

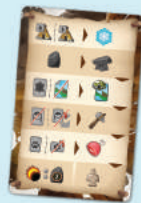
# НЕСКІНЧЕННА ЗИМА

СОЛО-РЕЖИМ

## КОМПОНЕНТИ



16 КАРТ КОЧІВНИКА



1 ПАМ'ЯТКА



6 КАРТ МАП



1 КАРТА  
ПІДРАХУНКУ ТВАРИН

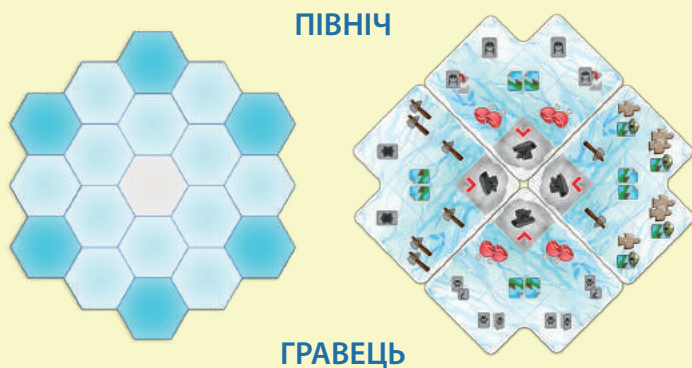


1 ТОКЕН  
КОЧІВНИКА

# ПІДГОТОВКА

## НАПРЯМКИ КОМПАСА


Деякі ефекти у соло-грі згадують основні напрямки (північ, південь, схід і захід). Відповідно, після підготовки мегалітичного поля та поля місцевості ви повинні визначити напрямок на північ. Ми рекомендуємо вважати найближчі до вас краї полів півднем, а протилежні вам – північчю.



Карти мап містять іконку Полярної зірки, що позначає північний напрямок на зображеній картинці.


Слідуйте інструкціям із підготовки гри для 2-х гравців. Виберіть планшет гравця та набір компонентів для кочівника, розташували 3 поселення, мегаліти та маркери кочівника на звичайних місцях планшета (але не розміщуйте там табори). Дайте кочівнику карту поховання, 2 фігурки та будь-яку невикористану мініатюру вождя.

Потім перейдіть до звичайної підготовки з деякими змінами.

- 1 Перед тим, як розкласти доступні карти культури, візьміть наосліп 5 випадкових карт із колоди ери I та ери II. Після цього створіть колоду пожертв, поклавши 5 карт ери II долілиць поруч із планшетом кочівника і накривши їх 5 картами ери I, що також кладуться долілиць.
- 2 Після підготовки мисливських земель візьміть верхню карту з колоди тварин і розмістіть її горілиць нижче планшета кочівника.
- 3 Перетасуйте 16 карт кочівника і розмістіть їх долілиць біля планшета кочівника як його колоду.
- 4 Перетасуйте карти мап і покладіть їх долілиць, сформувавши колоду мап. Відкрийте верхню карту та покладіть її горілиць поруч із колодою, сформувавши колоду скиду. Розмістіть усі 5 таборів кочівника на гексах, як показано на карті. Опісля розмістіть токен кочівника поруч із планшетом кочівника зображенням табору догори.
- 5 Розмістіть маркер племені кочівника на найвищій позиції треку порядку ходів. Розмістіть свій маркер племені на наступну поділку. Візьміть собі карту-пам'ятку #2. Ви отримувате 1 їжу за те, що ви – 2-й гравець.
- 6 Витягніть 2 карти підготовки та 2 карти вождів. Виберіть по одній карті кожного типу. Скиньте решту. Як зазвичай, виберіть, яким боком карти вождя ви гратимете.

## СКЛАДНИЙ РЕЖИМ

Коли ви матимете більше досвіду з соло-режимом, ви можете підвищити складність гри одним або обома з описаних далі способів.

- На початку гри (та під час кожної фази приготувань) відкрийте верхню карту з колоди кочівника і розмістіть її поруч із колодою. Це означає, що під час свого першого ходу кочівник розіграє ще одну карту поверх цієї та виконає більше дій.
- Переверніть токен кочівника боком із зображенням поселення догори (див. стор. 5).

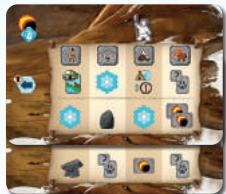
# ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

В соло-режимі ви намагаєтеся набрати більше балів, ніж ваш опонент, кочівник. Останній ходить як і звичайний гравець. Коли настає хід кочівника, виконайте такі кроки:

- 1 Відкрийте верхню карту з колоди кочівника та покладіть її на вже відкриті карти кочівника у такий спосіб, щоб нижній ряд кожної викладеної карти залишався видимим.



1-й хід кочівника



2-й хід кочівника



3-й хід кочівника

**Примітка.** У складному режимі кожен стос матиме 1 додаткову карту.

- 2 Визначте потрібну колонку дій та розмістіть туди фігурку (див. нижче).
- 3 Виконайте дії (див. стор. 4).



## СТРІЛКИ НАПРЯМКІВ

Зліва на кожній карті зображено дві стрілки напрямків, велика стрілка «вліво/вправо» і менша «вгору/вниз». Стрілки на найновішій карті кочівника використовуються у багато різних способів для того, щоб допомогти вирішити, що робить кочівник.

Стрілка напрямків «вліво/вправо» розв'язує нічії. Якщо стрілка напрямків «вліво/вправо» не може розв'язати нічию (або створює нову нічию), використовуйте стрілку напрямків «вгору/вниз» для визначення переможця.

## ВИЗНАЧЕННЯ КОЛОНКИ ДІЙ

Індикатор дій вгорі карти використовується для того, щоб визначити, яку колонку дій вибирає кочівник.



Кочівник вибирає колонку дій, позначену індикатором, якщо одне з наведеного далі відповідає дійсності:

- позначена колонка порожня (на ній немає фігурки іншого гравця) або
- всі колонки зайняті (на кожній колонці є принаймні 1 фігурка будь-якого гравця).

Інакше, починаючи з колонки дій, позначеної індикатором дій, рухайтесь згідно зі стрілкою напрямків «вліво/вправо», доки не натрапите на порожню колонку дій (проходячи крізь лівий чи правий край карти за необхідності).

Щойно ви визначили колонку дій, розмістіть одну будь-яку фігурку кочівника в нижню секцію вибраної колонки, на іконку дії, якщо це можливо. Кочівник не отримує переваг за розміщення фігурки.

*Приклад. 1-й раунд гри може пройти таким чином.*



1. Кочівник ходить першим і відкриває показану карту. Оскільки всі колонки дій наразі порожні, він розміщує фігурку на іконку дії в нижній секції колонки «Полювання». Після цього кочівник виконує свої дії.

2. Ви вирішуєте розмістити свою першу фігурку в колонку дій «Міграція».



3. У свій 2-й хід кочівник відкриває наступну карту – з індикатором дій на колонці «Міграція». Оскільки вона зайнята, використовуйте стрілки напрямків «вліво/вправо», щоб визначити вибрану колонку. Стрілка вказує вліво, тож наступною перевіряється колонка «Розвиток». Вона

порожня, отже, стає вибраною. Наступна фігурка кочівника розміщується на іконку дії у нижній секції цієї колонки, після чого кочівник виконує свої дії.

4. У свій 2-й хід ви вибираєте дію «Початок», оскільки це єдина порожня колонка, а ви хочете бонус.



5. У свій 3-й хід кочівник відкриває наступну карту – з індикатором дій на колонці «Полювання». Порожніх колонок більше не залишилося, тож кочівник вибирає ту, яка позначена індикатором дій.

6. У свій останній хід у цьому раунді ви розміщуєте фігурку в зону відпочинку на своєму планшеті.

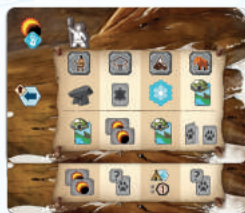
## МИСЛИВСЬКІ ЗЕМЛІ ТА ДОСТУПНІ КАРТИ КУЛЬТУРИ

У соло-режимі карти на мисливських землях та доступні карти культури повинні залишатися на місцях, де вони були від початку. Це необхідно, оскільки кочівник використовує стрілки напрямків для визначення, яку саме карту він бере. Коли ви доповнюєте ці зони, спершу викладайте карти у верхній ряд, зліва направо, а вже потім переходьте до наступного ряду.

## ВИКОНАННЯ ДІЙ

Починаючи з верхньої карти кочівника і прямуючи вниз, активуйте кожну зображену дію обраної колонки дій (тієї, на яку кочівник поставив фігурку, а не тієї, що відмічена індикатором дій) на всіх відкритих картах кочівника.

*Приклад. Зараз 2-й хід кочівника, й він розміщує фігурку в колонку «Початок». Він виконує такі дії: розміщує мегаліт, ховає карту, викладає 2 карти затемнення.*



## ПОЯСНЕННЯ ДІЙ

Нижче знаходиться список усіх дій, зображених на картах кочівника.

**Примітка.** Щоразу, коли кочівник не може отримати перевагу, звертайтеся до пам'ятки, щоб дізнатись, яку перевагу він отримує натомість.



### Ідол

Кочівник пересуває свій маркер ідола вгору на одну клітинку по треку пошани. Щойно його маркер досягне кінця треку пошани, всі наступні ідоли рухають його маркер по треку пожертв. Щойно маркер кочівника досягне кінця треку пожертв, кожен ідол почне приносити йому 1 бал замість того, щоб рухати якийсь із маркерів.

- Кочівник, як зазвичай, отримує бали, зображені на клітинках треку пошани, коли він на них заходить.
- Кочівник, як зазвичай, отримує вказані переваги від просування по треку пожертв. В якості першої переваги кочівник ховає карту. В якості 2-х інших він отримує 1 знаряддя (згідно з пам'яткою).



### Знаряддя

Кочівник отримує 1 знаряддя. Якщо він уже має максимум знарядь, він отримує 1 їжу (згідно з пам'яткою).



### Їжа

Кочівник отримує 1 їжу. Якщо він уже має максимум їжі, він отримує 1 ідола (згідно з пам'яткою).



### Отримання карти культури

Використовуйте стрілки напрямків, щоб визначити, яку з доступних карт культури візьме кочівник. Розмістіть узятую карту на верх колоди пожертв кочівника. Якщо карт культури немає, кочівник натомість ховає 1 карту (згідно з пам'яткою).



*Приклад. Якщо стрілки напрямків виглядають ось так, кочівник обере найлівішу колонку доступних карт культури, в якій є карти, та візьме найнижчу карту з цієї колонки.*



### Поховання карти

Помістіть верхню карту з колоди пожертв у поховальну зону кочівника (під його карту поховання). Якщо колода пожертв порожня, кочівник отримує 1 знаряддя (згідно з пам'яткою).



### Отримання карти тварини

Кочівник спробує взяти карту тварини уже наявного у нього типу, ігноруючи ті типи, карт яких у нього вже 4 або більше, хіба що в нього немає вибору. Якщо доступно більше однієї бажаної карти, використовуйте стрілки напрямків, щоб визначити, яку карту він візьме. Покладіть взятую карту горілиць у зону тварин кочівника. Якщо бажаних карт немає, він отримує 1 їжу натомість (згідно з пам'яткою).



*Приклад. Якщо кочівник має лише гігантського лівивця, а на мисливських землях немає гігантських лівивців, візьміть карту з нижнього ряду найправішої колонки мисливських земель, яка ще містить карти.*



### Отримання випадкової карти тварини

Кочівник бере верхню карту з колоди тварин і розміщує її у своїй зоні тварин.



### Розміщення карти тварини

Відкрийте верхню карту з колоди тварин та розмістіть її на перше місце мисливських земель (тобто найлівіше вільне місце найвищого ряду з вільним місцем у мисливських землях).



### Викладання карти затемнення

Помістіть верхню карту колоди кочівника в його колоду затемнення, долілиць.

**Примітка.** На відміну від вас, кочівник будує свою колоду затемнення впродовж усього раунду завдяки цій дії.



#### Підрахунок льодовиків

Кочівник негайно отримує 1 бал за кожен гекс льодовика, на якому в нього є табір.



#### Священний камінь

Кочівник бере священний камінь. Використовуйте стрілку напрямків «вліво/вправо», щоб визначити, який із доступних каменів він візьме. Кочівник повинен мати можливість заплатити за розміщення священного каменя на своєму планшеті, як зазвичай. Якщо він не має такої можливості, натомість він розміщує мегаліт (згідно з пам'яткою). Після того, як він узав тайл, кочівник розміщує його на найлівішому порожньому місці для священних каменів на його планшеті (і отримує відповідну перевагу).

Під час фази затемнення кочівник отримує 2 бали за кожен свій священний камінь.



#### Розміщення мегаліта

Кочівник розміщує свої найлівіші мегаліти на мегалітичне поле. За можливості він завжди кладе не-сірі мегаліти зверху на інші мегаліти.

Якщо варіантів розміщення декілька (більше ніж одне місце на інших мегалітах або таких місць немає), використовуйте стрілки напрямків для визначення місця розміщення мегаліта.

Кочівник отримує переваги розміщення, як і всі (перевага клітинки чи бали, залежно від того, куди розміщено мегаліт). Звіряйтеся з пам'яткою щодо цих переваг.

*Приклад. Місця на інших мегалітах відсутні, тож кочівник (червоний) розміщує мегаліт прямо на мегалітичне поле. З усіх доступних клітинок (позначені зеленим) він обирає найсхідніше місце. Оскільки таких місць декілька, він обирає найпівденніше з двох (позначене галочкою).*



#### Будівництво поселення / пересування таборів

Якщо є доступне місце для поселення (місце з'єднання 3 гексів, на кожному з яких у кочівника є хоча б 1 табір) – виконуйте дію А. Якщо ні – виконуйте дію Б.



**А.** Визначте місце, де кочівник буде поселення. Якщо доступних місць більше ніж одне – використовуйте стрілки напрямків для визначення місця будівництва.



*Приклад. Місця, позначені зеленим колом, є доступними для будівництва поселення кочівником. Стрілки напрямків позначають найсхідніше з 3-х можливих місць. Якби найсхідніших місць було 2, вибрати слід було б найпівденніше.*

Розмістіть одне з поселень кочівника на це місце. Опісля відкрийте верхню карту з колоди мап і покладіть її горілиць на скид мап. Пересуньте 3 табори в зовнішньому кільці на три гекси, вказані в зовнішньому кільці на карті мапи.

**Примітка.** Якщо всі поселення кочівника вже розміщені, натомість покладіть на місце з'єднання токен кочівника.

У звичайному режимі він позначає табір і надає кочівнику 1 вплив на кожному з 3 гексів, котрих торкається; у складному режимі він позначає поселення і надає 2 впливи на кожному гексі. Якщо токен кочівника уже на полі, пересуньте його на нову локацію.



**Б.** Відкрийте верхню карту з колоди мап і покладіть її горілиць на скид мап. Пересуньте 2 табори у внутрішньому кільці на два гекси, як вказано на карті.

#### Примітки.

- Кочівник ніколи не прибирає табори з поля. Усі 5 із них розміщуються на мапі під час підготовки та пересуваються згідно з картами мап.
- Якщо витягнута карта мапи не призводить до жодного ефекту (наприклад, кочівник не може побудувати поселення або вже має табори на зображених гексах), скиньте карту та витягніть іншу, розігруючи її як зазвичай.
- Якщо карти мап вичерпано, перетасуйте карти зі скиду і сформуєте нову колоду.
- Щоразу, коли кочівник отримує перевагу розміщення або переміщення табору, він повторює описаний вище процес для кожного розміщення/переміщення (будує поселення за можливості, відкриває карту мапи, пересуває табори).

## ПАМ'ЯТКА

Ця карта слугує пам'яткою під час соло-гри та містить різноманітну важливу інформацію.

- 1 Нагадування – щоразу, як кочівник отримує перевагу, пов'язану з розміщенням табору чи його пересуванням, виконайте дію будівництва поселення / пересування таборів.
- 2 Таблиця ієрархії, що діє подібно до менших переваг. Щоразу, коли кочівник не може отримати перевагу, зображену ліворуч, натомість він отримує перевагу, зображену праворуч. Якщо він не може отримати перевагу праворуч, він отримує перевагу, зображену нижче неї, і так далі, рухаючись вниз.
  - А Щоразу, коли кочівник не може взяти священний камінь (у нього вже є 3, він не може заплатити за нього або немає доступних каменів), натомість він розміщує мегаліт. Якщо у нього немає мегалітів, він ховає карту і т. д.
  - Б Щоразу, коли кочівник не може взяти карту культури або коли він має взяти карту з колоди, натомість він ховає карту. Якщо він не може зробити й це (бо колода пожертв порожня), він отримує 1 знаряддя і т. д.
  - В Щоразу, коли кочівник має отримати карту племені, натомість він отримує 1 знаряддя. Якщо він не може його отримати (бо вже має 5 знарядь), кочівник отримує 1 їжу і т. д.
  - Г Щоразу, коли кочівник має отримати або розвернути карту тварин на 90°, натомість він отримує 1 їжу. Якщо він не може її отримати (бо вже має 10 їжі), то отримує 1 ідола.
- 3 Нагадування про те, що у фазі затемнення кочівник отримує 2 бали за кожен тайл священного каменя (замість критеріїв підрахунку, вказаних на самому тайлі).



## ФАЗА ЗАТЕМНЕННЯ

У фазі затемнення відкрийте всі карти у колоді затемнення кочівника. При визначенні нового порядку ходів кочівник отримує працю фази затемнення з останньої відкритої карти кочівника та очки праці з карт у своїй колоді затемнення (якщо є).



У свій хід під час фази затемнення кочівник виконує такі дії в порядку, наведеному нижче.

- 1 Кочівник отримує перевагу, вказану біля його маркера племені.
- 2 Дайте кочівнику всі переваги з кожного гекса, де він має найбільше впливу або де у нього з вами нічия. Токен кочівника надає 1 вплив на кожному гексі, якого він торкається, якщо цей токен зображає табір, або 2 впливи, якщо він зображає поселення.
- 3 Кочівник отримує переваги свого планшета гравця, як і всі (за винятком священних каменів, кожен з яких приносить 2 бали замість того, що на них зображено).
  - А Примітка. Стрілки напрямків на картах кочівника з колоди затемнення ігноруються; завжди використовуйте верхню карту зі стосу кочівника, як зазвичай.

## ФАЗА ПРИГОТУВАНЬ

Під час фази приготувань перетасуйте всі карти кочівника, щоб створити нову колоду. Якщо граєте в складному режимі, відкрийте першу з них, так само як при підготовці до гри.



# ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК

Кочівник отримує бали так само, як і гравець:

- 1 Кочівник отримує бали за їжу та знаряддя, що залишилися, згідно з його позицією на треку пожертв.
- 2 Кочівник отримує бали залежно від його позиції на треку пошани та того, скільки карт він поховав.
- 3 Кочівник отримує бали за карти культури, які він поховав. Карты культури в колоді пожертв не приносять балів.
- 4 Кочівник отримує бали за свої набори карт тварин у такий спосіб:
  - карти тварин з «x10» у верхньому правому куті приносять бали так само, як набори тварин із базової гри (1/2/3/4+ принесуть кочівнику 1/3/6/10 балів);
  - карти тварин з «x5» у верхньому правому куті (включно з аргентавісом) приносять бали так само, як мамути з базової гри (1/2+ принесуть кочівнику 2/5 балів);
  - карти тварин з «x1» у верхньому правому куті (промо) приносять по 5 балів кожна.

## СОЛО-ВАРІАНТИ ЕКСПЕРТНОГО РІВНЯ

На додачу до соло-гри у складному режимі ви можете застосувати будь-які з наступних варіантів правил, щоб підвищити складність.

### Варіанти підготовки

- На додачу до випадкової карти тварини дайте кочівнику випадкову карту підготовки. Видайте кочівнику їжу, знаряддя та тварин, вказаних на карті.  
**Примітка.** Ігноруйте карту племені, вказану на карті підготовки, та іконку розміщення табору.
- Розмістіть маркери ідола кочівника на третю клітинку кожного треку (а не під треком).
- Підготуйте поле місцевості як для гри вчотирьох. Опісля перетасуйте токени льодовиків та випадковим чином розмістіть долілиць по одному на кожен гекс льодовика.

### Варіанти ігрового процесу

- Якщо кочівник розміщує фігурку в порожню колонку дій, він виконує дії нижньої секції (отримує переваги). Ці дії він виконує перед діями, вказаними на карті кочівника.
- На початку гри і у кожній фазі приготувань покладіть другу карту кочівника поверх тієї, що використовується в складному режимі. Це означає, що в перший хід кочівника він зіграє ще одну карту поверх цих двох і виконає більше дій.

# ІНТЕГРАЦІЯ МОДУЛІВ

Для соло-гри з будь-якими іншими модулями використовуйте правила, наведені тут. Загалом, кочівник використовує контент із модулів так само, як і гравець. У деяких випадках (таких як заміна карт племені чи культури) різниці немає, оскільки кочівник не отримує карт племені й ігнорує властивості карт культури.

## МОДУЛІ БАЗОВОЇ ГРИ

### Токени відпочинку

Кочівник ігнорує токени відпочинку.

### Токени льодовиків

Кочівник взаємодіє та отримує переваги від токенів льодовиків як звичайний гравець.

## ДОДАТКОВІ МОДУЛІ\*

### Canine Familiar Cards (Вовки-компаньйони)

Кочівник ігнорує ці карти.

### Ceremonial Grounds (Церемонії)

Під час підготовки розмістіть 4 випадкові карти церемоній горілиць, у ряд під доступними картами культури. Під час кожного ходу кочівника в фазі затемнення, якщо ви ще не взяли карту церемонії, виконуються такі дії:

- приберіть із гри найлівішу чи найправішу карту церемонії (згідно зі стрілкою напрямків «вліво/вправо»);
- кочівник отримує 5 балів.

Якщо ви взяли карту церемонії, приберіть усі карти церемоній, що залишилися, з гри (кочівник не може прибрати жодну карту після того, як ви взяли одну).

### Mammoth Miniature (Мамут)

Коли кочівник пересуває свої 2 внутрішні табори (не свої 3 зовнішні табори) після невдалої спроби розміщення поселення, він також пересуває мініатюрку мамута.

- 1 Визначте, куди кочівник перемістив свої два внутрішні табори на полі місцевості, та прокладіть лінію між ними через центральний тайл поля місцевості (таким чином розділивши центральний гекс навпіл).
- 2 Пересуньте мамута на з'єднання гексів, що знаходиться вздовж цієї прямої лінії, на протилежній від двох таборів стороні центрального гекса (не включаючи сам центральний гекс). Див. зелену позначку на прикладі праворуч. Якщо це з'єднання зайняте, не пересувайте мамута.

**Примітка.** Кочівник рухає мамута лише коли пересуває 2 внутрішні табори (не 3 зовнішні).

\*лімітовані доповнення до Кікстартер-версії гри.



## ДОПОВНЕННЯ «ПРАЩУРИ»

### Нові карти племені

Кочівник ігнорує ці карти.

### Нові карти тварин

Нові тварини нічого не приносять кочівнику в фазі затемнення. Однак вони враховуються при фінальному підрахунку, як вказано на стор. 7.

### Нові карти культури

Під час підготовки, після створення колоди пожертв кочівника, затасуйте карти процвітання в колоду ери I (якщо граєте з цим модулем), а карти боротьби – в колоду ери II (якщо граєте з цим модулем). Кочівник бере ці карти так само, як і всі інші.

Коли ви граєте карту процвітання, кочівник виконує дію слідування як звичайний гравець.

Коли ви граєте карту боротьби, кочівник втрачає 2 бали, якщо це можливо. Якщо це сталося, він виконує основну дію.

## ДОПОВНЕННЯ «РІЧКИ ТА ЧОВНИ»

### Підготовка

Відкрийте карту мапи та розмістіть 5 таборів кочівника як зазвичай. Розмістіть човен кочівника на тайлі витоків. Кочівник не отримує стартовий тайл племені.

### Човни кочівника

Коли кочівник виконує дію будівництва поселення / пересування таборів, до виконання будь-яких інших кроків, пересуньте човен кочівника на 1 гекс за течією. Якщо човен кочівника досягає тайлу дельти, він більше не пересувається в цьому раунді.

Під час фази приготувань поверніть човен кочівника до витоків як зазвичай.

Коли кочівник намагається розмістити поселення, він вважає свій човен табором як зазвичай.

Якщо кочівник найближчий (або має нічию за близькістю) до дельти під час свого ходу в фазі затемнення, він отримує бали так само, як і гравець.

Якщо кочівник має найбільше впливу (або має нічию за впливом) на гексі ознаки місцевості під час свого ходу в фазі затемнення, він отримує 5 балів (замість нарахування балів за умови самої ознаки).

### Риба

Кочівник може отримувати токени риби та зображені на них переваги як зазвичай.

### Карти племені «Воїн»

Ви не можете використовувати властивість затемнення воїна для переміщення таборів кочівника.

## ДОПОВНЕННЯ «ПЕЧЕРНІ МАЛЮНКИ»

### Підготовка

Під час підготовки, після створення колоди жертв кочівника, затасуйте карти культури доповнення в колоду ери I. Кочівник може брати ці карти.

Кочівник не отримує поле печерних малюнків.

Розмістіть фігурку невикористаного кольору на іконку дії в нижній секції колонки «Печерний малюнок». Ця фігурка не прибирається з місця впродовж гри. Відповідно, кочівник ніколи не вибере цю колонку, а переваги за перше розміщення своєї фігурки в цій колонці не існує.

Кочівник починає гру з 25 балами.

### Смолоскипи

Щоразу, коли кочівник має взяти смолоскип, натомість він бере 1 ідола.

### Мегаліти

Щоразу, коли кочівник отримує з мегалітичного поля перевагу, що стосується поля печерних малюнків (виставлення крапок та проведення ліній), натомість він отримує 1 ідола (всього 1 ідол за клітинку).



## ТВОРЦІ ГРИ

Автор: Стен Кордонський

Розробник гри: Джонні Пак

Ілюстратор: The Mico

Художній керівник / Керівник проєкту / Графічний дизайнер: Йома

Соло-режим: Дрейк Віллареал

Розробники соло-режиму: Джонні Пак, Карстен Бурак

Адміністратор / Головний тестувальник: Танос Аргіріс

Редактор правил: Пол Гроґен («Gaming Rules!»)

Макет правил: Бріджит Інделікато, Джим Гарнер

ЗД моделі: Геріберто Валле Мартінез

Лотки: Деніел Канінгем

Коректори: Джонатан Бобал, Брюс Флетчер, Джонні Пак, учасники команди «Gaming Rules!» і члени discord-спільноти «Endless Winter».

Локалізація українською: ТОВ «Ігромаг»

Керівниця проєкту: Аліса Солянiченко

Перекладач з англійської: Петро Квасняк

Головні редактори: Оксана Квасняк, Віктор Шлехт

Верстальник: Дмитро Білоус

Версія правил 2.0



Fantasia Games Limited, 26 Paparrigopoulou Street, Larnaca 6035, Cyprus.

©2021 Fantasia Games Limited. [www.fantasiaboardgames.com](http://www.fantasiaboardgames.com)

© 2023 ТОВ «Ігромаг». [www.igromag.ua](http://www.igromag.ua)

Усі права застережено.