

Гра Скотта Олмса

Пиво та Хліб



Для 2 гравців віком 10+



ПРАВИЛА

Тема та мета гри

На родючих землях колишнього монастиря було засновано два села, де й досі зберігається подвійна традиція пивоваріння та випікання хліба. Ділячи поля та ресурси, вони все ще пишуться своїм дружнім суперництвом, намагаючись перевершити один одного у якості продукції.



Кожен із вас представляє одне з цих сіл. Протягом шести врожайних або посушливих років, що змінюються послідовно, ви повинні опанувати збирання та зберігання ресурсів, виробляючи пиво та хліб, продаючи їх за монети та модернізуючи свої потужності. Однак, аби виграти, ви повинні підтримувати баланс між товарами обох видів. Адже після шостого року ви отримаєте переможні бали лише за один тип товарів — пиво чи хліб, — на якому ви заробили менше монет. Перемагає село, що набрало більше балів.

Вміст гри

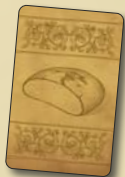
60 карток

30 карток пива

30 карток хліба

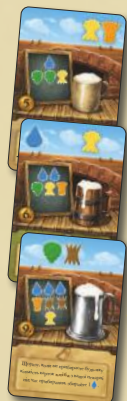


Сорочка



є 3 типи карток пива:

і 3 типи карток хліба:



коштує 4 або 5 монет

коштує 6 або 7 монет

коштує 8 або 9 монет



1 ігрове поле



84 жетони ресурсів

18 води



18 пшениці



18 ячменю



15 жита



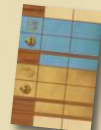
15 хмелю



1 маркер року



1 блокнот підрахунку очок



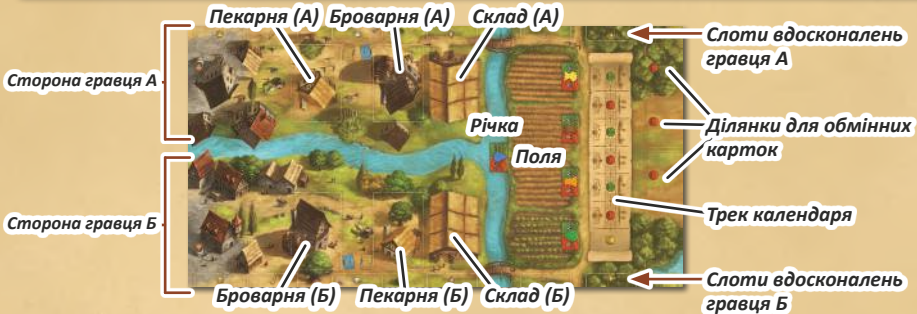
1 вітряк



(вітряк є маркером гравця, з якого почали рік)

Підготовка до гри

- 1** Покладіть **ігрове поле** горизонтально між гравцями. Кожен гравець отримує свою сторону поля, де є **склад, пекарня, броварня та слоти вдосконалень**. Поля та річка є спільними.

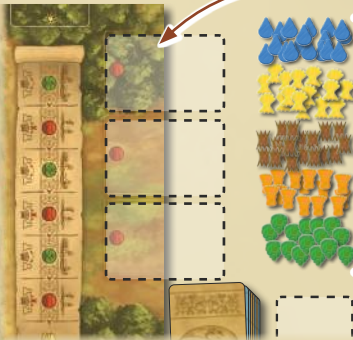


- 2** Перемішайте всі 60 **карток** і створіть з них **колоду добору**, поклавши її поруч із лісом біля озера сорочкою догори.



Поруч із колодою добору залиште місце для **стосу скидання**.

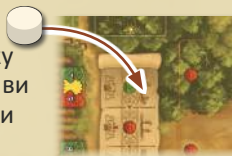
- 3** Біля 3 **ділянок для обмінних карток** залиште місце для карток, які можна буде покласти туди під час гри.



Поруч із ними створіть **спільний запас** для 5 типів **ресурсів**:

- блакитних жетонів води;
- жовтих жетонів пшениці;
- коричневих жетонів ячменю;
- помаранчевих жетонів жита;
- зелених жетонів хмелю.

- 4** Покладіть **маркер року** на першу ділянку **треку календаря**. Тут ви позначатимете раунди гри.



- 5** Оберіть першого гравця і дайте йому **вітряк**.



Перебіг гри

Гра триває шість раундів (років). Урожайні роки чергуються з посушливими. 1-й, 3-й і 5-й раунди — це **врожайні роки**, тоді як 2-й, 4-й і 6-й — **посушливі**. Урожайні та посушливі роки містять ті самі 4 фази, які трохи відрізняються своїм виконанням:

Урожайний рік

Посушливий рік



Урожайні роки:

- а) **Посівна.** ▶ Поля засівають багатьма жетонами ресурсів.
- б) **Добір карток.** ▶ Кожен гравець бере 5 карток з колоди добору.
- в) **Виконання дій.** ▶ Гравці розігрують по одній картці, потім міняються картками на руках — це триває, доки не буде розіграно всі картки.
- г) **Фаза вітряка.** ▶ Вітряк передають гравцеві з меншою кількістю ресурсів на складі.



Посушливі роки:

- а) **Посівна.** ▶ Поля засівають невеликою кількістю жетонів ресурсів.
- б) **Добір карток.** ▶ Гравці підбирають картки, які вони зіграли під час збирання врожаю у попередньому раунді, і добирають картки, щоб на руках було 5; також на поле викладають 3 обмінні картки.
- в) **Виконання дій.** ▶ Гравці розігрують по одній картці, доки не буде розіграно всі картки (без обміну картками на руках).
- г) **Фаза вітряка.** ▶ Вітряк передають гравцеві з меншою кількістю ресурсів на складі; також скиньте обмінні картки на полі та всі картки, зіграні під час збирання врожаю.



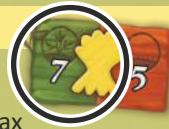
Урожайні роки

а) Посівна.

Щоб засіяти поля на ігровому полі, покладіть на них кількість жетонів ресурсів зі **спільного запасу**, яка відповідає числу на **зелених** частинах позначок:

- Доведіть кількість **жовтих жетонів пшениці** до 7.
- Доведіть кількість **коричневих жетонів ячменю** до 8.
- Доведіть кількість **помаранчевих жетонів жита** до 6.
- Доведіть кількість **зелених жетонів хмелю** до 6.
- Також візьміть всі **блакитні жетони води** з запасу та розташуйте їх на річці.

Якщо в спільному запасі недостатньо жетонів ресурсів, покладіть лише ті, що є.



б) Добір карток.

Гравець із вітряком бере в руку з колоди добору 5 карток.

Потім інший гравець бере в руку 5 карток.

Перейдіть до фази виконання дій.



в) Виконання дій.

Повторюйте цю послідовність із 3 кроків, доки не буде розіграно всі картки:

1. Гравець із вітряком робить один хід (розігруючи картку та виконуючи дію).
2. Потім інший гравець робить один хід (також розігруючи картку та виконуючи дію).
3. Потім гравці міняються картками на руках, що залишилися.



Аби зробити хід, оберіть одну картку з вашої руки і негайно використайте її, щоб виконати одну з цих дій:

А) Збирання і зберігання врожаю.

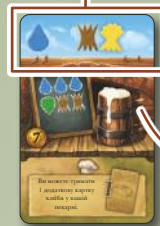
Зіграйте обрану картку горілиць перед собою. Якщо там у вас вже є картки, покладіть нову картку на них зверху, трохи зсунувши її, щоб створити **стовпчик урожаю**. Викладайте картки в стовпчик так, щоб було видно **секцію врожаю** кожної картки. Потім подивіться, які типи ресурсів вказано на секції врожаю нової зіграної картки. Тепер ви **маєте** взяти з поля жетони **цих** ресурсів. Кількість жетонів певного ресурсу визначається **загальною** кількістю відповідних позначок на всіх секціях урожаю у вашому стовпчику.

Ви можете збирати вказані жетони лише на полях і річці. Якщо там менше жетонів, ніж ви маєте зібрати, візьміть наявну кількість потрібних жетонів, а інші типи жетонів не чіпайте (якщо у вас немає вдосконалень, на яких зазначено інше, — див. наступну сторінку).

Зібравши жетони ресурсів, помістіть їх на **склад**. Ваш склад містить комірки зберігання. Кожна з ваших початкових 9 **комірок зберігання** може містити один жетон будь-якого типу.

Недостатньо комірок?

Секція врожаю

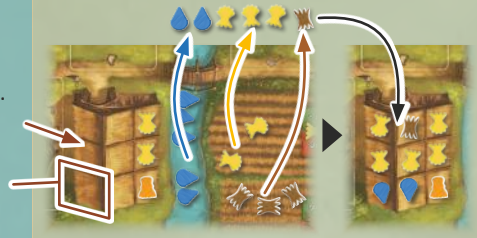


Стовпчик урожаю



Приклад:

картка, яку Лін грає під час збирання врожаю, має в секції врожаю позначки води, ячменю і пшениці. Лін бере стільки жетонів відповідних ресурсів, скільки їхніх позначок є на всіх секціях урожаю у її стовпчику (2, 1 та 3). Потім вона розміщує жетони на склад.



Якщо ви збрали більше жетонів ресурсів, ніж ви можете зберігати, виберіть серед усіх ваших жетонів (тих, що перебувають на вашому складі та нових) ті, які ви зберігатимете — решту ви **повинні** негайно запропонувати іншому гравцеві. З цих запропонованих жетонів гравець **може** взяти будь-яку кількість, якщо має достатньо вільних комірок зберігання (він не може замінювати ними будь-які свої жетони, що зберігаються на складі). Надлишки жетонів повертаються до **спільного запасу**.

Б) Виробництво і продаж.

Щоб зварити пиво або спекти хліб, зіграйте обрану картку, поклавши її на ділянку поля з вашою **броварнею** (якщо це картка пива) або **пекарнею** (якщо це картка хліба).



Потім витратьте всі жетони ресурсів, які зазначено в **секції рецепту**, — поверніть їх з вашого складу до **спільного запасу**. Якщо ви не можете це зробити, ви не можете розіграти картку в свою броварню / пекарню.

Після того, як ви витратили усі необхідні жетони ресурсів, поверніть зіграну картку долілиць. Її було **продано**. Втім вона залишається на своєму місці доки ви не виконаєте прибирання (*дивіться нижче*).

Увага: зазвичай ваша пекарня та броварня можуть мати лише по 1 картці **кожна**. Тож ви не можете зіграти іншу картку на таку ділянку, якщо там вже є картка (якщо у вас немає вдосконалень, на яких зазначено інше).



Приклад:

Ембер варить пиво, розігруючи картку пива на свою броварню. Вона скидає 2  та 3  зі свого складу до спільного запасу, а потім перевертає картку пива долілиць.



В) Удосконалення і прибирання.

Зіграйте обрану картку як **удосконалення**, підклавши її горілиць під ігрове поле так, щоб було видно лише **секцію вдосконалень**. Позначка на картці у верхній частині секції вдосконалень показує, під який **слот удосконалень** її потрібно підкласти. 6 слотів відповідають різним удосконалень, кожне з яких забезпечує постійну перевагу в певному аспекті гри (*ознайомитися зі описом вдосконалень можна на сторінках 10 та 11*).

Кількість удосконалень, які ви можете мати в будь-якому слоті, необмежена. Якщо ви маєте більш ніж одну картку в одному слоті, розташуйте картки в стовпчику так, аби було видно секцію вдосконалень кожної картки.



Зігравши картку як удосконалення, одразу зробіть **прибирання** у вашій броварні та пекарні — приберіть усі продані картки (якщо такі є) з відповідних ділянок та покладіть їх долілиць поруч із ігровим полем: біля міської площі з колодязем. Викладайте картки поруч із полем, щоби показати, скільки ви продали. Ви можете подивитися лицьовий бік ваших проданих карток у будь-який час (картки іншого гравця дивитися не можна).



Після того, як кожен з вас зіграє свою останню картку з руки, переходьте до фази вітряка.

г) Фаза вітряка.

Передайте вітряк гравцеві з **меншою кількістю жетонів ресурсів** на складі. У разі нічийє вітряк отримує гравець, який не мав вітряк в цьому раунді.

Потім пересуньте маркер року треком календаря на одну ділянку вперед і перейдіть до посушливого року.



Посушливі роки

а) Посівна.

Зважаючи на **червоні частини** позначок, відрегулюйте кількість жетонів ресурсів на полях (або додаючи на них жетони зі **спільного запасу**, або видаляючи жетони та повертаючи їх до спільного запасу):

- Доведіть кількість **жовтих жетонів пшениці** до 5.
- Доведіть кількість **коричневих жетонів ячменю** до 4.
- Доведіть кількість **помаранчевих жетонів жита** до 4.
- Доведіть кількість **зелених жетонів хмелю** до 4.
- Також візьміть **всі блакитні жетони води** з запасу та розташуйте їх на річці.

Якщо в спільному запасі недостатньо жетонів ресурсів, додайте лише ті, що є.



б) Добір карток.

Кожен гравець: підберіть картки, які ви зіграли під час збирання врожаю в попередньому раунді, і додайте їх до своєї руки. Потім візьміть із колоди добору стільки карток, щоб **загальна кількість карток** у вашій руці становила 5 (гравець із вітряком робить це першим).

Після цього покладіть 3 картки з колоди добору горілиць на 3 ділянки для обмінних карток на ігровому полі. Ці 3 картки називають **обмінними картками**.



в) Виконання дій.

Гравці ходять по черзі (розігруючи картку та виконуючи дію), починаючи з гравця, у якого є вітряк, доки не буде зіграно всі картки. Під час цього кроку ви **не обмінюєтеся картками на руках**.



Аби зробити хід, оберіть одну картку з вашої руки і негайно використайте її, щоби виконати одну зі звичайних дій (див. *текстові блоки, виділені блакитним, на сторінках 5-7*).

Увага: замість того, щоб розігравати картку зі своєї руки, ви можете обміняти її на одну з **обмінних карток** на полі та розіграти ту картку натомість. Для цього візьміть будь-яку з 3 обмінних карток і покладіть на її місце обрану картку з руки горілиць (так вона сама стає обмінною картокою). Потім негайно зіграйте взяту обмінну картку, щоби виконати одну зі звичайних дій (ви не можете додати її до своєї руки).



г) Фаза вітряка.

Передайте вітряк гравцеві з **меншою кількістю жетонів ресурсів** на складі. У разі нічиєї вітряк отримує гравець, який не мав вітряка в цьому раунді.

Скиньте 3 обмінні картки з відповідних ділянок та всі картки, які було зіграно під час збирання врожаю в цьому раунді, поклавши їх горілиць на стос скидання.

Потім пересуньте маркер року треком календаря на одну ділянку вперед і перейдіть до врожайного року.

Коли маркер року опиняється на ділянці з позначкою 🪙, гра закінчується.



Загальні примітки


- Якщо колода добору закінчилася, перемішайте стос скидання, щоб створити нову колоду добору.
- Ви можете подивитися **сорочку** будь-яких карток, коли забажаєте, включно з картками колоди добору, але не можете змінювати їхній порядок або дивитися їхню лицьову сторону.
- Ви можете дивитися лицьову сторону ваших проданих карток (у вашій броварні або пекарні та поруч із полем) і тих, що перебувають у вашому власному стовпчику врожаю (але ніколи не ті, що належать іншому гравцеві).

Кінець гри

Після 6-го раунду гра закінчується.

Тепер кожен гравець робить таке:

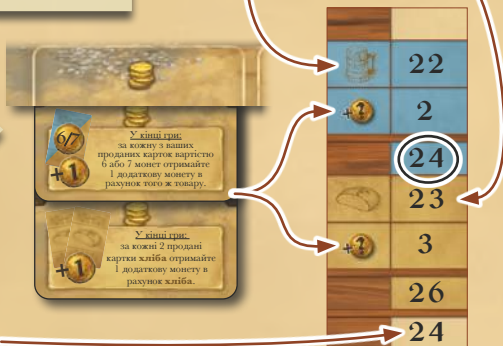
Візьміть усі свої продані картки (ті, що поруч із полем, а також ті, що у вашій броварні та пекарні) й покладіть їх горілиць перед собою, розділивши картки пива і хліба. Складіть числа, які надруковано на монетах ваших карток пива, і запишіть результат у блокноті. Потім зробіть так само з картками хліба.

Після цього перевірте вдосконалення (якщо такі є), які ви помістили у свій слот удосконалень , та запишіть будь-які додаткові монети, які ви отримуєте за пиво та хліб.

Тепер у вас є **загальна кількість очок за пиво та загальна кількість очок за хліб**. **Менший** з цих двох показників — це ваш **остаточний результат**.

Той, у кого цей результат більший, перемагає в грі. У разі нічиєї перемагає той, у кого загальна кількість очок за інший товар є більшою.

Якщо після цього нічия все ще зберігається, перемагає гравець без вітряка.



Щоб отримати віртуальний блокнот підрахунку очок, безкоштовно завантажте файл з нашого сайту:

https://games7days.com/download/b_and_b.pdf



Огляд удосконалень

Удосконалення надають переваги в різних аспектах гри. Більшість із них є зрозумілими самі по собі. Для деяких із них ви знайдете додаткові роз'яснення нижче.

Загальні примітки

- Якщо у вас є кілька копій одного і того самого вдосконалення, їхні переваги сумуються, якщо це можливо.
- **«Зібрати»** ресурс завжди означає, що ви повинні взяти його з полів або річки та помістити на ваш склад. Якщо на полі більше немає жетонів певного типу ресурсів, ви більше не зможете їх збирати. Якщо у вас недостатньо місця для зберігання всіх зібраних жетонів, ви **повинні** запропонувати надлишок іншому гравцеві (див. *коричневий текстовий блок на сторінці 6*).

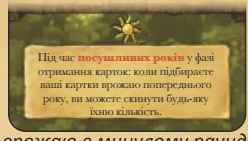
Ці вдосконалення стосуються правил щодо різних типів року та/або фази отримання карток.



Кожного року в кінці фази отримання карток ви можете скинути 1 картку зі своєї руки і добрати 1 нову картку.

Якщо ви хочете зробити це, дочекайтесь, поки інший гравець набере до 5 карток в руку на цей раунд.

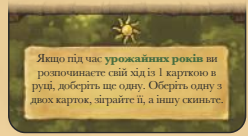
Потім покладіть одну з ваших карток горілиць на стос скидання і візьміть верхню картку колоди добору в руку.



Під час посушливих років у фазі отримання карток коли підбираєте свої картки врожая попереднього року, ви можете скинути будь-яку свою кількість.

Це означає, що вам необов'язково зберігати всі картки, зіграні під час збирання врожаю в минулому раунді.

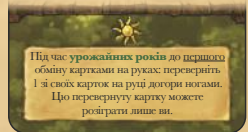
Просто покладіть ті, які вам не потрібні, горілиць на стос скидання, перш ніж поповнити руку до 5 карток.



Якщо під час урожайних років ви розпочинаєте свій хід із 1 картокою в руці, доберіть ще одну. Оберніть одну з двох карток, зіграйте її, а іншу скиньте.

Робіть це на початку вашого останнього ходу під час фази виконання дій урожайного року.

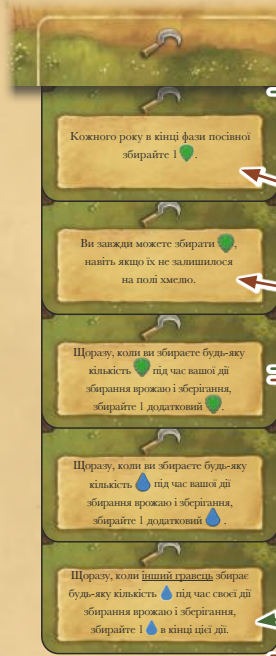
Спершу візьміть верхню картку колоди добору в руку. Потім зіграйте одну картку, а іншу покладіть горілиць на стос скидання.



Під час урожайних років до передачі обміну картками на руках переверніть 1 зі своїх карток на руді догори ногами. Цю перевернуту картку можете розіграти лише ви.

Робіть це у свій перший хід під час фази виконання дій урожайного року. Тобто, коли вам уперше

потрібно обмінятися картками на руках, ви даєте іншому гравцеві 3 нормальні картки + 1 перевернуту. Ця картка має лишатися перевернутою, поки ви не вирішите зіграти її в хід, коли вона буде у вас на руках.



Ці вдосконалення стосуються збирання ресурсів з полів і річки.

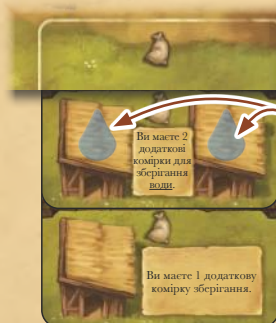
Ці вдосконалення також доступні для збирання пшениці, ячменю і жита.

Якщо у вас обох є такі вдосконалення, першим збирає гравець із вітряком.

Щоразу, коли ви збираєте цей тип ресурсів, і він закінчується на відповідному полі, ви натомість берете його зі спільного запасу (якщо він там є).

Ці вдосконалення застосовують лише тоді, коли тип ресурсу збирають під час дії збирання врожаю і збирання.

Збирайте жетон води після того, як інший гравець завершить дію збирання врожаю і збирання.



Ці вдосконалення дають вам додаткові комірки збирання.

У цих 2 комірках ви можете зберігати лише воду. Якщо комірка для збирання вільна, ви можете перемістити в неї жетон води з будь-якої іншої комірки в будь-який час.

Ці вдосконалення стосуються пивоваріння та випікання хліба.

Зазвичай ви можете мати максимум 1 картку у своїй броварні та 1 картку у своїй пекарні. Кожне з цих удосконалень збільшує ліміт карток відповідного виду на 1.

Ви можете використовувати ці переваги багато разів протягом однієї і тієї самої дії, і навіть комбінувати їх: наприклад, якщо ви маєте ці вдосконалення, ви можете витратити 4 пшениці, щоб отримати 2 жмелю, а потім обміняти ці 2 жмелю на 1 жито для рецепту. Однак майте на увазі, що це не торгівля: ви обмінюєте необхідні ресурси лише віртуально, ніколи не беріть їх із полів.

Ці вдосконалення стосуються прибирання вашої броварні або пекарні.

Ці вдосконалення мають миттєвий ефект (який застосовується навіть до проданих карток, які ви прибираєте під час тієї самої дії, коли ви розмістили вдосконалення). Їхній ефект не застосовується до карток, які ви берете з броварні або пекарні в кінці гри.

Ви можете тримати 1 додаткову картку **пиво** у вашій броварні.

Ви можете тримати 1 додаткову картку **хліба** у вашій пекарні.

Щоразу, коли ви варите **пиво** або печете **хліб**, можете витратити 2 **ж** замість 1 **ж** або 1 **ж** стільки разів, скільки захочете.

Щоразу, коли ви варите **пиво** або печете **хліб**, можете витратити 2 **ж** замість 1 **ж**, 1 **ж** або 1 **ж** стільки разів, скільки захочете.

Щоразу, коли ви варите **пиво** або печете **хліб**, можете витратити 3 **ж** замість 1 **ж** або 3 **ж** замість 1 **ж** стільки разів, скільки захочете.

Щоразу, коли ви прибираєте будь-яку кількість карток **пиво** з вашої броварні під час прибирання, збирайте 1 **л**.

Щоразу, коли ви прибираєте будь-яку кількість карток **хліба** з вашої пекарні під час прибирання, збирайте 1 **л**.

Щоразу, коли ви прибираєте **пиво** картки **пиво** під час прибирання ваших броварні / пекарні, збирайте 2 **ж**.

Щоразу, коли ви прибираєте **пиво** картки **хліба** під час прибирання ваших броварні / пекарні, збирайте 2 **ж**.

Щоразу, коли ви прибираєте картки і **пиво**, і **хліба**, під час прибирання вашої броварні / пекарні, збирайте 2 **л**.

Ці вдосконалення стосуються підрахунку очок в кінці гри.

«В рахунок цього ж товару» означає: якщо продана картка — картка пива, отримайте 1 монету за пиво; якщо це картка хліба, отримайте 1 монету за хліб.

Якщо ви виконуете відповідну вимогу, ви можете обрати, за який тип товару ви хочете отримати 2 додаткові монети (звичайно, за той, який збільшує ваш остаточний результат). Ви не можете розділити ці додаткові монети між різними типами товару.

У кінці гри: за кожну з ваших проданих карток варієтністю 4 або 5 монет отримайте 1 додаткову монету в рахунок того ж товару.

У кінці гри: за кожну з ваших проданих карток варієтністю 6 або 7 монет отримайте 1 додаткову монету в рахунок того ж товару.

У кінці гри: за кожну з ваших проданих карток варієтністю 8 або 9 монет отримайте 1 додаткову монету в рахунок того ж товару.

У кінці гри: за кожні 2 продані картки **пиво** отримайте 1 додаткову монету в рахунок **пиво**.

У кінці гри: за кожні 2 продані картки **хліба** отримайте 1 додаткову монету в рахунок **хліба**.

У кінці гри: якщо ви виклали більше карток **вдосконалень**, ніж інші гравці, отримайте 2 додаткові монети за **пиво** або за **хліб**.

У кінці гри: якщо ви маєте на своєму столі прив'язані на 2 **жестокі ресурси** більше, ніж інші гравці, отримайте 2 додаткові монети за **пиво** або за **хліб**.

У кінці гри: якщо ви продали прив'язані по одній картці **кожного з 3 типів** хліба, отримайте 2 додаткові монети за **пиво** або за **хліб**.

У кінці гри: якщо ви продали прив'язані по одній картці **кожного з 3 типів** **пиво**, отримайте 2 додаткові монети за **пиво** або за **хліб**.

Якщо гравці мають однакову кількість вдосконалень, то ефект не діє.

Три типи хліба:



Три типи пива:



Огляд гри

Гра триває шість раундів (років). Урожайні роки чергуються з посушливими.

Урожайні роки (дивіться сторінки 4-7)



а) Посівна

Засійте поля та річку жетонами ресурсів зі спільного запасу.

б) Добір карток

Гравець із вітряком бере 5 карток з колоди добору. Потім інший гравець бере 5 карток з колоди добору.

в) Виконання дій

Гравець із вітряком робить один хід. Потім інший гравець робить один хід. Потім гравці обмінюються картками на руках. Повторюйте, поки всі картки на руках не буде зіграно.

г) Фаза вітряка

Гравець із меншою кількістю жетонів ресурсів на складі бере вітряка.

Посушливі роки (дивіться сторінки 7-8)



а) Посівна

Засійте поля та річку жетонами ресурсів зі спільного запасу.

б) Добір карток

Кожен гравець підбирає свої картки, зіграні під час збирання врожаю, і добирає картки, щоб на руках було 5. Покладіть з колоди добору на поле 3 обмінні картки.

в) Виконання дій

Гравець із вітряком робить один хід. Потім інший гравець робить один хід. Повторюйте, поки всі картки на руках не буде зіграно (не обмінюйтесь картками на руках).

г) Фаза вітряка

Гравець із меншою кількістю жетонів ресурсів на складі бере вітряка. Скиньте з поля 3 обмінні картки та всі картки, зіграні під час збирання врожаю.

У свій хід під час фази виконання дій, зіграйте 1 картку, щоби виконати одну з цих дій:

А) Збирання врожаю і зберігання

(дивіться сторінки 5 і 6)

Б) Виробництво і продаж

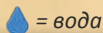
(дивіться сторінку 6)

В) Вдосконалення і прибирання

(дивіться сторінки 6 і 7)

Коли 6-й рік добігає кінця, гра закінчується.

Кожен гравець відкриває свої продані картки (включно з тими, що лежать на їхній броварні або пекарні) і підраховує загальну кількість очок за пиво та загальну кількість очок за хліб. Менший з двох показників — це остаточний результат гравця. Той, у кого цей результат більший, перемагає в грі.



= вода



= пшениця



= ячмінь



= жито



= хміль



Автор гри: Скотт Олмс
Художник: Міхаель Менцель
Розвиток гри: Віктор Кобілке, Петер Еггерт
Книга правил: Віктор Кобілке
Вичитка: Ніл Кроулі



Українська локалізація:

Гол. редактор: Володимир Янчарін
Перекладач: Антон Мінаков
Верстальник: Влад Дімаков
Коректори: Тетяна Рижикова, Степан Бобошко

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

© 2022 Deep Print Games GmbH, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Germany. Всі права захищені.

www.deep-print-games.com