

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОНОРА



ОБ ИГРЕ

Вы попали в пустыню Сонора — место необычайной красоты! Яркие краски закатов над горизонтом, глубокие каньоны, бурлящие реки и скальные жилища древних индейцев... Откройте для себя тайны пустыни в этой увлекательной щелчковой игре. Чтобы победить, придётся быть хитрым, как лиса, и ловким, как ящерица!

В настольной игре «Сонора» игроки щелчками отправляют деревянные диски на игровое поле, представляющее собой различные ландшафты пустыни Сонора. Каждая из четырёх зон, на которые разделено поле, — это отдельная мини-игра, и вам понадобится вся ваша меткость, чтобы отправить диск точно в цель. Но остерегайтесь других игроков, ведь они будут пытаться выбить ваши диски и забрать все победные очки себе!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок выбирает **цвет** и берёт все **5 дисков** этого цвета, а также планшет подсчёта очков и маркер.
2. Игрок, который последним помогал дикому животному, получает **жетон первого игрока**. Вы можете выбрать первого игрока любым другим способом, с которым будут согласны все участники.
3. Расположите **игровое поле** таким образом, чтобы игроки оказались напротив **разных углов** поля (*ничего страшного, что при игре с 2 или 3 участниками некоторые углы останутся свободными*). Оставьте достаточно места, чтобы поле можно было легко поворачивать.
4. Поверните поле так, чтобы угол с руинами скальных жилищ был рядом с первым игроком.

ПЛАНШЕТ ПОДСЧЁТА
ОЧКОВ ПЕРВОГО ИГРОКА

ДИСКИ ПЕРВОГО
ИГРОКА

УГОЛ ПЕРВОГО
ИГРОКА

ЖЕТОН ПЕРВОГО
ИГРОКА

СОСТАВ ИГРЫ

- 1 игровое поле
- 20 деревянных дисков (по 5 дисков 4 разных цветов, с номерами от 1 до 5)
- 4 двусторонних планшета подсчёта очков
- 4 маркера со стирателями
- 1 жетон первого игрока
- Правила игры



ЗОНЫ ПУСТЫНИ

Игровое поле разделено на **4 зоны**, соответствующие **4 секторам планшета подсчёта очков**. Каждая такая зона и соответствующий ей сектор планшета обозначается **символом животного**.

(Подробные правила проставления отметок в каждом секторе приведены на с. 5.)

РУИНЫ СКАЛЬНЫХ ЖИЛИЩ

Соревнуйтесь с другими игроками в **зачёркивании ячеек** руин. Если вы раньше всех зачеркнёте все ячейки одного из зданий, то получите **максимальную награду**.



ДЕЛЬТА РЕКИ

Прокладывайте новые **пути**, чтобы добираться до ячеек с победными очками (**ПО**) и бонусами. Чем дальше вы продвигаетесь, тем интереснее награды.



КАНЬОН

Гуляйте по каньону, рисуя определённые **фигуры**. Символы внутри фигур принесут вам бонусы и **ПО** в конце игры.



ПОТРЕСКАВШАЯСЯ ЗЕМЛЯ

Перечёркивайте соседние **узлы**, чтобы таким образом обводить **треугольники**. Символы внутри треугольников принесут вам бонусы и **ПО** в конце игры.



ПРИМЕЧАНИЕ. Маленькие чёрные квадраты (■) на планшете подсчёта очков используются только в **одиночной игре** и никак не влияют на игру в обычном режиме.



ХОД ИГРЫ

Партия продолжается определённое количество **раундов**. Перед началом игры решите, **сколько раундов** вы хотите сыграть, используя таблицу ниже.

В конце **финального раунда** игроки подсчитывают **ПО** и определяют победителя.

Короткая игра	5 раундов
Обычная игра	6 раундов
Долгая игра	7 раундов

Каждый раунд игры делится на 2 фазы: фазу щелчков, во время которой игроки щелчками отправляют свои диски в те или иные зоны игрового поля, и фазу записей, во время которой игроки отмечают свои диски в соответствующих секторах планшетов подсчёта очков.

ФАЗА ЩЕЛЧКОВ

Начиная с **первого игрока** и далее по **часовой стрелке**, игроки по **очереди** щелчками отправляют диски на поле.

В каждом раунде каждый игрок делает в общей сложности **3 хода**: в **первый и второй ходы** щёлкает по 2 диска, а в **третий ход** щёлкает **1 последний диск**.

Фаза щелчков заканчивается, когда **каждый игрок** щёлкнет **все 5** своих дисков.

ХОД ИГРОКА

В свой ход вы должны щёлкнуть 2 диска из своего **стартового угла** так, чтобы они оказались на поле. Вы можете выбрать **любые 2** диска из имеющихся в вашем распоряжении. Щёлкайте **по одному диску за раз**, в **любом порядке**.

В свой **третий ход** вы должны щёлкнуть 1 оставшийся у вас диск.

ВАЖНО: после своего хода **не** отмечайте ничего на планшете подсчёта очков! **ПО** за диски подсчитываются только в **фазе записей** (см. с. 4).

СТАРТОВЫЙ УГОЛ

Ваш стартовый угол — это угол игрового поля, который физически находится к вам **ближе всего**. Вы можете щёлкать диски с любой точки **поверхности** вашего стартового угла.

У каждого игрока **свой** стартовый угол, который не меняется в течение **всего раунда**. Один стартовый угол не могут использовать несколько игроков одновременно. Игровое поле можно поворачивать только в конце каждого раунда (см. раздел «**Конец раунда**» на с. 8).



НА СТАРТ, ПРИЦЕЛЬСЯ, ЩЁЛК!

После того как диск щёлкнули, он **остаётся на игровом поле** до конца раунда, но при этом ПО за диск подсчитываются только в **фазе записей**.

Это означает, что с помощью щелчков вы сможете **выбить** диски соперников в другие зоны или **передвинуть** собственные диски. Для подсчёта очков имеет значение только **итоговое положение** дисков в конце фазы щелчков!

В ЯБЛОЧКО!

Если после щелчка диск **любого игрока** окажется в **углублении** в центре поля, владелец этого диска немедленно **убирает** его с поля и помещает на свой планшет в любой сектор подсчёта очков по **своему выбору**. Во время фазы записей считается, что этот диск приземлился в **сектор**, выбранный игроком.



ПРИМЕЧАНИЕ. Диск считается попавшим в яблочко, только если он оказался **внутри** углубления целиком. Если диск повис над углублением, то считается, что он остался на поле, и ПО за этот диск подсчитываются по обычным правилам.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ЩЕЛЧКОВ

- Диск, который вы щёлкаете, должен **полностью** находиться на поверхности стартового угла и не должен свисать с его края.
- Если вы щёлкнули недостаточно **сильно** и диск не покинул стартовый угол, вы можете снова поставить диск на стартовую позицию и щёлкнуть его ещё раз.
- Если вы щёлкнули свой диск так, что он **вылетел за пределы поля**, то этот диск выбывает и не приносит победные очки в этом раунде. Однако вы всё ещё можете использовать бонус «Щёлкни снова» (см. раздел «**Бонусы планшета подсчёта**», с. 10).
- Если ваш щелчок **выбивает за пределы поля** диск **другого игрока**, то хозяин выбитого диска немедленно щёлкает этот диск снова (см. *далее*) из своего стартового угла, даже если сейчас не его ход.
- Любой диск на поле, стоящий на **боку** или лежащий **поверх** другого диска, остаётся в игре. В фазе записей ПО за этот диск подсчитываются по обычным правилам.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БОНУСА «ЩЕЛКНИ СНОВА»

Щёлкнув диск, вы можете зачеркнуть обведённый **бонус** «Щёлкни снова», чтобы немедленно вернуть диск на стартовый угол и щёлкнуть его снова (см. раздел «**Бонусы планшета подсчёта**», с. 10).

ПРОДВИНУТЫЙ ВАРИАНТ: БЕЗ ТОЛЧКОВ

Опытные игроки могут ввести **запрет** на толчки (*слабые щелчки*), в результате которых диск оказывается в зоне игрового поля, непосредственно **примыкающей** к стартовому углу. При этом варианте игры не запрещено щёлкать диски таким образом, чтобы они рикошетом отскакивали от противоположного края поля и отправлялись в нужную зону. Диск, отправленный на поле с нарушением запрета на толчки, **выбивает** и не приносит ПО в этом раунде.



ФАЗА ЗАПИСЕЙ

В фазе записей игроки отмечают на планшетах подсчёта очков (в соответствующих секторах) каждый из своих **дисков** на поле.

Отметки в каждом секторе в конце игры приносят **победные очки**, а также **бонусы**, которые можно использовать немедленно или сохранить и использовать позже.

В фазу записей выполните следующие шаги:

1. ИСПОЛЬЗУЙТЕ БОНУСЫ «ПОМЕНИЙ МЕСТАМИ»

Прежде чем отмечать свои диски, игрок может использовать один или более обведённых бонусов «Поменяй местами» в своей области бонусов, чтобы поменять места свои диски на поле (см. раздел «**Бонусы планшета подсчёта**», с. 10).

2. ОТМЕТЬТЕ ДИСКИ В ЗОНЕ РУИН:

диски, находящиеся в зоне руин скальных жилищ, нужно отметить **раньше** дисков в остальных зонах. Игроки заполняют ячейки в секторах руин на своих планшетах **по очереди**, в порядке возрастания **общей ценности** их дисков в зоне руин на игровом поле (см. раздел «**Руины скальных жилищ**», с. 5).

3. ОТМЕТЬТЕ ДИСКИ В ОСТАЛЬНЫХ ЗОНАХ:

все игроки одновременно отмечают их оставшиеся диски в **любом порядке** по своему усмотрению.



ПОЛОЖЕНИЕ ДИСКОВ

Во время фазы записей каждый ваш диск на игровом поле относится к одному из **секторов** вашего планшета подсчёта очков.

Диск относится к сектору, если он находится в соответствующей **зоне игрового поля** ИЛИ касается **бонусного круга** с соответствующим **символом**.

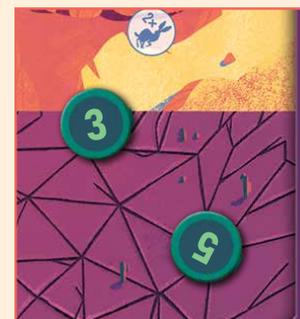
Например, если диск находится на игровом поле в зоне каньона, то он относится к сектору каньона планшета подсчёта очков.

ВАЖНО: каждый ваш диск остаётся на поле до тех пор, пока вы его не отметите.

ЗОНЫ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Каждый ваш диск, находящийся в той или иной **зоне** игрового поля, относится к соответствующему этой зоне **сектору** вашего планшета подсчёта очков.

- Если диск находится на **границе** между двумя зонами, то считается, что он находится в той зоне, которую занимает **большая часть** диска.
- Если диск находится **ровно посередине** между двумя зонами, вы можете **выбрать**, к какому сектору его отнести.



Оба диска находятся в зоне потрескавшейся земли.

БОНУСНЫЕ КРУГИ

У каждого сектора подсчёта очков есть **2 бонусных круга**, расположенных на игровом поле. Если диск **касается** бонусного круга, то он получает **специальный бонус** к соответствующему сектору.

Бонусные круги **приоритетнее зон**, поэтому диск, который находится на круге, приносит **только бонус**. Он **не** относится ни к одной из других зон, которых касается.

- Диск считается **касающимся** бонусного круга, если **любая часть** диска находится на бонусном круге (в том числе на его границе).
- Если **несколько дисков** касаются одного и того же бонусного круга, то **все** эти диски получают бонус.
- Если диск касается бонусного круга, вы **должны** его использовать.

ВАЖНО: бонусные круги **не совпадают** с зонами, в которых они находятся! Например, изображённый выше круг «Ящерица» даёт бонус в секторе **руин скальных жилищ**, хотя сам находится в зоне **потрескавшейся земли**.

ПРОСТАВЛЕНИЕ ОТМЕТОК НА ПЛАНШЕТАХ

Диски, находящиеся в зоне **руин скальных жилищ**, нужно всегда отмечать на своём планшете **в первую очередь**, так как действия каждого игрока в этом секторе могут повлиять на других участников (см. *следующий раздел*).

Как только все диски в зоне руин будут отмечены, все игроки могут **одновременно** начать отмечать свои оставшиеся диски, не дожидаясь друг друга.

Вы можете отмечать свои диски в **любом порядке** (соблюдая правила сектора, к которому относится диск). Каждый раз, когда вы отмечаете диск, **убирайте** его с игрового поля и кладите перед собой, чтобы щёлкнуть его в следующем раунде.



БОНУСНЫЙ КРУГ «ЯЩЕРИЦА»

Любой ваш диск, касающийся бонусного круга «Ящерица», **удваивает** свою ценность при подсчёте общей ценности дисков в зоне руин. Это учитывается и при определении порядка хода, и при зачёркивании ячеек.

ПОЛУЧЕНИЕ БОНУСОВ

В каждом секторе подсчёта очков есть несколько **бонусов**, которые можно получить. Некоторые бонусы нужно использовать **сразу после получения**, некоторые можно **сохранить и использовать позже**. Различные виды бонусов подробно описаны на с. 10.



Этот диск находится на бонусном круге «Ящерица», а не в зоне потрескавшейся земли.

РУИНЫ СКАЛЬНЫХ ЖИЛИЩ

Сначала каждый игрок определяет **общую ценность** своих дисков в зоне руин, складывая все **номера** (баллы ценности) своих дисков в зоне руин и на бонусных кругах «Ящерица» (см. ниже).

Игрок с **наибольшей общей ценностью дисков** в зоне руин отмечает свои диски первым, затем это делают все остальные игроки в порядке **убывания ценности**. Если у двух игроков равная ценность дисков в зоне руин, то первым отмечает свои диски тот игрок, который ходил раньше.

Сектор руин на планшете подсчёта очков состоит из руин **8 зданий**, каждое из которых разделено на разное количество **шестиугольных ячеек**. Когда наступит ваша очередь отмечать свои диски, зачеркните количество ячеек, равное **общей ценности** ваших дисков в зоне руин на игровом поле. Например, если общая ценность ваших дисков равна 6, зачеркните 6 ячеек.

Каждый раз, когда игрок зачёркивает **все** ячейки здания, он **завершает** строительство этого здания и получает **награду**. **Верхнюю награду** здания получает только игрок, **первым** завершивший его строительство.

Завершив строительство здания, игрок должен объявить об этом. Если он стал первым, кто завершил строительство этого здания, то он получает его **верхнюю награду** и обводит ячейку с наградой на своём планшете, а все остальные игроки вычёркивают верхнюю награду за это здание. Все **остальные игроки**, которые позже завершат строительство этого здания, получают его **нижнюю награду**.

Как только вы **зачёркнёте** количество ячеек, равное общей ценности ваших дисков в зоне руин на игровом поле, **уберите** все ваши диски из зоны руин. Теперь **следующий игрок** отмечает свои диски в зоне руин. Когда **все** игроки отметят диски в зоне руин, можете начать отмечать остальные диски в других зонах.

ПРАВИЛА ЗАЧЁРКИВАНИЯ ЯЧЕЕК

- Вы можете зачёркивать ячейки зданий **в любом порядке**.
- Вы можете **распределять** баллы ценности своих дисков в зоне руин между любым количеством зданий.

БОНУСЫ И ПОДСЧЁТ ПО

- Если вы **первым** завершили строительство здания — обведите его **верхнюю награду** и немедленно получите указанный **бонус**. В конце игры вы также получите указанное количество **ПО**.
- Если вы завершили строительство здания, которое **уже было построено** другим игроком, — обведите **нижнюю награду** этого здания. В конце игры вы получите указанное количество **ПО**.

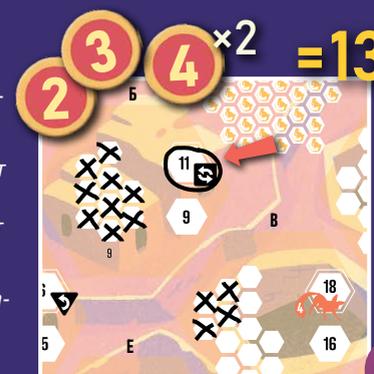


РУИНЫ СКАЛЬНЫХ ЖИЛИЩ: ПРИМЕР

У Маши в зоне руин находятся диски с номерами 2 и 3, а диск с номером 4 касается бонусного круга «Ящерица». Таким образом, **общая ценность** её дисков в зоне руин равна **13**.

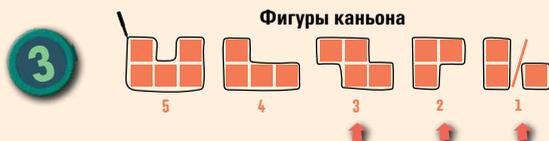
Это **наибольшая ценность** дисков в зоне руин среди всех игроков, поэтому Маша отмечает свои диски первой. Она решает израсходовать 9 из 13 баллов ценности, чтобы зачеркнуть все ячейки **здания Б**, после чего обводит верхнюю награду этого здания, которая приносит ей **бонус «Поменяй местами»** и **11 ПО** в конце игры.

Маша объявляет об этом остальным игрокам, и они **вычёркивают** верхнюю награду за здание Б на своих планшетах. Затем Маша использует 4 оставшихся балла ценности, чтобы начать **строительство здания В**, надеясь завершить его в следующем раунде.



КАНЬОН

Каждый раз, когда вы отмечаете ваш диск, находящийся в зоне **каньона** или на **бонусном круге «Лиса»**, вы рисуете одну **фигуру** в секторе каньона на вашем планшете подсчёта очков. Номер выбранной фигуры должен либо быть равным **номеру** диска, либо быть **меньше** его.



Отмечая диск с номером 3, вы можете нарисовать фигуру с номером 3, фигуру с номером 2 или любую фигуру с номером 1.

Каждая фигура, которую вы рисуете, должна **примыкать** к ранее нарисованной фигуре в вашем каньоне, начиная со **стартового квадрата 2x2 клетки**. Фигуры, которые соприкасаются только **углами**, не считаются примыкающими друг к другу.

Нарисовав фигуру, **уберите** соответствующий диск с игрового поля.

ПРАВИЛА РИСОВАНИЯ ФИГУР

- Вы можете без ограничений **вращать** или **переворачивать** фигуры.
- Вы должны полностью поместить фигуру в белые клетки, из которых состоит каньон.
- Запрещается **перекрывать** одну фигуру другой.



БОНУСЫ И ПОДСЧЁТ ПО

- Если внутри нарисованной фигуры окажется **символ бонуса**, вы немедленно получаете этот бонус.
- Если внутри нарисованной фигуры окажется **кактус**, зачеркните 1 соответствующий кактус в **таблице подсчёта очков** в левой верхней части сектора каньона. Чем больше кактусов вы зачеркнёте, тем выше будет ваш счёт в конце игры (см. раздел **«Конец игры и подсчёт ПО»**, с. 8).

			5
			7
			10
			14



БОНУСНЫЙ КРУГ «ЛИСА»

Каждый ваш диск, касающийся бонусного круга «Лиса», считается за **2 диска** и позволяет вам нарисовать в секторе каньона **2 фигуры** с таким (или меньшим) номером.

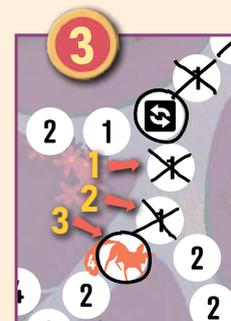
ДЕЛЬТА РЕКИ

Каждый раз, когда вы отмечаете ваш диск, находящийся в зоне **дельты реки** или на **бонусном круге «Сова»**, вы прокладываете **путь** в секторе дельты реки на вашем планшете.

Каждый новый путь должен начинаться с **уже отмеченной** ячейки (либо **зачёркнутой**, либо **обведённой**), начиная с **зачёркнутой стартовой ячейки** в **верхней части дельты реки**.

Номер на диске — это **длина пути** (равная количеству **ячеек**), который вы можете проложить. Расстояние для каждой ячейки равно **1**, независимо от числа на ней.

Чтобы проложить путь, зачеркните все ячейки, **через которые** вы **проходите**, и обведите ячейку, на которой **заканчивается** ваш путь. Затем **уберите** соответствующий диск с игрового поля.



Диск с номером 3 позволяет проложить путь длиной в 3 ячейки.

ПРАВИЛА ПРОКЛАДЫВАНИЯ ПУТИ

- Вы должны пройти **всё расстояние**, которое позволяет ваш диск.
- Вы не можете проходить **через уже отмеченные** ячейки (**зачёркнутые** или **обведённые**).
- Если вы доходите до **развилки**, то можете продолжить путь в любом доступном направлении. Позже, отмечая другой диск, вы можете начать **новый путь** в том направлении, которое не выбрали.
- Если расстояние, которое позволяет пройти ваш диск, выводит вас **за пределы последней ячейки** ответвления реки, двигаться в этом направлении нельзя. В редком случае, если невозможно в соответствии с правилами проложить путь с помощью диска, этот диск **выбывает** и не используется в этом раунде.

БОНУСЫ И ПОДСЧЁТ ПО

- Если вы **заканчиваете ваш путь** на ячейке с **символом бонуса** (и, соответственно, обводите эту ячейку), то немедленно получаете этот бонус. Если вы зачёркиваете ячейку с символом бонуса, то этот бонус вы не получаете.

Если вы **заканчиваете ваш путь** на ячейке с **числом** (и, соответственно, обводите эту ячейку), то в конце игры получаете количество **ПО**, **равное числу на ячейке**.



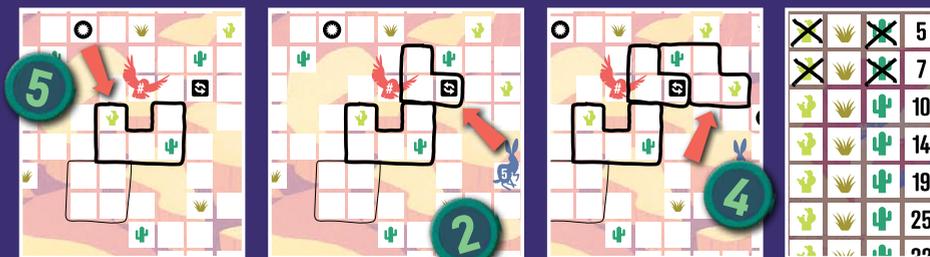
БОНУСНЫЙ КРУГ «СОВА»

Каждый ваш диск, касающийся бонусного круга «Сова», считается за **2 диска** и позволяет вам проложить в секторе дельты реки **2 отдельных пути** соответствующей длины. Не забудьте обвести последнюю ячейку **каждого** такого пути.

КАНЬОН: ПРИМЕР

У Вани в зоне каньона находятся 3 диска с номерами 5, 4 и 2. Сначала он решает нарисовать **фигуру с номером 5** рядом со стартовым квадратом. Внутри этой фигуры оказываются **2 кактуса**, и Ваня зачёркивает их в таблице.

Затем он рисует **фигуру с номером 2** и получает бонус **«Поменяй местами»**. Последней фигурой можно было бы нарисовать фигуру с номером 4, но Ваня решает вместо этого нарисовать **фигуру с номером 3**, так как внутри неё окажется ещё 2 кактуса.



ДЕЛЬТА РЕКИ: ПРИМЕР

Диск Юля с номером 4 касается бонусного круга «Сова» и позволяет Юле проложить два пути, каждый длиной в 4 ячейки.

Свой первый путь Юля начинает со стартовой ячейки в верхней части дельты реки. Она зачёркивает первые 3 ячейки, решив на развилке пойти налево. После этого Юля обводит **четвёртую** ячейку и получает изображённый на ней бонус «Поменяй местами».

Затем Юля прокладывает второй путь, чтобы пройти по другому ответвлению развилки. Она зачёркивает 3 ячейки и обводит четвёртую с числом 2. Это принесёт ей **2 ПО** в конце игры.



ПОТРЕСКАВШАЯСЯ ЗЕМЛЯ

Сектор потрескавшейся земли на планшете подсчёта очков состоит из сети соединённых **узлов**. Узлы образуют **треугольники с символами бонусов и кактусами**.

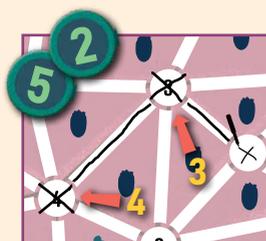
Чтобы отметить диски в этом секторе, сначала определите **общую ценность** ваших дисков, сложив все **номера** ваших дисков в зоне потрескавшейся земли и на бонусных кругах «Кролик».

Затем зачеркните любое количество **узлов**, сумма чисел на которых равна или меньше общей ценности ваших **дисков** (см. изображение справа).

Каждый узел, который вы зачёркиваете, должен быть **соединён** как минимум с одним узлом, который вы уже зачёркнули, начиная с зачёркнутого **стартового узла** в центре сектора. Всякий раз, когда вы зачёркиваете узел, **проводите линию** от него к каждому соединённому с ним узлу, который вы уже зачёркнули. Когда в результате из этих линий образуются **треугольники**, вы получаете **награды**, изображённые внутри этих треугольников.

После того как вы зачёркнули все узлы, которые хотели, можете использовать **оставшиеся баллы ценности** ваших дисков, чтобы зачёркнуть клетки **бонусных колонок** в нижней части сектора. Каждый оставшийся балл позволяет вам зачёркнуть **1 клетку** в любой колонке по вашему выбору. Если вы зачёркнёте **все** клетки в колонке, то получите **бонус** этой колонки.

Отметив **все свои диски** в секторе потрескавшейся земли, уберите их с игрового поля.



Общей ценности в 7 баллов достаточно, чтобы зачеркнуть узлы с числами 3 и 4.

ПРИМЕЧАНИЕ. Рядом с узлами, которые находятся по периметру сектора, изображены **маленькие ячейки**. Они используются только в **одиночной игре**.



БОНУСЫ И ПОДСЧЁТ ПО

- Если вы зачёркиваете **3 соседних узла** и образуется треугольник с **символом бонуса**, вы немедленно получаете этот бонус.
- Если вы зачёркиваете **все клетки бонусной колонки**, то немедленно получаете бонус этой колонки.
- Если вы зачёркиваете **3 соседних узла** и образуется треугольник с **кактусом**, вы получаете ПО в конце игры. Кактусы разных видов приносят разное количество ПО.

ПО за кактусы

2× 4× 6×

Кактусы в секторе потрескавшейся земли приносят по 2, 4 или 6 ПО.



БОНУСНЫЙ КРУГ «КРОЛИК»

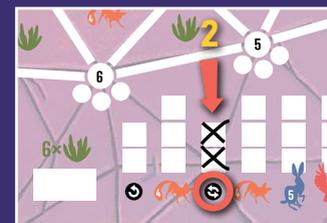
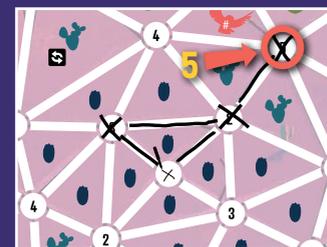
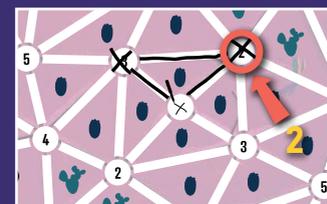
Каждый ваш диск, касающийся бонусного круга «Кролик», **удваивает** свою ценность при подсчёте общей ценности ваших дисков в зоне потрескавшейся земли. Это учитывается при зачёркивании узлов или при зачёркивании клеток **бонусных колонок**.

ПОТРЕСКАВШАЯСЯ ЗЕМЛЯ: ПРИМЕР

У Лены в зоне потрескавшейся земли находятся 3 диска с номерами 5, 4 и 3, то есть **общая ценность** её дисков в этой зоне равна **12**. Сначала она тратит 3 балла ценности, чтобы зачеркнуть узел рядом со стартовым узлом, и проводит линию, соединяющую эти узлы.

Затем она тратит 2 балла, чтобы зачеркнуть ещё один соседний узел. Соединив его с двумя ранее зачёркнутыми узлами, она получает **треугольник с кактусом**, который принесёт ей **2 ПО** в конце игры.

После этого Лена зачёркивает соседний узел с числом 5, и у неё остаётся ещё 2 балла. Их можно использовать, чтобы зачеркнуть ещё один узел с числом 2, но вместо этого Лена решает зачеркнуть 2 клетки в одной из своих **бонусных колонок**, тем самым завершив её и получив бонус «Поменяй местами».



КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается после того, как все игроки закончат делать отметки на своих планшетах и все диски будут **убраны** с игрового поля.

Чтобы начать следующий раунд:

1. Поверните игровое поле на **90 градусов по часовой стрелке**, чтобы у каждого игрока появился **новый** стартовый угол.
2. Передайте жетон первого игрока следующему игроку по **часовой стрелке**.
3. Начните следующий раунд с фазы щелчков.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ПО

Игра заканчивается в конце **финального раунда**. Количество раундов зависит от продолжительности игры, о которой игроки договорились в начале партии.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если вы не уверены, сколько раундов уже разыграли, посчитайте, сколько раз вы поворачивали зону руин на игровом поле относительно игрока, сделавшего **первый ход в игре**.

Каждый игрок подсчитывает свои ПО в каждом секторе, а затем записывает их в центре своего планшета рядом с **символами животных**. Сумма ПО во всех секторах — это общее количество ПО, которое набрал игрок.

Победителем становится игрок, набравший **наибольшее количество ПО**.

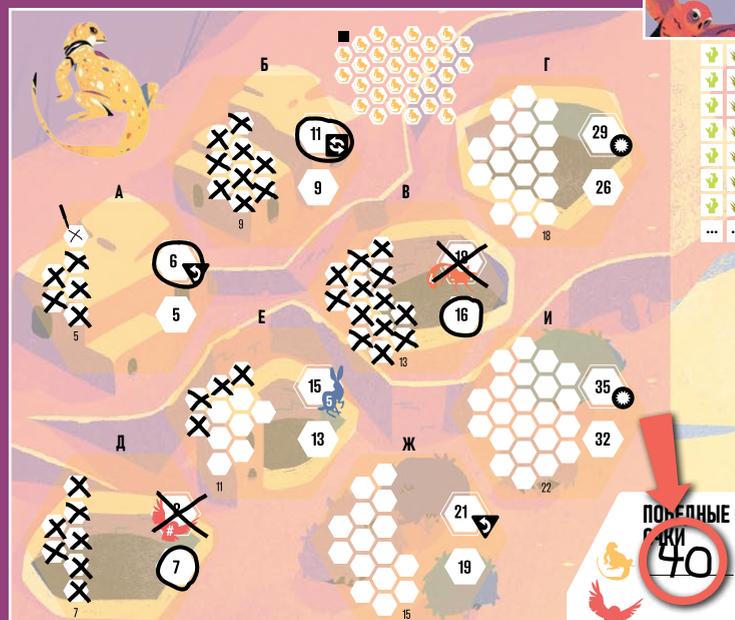
ПОДСЧЁТ ПО В РУИНАХ СКАЛЬНЫХ ЖИЛИЩ

Сложите все числа в **ячейках с наградами**, которые вы обвели за завершение строительства зданий. Запишите сумму в центре планшета рядом с символом **ящерицы**.

ПРИМЕЧАНИЕ. **Незавершённые здания не приносят ПО.**

В ходе игры Дима завершил строительство **4 зданий**. Он обвёл **верхнюю награду** 2 зданий, строительство которых завершил первым, и **нижнюю награду** 2 зданий, строительство которых завершил не первым. Также он начал строить пятое здание, но не успел его завершить, поэтому оно не приносит ПО.

Итого за этот сектор Дима получает **40 ПО**.



ПОДСЧЁТ ПО В ДЕЛЬТЕ РЕКИ

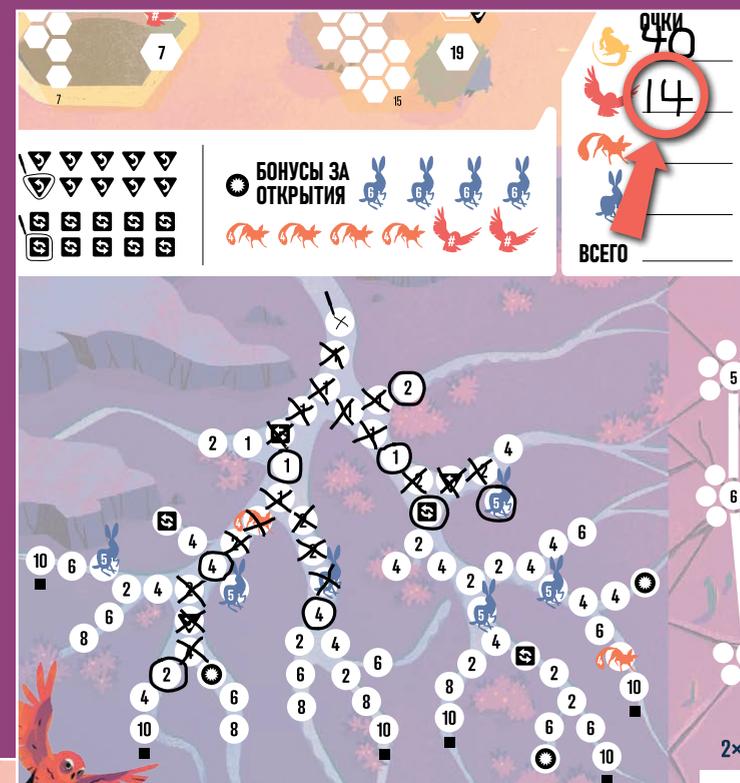
Сложите все числа на обведённых **ячейках** (то есть на тех, где заканчивался ваш путь). Запишите сумму в центре планшета рядом с символом **совы**.

ПРИМЕЧАНИЕ. Обведённые ячейки с символами **бонусов** не приносят ПО в конце игры.

Дима складывает числа на всех ячейках, которые он обвёл:

$$2 + 1 + 1 + 4 + 4 + 2 = 14$$

Итого за этот сектор Дима получает **14 ПО**.



ПОДСЧЁТ ПО В КАНЬОНЕ

Подсчитайте общее количество **кактусов каждого вида**, которые находятся **внутри** нарисованных вами фигур. Отметьте это количество, зачёркивая кактусы в **таблице подсчёта очков**, начиная сверху.

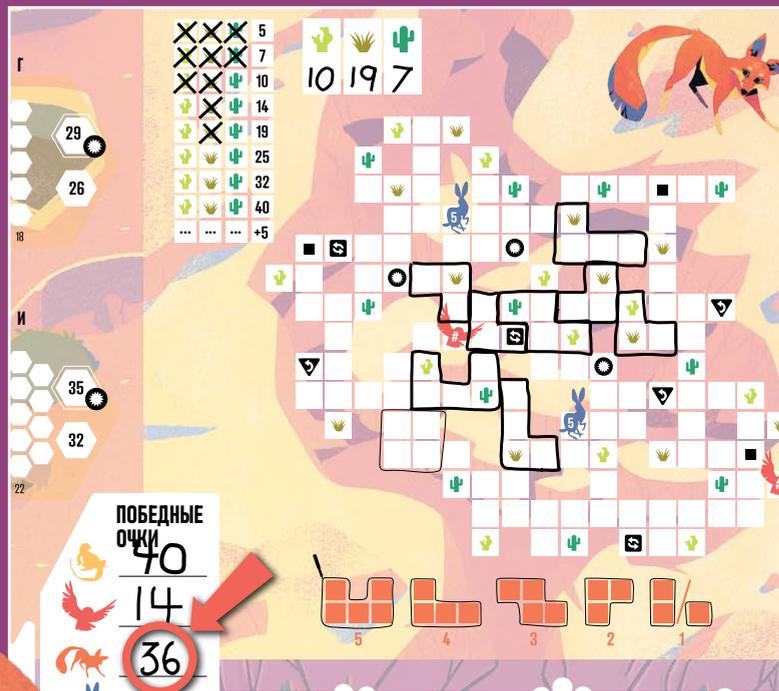
Каждый вид кактуса приносит количество **ПО**, равное **наибольшему числу** в правом столбце таблицы напротив зачёркнутого кактуса этого вида. Запишите **ПО** за каждый вид кактусов в **клетки** рядом с таблицей подсчёта очков. Сложите эти числа и запишите сумму в центре планшета рядом с символом **лисы**.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если вы полностью **заполнили столбец** с каким-либо видом кактусов в таблице подсчёта очков, каждый дополнительный кактус этого вида приносит вам **5 ПО**.

Дима подсчитывает **кактусы** внутри нарисованных им фигур и определяет, сколько **ПО** он получил за каждый вид кактусов:

-  = 10 ПО
-  = 19 ПО
-  = 7 ПО

Итого за этот сектор Дима получает **36 ПО**.



XXXX	5
XXXX	7
XXXX	10
XXXX	14
XXXX	19
XXXX	25
XXXX	32
XXXX	40
...	...
...	+5

ПО: 10 19 7

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ: 40, 14, 36

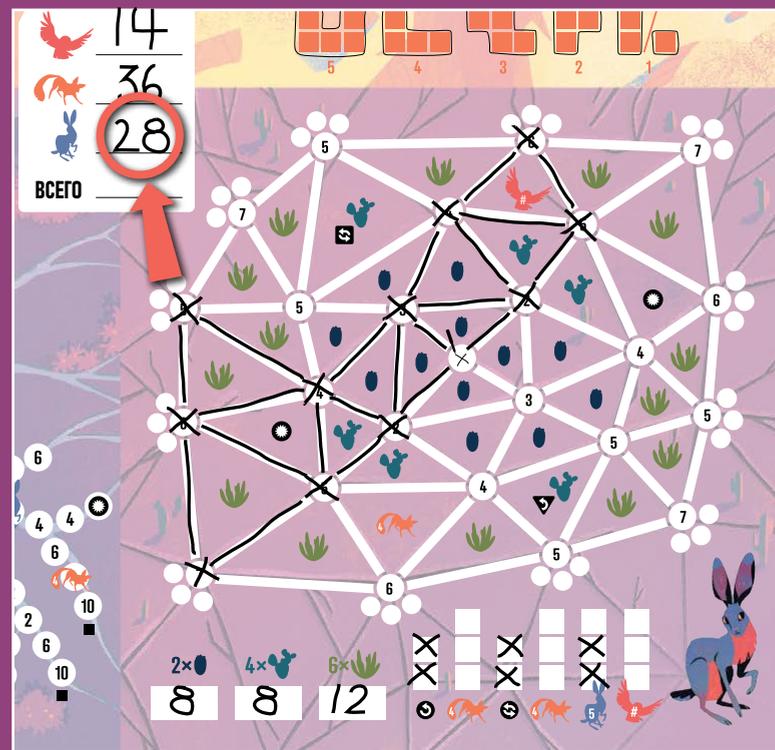
ПОДСЧЁТ ПО НА ПОТРЕСКАВШЕЙСЯ ЗЕМЛЕ

Подсчитайте количество **кактусов каждого вида** внутри треугольников. Умножьте каждый результат на значение **ПО** для данного вида кактуса (**2, 4 или 6 ПО**) и запишите сумму **ПО** для каждого вида кактусов в соответствующие **клетки** в нижней части сектора. Теперь сложите эти числа и запишите сумму в центре планшета рядом с символом **кролика**.

Дима подсчитывает каждый **кактус** внутри **треугольников** и определяет, сколько **ПО** он получил за каждый вид:

- $2 \times \text{2 blue cacti icons} = 8 \text{ ПО}$
- $4 \times \text{2 green cacti icons} = 8 \text{ ПО}$
- $6 \times \text{2 yellow cacti icons} = 12 \text{ ПО}$

Итого за этот сектор Дима получает **28 ПО**.



ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ: 14, 36, 28

ВСЕГО: 28

ПО: 8 8 12

Теперь Дима складывает все **4** суммы, получая в общей сложности **118 ПО!**

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ: 40, 14, 36, 28

ВСЕГО: 118

НИЧЬЯ

В случае **ничьей** побеждает претендент, который получил наибольшее количество **бонусов за открытия** (☉). Если ничья сохраняется, то претенденты делят победу.

БОНУСЫ ПЛАНШЕТА ПОДСЧЁТА

В каждом секторе планшета подсчёта очков есть несколько бонусов, которые вы можете использовать, чтобы получить преимущества. Обратите внимание, что бонусы **не** приносят **ПО** в конце игры, даже если они не были использованы.

БОНУСЫ ДЛЯ ЩЕЛЧКОВ

Бонусы для щелчков помогают вам лучше расположить свои **диски** на поле.

Получив бонус для щелчка, **обведите** соответствующий символ в **области бонусов** в центре планшета, чтобы отметить, что этот бонус теперь доступен для использования. Когда вы **используете** обведённый бонус, **зачеркните его**, чтобы отметить, что он уже использован.



ПРИМЕЧАНИЕ. Каждый игрок начинает партию с **1 бонусом «Щёлкни снова»** и **1 бонусом «Поменяй местами»**, которые сразу доступны для использования.



ЩЁЛКНИ СНОВА

Сразу после того, как вы щёлкнули диск, вы можете использовать бонус **«Щёлкни снова»**, чтобы **вернуть** этот диск в ваш стартовый угол и **щёлкнуть его снова**.

Вы можете это сделать, даже если диск **сдвинул** другие диски на поле или вылетел **за пределы поля**. Вы можете использовать **несколько бонусов «Щёлкни снова»** подряд для одного и того же диска.



ПОМЕНИЙ МЕСТАМИ

В начале **фазы записей** вы можете использовать бонус «Поменяй местами», чтобы **поменять местами 2** любых ваших диска на поле.

Вы можете использовать **несколько бонусов** «Поменяй местами» в одной фазе записей, меняя местами 2 диска за каждый использованный бонус.

СОВЕТ. Используйте этот бонус, чтобы переместить диски с более высокими номерами на **бонусные круги!**

БОНУСЫ ЖИВОТНЫХ

Бонусы животных помогают вам **делать отметки в секторах** на планшете подсчёта очков и получать дополнительные **ПО**. Получив бонус животного, вы должны использовать его **во время текущей фазы записей**.



БОНУС «ЛИСА»

Нарисуйте в каньоне **1 фигуру** с номером **«4»** или меньше.



БОНУС «СОВА»

Проложите новый **путь любой длины** (от 1 до 5 ячеек) в дельте реки.



БОНУС «КРОЛИК»

Получите +5 к **общей ценности** ваших дисков в зоне потрескавшейся земли.

ВАЖНО: вы можете использовать бонусы животных в **любой момент текущей фазы записей** (например, вы можете решить **сохранить бонус «Кролик» до тех пор, пока не будете готовы отмечать диски на потрескавшейся земле**). Если вам трудно отследить, какие бонусы вы уже использовали, вы можете **обводить символы** бонусов, когда их получаете, и **зачёркивать их**, когда используете (по аналогии с бонусами для щелчков).



БОНУСЫ ЗА ОТКРЫТИЯ

Бонусы за открытия позволяют **выбрать** бонус животного и, по желанию, сохранить его, чтобы использовать позже.

Когда вы **получаете** бонус за открытие, выберите один из **бонусов животных** в области **открытий** в центре вашего планшета и обведите его символ. Вы можете использовать обведённый бонус животного немедленно **или** в любой момент этой (или любой следующей) фазы записей. Когда вы **используете** бонус, **зачеркните** его, чтобы отметить, что он уже использован (по аналогии с бонусом «Щёлкни снова»).

Ваш выбор бонуса животного **ограничен** количеством символов, изображённых в области открытий. Если вы обвели все символы животных определённого вида, то больше **не можете** выбирать этот вид при получении бонусов за открытия.



ПРИМЕЧАНИЕ. Бонус «Кролик» в области **открытий** даёт +6 к **общей ценности** ваших дисков в зоне потрескавшейся земли (на 1 больше, чем обычный бонус «Кролик»).



ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В режиме одиночной игры вы соревнуетесь с **виртуальным соперником** — ботом. Постарайтесь победить его и набрать как можно **больше ПО!**

ВАЖНО: **квадраты бота** (■) в каждом секторе подсчёта **ПО** указывают, с какого места бот начнёт «делать отметки» в вашем планшете подсчёта очков.



ПОДГОТОВКА К ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

Подготовка проходит по обычным правилам со следующими изменениями:

- Выберите **3 цвета** и возьмите все **5 дисков** каждого из этих цветов (всего **15 дисков**). Верните оставшиеся 5 дисков в коробку.
- Используйте **один планшет подсчёта очков**, чтобы отмечать и свой прогресс, и прогресс **бота**.
- Ваш стартовый угол — **руины скальных жилищ**. Жетон первого игрока не используется.

ХОД РАУНДА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Сначала решите, **сколько раундов** вы хотите сыграть (по обычным правилам, см. с. 3). Каждый **раунд** делится на фазу щелчков и фазу записей.

ФАЗА ЩЕЛЧКОВ

1. Щёлкните **все 15 дисков** на поле из своего стартового угла, по **одному диску за щелчок**, в **любом порядке**. Вы можете щёлкать диски разных цветов в любом порядке. Бонусы «Щёлкни снова» можно использовать для любых дисков.

ФАЗА ЗАПИСЕЙ

2. Выберите на поле диски одного из цветов — это будут **ваши диски**. Выберите диски другого цвета в качестве **дисков бота**. **Уберите с поля** все диски оставшегося (*третьего*) цвета.
3. Вы можете использовать **бонусы «Поменяй местами»** для ваших дисков.
4. Отметьте **диски бота** в планшете подсчёта очков в соответствии с приведёнными ниже правилами.
5. Отметьте **ваши диски** в планшете подсчёта очков по обычным правилам каждого сектора, с учётом исключений, приведённых ниже.

КОНЕЦ РАУНДА

6. Поверните поле на **90 градусов по часовой стрелке**, чтобы у вас появился новый стартовый угол, после чего начните новый раунд.

ФАЗА ЗАПИСЕЙ В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

Бот всегда действует **раньше** вас. Вместо того чтобы получать ПО, бот использует свои диски, чтобы **усложнить вам** получение ПО в каждом секторе.

Бот всегда использует **все свои диски**. Однако, если бот может использовать диск несколькими возможными способами (*например, если он может нарисовать фигуры каньона в нескольких местах*), вы можете выбрать вариант, **наиболее выгодный для вас**.

Бот **не может** получать или использовать бонусы для щелчков, бонусы животных или бонусы за открытия (*но может помешать вам получить их*).

Чтобы отмечать диски бота в соответствующих секторах, следуйте приведённым ниже правилам.

РУИНЫ СКАЛЬНЫХ ЖИЛИЩ

ФАЗА ЗАПИСЕЙ БОТА. В верхней части сектора руин находится **специальное здание**, отмеченное **квадратом бота**. Бот всегда использует **все баллы ценности** своих дисков, чтобы **обводить** ячейки в этом здании, а не зачёркивать их.

ФАЗА ЗАПИСЕЙ ИГРОКА. Если во время вашей фазы записей в здании бота есть **обведённые, но не зачёркнутые ячейки**, вы должны сначала потратить соответствующее количество баллов ценности своих дисков, чтобы зачёркнуть их. Если **после этого** у вас ещё **остались** баллы ценности, можете потратить их на другие здания в секторе руин по обычным правилам.



Сначала вы должны зачёркнуть обведённые ботом ячейки.

КАНЬОН

ФАЗА ЗАПИСЕЙ БОТА. Бот использует каждый свой диск в каньоне, чтобы рисовать **фигуры** так же, как это делает игрок. Но бот **закрашивает клетки** своих фигур, тем самым делая эти клетки **недоступными** для игрока.

Три клетки с квадратами бота в каньоне служат стартовыми для бота. Когда вы рисуете фигуру бота, можете рисовать её так, чтобы она **включала** в свои клетки любой из квадратов бота или **примыкала** к предыдущей фигуре бота (*соблюдайте все правила рисования фигур, см. с. 6*).

Кроме того, фигуры бота могут **перепрыгивать** через фигуры игрока. Если фигура бота примыкает к одной из **ваших** фигур (*не по диагонали*), вы можете нарисовать следующую фигуру бота в любом месте так, чтобы она примыкала к этой вашей фигуре.

Бот всегда рисует фигуру с самым большим номером из доступных, кроме случаев, когда он не может нарисовать эту фигуру по правилам.

ФАЗА ЗАПИСЕЙ ИГРОКА. Рисуя фигуры, вы не можете перекрывать фигуры бота своими фигурами (*но можете рисовать фигуры, примыкающие к фигурам бота*). Вы **не** можете перепрыгивать через фигуры, как это делает бот.



ДЕЛЬТА РЕКИ

ФАЗА ЗАПИСЕЙ БОТА. Бот использует каждый свой диск в дельте реки, чтобы прокладывать **пути** так же, как это делает игрок. Но бот начинает с **нижней** части дельты реки и **закрашивает** все ячейки на своём пути, тем самым делая эти ячейки **недоступными** для игрока.

Несколько ответвлений в нижней части реки отмечены **квадратами бота**. Когда вы отмечаете путь бота, можете начать отмечать ячейки с любого такого квадрата или с ячейки, примыкающей к существующему пути бота. Бот всегда выбирает путь, который не заканчивается на ячейке **вашего** пути, которую вы уже зачёркнули или обвели, и не проходит через такие ячейки. Бот не обводит **никакие** ячейки.

ФАЗА ЗАПИСЕЙ ИГРОКА. Прокладывая путь, вы **не** можете проходить через ячейку, которую **закрасил бот**, и не можете заканчивать на ней ваш путь (*по аналогии с ячейками, которые вы зачёркнули сами*). Вы не можете начинать новый путь с ячейки, закрашенной ботом.



ПОТРЕСКАВШАЯСЯ ЗЕМЛЯ

ФАЗА ЗАПИСЕЙ БОТА. Вместо зачёркивания **узлов** бот использует **все баллы ценности** его дисков в зоне потрескавшейся земли, чтобы увеличить **ценность** узлов, расположенных по периметру сектора.

Рядом с каждым из 12 узлов, расположенных по периметру сектора потрескавшейся земли, есть **3 маленькие ячейки**. Когда вы отмечаете диски бота в зоне потрескавшейся земли, **закрасьте** количество ячеек, равное общей ценности дисков бота. Вы можете закрашивать ячейки в **любом порядке** рядом с любым количеством **узлов**, которые **вы** ещё не зачёркнули.

ФАЗА ЗАПИСЕЙ ИГРОКА. Зачёркивая любой из узлов, расположенных по периметру сектора, учитывайте, что каждая **закрашенная** ячейка рядом с узлом **увеличивает на 1** число на этом узле. Например, для того чтобы зачёркнуть узел «7» с 2 закрашенными ячейками, потребуется **9 баллов ценности на дисках**.



БОНУСНЫЕ КРУГИ НА ПОЛЕ



ЯЩЕРИЦА (РУИНЫ СКАЛЬНЫХ ЖИЛИЩ)

Диски, касающиеся бонусного круга «Ящерица», **удваивают** свою ценность при подсчёте общей ценности дисков в зоне руин скальных жилищ.



КРОЛИК (ПОТРЕСКАВШАЯСЯ ЗЕМЛЯ)

Диски, касающиеся бонусного круга «Кролик», **удваивают** свою ценность при подсчёте общей ценности ваших дисков в зоне потрескавшейся земли.



ЛИСА (КАНЬОН)

Каждый ваш диск, касающийся бонусного круга «Лиса», считается за **2 диска** и позволяет вам нарисовать в секторе каньона **2 фигуры** с таким (или меньшим) номером.



СОВА (ДЕЛЬТА РЕКИ)

Каждый ваш диск, касающийся бонусного круга «Сова», считается за **2 диска** и позволяет вам проложить в секторе дельты реки **2 отдельных пути** соответствующей длины.

БОНУСЫ ПЛАНШЕТА ПОДСЧЁТА



ЩЁЛКНИ СНОВА

Используйте сразу после того, как вы щёлкнули диск, чтобы вернуть этот диск в стартовый угол и щёлкнуть его снова.



ПОМЕНЯЙ МЕСТАМИ

Используйте в начале фазы записей, чтобы поменять местами **2 любых** ваших диска на поле.



БОНУСЫ ЗА ОТКРЫТИЯ

Обведите один из бонусов животного в своей области открытий. Используйте этот бонус в любой фазе записей, а после использования зачеркните.



ЛИСА (КАНЬОН)

Нарисуйте в каньоне **1 фигуру** с номером **4** или меньше.



СОВА (ДЕЛЬТА РЕКИ)

Проложите в дельте реки новый путь длиной от **1 до 5** ячеек.



КРОЛИК (ПОТРЕСКАВШАЯСЯ ЗЕМЛЯ)

Получите **+5 к** общей ценности ваших дисков в зоне потрескавшейся земли.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Роб Ньютон

Художник: Том Гойон

Дизайн: Parla Creative

Развитие: Джонатан Гилмор

Редакторы: Натан Макнейр, Кельвин Вонг, Джефф Фрейзер

Тестировщики игры: Аарон Дьюи, Аарон Хейден, Адам Кроуфорд, Адам Джонсон, Адам Крайер, Аластер Чан, Алекс Катлер, Алекс Ла Февер, Алекс Шлутерман, Элисон Свонсон, Алисса Бэнгс, Аманда Шлутерман, Аманда Уоллнер, Эми Тейт, Эндрю Хайнер, Энтони Рандо, Отем Стопп, Аноним, Бассам Саид, Бетани, Бетани Перри, Боб Олбрайт, Бобби Шульц, Брэд Бачелор, Брэндон Шишидо, Бретт Мауэрс, Брайан Хаусрат, Брайан Льюис, Калеб Лессел, Кэмерон Джонс, Кэмерон Уилсон, Кэти Моррони, Чад Мартинелл, Чарльз Готард, Крис Кантос, Крис Конрад, Крис Николсон, Крис Глейн, Кристиан Касилаг, Кристофер Конрад, Клэр Родухаус, Клиффорд Хедин, Кони Бейнбридж, Конор Дэвитт, Кристал Стивенсон, Дамеон Волг, Дэн Дворетт, Дэйв Старр, Дэниел Грант, Дэниел Лоэ, Дара Соренсен, Даррен Лам, Дэйв Брэй, Дэвид Аррингтон, Дэвид Лукка, Дэвид Муньос, Дэвид Энсмингер, Дэвид Иецци, Доминик Дьюи, Дон Дэвис, Дуглас Фелтхэм, Дрю Мюррей, Дуэйн Прайс, Дилан Кинтана, Эли Бенел, Элиз Крайер, Эрик, Эрик Чезаре, Эрик Риццо, Эрик Тейтсворт, Итан Оберхольцер, Фелиция Альфьери, Гордон Росс, Грешем Флайц, Хантер Гофф, Ян Мерсер, Ян Мосс, Джек Рэйми, Джейкоб Лессел, Джеймс Дж., Джейми, Джейми Джонс, Джарретт Колер, Жанна Тунзи, Джефф Гум, Джефф Сантос, Джефф Стивенсон, Джефф Фрейзер, Джеффри Сантос, Джесс Соудер, Джим Шош, Джо Чемберс, Джо Дэвис, Джо Хопкинс, Джо Лин, Джо Слак, Джоэл Водник, Джон Андерсон, Джон Гарсия, Джон Гилмор, Джонатан Зепп, Джош Крейс, Джош Смит, Джулия, Джулия Айви, Джастин Лессел, Джастин Уолл, Карен Майк, Кейси Лейфилд, Келси Лис, Криста Кокс, Кайл Водник, Лаура Мауэрс, Лия Чаппл-Стингли, Лия Сакетт, Лев Л., Лев Лоренс, Лукас Аллен, Люк Лессел, Люк Мюэнк, Линда Биллард, Мэйси Козэн, Мадиллин Реймер, Мэтт Брамер, Мэтт Батлер, Мэттью Калла, Мелисса Ч, Мелисса Чан, Майкл Чанг, Майк Бутц, Майк Николсон, Майлз Глиссон, Морган Макалистер, Моррис Хо, Нейт Дженичен, Нейт Джонсон, Натан Келли, Натан Уолл, Патрик Бланд, Пол Фрэнсис, Пол Дженичен, Пакстон Дженичен, Питер Чан, Питер Тай, Питер Хейворд, Фил Соренен, Фил Соренсен, Филипп М., Филипп Соренсен, Эр Джей Бакстер, Роберт Эллис, Роберт Швабе, Роунин Рейли, Райан Нобелок, Райан Водник, Салли Ван, Сара Бэнгс, Сара Перри, Сара Биллард, Саша Гарсия, Сол Лапидус, Скотт, Скотт Вудворд, Шон Фишер, Шон Сиклер, Шон Уитти, Seattle Tabletop Game Designers, Шейн Граймс, Шэрон Реймер, Шон Станкевич, Ши Ши Джин, Шимми Альтер, Саймон Родухаус, Сохаил Садакат, Стейси Джонсон, Стейси Амберджи, Станимал, Стефани Эспер, Стефани Уитти, Стивен Бауэрс, Стивен Солларс, Стивен Томас, Стюарт Реймер, Тейлор Тейтсворт, Тедди Циммерман, Тереза Хедин, Терри Арчер, Тереза Чинг, Тимоти Майклз-Джонсон, Тина Малликан, Том Бойк, Том Уокер, Томер Меир, Томми Ларсон, Тревор Биллард, Трой Дженсен, Винсент Чан, Уэс Лэйфилд, Уилл Киркпатрик, Вильма Бэйнбридж, Ивонн Биллард, Зак Молчани.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Дарья Дунайцева

Переводчик: Джей

Дополнительная вычитка: Анастасия Павутницкая

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

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

