

ADVENTURE GAMES КВЕСТ- ПРИКЛЮЧЕНИЕ

ПОДЗЕМЕЛЬЕ ПРАВИЛА ИГРЫ



8999

Приключение для 1-4 игроков от 16 лет

В этой кооперативной игре вам предстоит найти выход из таинственного подземелья. История, в которой вам предстоит принять непосредственное участие, состоит из трех глав. Прохождение одной главы занимает около 90 мин.

Вы можете сохранить игру в любой момент или в конце главы (см. стр. 7). Таким образом, вы можете прервать игру и продолжить ее при следующей встрече. Конечно же, вы можете пройти игру и за одну игровую партию.

Важно: Перед игрой вы не должны рассматривать никакие компоненты игры! Пока что не листайте книгу приключения и не смотрите на лицевые стороны карточек приключения. Подождите, пока игра не предложит вам сделать это.

Компоненты игры



18 помещений



4 карточки персонажей



4 фишки



1 книга
приключения



12 карточек
очков здоровья



2 карточки-
памятки



83 карточки приключения
(10-92)



3 карточки зада-
ний (A1-A3)

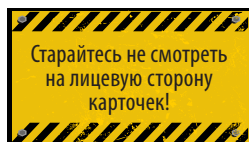


5 карточек кон-
цовок (E1-E5)

Подготовка к игре

Приготовьте **карточки помещений**, **карточки приключения**, **карточки заданий** и **карточки конца игры**: сформируйте из них колоды (**лицевой стороной вниз**).

Приготовьте **книгу приключения**.



Убедитесь, что карточки помещений рассортированы по буквам, а карточки приключения – по порядку цифр (начиная с 10).

Положите в центре стола **карточку помещения А**, лицевой стороной вверх (т.е. в **открытую**). Оставьте вокруг достаточно места для помещений, которые появятся позже.

Остальные карточки помещений оставьте в колоде лицом вниз. 83 карточки приключения составляют колоду приключения (также лицевой стороной вниз).

Так как на карточках в обеих колодах на рубашке есть буквы и цифры, во время игры вам будет удобно искать то, что нужно, не рискуя случайно узнать лишнюю информацию.



Игра для 2-4 игроков:

Выберите себе **персонажа** и возьмите его **карточку** и **фишку** соответствующего цвета. Каждый из вас получает также карточки здоровья, которые нужно положить цветной стороной вверх рядом с вашей карточкой персонажа:

При игре вчетвером каждый получает 3 карточки очков здоровья.

При игре втроем каждый получает 4 карточки очков здоровья.

При игре вдвоем каждый получает 6 карточек очков здоровья.

Положите обе карточки-памятки «Обзор хода игры» так, чтобы все могли их хорошо видеть. Уберите обратно в коробку карточки персонажей и фишки, которые никто не выбрал.

Соло-игра:

В эту игру можно прекрасно играть и в одиночку. В этом случае вы играете одновременно двумя персонажами. Каких именно выбрать – вы решаете сами.

Общая информация:

- Это **кооперативная игра**. Обсуждайте как вам лучше действовать, что комбинировать и какие локации исследовать.
- В конце каждой главы, а также в конце игры есть **подсчет очков**. Однако эти очки не влияют на развитие самой истории.
- **ВАЖНО!** Приготовьте бумагу и ручку, чтобы **вести записи**.
- На страницах 10-14 вы найдете **подсказки**, если в какой-то момент не будете знать, как поступить дальше. Найдите цифру, соответствующую номеру на карточке приключения или локации. Для всех загадок есть решение, подсказывающее, что вам нужно сделать, чтобы история продолжилась. В игре нет штрафа за использование подсказок!
- Если текст на карточке или в книге приключения противоречит правилам, указанным здесь, приоритет остается за **карточкой** или **книгой приключения**!

Ход игры

Начинает игрок, который последним смотрел или читал фэнтезийную историю. Игроки ходят по очереди, каждый ход делится на два этапа:

- 1) Передвижение фишки
- 2) Выполнение действия

В любой момент можно передать или обменяться карточками приключения.

После этого ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

1. Передвижение фишки

Вы можете передвинуть вашу фишку в любое уже открытое помещение. Нет ограничений по расстоянию передвижения. Однако помещение должно быть уже открыто и, соответственно, лежать лицевой стороной вверх.

Новые помещения вы открываете только, если это сказано в книге приключения.

Не закрывайте номер локации, когда выставляете фишки в помещение.



Второе помещение изображено здесь размыто, чтобы не открыть его тайну раньше времени.

2. Выполнение действия

Вы можете **выполнить одно из следующих действий**:

- а) **исследовать локацию** или
- б) **скомбинировать две карточки приключения** или
- в) **скомбинировать одну карточку приключения и одну локацию**.

а) Исследование локации на вашем этаже

На каждом этаже есть несколько локаций, которые вы можете исследовать. Каждая **локация** имеет обозначение в виде **трехзначного числа** — это **номер локации**.

Хотите исследовать локацию, в которой стоит ваша фишка? Тогда **прочитайте вслух параграф из книги приключений с соответствующим трехзначным номером**. Таким образом вы получите новую **информацию о развитии приключения** и иногда **новые карточки приключения**.



ВАЖНО! Некоторые локации вам придется исследовать несколько раз, поскольку только позже у вас появится нужная информация или карточки приключения.

Правила карточек

Некоторые параграфы потребуют, чтобы вы взяли карточки приключения или сбросили их. Если от вас требуется...

- взять одну или несколько **карточек приключения из колоды**: положите их перед собой **лицом вверх, если не сказано ничего иного**. Теперь эти карточки являются частью вашего **инвентаря**.
- положить одну **карточку приключения обратно в колоду**: поместите ее рубашкой вверх в изначальное место в колоде.
- убрать **из игры** одну или более **карточек приключения**: они навсегда убираются из игры! При этом неважно где или у кого находятся в данный момент эти карточки.

Важно: Может случиться такое, что вам будет предложено взять карточку приключения, которая уже находится в вашем распоряжении, или сбросить карточку, которая уже вышла из игры. В обоих случаях **вновь получить или сбросить** карточки приключения нельзя. Выполните все остальные указания, которые от вас требуются, насколько это возможно.

б) комбинирование двух карточек приключения

В некоторых местах вы будете получать карточки приключения. Их **можно и нужно** в ходе игры **комбинировать** с другими карточками приключения или локациями. Иногда вам будет сразу ясно, какие карточки можно скомбинировать, а иногда над этим придется поломать голову.

Если вы хотите скомбинировать две карточки приключения, вы можете находиться в любой локации.

с) комбинирование карточки приключения с локацией

Если вы хотите скомбинировать **карточку приключения с какой-либо локацией**, вы должны находиться в этой локации.

Комбинирование

Чтобы скомбинировать карточки приключения друг с другом или с локацией, посмотрите на их номер в левом верхнем углу. В случае с локациями — используйте трехзначный номер нужной вам локации. При этом действует следующее правило: **меньшее** из двух чисел ставится первым, **большее** — вторым. Вместе они составляют новое четырех- или пятизначное число (см. пример ниже). Теперь найдите в **книге приключения параграф с соответствующим номером** и зачитайте его вслух.

Следующий пример не встречается в игре, он показывает, как происходит комбинирование карточек:

Вы нашли карточки приключений 10 (банка кошачьих консервов) и 15 (открывашка для банок). В локации 601 под кроватью прячется кошка и вы хотите ее покормить. Для этого вам нужно сначала открыть банку. Для этого вы комбинируете карточки 10 и 15, после чего читаете **параграф 1015**. Там написано: «У вас получилось открыть банку. Уберите из игры карточки 10 и 15 и возьмите карточку 12». На карточке 12 изображена открытая банка кошачьих консервов.



Во время своего следующего хода вы можете скомбинировать карточку 12 с локацией 601. Для этого вы находите **параграф 12601** и зачитываете то, что там написано.

Внимание: Если вы должны убрать из игры карточку приключения, игра специально сообщит вам об этом. **Если ничего такого в параграфе не написано, вы сохраняете карточки!**



Для составленной вами комбинации нет параграфа с соответствующим номером? **Значит, ваша комбинация оказалась неправильной.** Попробуйте другую! Также нельзя комбинировать карточки приключения с карточками персонажей! Некоторые карточки можно **комбинировать несколько раз** с разными карточками или локациями.

Обмен карточками приключения

В любой момент своего хода вы можете обменяться карточками приключения с другим игроком, отдать или забрать у него любое количество карточек. (Представьте себе, что вы на короткое время сбегали к товарищу, чтобы что-то отдать или взять).

Карточки очков здоровья

В начале игры каждый из вас получает определенное количество карточек очков здоровья персонажа.

При игре вчетвером каждый получает 3 карточки.

При игре вдвоем каждый получает 4 карточки.

При игре вдвоем каждый получает 6 карточек.

Во время игры ваш персонаж может потерять здоровье. Каждый раз, когда он **теряет 1 очко здоровья**, вы должны перевернуть 1 его карточку здоровья **серой стороной вверх**.

Ваш персонаж должен потерять 1 здоровье, но **все его карточки** уже повернуты серой стороной вверх? Тогда вы должны **убрать 1 карточку здоровья из игры**. Эта карточка считается потерянной навсегда. **Однако последнее очко здоровья персонаж потерять не может!**

Ваш персонаж должен потерять 1 очко здоровья, при этом у него осталось **всего 1 очко здоровья** и карточка повернута серой стороной вверх. Что делать? В таком случае **очко здоровья теряет персонаж вашего соседа слева**. Представьте, что персонаж соседа бросается к вам на выручку и прикрывает собой.



В ходе игры будет много возможностей **восстановить здоровье**. В таком случае вы сможете снова **перевернуть карточки очков здоровья на цветную сторону**. Однако учтите - карточки очков здоровья, уже ушедшие и из игры, не могут быть восстановлены.

Сохранение игры

Если вы хотите прервать игру и сохранить ее состояние, сфотографируйте карточки, которые на данный момент у вас открыты. Вы можете также записать их в блокнот. Обязательно отметьте сколько у кого в данный момент здоровья, а также локации, в которых находятся ваши фишки! Затем упакуйте все открытые помещения, полученные карточки приключения, карточки персонажей и карточки здоровья в зип-пакет. Еще не открытые помещения и карточки приключения уберите в другой пакет. Все карточки приключения и помещения, которые вышли из игры, оставьте в коробке. Готовы продолжить игру? Разложите все помещения и открытые карточки приключения согласно вашим фотографиям или записям, и расставьте фишки на их прежние места.

Конец игры

Игра состоит из трех глав. В конце третьей главы вы узнаете, чем закончилась ваша история.

Также в игре есть подсчет очков. Насколько хорошо вы справились, можно посмотреть на стр. 15 этих правил. Рекомендуем не смотреть сейчас на этот подсчет, чтобы он не мешал вашей игре.

В "Adventure Games" ваш игровой опыт, приключения и новые открытия гораздо важнее подсчета очков.

Игра начинается

Теперь вы знаете все, чтобы начать приключение! Поставьте ваши **фишки в помещение А**, затем читайте **параграф 100 на стр. 5 книги приключения**.



Пометки

Записывайте здесь или на вашем собственном листочке бумаги текущее состояние игры: карточки помещений, которые вы открыли, находящиеся в вашем распоряжении карточки приключения, местоположение ваших фишек, а также количество вашего здоровья. Также записывайте очки, которые вы получите в конце каждой из глав.

Очки за главу 1	Очки за главу 2	Очки за главу 3	Общие очки
--------------------	--------------------	--------------------	------------

Очки
за главу 1

Очки
за главу 2

Очки
за главу 3

Общие очки

Внимание! На следующих страницах содержатся подсказки!

Подсказки и карточки приключения

- 10:** Находится в локации 501. Комбинируйте с 11.
- 11:** Находится в локации 801. Комбинируйте с 10.
- 12:** Получается при комбинации 10 и 11 (параграф 1011). Комбинируйте с 201.
- 13:** Находится в локации 601. Скомбинируйте с 20 и 25 (параграф 132035), чтобы открыть 709.
- 14:** Получается при комбинации 10 и 701, или 12 и 701. Показывает, где находятся два из трех бронзовых ключей.
- 15:** Находится в локации 301. Можно использовать для покупок в локации 407.
- 16:** Получается при комбинации 13 и 301. Приносит 2 очка в конце главы.
- 17:** Находится в локации 307. Комбинируйте с 509.
- 18:** Можно купить в локации 407. Комбинируйте с 26.
- 19:** Можно купить в локации 407. Комбинируйте с 608.
- 20:** Можно купить в локации 407. Комбинируйте с 13 и 25 (параграф 132025), чтобы открыть 709.
- 21:** Находится в локации 607. Можно использовать для покупок в локации 407.
- 22:** Находится в локации 309. Можно использовать для покупок в локации 407.
- 23:** Находится в локации 809. Можно использовать для покупок в локации 407.
- 24:** Находится в локации 107. Комбинируйте с 409.
- 25:** Получается при комбинации 17 и 509. Комбинируйте с 13 и 20 (параграф 132025), чтобы открыть 709.
- 26:** Находится в локации 509. Комбинируйте с 18 или 24, чтобы сбросить ее.
- 27:** Находится в локации 602. Подсказка для перевода 41 и 42.
- 28:** Находится в локации 213. Комбинируйте с 502. Комбинируйте с 802.
- 29:** Находится в локации 702. Комбинируйте с 605.
- 30:** Находится в локации 302. Комбинируйте с 507.
- 31:** Получается при комбинации 30 и 507. Комбинируйте с 205.
- 32:** Находится в локации 402. Комбинируйте с 38.
- 33:** Находится в локации 303. Комбинируйте с 40.
- 34:** Находится в локации 408. Комбинируйте с 104.
- 35:** Находится в локации 312. Комбинируйте с 105 или 205, или 304, или 404.
- 36:** Находится в локации 406. Комбинируйте с 49.
- 37:** Находится в локации 383. Предупреждение о ловушках (X).
- 38:** Находится в локации 108. Комбинируйте с 32.
- 39:** Получается при комбинации 32 и 38. Комбинируйте с 55, чтобы победить чудовище.
- 40:** Находится в локации 102. Комбинируйте с 33.
- 41:** Получается при комбинации 33 и 40. Можно прочитать с помощью 27. Подсказка, как победить чудовище.
- 42:** Получается при комбинации 31 и 75. Можно прочитать с помощью 27. Приоткрывает предысторию.

- 43: Находится в локации 606. Комбинируйте с 105 или 205, или 304, или 404.
- 44: Получается при комбинации 24 и 409. Приносит 2 очка в конце главы.
- 45: Находится в локации 204. Подсказывает, как пробраться через канализационный проход 311 в помещение О (налево, налево, направо).
- 46: Находится в локации 111. Комбинируйте с 47 или 52, или 71.
- 47: Находится в локации 312.
- 48: Находится в локации 215. Комбинируйте с 50.
- 49: Находится в локации 110. Комбинируйте с 36.
- 50: Находится в локации 611. Комбинируйте с 48.
- 51: Получается при комбинации 36 и 49. Комбинируйте с 401.
- 52: Находится в локации 107.
- 53: Находится в локации 306. Требуется для решения загадки в локации 214.
- 54: Получается при комбинации 48 и 50. Комбинируйте с 310.
- 55: Обнаруживается при открытии помещения К. Комбинируйте с 39.
- 56: Находится в локации 411. Требуется для решения загадки в локации 214.
- 57: Получается при комбинации 19 и 608. Приносит 2 очка в конце главы.
- 58: Находится в локации 206. Комбинируйте с 28 или 36, или 51, чтобы сбросить ее.
- 59: Находится в локации 106. Комбинируйте с 28 или 36, или 51, чтобы сбросить ее.
- 60: Получается при комбинации 51 и 401. Делает возможной определенную концовку игры.
- 61: Обнаруживается, если идти в локации 311 следующим путем: направо, налево. Комбинируйте с 207.
- 62: Получается при комбинации 61 и 207. Комбинируйте с 711. Делает возможной определенную концовку игры.
- 63: Находится в локации 210. Требуется для решения загадки в локации 214.
- 64: Находится в локации 303. Приносит 2 очка в конце главы.
- 65: Получается при комбинации 47 и 711, или 52 и 711, или 71 и 711. Приносит 2 очка в конце главы.
- 66: Получается при комбинации 54 и 310.
- 67: Открывается после окончания 1 главы.
- 68: Открывается после окончания 2 главы.
- 69: Получается при комбинации 65 и 414. Приносит 2 очка в конце главы.
- 70: Получается разными способами. Комбинируйте с 32 или 38, или 39.
- 71: Получается разными способами.
- 72: Получается разными способами. Предупреждает о сундуке с ловушкой.
- 73: Получается разными способами.
- 74: Получается при комбинации 35 и 105, или 43 и 105. Пока он с вами, вы будете получать дополнительную информацию к некоторым параграфам.
- 75: Получается при комбинации 35 и 205, или 43 и 205. Пока он с вами, вы будете получать дополнительную информацию к некоторым параграфам.
- 76: Получается при комбинации 35 и 304, или 43 и 304. Пока она с вами, вы будете получать дополнительную информацию к некоторым параграфам.

Подсказки

- 77:** Получается при комбинации 35 и 404, или 43 и 404. Пока она с вами, вы будете получать дополнительную информацию к некоторым параграфам.
- 78:** Получается, если попробовать синее зелье (125). Комбинируйте с 18 или 38, чтобы сбросить.
- 79:** Получается при комбинации 34 и 104. В этом окне зашифрован трехзначный код: 347. Он нужен в локации 504.
- 80:** Обнаруживается при открытии помещения D.
- 81:** Находится в локации 105.
- 82:** Находится в локации 308.
- 83:** Находится в локации 404.
- 84:** Находится в локации 403.
- 85:** Находится при открытии помещения M.
- 86:** Получается при комбинации 18 и 78, или 38 и 78.
- 87:** Находится в локации 711.
- 88:** Находится в локации 314. Комбинируйте с 36 или 51, чтобы сбросить.
- 89:** Получается при комбинации 62 и 711. Она вас лечит.
- 90:** Обнаруживается при открытии помещения E.
- 91:** Получается, если вы накормили крысу (46 или 111).
- 92:** Эту карточку вы получаете автоматически в конце игры. Возможно, она сыграет роль в будущей игре?

Подсказки к локациям

- 101:** Информационный текст.
- 102:** Получите 40.
- 104:** Можно комбинировать с 34, чтобы получить 79.
- 105:** Можно комбинировать с 35 или 43, чтобы получить 74.
- 106:** Ловушка. Получите 59.
- 107:** Получите 24 и 52.
- 108:** Получите 38.
- 109:** Ловушка. Можно деактивировать через локацию 705.
- 110:** Получите 49.
- 111:** Получите 46.
- 112:** Информационный текст.
- 113:** Ловушка.
- 114:** Информационный текст.
- 115:** Ловушка.
- 201:** Можно комбинировать с 12, чтобы открыть помещение C.
- 202:** Открывает помещение H.

- 203:** Ловушка.
- 204:** Получите 45.
- 205:** Можно комбинировать с 35 или 43, чтобы получить 75.
- 206:** Ловушка. Получите 58.
- 207:** Можно комбинировать с 61, чтобы получить 62.
- 208:** Информационный текст.
- 209:** Ловушка. Можно деактивировать через локацию 705.
- 210:** Получите 63.
- 211:** Ловушка.
- 212:** Информационный текст.
- 213:** Получите 28.
- 214:** Загадка, которую можно решить с помощью 53, 56, 63 и 711. Подсчитайте количество граней и далее отсортируйте перламутровые плитки по величине, от самой большой до маленькой: 485. Затем читайте параграф 485214, чтобы открыть помещение В.
- 215:** Получите 48.
- 301:** Получите 15. Можно комбинировать с 13 или 20, или 25, чтобы получить 16.
- 302:** Получите 30.
- 303:** Получите 33.
- 304:** Можно комбинировать с 35 или 43, чтобы получить 76.
- 305:** Информационный текст.
- 306:** Получите 53.
- 307:** Получите 17.
- 308:** Получите 82.
- 309:** Получите 22.
- 310:** Обнаруживается при открытии помещения Р. Можно комбинировать с 54, чтобы открыть 66.
- 311:** 45 подскажет, как добраться по канализационным проходам до помещения О: налево, налево, направо.
- 312:** Получите 35 и 47.
- 313:** Получите 37.
- 314:** Ловушка. Получите 88.
- 315:** Ловушка.
- 401:** Можно комбинировать с 51, чтобы получить 60.
- 402:** Получите 32.
- 403:** Получите 84. Откройте помещение J.
- 404:** Можно комбинировать с 35 или 43, чтобы получить 77.
- 405:** Откройте помещение D.
- 406:** Получите 36.
- 407:** Здесь можно купить за монеты следующие предметы: 18, 19, 20.

Подсказки

- 408:** Получите 34.
- 409:** Можно комбинировать с 24, чтобы получить 44.
- 410:** Информационный текст.
- 411:** Получите 56.
- 414:** Можно комбинировать с 65, чтобы получить 69.
- 415:** Информационный текст.
- 501:** Получите 10.
- 502:** Можно комбинировать с 28, чтобы открыть помещение L.
- 503:** Информационный текст.
- 504:** Загадка, которая решается с помощью 79. Синие стеклышки витража показывают число: 347. Читайте параграф 347504, чтобы открыть помещение K.
- 505:** Ловушка.
- 506:** Информационный текст.
- 507:** Можно комбинировать с 30, чтобы получить 31.
- 508:** Информационный текст.
- 509:** Можно комбинировать с 17, чтобы получить 25.
- 510:** Откройте помещение P.
- 511:** Ловушка.
- 515:** Информационный текст.
- 601:** Получите 13.
- 602:** Получите 27.
- 605:** Можно комбинировать с 29, чтобы открыть помещение i.
- 606:** Получите 43.
- 607:** Получите 21.
- 608:** Можно комбинировать с 19, чтобы получить 57.
- 609:** Информационный текст.
- 611:** Получите 50.
- 701:** Можно комбинировать с 10 или 12, или 17, чтобы получить 14.
- 702:** Получите 29.
- 705:** Когда открыто помещение D, здесь можно деактивировать маску-ловушку над дверью.
- 706:** Откройте помещение P.
- 707:** Информационный текст.
- 709:** Можно открыть, если у вас есть все три бронзовых ключа (13, 20, 25). Скомбинируйте все три числа в 132025 и читайте параграф 132025.
- 711:** Можно комбинировать с 62, чтобы получить 89.
- 801:** Получите 11.
- 805:** Откройте помещение E.
- 807:** Откройте помещение G.
- 809:** Получите 23.

Подсчет очков

После окончания игры вы можете оценить, насколько хорошо вы справились:

0–9 Очков: ★

Хмм, радуйтесь, что хотя бы смогли выбраться живыми. Но поздравляем!

10–19 Очков: ★ ★

Успешно, ваши геройские деяния будут помнить... по крайней мере, ближайшие пару недель. Неплохо!

20–29 Очков: ★ ★ ★

Солидное достижение. Действительно круто, что вы смогли противостоять опасностям и даже добыли для себя пару сокровищ. Очень хорошо!

30–39 Очков: ★ ★ ★ ★

Ваши успехи заслуживают большого уважения. Вы сражались, избежали ловушек, решили загадки и спасли королевство. Превосходно!

40–49 Очков: ★ ★ ★ ★ ★

Замечательно, вы показали себя настоящими героями и смогли оставить свое темное прошлое позади. Целое королевство вам благодарно. Великолепно!!

50 и более очков: ★ ★ ★ ★ ★ ★

Невероятно, как вы справились с этим приключением. Ваши деяния никогда не забудут, о вас будут слагать песни, возводить статуи, называть детей в вашу честь. Наши самые сердечные поздравления!



Авторы игры

Фил Уокер-Хардинг с детства увлекается настольными играми и их созданием. Особенно ему нравятся игры, которые собирают вместе людей разных возрастов и характеров. Фил очень интересуется теологией, классическими голливудскими фильмами и древнеегипетскими мифами. Он живет со своей супругой Мередит в Сиднее, Австралия.



Мэттью Данстэн родился в 1987 г. в Сиднее, Австралия. Его самые старые воспоминания об играх восходят к карточным играм со своей бабушкой и его играм в походные шахматы, которые он в 6 лет получил от своей тети, и с которыми он приставал ко всем, умоляя поиграть с ним. Сейчас он работает химиком в Кэмбриджском университете в Англии и исследует материалы для сбора и хранения CO₂.



Концепция игры: Фил Уокер-Хардинг и Мэттью Данстэн

Сценарий: Мэттью Данстэн, Михаэль Зибель-Баскаль, Ральф Кверфурт

Сюжет: Майкл Зибель-Баскаль, Ральф Кверфурт

Редактор: Ральф Кверфурт, Майкл Зибель-Баскаль

Графический дизайн: Мартин Хоффман

Иллюстрации: Мартин Хоффман

Иллюстрация обложки: "Dark Castle, Карлос Каэтано"
stock.adobe.com

Дизайн обложки: Kreativbunker

Ретуширование обложки: Фолько Стрессе

Вычитка: Уте Виландт

Прототипирование: Килиан Вос

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7 Stuttgart, Germany
70184 Stuttgart

Авторы и издательство KOSMOS благодарит всех, кто неустанно поддерживал нас в тестировании, вычитке правил и исправлении ошибок.