




# ВУЛКАН

 От 2 до 6 игроков

 От 10 лет

 Партия 30–60 минут

 Объясняется за 15 минут

## Семейная стратегия

### Об игре

Жители окружающих дремлющий вулкан деревень жили мирно, пока однажды ночью не услышали страшный грохот и рёв. Спящий вулкан проснулся, извергая потоки лавы и подбрасывая в воздух огромные камни. Столкнувшись с катаклизмом, жители должны сделать всё, чтобы защитить свои дома от надвигающихся потоков лавы.

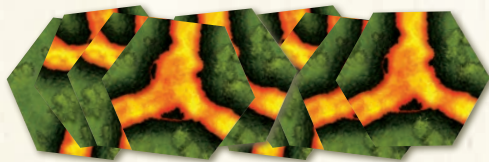
**Ваша деревня близка к уничтожению. Готовы ли вы принять удар?**

### Цель игры

Предотвратить уничтожение своей деревни, направляя потоки лавы на другие деревни.

### Компоненты игры

40 плиток лавы.



3 плитки извержения.



6 фишек игроков.



36 карт действий.




2 шестигранных кубика.





Игровое поле.



48 фишек преград:

 18 соломенных.

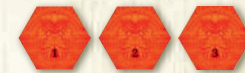
 15 деревянных.

 15 каменных.

Правила игры  
(сейчас вы держите их в руках).

### Подготовка к игре

1. Положите игровое поле на середину стола.
2. Перемешайте карты действий и раздайте по 3 карты каждому игроку. Оставшиеся карты сложите отдельной стопкой рубашкой вверх рядом с полем и оставьте свободное место для стопки сброшенных карт.
3. Положите в ряд плитки извержения рубашкой вверх около игрового поля.
4. Перемешайте плитки лавы и сложите их отдельной стопкой рубашкой вверх посередине поля.
5. Каждый игрок получает по одной фишке каждого вида преград (соломенную, деревянную и каменную). Фишки преград, принадлежащие тому или иному игроку, остаются перед ним на столе (то есть на его складе), пока игрок не разыграет их.
6. Каждый игрок выбирает ближайшую к нему деревню, которую он будет защищать.

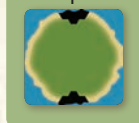


6. Каждый игрок выбирает ближайшую к нему деревню, которую он будет защищать.

В зависимости от количества игроков выбранные деревни должны располагаться следующим образом:



2 игрока



3 игрока



4 игрока



5 игроков



6 игроков



7. Каждый игрок кладёт фишку, соответствующую цвету его деревни, на клетку старта счётчика горения.
8. Каждый игрок кидает кубики. Первым ходит игрок, выкинувший наибольшее число.



### Совет

Вот так выглядят пояснения к правилам, не существенные для основного хода игры. Играя впервые, вы можете пропускать их.



## Общие сведения

### Плитки лавы

Игроки кладут плитки лавы так, чтобы направлять поток от вулкана в центре острова к близлежащим деревьям. Как только лава попадает в деревню, температура деревни начинает повышаться до тех пор, пока деревня полностью не сгорит.

### Преграды

Игроки устанавливают преграды из соломы, дерева и камня на потоках лавы и внутри своей деревни, чтобы задержать лаву как можно дольше. Броски кубиков определяют, сдержала ли преграда поток лавы или разрушилась от него.

### Карты действий

Игроки используют данные карты для осуществления действий, связанных с извержением вулкана или защитой деревни. Каждый игрок берёт по 3 карты действия в начале игры, а новые карты выдаются, когда игрок подводит потоки лавы к любой из деревень.

### Счётчик горения

Счётчик горения используется для отслеживания текущей температуры каждой деревни с помощью фишки соответствующего цвета. В зависимости от повышения температуры деревни, совпадающая по цвету фишка проходит 3 разные зоны опасности, которые дают соответствующему игроку дополнительные возможности.

### Плитки извержения

Плитки извержения являются особыми, так как они формируют новый источник лавовых потоков и могут не соединяться с остальными потоками лавы. 3 плитки извержения отражены на счётчике горения. Игрок, первым пересекающий каждую из них, устанавливает соответствующую плитку извержения на поле в соответствии с правилами.

Вы можете начать играть первую партию прямо сейчас, сверяясь с правилами.

## Ход игры

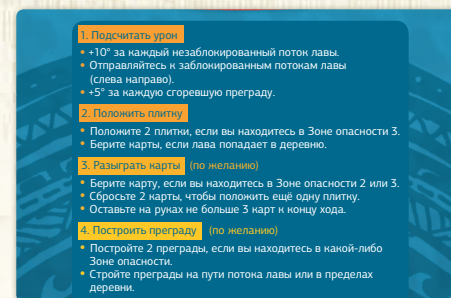
Начиная с первого, игроки выкладывают на поле плитки лавы и защищают свои деревни, строя преграды и разыгрывая карты действий. Далее ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся плитки лавы или одна из деревень не сгорит полностью (смотри «Конец игры» на странице 7).

### Фазы хода

Ход каждого игрока состоит из нескольких фаз в соответствии со следующей схемой:

1. Отметьте тепловой урон, наносимый лавовыми потоками, находящимися вплотную с вашей деревней (смотри «Счётчик горения» на странице 5).
2. Возьмите из стопки плитку лавы и выложите на поле в соответствии с правилами (смотри «Расположение плиток» на странице 2).
3. Разыграйте любое количество карт действий (смотри «Карты действий» на странице 6). К концу хода в руке может остаться максимум 3 карты действий.
4. По желанию постройте одну преграду (смотри «Преграды» на странице 3).

В качестве подсказки во время игры, фазы хода указаны в углах игрового поля.



### Расположение плиток

Плитки лавы, помещённые на игровое поле, изображают потоки лавы, идущие от вулкана. Чтобы выложить плитку, игрок берёт её сверху стопки и кладёт её на поле в соответствии с правилами. Игрок обязан выложить плитку на поле, даже если её расположение не устраивает игрока. Если вы не можете выложить вытянутую плитку, замешайте её обратно в стопку и возьмите другую. Остальные игроки могут наблюдать за расстановкой плиток на игровом поле и принимать участие в обсуждении вариантов.

#### Каждая плитка должна:

- располагаться на игровом поле на шестиграннике;



- соответствовать другим плиткам рядом (не разрывать потоки лавы);



- соединяться с лавовым потоком, исходящим из центра поля или с потоком от любой плитки извержения.





### Лава может:

- Соприкастаться с деревьями;



- Соприкастаться с ячейками между деревьями.



### Лава не может:

- Соприкастаться с центром поля, где нет лавовых потоков.



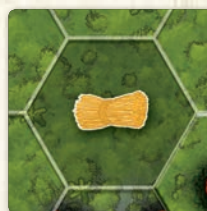
Смотри «Примеры плиток и карт» на странице 8, где детально изображены плитки лавы.

## Преграды

Игроки строят соломенные, деревянные и каменные преграды для того, чтобы попытаться сдержать поток лавы как можно дольше.

В начале игры каждый игрок получает по одной фишке каждого вида преград, которые составляют его склад, пока игрок не разыграет их. Игрок берёт дополнительную фишку преграды и кладёт перед собой на склад своей деревни, когда кладёт плитку лавы или извержения на шестиугольник с изображением ресурса или обменивает карту действий на фишку преграды (смотри далее «Карты действий» на странице 6).

Чтобы построить преграду, игрок берёт соответствующую фишку из своего склада и ставит её на игровое поле в соответствии с правилами. Преграду можно построить непосредственно на потоке лавы или в деревне. И в том и в другом случае строительство преград преследует определённые цели, но в обоих случаях необходимо кидать кубик для проверки прочности преграды.



Солома



Камень



Дерево

После того, как игрок кладёт плитку лавы на шестиугольник с изображением ресурса, он кладёт в свой склад фишку преграды из указанного материала.

Если игрок хочет положить в свой склад фишку преграды того вида, которого уже нет в свободном доступе, он берёт фишку преграды из менее прочного материала: деревянная преграда заменяет каменную, соломенная — деревянную. Если в наличии нет фишек соломенных преград, игрок не получает ничего.

## Броски кубиков

Броски кубиков производятся для того, чтобы определить, сдержала ли преграда поток лавы или разрушилась от него. Цветной кубик относится к лаве, а белый — к преграде. В свой ход каждый игрок кидает оба кубика одновременно. Выигрывает кубик с большим значением, при равном счёте побеждает лава.

При подсчёте очков на кубике одно очко добавляется к значению на белом кубике, если преграда сделана из дерева, и два очка, если из камня.

Если при броске кубиков выигрывает преграда, она задерживает лавовый поток и остаётся на месте. Если при броске кубиков выигрывает лава, то она разрушает преграду, и фишка преграды сбрасывается с игрового поля. Сброшенные фишки преград складываются возле поля и могут быть использованы снова в соответствии с правилами.

|                     |   |  |    |
|---------------------|---|--|----|
| Лава                | = |  |    |
| Соломенная преграда | = |  | +0 |
| Деревянная преграда | = |  | +1 |
| Каменная преграда   | = |  | +2 |



На рисунке видно, что деревянная преграда сдержала поток лавы, так как по правилам игры к значению на белом кубике добавляется одно очко.



## Преграды на лавовых потоках

Игроки строят преграды на лавовых потоках, размещая фишки преграды на краю или посередине плитки. Фишку преграды можно положить только в том месте потока, где в дальнейшем рядом можно будет его продолжить другой плиткой. Нельзя располагать фишку преграды рядом с границами деревни или краем поля между деревнями. Несколько преград можно построить только на разных лавовых потоках на одной плитке.



Можно располагать фишку преграды, как указано на рисунке.



Можно строить несколько преград на разных лавовых потоках.



Нельзя строить несколько преград на одном лавовом потоке.



Нельзя строить преграды на лавовом потоке рядом с границей деревни.



Нельзя строить преграды на лавовом потоке рядом с краем поля между деревнями.

Если игрок хочет расположить плитку лавы рядом с потоком, который заблокирован преградой, он должен бросить оба кубика, чтобы выяснить, сдержала ли преграда поток лавы или разрушилась от него, невзирая на то, чья это преграда. Если победила лава, фишка преграды сбрасывается с игрового поля, и игрок может положить плитку лавы на это место. Если победила преграда, она остается на месте, и игрок должен положить плитку лавы в другое место в соответствии с правилами. Игрок бросает кубики только один раз для проверки прочности одной и той же преграды в процессе каждого размещения плитки.



Для того чтобы положить плитку лавы на данном месте, необходимо, чтобы лава победила преграду при броске кубиков.

## Преграды в деревне

Игрок может построить преграду в деревне только на цветной линии её границы. Установленные в этом месте преграды будут выполнять функцию последней преграды против надвигающихся лавовых потоков. Игроки могут строить преграды только в своих деревнях.

Существует всего 7 сторон на границе деревни, где лава может проникнуть внутрь, и где игроки строят преграды для сдерживания лавы. Игроки могут строить преграды в деревне, даже если рядом ещё нет потоков лавы.

Наличие преграды в деревне не требует броска кубиков для того, чтобы игрок мог положить плитку лавы рядом. Зато такая преграда защищает деревню от повреждений, наносимых лавовыми потоками в фазу подсчёта урона (смотри «Счётчик горения» на странице 5).



7 сторон на границе деревни уязвимы перед приближающейся лавой.



Игроку не нужно кидать кубики перед тем, как положить данную плитку лавы рядом со преградой. Преграда остаётся на месте.

Если на лавовом потоке построена преграда и при размещении новой плитки лавы в эту преграду попадает лавовый поток в обход этой преграды (т.е. с другой стороны), то такая преграда сбрасывается с игрового поля без броска кубиков. При размещении данной плитки не должны нарушаться общие правила постановки плиток (должна сохраняться целостность лавовых потоков).



На рисунке показано, что преграда больше не может сдерживать лаву, так как при размещении новой плитки лавы образовался новый поток в обход. Фишка преграды сбрасывается с игрового поля без броска кубиков.



На рисунке видно, что игрок не может положить плитку лавы в указанном месте, несмотря на образовавшийся обходной поток лавы, так как не сохраняется целостность потоков в месте, где стоит фишка преграды.



Если игрок собирается положить плитку лавы в месте, где ближайшие потоки заблокированы больше чем одной преградой, ему необходимо бросать кубики для проверки прочности каждой преграды отдельно. Если хотя бы одна преграда разрушилась от потока лавы, все ближайшие фишки преград сбрасываются, а плитка лавы устанавливается на данном месте. Если все преграды выдержали напор лавы, игрок должен установить плитку лавы в другом подходящем месте.



Для того чтобы игрок смог установить плитку лавы на данном месте, лава должна победить хотя бы одну преграду из двух при броске кубиков.

## Счётчик горения

Счётчик горения — это дорожка вокруг острова на игровом поле. Он используется для подсчёта текущей температуры каждой деревни в течение всей игры. Температура начинает повышаться, как только лава достигает деревни, что приводит к получению теплового урона.

## Подсчёт урона

В начале каждого хода, текущий игрок должен посчитать урон, наносимый лавовыми потоками, которые находятся вплотную к его деревне. Количество урона отображается на счётчике горения в виде повышения температуры деревни.

Вплотную приблизившиеся к деревне потоки лавы, незаблокированные преградами, вызывают повышение температуры деревни на 10 градусов за каждый поток.

Если потоки лавы в деревне сдерживают преграды, игроку необходимо произвести бросок кубиков, чтобы определить, сдержала ли преграда поток лавы. Если преграда разрушилась под напором лавы, то температура деревни повышается на 5 градусов, а фишка преграды сбрасывается. В случае удержания потока преградой, фишка преграды остаётся на месте, а деревня не получает урон за данный лавовый поток.

Игроку следует начать свой ход с подсчёта урона за каждый незаблокированный лавовый поток, далее бросить кубики для определения урона за каждый заблокированный лавовый поток, проверяя преграды на прочность слева направо. Температура деревни не может превысить максимум, указанный на счётчике горения. В любом случае подсчёт урона должен быть завершён и уничтоженные преграды — сброшены.



Шаг 1: увеличьте температуру деревни на счётчике горения на 10 градусов за каждый незаблокированный поток лавы. На данном этапе деревня нагревается на 20 градусов.

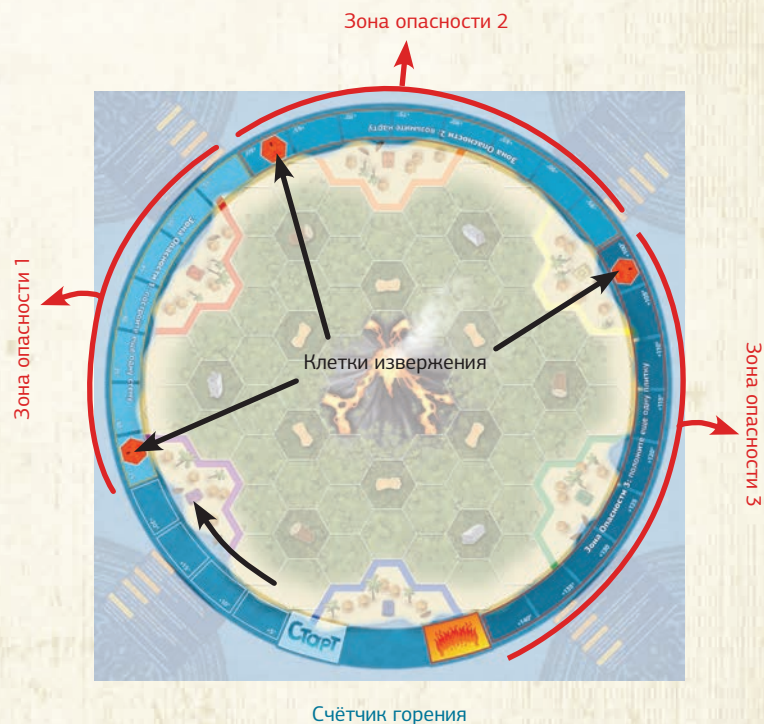


Шаг 2: киньте кубики за каждый заблокированный лавовый поток, расположенный слева направо. Если побеждает лава, фишка преграды сбрасывается, а температура деревни увеличивается на 5 градусов на счётчике горения. Если побеждает преграда, она остаётся на месте, а деревня не получает урон за данный лавовый поток.

## Зоны опасности

По мере нагревания деревни, фишка игрока проходит 3 особые области на счётчике горения, названные зонами опасности. Пересекая каждую зону опасности, игрок получает дополнительные возможности, характерные для той или иной зоны. При пересечении новой зоны опасности игрок приобретает новую возможность, сохраняя уже полученные в предыдущих зонах. Игрок применяет новые возможности в той фазе хода, когда те или иные действия обычно выполняются.

- **Зона опасности 1:** игрок может построить одну дополнительную преграду за свой ход.
- **Зона опасности 2:** игрок может взять в руку одну карту действий из стопки (а так же построить одну дополнительную преграду за свой ход).
- **Зона опасности 3:** игрок может положить на поле одну дополнительную плитку лавы (а так же взять в руку одну карту действий из стопки и построить одну дополнительную преграду за свой ход).





## Плитки извержения

В начале игры плитки извержения лежат в ряд рубашкой вверх рядом с игровым полем. Первая клетка в начале каждой зоны опасности называется клеткой извержения и содержит изображение соответствующей плитки. Обратная сторона каждой плитки извержения пронумерована в соответствии с зоной опасности.

Игрок, чья игровая фишка пройдет первой клетку извержения на счётчике горения или остановится на ней, должен положить соответствующую зоне плитки извержения на игровое поле после окончания фазы подсчёта урона. После того, как плитка извержения оказалась на игровом поле, деревни, принадлежащие другим игрокам, незамедлительно нагреваются на 15 градусов. После этой фазы игрок продолжает свой ход по обычной схеме, начиная с размещения плитки лавы на игровом поле.

Каждая плитка извержения представляет собой новый источник лавы и может не соединяться с основным потоком лавы, исходящим из центра игрового поля. Игрок может положить карту извержения в любом месте игрового поля в соответствии со стандартными правилами размещения плиток (смотри «Расположение плиток» на странице 2). Если игрок кладёт плитку извержения рядом с заблокированным преградой лавовым потоком, то фишка преграды сбрасывается с игрового поля (кидать кубик при этом не нужно).



Плитка извержения является новым источником лавы и может не соединяться с остальными потоками.



Если игрок размещает плитку извержения на игровом поле рядом с находящимися там плитками, он должен убедиться, что все лавовые потоки сохраняют целостность в местах соприкосновения со сторонами соседних плиток.



Если игрок кладёт плитку извержения рядом с заблокированным преградой лавовым потоком, то фишка преграды сбрасывается.

Игрок может разыграть плитку извержения только один раз за ход. Если игрок получает вторую плитку извержения за этот ход, он оставляет её у себя в руке и размещает на игровом поле в свой следующий ход после фазы подсчёта урона.

## Карты действий

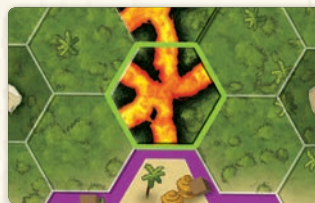
Эти карты нужны для совершения действий, связанных с извержением вулкана или защитой деревни. Чтобы разыграть карту, нужно сбросить её и выполнить указанное на ней действие. К концу хода в руке у игрока может остаться максимум 3 карты действий.

На каждой карте действия указан вид преграды, на который эту карту можно обменять. Вместо того чтобы выполнять указанное на карте действие, игрок может положить себе на склад определённую фишку преграды и сбросить карту. Также игрок может сбросить 2 любые карты действий и обменять их на дополнительную плитку лавы, которую необходимо разыграть в тот же ход.

Каждый игрок берёт по 3 карты действий в начале игры. После того, как игрок установил плитку рядом с деревней, он может взять по одной карте действий за каждый новый лавовый поток, соприкасающийся с деревней, даже если в этом месте деревня защищена преградой или ни один из игроков не владеет данной деревней. Игрок, находящийся в зоне опасности 2 или 3, берёт одну дополнительную карту действий в начале фазы разыгрывания карт действий.



Каждую карту действий можно обменять на определённую фишку преграды.



Игрок берёт одну дополнительную карту действий (за один лавовый поток) после того, как кладёт плитку лавы, как показано на рисунке.



Игрок берёт 2 дополнительные карты действий (по одной за каждый лавовый поток вблизи деревни) после того, как кладёт плитку лавы вплотную с деревней, как показано на рисунке.



2 любые карты действий можно обменять на дополнительную плитку лавы.

Использование карты действий для поворота, сбрасывания или замены плитки не должно нарушать стандартные правила размещения плиток (смотри «Расположение плиток» на странице 2). Плитки, которые убрали с поля или заменили, необходимо сбросить с игрового поля. Смотри «Примеры плиток и карт» на странице 8, где более детально рассмотрены карты действий.



Если игрок поворачивает, заменяет или сбрасывает плитку лавы, находящиеся на этой плитке, фишки преград сразу же сбрасываются.



Если игрок поворачивает указанную на рисунке плитку, фишка преграды незамедлительно сбрасывается.

Если игрок поворачивает или заменяет плитку рядом с деревней, добор карт действий производится только согласно потокам, образовавшимся на новых местах.



Если игрок поворачивает плитку так, как показано на рисунке, он берёт только одну карту действий, так как при изменении положения плитки образовался только один новый поток рядом с деревней.

Если игрок поворачивает или заменяет плитку на шестиграннике с изображением ресурса, он не берёт фишку преграды соответствующего ресурса повторно. Если игрок сбросил плитку на месте шестигранника с изображением ресурса, и впоследствии кто-то кладёт на это место другую плитку, разыгравший новую плитку игрок получает фишку преграды соответствующего ресурса.



Если игрок поворачивает или заменяет плитку на шестиграннике с изображением ресурса, он не берёт фишку преграды соответствующего ресурса повторно.

## Конец игры

Игра заканчивается в одном из следующих случаев:

1. Когда одна из деревень полностью сгорает, достигнув последней клетки на счётчике горения, и оставаясь там до конца хода. В таком случае, стопка оставшихся плиток лавы убирается с игрового поля. Остальные игроки делают по последнему ходу.
2. Когда закончились плитки в стопке с плитками лавы. Игрок, разыгравший последнюю плитку лавы, завершает свой ход. Все игроки делают по последнему ходу, включая игрока, положившего последнюю плитку лавы на игровое поле.

Побеждает игрок, у которого температура деревни является наименьшей к концу игры.

Если игрок получил клетку извержения в свой последний ход, то он всё равно выкладывает её на игровое поле в соответствии с правилами, а деревни других игроков нагреваются на 15 градусов.

Если счёт равный, игроки с одинаковым счётом получают дополнительные баллы за все фишки преград в их деревне и на складе: за каменную преграду игрок получает 3 очка, за деревянную 2, за соломенную 1. Далее из этой суммы вычитается по одному очку за каждый поток лавы, соприкасающийся с деревней. Побеждает игрок с большим количеством дополнительных очков.

## Дополнительные правила

### Кланы

(командная игра для 4 или 6 игроков)

В начале игры игроки делятся на команды по 2 человека и садятся вокруг игрового поля, причём игроки одной команды должны сидеть друг напротив друга. Игроки одной команды контролируют обе деревни и пытаются защитить их вместе. В свой ход во время фазы розыгрыша карты действий игрок может передать фишки преград из своего склада или карты действий своему партнёру по команде. Когда игрок кладёт на игровое поле плитку извержения, температура деревни его партнёра не увеличивается на 15 градусов. Игра заканчивается, когда в стопке не остаётся плиток лавы или обе деревни в одной команде полностью сгорят. Если сгорает только одна деревня в команде, её владелец продолжает командную игру дальше. Побеждает команда с наименьшей средней температурой деревень к концу игры.

### Истребление

(игра на выбывание)

Игра продолжается до тех пор, пока не останется единственный игрок. Игроки, чьи деревни полностью сгорят, продолжают выкладывать плитки лавы на игровое поле в свои следующие ходы, но в дальнейшем не получают урон, не разыгрывают карты действий и не строят преграды. Если плитки лавы заканчиваются, сброшенные во время игры плитки перемешиваются и разыгрываются снова. Если плиток больше не остаётся, игроки с оставшимися деревнями продолжают получать урон, разыгрывать карты действий и строить преграды в свой ход. Последний оставшийся игрок побеждает. Если игроки не могут дальше выполнять действия, то побеждает игрок с наименьшей температурой на счётчике горения.

### Прогнозирование лавовых потоков

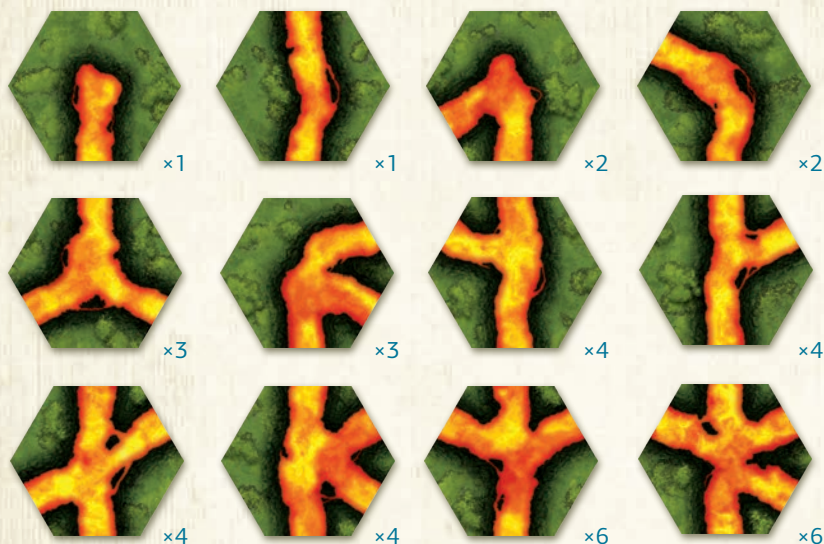
(дополнительная стратегия)

В начале игры из всех плиток лавы формируются три стопки, которые кладут лицом вверх на середину игрового поля. Каждый раз, когда нужно взять плитку лавы, игрок вправе сам выбрать, из какой стопки он возьмёт плитку. Когда игрок выбрал определённую плитку, он должен её разыграть и уже не может её поменять. Игроки могут видеть только верхние плитки в каждой стопке.

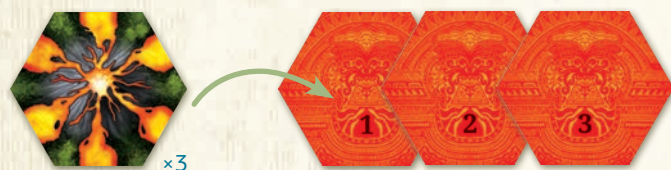


## Примеры плиток и карт

### Плитки лавы

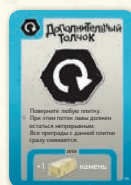


### Плитки извержения



### Дополнительный толчок (x5)

Эквивалент: каменная преграда  
 Позволяет игроку повернуть любую плитку лавы на игровом поле. Плитка должна остаться на том же месте. Поворот плитки не должен противоречить стандартным правилам расположения плиток. Все фишки преград на плитке после поворота сбрасываются.



### Землетрясение (x5)

Эквивалент: каменная преграда  
 Позволяет игроку взять новую плитку лавы и заменить ею любую находящуюся на поле. Размещение новой плитки не должно противоречить стандартным правилам расположения плиток. Заменённая плитка сбрасывается с игрового поля вместе со всеми фишками преград на ней. Если на поле нет вариантов для замены, замешайте плитку обратно в стопку и возьмите другую.



### Поток лавы (x3)

Эквивалент: соломенная преграда  
 Позволяет игроку взять плитку лавы и разыграть её в соответствии с правилами расположения плиток.



### Дождь (x4)

Эквивалент: деревянная преграда  
 Позволяет игроку снизить температуру деревни на 15 градусов на счётчике горения.



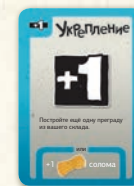
### Перемещение (x5)

Эквивалент: соломенная преграда  
 Позволяет игроку переместить одну или несколько фишек преград в своей деревне на другое место в пределах деревни. После розыгрыша этой карты на одном месте в деревне не должно оказаться больше одной фишки преграды.



### Укрепление (x6)

Эквивалент: соломенная преграда  
 Позволяет игроку построить одну дополнительную преграду из своего склада вдобавок к стандартно разрешённой постройке одной преграды в конце хода.



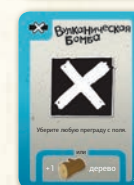
### Воронка (x4)

Эквивалент: деревянная преграда  
 Позволяет игроку сбросить с игрового поля одну плитку лавы вместе со всеми фишками преград на ней. В результате сброса плитки не должны быть нарушены стандартные правила расположения плиток.



### Вулканическая бомба (x4)

Эквивалент: деревянная преграда  
 Позволяет игроку сбросить одну фишку преграды с игрового поля, несмотря на то, кому она принадлежит.



Оригинальная идея игры Крис Джеймс.

Разработка игры Крис Джеймс.

Художники: Энди Курцен и Мэтт Плетт.

Над локализацией работали: Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, М. Половцев, Л. Савельева, Е. Безлепкина, Д. Панфилова, И. Петухова, А. Барковский, А. Майорова, К. Нестеренко, А. Киселева, А. Бывшева.

© 2011 Stratus Games LLC. Все права защищены.

© Издание на русском языке. ООО «Магеллан», 2016.

117342, Россия, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139.

Телефон: +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.