

# ПРАВИЛА ГРИ



*Гра елементів*





## КОРОТКО ПРО ГРУ

У грі «*Periodic: Гра елементів*» вам потрібно наввипередки переміщатися періодичною системою хімічних елементів. Отримуйте та витрачайте енергію, щоб активувати періодичні властивості і рухатися у потрібному напрямі. Досліджуйте хімічні елементи з карт завдань, зупиняючись на них. Прокладайте свій маршрут, щоб опинитися в потрібних сімействах елементів, адже це принесе вам переможні бали. І не забувайте про свою карту наукових задач, щоб вирватися вперед наприкінці гри!

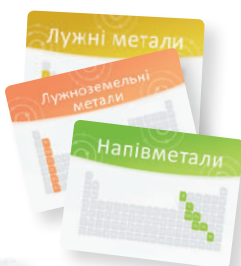
## ВМІСТ ГРИ

### 32 карти цілей:

- 9 зелених;
- 9 синіх;
- 7 фіолетових;
- 7 рожевих.



### 8 карт сімейств елементів (по 1 карті для кожного сімейства)



### 12 карт наукових задач



### 11 фішок цілей:

- 2 зелені;
- 3 сині;
- 3 фіолетові;
- 3 рожеві.



### 28 жетонів лабораторії:

- 12 номіналом 3 ПБ;
- 10 номіналом 5 ПБ;
- 6 номіналом 15 ПБ.



### Компоненти гравців:

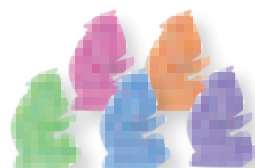
- **30 маркерів дослідження** (по 6 маркерів кожного кольору для кожного гравця);



- **5 фішок колб Ерленмеєра** (по одній кожного кольору для кожного гравця);



- **5 фішок мікроскопів** (по одній кожного кольору для кожного гравця);



- **5 дисків** (по одному кожного кольору для кожного гравця).



### 12 жетонів нагород:

- 3 «+ 3 клітинки»;
- 3 «Безкоштовна властивість»;
- 3 «Перейти до...»;
- 3 «Заберіть 2 енергії».



### 24 жетони енергії

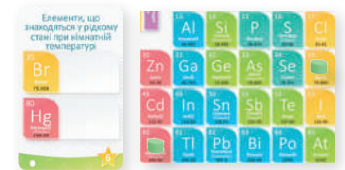


### 1 Ігрове поле



# ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

- 1 Покладіть **ігрове поле** посередині столу.
- 2 Розділіть **карти цілей** за кольором. Сформуйте колоду з 6 випадково обраних зелених карт цілей і покладіть її долілиць над ігровим полем. Підготуйте так само колоди з 6 синіх, 5 фіолетових і 5 рожевих карт цілей. Відкрийте верхні карти в кожній колоді.
- 3 Покладіть у випадковому порядку 3 **жетони нагороди «+3 клітинки»** в стопку над зеленими картами цілей долілиць. Аналогічно покладіть 3 **жетони нагороди «Заберіть 2 енергії»** над синіми картами цілей, **«Безкоштовна властивість»** – над фіолетовими, **«Перейти до...»** – над рожевими.
- 4 Покладіть по 1 **зеленій фішці цілі** на кожен елемент на полі, вказаний на відкритій зеленій карті цілі. Так само розкладіть **сині, фіолетові та рожеві** фішки цілей.



- 5 Покладіть **жетони лабораторії** ліворуч від карт цілей.

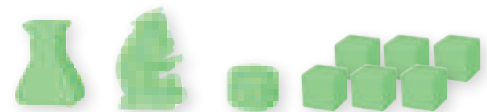


- 6 Перемішайте **карти сімейств елементів** і покладіть 4 з них горілиць півколом уздовж лівого боку ігрового поля. Решту 4 карти покладіть горілиць півколом уздовж правого боку поля. Ці карти утворюють кругову шкалу, яка починається від лівого нижнього кута ігрового поля.



- 7 Покладіть по 1 **жетону енергії** в кожну **комірчку періодичної властивості**, розташовану в нижній частині ігрового поля.

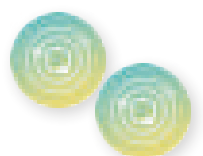
- 8 Кожен гравець обирає собі колір і отримує **1 колбу, 1 мікроскоп, 1 диск та 6 маркерів дослідження** обраного кольору.



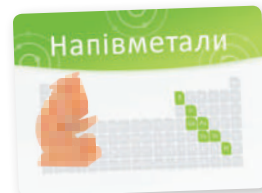
- 9 Гравець, який останнім з усіх тримав у руках карбонат кальцію (крейда, морські мушлі тощо), стає **першим гравцем**. Перший, другий і третій гравці викладають свої диски на клітинку «0» **шкали науки** (горизонтальна шкала під періодичною таблицею на ігровому полі). Четвертий і п'ятий гравці викладають свої диски на клітинку «2».



- 10 Гравці отримують **жетони енергії**: перший гравець – 3 жетони, другий – 4, третій – 5, потім четвертий – 3 і п'ятий – 4.



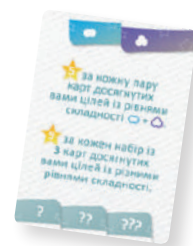
11 Перший гравець ставить свій **мікроскоп** на першу карту сімейства елементів (найнижчу карту ліворуч від ігрового поля). Наступний гравець пропускає одну карту (за годинниковою стрілкою) і ставить свій мікроскоп на третю карту сімейства елементів. Третій гравець займає п'яту карту, а четвертий та п'ятий – сьому.



12 Кожен гравець має знайти в періодичній таблиці сімейство елементів, вказане на його початковій карті (на яку він поставив мікроскоп). Учасники виставляють свої **колби** на елемент із найменшим атомним номером у своєму сімействі елементів. Наприклад, гравець, який поставив мікроскоп на карту сімейства елементів «Напівметали», виставляє свою колбу на бор (5-й елемент).



13 Роздайте кожному учаснику по **3 карти наукових задач** долілиць (при грі вп'ятьох роздайте кожному учаснику по 2 карти). Гравці потай від інших обирають 1 карту. Приберіть решту карт у коробку.



Тепер ви готові розпочинати гру!

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ ВТРЬОХ

# ПРОЦЕС ГРИ

Учасники досліджують хімічні елементи і рухаються шкалою науки, активуючи періодичні властивості та переміщуючи свої колби ігровим полем. У свій хід гравець **витрачає** енергію на декілька переміщень (щоб дослідити відразу кілька елементів) або **отримує** енергію, але переміщується лише 1 раз.

Учасники ходять по черзі, за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця.

**Хід складається з 2 основних частин:**

## 1. Активація періодичних властивостей:

- А. Витрата або отримання жетонів енергії для переміщення колби.
- Б. Дослідження елементів.

## 2. Оновлення:

- А. Оновлення карт цілей.
- Б. Рух шкалами науки та сімейств елементів.

## 1. АКТИВАЦІЯ ПЕРІОДИЧНИХ ВЛАСТИВОСТЕЙ

У нижній частині ігрового поля знаходяться 5 комірок періодичних властивостей. Основний спосіб переміщення колби періодичною таблицею – активація одної або декількох із цих властивостей.

Після активації періодичної властивості гравець переміщує свою колбу періодичною таблицею на 1-5 клітинок (на власний вибір) з початкової позиції у тому напрямі, який вказує активована періодична властивість. Закінчуючи своє переміщення на елементі з фішкою цілі, гравець досліджує цей елемент. На одному елементі можуть перебувати колби кількох гравців.

### А. Витрата або отримання жетонів енергії для переміщення колби

**Активувати властивість** для переміщення колби можна двома різними способами: **витративши жетони енергії** для активації декількох властивостей або **отримавши жетони енергії**, але активувавши лише 1 властивість.

#### Витрата жетонів енергії

Якщо гравець вирішує витратити жетони енергії, він кладе їх на періодичні властивості, які збирається активувати. Для першої активації періодичної властивості гравець кладе 1 жетон енергії на обрану властивість. Потім він переміщує свою колбу періодичною таблицею на 1-5 клітинок у напрямі, вказаному на активованій властивості. За кожен додаткову властивість, яку активує гравець, він має віддати 2 жетони енергії і покласти їх на обрану періодичну властивість.

У свій хід гравець може активувати будь-яку кількість періодичних властивостей та/або активувати ту саму властивість кілька разів, доки у нього є жетони енергії для оплати вартості активації.



## Отримання жетонів енергії

Якщо гравець вирішує отримати жетони енергії, він забирає всі жетони з однієї із періодичних властивостей.

Потім він переміщує свою колбу періодичною таблицею на 1-5 клітинок у напрямі, вказаному на періодичній властивості, з якої він забрав жетони енергії. Це єдина періодична властивість, яку гравець може активувати в цей хід (якщо тільки він не використовує жетон нагороди).

Якщо на періодичній властивості, яку активує гравець, немає жетонів енергії, він може забрати 1 жетон енергії в учасника з найбільшою кількістю жетонів енергії. Якщо таким учасником є сам гравець, то він нічого не отримує. Якщо таких учасників декілька, гравець обирає одного з них. При грі вдвох берить жетон енергії не в іншого гравця, а з коробки.



## 5 періодичних властивостей – напрямок руху

**Збільшення або зменшення атомного номера** дозволяє гравцеві перемістити свою колбу ліворуч АБО праворуч відповідно до атомного номера. **Це єдина властивість**, яка дозволяє гравцеві перестрибувати з правої частини періодичної таблиці на ліву (і навпаки) за умови, що він переміщується відповідно до атомних номерів.



**Приклад.** Якщо колба гравця знаходиться на натрії (Na, атомний номер 11), він може перемістити її на 1 клітинку ліворуч на неон (Ne, атомний номер 10). Активація цієї властивості дозволяє гравцеві переміститися з натрію (Na) на C, N, O, F, Ne, Mg, Al, Si, P або S (при переміщенні колби магній (Mg) і алюміній (Al) вважаються сусідніми).



**Збільшення енергії іонізації** дозволяє гравцеві перемістити свою колбу вгору та/або праворуч. Отже, гравець може перемістити її лише вгору, лише праворуч або в будь-якій комбінації цих напрямків.

**Приклад.** Якщо колба гравця знаходиться на натрії (Na, атомний номер 11), він може перемістити її на нітроген (N, атомний номер 7): 4 клітинки праворуч і 1 клітинка вгору. Активація цієї властивості дозволяє гравцеві переміститися з натрію (Na) на H, He, Li, Be, B, C, N, Mg, Al, Si, P або S.



**Збільшення атомного радіуса** дозволяє гравцеві перемістити свою колбу вниз та/або ліворуч. Отже, гравець може перемістити її лише вниз, лише ліворуч або в будь-якій комбінації цих напрямків.

**Приклад.** Якщо колба гравця знаходиться на сульфурі (S, атомний номер 16), він може перемістити її на плюмбум (Pb, атомний номер 82): 3 клітинки вниз і 2 клітинки ліворуч. Активація цієї властивості дозволяє гравцеві переміститися з сульфур (S) на Na, Mg, Al, Si, P, Ca, Zn, Ga, Ge, As, Se, In, Sn, Sb, Te, Pb, Bi, Po, Mc або Lv.



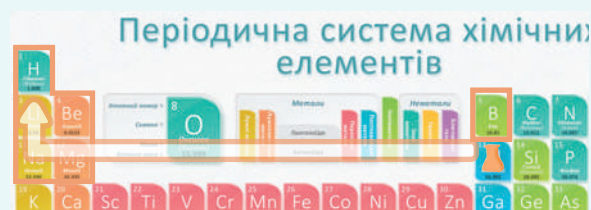
**Збільшення атомної маси** дозволяє гравцеві перемістити свою колбу вниз та/або праворуч. Отже, гравець може перемістити її лише вниз, лише праворуч або в будь-якій комбінації цих напрямків.

**Приклад.** Якщо колба гравця знаходиться на берилії (Be, атомний номер 4), він може перемістити її на германій (Ge, атомний номер 32): 1 клітинка праворуч, 2 клітинки вниз і 1 клітинка праворуч. Активація цієї властивості дозволяє гравцеві переміститися з берилію (Be) на B, C, N, O, F, Mg, Al, Si, P, S, Ca, Sc, Ti, V, Ga, Ge, As, Sr, Y, Zr, In, Sn, Ba, Hf, Tl або Ra.

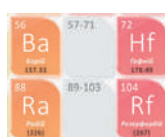


**Зменшення атомної маси** дозволяє гравцеві перемістити свою колбу вгору та/або ліворуч. Отже, гравець може перемістити її лише вгору, лише ліворуч або в будь-якій комбінації цих напрямків.

**Приклад.** Якщо колба гравця знаходиться на алюмінії (Al, атомний номер 13), він може перемістити її на водень (H, атомний номер 1): 2 клітинки ліворуч і 2 клітинки вгору. Активація цієї властивості дозволяє гравцеві переміститися з алюмінію (Al) на H, Li, Be, B, Na або Mg.



Переміщення з барію (Ba, атомний номер 56) на гафній (Hf, атомний номер 72) або з радію (Ra, атомний номер 88) на резерфордій (Rf, атомний номер 104) вважається переміщенням на 1 клітинку.



Переміщення по діагоналі потребує проходження 2 клітинок (наприклад, вгору, а потім праворуч). Ви не можете переміститися по діагоналі, пройшовши лише 1 клітинку.

## Б. Дослідження елементів

Гравці отримують переможні бали за дослідження елементів. Єдині доступні для дослідження елементи в періодичній таблиці – це ті елементи, на яких лежать фішки цілей (вони збігаються з елементами, вказаними на відкритих картах цілей). Закінчуючи своє переміщення на елементі з фішкою цілі, гравець досліджує цей елемент.

**Оскільки дослідження відбувається лише після переміщення, активувавши 1 періодичну властивість, гравець може дослідити лише 1 елемент.** (Гравець не може досліджувати елемент на початку свого ходу, перебуваючи на ньому.)

Досліджуючи елемент, гравець викладає 1 зі своїх маркерів дослідження поруч із цим елементом на карті цілі. Якщо на одному елементі в періодичній таблиці лежить відразу декілька фішок цілей, гравець обирає лише 1 з карт цілей із цим елементом. Згодом він може повернутися до цього елемента і знову дослідити його для інших карт цілей.

Декілька гравців можуть досліджувати той самий елемент карти цілі, але гравець не може дослідити той самий елемент карти цілі більш ніж 1 раз.



## 2. Оновлення

Після того як гравець закінчить своє останнє переміщення, перевірте, чи потрібно оновити карти цілей або рухатися шкалами.

### А. Оновлення карт цілей

Якщо у одного з гравців є маркери дослідження на всіх елементах однієї з карт цілей, ця ціль вважається досягнутою. Гравець у свій хід може досягнути кількох цілей. Решта карт цілей, що не були досягнуті в цей хід, продовжують лежати до ходу наступного гравця. За кожну карту досягнутої цілі зробіть таке:

#### 1. Візьміть жетони лабораторії (ПБ) і заберіть маркери дослідження

Кожен гравець, чиї маркери дослідження лежать на карті досягнутої цілі (крім гравця, який досягнув цілі), забирає назад свої маркери дослідження і отримує відповідну кількість жетонів лабораторії.

- Гравець із 1 маркером дослідження на карті досягнутої цілі бере жетон лабораторії номіналом 3 ПБ.
- Гравець із 2 маркерами дослідження на карті досягнутої цілі бере жетон лабораторії номіналом 5 ПБ.



#### 2. Заберіть карту цілі та жетон нагороди

Гравець, який досягнув цілі, не отримує жетони лабораторії. Натомість він забирає собі карту досягнутої цілі (переможні бали за її досягнення вказані в правому нижньому куті карти), а також верхній жетон нагороди, який лежить над колодою карт досягнутої ним цілі (якщо жетони ще залишилися).

#### 3. Відкрийте нову карту цілі

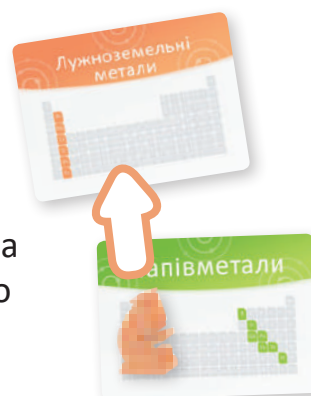
Відкрийте верхню карту відповідної колоди карт цілей замість досягнутої. Покладіть фішки цілей на елементи періодичної таблиці, які вказані на відкритій карті цілі.

### Б. Рух шкалами науки та сімейств елементів

#### 1. Рух шкалою сімейств елементів

Періодична таблиця розділена на сімейства елементів. У грі вони представлені картами сімейств елементів, викладеними півколами ліворуч і праворуч від ігрового поля. Утворене коло називається шкалою сімейств елементів. Гравці переставляють свої мікроскопи з карти на карту за годинниковою стрілкою.

Якщо наприкінці ходу гравця його колба знаходиться на елементі, який входить у сімейство з наступної (відносно положення його мікроскопа) карти сімейства елементів, гравець переставляє свій мікроскоп на цю карту.





**Приклад.** Якщо наприкінці ходу гравця його колба знаходиться на арсені (As), який є частиною сімейства «Напівметали», а наступна за годинниковою стрілкою (відносно мікроскопа гравця) карта сімейства елементів – «Напівметали», він переставляє свій мікроскоп на цю карту.



## 2. Рух шкалою науки

Шкала науки – це горизонтальна шкала під періодичною таблицею на ігровому полі. Щоразу, коли гравець переставляє свій мікроскоп на наступну карту сімейства елементів, він також пересуває свій диск шкалою науки на 1 клітинку праворуч. Наприкінці гри учасники отримують переможні бали залежно від положення їхніх дисків на шкалі науки.



На крайній правій клітинці на шкалі науки може знаходитися диск лише 1 гравця; на клітинці ліворуч від неї – не більш як 2 диски одночасно; на наступній клітинці ліворуч – не більш як 3 диски одночасно. Якщо на будь-якій клітинці на шкалі науки знаходиться максимально дозволена кількість дисків, гравці вже не можуть пересувати свої диски на цю клітинку.

На цьому хід активного гравця закінчується і починається хід гравця, який сидить ліворуч від нього. Коли закінчується одна з колод карт цілей, розпочинається останній раунд (див. с. 11, «Закінчення гри»). У разі потреби заповніть порожні місця картами цілей із коробки так, щоб у грі завжди були 4 відкриті карти.

## ЖЕТОНИ НАГОРОД

Жетони нагород – це бонуси, які отримують гравці за досягнення цілей (див. с. 8, «Заберіть карту цілі та жетон нагороди»). У свій хід учасник може розіграти будь-яку кількість жетонів нагород (незалежно від того, отримував він або витрачав жетони енергії), щоб використати вказані на них одноразові бонуси. Розіграні жетони нагород повертайте в коробку.



**«+3 клітинки»:** розіграйте цей жетон після активації періодичної властивості, щоб перемістити свою колбу додатково на 1, 2 або 3 клітинки в напрямку, вказаному на активованій властивості.



**«Безкоштовна властивість»:** розіграйте цей жетон у будь-яку мить свого ходу, щоб безкоштовно активувати періодичну властивість, вказану на цьому жетоні.



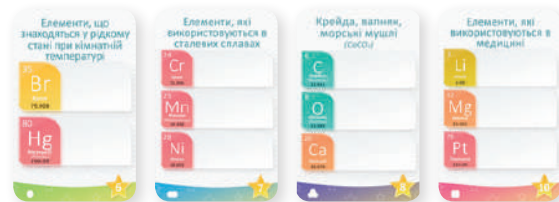
**«Перейти до...»:** розіграйте цей жетон у будь-яку мить свого ходу, щоб перемістити свою колбу на будь-який елемент у періодичній таблиці, який входить у сімейство, зображене на цьому жетоні.



**«Заберіть 2 енергії»:** розіграйте цей жетон на початку свого ходу, щоб забрати **не більше 2 жетонів енергії** з тої самої або з 2 різних періодичних властивостей. Цей жетон нагороди не активує періодичну властивість, з якої ви забираєте жетони енергії. Після розіграшу цього жетона виконайте свій хід у звичайному порядку, витрачаючи або отримуючи жетони енергії.

## КАРТИ ЦІЛЕЙ

На картах цілей, що лежать над ігровим полем, вказані елементи, доступні для дослідження. Для зручності на ці елементи в періодичній таблиці викладаються фішки цілей.



Відразу декілька гравців можуть досліджувати той самий елемент на карті цілі. Щойно хоча б один гравець досліджує всі елементи, вказані на карті цілі, вона вважається досягнутою. В цьому разі гравці мають дотримуватися правил, описаних у розділі «Оновлення» (див. с. 8).

## КАРТИ НАУКОВИХ ЗАДАЧ

На кожній карті наукових задач вказана унікальна комбінація з 1 або 2 завдань, виконання яких принесе гравцеві додаткові переможні бали наприкінці гри. Гравцеві необов'язково виконувати обидва завдання, він може отримати бали як за одне, так і за два завдання, що вказані на його карті наукових задач.



Кожна карта цілі, досягнутої гравцем, може бути зарахована лише для одного із завдань його карти наукових задач. Переможні бали за карти наукових задач нараховуються під час фінального підрахунку.

### Завдання

#### +1 ПБ за кожну пройдену вами клітинку на шкалі науки (після «0»)

Підрахуйте кількість клітинок на шкалі науки після «0», на які перемістився ваш диск, та отримайте 1 переможний бал за кожну.

#### +1 ПБ за кожну карту досягнутої вами цілі

Підрахуйте кількість карт досягнутих вами цілей і отримайте 1 переможний бал за кожну.

#### +2 ПБ за кожну карту досягнутої вами цілі з рівнем складності (аналогічно для карт наукових задач з або

Підрахуйте кількість карт досягнутих вами цілей із вказаним рівнем складності та отримайте 2 переможні бали за кожну.

#### +5 ПБ за кожну пару карт досягнутих вами цілей із рівнями складності + (аналогічно для карт наукових задач з + або +

Підрахуйте кількість пар карт досягнутих вами цілей із вказаними рівнями складності та отримайте 5 переможних балів за кожну пару.

#### +9 ПБ за кожен набір із 3 карт досягнутих вами цілей із різними рівнями складності

Підрахуйте кількість наборів із 3 карт досягнутих вами цілей (рівень складності на картах в одному наборі не повинен повторюватися) та отримайте 9 переможних балів за кожен набір.

## Отримайте кількість балів, що дорівнює добутку числа 3 і найменшого з таких множників:

- число пройдених вами клітинок на шкалі науки (після «0»);
- загальне число карт досягнутих вами цілей.

Підрахуйте кількість клітинок на шкалі науки, на яку ви перемістили свій диск (після «0»). Після цього підрахуйте кількість карт досягнутих вами цілей. Помножте найменше з отриманих чисел на 3 та отримайте відповідну кількість переможних балів.

## ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ

Останній раунд розпочинається, коли виконується одна з таких умов:

- закінчилася **одна** з колод карт цілей;



- **два** гравці досягли двох крайніх правих клітинок на шкалі науки (з 23 і 28 переможними балами).



Коли виконується одна з цих умов, всі учасники (за винятком гравця, в чий хід вона була виконана) роблять ще по одному ходу, а потім переходять до **фінального підрахунку**.

### Якщо останній раунд розпочався через закінчення колоди карт цілей

Під час «Оновлення» візьміть із коробки карту цілі (потрібного кольору) і покладіть її горілиць замість колоди, що закінчилася. Гравцям завжди мають бути доступні 4 відкриті карти цілей.

## ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК

Фінальний рахунок кожного гравця складається з таких пунктів:

1) Переможні бали за карти досягнутих цілей та жетони лабораторії.



2) Переможні бали на шкалі науки.



3) Переможні бали за маркери дослідження на картах недосягнутих цілей.

Кожен гравець, чиї маркери дослідження залишилися на картах недосягнутих цілей, отримує жетони лабораторії, так нібито цілі були досягнуті іншим учасником.



4) Переможні бали за карти наукових задач.



Перемагає гравець із найбільшою кількістю переможних балів.

У разі нічиєї перемагає той, хто якнайдалі пройшов шкалою науки. Якщо зберігається нічия, перемагає гравець із найбільшою кількістю жетонів енергії.

# АВТОРИ ГРИ

## РОЗРОБКА ТА РОЗВИТОК ГРИ

Джон Дж. Ков'ю, Пол Саломон

## ІЛЮСТРАЦІЇ ТА ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН

Томаш Богуш

## ОФОРМЛЕННЯ ПРАВИЛ ГРИ

Сара Лафсер

## ГОЛОВНІ ТЕСТУВАЛЬНИКИ

Шеллі Спенс, Патрік Фіцгіббон, Ченс Реммель, Пол Брамлів, Метт Кушман, Стівен Еріксон, Джастін Ульріх, Сварнава Банерджі, Джошуа Блейлок, Шанна Блейлок, Річард Девенпорт (кандидат наук), Лорі Девенпорт (кандидат наук), Тодд Д. Елліс (кандидат наук), Саймон Хейс, Рейвен Карлсен, Шеннон Карлсен, Карен Куо, Сем Піві, Мішел Сміт

## НАУКОВА КОМАНДА

Джефрі В. Антіс (кандидат наук), Крістін Бредфорд (магістр наук), Крістін Кейд, Леонард Деморанвіль (кандидат наук), Яков Гінзбург (кандидат наук), Аманда М. Гласс (кандидат наук), Адам Крафт (магістр наук), Ян Пончек (кандидат наук), Ребекка Петруччі, Джеймс Д. Квірк (кандидат наук), Трейсі Рейц (кандидат наук), Роб Северінсен, Мартін Веро (кандидат наук), Дженна Л. Віллі

## ДЖОН ВИРАЖАЄ ОСОБЛИВУ ПОДЯКУ ТАКИМ ЛЮДЯМ:

Пол Саломон, Пол Брамлів, Леонард Деморанвіль (кандидат наук), Адам Крафт (магістр наук), Джеймс Д. Квірк (кандидат наук), Мартін Веро (кандидат наук), Дженна Л. Віллі, Джеймс Паттерсон, Емілі Паттерсон, Джонатан Легг, Андреас Бьом

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ ГРИ

Видавець: ТОВ Ігромаг

Керівник проекту: Антон Дирда

Переклад та редагування: Віктор Шлехт

Верстка: Дмитро Білоус

Особлива подяка: CrowdGames

Маленька муза: Рудий голуб на прізвисько "Ржавий"



Ексклюзивний дистриб'ютор на території України – компанія «ІГРОМАГ». Інформацію щодо придбання наших ігор ви можете дізнатися, відвідавши сайт [www.igromag.ua](http://www.igromag.ua). Якщо у вас є запитання щодо правил гри, комплектності або якості компонентів, напишіть нам на електронну пошту [info@igromag.ua](mailto:info@igromag.ua).