

Camel Cup

Вітаємо вас на запальних та божевільних верблюжих перегонах! Робіть ставки, вгадуйте верблюда-переможця і отримуйте неймовірний виграш. Однак, ми вас попередили, ці перегони просто божевільні. Часом верблюди застрибують на спину супернику, і це трішки ускладнює ситуацію. Вам знадобиться вся ваша інтуїція та неабияка кмітливість. Слідкуйте уважно за динамікою перегонів та пильнуйте за найбільш непередбачуваними учасниками. Ці двоє настільки схиблені, що біжать у зворотному напрямку. Їх одразу дискваліфікують за порушення правил, але навіть це їх не спиняє. Ну що ж? Нехай переможе найспритніший!

ЕЛЕМЕНТИ ГРИ:

1 ігрове поле з величезною 3D пальмою

20 квитків для ставок на забіг
(по 4 кожного кольору)



5 грошових жетонів
із зображенням піраміди



80 монет:

50 номіналом у 1 єгипетський фунт
та 30 номіналом у 5 єгипетських фунтів



40 квитків для фінальних ставок
на остаточного переможця/невдачу
(по 5 для кожного гравця)



8 двосторонніх плиток глядачів
(по 1 для кожного гравця)



Пришвидшити Уповільнити

8 двосторонніх карток
партнерства
(по 1 для кожного гравця)



Бік картки
«Відкритий
для
партнерства»



Бік картки
«Партнерство
укладене»

5 бігових верблюдів



5 ігрових кубиків



Кольори кубиків відповідають кольорам бігових верблюдів.
На кожному кубику нанесено дві цифри 1 2 3

2 божевільні верблюди



1 сірий ігровий кубик



На сірому кубику нанесені цифри 1, 2 і 3 білим кольором
та 1, 2 і 3 чорним кольором.

1 маркер першого ходу



1 пластикова піраміда
для ігрових кубиків



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ:

1. Розкладіть ігрове поле у центрі столу.
2. Розділіть квитки для ставок на забіг за кольорами (в колоді 5 кольорів) та розкладіть на купки за кольорами (по 4 квитки у кожній) наступним чином:
 Покладіть обидва квитки по 2 фунти вниз.
 Покладіть квиток на 5 фунти на них зверху.
 Покладіть квиток на 5 фунтів на самий верх.
 Потім розкладіть ці невеличкі колоди на місця на ігровому полі, позначені відповідними кольорами (див. малюнок).
3. Покладіть 5 грошових жетонів із зображенням піраміди на їхнє місце на ігровому полі (див. малюнок).
4. Розділіть монети за вартістю (окремо по 5 та по 1 фунту) та покладіть купками поруч з ігровим полем. Це буде так званий «банк».
5. Перед початком гри кожен гравець отримує з банку по 3 єгипетські фунти та кладе їх перед собою.



- Місце для ставок на остаточного переможця
- Місце для ставок на остаточного невдачу
- Палатки, де знаходяться квитки для ставок на забіг
- Лінія фінішу
- Місце для грошових жетонів із зображенням піраміди
- Намети для кубиків
- Місце для піраміди



6. Також перед початком гри кожен гравець отримує 5 квитків для фінальних ставок із зображенням свого персонажу та 1 плитку глядачів. Гравець тримає квитки у руці так, щоб їх не бачили суперники, а плитку глядачів кладе на стіл перед собою. Решту квитків та плиток покладіть назад у коробку.

ПЕРСОНАЖ ГРАВЦЯ

Якщо у грі бере участь **менше ніж 6 гравців**, картки партнерства вам не знадобляться. Нехай залишаються у коробці.

Якщо у грі бере участь **6 та більше гравців**, кожен отримує по 1 картці партнерства із зображенням відповідного персонажа. Гравець кладе картку партнерства перед собою стороною, що означає «Відкритий для партнерства». Зайві картки партнерства покладіть назад у коробку.

Про те, як використовувати у грі ці картки, ви зможете прочитати на останній сторінці цього буклету у розділі «Додаткові правила гри для 6 та більше гравців».



Бік картки «Відкритий до партнерства»

7. Для визначення стартової позиції кожного з верблюдів, візьміть у жменю усі ігрові кубики (крім сірого) та киньте на стіл. А тоді розмістіть верблюдів на позиції так, як це визначили кубики:

- Зверніть увагу на кольори кубиків, на яких випала цифра 1 і встановіть верблюдів цих кольорів на позицію під номером 1 на біговій доріжці.
- Верблюдів, кольори яких відповідають кубикам, на яких випала цифра 2, встановіть на позицію під номером 2 на біговій доріжці.
- І на позицію під номером 3 також встановіть верблюдів тих кольорів, на відповідних кубиках яких випала цифра 3.



Верблюдів, які опинилися на одній позиції на біговій доріжці, поставте один на одного у довільному порядку на власний розсуд. Переконайтесь, що усі вони дивляться в напрямку руху годинникової стрілки, адже саме в цьому напрямку вони будуть бігти.

Приклад:

Ви кинули кубики і отримали ось такий результат:



Отже, поставте зеленого, жовтого та червоного верблюдів один на одного в довільному порядку і встановіть їх на позиції під номером 1. Так само поставте блакитного та фіолетового верблюдів один на одного і розмістіть їх на 3й позиції.

Після цього зніміть верхівку пластикової піраміди та покладіть всередину піраміди через отвір всі ігрові кубики (крім сірого).



8. Прийшов час визначити стартові позиції божевільних верблюдів (білого та чорного). Вони трішки дивні і біжать в зворотному напрямку (проти годинникової стрілки). Киньте сірий кубик один раз і визначте позицію першого божевільного (білого або чорного, на власний розсуд) верблюда. В даному випадку:

1 буде означати позицію на біговій доріжці під номером 16, **2** = 15, **3** = 14.

Киньте сірий кубик знову і визначте позицію другого божевільного верблюда, керуючись тим самим принципом. Якщо обидва рази випала та сама цифра, поставте другого верблюда зверху на першого.

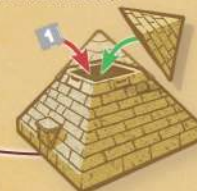
Переконайтесь, що обидва божевільні верблюди дивляться у напрямку проти годинникової стрілки.

Приклад:

Ви кинули сірий кубик перший раз і на ньому випала цифра **2**. Візьміть одного з божевільних верблюдів і поставте на позицію під номером 15. Ви кинули сірий кубик вдруге і на ньому випала цифра **1**. Встановіть іншого божевільного верблюда на позицію під номером 16.



Покладіть сірий кубик всередину піраміди до інших кубиків, закрийте піраміду верхівкою і поставте її на відповідне місце на ігровому полі (див. малюнок).



9. Дайте маркер першого ходу наймолодшому гравцеві і **приготуйтеся до шалених перегонів!**



КОРОТКИЙ ОГЛЯД ГРИ

У цьому розділі ми розглянемо ключові моменти гри. Більш детальні правила ви знайдете у наступному розділі «ХІД ГРИ».

Бігові верблюди

5 бігових кольорових верблюдів не належать жодному з гравців. Кожен з гравців може робити ставки на будь-якого верблюда, беручи квитки для ставок на забіг та роблячи ставки на остаточного переможця та невдачу.



Бігові верблюди біжать по біговій доріжці у напрямку за **годинниковою стрілкою**. Верблюди змінюють свою позицію, коли хтось із гравців викидає з піраміди випадковий кубик з цифрою. Тоді верблюд такого ж кольору як і кубик, що випав з піраміди, робить стільки кроків по біговій доріжці, скільки випало на кубик.



Верблюди на спині:

Верблюди на одній позиції на біговій доріжці завжди застрибують на спину супернику і утворюють ніби **колону**. Якщо випав кубик верблюда з колони, він робить хід і несе на собі верблюдів, що знаходяться **над ним**. Ті верблюди, що знаходяться під ним під час його ходу, залишаються на місці.



Пересування верблюдів:

Отже, по біговій доріжці ми будемо пересувати інколи одного верблюда, а інколи **цілу колону**. Якщо в кінці ходу цей верблюд або ціла колона опиняться на позиції, де вже є інший верблюд або колони, він застрибує на спину цього верблюда або колони.



Божевільні верблюди

Два божевільні верблюди (білий та чорний) біжать **проти годинникової стрілки**. Робити ставки на них не можна. Однак, ці двоє можуть дещо сплутати ваші плани, адже якщо біговий верблюд опиниться на спині білого або чорного верблюда, схилений верблюд може понести його в зворотному напрямку.

Божевільні верблюди починають бігти, коли з піраміди випадає сирій кубик



Забіги

Одна гра у «Верблюжі перегони» складається з декількох забігів. Один забіг закінчується, коли з піраміди випали 5 з 6 кубиків (один кубик лишається в піраміді).

В кінці кожного забігу відбувається підрахунок грошей, які гравець заробив або втратив, роблячи ставки під час цього забігу. Після підрахунку гравці повертають квитки для ставок на забіг на свої місця, складають кубики назад в піраміду і починається новий забіг.

ВАЖЛИВО:

Так чи інакше, найважливіше питання у будь-яких перегонах, хто ж **лідер**? У верблійній колоні той верблюд, що знаходиться **найвище**, вважається лідером. Божевільні верблюди до уваги не беруться, оскільки вони дискваліфіковані організаторами перегонів.



Кінець гри

Шойно один або декілька верблюдів перетнули лінію фінішу, гра закінчується. Відбувається підрахунок грошей зароблених за останній забіг, а також підрахунок виграшу за ставки на остаточного переможця та невдачу. Гравець, який отримав найбільший виграш, стає переможцем гри.



Гроші

- У якості грошової одиниці у цій грі використовується єгипетський фунт (скорочено ЄФ)
- Виграні кошти гравці складають перед собою на столі так, щоб їх бачили інші суперники. Однак, гравці не повинні розкладати їх поштучно, а можуть скласти на купку.
- Протягом гри гравці не зобов'язані повідомляти суперникам, скільки точно грошей вони заробили.
- В будь-який момент гри гравці можуть обмінювати гроші у банку (наприклад, обміняти 5 монет по 1 фунту на 1 монету у 5 фунтів та навпаки)
- Фінансові запаси гравця не можуть бути менше 0. Якщо гравець зробив невдачу ставку, заборгував гроші банку, але сплатити борг не в змозі (бо попросту немає грошей), він звільняється від сплати цього боргу.

ХІД ГРИ

Гравець з маркером першого ходу (зазвичай наймолодший) починає гру. Далі хід переходить до гравця зліва і так далі за годинниковою стрілкою. Під час свого ходу кожен гравець може виконати лише одну з наступних 4 дій:

1 Взяти (безкоштовно) верхній квиток для ставок будь-якого кольору. Таким чином у цьому забігу гравець робить ставку в розмірі, вказаному на квитку, на верблюда, колір якого відповідає кольору квитка.

АБО 2 Покласти двосторонню плитку глядачів на бігову доріжку

АБО 3 Взяти жетон із зображенням піраміди і використати піраміду, аби продовжити перегони

АБО 4 Зробити ставку на остаточного переможця або остаточного невдачу. Для цього треба покласти одну з карток з руки на відповідне місце.

1 Візьміть 1 квиток для ставок на забіг

Візьміть верхній квиток для ставок на забіг з будь-якої колоди, будь-якого кольору та покладіть перед собою. Це означає, що ви робите ставку на верблюда того кольору, квиток якого кольору ви взяли. Іншими словами, ви сподіваєтесь, що верблюд цього кольору стане лідером даного забігу.

Немає обмежень щодо кількості квитків, які ви можете зібрати протягом даного забігу. Можете робити ставки на верблюдів різних кольорів.



2 Покладіть плитку глядачів на бігову доріжку

Покладіть свою плитку глядачів на будь-яку **вільну** позицію на біговій доріжці (на якій немає верблюдів та інших плиток) тим боком, яким **вважаєте за потрібне**. Однак, плитку глядачів не можна класти на позицію під номером 1 та безпосередньо поруч з іншими плитками глядачів (через одну можна).

- Якщо ваша плитка глядачів вже знаходиться на полі, під час свого ходу ви можете перекласти її на **інше** місце (дотримуючись правил, про які йшлося вище).

Як ви бачите, плитка глядачів має два боки. Глядачі можуть або підбадьорити верблюдів і тим самим пришвидшити їхній біг або навпаки уповільнити. Верблюд або колона верблюдів, яка в результаті ходу зупиняється на цій плитці, мусить виконати дію, яка зазначена на відповідному боці плиточки (див. подробиці нижче).



Приклад:
Плитку глядачів не можна класти на позицію №1 та безпосередньо поруч з іншою плиткою.



3 Візьміть жетон із пірамідою

Візьміть верхній жетон із зображенням піраміди та покладіть перед собою. Відразу ж візьміть пластикову піраміду, потрусіть та викиньте один випадковий кубик.

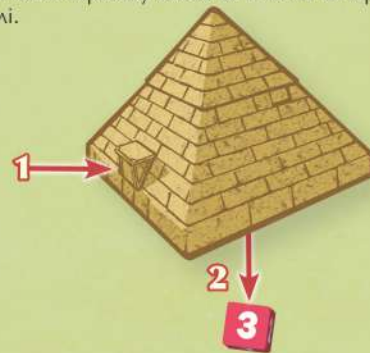
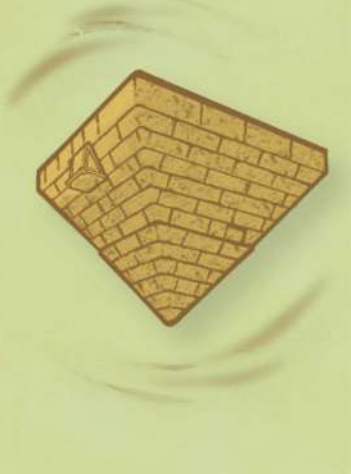
Як користуватись пірамідою?

- 1 Візьміть піраміду в руку, перекиньте верхівкою вниз та добряче потрусіть

- 2 Знову перекиньте верхівкою вверх, тримаючи однією рукою на висоті декілька сантиметрів над столом.

Іншою рукою одним коротким натиском на кнопку (важіль), позначену цифрою (1) (див. малюнок) відкрийте отвір (позначений на малюнку цифрою (2)) так, щоб на стіл випав один кубик.

Поставте піраміду назад на її місце на ігровому полі.



Якщо випав кубик одного з бігових верблюдів, перемістіть верблюда цього кольору на стільки кроків вперед, скільки випало на кубик (1, 2, або 3).

УВАГА! Якщо вперед рухається верблюд, який є частиною колони, він переносить на собі тих верблюдів, що знаходяться над ним. Верблюди, що під ним, лишаються на місці.

Приклад: З піраміди випав червоний кубик з цифрою 3. Отже, червоний верблюд робить 3 кроки вперед. При цьому він переносить на собі жовтого верблюда.



Якщо випав сірий кубик, ходитиме один з божевільних верблюдів:

- Якщо на сірому кубикі випала цифра білого кольору, ходить білий верблюд
- Якщо на сірому кубикі випала цифра чорного кольору, ходить чорний верблюд



Однак, з цього правила є два суттєві винятки:

- Якщо **один** з божевільних верблюдів несе на спині бігових верблюдів, то незалежно від кольору цифри, яка випала на сірому кубикі, хід робить саме цей верблюд.
- Якщо один з божевільних верблюдів **сидить на спині у іншого** (без будь-яких бігових верблюдів), то хід робить верхній божевільний верблюд.

Отже, після визначення, котрий з божевільних верблюдів робить хід, перемістіть його на кількість кроків, яка випала на сірому кубикі у напрямку проти годинникової стрілки. (Нагадаємо ще раз, якщо на спині божевільного верблюда є бігові верблюди, вони пересуваються разом із ним.)



І як ми й казали раніше, якщо декілька окремих верблюдів або колона верблюдів опиняються на одній позиції на біговій доріжці, вони заскакують на спину тим, які прийшли туди першими.

Приклад:

На фіолетовому кубикі випала цифра 2. Фіолетовий верблюд робить два кроки вперед і при цьому несе на спині зеленого верблюда. Оскільки через 2 кроки вже знаходиться жовтий верблюд, вони обидва заскакують йому на спину.



Плитки глядачів

Якщо верблюд або колона з верблюдів закінчує хід на плитці глядачів, гравець, який поклав цю плитку на бігову доріжку, негайно отримує з банку **1 єгипетський фунт**. А верблюд чи колона, яка зупинилась на цій плитці, негайно виконує додатковий хід (в той чи інший бік), як вказано на плитці.



Якщо плитка лежить горілиць боком, який підбадьорює та **пришвидшує** біг верблюдів, вони роблять додатковий хід **вперед на одну позицію**. Якщо на цій позиції вже є верблюд або колона з верблюдів, то новоприбулі верблюд або колона застрибують на спину верхньому верблюду.



Якщо ж плитка лежить горілиць боком, який **уповільнює** біг, верблюд або колона роблять додатковий хід **на одну позицію назад**. Якщо на цій позиції вже є верблюд або колона з верблюдів, новоприбулі потрапляють під нижнього верблюда.



Якщо на плитці глядачів зупиняється божевільний верблюд, він виконує ті самі дії, що й бігові верблюди, але напрямок, в якому він дивиться, не змінює.



УВАГА! Протягом перегонів верблюди не змінюють напрямок, в якому вони дивляться. **Бігові верблюди завжди дивляться у напрямку за годинниковою стрілкою, а божевільні проти. Навіть коли вони роблять крок назад.**

Після того, як верблюди або колона верблюдів виконала дію, вказану на плитці глядачів, плитка залишається на тому самому місці аж до кінця забігу або доки власник не вирішить перекласти її на іншу позицію.



Виконавши усі дії верблюдом, кубик якого випав з піраміди, покладіть цей кубик на відповідне місце на ігровому полі всередині кола, яке утворює бігова доріжка (див. малюнок). Так всі гравці зможуть слідкувати, які кубики вже випали, а які ще лишилися.

Грошовий жетон, який гравець отримав за використання піраміди, він кладе перед собою.

Наприкінці цього забігу під час підрахунку він зможе отримати з банку по **1 єгипетському фунту** за кожен такий жетон.



4 СТАВКИ НА ОСТАТОЧНОГО ПЕРЕМОЖЦЯ ТА/АБО ОСТАТОЧНОГО НЕВДАХУ



Під час свого ходу (як одну з можливих 4 дій) ви можете зробити ставку на **остаточного переможця**. Роблячи ці ставки, гравці не оголошують суперникам, на якого саме верблюда вони ставлять. Навпаки, гравець непомітно обирає з руки картку потрібного кольору (кольору верблюда, який, на його думку, прийде першим) і кладе зображенням долілиць на **місце для ставок на остаточного переможця**.



Так само можна зробити ставку на **остаточного невдачу**. Непомітно оберіть з руки картку кольору верблюда, який на вашу думку прийде останнім, і покладіть її зображенням долілиць на спеціальне **місце для ставок на остаточного невдачу**.

- Якщо хтось з гравців вже вас випередив і зробив ставку на остаточного переможця чи невдачу, покладіть свою картку зверху.
- Зроблені ставки на остаточного переможця та невдачу забирали чи перекладати не можна, навіть якщо пізніше ви зрозуміли, що помилилися. Однак, ви можете робити більш ніж одну ставку, тобто робити ставки на декількох верблюдів (по одній ставці за один хід).



КІНЕЦЬ ЗАБІГУ

Коли хтось із гравців бере останній грошовий жетон з пірамідою, викидає з піраміди (п'ятий) кубик та робить хід відповідним верблюдом – це означає **кінець поточного забігу**. І, перш ніж хід перейде до наступного гравця, треба підрахувати виграні та програні за цей забіг гроші.

Але для початку, аби не заплутатись, передайте маркер першого ходу гравцю, котрий сидить зліва від того, хто шойно скористався пірамідою і завершив забіг. Так ви будете знати, хто першим розпочне наступний забіг.



Тепер визначте **верблюда-лідера** даного забігу. Це верблюд, якому вдалося дістатись якнайдалі від лінії старту в напрямку руху годинникової стрілки. Якщо ціла колона верблюдів знаходиться попереду, лідером даного забігу буде верблюд, який знаходиться на самій верхівці колони.

ПАМ'ЯТАЙТЕ! Під час визначення лідера, не беріть до уваги божевільних верблюдів.

Тепер давайте підрахуємо, які ставки гравців виправдали себе, а які ні.



1 місце За кожен квиток для ставок на **верблюда-лідера** у цьому забігу гравець отримує стільки єгипетських фунтів, скільки зображено на великій монеті на квитку: 5, 3 або 2.

2 місце За кожен квиток для ставок на **другого верблюда** у цьому забігу, гравець отримує 1ЄФ.

3 місце-5 місце За кожен квиток для ставок на будь-якого іншого верблюда у цьому забігу гравець втрачає 1ЄФ.



За кожен жетон із зображенням піраміди гравець отримує 1ЄФ.

Приклад:

Отже, зелений верблюд виявився лідером даного забігу, а жовтий знаходиться на другому місці. Марина зробила такі ставки (див. квитки для ставок, які лежать перед нею) і в сумі отримала 9 фунтів. Розрахунок див. нижче.



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, шойно якийсь верблюд чи колона з верблюдів перетнула фінішну лінію. Навіть якщо це зробив божевільний верблюд, рухаючись проти годинникової стрілки.

Підрахуйте виграні та програні гравцями гроші за забіг, як ви це робили раніше, і як описано зліва.

Тепер треба підрахувати ставки на остаточного переможця та остаточного невдачу. Візьміть купку квитків зі ставками на остаточного переможця так, як вони лежать на столі. Майте на увазі, що ставка, яка лежить найнижче, була зроблена першою, а та, яка знаходиться на самому верху, була зроблена останньою. Переверніть цю невеличку колоду, відкривши зображення так, щоб було видно на яких верблюдів і в якому порядку були зроблені ставки.

Гравці, які зробили ставки на остаточного переможця і вгадали, отримують наступну винагороду і в такому порядку:

- Гравець, який першим зробив ставку на остаточного переможця і вгадав, отримує з банку 8 єгипетських фунтів.
- Гравець, який другим зробив ставку на остаточного переможця і вгадав, отримує 5ЄФ, третій – 3ЄФ, четвертий – 2ЄФ і решта по 1ЄФ.
- Увага! Це стосується лише тих гравців, які правильно вгадали верблюда-переможця. Кожен гравець, який зробив ставку і не вгадав, сплачує банку по 1ЄФ за кожну ставку.



Роздавши винагороду гравцям за ставки на остаточного переможця, так само проаналізуйте ставки на остаточного невдачу і відповідно роздайте виграні гроші. Очевидно, що найбільшим невдахою у цій грі є останній верблюд (який знаходиться найдалі від лінії фінішу). Знову ж таки, у колоні верблюдів-невдах найбільшим невдахою є той, що знаходиться в самісінньому низу.

Приклад:

Отже, у цих перегонах остаточним переможцем став зелений верблюд, а остаточно їх програв фіолетовий. Ставки були зроблені в наступному порядку (див. малюнок). Власники цих ставок отримали та втратили наступні суми (див. малюнок нижче).



Після того, як всі гравці отримали свої виграти або навпаки сплатили банку за ставки, які не спрацювали, підготуйтеся до наступного забігу. А саме:

- Поверніть усі квитки для ставок на забіг на відповідні місця за кольорами й у належному порядку (по вартості з найнижчого до верхнього 2>2>3>5)
- Поверніть усі грошові жетони з пірамідою на їхнє місце на ігровому полі
- Поверніть плитки глядачів їхнім власникам
- Усі 5 кубиків, які випали в цьому забігу, покладіть всередину пластикової піраміди і поставте піраміду на її місце на ігровому полі.

Тепер гравець із маркером першого ходу може розпочати наступний забіг.

Після завершення підрахунків по усім ставкам гравці рахують свої виграти. Переможцем стає гравець з найбільшою сумою ЄФ. Якщо декілька гравців отримали однакову суму, вони ділять між собою радість перемоги.

Примітка: У тих поодиноких випадках, коли божевільний верблюд, рухаючись проти годинникової стрілки першим перетинає лінію фінішу і приносить на собі бігових верблюдів, вони вважаються не переможцями, а невдахами.



ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА ГРИ ДЛЯ 6 ТА БІЛЬШЕ ГРАВЦІВ

Якщо у грі беруть участь 6 та більше гравців, перед початком гри кожен з них отримує картку партнерства. Тепер під час свого ходу, кожен гравець окрім згаданих і описаних вище 4 дій може виконати ще й 5ту, а саме «Вступити в партнерство» з іншим гравцем.

5 УКЛАДАННЯ ПАРТНЕРСТВА

Оберіть іншого гравця, перед яким лежить його картка партнерства стороною «Відкритий до партнерства».

Візьміть його картку собі, переверніть боком «Партнерство укладене» та покладіть перед собою. Свою ж картку віддайте йому, щоб той гравець так само поклав її перед собою боком «Партнерство укладене». Гравець, якого обрали, не може відмовитись від укладення партнерства та обміну картками. Тепер, поки триває цей забіг, ви партнери по ставкам.



В кінці забігу під час підрахунку виграшу кожен гравець, який уклав партнерство, може позичити один квиток (**квиток для ставок на забіг або грошовий жетон з пірамідою**) і додати до свого рахунку. Обидва учасники партнерства в результаті отримують власний виграш плюс вартість виграшу одного квитка, який він/вона позичили в партнера. Однак, гравець не зобов'язаний додавати один з результатів свого партнера до власного виграшу, особливо, якщо всі ставки його партнера не спрацювали, і він отримав лише від'ємний результат. Після підрахунку виграшів та програшів за результатами забігу картки партнерства повертаються їхнім власникам, і гравці знову кладуть їх перед собою стороною «Відкритий до партнерства».

Увага! Квиток на фінальну ставку на остаточного переможця та/або невдачу позичити не можна.

ДИЗАЙН ГРИ:	СТЕФЕН БОГЕН
ПРОДЮСЕР:	Софі Гравель
РОЗРОБКА:	Віктор Кобілке, Мартін Бушар, Петер Егерт, Філіп Шміт та Софі Гравель
АРТДИРЕКТОР:	Філіп Герен
ІЛЮСТРАЦІЇ:	Кріс Куільямс
ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН:	Філіп Герен, Карла Рон та Марі Ів Жолі
РЕДАКТОР:	Віктор Кобілке
ПЕРЕВІРКА:	Ніл Кроулі та Ан-Ту Тран
МІЖНАРОДНІ ПРОДАЖІ:	Андреа Алерс та Кюбра Думан
PR-МЕНЕДЖЕР:	Майк Янг
МАРКЕТИНГ:	Мартін Бушар

Розроблено:



Локалізація гри українською:

Бельвіно

03056 М. КИЇВ,
ВУЛ. БОТКІНА, 4 ОФ. 54
ТЕЛ. 044 236-98-66
bville.com.ua

info@planbgames.com

www.planbgames.com

Всі права захищені.

2022 План Б Геймз ТОВ

Вул. Ам Рьомеркастель 10

70376 Штутгарт, Німеччина