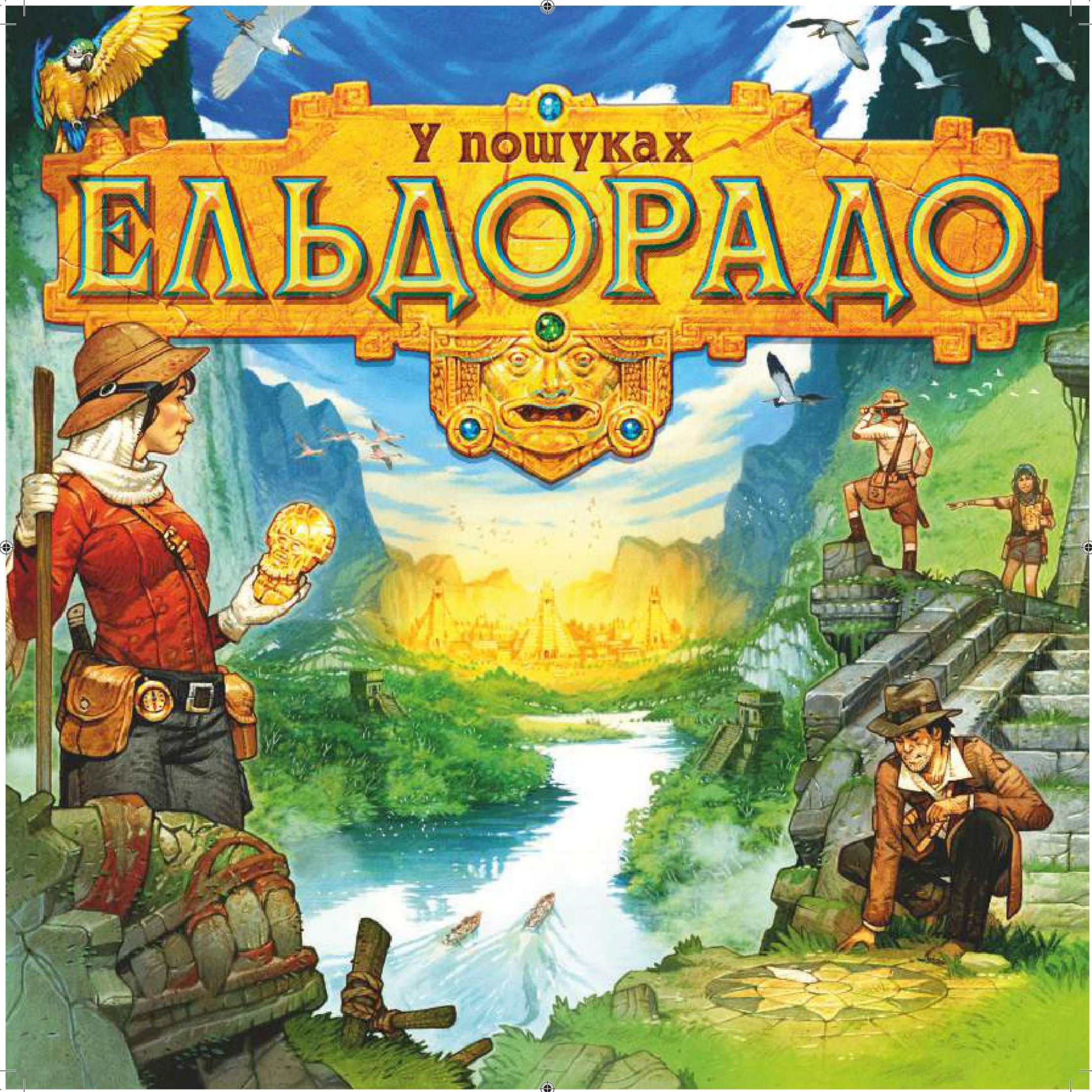




Автор гри: Райнер Кніція
Художнє оформлення і графічний дизайн: Вінсент Дютре

Райнер Кніція дякує всім тестувальникам, які зробили внесок у розроблення гри “У пошуках Ельдорадо”, зокрема Ієну Адамсу, Себастьяну Бліздейлу, Крісу Дірлаву, Драку, Мартіну Гігаму, Россу Інґлісу, Кевіну Джекліну, Крісу Лоусону та Дейву Спрінгу.

© Райнер Кніція. Всі права захищено.





Глибоко в пустих джунглях Південної Америки розкинулося **ЕЛЬДОРАДО**, місто золота. У цьому загубленому королівстві на сміливців чекають незліченні скарби: золото, коштовності та дорогоцінні артефакти.

Ви – група хоробрих шукачів пригод, які вирушають на пошуки загубленого міста. Спробуйте себе в ролі відважних керівників експедиції та проведіть свою команду до **ЕЛЬДОРАДО**.

Збирайте команду експертів для своєї експедиції, купуйте цінне спорядження та плануйте свою подорож із розумом.

Той, хто першим перетне кордон золотого міста, стане переможцем і забере всі скарби.



КОМПОНЕНТИ



ПЕРЕБІГ ГРИ

Маршрут для кожної гри будують з певної кількості тайлів місцевості та, можливо, однієї чи обох смуг місцевості. Побудова маршруту завжди передбачає стартовий та фінішний тайли.



Кожен тайл або смуга місцевості є двостороннім з ідентифікаційною літерою в центральному гексі. Стартовий тайл має літеру **A** з одного боку та літеру **B** — з іншого. Фінішний тайл також є двостороннім, але не має ідентифікаційних літер.



На початку гри ваша фігурка шукача пригод перебуває на одній зі стартових ділянок стартового тайла. Мета гри полягає в тому, щоб перемістити вашу фігурку вздовж будь-якого шляху з гексів до фінішного тайла, брами **ЕЛЬДОРАДО**.

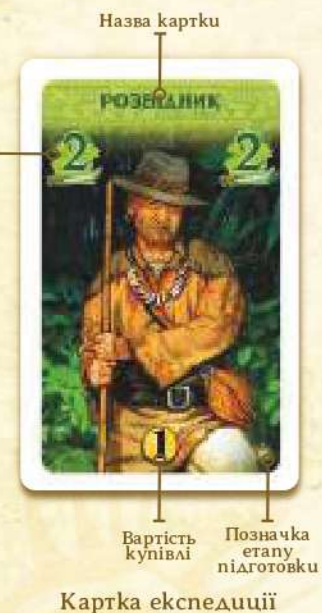
Кожен гравець і гравчиня розпочинають гру з перевернутою долілиць колодою карток своєї експедиції, з якої він чи вона братиме картки. На початку гри ваша колода містить такі 8 карток:

1 мореплавець, 3 дослідники та 4 мандрівниці.



Кожен хід ви починаєте з 4 картками на руці. Використовуйте картки експедиції, щоб просуватися до цілі або додавати більше людей та предметів до своєї експедиції.

Найняті люди і куплені предмети поповняють картки вашої колоди. Ви також можете прибрати зі своєї колоди деякі картки.



ГРАВЕЦЬ, ЯКИЙ ПЕРШИМ ДОСЯГНЕ БРАМИ **ЕЛЬДОРАДО**, СТАНЕ ПЕРЕМОЖЦЕМ.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

МАРШРУТ

Для вашої першої гри складіть маршрут, як показано нижче.



Для наступних ігор ви можете використовувати будь-який з альтернативних маршрутів на сторінці 10 або створити свої власні маршрути!

РИНОК

Під час кожної гри потрібно використовувати усі 54 картки експедиції для ринку. Розсортуйте картки за типом горілиць і створіть поруч із маршрутом 18 стосів різних типів карток, ось так:

1 Розмістіть 6 стосів із позначкою у нижньому правому кутку на планшетах ринку один біля одного.

2 Інші 12 стосів без позначки розмістіть над планшетами ринку.



ГРАВЦІ

Кожен гравець отримує такі компоненти свого кольору:

- 1 фігурку, якщо ви граєте втроєх або вчотирьох,
- 2 фігурки, якщо граєте вдвох;
- 1 планшет експедиції, який кладуть перед собою;
- 1 стартову колоду з 8 карток (на кожній картці в нижньому правому кутку позначено колір гравця).

Перетасуйте свою стартову колоду і покладіть її у стос в лівій частині вашого планшета експедиції.



Перед тим, як зробити свій перший хід, візьміть в руку 4 картки зі своєї колоди.

Той, хто першим сіє за стіл, ходитиме першим. Цей гравець отримує жетон першого гравця та виставляє одну свою фігурку на стартову ділянку #1.

Усі інші гравці в порядку черги виставляють свої фігурки на наступних вільних стартових ділянках.

Під час гри вдвох перший гравець виставляє свої фігурки на стартових ділянках #1 і #3, а інший гравець — на ділянках #2 і #4.



СТРУКТУРА ХОДУ

Хід кожного гравця складається з трьох фаз:

1. РОЗІГРАЙТЕ КАРТКИ



Розіграйте картки, щоб перемістити свою експедицію та/або купити нову картку.

2. СКИНЬТЕ ЗІГРАНІ КАРТКИ



Покладіть усі зіграні картки до стосу скидання.

3. ВІЗЬМІТЬ КАРТКИ



Беріть по одній картці, поки у вас на руці не буде 4 картки.

Гравець із жетоном першого гравця розпочинає гонитву за скарбами та виконує всі 3 фази.

Потім наступний гравець у порядку черги робить те саме.

Ваша мета — **ЕЛЬДОРАДО!**

ФАЗА 1 - РОЗІГРАЙТЕ КАРТКИ

Розіграйте будь-яку кількість карток зі своєї руки, щоби (А) перемістити вашу фігурку та/або (Б) купити **не більше ніж 1 нову картку** для вашої експедиції. Кожну картку у вашій руці можна використати лише **один раз за хід**.

Спочатку зіграйте картки, які ви хочете використати для переміщення. Решту своїх карток використайте, щоб купити не більше ніж 1 нову картку.

А - ПЕРЕМІЩЕННЯ

Шлях до **ЕЛЬДОРАДО** пролягає через різні типи місцевості: ландшафт (зелений, жовтий, синій), каміння (сірий) і базові табори (червоний).

На кожному гексі вказано вимоги, які ви маєте виконати, щоби переміститися на нього. Що більше позначок зображено на ділянці, то складніше туди переміститися. **Кількість позначок дорівнює силі місця.**

• ДІЛЯНКИ ЛАНДШАФТУ

Розіграйте одну картку з руки та покладіть її над планшетом експедиції. Більшість карток мають значення сили. Значення сили дозволяє вам переміститися на 1 або більше ділянок одного типу, **суміжних** до вашої фігурки.

Потім ви можете зіграти іншу картку, щоби виконати додаткове переміщення.

Будь-яка розіграна картка повинна відповідати 2 вимогам:

1. Позначка на картці має збігатися з кольором / позначкою ділянки, на яку ви хочете переміститися.
2. Значення сили картки має дорівнювати силі місця або перевищувати її.

Якщо обидві умови виконуються, можете переміститися на цю ділянку.



Якщо у вас залишилася сила, ви можете використати її, щоби продовжити переміщення до наступної ділянки. Вам потрібно виконати ті самі 2 вимоги, але спочатку ви віднімаєте силу, яку вже витратили, від значення сили зіграної картки. Ви можете припинити переміщення у **будь-який момент**. У такому разі ви негайно втрачаєте всю невтрачену силу.

ВАЖЛИВО: ви не можете комбінувати кілька карток, аби переміщатися на ділянку ландшафту з високим значенням сили!

Приклад:

Олександра розіграє дослідника та переміщується на 1 зелену ділянку.

Потім вона розіграє розвідника і переміщується на 2 ділянки.

Нарешті, вона розіграє першопрохідця та переміщується на ділянку з силою 3.



• СПЕЦІАЛЬНІ ДІЛЯНКИ



Щоби переміститися на ділянку каменю або базового табору, використовуйте **будь-які** картки з вашої руки. Кількість позначок на ділянці показує кількість карток, які потрібно розіграти. Ідентичність цих карток не має значення.

Картки, які ви розіграєте, щоби переміститися на ділянку з камінням, кладіть **над вашим планшетом** експедиції.

Картки, які ви розіграєте, щоби переміститися на ділянку базового табору, **повністю видаляйте з гри** і кладіть до коробки. Вони **більше не потрібні в цій партії**.

Підказка: це чудовий спосіб позбутися слабких карток вашої колоди та зробити вашу колоду більш ефетивною. Завдяки цьому ви продовжуватимете витягувати найкращі картки з найвищим рівнем сили.

ВАЖЛИВО!

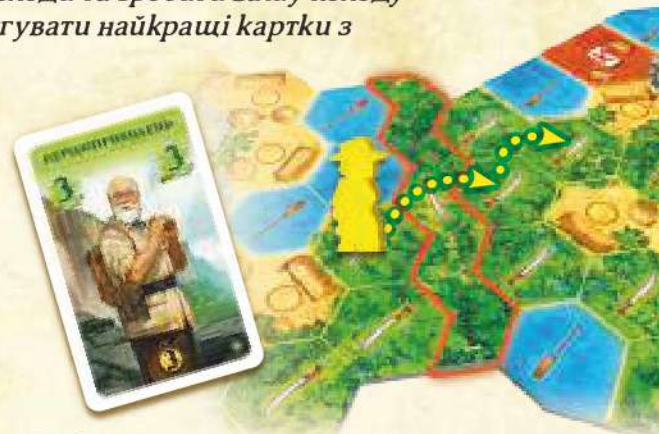
ВИ НІКОЛИ НЕ МОЖЕТЕ ПЕРЕМІЩУВАТИСЯ НА ГОРИ (ЧОРНІ) АБО НА ДІЛЯНКИ, ЯКІ ВЖЕ ЗАЙНЯТО ІНШИМИ ФІГУРКАМИ.

• ПЕРЕПОНИ

Перепони — це **перешкоди** на вашому шляху.

Перший гравець, який бажає пройти перепону, повинен **подолати її**, виконавши вимогу значення сили (кількість позначок на перепоні). Для цього він або вона розіграє картки так само, як і для переміщення. **Цей гравець залишає перепону собі.**

Використовуйте перепони для розв'язання нічиєї в кінці гри. Для цього вони також мають числа (1–6). Після того, як перепону було прибрано, всі гравці можуть вільно переміщатися на ділянки, які раніше було заблоковано. **Перепони працюють так само, як і інші ділянки.**



Приклад:

ви можете використати першопрохідця (мачете 3), щоби виконати вимогу перепони "мачете 1", а потім продовжити переміщення на сусідню зелену ділянку (якщо така є).

Б – КУПУЙТЕ НОВІ КАРТКИ

Вартість карток із позначкою монети дорівнює їхній силі.

Усі інші картки коштують пів монети кожна.

Розіграйте будь-яку кількість карток і додайте їхні значення.

Це загальна сума грошей, яку ви можете витратити на нову картку.

Решту не повертають!

Приклад:

Євген вирішує не переміщуватися в цей хід.

Натомість він планує купити щось значне.

Спочатку він розіграє всі картки зі своєї руки: 1 мандрівницю, 1 фотографію, 1 дослідника і 1 мореплавця.

Потім він додає їхню вартість в монетах:



Вартість:
4 монети

Тепер Євген може дозволити собі будь-яку картку з планшета ринку, яка коштує 4 або менше монет.

Він обирає передавач (вартість купівлі 4 монети) і кладе його на свій стос скидання.



ЯК Я МОЖУ КУПИТИ РЕШТУ КАРТОК ЕКСПЕДИЦІЇ?

На початку гри ви можете обирати з **6 різних стосів карток** експедиції на планшеті ринку. Після того, як **усі 3 картки** стосу буде **продано**, ви отримаєте доступ до карток поруч із планшетом ринку.

Якщо на планшеті ринку є хоча б одне вільне місце, ви можете вибрати будь-яку картку експедиції, яку можете собі дозволити, навіть якщо її немає на планшеті ринку.

Якщо вибрана картка перебуває в одному зі стосів поруч із планшетом ринку, помістіть її стос на вільне місце планшета ринку, щоб купити одну з цих карток. Щоразу, коли на планшеті ринку з'являється вільне місце, ви отримуєте доступ до всіх карток експедиції, що ще залишилися.

СПЕЦІАЛЬНІ КАРТКИ: ПРЕДМЕТИ

Ці картки мають **позначку перекресленої картки**. Картки предметів можна розігравати лише один раз за гру. Після використання картки предмета видаліть її з гри і покладіть назад у коробку.

Не кладіть її на стос скидання!

Виняток: якщо ви розіграєте картку предмета, не використовуючи її функції (наприклад, щоб пройти ділянку з камінням або витратити картку як пів монети), розмістіть її над планшетом експедиції після того, як ви розіграли її, а потім покладіть на ваш стос скидання у фазі 2.

Ви можете знайти опис усіх карток експедиції у словнику термінів на сторінці 12.



ФАЗА 2 – СКИНЬТЕ ЗІГРАНІ КАРТКИ

Наприкінці свого ходу покладіть усі картки, які ви розмістили над планшетом експедиції під час фази 1, на стос скидання горілиць.

Це всі картки, які ви зіграли, за винятком тих, які було повністю вилучено з гри.

Ваш стос скидання розташовано у правій частині вашого планшета експедиції.

Якщо у вас **все ще є картки**, тепер ви можете вирішити залишити їх у своїй руці для свого наступного ходу або ж скинути їх. Ви можете зробити цей вибір окремо для кожної картки.

ФАЗА 3 – ВІЗЬМІТЬ КАРТКИ

Насамкінець, беріть зі свого стосу добору картки, поки у вас на руці не буде 4 картки.

Якщо у вас у руці вже є 4 або більше карток, не робіть нічого.

У вашому стосі добору закінчилися картки? Якщо у вашому стосі добору недостатньо карток для поповнення руки, візьміть стільки, скільки можливо.

Потім перемішайте стос скидання, щоб сформувати новий стос добору, та доберіть картки у руку до 4.

Передайте хід наступному гравцеві в порядку черги.

КІНЕЦЬ ГРИ

Коли гравець досягає однієї з трьох фінішних ділянок фінішного тайла, це означає що цей раунд останній. Потім гравець розміщує свою фігурку на брамі **ЕЛЬДОРАДО**, щоб звільнити фінішну ділянку.

Кожен гравець, який ще не ходив в цьому раунді, тепер має зробити свій останній хід. Після завершення раунду гра закінчується.

Якщо останній гравець раунду досягає однієї з фінішних ділянок першим, гра негайно закінчується. Якщо тільки один гравець досяг **ЕЛЬДОРАДО**, він стає переможцем.

Що робити в разі нічиєї?

Якщо останній раунд закінчується тим, що кілька гравців досягають **ЕЛЬДОРАДО**, учасник, який зібрав **найбільше перепон**, виграє.

Якщо нічия все ще зберігається, перемагає гравець із перепonoю, що має **найбільше число**.

Якщо ці гравці не мають жодних перепон, то виграє гравець, який першим досяг **ЕЛЬДОРАДО**.



ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ГРАВЦІВ

Підготуйтеся до гри як зазвичай.

Правила під час трьох фаз залишаються незмінними. Кожен гравець отримує **другу фігурку свого кольору**.

Перший гравець розміщує свої фігурки на стартових ділянках #1 і #3, а інший гравець — на ділянках #2 і #4.

Коли ви розіграєте у свій хід картку для переміщення, **оберіть фігурку**, на яку спрямовується ефект цієї картки. Перемістіть цю фігурку, а потім **знову оберіть** свою наступну картку. Ви не можете використовувати картку для обох своїх фігурок, розділивши її силу.

Як зазвичай, ви не можете переміститися на ділянку, яка зайнята іншою фігуркою — навіть якщо вона ваша.

Щоб перемогти, ви повинні **першим дістатися ЕЛЬДОРАДО** обома своїми фігурками.

Якщо обом гравцям вдається дістатися **ЕЛЬДОРАДО** обома своїми фігурками під час останнього ходу, використовуйте звичайні правила розв'язання нічиєї.

ПРИКЛАД ПОВНОГО ХОДУ

Аня має у своїй руці 4 картки:



ФАЗА 1 – РОЗІГРАЙТЕ КАРТКИ

Спочатку Аня розіграє картографа і бере 2 додаткові картки зі свого стосу добору.

Потім Аня починає переміщатися.



а. Вона розіграє піонера і переміщається на 3 ділянки (мачете 1 + мачете 2 + мачете 2).

б. Потім вона переміщається до сусіднього базового табору. Для цього вона повинна прибрати одну картку зі своєї руки. Вона обирає мандрівницю і видаляє її з гри.

в. Щоб продовжити переміщення, Аня розіграє пропелерний літак як «весло». Вона використовує його, щоб переміститися через 2 суміжні ділянки річки (весло 2 + весло 1). Оскільки вона не може використати решту сили (1) свого пропелерного літака, ця сила залишається невтраченою. Аня повинна видалити з гри пропелерний літак і повернути його в коробку.

г. Далі вона розіграє аборигена та переміщує свою фігурку на ділянку з камінням. Абориген дозволяє їй ігнорувати вимоги ділянки, а це означає, що їй не потрібно розігрувати 3 картки з руки.

Аня використовує свою останню картку, щоб купити нову картку. Вона розіграє журналістку, щоб отримати 3 монети.

- Оскільки на планшеті ринку є вільне місце, вона може купити будь-яку картку експедиції, яка їй до вподоби. Вона обирає компас (2 монети) і кладе його на стос скидання. Оскільки за хід можна купити лише 1 картку, її остання монета залишається невтраченою.
- Насамкінець, вона кладе решту карток зі стосу компаса на вільне місце планшета ринку.

ФАЗА 2 І ФАЗА 3

Аня кладе всі картки, які вона зіграла в цей хід та розмістила над планшетом експедиції, на свій стос скидання та бере 4 картки зі свого стосу добору.

ІНШІ ШЛЯХИ ДО ЕЛЬДОРАДО

Ось кілька запропонованих маршрутів для ваших наступних ігор.
Під час підготовки покладіть по одній випадковій перепоні між тайлами місцевості (не зображено нижче).
Коли використовуєте смуги місцевості, кладіть лише одну перепону (на початковій стороні кожної смуги).

ЛЕГКО



ЗОЛОТІ ПАГОРБИ



ФІНІШНА ПРЯМА

ПОМІРНО



ЗВИВИСТІ СТЕЖКИ



СЕРПАНТИН

СКЛАДНО



БОЛОТА



ВІДЬМИН КОТЕЛ

ВИ ТАКОЖ МОЖЕТЕ СТОВРИТИ СВОЇ ВЛАСНІ МАРШРУТИ ПОРАДИ ТА ХИТРОЦІ ДЛЯ ВАШИХ МАРШРУТІВ!

- Уникайте довгих відрізків місцевості одного кольору. Що різноманітнішим ви зробите свій маршрут, то захопливішою (і складнішою) буде гра.
- Будь-які короткі шляхи повинні пролягати через ділянки зі складною місцевістю. Обхідний шлях має бути легшим.
- Якщо ви плануєте закручений маршрут, переконайтеся, що внутрішнім шляхом важче пройти. Це дає багато різних можливих шляхів, і кожен гравець може застосовувати свою улюблену тактику.
- Не створюйте занадто багато вузьких місць! Лише збалансований підхід перетворить вашу гонку на справжню пригоду!

ВАРІАНТ ГРИ З ПЕЧЕРАМИ

Довівши свою дослідницьку майстерність і зігравши кілька партій, спробуйте варіант гри з печерами. Ваша мета — як і раніше, стати першою експедицією, яка досягне **ЕЛЬДОРАДО**, але крім того, на шляху до золотого міста ви можете досліджувати печери. У цих печерах ви знайдете жетони, які нададуть вам додаткову перевагу.

Під час підготовки перемішайте всі 36 жетонів печер.

Створіть стоси по 4 жетони в кожному і покладіть їх **долілиць**. Візьміть по одному стосу і покладіть на кожну ділянку з горами, де є печера.

Якщо ваша фігурка зупинилася на ділянці поруч із печерою, після того, як ви розіграли картку і завершили переміщення, тоді досліджуйте печеру. Ваша фігурка має зупинитися на цій ділянці; ви не можете досліджувати печеру, пройшовши повз неї.

Аби дослідити печеру, візьміть верхній жетон печери зі стосу та покладіть його перед собою **горілиць**. Ви можете мати скільки завгодно жетонів печер.

Щойно ви отримали жетон печери, ви можете розіграти його в будь-який момент під час свого поточного ходу або протягом будь-якого наступного ходу.

Зіграні жетони печер видаляють з гри. Після використання покладіть їх у коробку.



ОСОБЛИВІ СИТУАЦІЇ

Якщо вашу фігурку відділяє від печери перепона, ви не можете досліджувати печеру. Якщо потім ви подолаєте перепону, яку сприймають як будь-яку іншу ділянку, ви також зможете досліджувати печеру. Однак, якщо інший гравець подолає перепону, цього не станеться у вашій фазі переміщення, тому ви не візьмете жетон з печери та пропустите її дослідження.

Якщо ваша фігурка вже перебуває поруч із печерою, і ви хочете знову дослідити печеру, спочатку потрібно відійти від печери, зупинившись на ділянці, яка не є суміжною з нею. Потім ви можете знову перемістити свою фігурку на ділянку поруч із печерою, щоб знову дослідити її.

Якщо трапилося так, що ви зупинилися поруч із двома печерами, дослідіть кожну печеру окремо.



Приклад:

Євген розіграє дослідника і переміщує свою фігурку на ділянку джунглів поруч із печерою. Він бере верхній жетон печери і кладе його перед собою **горілиць**.

Євген негайно використовує жетон печери, щоб переміститися до наступної ділянки.

Ця ділянка також є суміжною до печери, але оскільки Євген перемістився з іншої суміжної до печери ділянки, він не отримує інший жетон печери. Також Євген міг зберегти свій жетон печери, щоб використати його для подальшого руху або щоб купити картку.

ГРА МІСТИТЬ ТАКІ ЖЕТОНИ ПЕЧЕР



Розіграйте мачете, монети або весла, щоб переміщуватися на ділянки такого ж кольору / з такою самою позначкою.



Натомість ви можете використати жетони монет, щоб купити картку.



Ці жетони дозволяють вам взяти додаткову картку зі свого стосу добору. Подібно до картографа, цей жетон дозволяє розіграти цю картку в той самий хід, коли ви її взяли.



Розіграйте ці жетони, щоб видалити з гри будь-яку картку з вашої руки і покласти її до коробки.



Ці жетони дозволяють замінювати картки у вашій руці на інші. Коли ви розіграєте жетон, розмістіть до 4 карток із вашої руки над планшетом експедиції (не використовуючи їхні ефекти), а потім візьміть стільки ж карток зі свого стосу добору. Якщо ваш стос добору закінчився, спочатку перемішайте стос скидання, як зазвичай, а потім беріть з нього картки.



Розіграйте цей жетон одразу після використання картки, що має позначку перекресленої картки **X**. Замість того, щоби вилучати цю картку з гри, покладіть її на стос скидання під час фазу 2 свого ходу.



Після розіграшу цього жетона ви можете переміститися на зайняту ділянку або повз неї до кінця вашого ходу. Переміщуватися на гору / повз гори все ще заборонено.



Цей жетон працює так само, як абориген. Використовуйте цей жетон, щоб переміститися на будь-яку суміжну ділянку, ігноруючи її вимоги. Ви не можете використовувати цей жетон для переміщення на зайняту ділянку чи гору.



Розіграйте цей жетон, щоб змінити позначку картки, яку ви розіграватимете наступною. Наприклад, ви можете використати першопрохідця (мачете 3) як монету 3 або весло 3.

СЛОВНИК ТЕРМІНІВ

КАРТКИ ЕКСПЕДИЦІЇ



Зелені картки допомагають вам прокласти шлях крізь джунглі.



Сині картки дають вам весла, щоб переміщуватися через річки.



Жовті картки дають вам монети, щоб подорожувати селами або наймати нових членів у свою команду та купувати предмети.



Білі картки — це джокери. Коли ви розіграєте їх, то можете обрати одну з трьох позначок: мачете, весло або монету.

КАРТКИ ДІЙ

Фіолетові картки дій можна розігравати в будь-який момент під час свого ходу, як під час переміщення, так і під час купівлі. Виконайте інструкції на картці, а потім продовжуйте гру.

Не забудьте видалити з гри картки з позначкою  після їхнього використання!



ПЕРЕДАВАЧ

Коли ви розіграєте передавач, ви можете взяти будь-яку картку експедиції, не сплачуючи її вартість. Оберіть будь-яку картку на планшеті ринку або поруч із ним. Покладіть нову картку на стос скидання, як зазвичай. Не забудьте видалити передавач із гри після його використання.



НАУКОВИЦЯ

Вона дозволяє вам негайно взяти додаткову картку з вашого стосу добору, а потім, за бажанням, видалити будь-яку картку вашої руки з гри.



КАРТОГРАФ

Картограф дозволяє вам витягнути 2 картки з вашого стосу добору та зіграти їх у цей хід. Якщо ваш стос добору закінчився, спочатку перемішайте стос скидання, як зазвичай, а потім беріть картки.



ЖУРНАЛ ПОДОРОЖЕЙ

Журнал подорожей дозволяє взяти 2 картки з вашого стосу добору, а потім видалити з гри до 2 карток з вашої руки. На жаль, потім журнал подорожей видаляють із гри.



КОМПАС

Компас дозволяє взяти 3 картки з вашого стосу добору, але ви повинні видалити його з гри після використання.



АБОРИГЕН

Абориген знається на місцевості й завжди дозволяє вам переміститися на одну ділянку, коли ви його розіграєте. Не звертайте уваги на вимоги цієї ділянки і просто розмістіть на ній свою фігурку. Абориген також може руйнувати перепони, але ви не можете використовувати його, щоб переміститися на зайняту ділянку або на ділянку з горою.

УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

Головний редактор: Володимир Янчарін

Перекладач: Антон Мінаков

Верстальник: Владислав Дімаков

Коректори: Степан Бобошко, Тетяна Рижикова



Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» www.games7days.com
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57