



Д'Артаньян и Три Мушкетера

ПРАВИЛА ИГРЫ

Анри Лувуа, по настойчивой рекомендации кардинала Ришелье, решает провести бал. Королева Анна Австрийская непременно должна быть на нем в подаренных алмазных подвесках. Но королева презентовала подвески герцогу Бекингему. Дворцовая интрига может перерасти в серьезный скандал. Для сохранения чести королевы, а возможно и мира, нужны отважные и преданные люди, которые смогут как можно скорее добраться до Бекингема в Лондон и вернуться в Париж с подвесками.

Д'Артаньян и его друзья готовы к любым подвигам, они стремятся в это опасное путешествие. Кардинал, зная о плане мушкетеров, уже отдал распоряжения своим агентам и наемникам. Четырех верных друзей поджидают множество засад и ловушек. Наемники кардинала не допустят возвращения подвесок.

Вы находитесь за главными воротами Парижа, впереди множество путей и городов, цель — добраться до Лондона и вернуться в Париж. Погоня за подвесками начинается!

Париж – Лондон, 1625

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой осторожно отделите все вырубные элементы от основания.

1. Разложите **игровое поле** в центре стола.

2. Выберите из **круглых жетонов лошадей** 4 жетона со значением «-1» и 4 со значением «-2». Отобранные жетоны со значением «-1» разместите на 4 круглых ячейках в правом верхнем углу игрового поля (рядом с Лондоном). Жетоны с «-2» понадобятся позже. См. пункт 12.

3. Оставшиеся круглые жетоны лошадей положите рядом с игровым полем в закрытую и тщательно перемешайте.



4. Квадратные жетоны предметов положите рядом с игровым полем в закрытую и тоже тщательно перемешайте.



5. Пятиугольные жетоны городов положите рядом с игровым полем в закрытую и тщательно перемешайте.



6. Рядом с каждым городом (кроме Парижа и Кале), изображенном на игровом поле, имеются различные ячейки:



- На все круглые ячейки городов разложите закрытые жетоны лошадей;
- На все пятиугольные ячейки городов разложите закрытые жетоны городов, а затем переверните их лицом вверх;
- На все квадратные ячейки городов разложите закрытые жетоны предметов.

15. 7 карточек кардинала тщательно перемешайте и разложите в закрытую по одной карточке рядом с указателями I-VII на игровом поле.



14. 4 фигурки мушкетеров поставьте на город Париж на игровом поле.



13. Оставшиеся жетоны предметов положите в мешочек. Сам мешочек поместите рядом с игровым полем.



12. Каждый игрок получает **карточку (карточки) героев** и размещает на ней:



- **жетон выносливости** на значение «5» шкалы выносливости;
- один **жетон предмета**, взятый из общей кучки жетонов предметов. Жетоны предметов размещаются лицом вверх на свободных квадратных ячейках;
- **жетон лошади «-2»**, отложенный заранее (см. пункт 2). Жетоны лошадей размещаются лицом вверх на свободных круглых ячейках;
- **жетон слуги**.

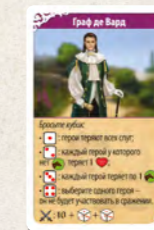
Также каждый герой получает 5 золотых из банка игры.

7. Поместите **фигурку гвардейца** на значение «1» шкалы кардинала, остальные 3 фигурки гвардейцев поставьте рядом с игровым полем.



Шкала кардинала

8. Карточку Главарей положите с правой стороны игрового поля (рядом с Лондоном) стороной Граф де Вард вверх.



9. Карточки событий тщательно перемешайте и положите лицевой стороной вниз одной стопкой рядом с игровым полем.



В игре могут участвовать от 2 до 4 игроков. Решите, кто за какого мушкетера будет играть: д'Артаньяна, Портоса, Арамиса и Атоса. Если игроков трое, то самый опытный игрок пусть играет сразу за двух героев. При игре вдвоем каждый игрок берет под контроль двух героев.



11. Жетоны золотых положите одной кучкой рядом с игровым полем – это банк игры.



10. Игровой кубик поместите рядом с игровым полем.

ХОД ИГРЫ

Ход игроков состоит из 4 фаз, которые следуют друг за другом. После того как все игроки окончат действия в одной фазе, они переходят к следующей и т.д. Пропускать или менять порядок фаз хода нельзя. О порядке действий героев внутри фазы игрокам нужно договариваться самостоятельно.

Первый ход в игре начинается со 2 фазы!

ФАЗЫ ХОДА:

- I. Восстановление
- II. Перемещение
- III. Событие
- IV. Приобретение

I. ВОССТАНОВЛЕНИЕ

В данную фазу поочередно происходят следующие действия:

- **Фигурка гвардейца** перемещается по шкале кардинала на одно значение вперед.
- Каждый герой восстанавливает **2 очка выносливости** – переместите жетон на линейке выносливости на 2 значения вправо, но на значение не больше 5. Если выносливость героя равна 5 или больше, то восстановление не происходит.



Например, если у героя было 2 выносливости, то новое значение выносливости будет 4. Если значение было 4, то выносливость станет равна 5.

- Далее каждый герой может восстановить дополнительную выносливость, используя **желтый жетон предмета (провизии)** на своей карточке.



На каждом жетоне провизии указана цифра от 1 до 5 – это количество выносливости, которое восстановит герой после применения такого жетона. В этом случае значение выносливости героя может стать больше 5, но не больше 8. Герой может использовать любое количество из имеющихся жетонов для восстановления выносливости. И использованные предметы отправляются в сброс – специальное место рядом с игровым полем, куда игроки будут складывать все разыгранные жетоны и карточки в игре.

II. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Каждый герой может переместиться из города в город. Перемещаться можно только по дорогам. Для передвижения герою необходимо выбрать 1 лошадь из имеющихся на его карточке. На ней герой и поедет.



Если у героя нет ни одного жетона лошадей или он **не хочет** их использовать, то можно поехать на осле (четвертой ячейкой в запасе лошадей на карточке героя) – этот способ передвижения доступен всегда и не зависит от каких-либо жетонов. Цифра, указанная на жетоне лошади (-1, -2, -3, -4) показывает, сколько выносливости необходимо потратить герою на перемещение. В случае с ослом это 5 очков выносливости.

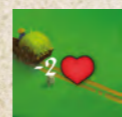
При трате выносливости передвиньте жетон выносливости на линейке справа налево. Если герою не хватает выносливости, то он не может воспользоваться данной лошадью (или ослом).

Для обозначения перемещения переставьте фигурку героя из города в город.



После того как поездка совершена, и герой потратил необходимое количество выносливости, сыгранный жетон лошади отправляется в сброс.

При желании герой может не совершать передвижения.



Обходные дороги. Для путешествия по обходным дорогам, рядом с которыми указано сердечко с цифрой, необходимо дополнительно потратить, помимо требований жетона лошади, еще и указанное на поле количество выносливости.

III. СОБЫТИЕ

В эту фазу для каждого города, в котором есть хотя бы один герой, необходимо разыграть карточку События.

Например: если все 4 героя находятся в одном городе, то разыграйте 1 событие сразу для всех героев; а если 2 героя находятся в одном городе, а 2 остальных в 2 разных, то разыграйте 3 события.

В каком порядке будут разыграны события для героев игроки решают сами. Разыгрываемое событие относится только к героям находящимся в данном городе.

Для того, чтобы разыграть событие возьмите верхнюю карточку из стопки карточек событий, откройте ее и ознакомьтесь с ее описанием. В конце фазы, все сыгранные карточки Событий отправляются в сброс.

КАРТОЧКА СОБЫТИЯ

На карточках Событий изображаются различные символы:



Лошадь



Предмет



Золотой

«-» или «+» перед значком , , означают, что необходимо либо потратить указанные жетоны (отправить в сброс), либо получить (золотые из банка игры, предметы из мешочка, лошадей из указанного места).



Сила противника



Жетон города



Жетон выносливости

«-» и «+» перед значком означают, что необходимо либо потратить, либо восстановить значение выносливости.



Фигурка гвардейца

«-» и «+» стоящие перед изображением , означает, что фигурка гвардейца перемещается либо назад по шкале кардинала («-»), либо вперед («+») на указанное рядом значение.

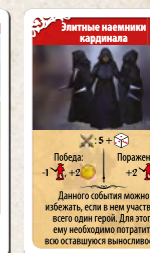
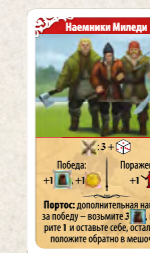


Бросок кубика

На карточке может быть указано «Бросьте кубик» (или) – это значит, что необходимо бросить кубик и выполнить условие, соответствующее результату броска.

События бывают разных типов:

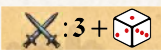
СРАЖЕНИЕ



На таких карточках событий указаны условия сражения: сила противника, награда за победу и штраф за поражение.

Сила противника

Чтобы определить силу противника, необходимо бросить кубик и выпавшее значение сложить с цифрой силы противника указанной на карточке. Но есть ситуации, когда для определения силы бросок кубика не требуется или требуется сумма двух бросков – это отдельно будет указано на карточке. Также в большинстве случаев необходимо добавить к силе противника значение, зависящее от положения фигурки гвардейца на шкале кардинала (см. Шкала кардинала).



Например, если на карточке сражения указана цифра 3, а на кубике выпало 2, то сила противника будет 5.

Сила мушкетеров



Для победы в сражении необходимо, чтобы суммарная сила героев, участвующих в сражении была **больше или равна** силе противника. В начале игры каждый герой имеет базовую силу атаки равную 1 – это указано на карточке героя. В течение игры, получая жетоны городов, герои смогут увеличить свою базовую силу (см. жетоны городов).

Также во время сражения каждый герой может увеличить свою силу 2 способами:

- за **каждое** уменьшение выносливости на 1, герой получает +1 к силе атаки в данном сражении. Если выносливость равняется 0, то этим способом герой усилиться не может.



- если у героя на одной из ячеек предметов есть **красный жетон предмета (оружие)**, то вы можете прибавить столько силы, сколько указано на жетоне оружия. Использованный жетон оружия отправляется в сброс. За одно сражение каждый герой может использовать любое количество жетонов оружия.



Победа

Как только суммарная сила героев становится равна или больше силы противника – объявляется победа. Герои, участвующие в сражении получают награду, указанную на карточке. Игроки могут распределить награду между героями на свое усмотрение. Это могут быть золотые, предметы или какая-либо другая награда. Золотые берутся из банка игры. Для получения предметов игроку надо вытащить необходимое количество жетонов из мешочка.

Поражение

В случае, если героям не хватает силы для победы над противником – они терпят поражение. В этом случае все герои, которые участвовали в сражении теряют всю выносливость (переместите жетон на значение 0 на линейке выносливости) и выполняется условие поражения указанного на карточке (в большинстве случаев это перемещение фигурки гвардейца на шкале кардинала вперед). Сражение может произойти не только из-за красных карточек событий, но во всех случаях сражения применяются эти правила.

Потеря слуги – означает, что один герой, у которого есть жетон слуги, отправляет его в сброс.

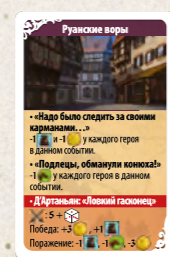
Имя героя – дополнительное условие, которое будет доступно только если в сражении участвует указанный герой.

Оруженосец Рошфора



Для определения силы этого противника, необходимо бросить кубик. Выпавшее значение соответствует одному из трех значений указанных на карточке.

СОБЫТИЯ С ТРЕМЯ УСЛОВИЯМИ



На данных карточках указаны 3 условия, одно из которых может произойти с героями участвующими в событии. Если вы можете выполнить несколько условий, то выбирайте то, которое считаете нужным. В случае, если вы можете выбрать только одно условие, то его необходимо выполнять, даже если оно требует сражения, траты жетонов, выносливости и т.д. В любом случае, герой или герои, в данном событии должны выполнить одно условие.

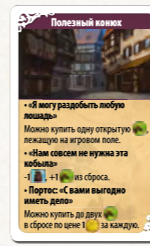
Если в одном из условий указано имя героя, то это значит, что данное условие будет доступно только в том случае, если в событии участвует этот герой. То же касается награды или поражения.

Если одно из условий события «сражение», то необходимо его разыграть по правилам описанным выше.

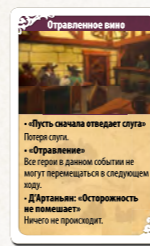
Если в событиях указан жетон города, то речь идет только о жетонах города, которые лежат на игровом поле.

Если в условии сказано о трате определенного жетона, а ни у одного героя в данном событии его нет, то это условие выбрать нельзя.

В редком случае, участвуя в событии, герой или герои не могут выполнить ни одно из перечисленных условий, будь то положительное или отрицательное. В этом случае для героев ничего не происходит.

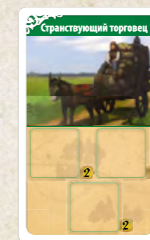


Например, событие «Полезный конюх»: герои не могут выбрать первое условие, потому что на игровом поле нет ни одной открытой лошади; не могут выбрать второе, потому что ни у одного из героев нет ни одного предмета; третье также не могут – в событии не участвует Портос. Только в таком случае, событие отправляется в сброс и с героями ничего не происходит.



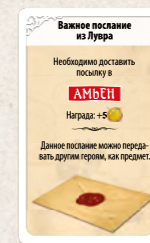
Однако в случае с карточкой событие «Отравленное вино» герои не могут выбрать первое условие, если ни у одного героя нет слуги и третье, если в событии не участвует д'Артаньян. Героям придется выбрать, хоть и негативное, второе условие.

ТОРГОВЕЦ



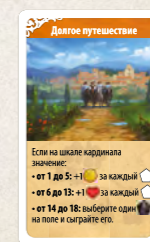
Положите карточку торговца рядом с игровым полем лицом вверх. Поместите на квадратные ячейки карточки 3 предмета из мешочка лицом вверх. Вы можете купить данные предметы по цене **2** за каждый. Некупленные предметы уберите обратно в мешочек.

ПОСЛАНИЕ



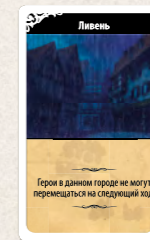
Положите карточку послания рядом с одним из героев, участвующих в событии. Теперь эта карточка является предметом и может передаваться героями друг другу по правилам обмена предметами (см. Обмен предметами). Карточка остается в наличии у героев до тех пор, пока не будет разыграна. Как только герой с данной карточкой окажется в городе указанном на ней – событие считается случившимся. Герой получает указанную на послании награду, а карточка отправляется в сброс.

ПУТЕШЕСТВИЕ



События, которые срабатывают в зависимости от положения фигуры гвардейца на шкале кардинала или в зависимости от героев участвующих в событии. Герои получают награду или штраф в зависимости от своего имени или от количества жетонов городов на карточке героя.

НЕГАТИВНОЕ СОБЫТИЕ



Выполните условие, описанное на карточке.

СОБЫТИЯ ДЛЯ РАЗНОГО КОЛИЧЕСТВА ГЕРОЕВ



Условие такого события зависит от количества героев принимающих участие в событии.

IV. ПРИОБРЕТЕНИЕ

После того, как все необходимые события произошли, герои приступают к обследованию города, в котором остановились: сбор жетонов городов и приобретение лошадей/предметов.

Жетоны городов

Если в городе находится хотя бы один герой и жетон города, то жетон города необходимо сыграть.

Жетоны, принадлежащие героям, кладутся на пятиугольные ячейки на карточке героя, слева направо. Если жетон не соответствует ни одному из героев (см. ниже), то он отправляется в сброс. Каждый помещенный на карточку героя жетон города необходимо разыграть, в зависимости от его типа:



Значок Атоса. Переместите фигурку гвардейца на шкале кардинала на 1 клетку назад.



Значок Портоса. Бросьте кубик, получите столько золотых, сколько выпало на кубике.



Значок Арамиса. В момент покупки одну любую лошадь или предмет, можно получить в этом городе бесплатно.



Для Атоса, Портоса и Арамиса: второй, четвертый и пятый жетон города, помещенный на карточке героя, добавляет 1 силу данному герою.

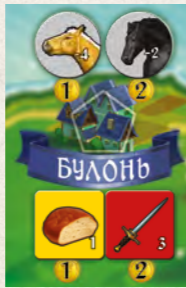


Значок д'Артаньяна. Данный тип жетона не дает никакого особого свойства, но сила д'Артаньяна растет на 1 за каждый полученный жетон города.



Значок выносивости. Если на жетоне изображен значок выносивости, то отправьте жетон в сброс, а один выбранный герой в данном городе восполняет выносивость до 5.

Лошади и предметы в городах



После получения жетона города переверните лицом вверх жетоны лошадей и предметов лежащие в городе. Цифра на монете рядом с каждой ячейкой покажет, сколько стоит соответствующий жетон. Теперь герои могут покупать данные жетоны.

Нужное количество золотых положите в общий банк и выбранный жетон поместите на соответствующую ячейку на карточке героя.

Если у героя не хватает ячеек для приобретения лошадей или предметов, то вы можете передать какие-то жетоны другим героям в этом же городе, или отправить ненужные жетоны в сброс. Открытые в городе жетоны остаются лежать открытыми до конца игры.

После окончания 4 фазы начинается новый ход.



ШКАЛА КАРДИНАЛА УСИЛЕНИЕ ПРОТИВНИКА

Если во время любого сражения (в том числе с главарем) фигурка гвардейца на шкале кардинала находится на значении 4 или больше, то произойдет усиление противника. Также в некоторых случаях будет дополнительная награда за победу в сражении. В **любом** сражении, к полученной после броска кубика сумме необходимо добавить значение, указанное на шкале кардинала:



с 4 до 7 - +1 к силе противника;

с 8 до 11 - +3 к силе противника, 1 золотой в качестве дополнительной награды;

с 12 до 14 - +5 к силе противника, 1 золотой и 1 предмет в качестве дополнительной награды;

с 15 до 18 - +7 к силе противника, 2 золотых и 1 предмет в качестве дополнительной награды.

КАРТОЧКИ КАРДИНАЛА



Если фигурка гвардейца на шкале кардинала остановится или пройдет через клетку с изображением карточки с цифрой рядом, то вступает в действие **приказ кардинала**.



В этом случае поверните лицом вверх карточку кардинала, которая находится рядом с такой же цифрой на игровом поле. На карточке кардинала указано название 3 городов. Поместите на указанные города по 1 фигурке гвардейца (в начале игры эти фигурки стоят рядом с игровым полем). Вам необходимо будет снять фигурки с других городов на игровом поле или вернуть из сброса для нового размещения.

В случае, если гвардеец на шкале кардинала снова встанет на клетку, которая соответствует уже открытой карточке кардинала, нового приказа не происходит. Фигурки гвардейцев выставляются на города только благодаря новым приказам.

Вход и выход с городов занятых фигурками гвардейцев, во время фазы **Перемещение**, требуют на 1 выносивость больше.

Герои, которые оказались в одном городе с фигуркой гвардейца во время фазы **Событие**, карточку События не играют. Им необходимо сразиться с патрулем гвардейцев. Такое сражение должно быть сыграно раньше, чем события на карточках у других героев. Сила гвардейцев, а также награда за победу или штраф за поражение, указаны на карточке кардинала.

ФИГУРКА ГВАРДЕЙЦА НА КЛЕТКЕ «1»



Фигурка гвардейца не может переместиться назад на шкале кардинала, если находится на клетке с цифрой 1. Если условие игры требует ее перемещения назад, то в таком случае герой, или герои, которые спровоцировали данное действие, получают 2 золотых, а фигурка остается по-прежнему на клетке 1.

Поражение игроков

Игроки сразу проигрывают, если фигурка гвардейца на шкале кардинала должна переместиться с клетки 18 вперед.

ОБМЕН ПРЕДМЕТАМИ

В любой момент любой фазы хода, кроме фазы **Событие**, герои могут передать друг другу лошадей, предметы и золотые. Для этого герои должны находиться в одном городе и для переданных предметов должно хватать свободных ячеек лошадей или предметов на карточке героя.

СЛУГА



У каждого героя с начала игры есть 1 жетон слуги. Чтобы воспользоваться его помощью жетон слуги необходимо убрать с карточки героя в сброс. Разыгрывать жетон слуги можно в любую фазу хода, кроме фазы **Событие**. При разыгрывании слуга может выполнить одно из трех действий:

- **Посыльный.** Данный герой может поменяться жетонами лошадей, предметов и золотых с одним другим героем, который находится в любом другом городе на игровом поле.
- **Припасенные сухари.** Данный герой восстанавливает 1 очко выносливости.
- **Скряга.** Данный герой получает 1 золотой.

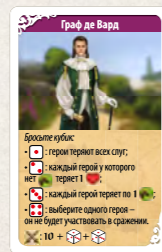
ЭТАПЫ ИГРЫ

Игра делится на 2 этапа. В первом этапе героям необходимо добраться до города Кале и сразиться в нем с одним из главных противников – графом де Вардом. В случае удачного завершения первого этапа игры, герои переходят во второй этап, где им необходимо вернуться в Париж и сразиться с графом Рошфором.

ФИНАЛЬНОЕ СРАЖЕНИЕ ПЕРВОГО ЭТАПА ИГРЫ



Для того чтобы сразиться с графом де Вардом всем 4 героям необходимо войти в город Кале. Входить в него можно с разных направлений или с одного, но только всем 4 героям одновременно в один ход.



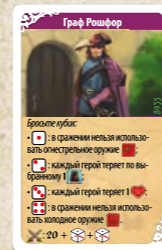
В фазу **Событие** карточка в данном городе не тянется, а происходит сражение с первым главарем – графом де Вардом. На карточке главара указаны условия сражения с де Вардом. Для начала бросьте кубик, в зависимости от выпавшего результата произойдет один из 4 негативных эффектов, которые описаны на карточке. После разыгрывания негативного эффекта выясните силу главара по общим правилам сражения: сложите силу, указанную на карточке, с суммой двух бросков кубика и усилением, указанным на шкале кардинала.

Если герои проигрывают данное сражение, то игра заканчивается полным поражением игроков. Д'Артаньяну и его друзьям не удалось первыми добраться до Бекингема, миссия провалена.

В случае, если герои побеждают графа де Варда – игра продолжается и необходимо выполнить следующие условия:

- фигурка гвардейца перемещается на 1 клетку вперед на шкале кардинала;
- каждый герой, у которого меньше 5 очков выносливости, восстанавливает значение выносливости до 5;
- каждый герой получает по 1 жетону лошади лежащему рядом с Лондоном;
- герои получают 4 жетона предметов из мешочка и могут распределить их между собой;
- карточка главара переворачивается стороной «Граф Рошфор» вверх и кладется с левой стороны игрового поля, рядом с Парижем;
- начинается новый ход игры с первой фазы.

ФИНАЛЬНОЕ СРАЖЕНИЕ ВТОРОГО ЭТАПА ИГРЫ



Для того, чтобы сразиться с графом Рошфором всем 4 героям необходимо вернуться в Париж. Входить в данный город можно с разных направлений или с одного, но только всем 4 героям одновременно в один ход. В фазу **Событие** карточка в данном городе не тянется, а происходит сражение со вторым главарем – графом Рошфором. Для начала бросьте кубик; в зависимости от выпавшего результата произойдет один из 4 негативных эффектов, которые описаны на карточке. После разыгрывания негативного эффекта выясните силу главара по общим правилам сражения.

Если герои проигрывают данное сражение, то игра заканчивается полным поражением игроков.

Победа игроков

В случае, если герои побеждают графа Рошфора – игроки побеждают в игре.

Героям удалось вовремя преодолеть все трудности и доставить подвески королевы.

СЛОЖНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Для опытных игроков мы рекомендуем попробовать свои силы в сложном варианте игры. Для этого нужно ввести всего одно правило: в фазу **Восстановление**, каждый герой восстанавливает не 2 очка выносливости, а 1.



ПРИМЕЧАНИЯ

1. Вы не можете выбрать условие на карточке события, если оно требует траты количества жетонов, которых нет у героев участвующих в данном событии. Но, если необходимо потратить жетоны при поражении в бою или после броска кубика, а у героев нет необходимого количества жетонов, то герои теряют все возможное количество.

Например, в событии «Кутящие англичане» игроки выбрали второе условие, на кубике выпало 3, это значит, что герои должны отправить 4 золотых в сброс, но у героев суммарно всего 2 золотых. В этом случае герои отправляют в сброс возможное количество золотых, т.е. 2.

Также, в событии «Обвинение в фальшимонетчестве», в котором участвует Атос, можно выбрать третье условие, даже, если у Атоса выносливость на данный момент равна 0.

Исключение: событие «Руанские воры», первые два условия которого требуют траты жетонов. В данном случае игроки могут выбрать условие, которое принесет их героям наименьший вред, если необходимых жетонов у героев не будет.

Если выбрано условие, в котором указано (+1 +3 или -1 -3) , то игроки могут выбрать второй вариант условия, только если герои смогут потратить необходимое количество золотых.

2. Если в банке игры, или в мешочке, закончились жетоны, то герои не смогут их получить.

3. Если на карточке «Послание» указано название того же города, где она была открыта, тут же происходит разыгрывание данной карточки.

4. Не забывайте, во время любого сражения, прибавлять к силе противника значение, указанное на шкале кардинала.

СОСТАВ ИГРЫ

- Игровое поле
- Фигурки мушкетеров – 4 шт.
- Фигурки гвардейцев кардинала – 4 шт.
- Карточки героев – 4 шт.
- Карточки событий – 52 шт.
- Карточки приказов кардинала – 7 шт.
- Карточка главарей – 1 шт.
- Мешочек
- Игровой кубик (с гранями 1, 2, 2, 3, 3, 4)

Игровые жетоны:

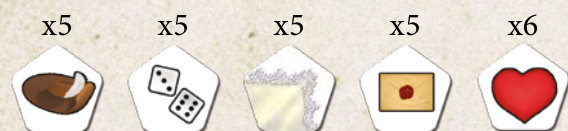
- Жетоны лошадей – 62 шт.



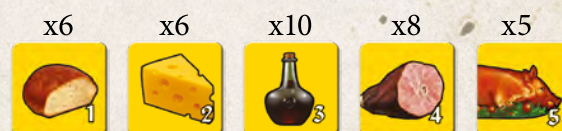
- Жетоны оружия – 25 шт.



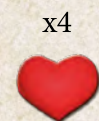
- Жетоны городов – 26 шт.



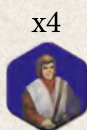
- Жетоны провизии – 35 шт.



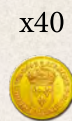
- Жетоны-указатели выносливости



- Жетоны слуг



- Жетоны золотых



8935



Авторы игры: Александр Козырев и Дмитрий Павлов
 Иллюстратор: Артем Ким
 Дизайнер: Лилия Никонова
 © 2015 Zvezda. All rights reserved.