



DORF ROMANTIK

СЕЛЬСКАЯ ИДИЛЛИЯ

Игра Лукаса Цаха и Михаэля Пальма
про совместное создание ландшафтов
для 1-6 любителей сельской
местности в возрасте от 8 лет

СОСТАВ ИГРЫ

73 плитки, а именно:

48 плиток местности



- 1 Лес
- 2 Поле
- 3 Деревня
- 4 Река
- 5 Путь
- 6 Переезд
- 7 Овцы (по две)
- 8 Флаг
- 9 Луг
- 0 Оборот

25 плиток заданий (с заданиями пяти видов)



25 маркеров заданий



Маркер
лесного
задания



Маркер
полевого
задания



Маркер
деревенского
задания



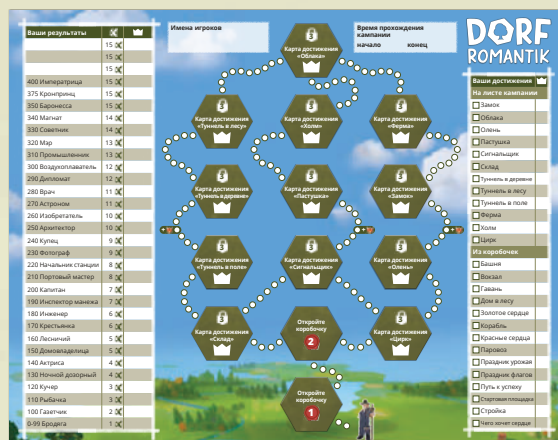
Маркер
путевого
задания



Маркер
речного
задания



Лицевая сторона маркеров заданий
(в каждом цвете/виде задания
по одному «4» и по два «5» и «6»)



1 блокнот кампании
(20 односторонних листов)

Мини-дополнение:

1 фишка большой мельницы с подставкой | 2 карты

Задания	Итого
Задания	
Флаги	
Открыто	
Имена игроков	Дата
Результат	

1 блокнот для подсчёта очков
(50 двусторонних листов)

Дополнительные компоненты,
которые открываются в ходе кампании
(разделены на 5 коробочек):

31 плитка | 31 карта | 5 деревянных сердец
8 маркеров | 1 фишка с пластиковой подставкой



Вы можете скачать подробное описание
этих компонентов с сайта funmill.ru

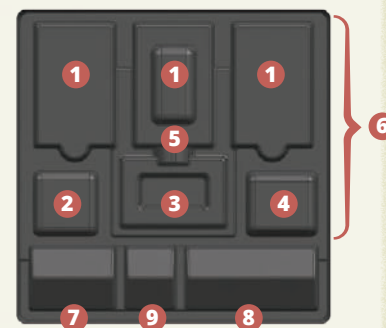
Как хранить игру

Пластиковый вкладыш создан специально для удобного хранения игры. Сверху расположены три отделения для пяти коробочек **1**, в которых лежат новые игровые компоненты. Не открывайте их, пока не получите указание сделать это.

Посередине находятся отделения для деревянных сердец **2** и карт **3**, которые откроются в ходе кампании, а также для маркеров заданий **4**.

Блокнот для подсчёта очков размещается над отделением для карт и средним отделением для коробочек **5**, а блокнот кампании — над верхней и средней частями вкладыша **6**.

В нижней части располагаются все шестиугольные плитки. Левое отделение предназначено для плиток заданий **7**, правое — для плиток местности **8**, а среднее — для особых плиток, которые откроются в ходе кампании **9**.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте все плитки заданий и сложите их с краю стола несколькими стопками лицом вниз.

Перемешайте лицом вниз все плитки местности, возьмите три из них и не подсматривая уберите в коробку. Они не будут участвовать в этой игре. Оставшиеся плитки местности сложите с краю стола несколькими стопками лицом вниз (отдельно от плиток заданий).

Перемешайте лицевой стороной (числами) вниз 25 маркеров заданий и разделите их по цвету/символам. Положите их лицевой стороной вниз рядом с плитками заданий. Блокноты кампании и подсчёта очков отложите, они не понадобятся вам до конца партии.

Важно: не открывайте никакие из пяти коробочек, пока не получите указание сделать это.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В этой игре нет победителей и проигравших: вы все вместе создаёте из шестиугольных плиток живописную карту сельской местности, выполняя задания её жителей. При этом вам нужно проложить как можно более длинные путь и реку, а также соблюсти требования флагов. Чем успешнее вы окажетесь в достижении этих целей, тем больше очков получите в конце игры.

Накапливая очки от партии к партии, вы будете открывать коробочки с дополнительными компонентами. Там вы найдёте новые задания, которые позволят вам получать ещё больше очков в будущих играх.

ХОД ИГРЫ

Выберите первого игрока. Затем игроки, начиная с первого и далее по часовой стрелке, делают ходы до конца игры (см. стр. 5).

В свой ход раскройте одну плитку — либо местности, либо задания, — и выложите её в соответствии с правилами размещения (см. стр. 3). Прежде чем выложить плитку, обсудите с другими игроками, где её лучше всего разместить. После этого вы принимаете окончательное решение, куда её выложить.

Какую именно плитку вы раскрываете, зависит от следующих условий:

На первом, втором и третьем ходах игры вы должны раскрыть по одной плитке задания.

Всякий раз, когда вы раскрываете плитку задания, вы должны **немедленно взять один соответствующий маркер задания** из неиспользованных, положить этот маркер на неё числом вверх и только после этого разместить эту плитку.

Есть пять типов заданий.

Лесное задание	Полевое задание	Деревенское задание	Путевое задание	Речное задание

Пример: если вы раскрыли плитку с лесным заданием, раскройте также один маркер лесного задания и положите его на плитку. Затем выложите плитку вместе с маркером.



На каждом следующем ходу после первых трёх вы должны сперва проверить, сколько плиток заданий с маркерами заданий лежат на столе:

- А) Если там **меньше трёх плиток заданий с маркерами**, вы должны раскрыть **плитку задания** и выложить её вместе с подходящим маркером, соблюдая правила размещения.
- Б) Если там **три плитки заданий с маркерами**, раскройте плитку местности и выложите её по правилам размещения.

Теперь — о **правилах размещения**: где и как можно выложить плитку.

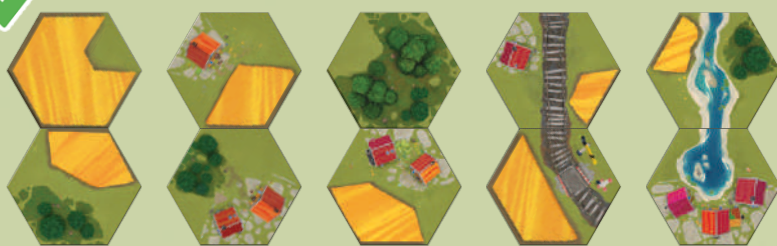
Главное правило: все выложенные плитки должны образовывать **единую группу**. Иными словами, когда вы размещаете плитку, она должна **хотя бы** одной стороной граничить с уже лежащей на столе плиткой.

Кроме того, вы должны придерживаться следующих правил:

- На стыках сторон **пути должны продолжаться путями, а реки — реками**. Например, нельзя выложить плитку так, чтобы сторона с рекой граничила со стороной без реки. (Однако вы не обязаны всегда присоединять реки к рекам, а пути к путям: можете оставить такие стороны свободными в расчёте продолжить их позже.)
- Стороны с **лесами, полями, деревнями** (и нейтральными **лугами**) могут граничить между собой **любым образом**: эти объекты не обязаны продолжаться на стыках.



Так выкладывать плитки можно.



А так — нельзя.



Выполнение заданий

Задание считается выполненным, если соответствующая территория, путь или река занимает **ровно** столько плиток, сколько указано на маркере задания (4, 5 или 6).

Территория — это непрерывная область однотипных объектов (леса, поля, деревни) на одной или нескольких плитках, граничащих подходящими сторонами. Задание маркера может быть выполнено сразу после его размещения.

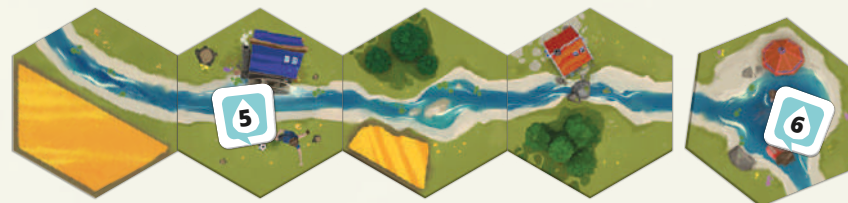
Пример: полевое задание этого маркера выполнено, поскольку территория поля занимает ровно 4 плитки.



Пример: речное задание маркера «5» ещё не выполнено, поскольку река занимает только 4 плитки.



В один из следующих ходов вы размещаете плитку речного задания с маркером «6». Теперь речное задание маркера «5» выполнено, и вы убираете его в область выполненных заданий с краю стола (отдельно от ещё не использованных маркеров). Вам остаётся добавить ещё одну плитку с рекой, чтобы выполнить речное задание маркера «6».



Всякий раз, когда вы выполняете задание маркера, переместите его в область выполненных заданий. Сортируйте маркеры выполненных заданий по типу, чтобы видеть, какие уже выполнены. Эти маркеры принесут вам очки в конце игры.

Не забудьте: следующая плитка, которую вы размещаете после выполнения задания, должна быть плиткой задания, поскольку на столе теперь меньше трёх плиток с маркерами.

Кроме того:

- Вы можете присоединить плитку задания к территории, пути или реке, в составе которых уже есть плитка задания (с маркером или без него).
- **Нельзя присоединять плитку задания** к территории, пути или реке, если **из-за этого** они станут занимать **больше** плиток, чем указано на маркере данного задания. Также нельзя присоединять плитку задания к территории, пути или реке, если из-за этого они станут закрытыми, занимая меньше плиток, чем указано на маркере данного задания. Закрытой считается такая территория, путь или река, которую нельзя увеличить из-за отсутствия свободных сторон.

Пример: вы не можете разместить плитку задания ④ с маркером «5» таким образом, поскольку территория деревни окажется закрытой и будет состоять только из 4 плиток, в то время как маркер задания требует 5 плиток. Чтобы присоединить эту плитку, её нужно повернуть на одну сторону по часовой стрелке, оставив свободную сторону, к которой можно будет добавить ещё одну плитку с деревней, тем самым выполнив деревенское задание «5».

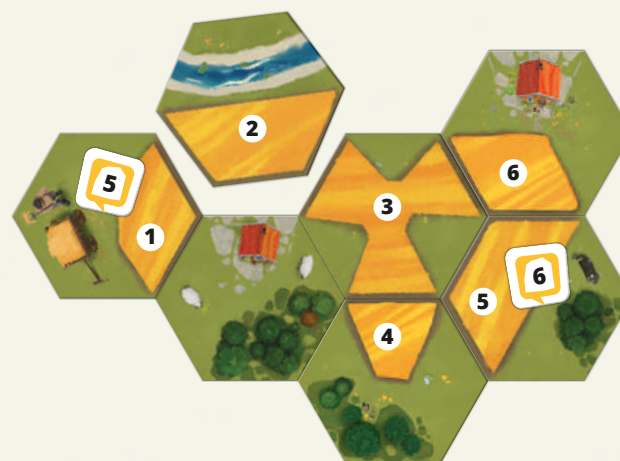


- Вы можете присоединить плитку к территории, пути или реке, даже если из-за этого они станут **занимать больше плиток**, чем указано на уже находящихся там маркере/маркерах заданий. В таком случае вы должны отменить задания, которые уже не смогут быть выполнены: снимите их маркеры и уберите в коробку. То же правило действует, если вы закрыли **плиткой местности** территорию, путь или реку, которая **занимает меньше плиток**, чем указано на уже находящихся там маркере/маркерах.

- Разместив одну плитку, вы можете выполнить сразу несколько заданий. Не забудьте, что после этого вам следует размещать плитки заданий, пока на столе не будет лежать три плитки с маркерами заданий.

Пример: разместив плитку с полем ② таким образом, вы выполните полевое задание «6», но уберёте в коробку маркер полевого задания «5».

Если бы вместо него был другой маркер «6», вы бы выполнили оба этих задания одной плиткой.



- Если плитки заданий закончились, вы больше не можете их выкладывать. С этого момента и до конца игры вы размещаете только плитки местности.

Флаги

В начале кампании в игре три плитки местности с флагами:



Зелёный флаг всегда относится к лесу, жёлтый — к полю, а красный — к деревне.

Плитка с флагом выкладывается по обычным правилам, как и любая другая.

Однако помните: в конце игры вы получите очки за территорию с флагом только в том случае, если она будет закрыта, то есть у неё не останется свободных сторон (см. пример на стр. 6).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в тот момент, когда вам надо раскрыть плитку местности, а они закончились. Ещё не раскрытые и не выложенные плитки заданий уже не будут участвовать в этой партии. (Постарайтесь успеть до конца игры выложить как можно больше плиток заданий.)

Если, разместив последнюю оставшуюся плитку местности, вы выполнили или отменили задание, игра продолжается: раскрывайте и выкладывайте новые плитки заданий, пока не перестанете выполнять или отменять задания.

Затем подсчитайте очки. Заполните лист для подсчёта очков (отдельный для каждой игры) и перенесите результаты на лист кампании, где учитывается ваш прогресс от партии к партии и сказано, когда и как вы сможете открыть новые компоненты.

						Итого
Задания 	Б1	Б2	Б3	Б4	Б5	И1
Флаги 	В1	В2	В3	Самый длинный Г1	Самая длинная Г2	И2
Открыто  Д						ИЗ
☐ Красные сердца (1/совпадающая сторона)						
☐ Цирк (полностью окружённый = 10)						
☐ Сигнальщик (2/переезд)						
☐ Пастушка (1/овца)						
☐ Холм (на расстоянии 2 = 2/плитка задания)						
☐ Стройка (за территорию 7+ = 7)						
☐ Стартовая площадка (2/расстояние)						
☐ Золотое сердце (2/совпадающая сторона)						
☐ Дом в лесу ( задания)						
☐ Праздник урожая ( задания)						
☐ Башня ( задания)						
☐ Паровоз ( задания)						
☐ Корабль ( задания)						
☐ Вокзал (закрытый путь = 1/плитка)						
☐ Гавань (закрытая река = 1/плитка):						
Имена игроков		Дата		Результат		З
Е		Ж				

Вот как заполнять **лист для подсчёта очков** (см. иллюстрацию справа вверху и пример на следующей странице):

- А

Запишите в короне порядковый номер этой партии в рамках кампании.
- Б1 - Б5

Подсчитайте суммы чисел на выполненных маркерах заданий для каждого вида местности и запишите их в соответствующих ячейках. Вы получаете очки за все выполненные лесные **Б1**, полевые **Б2**, деревенские **Б3**, путевые **Б4** и речные **Б5** задания. Справа запишите итоговую сумму очков за все выполненные задания **И1**.
- В1 - В3

Найдите флаги, расположенные на закрытых территориях (в противном случае они не приносят очков). **Каждый флаг** на закрытой территории приносит столько очков, сколько плиток эта территория занимает. Запишите в соответствующих ячейках суммы очков за зелёные **В1**, жёлтые **В2** и красные **В3** флаги.
- Г1 - Г2

Подсчитайте, сколько плиток занимают самый длинный непрерывный путь и самая длинная непрерывная река. Запишите эти числа в ячейки для самого длинного пути **Г1** и самой длинной реки **Г2**. Справа запишите итоговую сумму очков за флаги, самый длинный путь и самую длинную реку **И2**.

- Д

В начале кампании пропустите этот раздел. Вы сможете получить указанные здесь очки только после того, как откроете новые компоненты. Советуем перед каждой следующей игрой в рамках кампании отмечать галочками все ячейки, которые относятся к уже открытым вами компонентам, — так вы будете знать, за что можете получить очки. Справа запишите итоговую сумму очков за этот раздел **ИЗ**.
- Е

Запишите имена участников этой партии.
- Ж

Запишите дату игры.
- З

Запишите здесь итоговый счёт партии (сумму **И1**, **И2** и **ИЗ**).

Пример подсчёта очков (для двух верхних строк):

Задания:

В ходе игры вы выполнили 1 лесное задание, 2 полевых, 1 деревенское, 4 путевых и 1 речное — они принесли вам суммарно 42 очка.

Флаги:

Вы разместили 2 флага: жёлтый и зелёный. Территория леса с зелёным флагом не закрыта (у неё осталось 3 свободные стороны), поэтому вы не получаете за неё очков.

Территория поля с жёлтым флагом закрыта. Так как она занимает 5 плиток, вы записываете 5 очков в соответствующей ячейке листа.

Самый длинный путь и самая длинная река:

У вас 2 пути: один из 8 плиток, а другой — только из 4 плиток. Ваш самый длинный путь занимает 8 плиток, и вы получаете за него 8 очков.

Рек у вас тоже 2: из 5 плиток и из 1 плитки, поэтому за самую длинную реку вы получаете 5 очков.

Итак, две верхние строки принесли вам $42 + 5 + 8 + 5 = 60$ очков.



						Итого
Задания 	4	9	4	20	5	42
Флаги 		5		Самый длинный 8	Самая длинная 5	18

Подсчитав очки за партию, переходите к **листу кампании**.

Прежде всего впишите свой результат в галерею славы. Найдите в списке **1** соответствующую строку (округляя сумму набранных очков вниз до ближайшего указанного значения: например, 128 — до 120) и впишите в правую ячейку **2** номер партии, в которой достигли этого результата. Одного и того же результата можно достичь несколько раз.

В средней ячейке строки **3** указано, сколько белых точек вы можете зачеркнуть на треке продвижения в центральной части листа кампании. Зачеркните их сразу, начиная с нижней точки слева от путника.

Всегда зачёркивайте точки одну за другой. При этом не учитывайте зелёные шестиугольники — просто пропускайте их. После второго зелёного шестиугольника трек разветвляется. Вы можете вычёркивать точки с любой стороны — смотря чего хотите сейчас достичь. Не обязательно выбирать только один путь на развилке, главное — зачёркивать точки без пропусков.

Галерея славы

Трек продвижения

Открытые достижения

Ваши результаты	Имена игроков
15	
15	
15	
400 Императрица	
375 Кронпринц	
350 Баронесса	
340 Магнат	
330 Советник	
320 Мар	
310 Промышленник	
300 Воздухоплаватель	
290 Дипломат	
280 Врач	
270 Астроном	
260 Изобретатель	
250 Архитектор	
240 Купец	
230 Фотограф	
220 Начальник станции	
210 Портной мастер	
200 Капитан	
190 Инспектор манежа	
180 Инженер	
170 Крестьянка	
160 Лесничий	
150 Домовладелица	
140 Актриса	
130 Ночной дозорный	
120 Кучер	
110 Рыбачка	
100 Газетчик	
0-99 Бродяга	

Карта достижения «Облака»

Карта достижения «Туннель в лесу»

Карта достижения «Туннель в деревне»

Карта достижения «Туннель в поле»

Карта достижения «Склад»

Карта достижения «Холм»

Карта достижения «Сигнальщик»

Карта достижения «Пастушка»

Карта достижения «Замок»

Карта достижения «Олень»

Карта достижения «Цирк»

Откройте коробочку 2

Откройте коробочку 1

Время прохождения кампании

начало

конец

DORF ROMANTIK

Ваши достижения

На листе кампании

☐ Замок

☐ Облака

☐ Олень

☐ Пастушка

☐ Сигнальщик

☐ Склад

☐ Туннель в деревне

☐ Туннель в лесу

☐ Туннель в поле

☐ Ферма

☐ Холм

☐ Цирк

☐ Из коробочек

☐ Башня

☐ Вокзал

☐ Гавань

☐ Дом в лесу

☐ Золотое сердце

☐ Корабль

☐ Красные сердца

☐ Паровоз

☐ Праздник урожая

☐ Праздник флагов

☐ Путь к успеху

☐ Стартовая площадка

☐ Стройка

☐ Чего хочет сердце

Трек продвижения начинается здесь

Всякий раз, когда вы добираетесь до зелёного шестиугольника, вы что-то открываете:

Первый шестиугольник открывает коробочку 1 **4**. Второй — коробочку 2 **5**. Каждый из остальных шестиугольников открывает новую карту достижения из коробочки 3. Когда вы добираетесь до такого шестиугольника, откройте коробочку 3, достаньте из неё указанную карту и, если нужно, упомянутые на ней дополнительные компоненты. Кроме того, три точки на треке продвижения открывают по одному красному сердцу, когда вы их зачёркиваете **6**. Эти сердца также лежат в коробочке 3.

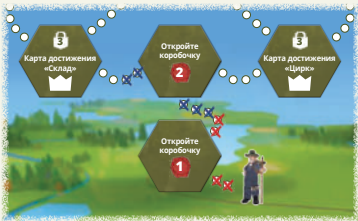
Пример: вы закончили свою вторую партию. В первой игре вы получили 136 очков, а во второй — 151 очко. Вы записали «1» в строку «Ночной дозорный» и «2» в строку «Домовладелица».

Результат первой партии позволил вам зачеркнуть 4 белые точки на треке продвижения, и вы открыли коробочку 1.

Теперь вы смогли зачеркнуть ещё 5 точек и открыли коробочку 2. Оставшиеся две точки вы решили зачеркнуть в направлении достижения «Склад», чтобы открыть его следующим. Вместо этого вы могли бы зачеркнуть по одной точке справа и слева от второго шестиугольника, или же две точки в направлении достижения «Цирк».

	Результат	136
	Результат	151

180 Инженер	6	✗
170 Крестьянка	6	✗
160 Лесничий	5	✗
150 Домовладелица	5	✗ 2.
140 Актриса	4	✗
130 Ночной дозорный	4	✗ 1.
120 Кучер	3	✗
110 Рыбачка	3	✗
100 Газетчик	2	✗
0-99 Бродяга	1	✗



На картах достижений описано, как добавить в игру открытые компоненты. Обычно это происходит по следующим правилам.

Прежде всего отметьте то, что вы открыли, в списке достижений на листе кампании. В верхней части списка указано всё, что можно открыть в коробочке 3, а в нижней — всё, что можно открыть в коробочках 1, 2, 4 и 5. Все открытые компоненты используются во всех последующих партиях кампании.

Открыв коробочку, первым делом прочитайте карту с указанием её состава. Внутри вы найдёте карты достижений, которые перед началом следующих партий будете класть лицом вверх с краю стола. Если вы выполнили указанное на карте условие, переверните её и следуйте указаниям на обороте («Достижение открыто!»).

Карты достижений

Карты достижений устроены следующим образом:

Сверху на лицевой стороне, рядом с заголовком, изображён закрытый замок:



Ниже описано, что вы можете открыть на этой карте и как это сделать. (Карты из коробочки 3 открываются на треке продвижения.)

Сверху на обороте, рядом с заголовком «Достижение открыто!», изображён открытый замок:



Ниже описано, что именно вы открыли, как этим пользоваться и, если нужно, указаны дополнительные правила. (Исключение: одна карта из коробочки 1 открывается сразу после получения. На её лице указано «Достижение открыто!», а ниже следует вся необходимая информация. На обороте — пара примеров.)

Держите открытые карты достижений отдельно от тех, которые ещё не успели открыть.

Добавьте новые плитки местности и заданий к соответствующим старым плиткам. Отделения для их хранения достаточно велики, чтобы вместить все. Также вы откроете **особые плитки**, которые не считаются ни местностями, ни заданиями. У них такой же оборот, как у плиток местности, но их можно отличить по указателю на лицевой стороне:



Если особая плитка приносит очки каким-то особым способом, символы на указателе напоминают, как это делается.



В остальных случаях на указателе изображён восклицательный знак.

Хотя у особых плиток такой же оборот, как у плиток местности, на них могут действовать особые правила, текст которых выделен **жирным** шрифтом на соответствующих картах достижений. Кроме того, у особых плиток своё отделение для хранения.

Важно: во время подготовки **не добавляйте особые плитки** (с указателем) **к остальным плиткам местности, пока не убедитесь в коробку три случайные плитки.**

В любой момент вы можете прервать кампанию, чтобы начать новую или продолжить иную кампанию с другими игроками. Возвращая компоненты в коробочки, сверяйтесь с картами, на которых указан их состав. Используйте список в правой части листа кампании, чтобы вспомнить, что было открыто в этой кампании.

Как много очков вы сможете набрать?

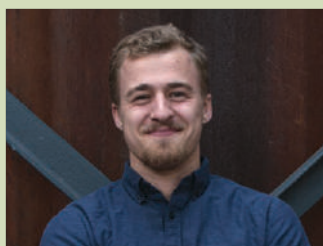
За сколько партий вы откроете все новые компоненты?

СОЗДАТЕЛИ



Разработчики видеоигры Dorfromantik: (по часовой стрелке, начиная слева сверху) Сандро Хойбергер, Лука Лангенберг, Тимо Фальке, Цви Цауш. Лука, Сандро, Тимо и Цви — создатели видеоигры Dorfromantik, которая на сегодняшний день вышла для ПК и Nintendo Switch. Они основали независимую студию разработки Toukana Interactive и планируют

выпустить под этим брендом ещё много необычных и качественных видеоигр. Их первая разработка, Dorfromantik, получила всемирное признание и удостоена нескольких премий, в том числе German Computer Game Prizes 2021 за лучший геймдизайн и лучший дебют, а также German Developer Prizes 2021 за лучшую немецкую игру. Все четверо очень любят настольные игры и с удовольствием участвовали в создании настольной версии своей игры.



Художник: берлинец Пауль Риббе по большей части работает визуальным дизайнером в индустрии развлечений. Он сотрудничает с отмеченной премиями KARAKTER Design Studio и стоковой студией Envar Entertainment, а также работал над рядом высокобюджетных видеоигр, известных сериалов и блокбастеров. Dorfromantik стала для него

дебютом в настольных играх. Главной задачей Пауля было сохранить чарующую атмосферу видеоигры в настольных условиях. А больше всего удовольствия он получил, изображая сценки на плитках.



Авторы игры: Лукас Цах с севера Германии и Михаэль Пальм с юга страны встретились 20 лет назад по случайному — и счастливому совпадению. Лукас, заинтересовавшись разработкой настольных игр, взял с полки первую попавшуюся коробку и написал её автору. Михаэль получил его сообщение, будучи в своём магазине игр и комиксов Seetroll на Боденском озере. Они встретились, обменялись задумками и вскоре создали

Die Kutschfahrt zur Teufelsburg (издательство Adlung Verlag), которая стала карточной игрой года в Италии.

С тех пор Лукас и Михаэль разработали вместе множество игр. Раз в неделю они созваниваются по видеосвязи, а тесты проводят как онлайн, так и в группах на севере и юге Германии. Плодами сотрудничества стали не только такие игры, как The Dwarfs, Magic to the Power of Three (обе — Pegasus Spiele), Bang! The Dice Game (Abacusspiele), Aventuria (Ullisses Spiele) и серия UNDO (Pegasus Spiele), но и крепкая дружба на расстоянии более 800 километров. Соавторы надеются, что игроки по достоинству оценят их свежую разработку — Dorfromantik.



Эта настольная игра создана по мотивам популярной видеоигры **Dorfromantik**, разработанной немецкой студией Toukana Interactive.

Лицензиар: Toukana Interactive

Авторы игры: Лукас Цах и Михаэль Пальм | **Художник:** Пауль Риббе

Дизайнер: Энс Визе | **Продюсер:** Клаус Отмайер

Игру тестировали: Арвин, Арне, Бабс, Ванесса, Демиан, Иоганнес, Йёрн, Катарина, Катя, Клаус, Лиза, Линус, Макс, Мальте, Маркус, Натан, Никлас, Ноа, Пауль, Сайлас, Свен, Тилини, Томас, Феликс, Филипп, Флориан, Францис, Якоб а также Лука, Сандро, Тимо и Цви из Toukana

Издание на русском языке: Пётр Шишканов, Пётр Зайцев и другие



Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany, по лицензии Toukana Interactive UG. © 2023 Pegasus Spiele GmbH.

Правообладатель и дистрибьютор на территории стран Балтии: SIA 'KORS N', Маскавас 377-78, Рига, LV-1063, Латвия. www.mnogoknig.lv.

Импортёр и уполномоченная организация по претензиям к изготовителю от потребителей в России: ООО «Трансбалтик», Россия, Санкт-Петербург, пр. Обуховской Обороны, д. 105, литера А, помещение №230, e-mail: complainbg@mail.ru.

Оптовый дистрибьютор на территории России: © ООО «Нескучные игры», Россия, Санкт-Петербург, ул. Гельсингфорская, д. 3. Телефон: +7 (812) 715-45-11, e-mail: bambyspb2@mail.ru.

Партнёр проекта: магазин настольных игр FunMill.ru, Россия, Санкт-Петербург, Литейный пр., д. 60. Телефон: +7 (812) 928-92-70, e-mail: info@funmill.ru.

Версия 1.1. Все права защищены. Воспроизведение или публикация правил, компонентов, иллюстраций, элементов дизайна возможны только по предварительному разрешению Pegasus Spiele.