

STAR WARS

БИТВА ЗА ГОТ

КНИЖКА СЦЕНАРІЇВ



**DAYS OF
WONDER**

РОЗВІДУВАЛЬНА МІСІЯ ІМПЕРІЇ



Під час виконання військами повстанців звичайної розвідувальної місії їхні сенсори вловлюють імперський код, що транслюється із засніжених рівнин Готу. До й без того суворого ландшафту крижаної планети тепер додалася загроза імперських військ.

Невеликий батальйон снігових штурмовиків тільки починає пошуки бази повстанців, коли зі снігових дюн попереду лунають постріли бластерів. Доки повстанці намагаються знищити снігових штурмовиків, щоб позбавити їх можливості передавати інформацію своїм основним силам, війська Імперії намагаються відбити цю першу атаку й знайти базу повстанців.



АЛЬЯНС ПОВСТАНЦІВ

- Починає гру з 4 картами командування
- Ви починаєте гру
- Перемога: **4 медалі**

• Якщо ви знищуєте загін дроїдів-розвідників, здобудьте 2 переможні медалі

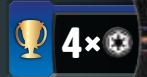
4



ГАЛАКТИЧНА ІМПЕРІЯ

- Починає гру з 3 картами командування
- Перемога: **4 медалі**

3



2

КОНТРАТАКА СНІГОВИХ СПІДЕРІВ

002



Після першого контакту з військами Імперії Альянсу потрібен час, щоб організувати оборону проти неминучої висадки імперського десанту на Гот. Не можна гаяти часу — передові розвідувальні війська щойно зіштовхнулися з броньованими військами Імперії.

Верховне командування бази «Відлуння» швидко евакує кілька своїх цінних модифікованих Т-47, щоб не дати Імперії змістити баланс сил. Мета повстанців — знищити якнайбільше снігових штурмовиків, затримати їхнє просування і, можливо, навіть знищити АТ-АТ протягом цього зіткнення.

Для військ Імперії ця незначна кількість повстанців не становить серйозної загрози. Важкоброньований ходак пройде через них, навіть не сповільнюючись.



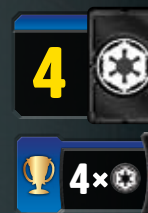
АЛЬЯНС ПОВСТАНЦІВ

- Починає гру з 4 картами командування
- Ви починаєте гру
- Перемога: **4 медалі**



ГАЛАКТИЧНА ІМПЕРІЯ

- Починає гру з 4 картами командування
- Перемога: **4 медалі**



Ворога виявлено



Коли їхній патруль завершував свій рейд, удаліні, серед скелястих утворень, війська повстанців помітили рух. За мить їх попередили, що в тому районі війська Імперії. Найгірші побоювання повстанців справдилися: ворог справді був там. Невдовзі він опиниться на відстані пострілу.

Війська Імперії, які все ще шукали місце розташування бази повстанців, були сповнені рішучості усунути цю незначну загрозу й швидко продовжити свою розвідувальну місію. Однак їхні сенсори зафіксували прибуття повітряного підкріплення — обережність була важлива як ніколи. Ніхто не хотів доповідати Лорду Вейдеру про втрату цінного АТ-АТ, особливо до того, як вторгнення ще навіть не почалося.



АЛЬЯНС ПОВСТАНЦІВ

- Починає гру з 4 картами командування
- Перемога: **5 медалей**

• Знищивши загін АТ-АТ, ви здобудете 2 переможні медалі.

4



ГАЛАКТИЧНА ІМПЕРІЯ

- Починає гру з 4 картами командування
- Ви починаєте гру
- Перемога: **5 медалей**

4



УСПІШНІ ПРИЗЕМЛЕННЯ

1

2

3

41

У полі зору з'являються численні АТ-АТ, але ветерани повстанців готові пожертвувати всім, щоб сповільнити наступ Імперії та захистити свій аванпост. Кожному солдату відома головна мета: дати базі «Відлуння» час, щоб організувати війська та підготуватися до основного наступу.



4x

ГАЛАКТИЧНА ІМПЕРІЯ

4x



5

ОБОРОНА ПАГОРБА АЛЬФА



Попереду в долині розвідка Імперії виявила добре укріплену оборонну позицію з артилерією повстанців. Загроза для важкої бронетехніки в разі повномасштабного наступу була надто високою, тому невеликій маневровій бойовій групі було доручено розчистити шлях і зайняти центральний пагорб.

Альянс визначив пагорб Альфа ключовою оборонною позицією. З неї можна контролювати долину, яка веде до бази «Відлуння». Артилерію підтримують наземні війська, які прикривають фланги. На допомогу наземним військам відправлено загін снігових спідерів. Повстанці розуміють: якщо ворог захопить цю позицію, це відкриє імперським силам вторгнення прямий шлях до головної бази відразу з кількох напрямків.



АЛЬЯНС ПОВСТАНЦІВ

- Починає гру з 5 картами командування
- Перемога: 5 медалей

5



5x



ГАЛАКТИЧНА ІМПЕРІЯ

- Починає гру з 5 картами командування
- Ви починаєте гру
- Перемога: 5 медалей

5

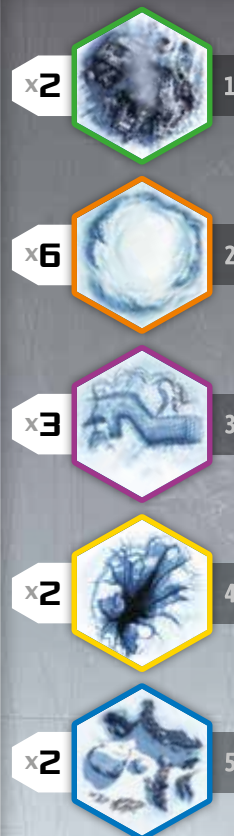


5x



- Перемістившись на клітинку з уламками з символами , здобудьте 2 тимчасові переможні медалі (Альянс повстанців починає гру з цими двома медалями).





Коли імперський шатл упав біля окопів на передових позиціях, розвідувальні загони повстанців відрядили, щоб обстежити уламки. Шатл досі цілий. Він може містити життєво важливу інформацію про переміщення імперських військ і розташування наземних сил. Мета повстанців — захопити шатл й утримувати якнайдовше, щоб передати дані на базу «Відлуння» для подальшого аналізу.

Коли з офіцерського шатла надійшов сигнал тривоги, на місце аварії відправили імперський штурмовий загін. Треба виконати імперський наказ — силами снігових штурмовиків розгромити помічені війська ворога, які рухалися до уламків.



АЛЬЯНС ПОВСТАНЦІВ



- Починає гру з 4 картами командування
- Ви починаєте гру
- Перемога: **5 медалей**

• Збір даних.

На початку свого ходу, якщо повстанський загін піхоти перебуває на клітинці з уламками з , ви здобуваєте постійну переможну медаль. У такий спосіб ви здобуваєте медаль під час кожного ходу, протягом якого перебуваєте на цій клітинці.



ГАЛАКТИЧНА ІМПЕРІЯ



- Починає гру з 4 картами командування
- Перемога: **5 медалей**

• Військова машина Імперії.

Якщо один з ваших загонів піхоти знищено, розмістіть фігурку на краю ігрового поля як нагадування. Наприкінці свого наступного ходу вилучіть ці фігурки й за кожну з них розмістіть новий загін піхоти на будь-якій клітинці своєї базової лінії.



АТАКА НА АВАНПОСТ



Поки штурмова група «Завірюха Один» продовжує свій безжальний наступ на базу повстанців, імперський розвідувальний загін виявляє загрозу на одному зі своїх флангів. Те, що спершу здавалося розрізненими силами повстанців, насправді виявилось аванпостом, схованим в крижаних дюнах Готу й добре захищеним артилерією. Перш ніж імперці зможуть безпечно продовжити наступ, вони відправляють війська, щоб розібратися з цією загрозою.

Верховне командування бази «Відлуння» наказує своїм військам атакувати Імперію на всіх напрямках, щоб зупинити її просування й завдати якомога більшої шкоди. Снігові спідери готові до битви, але наземним військам доведеться стримувати військову машину Імперії, доки не прибуде підкріплення.



АЛЬЯНС ПОВСТАНЦІВ

4



- Починає гру з 4 картами командування

- Перемога: 5 медалей



- **Повітряне підкріплення.** На початку гри візьміть 5 жетонів переможних медалей повстанців і покладіть їх перед собою. Наприкінці кожного свого ходу скидайте 1 жетон. Скинувши останній жетон, ви можете не грати карту командування, а викликати повітряне підкріплення під час будь-якого свого ходу, однак тільки один раз за гру. Викликавши повітряне підкріплення, розмістіть 2 загони снігових спідерів на будь-яких клітинках своєї базової лінії. Вважають, що цим 2 загонам негайно віддано наказ, вони можуть переміщуватися й атакувати під час цього ходу як завжди.



ГАЛАКТИЧНА ІМПЕРІЯ

4



- Починає гру з 4 картами командування

- Ви починаєте гру

- Перемога: 5 медалей



- Для вас клітинка з будівлею (аванпост повстанців) — це постійна медаль.



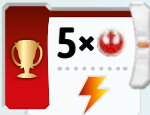
Під час інспекції військ старший офіцер повстанців потрапив під шквальний вогонь імперців і був важко поранений. Імперія має намір схопити цього офіцера, щоб надломити оборону Альянсу повстанців і отримати цінні військові розвіддані.

Альянс повстанців усвідомлює своє небезпечне становище й отримує першочерговий наказ евакуювати пораненого офіцера з лінії фронту в безпечне місце. На допомогу повстанцям висилають снігові спідери, що були неподалік.



АЛЬЯНС ПОВСТАНЦІВ

- Починає гру з 4 картами командування
- Перемога: **5 медалей** або **раптова втрата** ⚡



- Ціль — раптова втрата: евакуація офіцера.

Жетон медалі  — це офіцер повстанців. Коли ви переміщуєте загін, що перебуває на клітинці з офіцером, то можете перемістити офіцера разом зі своїм загonom. Коли загін з офіцером залишає поле битви через одну з клітинок виходу  — офіцера евакуйовано. Альянс повстанців відразу перемагає в грі.



ГАЛАКТИЧНА ІМПЕРІЯ

- Починає гру з 4 картами командування
- Ви починаєте гру
- Перемога: **5 медалей** або **раптова втрата** ⚡



- Ціль — раптова втрата: захоплення офіцера повстанців.

Щойно будь-який ваш загін переміщується на клітинку із жетоном медалі  — ви захоплюєте офіцера повстанців. Галактична імперія відразу перемагає в грі.

- **Особливі правила відступу.** За кожний випадий «відступ» загін оборонця повинен відступити на **1 клітинку** від загону нападника так, щоб відстань до загону нападника збільшилася на 1. Це правило замінює стандартні правила відступу під час цього сценарію.



Зі свого пункту спостереження АТ-АТ нарешті можуть бачити генератори щита, що захищає базу «Відлуння». Імперія наказала повністю знищити повстанців, тому наступна ціль — знищення їхнього щита.

Скориставшись зволіканням імперців перед битвою, повстанці встигли підготувати артилерію, розмістити в окопах свої війська, а дві ескадрильї снігових спідерів уже літають довкола, готові підтримати оборонців в будь-який момент. Якщо є хоч якась надія на евакуацію бази «Відлуння», повстанці повинні захистити генератори щита за будь-яку ціну й виграти ще більше часу.



АЛЬЯНС ПОВСТАНЦІВ

- Починає гру з 4 картами командування
- Перемога: **5 медалей**



ГАЛАКТИЧНА ІМПЕРІЯ

- Починає гру з 4 картами командування
- Ви починаєте гру
- Перемога: **раптова втрата** ⚡



Ціль — раптова втрата.

Якщо обидва генератори щита знищено, Галактична імперія відразу перемагає в грі. Загони на ігровому полі можуть атакувати генератори щита, дотримуючись звичайних правил. Їх знищено, якщо випав «вибух».

• За знищення загонів повстанців ви не здобуваєте переможних медалей.

ПРОРИВ ПОВСТАНЦІВ



Перш ніж Імперія зможе повністю оточити їх, війська повстанців починають відчайдушну втечу через снігові дюни. У цьому районі їм доведеться мати справу з E-Web і пробиватися через ворожі кордони до безпечного місця.

3

- 

- 5x 

4

- 

- Усі хребти урвисті. Переміщення на клітинку з урвистими хребтами вважають переміщенням на 2 клітинки, якщо тільки загін не переміщується з іншої клітинки з урвистими хребтами.



Поки АТ-АТ маневрують на позиції, снігові штурмовики перевіряють свої бластери й готуються до штурму. Снігові пагорби забезпечують безпечний підхід до веж бази «Відлуння». Попри будь-які дії повстанців, головна ціль — прорватися на базу.

У відчайдушній спробі зупинити атаку Імперії повстанці відправляють деяких із найдосвідченіших пілотів снігових спідерів на поріг бази «Відлуння». Це єдина можливість не впустити імперську піхоту на базу, завдавши точного удару по військах Імперії.



АЛЬЯНС ПОВСТАНЦІВ

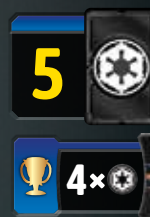
- Починає гру з 5 картами командування
- Перемога: **4 медалі**



ГАЛАКТИЧНА ІМПЕРІЯ

- Починає гру з 5 картами командування
- Ви починаєте гру
- Перемога: **4 медалі**

• Перемістивши загін піхоти на будь-яку клітинку з , ви здобуваєте тимчасову переможну медаль. У такий спосіб ви можете здобути тільки 1 медаль.



- **Особливі правила відступу.** За кожний випадий «відступ» загін оборонця повинен відступити на **1 клітинку** від загону нападника так, щоб відстань до загону нападника збільшилася на 1. Це правило замінює стандартні правила відступу під час цього сценарію.
- **Виснаженість війною.** Під час свого ходу ви можете спасувати, щоб скинути всі свої карти командування й узяти таку ж кількість –1 карт командування.

ВХІД НА БАЗУ «ВІДЛУННЯ»



Війська Імперії нарешті прорвали оборону повстанців, але не змогли закріпитися на базі «Відлуння». Однак значна кількість їхнього транспорту готова висадити додаткові імперські війська для штурму бази. Настав час придушити опір повстанців на славу Лорда Вейдера.

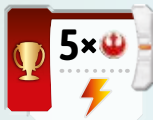
Повстанцям вдається згуртувати останню лінію оборони, зосереджену навколо артилерії. Їх підтримують уцілілі снігові спідери та ветерани повстанців, які відвойовують свої окопи. Верховне командування повстанців наказує знищити АТ-АТ. В очікуванні наступу імперських військ цінна кожна мить підготовки.



АЛЬЯНС ПОВСТАНЦІВ



- Починає гру з 4 картами командування
- Перемога: 5 медалей або раптова втрата ⚡



● Ціль — раптова втрата.

Якщо ви знищуєте всі 3 загони АТ-АТ, Альянс повстанців відразу перемагає в грі.



ГАЛАКТИЧНА ІМПЕРІЯ



- Починає гру з 4 картами командування
- Ви починаєте гру
- Перемога: раптова втрата ⚡



● Ціль — раптова втрата.

Якщо ви виводите 3 загони піхоти через клітинки виходу , Галактична імперія відразу перемагає в грі.

- За знищення загонів повстанців ви не здобуваєте жодної переможної медалі.
- Наприкінці свого ходу ви можете розмістити ОДИН загін піхоти на будь-якій клітинці, сусідній з ОДИМ зі своїх загонів АТ-АТ.



АТ-АТ і незліченна кількість снігових штурмовиків мають завдання знищити іонну гармату, яка забезпечує успішну евакуацію транспорту повстанців. Втрати повстанців — додатковий бонус, але не головна ціль.

Евакуація бази «Відлуння» триває, коли війська Імперії входять на базу. Однак найважливіше — це захист транспорту й бойового супроводу за допомогою іонної гармати. Наземні сили повстанців повинні захищати гармату достатньо довго, щоб транспорт встиг забратися геть, а повстанці змогли втекти для перегрупування і виживання, щоб мати змогу продовжити битву наступного дня.



АЛЬЯНС ПОВСТАНЦІВ



- Починає гру з 4 картами командування

- Перемога: **3 медалі**



- За знищення загонів Імперії ви не здобуваєте жодної переможної медалі.

- **Постріл з іонної гармати.** Наприкінці кожного свого ходу покладіть перед собою 1 жетон переможної медалі (щонайбільше 3) — це лічильник заряду. Якщо маєте 3 жетони, то можете пропустити свій хід, щоб вистрілити з іонної гармати й захистити один транспорт: покладіть один жетон на комірку свого треку як переможну медаль, а решту скиньте. Якщо ви вирішили не стріляти з іонної гармати, не викладайте ще 1 жетон під час цього ходу.



ГАЛАКТИЧНА ІМПЕРІЯ



- Починає гру з 4 картами командування

- Ви починаєте гру

- Перемога: **раптова втрата** ⚡



- **Ціль — раптова втрата.**

Якщо іонну гармату знищено, Галактична імперія відразу перемагає в грі. Загони на ігровому полі можуть атакувати іонну гармату, дотримуючись звичайних правил. Її знищено, якщо випав «вибух».

- За знищення загонів повстанців ви не здобуваєте жодної переможної медалі.

ВІДСТУП ДО ПІВДЕННИХ ВОРІТ



Верховне командування Альянсу передає наказ усім вцілілим повстанцям — вони повинні відступити до визначених маршрутів евакуації. Для збереження чисельності військ, артилерія і група снігових спідерів втрутаються в бій, щоб затримати імперські сили й дати повстанцям шанс утекти.

Побачивши, що захисники починають відступ, Імперія просувається вперед, щоб розбити ці бойові сили й не дати їм можливості втекти в замерзлі пустки Готу або об'єднатися з іншими повстанцями. Хоча складна місцевість сповільнить відступ війська, вона зрештою захистить його від імперського вогню, тому важливо провести рішучу атаку.



АЛЬЯНС ПОВСТАНЦІВ

5



- Починає гру з 5 картами командування
- Ви починаєте гру
- Перемога: **5 медалей**



- За знищення загонів Імперії ви не здобуваєте жодної переможної медалі.
- Загони піхоти повстанців можуть залишити ігрове поле через клітинки виходу (🚪). Розмістіть одну фігурку із загону піхоти, що залишив ігрове поле, на вільну комірку треку повстанців як переможну медаль.



ГАЛАКТИЧНА ІМПЕРІЯ

4



- Починає гру з 4 картами командування
- Перемога: **раптова втрата** ⚡



- Ціль — раптова втрата. Якщо ви знищуєте 4 загони піхоти повстанців, Галактична імперія відразу перемагає в грі.



Імперські війська успішно встановили повний контроль над базою «Відлуння», однак останній транспортний корабель встиг вислизнути. Війська повстанців оточені ворожими імперськими силами. Тепер їхня місія змінилася на виживання та втечу.

Імперія блокує шляхи відступу. І хоча їй не вдалося запобігти евакуації бази «Відлуння», захоплення або знищення всіх позоставших повстанців — нова пріоритетна ціль. АТ-АТ у цьому секторі відкриває вогонь, коли повстанці намагаються прорватися через імперські кордони в безпечне місце. Тим часом снігові штурмовики займають височину, щоб оглянути поле битви й забезпечити повне знищення повстанських покидьків.



АЛЬЯНС ПОВСТАНЦІВ

- Починає гру з 4 картами командування
- Ви починаєте гру
- Перемога: **5 медалей**

• Загони повстанців можуть залишати поле битви через клітинки базової лінії Імперії. Розмістіть одну фігурку із загону, що залишив ігрове поле, на вільну комірку треку повстанців як переможну медаль.



ГАЛАКТИЧНА ІМПЕРІЯ

- Починає гру з 4 картами командування
- Перемога: **5 медалей**



- Якщо загін переміщується на клітинку з хребтами з символом , відповідний гравець бере додаткову карту командування наприкінці свого ходу. Якщо гравець втрачає контроль над цими хребтами, він повинен відразу скинути 1 карту командування на свій вибір.





Після падіння бази «Відлуння» й евакуації останнього транспорту повстанців імперські війська зіткнулися лише з нечисленними, розрізненими силами ворога — деякі з них відступали, інші були оточені.

Серед них була невелика група піхоти, що окопалася навколо останньої незнищеної артилерії повстанців і спостерігала за тим, як затягується зашморг. Якби ці повстанці ще мали шанс залишити поверхню планети, вони б, найпевніше, скористалися ним, попри ймовірність загибелі.



АЛЬЯНС ПОВСТАНЦІВ

5



- Починає гру з 5 картами командування
- Ви починаєте гру
- Перемога: **5 медалей**



• Загони піхоти повстанців можуть залишити поле битви через клітинку виходу . Розмістіть одну фігурку із загону, що залишив ігрове поле, на вільну комірку треку повстанців як переможну медаль.



ГАЛАКТИЧНА ІМПЕРІЯ

5



- Починає гру з 5 картами командування
- Перемога: **5 медалей**



• Перемістившись на клітинку з хребтами з символами , ви здобуваєте 2 постійні переможні медалі.

- **Особливі правила відступу.** За кожний випадий «відступ» загін оборонця повинен відступити на 1 клітинку від загону нападника так, щоб відстань до загону нападника збільшилася на 1. Це правило замінює стандартні правила відступу під час цього сценарію.
- **Виснаженість війною.** Під час свого ходу ви можете спасувати, щоб скинути всі свої карти командування й узяти таку ж кількість -1 карт командування.

Епічний сценарій. Якщо ви маєте дві коробки базової гри або ваш друг має гру, ви можете об'єднати свої коробки й зіграти в епічний сценарій на збільшеному полі битви, залучивши більше загонів з обох фракцій. Для цього просто переверніть ігрові поля на іншу сторону й покладіть одне біля одного. Дотримуйтеся звичайних правил сценаріїв.



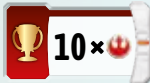
Після успішного приземлення на Гот імперські війська помічають генератори щита, що захищає базу «Відлуння». Лорд Вейдер наказав знищити всіх повстанців. Знищення їхніх щитів — першочергове завдання, але сили «Завірюхи» також повинні знищити іонну гармату повстанців, щоб запобігти втечі ворожих транспортних кораблів з крижаної планети.

Скориставшись зволіканням імперців перед битвою, повстанці встигли підготувати захисні позиції, розмістити в окопах свої війська, а ескадрильї снігових спідерів уже літають довкола, готові підтримати оборонців в будь-який момент. Якщо є хоч якась надія на евакуацію бази «Відлуння», повстанці повинні захистити генератори щита й іонну гармату за будь-яку ціну та виграти ще більше часу.



АЛЬЯНС ПОВСТАНЦІВ

- Починає гру з 6 картами командування
- Перемога: **10 медалей**



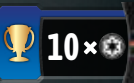
• **Постріл з іонної гармати.** Наприкінці кожного свого ходу кладіть перед собою 1 жетон переможної медалі (щонайбільше 4) — це лічильник заряду. Якщо маєте 4 жетони, то можете пропустити свій хід, щоб вистрілити з іонної гармати й захистити один транспорт: покладіть один жетон на комірку свого треку як переможну медаль, а решту скиньте. Якщо ви вирішили не стріляти з іонної гармати, не викладайте ще 1 жетон під час цього ходу.

• 2 загони елітних снігових спідерів не можуть атакувати, доки не перемістяться з клітинки з будівлею.



ГАЛАКТИЧНА ІМПЕРІЯ

- Починає гру з 6 картами командування
- Ви починаєте гру
- Перемога: **10 медалей**



• Загони на ігровому полі можуть атакувати іонну гармату й генератори щита, дотримуючись звичайних правил. Їх знищено, якщо випав «вибух». За знищення іонної гармати й кожного генератора щита відразу здобудьте 2 переможні медалі.

ЗМІСТ

Розвідувальна місія Імперії	2
Контратака снігових спігерів	3
Ворога виявлено	4
Успішні приземлення	5
Оборона пагорба Альфа	6
Отримання імперських даних	7
Атака на аванпост	8
Медична евакуація!	9
Зайняття оборонних позицій	10
Ціль – генератори щита	11
Прорив повстанців	12
В облозі	13
Вхід на базу «Відлуння»	14
Захист транспорту повстанців	15
Відступ до південних воріт	16
Евакуація бази «Відлуння»	17
Останній бій	18
Штурм Готу – епічна битва	19



РЕДАКТОР СЦЕНАРІЇВ «БИТВИ ЗА ГОТ»

- **СТВОРЮЙТЕ** власні бойові сценарії
- **ДІЛІТЬСЯ** вашими сценаріями з іншими гравцями
- **РОЗІГРУЙТЕ** сценарії, створені спільнотою

WWW.DAYSOFWONDER.COM/BATTLEOFHOTI/

ТВОРЦІ

Автори гри • Ричард Борґ і Адріан Мартіно

Ілюстратори • Бенжамен Карре, Крістоф Дюазе,
Тоні Фоті та Клеман Массон

Графічний дизайн • Сіріл Доян

Виробничий дизайн • Адріан Мартіно

Дизайн фігурок • Яннік Хеннебо,
Адріан Мартіно

Тексти • Джессі Расмуссен, Себастьян Ріо

Редагування • Джессі Расмуссен

Графічні дослідження • Кароліна Себайхі

Додаткове розроблення • Себастьян Ріо

Сценарії • Себастьян Ріо, Танґі Гребан,
Адріан Мартіно

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ GEEKACH

Керівник видавництва • Олександр Ручка

Керівник проєкту • Володимир Рибаків

Випускова редакторка • Алла Костовська

Перекладач • Філіпп Головнін

Редактор • Сергій Лисенко

Дякуємо усім тестувальникам та їхнім партнерам, які допомагали нам: Жаку, Франсуа, Ерве, Марку, Джону, Джо, Маку, Деннісу, Танґі, Луці, Сімону, Франку, Арно, Артуру, Люсьєну, Жюлю, Удо, Бєрту, Андресу, Метту, Дєну, Жюлії, Крісу, Джєссі, Бєт, Жєнєві, Рону, Настасії, Мєтту, Дані, Антуану, Віктору, РН, Амандіні, Матьє, Крістофу, Людовіку, Маєлю, Емі та Лідії.

А також особлива подяка Євану, без якого ця ідея ніколи не втілилася б у життя.

© & ™ Lucasfilm Ltd.

Days of Wonder та логотип Days of Wonder — це зареєстровані торгові марки Asmodee North America та Days of Wonder.
© 2025 Days of Wonder. Усі права застережено.