

# ДОДАТОК ДО ПРАВИЛ

## СЦЕНАРІЇ

### ОГЛЯД СЦЕНАРІЮ

У кожній партії зазвичай використовуються 2 різні модулі. Ці сценарії — це поради щодо поєднання модулів. Ми радимо проходити ці сценарії в наведеному порядку, але це необов'язково. Успішно пройшовши сценарій, переходьте до наступного.

### РЕКОМЕНДОВАНІ СЦЕНАРІЇ

СЦЕНАРІЙ I модулі **A + B**

СЦЕНАРІЙ II модулі **B + G**

СЦЕНАРІЙ III модулі **D + E**

СЦЕНАРІЙ IV модулі **B + Ж**

СЦЕНАРІЙ V модулі **A + И**

СЦЕНАРІЙ VI модулі **B + K**

СЦЕНАРІЙ VII модулі **G + D + Л**

### ВЛАСНІ СЦЕНАРІЇ

Ви також можете поєднувати модулі в будь-якій комбінації. У партії ви можете використовувати будь-які 2 модулі (якщо граєте з модулем «Л», використовуйте 3 модулі).

## ПРИГОТУВАННЯ МОДУЛЯ

### ПРИГОТУВАННЯ КАРТ

Залежно від вибраних вами модулів вам знадобляться різні карти. Нижче ми коротко розкажемо які карти й де розміщувати під час приготування, і як їх сортувати. Карти таємниць, завдань і винаходів завжди розміщують у тих самих комірках. Решту карт модуля ви тасуєте разом з базовим набором (1), як описано на с. 3 основних правил.

! Карти таємниць, завдань і винаходів ніколи не затасовують до решти карт і вони не можуть опинитися в особистих колодах гравців на початку гри.




#### ТАЄМНИЦІ

У модулях є різні карти таємниць, і вам треба буде їх відокремити від основної колоди таємниць. Карти таємниць ніколи не затасовують до інших карт. На звороті кожної карти таємниці вказано номер, за яким ви можна відібрати потрібні вам карти. Усі карти таємниць, потрібні для вашого сценарію покладіть стосом долілиць на планшет ночівлі.

Проходячи власний сценарій, зверніть увагу, що для 2 модулів можуть бути потрібні ті самі карти таємниць. Це не проблема, однак під час гри ви зможете зіграти кожну карту таємниці лише один раз.



#### КАРТИ ЗАВДАНЬ

Кожен модуль містить 1 карту завдання. Покладіть її горілиць на  на планшеті ночівлі.



Зворот карти завдання



#### ОЧІКУВАННЯ

Карти з цим символом кладіть горілиць сюди.

Якщо станеться так, що вам доведеться розмістити понад 4 карти, то просто покладіть додаткові карти нижче.



#### КАРТИ ВИНАХОДІВ

Деякі модулі вже мають певні карти винаходів, які доступні з самого початку гри. Ці карти винаходів є у відповідному модулі. Під час приготування до гри їх треба розмістити горілиць у майстерню, а відповідні жетони знарядь у комірки перед цими картами.



#### КУБИКИ

Для модулів із символом кубиків вам знадобляться обидва кубики. Покладіть їх біля майстерні.

## А ВЕЛИКА ЗДОБИЧ (9 карт) – легкий рівень складності

Щоб пережити зиму, ми повинні зробити запаси. На щастя, наші розвідники помітили біля річки стадо мамонтів.

- Карта завдання «А»
- Карти таємниць «1» і «2»



## Б НОВИЙ СВІТ (11 карт) – легкий рівень складності

Ми повинні йти за здобиччю, якщо не хочемо померти з голоду.

- Карта завдання «Б»
- Карта винаходу «Намет»



## В ВИТТЯ В НОЧІ (10 карт) – середній рівень складності

Ми тут не на вершині харчового ланцюжка... принаймні поки що.

- Карта завдання «В»
- Карти таємниць «3» і «4»
- 2 кубики



### КАРТА ЗАВДАННЯ

Усі карти зі словом «вовк» у назві вважають картами вовків. Не має значення, з якого модуля вовк. Докладніше про додаткові дії читайте на с. 12 основних правил.

Щоб стежити за кількістю вилучених карт вовків (а отже, і за виконанням завдання), кладіть їх біля кладовища.



## Г НАСТУПНИЙ КРОК (11 карт) – легкий рівень складності

Ми не зможемо створювати нові інструменти без потрібних ресурсів.

- Карта завдання «Г»
- Покладіть карту «Умілі руки» на
- Карти таємниць «5», «6» і «7»
- 2 кубики



## Д ГЕРОЇ ЛЬОДОВИКОВОГО ПЕРІОДУ (12 карт) – середній рівень складності

Четверо здорованів натрапили на наш табір. Принаймні поки що, у них сильний хіба апетит.

- Карта завдання «Д»
- Карти таємниць «3», «8», «9», «10» та «11»
- Покладіть «Бажання Джули», «Бажання Орру», «Бажання Драко» і «Бажання Ахаба» на
- 2 кубики



### КАРТА ЗАВДАННЯ

4 карти бажань — це 4 карти, які ви додали на під час приготування.



### «БАЖАННЯ ДЖУЛИ»

Не має значення, завдяки якій карті ви отримуватимете жетон талісмана.



### «БАЖАННЯ ОРРУ»

Ви повинні отримати 1 завдяки карті «Мед», а 2 — карті «Додо».

## Е ЗАВІРЮХА (17 карт) – середній рівень складності

Зимовий холод шириться тундрою.

- Карта завдання «Е»
- Карта винаходу «Багаття»
- Карти таємниць «7», «12», «13», «14» і «15»
- 2 кубики



## Ж НЕВІДОМА ЛИХОМАНКА (15 карт) – високий рівень складності

Усе плем'я захворіло, проте шаман дізнався, які ягоди допоможуть одужати.

- Карта завдання «Ж»
- Карти таємниць «8», «16» і «17»
- 2 кубики



### КАРТА ЗАВДАННЯ

«Невідома лихоманка» завдає по 1 пораненню кожній людині під час фази ночі, а не 1 поранення для всього племені. Ви можете використати , щоб уникнути поранення за звичайними правилами.

Зверніть увагу, що ягоди на картах різні.





## И ШИРОКА РІЧКА (14 карт) – високий рівень складності

Що нас чекає на іншому боці цієї річки?

- Карта завдання «И»
- Карта винаходу «Пліт»
- Карти таємниць «10», «18», «19» і «20»
- 2 кубики



**ДОДАТКОВІ ПРИГОТУВАННЯ.** Візьміть усі карти річки з цього модуля, перетасуйте їх і покладіть колодою біля . Ці карти утворюють широку річку.

**ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА.** Якщо ваше плем'я має , ви можете розкрити верхню карту з колоди річки замість карти зі своєї колоди. Розкривши карту, ви повинні розіграти її як завжди, що також означає покласти її у звичайний скид, якщо не вказано інакше. Вам не потрібен , щоб розкривати карти річки зі своєї колоди.



Карта річки

## К АТАКА БІЛИХ ДОЛОНЬ (11 карт) – високий рівень складності

Тільки найсильніші воїни здатні захистити наше поселення.

- Карта завдання «К»
- Карти таємниць «6» і «9»
- 2 кубики



**ДОДАТКОВІ ПРИГОТУВАННЯ.** Перед тим як кожен гравець отримає своїх початкових людей, вилучіть 4 карти войовниць з колоди людей і покладіть їх колодою горілиць на .

**ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА.** Ви не можете використовувати 4 войовниць так само, як інших людей. Ви можете використовувати їх лише тоді, коли карти з модуля «К» завдають поранень або виліковують верхню войовницю в колоді.

- Як завжди, войовниця помирає щойно зазнає 3 поранень. Надлишкові поранення ігнорують. Щойно верхня войовниця в колоді помирає, покладіть її карту на кладовище й візьміть жетон черепа .
- Ви не можете використовувати знаряддя або інші здібності для войовниць, а також не можете відвернути від них поранення за допомогою жетонів шкур.
- Войовниці не належать до жодного племені. Вам не треба їх годувати.

## Л ЗВІР (14 карт) – рівень складності: смертельний

Жахливе чудовисько вистежує нас.  
Від нього не сховатися!

- Карта завдання «Л»
- 6 карт пазурів
- Карти таємниць «21» і «22»
- 2 кубики



**ДОДАТКОВІ ПРИГОТУВАННЯ.** Покладіть долілиць 6 карт на . Ці карти не використовують на початку гри.

**ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА.** Ви не перемагаєте, щойно зберете 5 . Натомість, коли ви матимете 5 , то виконаєте додаткову дію карти «Звір».

- Звір буває спокійним або розлюченим .
- На початку гри звір спокійний . Поки звір спокійний, ігноруйте дії з символом розлюченості .



## ВАРІАНТИ ГРИ

! Якщо вам важко проходити якийсь сценарій або завдання видаються вам занадто легкими, є кілька варіантів зміни складності. Ви можете використовувати кілька варіантів одночасно.

Якщо ви перемогли або програли тричі поспіль, ми радимо вам використовувати варіанти для зміни складності.

### СПРОЩЕННЯ ГРИ

**ВЕЛИКЕ ПЛЕМ'Я.** Коли ви повинні взяти 1 карту людини , ви натомість берете 2 карти. Одну карту ви додаєте до свого племені, а іншу повертаєте під низ колоди людей. Під час приготувань візьміть 4 карти людей і залиште собі 2.

**ДОСТАТОК.** Під час приготувань візьміть 2 карти винаходів і розмістіть їх у майстерні.

Покладіть 2 і 2 на свій планшет табору.

**СПІЛЬНА ПРАЦЯ.** Коли ви допомагаєте іншому гравцеві, то можете разом вирішити, хто з вас скидає карти для оплати вартості.

### ПРАВИЛА СОЛО-ГРИ

Правила соло-гри передбачають кілька змін.

**ПРИГОТУВАННЯ.** Ви починаєте гру не маючи фішок їжі. Перетасувавши базові карти й карти модулів, не роздавайте їх. Ці карти будуть вашою колодою. Потім візьміть 2 карти людей .

**ПЕРЕБІГ ГРИ.** Вибравши й розкривши карту, ви можете один раз покликати на допомогу.

### УСКЛАДНЕННЯ ГРИ

**ТЯГАР.** Отримуючи ресурси, ви повинні класти їх на людей у вашому племені (до 2 фішок ресурсів на карту людини). Ви можете розмістити ресурси у своєму таборі лише тоді, коли ви або гравець, якому ви допомагаєте, розіграє карту домівки . Ви не можете витратити фішки ресурсів, що лежать на картах людей. Ви можете витратити ресурси тільки з табору.

**ТУМАН.** Протягом фази дня ви вибираєте з 2 верхніх карт своєї колоди (замість 3).

**СЛАБКІСТЬ.** Щоразу, коли ви додаєте людину до свого племені (навіть під час приготувань до гри) вона зазнає 1 .


**ДОВГІ ДОРОГИ.** Щоб допомогти іншому гравцеві, ви повинні скинути 2 карти .

**КЛИЧ ПРО ДОПОМОГУ.** Скиньте 2 карти, щоб кинути 1 кубик, або скиньте 4 карти, щоб кинути 2 кубики. Додайте результати кидка до здібностей вашого племені.

! Якщо ви розкриваєте карту, яка також вимагає кинути , щоб виконати умову, спершу киньте кубик і запишіть результат, а потім уже кличте на допомогу.

## КАРТИ З СИМВОЛОМ «\*»

### РОЗ'ЯСНЕННЯ КАРТ

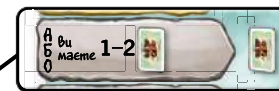
Карти з символом «\*» у назві можуть викликати запитання під час гри. На наступних 3 сторінках ми роз'яснимо їхні особливості. Карти впорядковані за символами набору карт, зображеними у правому верхньому куті. Карти таємниць впорядковані за числами в .



Читайте роз'яснення тільки тих карт, які ви не розумієте. Намагайтеся не дивитися на інші карти, щоб не зіпсувати враження від гри.

1

БАЗОВІ КАРТИ

### ДОМІВКА



Якщо інший гравець допомагає вам із цією дією, не додавайте кількість людей в обох племенах. Гравець з 1 або 2 картами людей  отримує 1 карту людини .

3

КАРТИ СНІВ



### МІНЯЙЛО

Можете витратити 1 фішку будь-якого з трьох перерахованих ресурсів, щоб отримати по 1 фішці кожного з 2 інших ресурсів.

Приклад. Поверніть у запас 1 , щоб отримати 1  та 1 .

### НОВА ВІДВАГА



Покладіть 3 верхні карти з закритого скиду на верх своєї колоди, не змінюючи їхнього порядку. Ви можете проігнорувати цю карту так само, як інші карти з блакитним фоном.



### ВИДІННЯ

Виберіть будь-які 3 карти зі своєї колоди й подивіться на їхні лицьові сторони, не виконуючи їхніх дій. Ви не зобов'язані дивитися 3 верхні карти. Потім поверніть ці карти у свою колоду в довільному порядку в будь-які місця в колоді. Ви можете розмістити карти в різних місцях колоди.

### ОБАЧНІСТЬ





Можете вибрати будь-яку карту зі своєї колоди й покласти її долілиць на верх закритого скиду. Якщо ви скинете карту з червоним зворотом, то не зазнаєте поранень. Ви можете вибрати будь-яку карту, а не тільки одну з 3 верхніх.

5

КАРТИ ТАЄМНИЦЬ

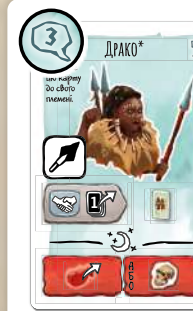




### ГОЛОДНІ МИСЛИВЦІ

Виконуючи будь-яку дію ви можете застосувати ефект цієї карти, щоб тимчасово отримати +2  для виконання умови. Ви можете використовувати цю карту навіть для тієї карти, що не дає як нагороду . У такому разі вам не треба витратити фішок їжі. Ви можете застосовувати цей ефект будь-яку кількість разів на день, але тільки один раз на кожну розкрити вами карту.

«Голодні мисливці» — це не карта людей, і їх не треба годувати протягом фази ночі.

### ДРАКО




Ви можете використати , щоб отримати 1 карту людини . Інший гравець може допомогти вам з виконанням цієї дії, як завжди.

Отже, якщо ви обидва використовуєте свої дії допомоги, інший гравець може отримати карту людини.



### ОБЛАВА

Додавши карту «Облава» до , ви отримуєте можливість перемогти зграю вовків. Тепер замість дії на карті «Зграя вовків», ви можете виконати дію на карті «Облава», коли розкриєте карту «Зграя вовків».



«Зграя вовків»



### ВИДІННЯ

Ви кладете карту «Видіння» біля інших карт свого племені. Ви завжди можете виконати додаткову дію цієї карти під час свого ходу.

Після того як карта «Отруйні гриби» опиниться на кладовищі, ви зможете витратити талісман. Якщо ви повертаєте жетон талісмана в запас, то вилучаєте карту «Видіння», але здобуваєте переможний жетон і зображений жетон.





### МЕТАЛЬНИК СПИСА

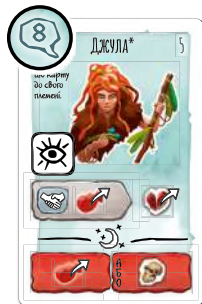
Можете застосувати цей ефект, на додаток до виконання звичайної дії. Для цього скиньте 1 жетон списа, щоб тимчасово отримати +3. Скинтий жетон списа більше не дає вам.

Ви можете застосовувати цей ефект будь-яку кількість разів на день, але тільки один раз на кожну розкриту вами карту.



### ОДЯГ ВОЖДЯ

Коли ви зазнаєте поранення, то повинні вибрати, куди покласти відповідний жетон: на карту людини свого племені чи на карту «Одяг вождя». Ви не можете розподіляти поранення між цими картами. Як і з картами людей, ви ігноруєте надлишкові жетони поранень.



### ДЖУЛА

Ви можете виконати 1 дію, щоб витратити 1 ягідку та вилікувати 1 людини зі свого племені. Ви можете лікувати людей з іншого племені тільки тоді, коли це плем'я допомагає вам.



### ОРПУ

Можете виконати 1 дію, щоб змайструвати 1 винахід у майстерні.

Ваше плем'я все одно повинне виконати всі умови винаходу.



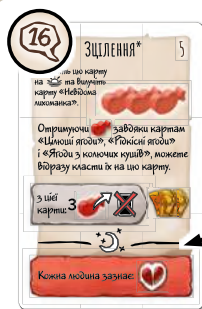
### АХАБ

Можете виконати 1 дію, щоб без будь-якого ефекту скинути карту небезпеки, розкриту іншим гравцем. Ви можете використати здатність Ахаба навіть після того, як інший гравець кинув кубики.



### ЗАСИПАНИЙ ЧУЖИНЕЦЬ

Якщо ви не вибрали жодної з дій, що вилучають цю карту, покладіть її у відкритий скид як звичайну карту дії. Додайте цю карту до решти карт, коли тасуватимете й роздаватимете їх перед новою фазою дня. Пізніше буде легко знайти цю карту знову.



### ЗЦІЛЕННЯ

Ви можете додавати лише з перерахованих видів ягід на цій карті. За один раз можна покласти більше ніж 1 ягідки того самого виду.



Ця дія аналогічна дії на карті «Невідома лихоманка» (див. с. 2 додатка до правил).



### ПІДКАЗКА

Ця карта не має ніяких дій, її використовують просто як підказку.

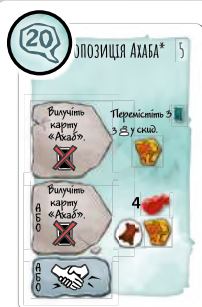
Підказка: старий шаман дуже любить ці ягоди.



### ДАЛЕКІ ЗЕМЛІ

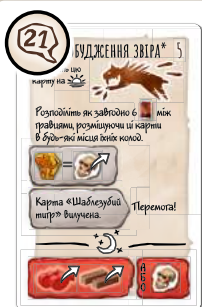
Покладіть 3 карти з символом на кладовища на верх своєї колоди.

Ця дія дає вам змогу переглянути карти кладовища й додати долілиць до 3 карт з символом на верх вашої колоди. Ви також можете проігнорувати цю карту.



### ПРОПОЗИЦІЯ АХАБА

Цю карту можна проігнорувати.



### ПРОБУДЖЕННЯ ЗВІРА

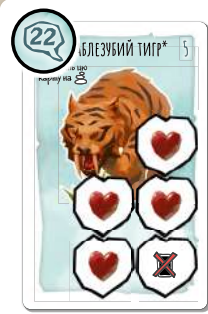
Візьміть 6 карт пазурів з і розподіліть їх між колодами гравців (кожну карту можна покласти в будь-яке місце колоди). Необов'язково розподіляти карти порівну.

Крім того, з цього моменту замість отримання переможного жетона, ви можете скинути жетон черепа з планшета.

Відтепер звір — (розлучений). Тепер ви можете виконувати дії з символом (лють). Ви більше не можете виконувати дії з символом (спокій).

## КАРТИ З СИМВОЛОМ «\*» (ПРОДОВЖЕННЯ)

КАРТИ ТАЄМНИЦЬ



### ШАБЛЕЗУБИЙ ТИГР

Як і на картах людей, на карті шаблезубого тигра є комірки здоров'я. Ви можете завдавати тигрові поранень, використовуючи карти з символом, показаним праворуч.

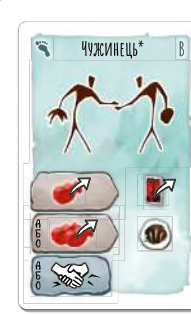
Щойно ви завдасте тигрові 5-го поранення, ви вилучаєте його карту й перемагаєте у грі!

Див. карту таємниці «21» («Пробудження звіра»).



Поранення шаблезубого тигра

ВИТЯ В НОЧІ



### ЧУЖИНЕЦЬ

Можете покласти будь-яку карту з червоним зворотом зі своєї колоди в закритий скид, не зазнавши при цьому поранення.

НАСТУПНИЙ КРОК



### КАМ'ЯНА ЛАВИНА

Якщо ви можете виконати лише негативну дію, але у вашій колоді немає жодної карти гори, ви кладете карту «Кам'яна лавина» на кладовище, не виконуючи її дію.



Карта гір

ЗАВІРЮХА



### МЕРЗЛА ЗЕМЛЯ

Приклад. Гравець А повинен першим виконати дію карти «Мерзла земля», тому гравець Б повинен покласти свою карту «Дерева» у відкритий скид, не виконуючи її дію.



Гравець А



Гравець Б

НЕВИДОМА ЛИХОМАНКА



### СНІГОПАД

Якщо у вашій колоді немає карт снігу, ви повинні виконати дію «Зазнати 2 поранень».

Візьміть наступну карту зі своєї колоди й розіграйте її.

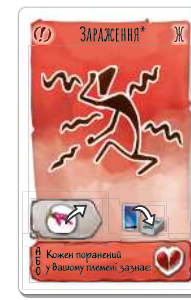
Якщо ви вибираєте цю дію, то скидаєте карту «Снігопад» і розкриєте наступну карту снігу зі своєї колоди. Ви повинні розіграти цю карту за звичайними правилами.



Карта снігу

Інший гравець може допомогти вам з картою «Снігопад», щоб розкрити карту снігу зі своєї колоди. Якщо інший гравець допомагає вам з картою «Снігопад», ви можете продовжити допомагати йому з наступною картою снігу.

НЕВИДОМА ЛИХОМАНКА



### ЗАРАЖЕННЯ

Кожна людина у вашій групі, що має 1 або більше сердець, зазнає ще 1 серце.

Цього поранення можна уникнути так само, як і поранення від карти «Невідома лихоманка». Якщо інший гравець допомагає вам, то люди в його племені також зазнають поранень.

ШИРОКА РІЧКА



### РИБАЛКА

Додайте карту рибалки до свого племені. Ви трактуєте рибалку як звичайну людину свого племені, тобто він зазнає поранень і його треба годувати.



### ЛЮДИНА ТОНЕ

Приклад. Гравець Б виконує дію карти «Людина тоне», щоб допомогти гравцеві А. Обидва гравці мають по 1 жетону плоти. Гравець А витрачає свій жетон плоти, і гравці спільно вирішують, хто отримує нагороду.



Гравець А



Гравець Б

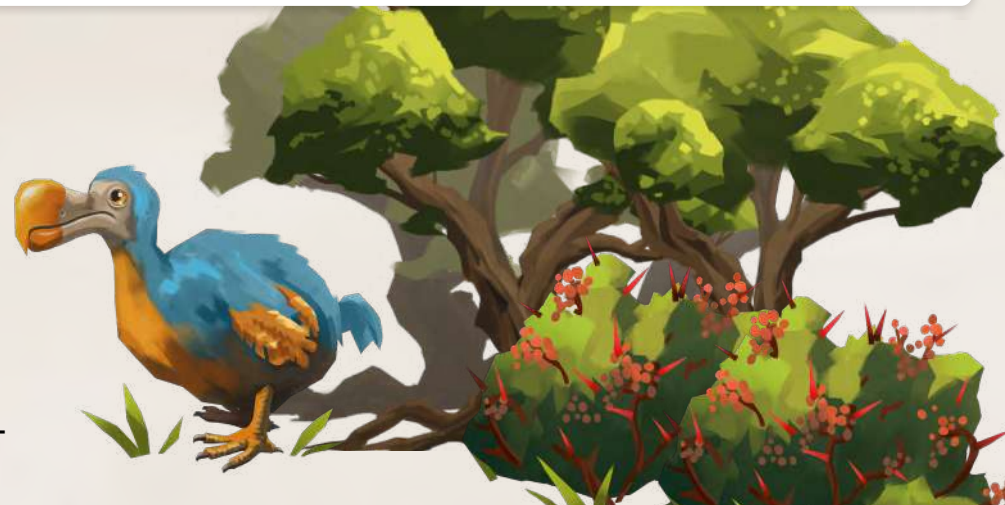
ЗВІР



### НЕНАСИТНИЙ ГОЛОД

Вилучіть карту з символом іншого гравця.

Якщо інший гравець розкрив карту з символом іншого гравця, ви можете вибрати цей варіант замість того, щоб зазнати поранення. Інший гравець повинен вилучити цю карту з свого скиду і не може виконати іншу дію.





# ПАЛЕО

## ДОСЯГНЕННЯ



На цьому листі ви зможете записувати, які сценарії ви грали, і які пригоди ще чекають на вас.

Якщо ви завершите будь-яке з досягнень, наведених праворуч, то неодмінно запишіть це!

0 Переможіть, маючи 0 жетонів черепа на планшеті ночівлі.

8 Переможіть, маючи загалом 8 або більше знарядь.

10 Переможіть, маючи 10 або більше ресурсів у своєму таборі.




































0 Переможіть, не маючи наприкінці гри жетонів поранень на картах людей.

6 Переможіть, маючи 6 карт винаходів у майстерні.

0 Переможіть, розігравши всі карти таємниць із планшета ночівлі.

ДАТА	ГРАВЦІ	ВАРІАНТИ	МОДУЛІ										
								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



ДАТА	ГРАВЦІ	ВАРІАНТИ	МОДУЛІ			ДОСЯГНЕННЯ							
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						



© 2023, 3. Auflage  
 Hans im Glück Verlags-GmbH  
 Автор гри: Петер Рустемеєр  
 Графічний дизайнер: Франц-Георг Штеммеле  
 Ілюстрації: Домінік Маєр та Інґрем Шелл  
 3D-візуалізація: Андреас Реш  
 Редагування: Ґреґор Абраґам  
 Anregungen, Fragen oder Kritik?  
 Schreibt uns an:  
 Hans im Glück Verlag  
 Birnauer Str. 15, 80809 München  
 info@hans-im-glueck.de  
 www.hans-im-glueck.de



© 2023 FEELINDIGO  
 Керівник проекту: Олександр Борисенко  
 Перекладач: Святослав Михаць  
 Редактор: Сергій Сафулько  
 Коректор: Ігор Радчук  
 Верстальник: Артур Патрихалко  
 Особлива подяка: Андрій Журба  
 www.feelindigo.com

