЯ

Состояния — это временные эффекты, которые влияют на характеристики Рени. Их можно получить и убрать разными способами.

- » У вас может быть отмечено более одного состояния, но вы не можете получить состояние, которое у вас уже есть.

ВНИМАНИЕ

Если вы не можете выполнить указание, не делайте то, что написано после него!

- » Если вы получили отравление, ваши максимальные значения здоровья и магии снижены до 3. Игнорируйте очки магии и здоровья, которые должны получить сверх этого предела.
- » Если вы получили слаз, ваше максимальное значение удачи снижено до 0. Иными словами, вы не можете получать удачу, пока не уберёте это состояние.

СТОЛКНОВЕНИЯ

Эти карты обозначают всевозможные опасности и описывают ситуации, возникающие при входе в локацию или в результате взаимодействия.

- » Получив указание выложить карту столкновения, найдите её и поместите лицевой стороной вверх на страницу текущей локации.
- » Вы уберёте карту столкновения, когда завершите его или покинете локацию.

На некоторых картах столкновений есть двузначные номера, с которыми можно взаимодействовать при помощи номеров действий из разделов «Базовые действия», «Инструменты», «Заклинания», «Фамильяр» и «Подарки».

- » Завершить такие столкновения можно лишь взаимодействием с ними.
- » У большинства столкновений есть свои правила ухода из текущей локации без завершения столкновения.

УДАЧА

Удачу можно получить несколькими способами, но её нельзя восстанавливать, как другие характеристики.

- » Каждое очко удачи (обозначено кружком) можно потратить на то, чтобы 1 раз перебросить 1 любой кубик (в том числе в мини-играх).
- » Тратя удачу, стирайте пометки с соответствующих кружков (столько, сколько удачи вы тратите).
- » Вы можете потратить сколько угодно очков удачи за один раз.

УКАЗАНИЯ В РАЗДЕЛАХ

Во многих разделах можно встретить указания, отмеченные стрелкой (→).

- » Если указание — **не** один из вариантов выбора, вы обязаны его выполнить.
- » Если в разделе несколько указаний, выполняйте их по порядку.
- » Если вы не можете выполнить указание, не делайте ничего, что написано под ним. Например, в указании сказано: «Потеряйте 3 монеты». Если у вас нет 3 монет, вы не можете выполнить указание и сделать что-либо, что идёт после него.

УКАЗАТЕЛЬ ЛОКАЦИИ

Указатель локации, в которую можно попасть из текущей, — это буква М и двузначный номер.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Здоровье, магия, удача и энергия — всё это характеристики. Когда вы получаете или теряете их, делайте или стирайте пометки в кружках под соответствующими характеристиками, чтобы отобразить их текущее значение. Никакая характеристика не может превысить максимальное значение (оно равно 5).

ЭНЕРГИЯ

Энергия нужна фамильяру Рени для использования своей особой способности.

- » Энергия восстанавливается в начале или в конце каждого основного задания. Также её можно восстановить другими способами.
- » Если от вас требуется потерять больше энергии, чем у вас есть, считайте, что этого взаимодействия не было.

СОВЕТЫ

После того как вы в первый раз потеряете всё здоровье и прочтёте раздел 4000, его эффекты будут одними и теми же. Для удобства можете записать их где-нибудь отдельно (или запомнить), чтобы каждый раз не открывать раздел.

В начале основного задания игра часто перемещает вас в ту или иную локацию в деревне.

При взаимодействии с объектом базовое действие  подразумевает, что вы прикасаетесь к нему, так что будьте осторожны и думайте, с чем вы взаимодействуете.

Одновременно вы можете быть только в одной локации, поэтому кладите книгу так, чтобы видеть лишь текущую локацию.

Столкновения могут быть опасны, так что тщательно продумывайте ваши взаимодействия. Некоторые взаимодействия дают бонус в других взаимодействиях, например могут завершить столкновение.

Базовое действие  можно соединять с любыми номерами в локации и на карте столкновения, поэтому никогда не будет лишним в первую очередь оценить ситуацию.

Базовое действие  при взаимодействии с неигровыми персонажами считается обычным приветствием. Это хороший способ узнать побольше о персонажах и их нуждах.

ЗАМЕТКИ

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры, художник и сценарист: Тэтчер Коэн

Дополнительная разработка: Мартина Фускова, Джош Беммс, Джейсон Кацвинкел и Крис Балч

Дополнительные иллюстрации: Пол Арбитрарио, Хелен (Хели) Трупп, Палома Макклеин, Лорен Хоттинджер и Томас Летал

Дополнительный художественный текст: Джейми Флекно, Аша Энс, Джуди Уолш и Лайза Марсала

Лицензирование: M.O.V. Vangaurd

Особая благодарность: Майкл Рафтопулус и Марилена Дукаки, Йоханес Кормайер, Деб-Мари Гилмор, Тания Перкинсон Дуклос, Дэн Драйсдейл, Фип Райс, Адам Олксвэри, Рэмс, Глюкшверг, Бартек Шопка, Лаклан (Пингвин) Блэр, Эрика, Мила и Сэй, Алиша Морено, Карин Ляу, Кубиди и thebaileybeast

Спасибо моей семье за их понимание и тысячам людей, которые поддержали меня на Gamefound и помогли воплотить эту игру в жизнь.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Александр Петрунин

Переводчик: Мария Солнцева

Дополнительная вычитка: Дарья Дунайцева

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Антон Русин

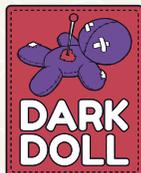
Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

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.



© Dark Doll Games 2024
All Rights Reserved



© 2025 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
Версия правил 1.0