

ПІТЕР МАК-ФЕРСОН

# КРИХІТНІ МІСТЕЧКА



## ЛАСКАВО ПРОСИМО!

Ви – голова крихітного містечка в лісі, де маленькі істоти створили цивілізацію, захвану від хижаків. Цей новий край невеличкий, та й ресурсів постійно бракує. Тож ви берете все, що можете отримати, і ніколи не відмовляєтеся від будь-яких будівельних матеріалів. Розумно плануйте й будуйте квітуче місто, і намагайтеся не марнувати ресурсів!

*Переможе той, хто побудує найзаможніше крихітне містечко!*

## МЕТА ГРИ

Ваше містечко – це квадратний планшет, розділений на 16 клітинок. На ньому ви розміщуватимете кубики ресурсів за певною схемою, щоб споруджувати будівлі. Кожна будівля по-своєму дає переможні очки (🍀). Гра закінчується, коли жоден гравець більше не зможе розмістити ресурс чи спорудити будівлю. Кожна клітинка без будівлі дає -1 🍀.


Перемагає гравець із найбільшою кількістю набраних 🍀!

## ВМІСТ ГРИ

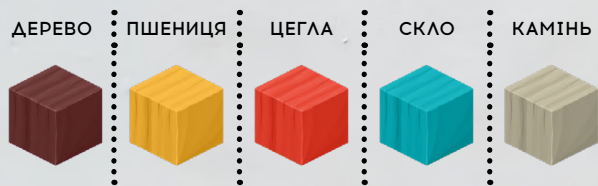
- 1 книжка правил
- 6 планшетів гравців
- 25 карт будівель
- 15 карт монументів
- 15 карт ресурсів
- 1 блокнот для підрахунку
- 126 дерев'яних фішок будівель
- 1 дерев'яний молоток головного архітектора
- 6 дерев'яних фішок монументів
- 90 дерев'яних кубиків ресурсів


**ГРА ПІТЕРА МАК-ФЕРСОНА  
ДЛЯ 1-6 ГРАВЦІВ ВІКОМ ВІД 14 РОКІВ.**

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

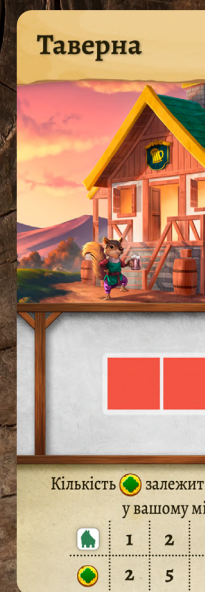
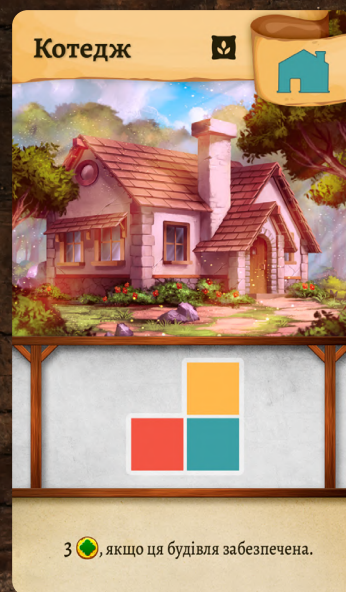
1. Кожен гравець бере по одному планшету (це його містечко).
2. Якщо ви не використовуєте правило ратуші або не граєте в соло-режимі, то карти ресурсів залиште в коробці.
3. Покладіть горілиць карту котеджу (вона має символ  на звороті) на центр стола.
4. Розділіть решту карт будівель на окремі стоси за символами на звороті.
5. Окремо перетасуйте кожен такий стос.
6. Візьміть по 1 карті з кожного стосу й покладіть горілиць біля карти котеджу так, щоб усі гравці їх бачили.
7. Поверніть решту карт будівель у коробку – вони не знадобляться для цієї гри. Для вашої першої партії ми радимо використовувати набір карт будівель, зображених праворуч.
8. Помістіть дерев'яні кубики ресурсів і фішки будівель (але НЕ монументів) до загального запасу в межах досяжності всіх гравців.

### У грі є 5 різних ресурсів:



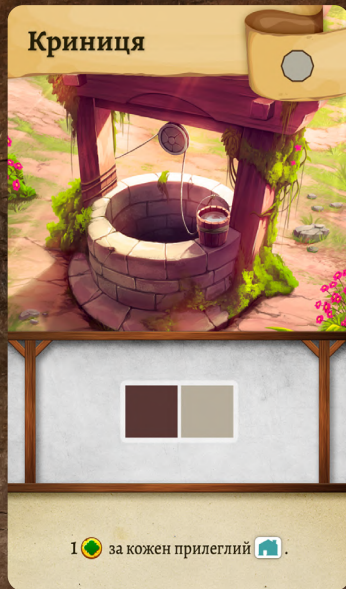
9. Першим гравцем стає той, хто нещодавно щось побудував (у реальному житті). Дайте цьому гравцеві молоток головного архітектора.
10. Перетасуйте карти монументів і роздайте долілиць кожному гравцеві по 2 карти. Кожен гравець вибирає собі одну карту, а іншу карту долілиць повертає в коробку. Не показуйте свої карти суперникам!
11. Кожен гравець бере 1 дерев'яну фішку монумента () й розміщує її біля своєї карти монумента. Поверніть решту карт монументів у коробку – у цій грі вони більше не знадобляться. **У першій партії ви можете грати без монументів.**

## ДЛЯ ПЕРШОЇ ГРИ РАДИМО ВИБРАТИ ЦІ КАРТИ:



# МОНУМЕНТИ

Монумент – це особливий тип будівлі, який може спорудити лише той гравець, що має відповідну карту. Кожен гравець може спорудити свій монумент лише **один раз** за гру. Монумент можна спорудити протягом будь-якого раунду за звичайними правилами (див. «Правила спорудження будівель»). Споруджуючи монумент, гравець повинен прочитати вголос текст на карті, покласти її горілиць перед собою і застосувати будь-які негайні ефекти. Будь-які властивості карти активуються в момент спорудження монумента, проте поширюються лише на власника карти. Монументи дають переможні очки лише наприкінці гри. Монументи не належать до загального запасу.



Від кількості ресурсів.  
3 4 5  
9 14 20

1 за кожен прилеглий

1 за кожен інакший тип будівлі в тому самому ряді та стовпці, що й

Спорудивши , покладіть на неї будь-який один ресурс. Коли суперник оголошує цей ресурс, ви натомість можете взяти інший ресурс.



**А** Гільдія архітекторів **Б**

**В**

**Г**

**Д**

1 . Спорудивши цей монумент, можете замінити 1–2 будівлі у своєму містечку будь-якими будівлями інших типів із загального запасу.

## СТРУКТУРА КАРТИ БУДІВЛІ

- А. Назва карти
- Б. Тип будівлі
- В. Малюнок
- Г. Схема розміщення ресурсів
- Д. Властивість будівлі

## ОГЛЯД РАУНДУ

1. Головний архітектор оголошує тип ресурсу: дерево, пшениця, цегла, скло або камінь.
2. Кожен гравець **ПОВИНЕН** взяти кубик цього ресурсу й розмістити його на будь-якій порожній клітинці свого планшета. Гравці одночасно виконують цю дію.

### РОЗМІЩЕННЯ РЕСУРСІВ

- Розміщені на планшеті ресурси більше не можна пересувати.
  - Ресурси можна прибрати з планшета лише під час спорудження будівлі.
  - На клітинці може розміщуватися лише один ресурс або одна будівля.
  - Прибравши ресурси з планшета, поверніть їх до загального запасу.
3. Гравці можуть споруджувати будь-які будівлі, для яких вони мають потрібні ресурси. Ресурси повинні бути розміщені відповідно до схем на картах будівель. Гравці роблять це одночасно, оголошуючи, яку будівлю вони споруджують.
  4. Щойно всі гравці розмістять свої ресурси та спорудять будівлі, як починається новий раунд. Молоток головного архітектора переходить до гравця ліворуч.

Головний архітектор завжди повинен оголошувати новий тип ресурсу лише після того, як запевниться, що всі гравці готові до нового раунду. Щоб показати, що ви досі розмірковуєте, тримайте кубик ресурсу в руці, аж поки не вирішите, куди його розмістити.

Ви можете спорудити будівлю лише після розміщення ресурсу й перед оголошенням нового ресурсу.

### ПРАВИЛО ПЕЧЕРИ

Розбудовувати крихітне містечко нелегка справа. Якщо ви граєте вперше або просто хочете додати трохи гнучкості правилам, радимо вам грати з правилом печери. Завдяки цьому правилу ви можете два рази за гру скинути по одному ресурсові, оголошеному суперником. Скинутий ресурс ви розмістите біля свого планшета. Наприкінці гри ці ресурси не дають ні переможних, ні штрафних очок. Гравці самі вирішують, коли їм буде найвигідніше скористатися цією особливою можливістю!

## ПРАВИЛА СПОРУДЖЕННЯ БУДІВЕЛЬ

Схеми будівель можна віддзеркалювати, перевертати й обертати як завгодно, однак сама структура розміщення ресурсів повинна залишатися незмінною. Щоб спорудити будівлю виконайте такі кроки:

1. Приберіть з вашого планшета потрібні ресурси, розміщені за відповідною схемою, і поверніть їх до загального запасу.
2. Візьміть відповідну дерев'яну фішку будівлі з загального запасу.
3. Розмістіть цю фішку на одну з клітинок, звідки ви щойно прибравши ресурс.

Кожен ресурс можна використати лише для спорудження однієї будівлі. Інакше кажучи, кожна будівля вимагає свого окремого набору ресурсів.

Не обов'язково споруджувати будівлю відразу після того, як ви розмістили на планшеті потрібні ресурси. Це можна зробити в будь-якому раунді після розміщення чергового ресурсу.

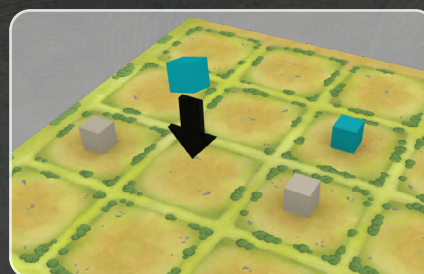
За один раунд можна спорудити кілька будівель.

Споруджену будівлю не можна переміщувати на іншу клітинку.

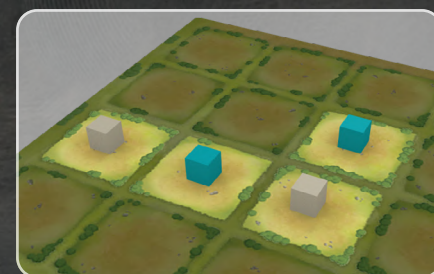
Ви можете спорудити будь-яку будівлю, крім монументів суперників. Карти будівель залишаються на столі до кінця гри. Ви не скидаєте їх після спорудження будівлі.

Спорудити будівлю можна лише після розміщення у своєму містечку оголошеного ресурсу.

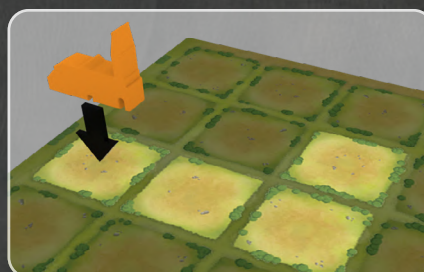
### ПРИКЛАД СПОРУДЖЕННЯ БУДІВЛІ



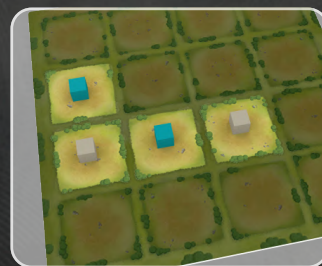
Якщо Назар розмістить синій кубик на цій клітинці, то зможе спорудити каплицю.



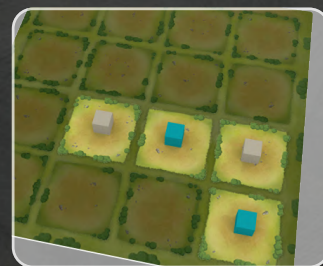
**ХОБА!** Тепер Назар може спорудити каплицю.



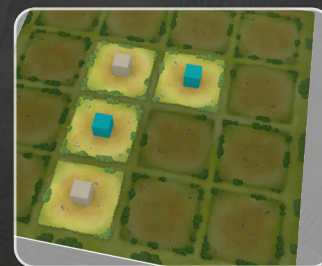
Назар прибирає з планшета 4 кубики й може розмістити фішку каплиці на будь-яку з клітинок, де щойно був ресурс. Він вибирає крайню ліву клітинку. На цій клітинці більше не можна розміщувати ресурси чи інші будівлі.



Ресурси можна розміщувати так.



І так.








І навіть так.



Але не так, бо таке розміщення кубиків не збігається зі схемою на карті каплиці.

## ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ КОТЕДЖІВ

**Пам'ятайте!** Котедж (  ) дає вам 3  лише тоді, коли його забезпечує будівля з символом . Ви можете споруджувати котеджі до або після спорудження  будівель, але незабезпечені котеджі наприкінці гри не дають .




## ЗАВЕРШЕННЯ РОЗБУДОВИ МІСТЕЧКА

Коли ваше містечко заповнене ресурсами, і ви не можете (або не хочете) споруджувати нові будівлі, ваше містечко вважають завершеним. Ви більше не берете участі у грі й можете почати рахувати набрані вами очки (ви більше не оголошуватимете ресурсів як головний архітектор).

**Примітка.** Ви можете далі розміщувати ресурси й оголошувати ресурси як головний архітектор, поки на вашому планшеті є вільні клітинки для ресурсів (навіть якщо ви більше не можете споруджувати будівлі).





Якщо всі суперники завершили розбудову своїх містечок, ви можете оголошувати й розміщувати ресурси на своєму планшеті, поки не заповните його.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Коли всі гравці завершать розбудову своїх містечок, гра негайно закінчується. **Приберіть усі ресурси, що залишилися на планшеті** (крім ресурсів, які лежать на будівлях складів). **За кожную порожню клітинку відніміть 1 .** Додайте  за кожную будівлю у своєму містечку й відніміть штрафні очки, щоб визначити свій підсумковий результат. Перемагає гравець із найбільшою кількістю набраних .

У разі нічиєї виграє той гравець, який найменшу кількість разів був головним архітектором. Якщо досі нічия, перемагає гравець із найменшою кількістю порожніх клітинок на своєму планшеті. Якщо нічия зберігається, то перемагає гравець, що спорудив найбільше котеджів. Якщо знову нічия, то претенденти ділять перемогу.

## ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА


- Кубики ресурсів і фішки будівель необмежені. Якщо їхній запас вичерпався, замініть їх якимись іншими компонентами.
- Незабезпечені котеджі наприкінці гри залишаються на планшеті, але не дають . Деякі будівлі, як-от криниці, усе одно дають можливості очки за незабезпечені котеджі.
- Клітинки/будівлі всіх типів вважають «сусідніми», якщо вони прилягають одна до одної по горизонталі чи вертикалі (але не по діагоналі).
- У грі можна набрати від'ємну кількість .
-  самі по собі не дають .

## ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ОЧОК

У партії без монументів це містечко дає таку кількість очок:

2 КРИНИЦІ






1  за кожен сусідній котедж (забезпечений і незабезпечений).

5 

4 ЗАБЕЗПЕЧЕНІ КОТЕДЖІ





3  за кожен забезпечений котедж. Одна ферма забезпечує щонайбільше 4 котеджі, тому лише 4 з 5 споруджених котеджів дають .

12 

КАПЛИЦЯ




1  за кожен з 4 незабезпечених котеджів та 0  за 1 незабезпечений котедж.

4 

3 ТАВЕРНИ




9  за 3 споруджені таверни.

9 

ПЕКАРНЯ





3  за сусідство з фермою.

3 


СКЛАД




-1  за кожен ресурс на фішці складу.

-3 

2 ПОРОЖНІ КЛІТИНКИ

-1  за кожную клітинку.

-2 

УСЬОГО: 28 



# ПРАВИЛО РАТУШІ

Правило ратуші – це варіант гри, у якому ви здобуватимете ресурси, використовуючи для цього колоду карт ресурсів.

Виберіть одного гравця старостою. Він братиме з колоди карти ресурсів, що визначатимуть, які кубики всі гравці будуть розміщувати в поточному раунді.

## ПЕРЕБІГ ГРИ

Перетасуйте 15 карт ресурсів і сформуєте з них колоду. Потім візьміть 5 верхніх карт з цієї колоди й покладіть долілиць до скиду.

1. Староста починає гру. Він бере верхню карту ресурсів з колоди та кладе її горілиць на стіл. Кожен гравець повинен розмістити на своєму планшеті ресурс, вказаний на карті.
2. Після того як усі гравці розмістять кубики ресурсів, староста скидає цю карту ресурсу й бере для другого раунду нову карту. Цю карту ресурсу він також горілиць викладає на стіл. Кожен гравець знову повинен розмістити вказаний на карті ресурс на своєму планшеті. Потім староста кладе карту ресурсу до скиду.
3. У третьому раунді кожен гравець самостійно вибирає один з п'яти ресурсів з загального запасу та розміщує його на своєму планшеті. Усі гравці одночасно виконують цю дію.

У наступних раундах повторіть ці кроки в такій самій послідовності. Староста бере по 1 карті ресурсу в кожному першому й другому раунді, а в третьому – усі гравці самостійно вибирають по одному ресурсові. Коли колода ресурсів вичерпується, староста тасує скид і формує нову колоду ресурсів. Потім, як завжди, він скидає долілиць 5 верхніх карт колоди. Гра закінчується за звичайними правилами.

**Примітка.** У цьому варіанті гри карти будівель і монументів, що передбачають оголошення ресурсів іншими гравцями («Фабрика», «Склад», «Пам'ятник Засновнику»), діють у тих раундах, коли староста бере карту ресурсів. Постійний ефект банку діє під час кожного третього раунду, коли всі гравці самостійно вибирають ресурс. Тобто в цих раундах гравці не можуть вибирати з запасу ресурси, розміщені на будь-якій фішці їхніх банків.

Спорудивши монумент «Форт Чортополох», ви більше не можете вибирати й розміщувати ресурси під час кожного третього раунду, у якому гравці самостійно вибирають ресурси. Однак це правило не діє, коли ви залишаєтеся єдиним гравцем.

# СОЛО-ГРА

У соло-грі немає головного архітектора.

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

У соло-варіанті з гри вилучають такі карти: «Готель» (🏠), «Банк» (🏦), «Форт Чортополох» (🏰) та «Вежа Опалового ока» (👁️).

## ПРАВИЛА СОЛО-ГРИ

Перетасуйте 15 карт ресурсів, сформуєте з них колоду й відкрийте три верхні карти. Виберіть одну з них і розмістіть вказаний ресурс на своєму планшеті (ви споруджуєте будівлі як у звичайній грі). Завершивши хід, покладіть вибрану карту долілиць під колоду ресурсів і відкрийте нову карту.

**Примітка.** У цьому варіанті гри карти будівель та монументів, що передбачають оголошення ресурсів іншими гравцями («Фабрика», «Склад» та «Пам'ятник Засновнику»), діють, коли ви вибираєте одну з трьох карт ресурсів.

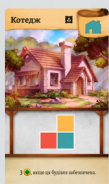
Гра закінчується, коли ви завершите розбудову свого містечка. Тобто ваше містечко заповнене ресурсами, а ви не можете чи не хочете споруджувати нові будівлі.

Визначте свій результат за цією таблицею:

🟡 (ПО)	Рівень майстерності
38 або більше	Великий архітектор
32-37	Містобудівник
25-31	Інженер
18-24	Тесля
10-17	Підмайстер
9 або менше	Честолюбний новачок



# РОЗ'ЯСНЕННЯ ВЛАСТИВОСТЕЙ БУДІВЕЛЬ



## Котедж

Незабезпечені **котеджі** залишаються на планшеті, але самі по собі не дають очок. Однак деякі будівлі, як-от **криниці**, дають очки за незабезпечені **котеджі**. Ви можете споруджувати **котеджі** навіть якщо у вашому містечку ще немає



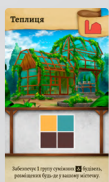
## Ферма

**Ферма** забезпечує 4 , розміщені в будь-якому місці вашого містечка.



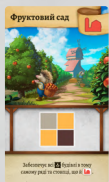
## Комора

**Комора** забезпечує щонайбільше 8 , розміщених у клітинках одразу навколо себе (згори, знизу, ліворуч, праворуч та по діагоналі).



## Теплиця

**Теплиця** забезпечує одну групу , що прилягають один до одного (але не по діагоналі). Ця група не обов'язково повинна сама прилягати до теплиці.



## Фруктовий сад

Кожен **фруктовий сад** забезпечує щонайбільше 6 , розташованих будь-де у вашому містечку.



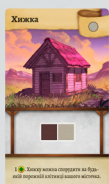
## Фонтан

Кожен **фонтан** дає щонайбільше 2 . Сусідніми вважають **фонтани**, які прилягають один до одного зверху, знизу, ліворуч і праворуч (але не по діагоналі).



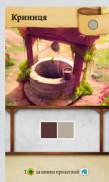
## Жорно

**Жорно** дає щонайбільше 2 , навіть якщо до нього прилягає кілька чи .



## Хижка

**Хижку** можна розміщувати на будь-якій вільній клітинці містечка, а не лише на тих 2 клітинках, де були ресурси потрібні для її спорудження.



## Криниця

Сусідніми вважають **котеджі**, що прилягають до **криниці** зверху, знизу, ліворуч і праворуч (але не по діагоналі). Усі прилеглі (забезпечені й незабезпечені) дають по 1 .



## Абатство

Ченці воліють усамітнюватися. Якщо **абатство** прилягає (але не по діагоналі) до будь-якої з цих будівель , воно не дає .



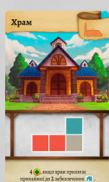
## Каплиця

Рахуйте переможні очки для кожної **каплиці** окремо. У містечку, де є 3 забезпечені та 1 незабезпечений , кожна **каплиця** дає 3 . **Каплиці** не дають за незабезпечені .



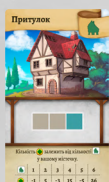
## Монастир

**Монастир**, розміщений не в куті містечка, усе одно дає 1 за кожен **монастир** у куті. За кожен **монастир** можна набрати щонайбільше 4 .



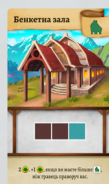
## Храм

**Храм** не дає , якщо не прилягає принаймні до 2 забезпечених .



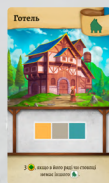
## Притулок

За **притулки** можна набрати щонайбільше 26 . Навіть якщо ви спорудите більше ніж 6 **притулків**, то все одно наберете щонайбільше 26 .



## Бенкетна зала

Якщо ви маєте стільки ж **бенкетних залів**, що й **гравець** праворуч вас, то кожна з **ваших залів** дає лише 2 . У грі вдвох кожна **бенкетна зала** дає по 3 **гравців**, що має їх більше, та по 2 **гравців**, що має їх менше. У разі нічиєї обидва **гравці** набирають по 2 за кожен свою **бенкетну залу**.



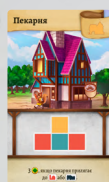
## Готель

Якщо в тому самому ряді чи стовпці розташовано кілька **готелів**, то вони не дають .



## Таверна

**Таверни** дають багато очок, коли їх самих багато. Наприклад, 4 **таверни** дають загалом 14 та можуть розташовуватися будь-де у вашому містечку. Немає змісту споруджувати більше ніж 5 **таверн**. Кожна наступна **таверна** не дає . Ви рахуєте очки за всі **таверни** разом, а не за кожен окремо.



## Пекарня

Сусідніми вважають будівлі, що прилягають до **пекарні** зверху, знизу, ліворуч і праворуч (але не по діагоналі).



## Ринок

**Ринок** дає переможні очки або за ряд, або за стовпець, але не за те й інше водночас. **Ринок** завжди дає 1 за себе та по 1 за кожен інший **ринок** у своєму ряді чи стовпці. Один **ринок** дає щонайбільше 4 .



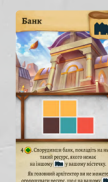
## Кравецька майстерня

**Кравецька майстерня**, споруджена не в 4 центральних клітинках містечка, усе одно дає 1 за себе та 1 за кожен іншу **майстерню** в 4 центральних клітинках. Кожна **кравецька майстерня** дає щонайбільше 5 .



## Театр

**Театр** дає очки за всі інакші типи будівель (крім **театру**), розташовані в тому самому рядку чи стовпці, що й **театр**. **Театр** може дати щонайбільше 6 . Якщо тип будівлі повторюється в тому самому ряді й тому самому стовпці, де є **театр**, то цей тип будівлі рахують лише один раз. Монумент вважають окремим типом будівлі (крім замку **Барретта**, який рахують за 2 .



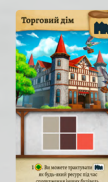
## Банк

Ви не можете спорудити більше ніж 5 **банків**, адже у грі є лише п'ять типів ресурсів.



## Фабрика

Ви можете покласти один і той же ресурс на кілька **фабрик**, але це не дає вам ніяких переваг.



## Торговий дім

**Торговий дім** може замінити собою будь-який ресурс у схемі будівлі під час її спорудження. Коли ви споруджуєте будівлю, використовуючи **торговий дім** замість ресурсу, ви не прибираєте **торговий дім** з планшета. Ви можете використати кілька **торгових домів** для спорудження однієї будівлі, але в її схемі повинен бути принаймні один кубик ресурсу.



## Склад

Ви можете зберігати до 3 ресурсів на **складі**, розміщуючи кубики на фішці будівлі. Коли інший **гравець** оголошує ресурс, який вам не підходить, ви можете розмістити його на своєму **складі**. Ви також можете замінити його на інший ресурс зі свого **складу**, розмістивши потрібний ресурс на будь-якій порожній клітинці вашого містечка. Однак ви не можете прибрати ресурс з **складу**, не замінивши його новим ресурсом. Отже, кількість ресурсів на **складі** ніколи не зменшується.

# РОЗ'ЯСНЕННЯ ВЛАСТИВОСТЕЙ МОНУМЕНТІВ



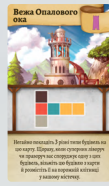
## Гільдія архітекторів

Ви можете не використовувати властивість гільдії архітекторів відразу після спорудження, проте більше не зможете зробити це пізніше. Будівлі, які ви розміщуєте на планшетах за допомогою цього монумента, можуть бути як одного, так і двох різних типів. Ви не можете замінити свої будівлі на монументи, бо вони не належать до загального запасу.



## Палац Мандраса

Сусідніми вважають будівлі, що прилягають до палацу Мандраса зверху, знизу, ліворуч і праворуч (але не по діагоналі).



## Вежа Опалового ока

Ви не можете вибрати однією з будівель монумент, адже вони не належать до загального запасу.



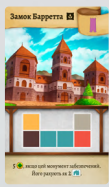
## Архів Другої епохи

Розташування будівель не впливає на підрахунок переможних очок за цей монумент.



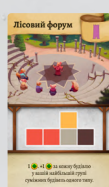
## Святилище Древнього дерева

Якщо на момент спорудження святилища в містечку вже є 6 чи більше будівель, цей монумент все одно дає 8 🍀.



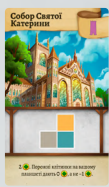
## Замок Барретта

Під час підрахунку очок замок Барретта трактують як 2 🏰, а не 1 🏰.



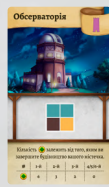
## Лісовий форум

Група суміжних будівель – це кілька будівель, що прилягають одна до одної (але не по діагоналі).



## Собор Святої Катерини

Властивість цієї карти стосується порожніх клітинок лише на вашому планшеті.



## Обсерваторія

Якщо ви завершуєте розбудову свого містечка в той самий раунд, що й інший гравець, ви все одно набираєте переможні очки за відповідне місце.



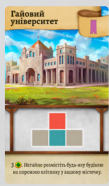
## Форт Чортополох

Одразу після спорудження цього монумента, ви більше не зможете бути головним архітектором. Передавайте молоток гравцеві ліворуч, поки не станете єдиним гравцем або не закінчиться гра.



## Пам'ятник Засновнику

Ресурси, розміщені на клітинках з 🏠, не можна використовувати для спорудження будівель.



## Гайовий університет

Завдяки властивості Гайового університету ви не можете спорудити монумент, адже монументи не належать до загального запасу.

# ТВОРЦІ ГРИ

Автор гри  
Пітер Мак-Ферсон

Загальне керівництво  
Джош Вуд

Керівник проєкту  
Ніколас Бонжу

Виробництво  
Дейвід Лепор

Ілюстрації  
Gong Studios

Графічний дизайн  
Метт Пакетт

Редактор  
Андре Шотар



©2019 Alderac Entertainment Group.

Tiny Towns and all related marks are ® or ™ and © where indicated Alderac Entertainment Group, Inc.

2505 Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA.

# ОСОБЛИВА ПОДЯКА

Пітер Мак-Ферсон – вільний митець, письменник і дизайнер ігор з північної частини штату Нью-Йорк. «Крихітні містечка» – його перша гра.

Присвячую «Крихітні містечка» світлій пам'яті Білла Доза.

Дякую тестувальникам гри:

Кортні Макі, Джошу Борегару, Марк Дж. Мініку, Дженні Тавнсенд, Лукасу Робі, Джессі Бішелья, Адаму Шуурмансу, Ніку Вілсі, Фейт Гардін, Ніку Пейнтеру, Дженні Рітц, Бену Рітцу, Ендрю Купейрусу, Даніелю Шісслеру, Джошу Маккейбу, Кевіну Руту, Джеффу Варрендеру, Кевіну Гібсону, Квентину Гадспету, Діну Говарду, П. Д. Магнусу, Браяну Нойгебауеру, Сему Лафлешу, Кевіну Піала, Джеду Муді, Мартину Глейзеру, Емілі Гаррік, Джону «Ouch!» Люку та всім тим, хто грав у цю гру.

Дякую Індіані Неш за її нескінченну підтримку та перше тестування гри. Я також хочу подякувати своїй родині – татові, мамі та Гриффу.

Дякую Алану Барретту за його роботу над першим прототипом гри.

Спасибі Джону Цинзеру за те, що він повірив у цю крихітну гру, та Джошу Вуду за його внесок, ідеї та загальну дизайнерську мудрість.

# УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту  
Роман Козумляк

Переклад  
Святослав Михаць

Редагування  
Анатолій Хлівний, Анастасія Янчук

Графічна адаптація  
Мілада Ростова

Верстка  
Артур Патрихалко

Особлива подяка  
Роман Кудря, Андрій Луценко

Lord of Boards



www.lordofboards.com.ua



ХІД КОНЕМ  
www.hod-konem.com