

ПРАВИЛА
ЯК ГРАТИ

ВІДРОДЖЕННЯ

РАЙНЕР КНІЦІЯ



GEENASH



10+
ВІК



2-4
ГРАВЦІ



60
ХВ



MIGHTY
BOARDS



ШОТЛАНДІЯ

Після низки катастроф цивілізація зазнала краху. Тепер народи по всьому світу постають наново, навчаючись жити в гармонії з природою. Шотландія лежить у руїнах, і стародавні клани взялися відродити свій край. Ставши лідерами кланів, ви змагатиметеся за стратегічний контроль над землями та їхніми славетними замками.

КОМПОНЕНТИ

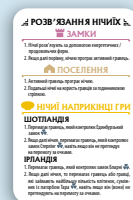
- 1 поле
Мапа Шотландії
- 32 карти
завдань
- 4 карти-
пам'ятки
- 32 собори
по 8 кожного кольору
- 48 замків
по 12 кожного кольору
- 8 жетонів
досягнень
по 2 кожного кольору
- 4 лічильники очок
по 1 кожного кольору
- 144 жетони
по 36 кожного кольору
Плюс 4 запасні порожні жетони



1



2



3



4



5



6



7

8



x36



x12



x12

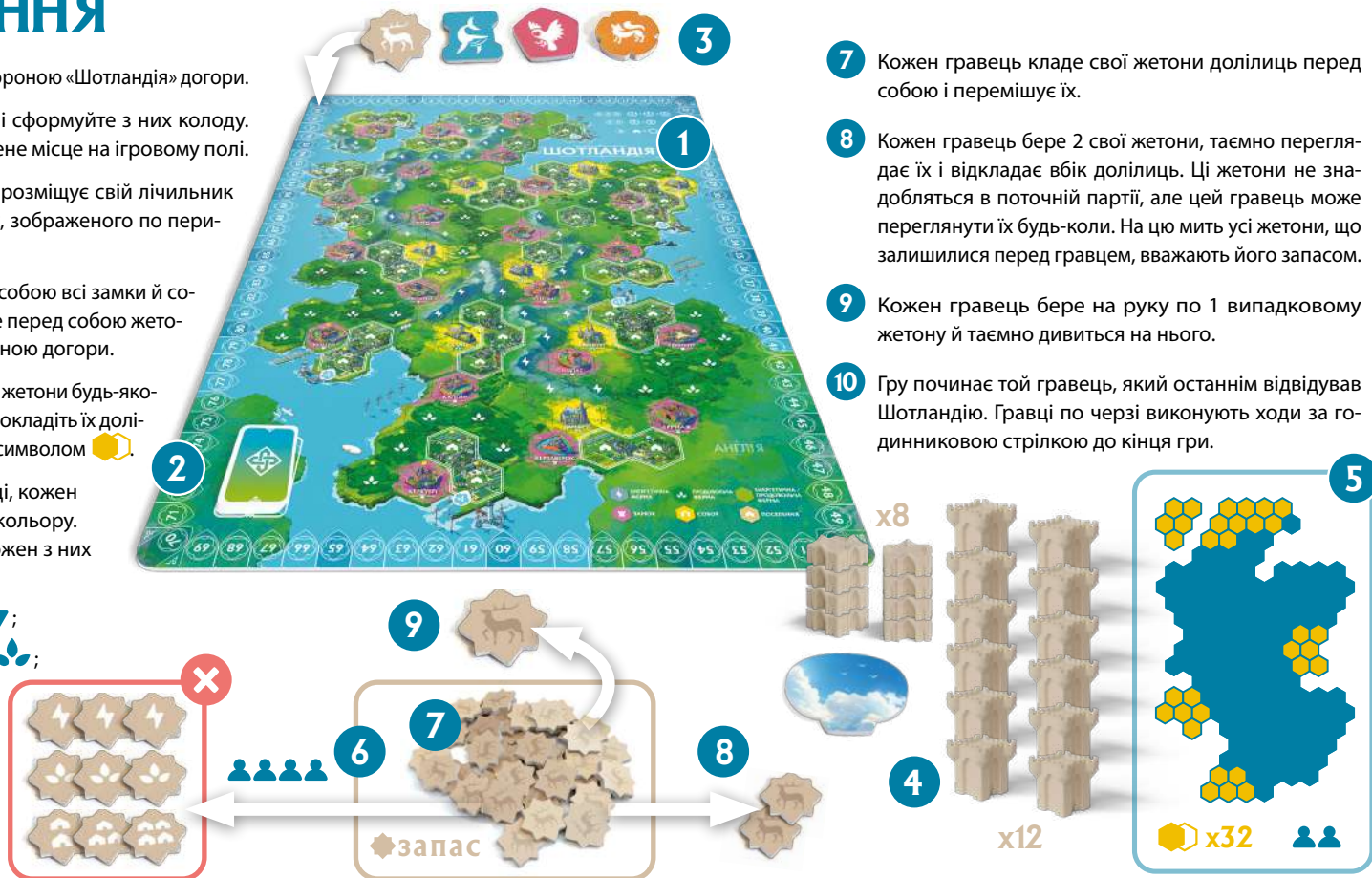


x3

ПРИГОТУВАННЯ

- 1 Покладіть поле на центр стола стороною «Шотландія» догори.
- 2 Перетасуйте всі карти завдань і сформууйте з них колоду. Покладіть її долілиць на відведене місце на ігровому полі.
- 3 Кожен гравець вибирає колір і розміщує свій лічильник очок на поділці 0 треку очок, зображеного по периметру ігрового поля.
- 4 Кожен гравець розміщує перед собою всі замки й собори свого кольору. Потім кладе перед собою жетони досягнень порожньою стороною догори.
- 5 Якщо у грі 2 гравці, візьміть 32 жетони будь-якого невикористаного кольору та покладіть їх долілиць на місця, позначені жовтим символом.
- 6 Якщо у грі 3 чи 4 гравці, кожен гравець бере всі жетони свого кольору. Якщо ж гравців 5, то кожен з них повертає в коробку:

- 3 жетони енергетичних ферм;
- 3 жетони продовольчих ферм;
- 1 жетон поселення кожного значення: 2, 3 і 4.



- 7 Кожен гравець кладе свої жетони долілиць перед собою і перемішує їх.
- 8 Кожен гравець бере 2 свої жетони, таємно переглядає їх і відкладає вбік долілиць. Ці жетони не надобляться в поточній партії, але цей гравець може переглянути їх будь-коли. На цю мить усі жетони, що залишилися перед гравцем, вважають його запасом.
- 9 Кожен гравець бере на руку по 1 випадковому жетону й таємно дивиться на нього.
- 10 Гру починає той гравець, який останнім відвідував Шотландію. Гравці по черзі виконують ходи за годинниковою стрілкою до кінця гри.

Огляд гри

Наберіть найбільше очок, продумавши розміщення жетонів, щоб будувати енергетичні ферми, розвивати продовольчі ферми та засновувати поселення в Шотландії. Додаткові очки можна набрати за виконання особистих завдань, отриманих у соборах, контроль над замками та відкриття портів. Гра закінчується, коли кожен гравець виклав усі свої жетони, щоб визначити переможця.

Огляд ходу

У свій хід ви послідовно виконуєте такі 3 дії:

1. Викласти жетон з руки на поле.
2. Набрати очки за жетон.
3. Узяти на руку 1 жетон зі свого запасу.

ПЕРЕБІГ ГРИ

1. Викладання жетонів

На початку свого ходу ви стаєте активним гравцем. Викладіть жетон з руки горілиць у незайняту шестигнуту клітинку на полі, яка відповідає символу на жетоні (, , або). Клітинку, на якій лежить жетон гравця, тепер вважають зайнятою. Ви не можете викладати жетони на клітинки із соборами, замками та водою.

Правила викладання жетонів:

ПРОДОВОЛЬЧІ ФЕРМИ

Ви можете викласти жетон продовольчої ферми лише на ту клітинку, де є символ продовольчої ферми, або на порожню клітинку (клітинка без символів).

ЕНЕРГЕТИЧНІ ФЕРМИ

Ви можете викласти жетон енергетичної ферми лише на ту клітинку, де є символ енергетичної ферми, або на порожню клітинку (клітинка без символів).

Винятки. Якщо у свій хід ви намагаєтеся викласти жетон енергетичної ферми, але на ігровому полі немає незайнятих клітинок енергетичних ферм або порожніх клітинок, ви можете викласти жетон енергетичної ферми на клітинку продовольчої ферми. Аналогічно: якщо ви намагаєтеся викласти жетон продовольчої ферми, але всі клітинки продовольчих ферм і порожні клітинки зайняті, ви можете викласти жетон продовольчої ферми на клітинку енергетичної ферми.

ПОСЕЛЕННЯ

Ви можете розмістити жетон поселення лише на тій клітинці, де є символ поселення . На кожному жетоні поселення є 1, 2, 3 або 4 символи поселення. Кількість зображених символів поселення показує, скільки впливу матиме цей жетон після викладання в поселенні (див. «Поселення» на с. 3).



2. Набирання очок за жетони

Виклавши свій жетон на ігрове поле, порахуйте набрані за нього очки й відразу відповідно пересуньте свій лічильник на треку очок. Жетони дають очки так:

ПРОДОВОЛЬЧІ ФЕРМИ

Виклавши свій жетон продовольчої ферми, ви набираєте по 1 очку за кожен жетон у групі продовольчих ферм, яку ви щойно створили або розширили, включно зі щойно викладеним жетоном.

Група продовольчих ферм складається із суміжних жетонів продовольчих ферм 1 кольору.

ЕНЕРГЕТИЧНІ ФЕРМИ

Виклавши свій жетон енергетичної ферми, ви набираєте по 1 очку за кожен жетон у групі енергетичних ферм, яку ви щойно створили або розширили, включно зі щойно викладеним жетоном.

Група енергетичних ферм складається із суміжних жетонів енергетичних ферм 1 кольору.

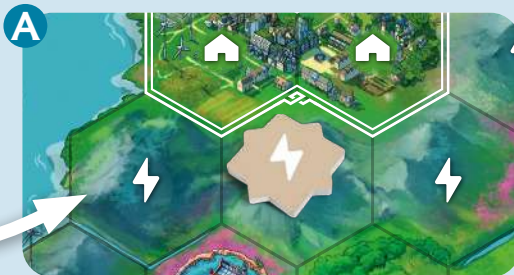


Примітка. Хоча жетони продовольчих й енергетичних ферм дають очки однаковим способом, але вони не утворюють змішаних груп. **Групу утворюють лише жетони одного типу й кольору.**

Приклад А. Хоча синій гравець викладає жетон енергетичної ферми поряд з уже викладеним жетоном енергетичної ферми, вони не утворюють групи, бо другий жетон належить бежевому гравцеві. Синій гравець відразу набирає ①.



Приклад Б. Бежевий гравець викладає ще 1 жетон енергетичної ферми поряд зі своїм жетоном енергетичної ферми. Він утворює групу з 2 однакових жетонів, тому відразу набирає ②.



ПОСЕЛЕННЯ

Поселення дає очки тоді, коли всі його клітинки зайняті. Гравці набирають очки залежно від величини свого впливу в поселенні. Загальний вплив гравця в поселенні дорівнює сумі символів поселення на всіх жетонах поселення його кольору в цьому поселенні.



1 МАЛІ ПОСЕЛЕННЯ (1 клітинка з одинарним контуром)

Викладіть жетон поселення на одну незайняту клітинку поселення й відразу наберіть стільки очок, скільки впливу має цей жетон, тобто скільки на ньому символів поселення.

2 СЕРЕДНІ ПОСЕЛЕННЯ (2 клітинки з подвійним контуром)

Коли обидві клітинки зайняті, гравець із найбільшим впливом у поселенні негайно набирає ⑤. Інший гравець набирає ③. У разі нічиєї гравець, який завершив поселення, програє та набирає ③, а інший гравець із таким самим впливом набирає ⑤. Якщо один гравець займає все середнє поселення своїми жетонами, він набирає ⑤ + ③ = ⑧.

Приклад. Рожевий гравець викладає жетон поселення поряд із жетоном синього гравця, тож обидві клітинки середнього поселення тепер зайняті. Рожевий гравець має 2 впливу в поселенні, а синій — 1. Тому рожевий гравець набирає ⑤ за найбільший вплив, а синій — ③.



3 ВЕЛИКІ ПОСЕЛЕННЯ (3 клітинки з потрійним контуром)

Коли всі 3 клітинки зайняті, гравець із найбільшим впливом у поселенні набирає ⑧, а гравець із другим за величиною впливом — ⑤. Інші гравці, які мають менший вплив, не набирають очок. Якщо гравець має в поселенні кілька жетонів, їхні значення додають, щоб визначити його загальний вплив у цьому поселенні. Якщо один гравець займає все велике поселення своїми жетонами, він набирає ⑧ + ⑤ = ⑬. Гравець, який завершив поселення, програє всі нічі. Подальші нічі виграють гравці за годинниковою стрілкою від цього гравця.



Приклад. Синій гравець має 2 жетони, кожен із впливом 1. Рожевий гравець викладає жетон із впливом 3, тож усі 3 клітинки великого поселення тепер зайняті. Рожевий гравець має більше впливу, ніж синій, тому набирає ⑧, а синій — ⑤.

ПОРТИ

Щоразу, коли гравець викладає жетон поселення на клітинку з портом, він відразу набирає ①.

Якщо це єдина або остання клітинка поселення, гравець також активує підрахунок очок за поселення.



ЗАМКИ

Гравці здобувають контроль над замками, займаючи найбільше клітинок, суміжних із клітинкою замку. Якщо ви перші виклали жетон поряд із клітинкою замку, поставте на цю клітинку 1 свій замок. Так ви позначаєте, що наразі контролюєте цей замок.

Якщо ви викладаєте жетон поряд із клітинкою замку, на якій уже стоїть замок іншого гравця, визначте, хто з вас тепер займає більше клітинок поряд із клітинкою замку. Якщо тепер ви займаєте більше суміжних клітинок, то здобуваєте контроль над замком. Поверніть замок іншому гравцеві й замініть його 1 зі своїх замків. Якщо кількість суміжних зайнятих клітинок однакова, перевагу має той гравець, у якого поряд із клітинкою замку більше жетонів енергетичних і продовольчих ферм. Якщо в гравців однакова кількість жетонів енергетичних і продовольчих ферм, то нічию програє гравець, який зараз викладає жетон.



Приклади:

A Синій гравець викладає жетон енергетичної ферми поряд із клітинкою замку, на якій стоїть замок рожевого гравця. Обидва гравці мають по 1 жетону поряд із замком, тож виникає нічия. Рожевий гравець зберігає контроль над замком.

Якби згодом синій гравець виклав поряд із замком ще 1 жетон, то мав би там найбільше жетонів і перебрав би контроль над замком, замінивши замок рожевого гравця своїм.

B Рожевий і синій гравці мають по 1 жетону поряд із замком. Однак у синього гравця це жетон енергетичної ферми, а в рожевого — жетон поселення. Тому синій гравець здобуває контроль над замком, адже займає більше суміжних із ним клітинок із жетонами енергетичних і продовольчих ферм. Синій гравець замінює замок рожевого гравця своїм.

СОБОРИ

Викладаючи жетони поряд із клітинками соборів, ви можете отримувати карти завдань, за виконання яких наберете очки. **Коли ви вперше викладаєте жетон поряд із клітинкою собору, поставте на неї свій собор.** Якщо там уже є собор, поставте свій поверх нього. Візьміть 1 верхню карту завдання з колоди, таємно прочитайте своє завдання, а потім покладіть карту долілиць перед собою, щоб лише ви знали своє одне або кілька завдань.

З кожної клітинки собору можна отримати лише 1 карту завдання. На полі є 8 різних клітинок соборів, тому за гру ви можете отримати щонайбільше 8 карт завдань.



Важливо. Ви можете виконати умову карти завдання і набрати очки, навіть якщо інші гравці також виконують цю умову.

3. Узяття жетонів

Після того як ви наберете очки за викладений жетон, завершіть свій хід — візьміть зі свого запасу на руку 1 жетон і таємно подивіться на нього. Ви викладете цей жетон під час свого наступного ходу. Потім хід переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою.

ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК ОЧОК

ГРА ЗАКІНЧУЄТЬСЯ,

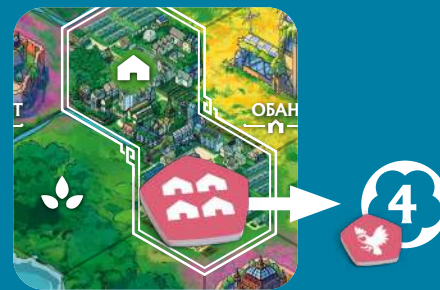
коли всі гравці викладуть на ігрове поле всі жетони зі своїх запасів. Потім гравці набирають очки за:



Примітка. Якщо ви наберете 100 очок, переверніть свій жетон досягнення. Якщо ви наберете понад 200 очок, замініть жетон досягнення на 200, а якщо досягнете 300 — переверніть його.

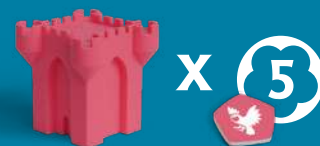
1. Незавершені поселення

Наприкінці гри кожен жетон поселення в поселенні, де ще лишилися незайняті клітинки, дає очки так, ніби це єдиний жетон у малому поселенні. Тобто гравці набирають стільки очок, скільки впливу мають їхні жетони поселень у незавершених поселеннях.



2. Замки

Наприкінці гри кожен гравець набирає 5 очок за кожен замок, який він контролює на ігровому полі.



3. Карти завдань

Насамкінець гравці відкривають свої карти завдань і набирають очки за всі виконані умови.



Примітка. Карти «Бонус за собори» дають додаткові 3 очок без виконання будь-яких умов.

Після фінального підрахунку очок перемагає гравець, який набрав найбільше очок.



У разі нічиєї перемагає гравець, який контролює Единбурзький замок (позначений на мапі білим символом трилисника). Якщо жоден претендент на перемогу не контролює Единбурзький замок, то перемагає гравець, який контролює замок Стерлінг (позначений на мапі білим трилисником), **навіть якщо він не претендує на перемогу за кількістю очок!**

ПРАВИЛА
СКЛАДНИЙ РЕЖИМ

ВІДРОДЖЕННЯ

РАЙНЕР КНІЦІЯ



GEENASH



10+
ВІК



2-4
ГРАВЦІ



60
ХВ



MIGHTY
BOARDS

ІРЛАНДІЯ

Поки шотландці відбудовують свою батьківщину, ірландські клани також прагнуть повернути колишню славу своїй кельтській спільноті. Який клан найбільше посприє відродженню Смарагдового острова?

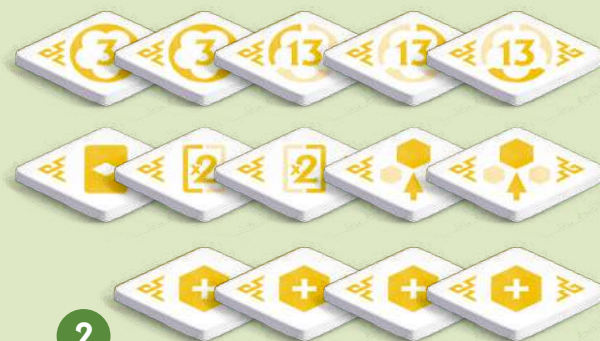
КОМПОНЕНТИ

Для гри на стороні поля «Ірландія» вам потрібні такі компоненти:

- 1 поле
Мапа Ірландії
- 14 жетонів бонусів веж
- 12 карт загальних завдань
- 4 маркери подвоєння
по 1 кожного кольору



1



2

Вам також знадобляться такі компоненти із шотландської версії гри:

- 144 жетони: по 36 кожного кольору
- 32 собори: по 8 кожного кольору
- 48 замків: по 12 кожного кольору
- 8 жетонів досягнень: по 2 кожного кольору
- 4 лічильники очок: по 1 кожного кольору
- 4 карти-пам'ятки.



3



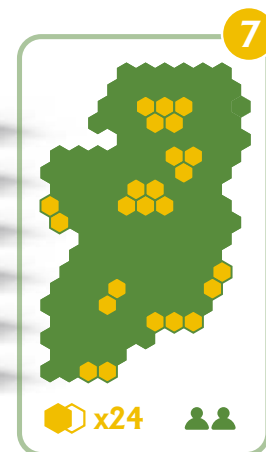
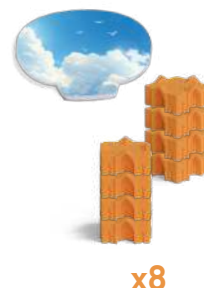
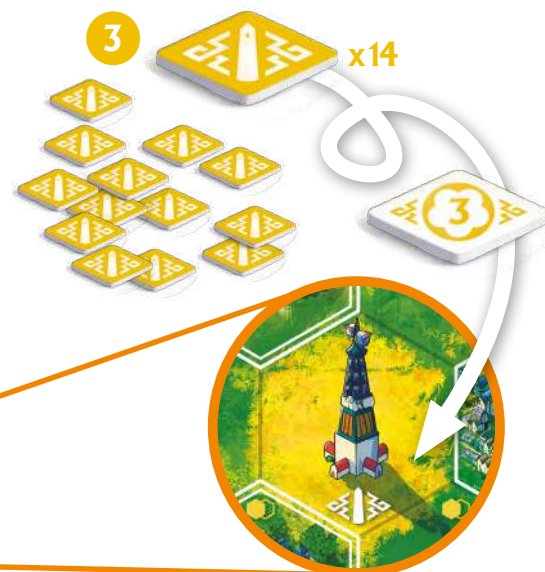
4

Кarti завдань із шотландської версії вам не знадобляться.

ПРИГОТУВАННЯ

Позначені жовтим  пункти відрізняються від шотландської версії (див. «Приготування» на с. 2).

- 1 Покладіть поле на центр стола стороною «Ірландія» догори.
- 2 Перетасуйте колоду загальних завдань, потім візьміть з неї 8 верхніх карт і викладіть їх горілиць у ряд над ігровим полем. Решту колоди загальних завдань покладіть долілиць на відведене місце на ігровому полі.
- 3 Покладіть жетони бонусів веж долілиць і перемішайте їх. Потім покладіть по 1 випадковому жетону бонусу вежі на кожну клітинку вежі на ігровому полі (жовту клітинку із зображенням вежі) й переверніть їх горілиць.
- 4 Кожен гравець вибирає колір і розміщує свій лічильник очок на поділці  треку очок, зображеного по периметру ігрового поля.
- 5 Кожен гравець розміщує перед собою всі замки й собори свого кольору. Потім кладе перед собою жетони досягнень порожньою стороною догори.
- 6 Кожен гравець кладе перед собою маркер подвоєння свого кольору.
- 7 Якщо у грі  гравці, візьміть 24 жетони будь-якого невикористаного кольору та покладіть їх долілиць на місця, позначені жовтим символом .
- 8 Якщо у грі  чи  гравці, кожен гравець бере всі жетони свого кольору. Якщо ж гравців , то кожен з них повертає в коробку:
 - 3 жетони енергетичних ферм ;
 - 3 жетони продовольчих ферм ;
 - 1 жетон поселення кожного значення: 2 , 3  і 4 .
- 9 Кожен гравець кладе свої жетони долілиць перед собою і перемішує їх.



- 10 Кожен гравець бере 4 свої жетони, таємно переглядає їх, перемішує долілиць і відкладає вбік долілиць. Їх треба зберігати окремо від інших жетонів. На цю мить усі жетони, що залишилися перед гравцем, вважають його запасом.

- 11 Кожен гравець бере на руку по 1 випадковому жетону й таємно дивиться на нього.
- 12 Гру починає той гравець, який останнім відвідував Ірландію. Гравці по черзі виконують ходи за годинниковою стрілкою до кінця гри.

Огляд гри

Наберіть найбільше очок, продумано розміщуючи жетони, щоб будувати енергетичні ферми, розвивати продовольчі ферми та засновувати поселення. Набирайте додаткові очки, виконуючи загальні завдання для жителів Ірландії, здобуваючи контроль над замками та будуючи морські ферми. Гра закінчується, коли кожен гравець виклав усі свої жетони. Потім гравці порівнюють результати, щоб визначити переможця.

Огляд ходу

У свій хід ви послідовно виконуєте такі 3 дії:

1. Викласти жетон з руки на поле.
2. Набрати очки за жетон і перевірити виконання загального завдання.
3. Узяти на руку 1 жетон зі свого запасу.

ПЕРЕБІГ ГРИ

1. Викладання жетонів

На початку свого ходу ви стаєте активним гравцем. Покладіть жетон з руки горілиць на незайняту клітинку. Викладайте жетони продовольчих ферм, енергетичних ферм і поселень за правилами шотландської версії гри (див. «Викладання жетонів» на с. 2).



2. Набирання очок за жетони

Набирайте очки за енергетичні ферми, продовольчі ферми, поселення та замки за правилами шотландської версії гри (див. «Набирання очок за жетони» на с. 3–4). Особливості ірландської версії гри:

МОРСЬКІ ФЕРМИ

Вони замінюють порти із шотландської версії гри, а очки за них нараховують так само. Щоразу, коли гравець викладає жетон на клітинку з , він відразу набирає .

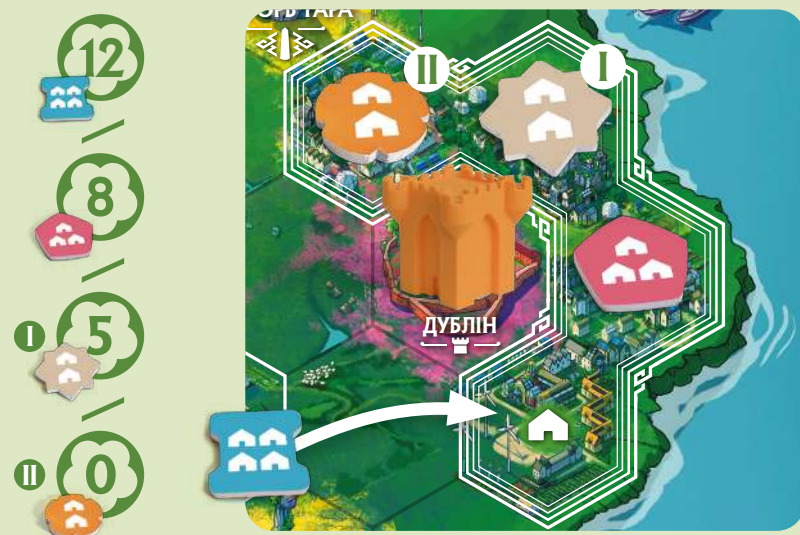


РОЗЛОГІ ПОСЕЛЕННЯ

Малі (1 клітинка), середні (2 клітинки) та великі (3 клітинки) поселення підпорядковуються тим самим правилам, що й у шотландській версії гри (див. с. 3 правил). Однак в ірландській версії також є розлогі поселення з чотирикратним контуром, які складаються із 4 клітинок. Коли всі 4 клітинки зайняті, гравець із найбільшим впливом у поселенні негайно набирає . Гравець із другим за величиною впливом набирає . Гравець із третім за величиною впливом набирає .



Нічі розв'язують так само, як і у випадку з іншими типами поселень. Якщо в розлогодному поселенні жетони мають лише 2 гравці, то гравець із найбільшим впливом набирає $12 + 5 = 17$, а гравець із другим за величиною впливом — . Якщо всі 4 жетони в цьому поселенні належать одному гравцеві, він набирає всі очки: $12 + 5 + 8 = 25$.



Приклад. Синій гравець викладає 4-й жетон у розлоге поселення й активує підрахунок очок. Синій гравець має найбільший вплив, тому набирає . Рожевий гравець має другий за величиною вплив — він набирає . Оранжевий і бежевий гравці мають однаковий вплив, але бежевий сидить ближче до синього гравця (гравця, який виклав останній жетон) за годинниковою стрілкою, тому бежевий набирає , а оранжевий — .

КАРТИ ЗАГАЛЬНИХ ЗАВДАНЬ

Виклавши жетон, перевірте, чи виконане завдання на одній або кількох картах загальних завдань у ряді над ігровим полем. Перший гравець, який виконає завдання, відразу набирає більшу кількість очок, зазначену на карті, і ставить один зі своїх соборів під більшим числом на карті. Усі інші гравці, які виконують це завдання до кінця гри, набирають меншу кількість очок і ставлять один зі своїх соборів під меншим числом на карті. Більшу кількість очок може набрати лише перший гравець, а меншу — будь-яка кількість гравців. Кожен гравець може виконати завдання на кожній із 8 відкритих карт лише один раз (на одній карті не може бути 2 соборів одного гравця).



Примітка. Якщо умова карти загального завдання вимагає з'єднати замки або вежі, займіть суцільний ланцюжок клітинок між відповідними замками або вежами. Самі замки й вежі не вважають частиною цього ланцюжка, адже жоден гравець не може їх зайняти.



Приклад. Оранжевий гравець щойно виклав на ігрове поле жетон продовольчої ферми. Переглянувши ряд карт загальних завдань над ігровим полем, він помічає, що виконав завдання на карті А. Синій гравець уже виконав першим це завдання біля іншої вежі, тому оранжевий гравець ставить один зі своїх соборів під меншим числом  і набирає 5 очок. Оранжевий гравець також помічає, що викладений жетон виконує завдання на іншій карті загального завдання Б. Він першим виконав це завдання, тому відразу ставить один зі своїх соборів під  і набирає 8 очок.

ВЕЖІ

Коли ви вперше займаєте суміжну з вежею клітинку, то можете активувати пов'язаний із нею бонус вежі, якщо виконуєте умови його активації. Докладніше див. у таблиці «Бонуси веж» на с. 8. Кожен бонус вежі ви можете активувати лише один раз. **Однак той самий бонус вежі можуть активувати кілька гравців.**



3. Узяття жетонів

Після того як ви наберете очки за викладений жетон, завершіть свій хід — візьміть зі свого запасу на руку 1 жетон і таємно подивіться на нього. Ви викладете цей жетон під час свого наступного ходу. Потім хід переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою.

БОНУСИ ВЕЖ

Викладіть другий жетон (4х)

Зайнявши суміжну із цією вежею клітинку, наважтеся взяти 1 із 4 жетонів, відкладених убік під час приготування до гри. Відразу викладіть цей жетон, дотримуючись усіх правил викладання та набирання очок.

Важливо! Ефект «Викладіть другий жетон» можна активувати лише один раз за хід. Якщо цього ходу ви викладаєте другий жетон на клітинку, суміжну з вежею із цим ефектом, ігноруйте цей ефект і лише наберіть очки за викладання жетона.

Візьміть 3 жетони (2х)

Зайнявши суміжну із цією вежею клітинку, завершіть свій хід, а потім візьміть зі свого запасу 3 нові жетони замість 1, якщо там достатньо жетонів. Під час наступного ходу виберіть 1 жетон як завжди, а 2 інші замішайте долілиць у свій запас.

Візьміть карту загального завдання (1х)

Зайнявши суміжну із цією вежею клітинку, візьміть верхню карту з колоди загальних завдань, подивіться її та покладіть долілиць перед собою. Відтепер це карта вашого особистого завдання, і лише ви можете набрати очки за виконання її умов. Якщо ви виконаєте цю умову протягом гри (або вже виконали її), то наберете більшу кількість очок, зазначену на карті. Відкрийте свою карту особистого завдання та наберіть за неї очки лише наприкінці гри.

Маркер подвоєння (2х)

Зайнявши клітинки, суміжні з двома цими вежами, покладіть свій маркер подвоєння над будь-якою з 8 карт загальних завдань, **умову якої ви ще не виконали**. Якщо пізніше протягом гри ви виконаєте цю умову, то наберете вдвічі більше очок.

Наберіть 13 очок (3х)

Зайнявши клітинки, суміжні з усіма 3 цими вежами, наберіть 13.

Наберіть 3 очки (2х)

Зайнявши суміжну із однією з цих веж клітинку, наберіть 3.

ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК ОЧОК

ГРА ЗАКІНЧУЄТЬСЯ, коли всі гравці викладуть на ігрове поле всі жетони зі своїх запасів. Потім гравці набирають очки за:

1. Незавершені поселення та замки

Наберіть очки за незавершені поселення та замки за правилами шотландської версії гри (див. «Фінальний підрахунок очок» на с. 4).

2. Карти особистих завдань

Насамкінець відкрийте карту особистого завдання (якщо маєте) і в разі виконання її умов наберіть більшу кількість очок, зазначену на ній.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок.

У разі нічиєї перемагає гравець, який контролює замок Бларні (позначений на мапі білим символом трилисника ♣). Якщо жоден претендент на перемогу не контролює замок Бларні, то перемагає гравець, який займає найбільше клітинок, суміжних із вежею на пагорбі Тара (позначеному на мапі білим трилисником ♣), **навіть якщо за кількістю очок він не претендував на перемогу**. Якщо й за кількістю клітинок біля пагорба Тара між гравцями виникає нічия, ці гравці ділять перемогу.

ТВОРЦІ

Автор гри: Райнер Кніція
Керівник проєкту: Дейвід Чіркоп
Артдиректор: Марк Каша
Розробник гри: Гордон Кальєя
Ілюстраторка: Анна «Мікадо» Пшибильська
Авторка обкладинки: Кейт «vesner» Редесюк

Графічний дизайнер, 3D-дизайнер і концепт-художник: Макс Косек
Менеджерка з маркетингу: Евелін Фубер
Менеджер спільноти: Гаррі Апартоглу
3D-скульптор: Гастон Сантібаньєс
Редактор: Ерік Слосон



Відродження - Правила
Автор гри: © Райнер Кніція, 2024. Усі права застережено.
Це видання: © Mighty Boards Ltd, 2024. Усі права застережено.
Жодну частину цього продукту не можна відтворювати.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник видавництва: Олександр Ручка
Керівник проєкту: Володимир Рибаків
Випускова редакторка: Олена Журба
Перекладач: Святослав Михаць
Редактор: Сергій Лисенко
Дизайн і верстка: Артур Патрихалко



Українське видання © 2027 Geekach LLC
Україна, 03124, Київ, бул. Вацлава Гавела, буд. 4.
www.geekach.ua • info@geekach.com.ua