

2-4

14+

45'

КРОЛЕВСТВО КРОЛИКОВ

Игра
Ричарда Гарфилда
Иллюстрации
Поля Мафайона

«Королевство кроликов» — игра для 2–4 игроков, в которой вы становитесь кроличьими лордами, призванными расширить владения Ушастого короля. Вам предстоит исследовать дальние земли, возводить города, добывать ресурсы для укрепления своих крепостей и собирать драгоценные золотые морковки. Не забывайте угождать королю, выполняя поручения Его Величества!

Каждый удачный выбор приближает вас к победе, но только самый достойный получит титул «большое ухо» от Ушастого короля.



Суть игры

«Королевство кроликов» – игра на драфт и захват земель, длящаяся четыре раунда.

Каждый раунд игроки будут развивать свои феоды, строить города, добывать ресурсы и получать свитки.

Выбирайте карты мудро, развивая свою стратегию. Помните, что другие игроки могут воспользоваться картами, которыми вы пренебрегли!

Конец каждого раунда приносит урожай золотых морковок (🥕), зависящий от размера, силы и богатства ваших феодов. Свитки открываются в конце четвертого раунда, кардинально меняя ситуацию на поле!

После финального подсчета победа достается игроку с наибольшим количеством 🥕.

Компоненты

- 1 поле со шкалой подсчета очков
- 144 фигурки кроликов (по 36 каждого цвета)
- 39 фигурок городов
 - 27 городов с силой 1
 - 9 городов с силой 2
 - 3 города с силой 3
- 24 жетона построек
 - 12 жетонов ферм
 - 6 жетонов небесных башен (3 пары по 2 жетона)
 - 6 жетонов лагерей
- 182 карты исследования
- 4 карты-памятки

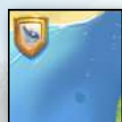
Карта Нового Света

Игровое поле представляет собой карту Нового Света в форме решетки 10 × 10 клеток. Каждая клетка – это территория, над которой можно установить контроль и с которой можно собирать ресурсы.

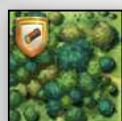
Координаты территорий

Каждой территории соответствуют координаты (цифра и буква) и один из типов местности. Каждой территории также соответствует уникальная карта территории.

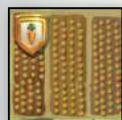
Типы территорий



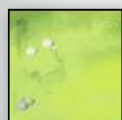
- На клетках **моря** добывают рыбу (🐟).



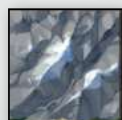
- На клетках **леса** добывают дерево (🪵).



- На клетках **поля** добывают морковь (🥕).



- На клетках **равнин** ничего не добывают.



- На клетках **гор** ничего не добывают, но только на них можно строить города с силой 3.

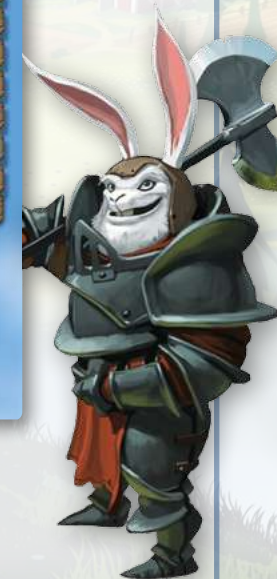
- **Лава** разделяет две клетки гор.



- **Города** Нового Света нейтральны, пока игроки не установили над ними свой контроль.



- **Шкала подсчета очков** позволяет вести счет золотым морковкам (🥕), которые игроки собирают в конце каждого раунда и получают за свитки в конце игры.



Фигурки кроликов

Эти фигурки представляют лояльных вам кроликов. Где стоит ваш кролик, там ваша территория!

Примечание: при игре втроем все участники могут брать кроликов четвертого цвета, если их собственные фигурки закончились.



Фигурки городов

Города считаются постройками и обладают разной силой:

- Фигурки с одной башней – города с силой 1.
- Фигурки с двумя башнями – города с силой 2.
- Фигурки с тремя башнями – города с силой 3.

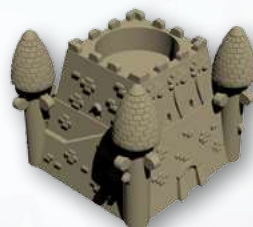
Сила 1



Сила 2



Сила 3



Жетоны

Жетоны тоже представляют собой постройки. Они бывают трех типов.

Фермы

Фермы производят ресурсы. Фермы бывают трех видов:

- 3 обычные фермы. Они производят базовые ресурсы – дерево, рыбу или морковь.

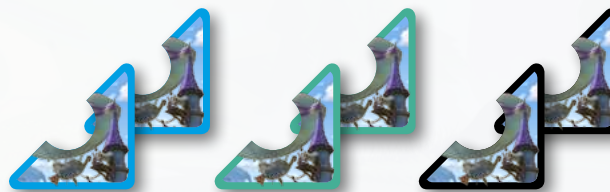


- 2 торговых поста. Они производят один из базовых ресурсов на выбор в конце каждого раунда.
- 7 особых ферм. Они производят редкие ресурсы (🛡️), но их можно строить только на территориях определенного типа.



Небесные башни

Жетоны небесных башен – парные. Они позволяют соединять два отдельных феода.



Лагеря

Жетоны лагерей позволяют контролировать незанятые территории.



Карты исследования

Эти карты помогут вам развивать свои феодалы и собирать необходимые для победы золотые морковки. Всего в игре 100 карт территорий, 42 карты построек (21 город, 12 ферм, 3 небесных башни, 6 лагерей), 3 карты снабжения и 37 свитков.

Карты территорий

Каждой клетке поля соответствует карта территории с координатами в левом верхнем углу. Разыгрывая эти карты, вы получаете контроль над территориями и расширяете свои феодалы. Территории бывают нескольких типов:

- Поля, леса и моря производят базовые ресурсы.



- Равнины и горы не производят ресурсов.



- Изначально стоящие на поле города имеют силу 1.



Примечание: разыграв карту, отправьте ее в свою личную стопку сброса. Вы можете смотреть карты в сбросе других игроков, чтобы удостовериться, что кролики и постройки размещены правильно.

- Фермы производят базовые (белый фон) или редкие (черный фон) ресурсы. Значок на карте отображает, какие ресурсы производит ферма.



Чтобы построить особую ферму, нужно выполнить условие постройки.

- Карты городов с силой 1, 2 и 3 позволяют построить соответствующие города.



Чтобы построить город с силой 3, нужно выполнить условие постройки.

Торговый пост работает как ферма, производящая один из трех базовых ресурсов на ваш выбор.

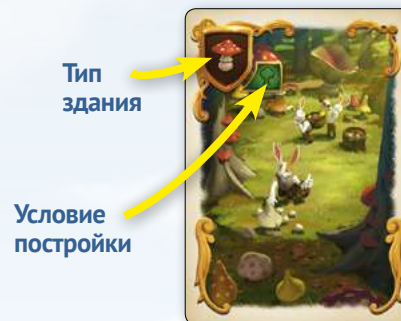


- Лагеря нужны для контроля незанятых территорий.



Карты построек

Карты построек позволяют размещать постройки (фигурки городов и жетоны) на территориях, которые вы контролируете, чтобы увеличивать размер, силу и богатство своих феодалов.



Постройки бывают четырех типов:

- Небесные башни соединяют между собой два феодала.



Обозначение условий постройки

- Можно строить только на клетке поля.
- Можно строить только на клетке леса.
- Можно строить только на клетке моря.
- Можно строить только на клетке горы.

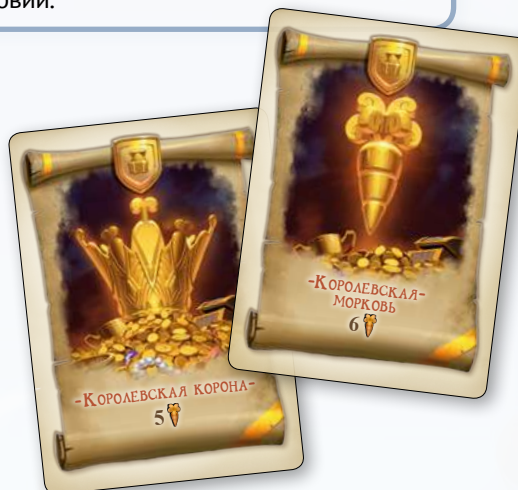
Свитки

Свитки — это карты, которые игроки хранят в секрете до конца игры и которые дают дополнительные золотые морковки (🥕). Свитки бывают двух видов:

- **Поручения** дают награду (🥕), если вы выполняете указанные на них условия.



- **Сокровища** (🏰) дают 🥕 без каких-либо условий.



Карты снабжения

Карты снабжения позволяют вам получить дополнительные карты исследования.



Подготовка к игре

1. Разместите игровое поле в центре стола. Поместите 1 фигурку города с силой 1 на каждую клетку с городом.
2. Каждый игрок выбирает себе цвет и ставит перед собой 36 фигурок кроликов этого цвета, а затем помещает одну из своих фигурок на деление 0 шкалы подсчета очков.
3. Разместите оставшиеся фигурки городов и жетоны рядом с полем.
4. Перемешайте карты исследования и сформируйте из них колоду. Поместите ее лицом вниз рядом с игровым полем.



Ход игры

Раздайте каждому игроку:

- 12 карт при игре вдвоем
- 10 карт при игре вчетвером

Игра длится четыре раунда. Каждый раунд состоит из трех фаз (исследование, строительство, урожай), в которых игроки совершают действия одновременно. По завершении четвертого раунда раскрываются свитки, затем наступает финальный подсчет очков (🏆).



Феоды 1 и 2 не соединены, поскольку между двумя соседними клетками гор растекается лава.

Фазы раунда

1 — фаза исследования

А — выберите карты

Посмотрите на карты в вашей руке и выберите две карты, которые вы хотите сыграть.

Положите их перед собой лицом вниз. Остальные карты положите перед соседним игроком (не перепутайте карты друг друга!). Эти карты придут к нему в руку *после* розыгрыша карт.

В первом и третьем раундах передавайте карты игроку слева. Во втором и четвертом раундах передавайте карты игроку справа.

Б — разыграйте карты

Разыграйте выбранные вами две карты.



- Если вы разыгрываете **свитки**, кладите их перед собой лицом вниз. Вы можете смотреть свои свитки в любой момент. Все свитки будут раскрыты после четвертого раунда (в конце игры).

Примечание: другие игроки должны видеть, сколько у вас разыгранных свитков.



- Разыграв **карту территории**, разместите одного кролика из своего запаса на клетку поля с координатами, указанными на карте. Теперь вы контролируете эту территорию. Отправьте разыгранную карту территории в свой сброс.

Примечание: если на территории построен лагерь другого игрока, уберите его кролика и жетон лагеря с клетки, затем разместите на ней своего кролика. Если на территории построен ваш собственный лагерь, уберите жетон лагеря. Теперь на этой клетке поля можно разместить другую постройку.

Феод

Феод — это группа соединенных территорий под контролем одного игрока. Территории считаются соединенными, если они соприкасаются своими сторонами (верхней, нижней, правой или левой, но не по диагонали) и между ними нет лавы.



- Разыграв **карту постройки**, положите ее перед собой лицом вверх и поместите на нее соответствующую фигурку города или жетон (ферма, небесная башня или лагерь).

Поместить эти фигурки и жетоны на поле можно будет в фазе строительства. Постройки увеличивают ценность ваших феонов. Поместив постройку на поле, сбросьте соответствующую карту.



- Разыграв **карту снабжения**, сразу возьмите из колоды и разыграйте две карты исследования. Положите разыгранную карту снабжения в свой сброс.

Теперь вы можете посмотреть карты, полученные от другого игрока (если таковые есть). Выбирайте и разыгрывайте по 2 карты, пока они не закончатся (например, при игре вчетвером каждый ходит 5 раз). После того как игроки разыграли все карты, начинается фаза строительства.

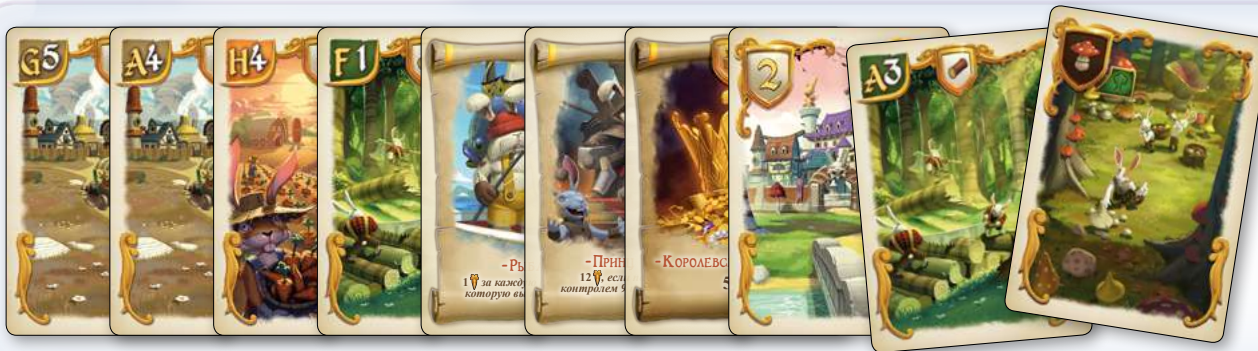
Изменения при игре вдвоем

- Каждый раунд оба игрока берут 20 карт из колоды. Первые 10 карт игроки берут в руку, вторые 10 карт — размещают перед собой лицом вниз (не смотря в них). Эти карты составляют их резерв.

А — выберите карты

Каждый раз перед тем как выбрать карты, возьмите в руку 1 карту из своего резерва.

Затем выберите 2 карты из руки: одну вы разыграете в следующей стадии, а вторую положите в свой сброс лицом вниз. Передайте остальные карты вашему сопернику (тоже лицом вниз). Розыгрыш карт проходит по обычным правилам.



Пример выбора карт

У Карла в руке 5 карт территорий (A3, G5, A4, H4 и F1), 3 свитка («Рыбак», «Принц воров», «Королевская корона») и 2 карты построек (грибная ферма и город с силой 2).

- Он выбирает карту территории A3 и карту грибной фермы и кладет их перед собой лицом вниз.
- Остальные 8 карт он передает соседнему игроку.

Пример розыгрыша карт

Карл открывает выбранные карты.

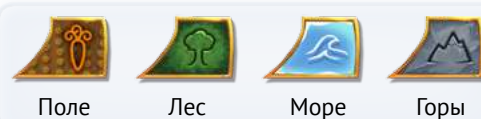
- Он отправляет карту территории A3 в свой сброс и помещает одного из своих кроликов на соответствующую клетку поля. Это действие расширяет его феода, поскольку соединяет контролируемые им территории B3 и A4.
- Затем он кладет перед собой карту постройки и кладет на нее жетон грибной фермы.



2 — фаза строительства

В этой фазе вы можете размещать свои постройки на игровом поле, выполняя обозначенные ниже условия. Постройки увеличивают размер, силу и богатство ваших феонов. Размещать постройки не обязательно. Вы можете оставить их лежать перед собой, чтобы построить в последующих раундах.

- Вы можете размещать постройки **только на тех территориях, которые вы контролируете**. Исключение: лагеря, которые можно размещать только на незанятых территориях.
- **Вы должны соблюдать условия постройки**. Особые фермы (🍄) и города с силой 3 можно поместить только на территории определенного типа (это определяется по значку на карте и фону жетона).
- Постройку **нельзя перемещать** после того, как вы поместили ее на поле.
- На одной территории не может быть более одной постройки (жетона или города).
- Территория продолжает производить базовый ресурс, если на ней разместить постройку.



Пример: грибную ферму можно разместить только на клетке леса.



Пример размещения: Карл кладет жетон грибной фермы на клетку леса A3. Теперь эта территория производит дерево и грибы.



Эффекты построек

- Города с силой 1, 2 и 3 увеличивают силу феода на 1, 2 и 3 соответственно.
- Фермы увеличивают богатство феода.
- Небесные башни соединяют территории в двух разных феодах. Эти и соединенные с ними контролируемые территории становятся одним феоном.
- Лагеря позволяют установить контроль над незанятой территорией (на которой нет кролика или постройки). У каждого лагеря есть номер приоритета (напечатан на карте). Перед тем как разместить лагерь, вы должны объявить номер приоритета на своей карте (не называя территорию, на которой хотите его разместить). Другие игроки могут разместить свой лагерь вне очереди, если их номер приоритета меньше вашего. После того как они разместили свои лагеря, вы можете решить разместить свой лагерь или оставить его на последующие раунды.

Разместив лагерь, поставьте на него своего кролика, чтобы обозначить, что этот лагерь под вашим контролем.

Если другой игрок разыгрывает карту территории, где размещен ваш лагерь, уберите свой жетон лагеря и поменяйте своего кролика на кролика этого игрока. Если же такую карту территории сыграли вы, просто уберите жетон лагеря. Теперь вы сможете размещать на этой территории другие постройки.

Пример: Карл размещает лагерь на клетке моря. Теперь его феоид имеет силу 1 и производит рыбу.

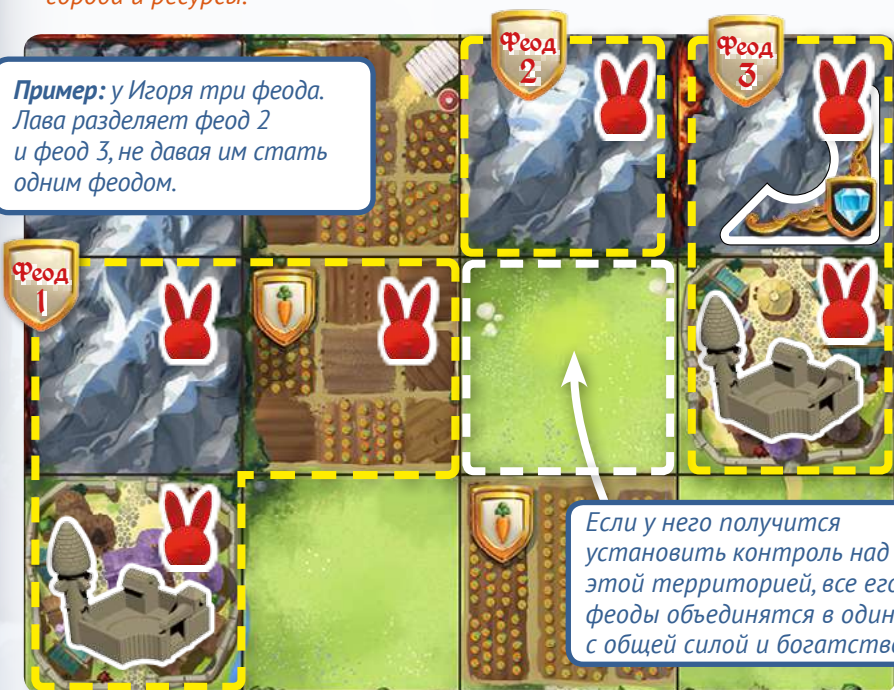


3 — фаза урожая

В этой фазе игроки собирают 🥕 со своих феодов.

Напоминание: фео́д — это территория или группа соединенных друг с другом территорий под вашим контролем. Территории соединяются сторонами (не по диагонали). Все территории одного фео́да имеют общие города и ресурсы.

Пример: у Игоря три фео́да. Лава разделяет фео́д 2 и фео́д 3, не давая им стать одним фео́дом.



Если у него получится установить контроль над этой территорией, все его фео́ды объединятся в один с общей силой и богатством.

Важно: фео́д производит 🥕 только если в нем есть хотя бы один город и одна клетка с ресурсом.

Подсчет 🥕, производимых фео́дом

Каждый раунд в фазе урожая *каждый* фео́д приносит вам:

Количество 🥕 = сила фео́да × богатство фео́да

Определение силы фео́да

Сила фео́да равна количеству башен в его городах.

Город с силой 1 имеет одну башню, с силой 2 — две, с силой 3 — три.



Пример: в этом фео́де два города с силой 1 и один город с силой 3. Сила фео́да составляет 5 (1 + 1 + 3 = 5).

Определение богатства фео́да

Богатство фео́да равно количеству *разных видов* ресурсов, которые он производит.



Пример: в этом фео́де 2 лесные территории, которые производят 2 дерева. На одной из них построена грибная ферма. Еще одна территория — морская — производит рыбу. Богатство фео́да составляет 3 (1 за каждый из разных видов ресурсов: дерево, грибы, рыба).

Этот фео́д приносит 15 🥕: 5 (сила) × 3 (богатство).

- Продвиньте своего кролика по шкале подсчета на одно деление **за каждую полученную** 🥕. Если вы прошли деление 100, поставьте второго кролика на деление +100. Если вы прошли деление 200 — передвиньте его на деление +200.
- После фазы урожая в четвертом раунде наступает конец игры. Все игроки раскрывают свои свитки и приступают к финальному подсчету очков!

После фазы урожая **начинается новый раунд**. Все игроки, в зависимости от их количества, берут 10 или 12 новых карт из колоды исследования.



Пример урожая во втором раунде

Карл (желтый) контролирует два феода. Феод 1 состоит из 6 территорий, феод 2 – из 3. У Тани (розовый) один феод из 2 территорий.

В первом феоде Карла 4 города с общей силой 7 (один с силой 3 на клетке горы, один с силой 2 и два с силой 1). Этот феод производит дерево, рыбу и грибы – 3 разных ресурса, а значит, богатство равно 3.

Таким образом, первый феод Карла приносит $7 \times 3 = 21$

Во втором феоде Карла 2 города с общей силой 4 (город с силой 3 и город с силой 1), но она производит только морковь, так что богатство равно 1.

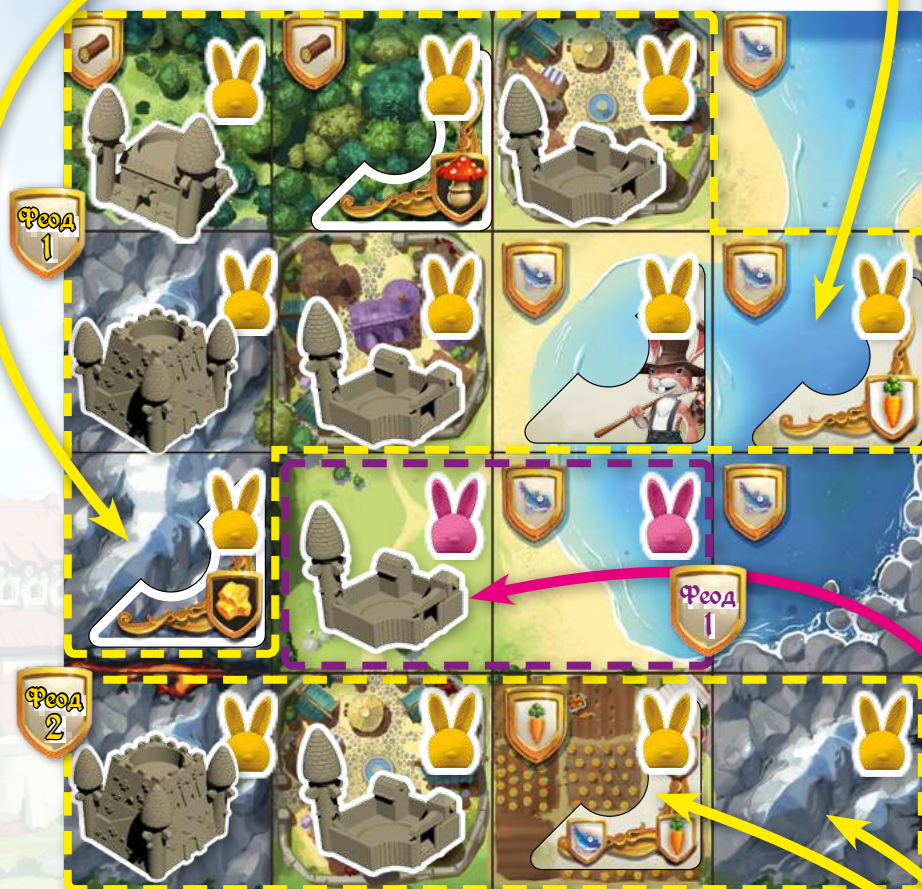
Таким образом, второй феод Карла приносит $4 \times 1 = 4$

Если бы Карл соединил эти два феода, он собрал бы огромный урожай. Но две территории между этими феодами контролирует Таня. При этом феод Тани не приносит ей, поскольку его богатство равно 1, но в нем нет городов, поэтому сила этого феода – 0.



Пример урожая в раунде 3

В следующем раунде Карл устанавливает контроль над клеткой моря и клеткой гор и размещает там постройки – морковную ферму и золотодобывающую ферму.



Первый феод Карла все еще имеет 7 силы, но его богатство поднялось до 5 благодаря двум новым постройкам.

Первый феод Карла теперь приносит $7 \times 5 = 35$

Ко второму феоде Карла присоединилась клетка гор и торговый пост. Сила феода осталась равной 4, а вот богатство увеличилось до 2, поскольку Карл решил использовать торговый пост, чтобы производить новый ресурс – рыбу.

Второй феод Карла приносит $4 \times 2 = 8$

Всего в этом раунде Карл получит $35 + 8 = 43$

Таня построила в первом феоде город с силой 1, увеличив его силу до 1. Богатство осталось на прежнем уровне – 1 за 1 ресурс (рыба).

Феод Тани приносит $1 \times 1 = 1$



Раскрытие свитков и конец игры

По завершении четвертого раунда игроки, наконец, раскрывают свитки. Сначала они по очереди смотрят, удалось ли им выполнить условия на картах поручений.

Сокровища приносят 🍷 без каких-либо условий, в то время как начисление 🍷 за поручения зависит от ваших территорий, феодов, построек и даже наличия других свитков.

Сосчитайте 🍷 и продвиньте своего кролика по шкале подсчета очков на соответствующее количество делений.

Игрок с наибольшим количеством 🍷 побеждает и получает почетный титул «Большое ухо»... но только до следующей партии!

В случае ничьей все игроки с равным результатом объявляются победителями.



Пример урожая в четвертом раунде

Феод 1 В четвертом раунде Карлу удалось **соединить свои феоды с помощью небесной башни**. Теперь в его единственном феоде 6 городов с общей **силой 11**, а его богатство **составляет 5** (3 базовых ресурса, золото и грибы). Морковная ферма и торговый пост не увеличивают богатство, поскольку все базовые ресурсы уже производятся на территориях феода.

Феод Карла теперь приносит $11 \times 5 = 55$ 🍷

Феод 1 Первый феод Тани по-прежнему обладает **силой и богатством 1**.

Феод Тани приносит $1 \times 1 = 1$ 🍷

Феод 2 Но во втором феоде Таня построила город с силой 2. Теперь сила этого феода равна 2, а богатство – 1 (морковь).

Второй феод Тани приносит $2 \times 1 = 2$ 🍷



Примечания к поручениям

Очки за ресурсы

Некоторые поручения ссылаются на ресурсы, которые вы производите (например, свиток «Плотник» приносит 1 🍷 за каждое дерево, которое вы производите). В этом случае подсчитываются все территории и постройки, производящие ресурсы, даже если они в одном феоде.

Важно: при подсчете ресурсов считается, что торговый пост производит тот же ресурс, что производил в четвертом раунде. Нельзя выбрать один ресурс в фазе урожая, а затем выбрать другой при проверке выполнения условий поручения.

Напоминание: территория может производить до двух ресурсов – базовый, если его значок напечатан на клетке, и ресурс какой-либо постройки.

Очки за города

Некоторые поручения ссылаются на количество городов под вашим контролем. При таком подсчете сила городов не имеет значения, важно только общее количество.

Очки за феоды

Некоторые поручения ссылаются на количество феодов или территорий, составляющих феоды, под вашим контролем. Вы **обязаны** учитывать эффекты **небесных башен** и **лагерей**. Территории, соединенные постройками, считаются одним феодом.



Особые свитки

«Крольнан-варвар»

Эта карта ссылается на **все** территории под вашим контролем без ресурсов и городов (равнины и горы). Эти территории учитываются, даже если являются частью феодов, которые имеют города и производят ресурсы.



«Либерал/социалист»

Вы копируете не просто награду с карты, а саму карту. Например, если вы скопировали карту сокровища, она учитывается при подсчете бонусов за сокровища (карты «Искатель сокровищ» и «Страж сокровищ»).



«Перчатки»

Каждая перчатка по отдельности приносит 1 фишку, но если у вас **обе** перчатки, вы получаете 4 фишки за **каждую** (всего 8 фишек).



«Маленький принц»

Если у вас несколько феодов, дающих наибольшее количество фишек, соберите урожай со всех, кроме одного из них.



Игровые термины

Базовый (🛡️). Вид ресурса, производимый определенными территориями и постройками — рыба, дерево, морковь.

Постройка. На каждой территории может быть только одна постройка. Города с силой 1, изначально стоящие на поле, считаются постройками.

Соединенные территории. Территории, которые контролируются одним игроком и соприкасаются сторонами (если между ними нет лавы) либо связаны небесными башнями.

Колода. Карты исследования, еще не взятые игроками. Карты снабжения позволяют взять и сразу разыграть две верхние карты из этой колоды.

Выбор карт. Решите, какие две карты из руки вы хотите сыграть, затем передайте остальные карты соседнему игроку.

Незанятая территория. Территория, на которой нет кроликов и построек.

Феод. Группа соединенных территорий. Феод может состоять из всего одной территории.

Рука. Карты, из которых игрок выбирает в фазе исследования.

Лавы (🔥). Потоки лавы, разделяющие две клетки гор. Территории и кролики, между которыми протекает лавы, не считаются соединенными.

Редкие ресурсы (🛡️). Ресурсы, производимые на особых фермах.

Резерв. При игре вдвоем — стопка карт, из которых игроки берут 1 карту в руку перед тем, как выбрать карты.

Сила феода. Количество башен в городах на его территориях.

Богатство феода. Количество разных видов ресурсов, которые он производит.

Краткие правила

Подготовка к игре

Разместите города с силой 1 на клетки поля с городами.

Перемешайте карты и сформируйте из них колоду. Положите ее лицом вниз рядом с игровым полем.

Каждый игрок выбирает себе цвет и ставит перед собой все фигурки кроликов этого цвета, а затем помещает одну из своих фигурок на деление 0 шкалы подсчета очков.

Ход игры

Игра длится четыре раунда. Раунд состоит из трех фаз, в каждой из которых игроки выполняют действия одновременно.

В начале раунда каждый игрок получает:

- 12 карт при игре втроем
- 10 карт при игре вчетвером

1 — фаза исследования

A — выберите карты

- Все игроки одновременно выбирают 2 карты из своей руки и кладут их перед собой лицом вниз, а остальные карты передают соседу.

B — разыграйте карты

Все игроки одновременно разыгрывают выбранные 2 карты.

- Разыгрывая свитки, кладите их перед собой лицом вниз и не раскрывайте до конца игры.
- Разыграв карту территории, поместите своего кролика на территорию, координаты которой указаны на карте.
- Разыграв карту постройки, положите ее перед собой лицом вверх и поместите на нее соответствующий жетон постройки (ферму, небесную башню или лагерь) или фигурку города.
- Разыграв карту снабжения, возьмите и сразу же разыграйте две карты исследования. Затем положите карту снабжения в сброс.

После этого игроки берут карты, полученные от соседей. Выбирайте и разыгрывайте по 2 карты, пока они не закончатся. После того как игроки разыграли все карты, начинается фаза строительства.

2 — фаза строительства

В этой фазе вы можете помещать свои постройки на игровое поле, выполняя обозначенные ниже условия.

- Вы можете помещать постройки только на те территории, которые вы контролируете (исключение: лагеря).
- Вы должны соблюдать условия постройки.
- Постройку нельзя перемещать после того, как вы поместили ее на поле.
- На одной территории не может быть более одной постройки.
- Лагеря можно размещать только на незанятых территориях (без кроликов и построек).

3 — фаза урожая

В конце каждого раунда каждый фео́д приносит 🍷 по формуле:

$$\text{🍷} = \text{сила фео́да} \times \text{богатство фео́да}$$

Сила фео́да

Сила фео́да равна количеству башен в его городах.

Богатство фео́да

Богатство фео́да равно количеству разных видов ресурсов, которые он производит.

По окончании этой фазы начинается следующий раунд. После урожая в четвертом раунде игра заканчивается.

Фео́д

Группа соединенных территорий под вашим контролем. Территории соединяются сторонами (верхняя, нижняя, правая, левая — не по диагонали), если между ними нет лавы.

Конец игры

Раскройте свитки и получите 🍷.

Игрок с наибольшим количеством 🍷 выигрывает и получает почетный титул «Большое ухо» до следующей партии!



Создатели игры

Автор игры: Ричард Гарфилд

Художник: Поль Мафайон

Менеджер проекта: Тимоте Симоно

Правила, графический дизайн и упаковка: компания Origames



Руководство и правила: Гийом Жиль-Нав

Художественный директор: Игорь Полушин

Особая благодарность Габриэлю Дюрнерану за то, что положил начало проекту.

Спасибо всем, кто тестировал игру, особенно Родольфу, Йоханну, Квентину, Винсенту, Фредерику, Синди и Клови.

Благодарность от Ричарда:

Скаффу Элиасу, Джиму Лину, Биллу Роузу, Мону Джонсону, Полу Питерсону, Кони Гарфилд, Шуйлера Гарфилда, Каю То, Джею Хейману, Вэй-Ха Хуангу, Тому Леману, Ларри Розенбергу, Рону Сапольски, Дэвиду де Жардану, Робу Уоткинсу, Майку Тьюриану, Эндрю Гроссу, Брайну Вайсману и особенно Дону Вудсу, организовавшему тестировочную группу в Калифорнии!

Я прошу прощения за то, что не всегда делал записи и поэтому забыл имена некоторых людей, тестировавших игру.

Еще раз всем спасибо.

©2017 IELLO USA LLC. IELLO, BUNNY KINGDOM и их логотипы являются торговыми марками IELLO USA LLC.

©2017 ORIGAMES. ORIGAMES и их логотипы являются торговыми марками ORIGAMES.

ВНИМАНИЕ! Этот продукт содержит мелкие частицы, не является игрушкой и не может быть использован в присутствии детей младше трех лет.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Даниил Яковенко

Редактор: Катерина Шевчук

Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюйкова

Руководитель проекта: Андрей Мательский

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2018 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

