

The background of the entire page is a vibrant, sci-fi action scene. In the center, a man with a serious expression and a fur-lined jacket looks forward. Behind him, a chaotic battle unfolds in space. To the left, a woman in green armor is in mid-air. To the right, a large, green, insect-like alien creature is prominent. The scene is filled with smaller figures, explosions, and flying ships against a backdrop of a planet's horizon and a starry sky.

AGE OF WONDERS® PLANETFALL™

ПРАВИЛА ИГРЫ

Эпоха расцвета Звёздного Союза подошла к концу. Управляемые взрывы, призванные создавать червоточины к новым мирам, привели к Коллапсу, и многие планеты оказались отрезаны от центра империи. Выжившие народы начали постепенно восстанавливать цивилизацию и заново открывать утраченные технологии. Фракциям, что некогда были частью единого государства, предстоит встретиться вновь и выяснить, кто достоин стать преемником великой державы.

Вы — командующий одной из шести уцелевших групп, отправившихся исследовать давно покинутый центр Звёздного Союза. Вашей экспедиции предстоит посетить семь планет в поисках ценных ресурсов и технологий, сражаясь с враждебными отрядами и захватывая опорные пункты. Удастся ли вам создать новый мир из осколков старой империи?

СОСТАВ ИГРЫ

Поле операций

6 двусторонних
планшетов
командующих

8 планшетов целей

1 жетон запрета

6 жетонов
«+50  / +100 »

98 карт планет
(по 14 в колоде каждой из 7 планет)

28 карт отрядов

21 карта технологий

21 карта опорных пунктов

28 карт тайников

30 фишек игроков
(по 1 фишке корабля и по 4 фишки
подсчёта в комплекте каждого
из 6 цветов)

Правила игры







ОБ ИГРЕ

Игра длится 7 раундов, каждый из которых происходит освоение новой планеты. Все игроки могут выполнить по 2 исследования на каждой планете. За победу над отрядами, освоение технологий, захват опорных пунктов и проведение операций на этих планетах участники получают **очки империи** (🏆). В конце игры они также получают очки империи за выполнение определённых условий, указанных на планшете целей. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков империи.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите **поле операций** в центр стола. Слева от него оставьте свободное место для рядов карт планет.
- 2 Перемешайте **планшеты целей** и случайным образом выберите один из них. Положите его лицевой стороной вверх рядом с полем операций. На каждом планшете целей указаны 3 условия получения  в конце игры.
- 3 Разделите **карты планет** на 7 стопок по номерам на оборотной стороне. Перемешайте каждую стопку отдельно, а затем выложите их над полем операций в один ряд в порядке возрастания номеров слева направо.
- 4 Начиная с самого младшего игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник выбирает себе планшет командующего. Также вы можете распределить **планшеты командующих** случайным образом.

Каждая сторона планшета командующего отличается уникальной способностью и начальными значениями счётчиков. В первой партии мы рекомендуем всем игрокам положить планшеты командующих стороной «А» вверх. В последующих партиях каждый игрок может независимо от других выбрать любую сторону планшета.

- 5 Каждый игрок выбирает цвет и берёт **1 фишку корабля** и **4 фишки подсчёта** этого цвета. Одну из фишек подсчёта он кладёт на стартовое деление () счётчика очков империи на своём планшете, а остальные три — на стартовые деления (с подчёркнутым числом) счётчиков **опыта, силы и энергии**.

Примечание: для большего погружения во вселенную *Age of Wonders: Planetfall* каждый игрок может выбрать фишку корабля той формы, которая указана в правом верхнем углу его планшета командующего, — это форма десантного корабля его фракции. В таком случае он берёт 4 фишки подсчёта того же цвета, что и корабль. На игровой процесс форма корабля и цвет фишек не влияют.





ХАРАКТЕРИСТИКИ КОМАНДУЮЩЕГО

Опыт (⊕) командующего помогает в сражении с нейтральными отрядами. **Этот параметр никогда не уменьшается, но может увеличиваться.**

Сила (🔥) вашей армии также помогает в сражении с нейтральными отрядами, однако при этом тратится.

Энергия (⚡) позволяет изучать технологии и занимать опорные пункты. При этом она, как и сила, тратится.

Очки империи (👑) определяют победителя в конце игры.

Максимальные значения опыта, силы и энергии командующего ограничены последними делениями соответствующих счётчиков. Максимальное значение очков империи не ограничено — достигнув значения 50 , возьмите жетон «+50 », а достигнув значения 100 , переверните этот жетон на сторону «+100 ».

- 6 В квадратной ячейке справа от названия фракции на каждом планшете командующего указана его **инициатива**. Чем меньше этот параметр, тем раньше игрок будет совершать ход **в первом раунде**. Положите фишки кораблей участвующих в игре командующих на трек порядка хода таким образом, чтобы на делении «1» оказалась фишка командующего с наименьшим значением инициативы и далее в порядке возрастания инициативы.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ ДЛЯ 3 УЧАСТНИКОВ



Стартовое деление счётчика очков империи

Имя командующего

Название фракции

Способность

Стартовые деления

49	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
48	БЕРХАНЕ КАТЛА																	
47	АМАЗОНКИ																	
46	Вы можете считать карту любого уровня картой уровня III.																	
45	ОПЫТ																	
44	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								
43	СИЛА																	
42	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25		

Трек порядка хода

Обозначение стороны

Форма корабля фракции

Инициатива

ХОД ИГРЫ

Игра длится 7 раундов, в каждом из которых происходит исследование новой планеты. Каждый раунд состоит из 5 фаз:

- 1 Разведка
- 2 Доход
- 3 Первое исследование
- 4 Второе исследование
- 5 Перелёт к новой планете

В 7-м раунде фаза 5 не разыгрывается — вместо этого переходите к подсчёту очков империи.

1 РАЗВЕДКА

Возьмите стопку карт планеты, на которой указан номер текущего раунда. В зависимости от количества игроков откройте число карт, указанное в таблице ниже, и выложите их в 3 ряда слева от поля операций. Оставшиеся карты отложите в сторону.

КОЛИЧЕСТВО КАРТ

Количество игроков	2–3 игрока	4–6 игроков
Верхний ряд		
УРОВЕНЬ I	4	5
Средний ряд		
УРОВЕНЬ II	3	4
Нижний ряд		
УРОВЕНЬ III	2	3
Остаток	5	2

Уровень карты влияет на её стоимость или награду за неё (в зависимости от её типа).

I	8	-9
II	8	-9
III	7	-8



Каждая стопка карт планет состоит из 14 карт. Тип карты обозначен символом в левом верхнем углу.



2 ДОХОД

Пропустите эту фазу в первом раунде, если в игре не участвует сторона «Б» планшета Арона Арделли. Если она участвует, примените только её способность.








Разыграйте следующие шаги.

- 1) Получите доход с каждого присоединённого сектора, если они у вас есть (см. раздел «Поиск тайника» на стр. 12).
- 2) Примените все эффекты карт технологий, которые применяются в фазе дохода, если они у вас есть.
- 3) Примените способность планшета командующего, если она применяется в фазе дохода.

3 ПЕРВОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ



Начиная с игрока, чья фишка корабля находится на делении «1» трека порядка хода и далее сверху вниз, каждый участник **совершает ход**: он выбирает одну из открытых карт планеты (или ячейку операций, изображённую на поле операций) и перемещает на неё свою фишку корабля.

Когда все игроки выставят свои фишки, они выполняют связанные с ними действия (сражаются с отрядами , изучают технологии , занимают опорные пункты , обнаруживают тайники ) или проводят операции ). Эти действия игроки выполняют по очереди в порядке расположения их фишек кораблей слева направо и сверху вниз: сначала разыгрываются карты и ячейка операций уровня I, затем уровня II и наконец уровня III (см. схему ниже).

ПОРЯДОК ВЫПОЛНЕНИЯ ДЕЙСТВИЙ



Вы можете выбирать только свободные карты и ячейки операций (на которых ещё нет фишки корабля).

Вы можете выбирать только те карты, стоимость которых можете заплатить (у вас хватает очков  и  — подробнее в разделе «Виды действий» на стр. 9–11). У карт тайников и ячеек операций нет стоимости, поэтому их можно выбирать всегда, если они свободны.

Выполнив действие на карте планеты (или на ячейке операций), уберите с неё вашу фишку корабля и положите её на самое верхнее свободное деление трека порядка хода. Таким образом, игроки, занявшие карты уровня I, будут совершать следующий ход раньше игроков, занявших карты уровней II и III.

После этого положите выбранную карту планеты перед собой лицевой стороной вверх и примените эффекты уже выложенных вами карт и вашего планшета, которые применяются при выкладывании карты (если такие есть). Если вы выбрали ячейку операций, вы не получаете карту.

Примечание: выкладывая карты перед собой, вы можете группировать их по типам и накладывать одну на другую со сдвигом таким образом, чтобы была видна только верхняя или нижняя части карты.



ПРОПУСК ХОДА

В редких случаях, когда вы не можете выбрать ни одну из карт или ячеек операций, вы пропускаете ход. В таком случае просто положите вашу фишку корабля на самое верхнее свободное деление трека порядка хода. Исключение: корабль Арона Арделли (сторона «Б») всегда занимает последнее деление.

4 ВТОРОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ

Повторите предыдущую фазу с учётом нового порядка хода: сначала каждый игрок совершает ход, выбрав одну из оставшихся открытых карт планеты или ячейку операций, а затем все участники выполняют связанные с ними действия в порядке расположения кораблей, указанном на схеме в предыдущей фазе.

Важное замечание: после первого исследования новые карты планеты не выкладываются, поэтому выбор карт для второго исследования становится меньше.


5 ПЕРЕЛЁТ К НОВОЙ ПЛАНЕТЕ



Уберите в коробку карты текущей планеты, не выбранные игроками. Ячейки операций от раунда к раунду не меняются.



ВИДЫ ДЕЙСТВИЙ

При выполнении действия важен уровень, на котором находится соответствующая карта. Он определяет либо стоимость, которую нужно заплатить, чтобы взять карту, либо награду, которую можно получить за неё:

♦ **Стоимость** — карты отрядов , опорных пунктов  и технологий .

♦ **Награда** — карты тайников  и ячейки операций .

Пример: эта карта тайника, лежащая на уровне I или II, принесёт игроку 5 ⚡, а если она лежит на уровне III, то уже 6 ⚡.



Действие зависит от типа карты (или ячейки операций), выбранной игроком. Всего в игре 5 типов действий:

- 1 Сражение с отрядом
- 2 Захват опорного пункта
- 3 Изучение технологий
- 4 Поиск тайника
- 5 Проведение операций

1 СРАЖЕНИЕ С ОТРЯДОМ

Вы сражаетесь с враждебно настроенными обитателями исследуемой планеты.

Получить карту отряда можно двумя способами: победить его или завербовать (если у него есть свойство «Дипломатия»).



Название отряда

Тип карты (отряд)

Стоимость

Свойство «Дипломатия» (если есть)

Номер планеты







Награда

Если у вас достаточно , вы можете потратить 4  вместо указанной .




I	6	-5
II	5	-5
III	5	-4

+5  +3  +4  +1 


Чтобы победить отряд, вам нужно выполнить 2 условия:







- 1) потратить столько очков , сколько указано в левой части карты (зависит от её уровня);
- 2) сравнить показатель  вашего командующего с требуемым показателем  отряда, указанным в левой части карты (зависит от уровня карты). Если у вас меньше очков , чем указано на карте, вы должны дополнительно потратить 1  за каждое недостающее очко .





Напоминание: в отличие от силы и энергии, опыт никогда не тратится.











Победив отряд, вы в качестве награды немедленно получаете указанные в нижней части карты очки ,  и  (если есть).

ДИПЛОМАТИЯ

Некоторые отряды можно завербовать вместо того, чтобы сражаться с ними, — в таких случаях на карте будет указано свойство «Дипломатия» с символом . Чтобы завербовать такой отряд, вам нужно выполнить 2 условия:

- 1) показатель  вашего командующего должен быть не меньше требуемого показателя  отряда (зависит от уровня карты); недостающие очки  **нельзя заменить** очками .
- 2) потратить указанное в описании свойства количество очков  вместо указанных в стоимости очков .

Завербовав отряд, вы в качестве награды немедленно получаете очки ,  и  (если есть); в этом случае вы **не получаете** награду в .

Пример: у Галины 5  и 1 . Карта «Саблезубый прыгун» находится на уровне III, а значит, для победы над ним Галине нужно потратить 3  (2  в качестве стоимости и 1  за то, что ей не хватает 1 ). В награду Галина получает 3 , 2  и 1 . У Галины остаётся 2 , которые она сможет потратить в последующих сражениях.




1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

49


48 **БЕРХАНЕ КАТЛА** 

48 АМАЗОНКИ 

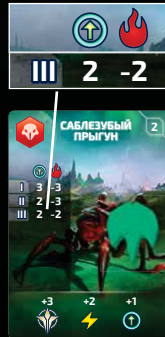
Вы можете считать карту любого уровня картой уровня III.



ОПЫТ:  1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10

СИЛА:  1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14

ЭНЕРГИЯ:  1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18

41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25






 

III 2 -2

САБЛЕЗУБЫЙ ПРЫГУН 2

I 3 3
II 2 3
III 2 -2

+3 +2 +1

2 ЗАХВАТ ОПОРНОГО ПУНКТА


Вы обнаруживаете пригодную для использования постройку, сохранившуюся от прежней империи.



Получить карту опорного пункта можно двумя способами: захватить мирным путём или отвоевать у местных жителей (если у него есть свойство «Агрессия»).





Чтобы захватить опорный пункт мирным путём, вы должны потратить столько очков ⚡, сколько указано в левой части карты (зависит от её уровня).






АГРЕССИЯ

Некоторые опорные пункты можно отвоевать у местных жителей вместо того, чтобы захватывать мирным путём, — в таких случаях на карте будет указано свойство «Агрессия» с символом . Чтобы захватить такой опорный пункт, вы можете вместо указанных в стоимости очков ⚡ потратить указанное в описании свойства количество очков 🔥.

Захватив или отвоевав опорный пункт, вы в качестве награды немедленно получаете указанные в нижней части карты очки  и  (если есть).

Опорные пункты с одинаковым названием обозначаются одним и тем же особым символом и могут встречаться на разных планетах. Номера планет, на которых будут встречаться такие же опорные пункты в последующих раундах, указаны в правом верхнем углу карты под номером текущей планеты.

Две карты одинаковых опорных пунктов (с одним названием и особым символом) образуют пару. Собрав пару, немедленно получите дополнительные , сложив награды за пару, указанные на каждой карте собранной пары. Уже собранные пары не учитываются при получении новых карт с тем же названием и символом (например, если у вас уже есть пара одинаковых карт опорных пунктов и вы получаете третью, она принесёт дополнительные , только если вы получите четвёртую карту с тем же названием и символом).

Пример: у Петра 6 ⚡. Он тратит 4 ⚡, чтобы захватить «Сеть синтеза», находящуюся на уровне II (у него ещё остаётся 2 ⚡). Пётр немедленно получает в качестве награды 5  и 1 . Это его вторая карта «Сеть синтеза», поэтому он получает дополнительно 4  (2  + 2 ).



3 ИЗУЧЕНИЕ ТЕХНОЛОГИИ

Вы изучаете технологию, утраченную во время Коллапса.

Чтобы изучить новую технологию и получить её карту, вам нужно потратить столько ⚡, сколько указано в левой части карты (зависит от её уровня).



Название технологии

Тип карты (технология)





Номер планеты



Стоимость

Награда

Эффект технологии

Карты ⚡ стоят для вас на 1 ⚡ меньше. Каждый раз, когда вы собираете пару одинаковых карт ⚡, получаете 1 ⚡.

Изучив технологию, вы в качестве награды немедленно получаете указанные в нижней части карты очки  и  или  (если есть), а также особый эффект технологии. На планетах 1–4 эти эффекты дают вам постоянное свойство, которое меняет для вас правила игры, начиная со следующей фазы раунда. На планетах 5–7 эти эффекты приносят вам дополнительные  в конце игры за выполнение указанных на них условий.

Пример: у Ивана 4 ⚡. Он тратит 3 ⚡, чтобы изучить технологию «Эффективный сбор», находящуюся на уровне I (у него остаётся 1 ⚡). Иван немедленно получает 4  и 2 . Кроме того, начиная со следующей фазы, он будет получать больше энергии, выкладывая карты тайников.



49 **ЮРИЙ ФРАНКОВ** 17

48 **ДВАРЫ** 18

47 Каждый раз, когда вы выкладываете карту , получаете дополнительно 2 ⚡. 19

46 20

45 21

44 ОПЫТ: 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 22

43 СИЛА: 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 23



42 ЭНЕРГИЯ: ⚡ | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 24

41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25

ЭФФЕКТИВНЫЙ СБОР 2

Каждый раз, когда вы выкладываете карту , получаете дополнительно 2 ⚡.

Каждый раз, когда вы выкладываете карту , получаете дополнительно 2 ⚡.



Каждый раз, когда вы выкладываете карту  / , получаете дополнительно 2 ⚡.

4 ПОИСК ТАЙНИКА


Вы находите спрятанный тайник погибшей цивилизации.









Взяв карту тайника, выберите **один из двух** вариантов:

1) немедленно получите столько , сколько указано в левой части карты (зависит от её уровня), и 1  (если указано в нижней части карты).

ИЛИ






2) присоедините сектор (если в нижней части карты есть символы ).

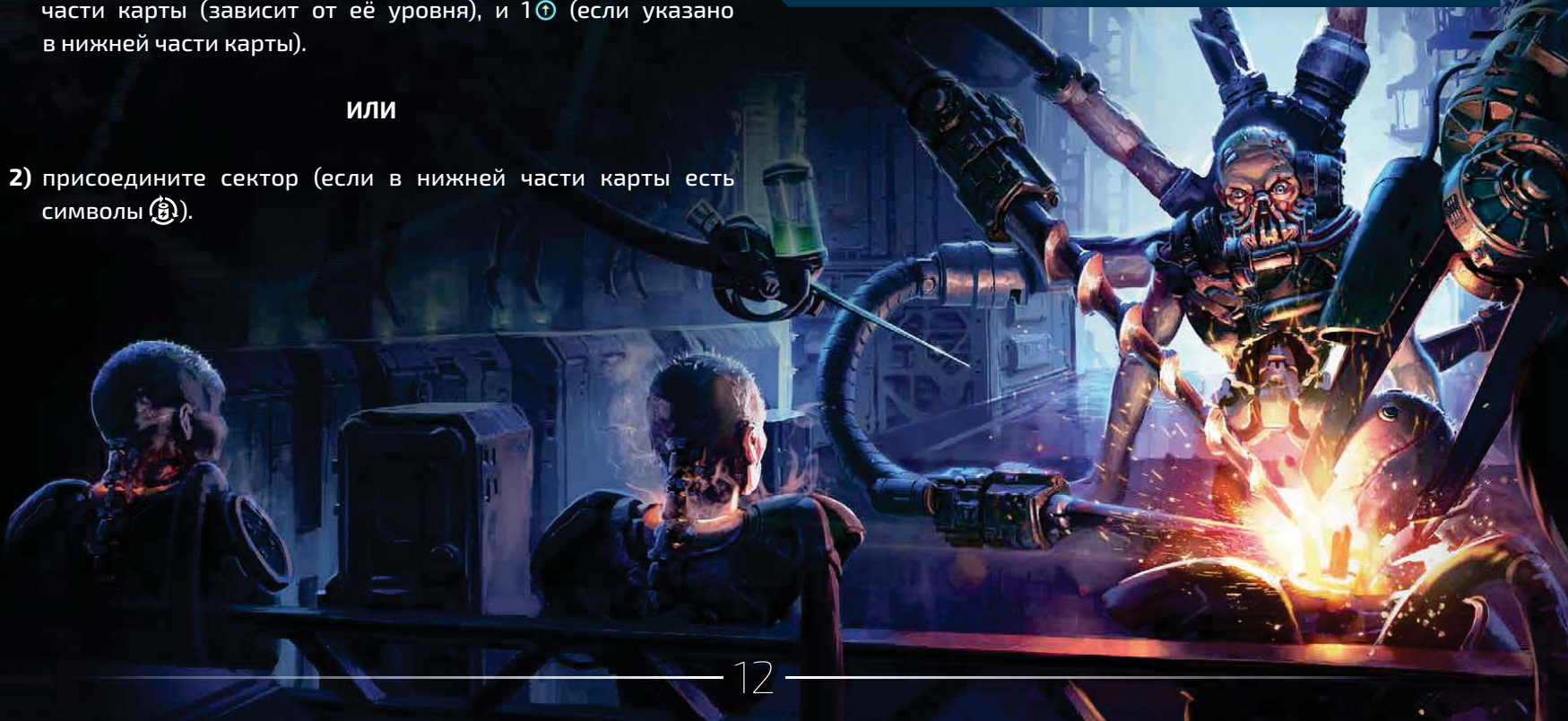
ПРИСОЕДИНЕНИЕ СЕКТОРА

В нижней части некоторых карт тайников  есть полоса с символами . Вместо того чтобы сразу получить очки , вы можете перевернуть эту карту на 180° и выложить перед собой таким образом, чтобы сверху была видна полоса с символами . В каждой фазе дохода каждый присоединённый сектор приносит вам указанное между символами  количество очков .



Таким образом, вместо того чтобы опустошить ресурсы сектора, вы захватываете его и организуете производство энергии в качестве постоянного дохода.

Обратите внимание: в текстах эффектов символ  обозначает карты тайников, лежащие названием вверх, а символ  обозначает карты тайников, лежащие символами  вверх (присоединённые сектора). Символ  /  в тексте эффекта означает, что для этого эффекта не имеет значения, как ориентирована карта.



5 ПРОВЕДЕНИЕ ОПЕРАЦИЙ

Вы проводите подготовку к последующим исследованиям.

Ячейки операций

ОПЕРАЦИИ
УРОВЕНЬ I
Очки операций
5
1 > 1
(максимум = номер планеты)
1 > 1
2 > 1

ОПЕРАЦИИ
УРОВЕНЬ II
Очки операций
6
1 > 1
(максимум = номер планеты)
1 > 1
2 > 1

ОПЕРАЦИИ
УРОВЕНЬ III
Очки операций
7
1 > 1
(максимум = номер планеты)
1 > 1
2 > 1

1 > 1
(максимум = номер планеты)

1 > 1

2 > 1

♦ 1 можно обменять на 1 . Максимальное количество , которое можно обменять этим действием, равно номеру исследуемой планеты.

♦ 1 можно обменять на 1 .

♦ 2 можно обменять на 1 .

Пример: Галина выбирает действие проведения операций в ячейке уровня II, находясь на третьей планете. Она получает 6 : она обменивает 3 на 3 (максимальное количество очков на этой планете), 1 — на 1 и 2 — на 1 .

ОПЕРАЦИИ
УРОВЕНЬ II
Очки операций
6
1 > 1
(максимум = номер планеты)
1 > 1
2 > 1

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16	
49	БЕРХАНЕ КАТЛА															17
48	АМАЗОНКИ															18
47	Вы можете считать карту любого уровня карты уровня III.															19
46																20
45																21
44	ОПЫТ															22
43	СИЛА															23
42	ЭНЕРГИЯ															24
41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25

Вместо того чтобы выбирать карту планеты, вы можете провести **операции** , положив вашу фишку корабля на одну из трёх ячеек операций на поле операций. Как и в случае с картами планет, ячейку, занятую фишкой другого игрока, выбрать нельзя.

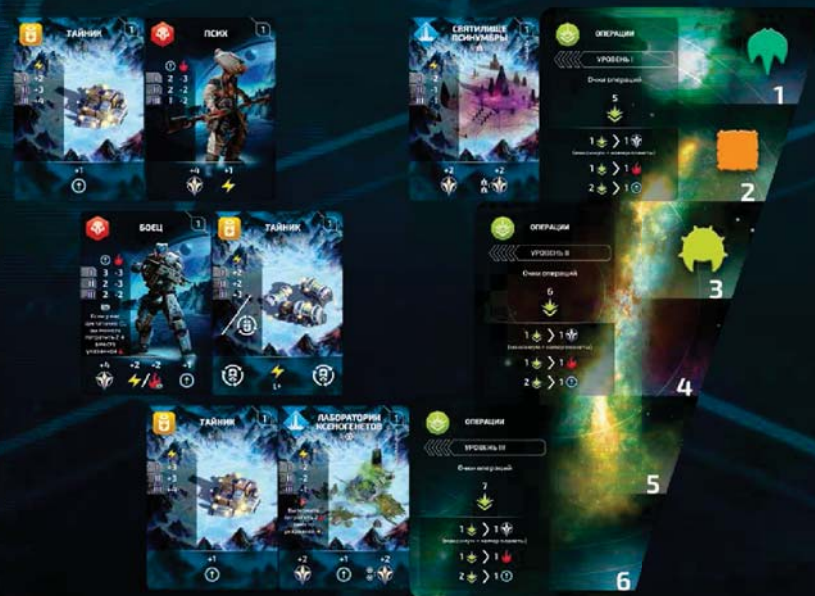
При выполнении действия вы получаете указанное в ячейке количество **очков операций** (зависит от уровня ячейки). Эти очки вы должны по своему выбору немедленно обменять на очки , или в любых сочетаниях (неиспользованные пропадают):

ПРИМЕР ХОДА

На первом делении трека порядка хода находится фишка корабля Петра (играющего 🟡), поэтому он делает ход первым. Пётр выбирает единственную карту технологии на столе — «Развитие энергетики». Следующим ход совершает Иван (играющий 🟠): он выбирает действие проведения операций на уровне I. За ним ход делает Галина (играющая 🟢), занимая карту тайника, находящуюся на уровне I.




Выполнив действие, каждый игрок сразу же перемещает свою фишку корабля на самое верхнее свободное деление трека порядка хода. Таким образом, в следующей фазе игроки будут выбирать действия в том же порядке, в каком они выполняли действия в этой: сначала Галина, потом Иван и, наконец, Пётр.






После того как все игроки выбрали действия, они выполняют их, начиная с карт и ячеек уровня I, в порядке слева направо. Первой действие выполняет Галина. Она берёт карту тайника, но решает вместо немедленного получения энергии присоединить сектор: Галина переворачивает карту и кладёт её символами Ⓢ вверх. Затем действие выполняет Иван, обменивая очки операций на очки империи, силы и опыта. Поскольку это действие ячейки на поле операций, он не получает карту. Последним ход делает Пётр. Он платит стоимость выбранной им карты технологии и выкладывает её перед собой.

КОНЕЦ ИГРЫ


Игра заканчивается после завершения фазы 4 седьмого раунда. Игроки получают :

- 1) за выполнение условий, указанных на **планшете целей**;
- 2) за выполнение условий, указанных на некоторых **картах технологий**.

Игрок, набравший наибольшее количество , объявляется победителем. В случае ничьей победителем становится претендент, чья фишка корабля находится выше на треке порядка хода.

Примечание: в процессе игры вы можете отмечать только , полученные за проведение операций и способности некоторых командующих. Все остальные  (за карты и планшеты целей) вы сможете легко подсчитать в конце игры.



 Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vorpros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Степан Опалев

Развитие игры: Петр Тюленев, Павел Ильин, Екатерина Рейес

Продюсер: Александр Кожевников

Дополнительные иллюстрации на компоненты:

Илларион Балицкий, uildrim

Дизайн и вёрстка: Кристина Соозар

Продюсирование и арт-продакшн: Александр Киселев

Менеджер по лицензированию Paradox Interactive: Матс Карлоф

Игру тестировали: Илья Белянов, Олег Власов, Елена Ворноскова,

Илья Воробьёв, Дамир Галямов, Илья Дроздов, Ольга Зябло,

Александр Ильин, Денис Климов, Юлия Колесникова, Морфей де Кореллон, Артур Меликбекян, Константин Пономарёв, Дмитрий Рудев, Илья Семёнов, Кирилл Серов и многие другие.

Автор благодарит Ташу Тележкину, Николая Золотарёва, Татьяну Опалеву, Яна Егорова, Юрия Ямщикова, Сергея Афанасьева, Германа Тихомирова, Надежду Пенкрат, Николая Пегасова, Льва Петухова, Алексея Тамберга, Ивана Богданова, Олега Мелешина, участников ГРАНИ и многих других.

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Александр Кожевников

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение: Юлия Клокова и Павел Сафонов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



© 2021 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



© 2021 Triumph Studios. Age of Wonders®, Planetfall, the Age of Wonders®, Planetfall Logo, Triumph Studios and the Triumph Studios Logo are trademarks and/or registered trademarks of Triumph Productions B.V. Published by Paradox Interactive AB (publ). Developed by Triumph Studios. Developed by Triumph Studios B.V. Uses FMOD Studio by Firelight Technologies Pty Ltd. Uses Iggy. Copyright 2009–2021 by RAD Gametools, Inc. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners. All Rights Reserved.



Triumph Studios is a Paradox Interactive Company