ДУЕЛЬНА ГРА

CARDIA

Колись молодий шукач пригод урятував могутнього джина, ув'язненого в самому серці боліт. Разом вони побудували чарівне місто, що називалося Кардія.

Сьогодні місто процвітає. Однак за владу борються чотири фракції: *Повстанці* з боліт, науковці з *Академії*, механіки з *Гільдії* та нащадки шукача пригод — *Династія*.

Наступним правителем Кардії стане той, хто матиме найбільше чарівних перснів, здобувши в такий спосіб прихильність усіх фракцій. Уміло розігруйте свої карти, щоб перехитрити суперника!

ЗМІСТ

Компоненти й приготування 2-3
Карти, мета й перебіг гри 4-5
Огляд раунду 5-11
Кінець гри 12
Вибір рівня складності 14-15
Ключові слова 16-18
Роз'яснення карт 19-23

Після цього розділу ви будете готові до гри!

На сайті **feelindigo.com** ви знайдете: відеоправила, варіанти правил для 4 гравців і текст правил більшим шрифтом.

КОМПОНЕНТИ

2 набори з 32 карт персонажів

4 карти-пам'ятки

8 карт локацій

12 жетонів перснів

6 жетонів постійних ефектів

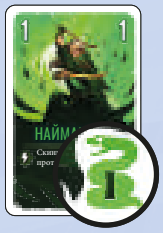
22 жетони модифікаторів з різними лицями та зворотами («1» — 8 шт., «3» — 8 шт. та «5» — 6 шт.)

ПРИГОТУВАННЯ

1 Сядьте один навпроти одного. Покладіть біля ігрової зони всі **персні** , **модифікатори** і **жетони постійних ефектів** у межах досяжності гравців (див. с. 3).

2 Покладіть карти **локацій** стосом долілиць біля запасу жетонів. Шеврон на звороті повинен указувати в протилежну від запасу сторону. Це ваш напрямок гри. *У перших партіях ігноруйте правила карт локацій (с. 22–23).*

3 Візьміть усі карти персонажів, що мають позначку «I» у нижньому правому куті. Кожен гравець бере по **16 карт** із **однаковим зворотом**. Інші 32 карти, що мають позначку «II», покладіть у коробку (детальніше див. с. 15).



4 Кожен гравець тасує свої 16 карт і кладе їх долілиць перед собою. Це — ваша **колода**, з якої ви берете карти.

5 Візьміть на руку **5 верхніх карт** із вашої колоди.

6 Кожен гравець також бере **2 карти-пам'ятки**. Вони мають позначку ? у правому верхньому куті.

Дякуємо за купівлю якісного продукту.
Якщо маєте питання або скарги, будь ласка, зв'яжіться з нашою службою підтримки клієнтів: ***feelindigo@feelindigo.com***.

КАРТИ

Колоди обох гравців однакові, за винятком зворотів. Колода складається з 16 карт із числами від 1 до 16. Ці числа позначають **силу впливу** карти. Кожна карта також має свій **ефект** і належить до однієї з **чотирьох фракцій**.

Кожна фракція має свій колір і символ: .

МЕТА Й ПЕРЕБІГ ГРИ

«Кардія» — це дуельна гра. Щораунду ви й суперник граєте по **1 карті одну напроти одної**. Це — **сутичка**. Зігравши карту з більшою силою впливу, ви отримуєте перстень . Якщо ваша карта має меншу силу впливу, ви активуєте її **ефект**. Зіграні карти **залишаються в грі**, і на них можуть діяти інші ефекти.

Виграні вами під час гри персні можуть переходити до суперника, і навпаки. Докладніше про це пізніше.

Викладайте наступні карти **в напрямку гри** біля попередньо викладених карт суперника так, щоб вони також лежали одна навпроти одної.

Гравець, який першим збере **5 перснів** на **своїх картах**, перемагає!

Радимо вам грати, доки хтось із вас не переможе у 2 партіях.

ОГЛЯД РАУНДУ

Партія триває кілька раундів, поки один із гравців не переможе. Кожен раунд складається із 3 фаз:

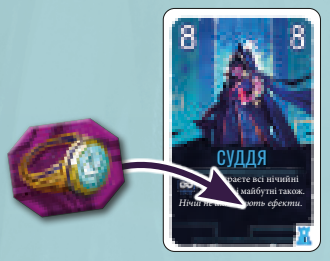
1. Зіграти карти
2. Активувати ефект
3. Кінець раунду

1. ЗІГРАТИ КАРТИ

Кожен гравець викладає 1 карту долілиць, а потім ви **одночасно** розкриваєте їх і порівнюєте сили впливу цих карт.

Викласти карти. Виберіть **1 карту** з руки й покладіть її **долілиць** на своїй стороні ігрової зони. Ви можете вибрати будь-яку карту з тих, які маєте на руці. Суперник також вибирає 1 карту й викладає її **напроти** вашої карти.

Розкрити карти. Тепер ви одночасно розкриваєте свої карти й порівнюєте їхню **силу впливу**. Карта з **більшою** силою впливу **виграє** сутичку. Візьміть **1 перстень** із запасу й покладіть його на **виграшну карту**.



Нічия. Якщо обидві карти мають однакову силу впливу, то сутичка завершується внічию, і **жодна карта** ані виграє, ані програє в такій сутичці. Отже, ви **не кладете** перстень на жодну з карт. Пропустіть фазу 2 («Активувати ефект») і перейдіть до фази 3 («Кінець раунду»).

2. АКТИВУВАТИ ЕФЕКТ

Тільки той гравець, чия карта **програла** в поточній сутичці, **негайно** активує **ефект програшної карти**.

Примітка. Інколи вигідніше програти сутичку, щоб активувати ефект карти.

Ви **повинні якнайповніше** застосувати активований ефект, зокрема будь-які наслідки для інших карт. Щоб застосувати ефект, виконайте всі вказівки тексту на карті.

Примітка. Можна грати карти, ефекти яких ви не здатні застосувати повністю або навіть частково.

Важливо! Активується ефект **лише** тієї карти, яка програла **поточну** сутичку у фазі 1. Якщо цей ефект призводить до програшу карти, зіграної в минулій сутичці, то ефект карти з минулої сутички **не активують**.

Важливо! Деякі ефекти суперечать загальним правилам гри. У таких випадках ефекти карт завжди мають пріоритет над правилами.

У грі є два типи ефектів, кожен з яких позначений своїм символом: негайні ефекти та постійні ефекти . Деякі ефекти можуть змінювати силу впливу карти (див. с. 10–11).

Негайний ефект

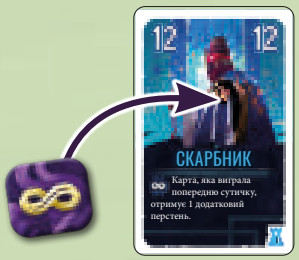
Активувавши негайний ефект, відразу застосуйте його один раз.

Ваш **ДИВЕРСАНТ (5)** програє цю сутичку, тому ви активуєте його ефект: *«Суперник скидає 2 верхні карти зі своєї колоди»*.

Суперник кладе обидві карти горілиць у свій скид.

Постійний ефект

Активувавши постійний ефект, покладіть на цю карту **жетон постійного ефекту** . **Відтепер** постійний ефект діє.



Він не перестає діяти, навіть якщо протягом гри карта з жетоном постійного ефекту виграє свою сутичку.

Якщо жетон постійного ефекту **вилучають** з карти, то постійний ефект **перестає** діяти. Якщо постійний ефект перестає діяти, **відразу** застосуйте будь-які зміни, які це може спричинити (зокрема в минулих сутичках).

У другій сутичці суперник знову виграє і кладе перстень на свою карту.

Ви активуєте ефект свого **ПОСЕРЕДНИКА (4)**: *«Ця сутичка нічийна»*. Ви кладете жетон постійного ефекту на свого **ПОСЕРЕДНИКА**. Поки цей жетон залишається на карті, цю сутичку вважають нічийною. Отже, суперник повертає перстень зі своєї карти в запас.

Примітка. Деякі ефекти дають змогу викладати жетони постійного ефекту на карти, які вже є в грі. Так ви можете активувати постійний ефект карти в минулій сутичці.

Модифікатор сили впливу

Деякі ефекти дають змогу змінити силу впливу карти. Візьміть із запасу **модифікатор** ? з **указаним значенням** і покладіть його на відповідну карту під силою впливу цієї карти.

Примітка. У деяких випадках вам знадобиться кілька модифікаторів, щоб отримати потрібне значення (наприклад, +7 = +5 +1 +1*).*

Значення **всіх модифікаторів** на карті **відразу** додають до **сили впливу** цієї карти (або віднімають від неї). Вони змінюють силу впливу карти, поки залишаються на ній.

Якщо це змінює результат сутички, перемістіть перстень на карту, яка тепер виграє сутичку. У разі нічиєї поверніть перстень у запас.

Пам'ятайте, що ефект карти, яка програє внаслідок зміни результату сутички, ***не активують****.*

Особливий випадок: кількість жетонів ? необмежена. Якщо вони вичерпаються, замініть їх будь-чим підхожим.

Ви активували ефект своєї **ВИНАХІДНИЦІ (15)**: *«Збільште на 3 силу впливу будь-якої однієї карти та зменште на 3 силу впливу будь-якої іншої карти»*.

Ви додаєте +3 до впливу своєї **ВИНАХІДНИЦІ**. Тепер ви виграєте сутичку, а отже, берете перстень з карти суперника й кладете його на свою карту. Ефект **ДЖИНА (16)** не активують. Потім ви віднімаєте -3 від сили впливу **СУДДІ (8)** суперника, зіграної 2 раундами раніше. Тепер ця сутичка нічийна, і ви повертаєте перстень у запас.

3. КІНЕЦЬ РАУНДУ

Наприкінці раунду візьміть на руку **1 карту** зі своєї колоди.

Якщо ваша колода вичерпалася, ви більше не берете карт. **Не затасовуйте** свій скид у колоду. Ви **не програєте** гру через те, що не можете взяти карту.

Примітка. У цій фазі ви завжди берете рівно 1 карту. Протягом гри у вас на руці може бути більше або менше ніж 5 карт.

Потім почніть **новий раунд** з фази 1.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується **відразу**, щойно виконується одна з таких умов:

- Фаза 1: суперник не може **зіграти** карту. Ви перемагаєте у грі!
- Фаза 2: ви активуєте **ефект**, текст якого каже, що ви перемогли у грі. Ви перемагаєте у грі!
- Фаза 3: наприкінці раунду на **ваших картах** є **5 або більше перснів** .
  Ви перемагаєте у грі!

  Нічия. Якщо у фазі 3 в обох гравців **однакова кількість перснів** (але не менше ніж 5), грайте далі, поки в одного гравця не буде більше перснів, ніж в іншого, або поки він не переможе іншим способом.

Примітка. Ефекти активують перед підрахунком кількості перснів.
Особливий випадок: якщо обидва гравці не можуть зіграти карту у фазі 1, перемагає гравець, який має більше перснів. Якщо в обох гравців однакова кількість перснів, гра закінчується внічию.

Тепер ви готові розпочати гру!

На ваших картах-пам'ятках є інформація та нагадування, які допоможуть вам у першій партії. Якщо ви маєте додаткові запитання, перегляньте розділ «Ключові слова» (с. 16–18) або роз'яснення карт (с. 19–23).

У наступних розділах можете ознайомитися зі способами урізноманітнення гри.

Докладний приклад раунду

Фаза 1. Ви й суперник кладете по 1 карті долілиць біля карт попередньої сутички. Потім ви розкриваєте свої карти. **ГОДИННИКАРКА (11)** суперника має більшу силу впливу, ніж ваша **СУДДЯ (8)**. Отже, **ГОДИННИКАРКА** отримує 1 перстень.

Фаза 2. **Ви** активуєте постійний ефект вашої **СУДДІ**: *«Ви виграєте всі нічийні сутички, і майбутні також»*. Ви кладете 1 жетон постійного ефекту на свою **СУДДЮ** та 1 перстень на кожну з ваших карт двох минулих нічийних сутичок.

Фаза 3. Ви й суперник берете по 1 карті зі своїх колод.

ВИБІР РІВНЯ СКЛАДНОСТІ

Зігравши кілька партій, ви можете урізноманітнити гру за допомогою карт локацій і колоди II. Щоб допомогти вам вибрати одну з можливих комбінацій, є чотири рівні складності, які залежать від кількості 💀.

0-1 💀: тренування найманців

2 💀: досвідчені інженери

3-4 💀: могутні маги

5+ 💀: сам джин вражений!

Просто порахуйте кількість 💀 у вибраній вами колоді та кількість 💀 у правому верхньому куті вибраної локації.

Колода I має 0 💀, а колода II — 1 💀.
Граючи без карти локації, ви не додаєте 💀.
На картах локацій є від 1 до 3 💀.

Приклад. Колода II (1 💀) + *= 3 💀.*

Радимо вам спершу спробувати зіграти з локацією з 1 💀, використовуючи колоду I. Потім поступово збільшуйте складність і пробуйте нові комбінації.

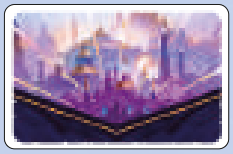
КОЛОДА II

Основні правила гри з використанням колоди II такі самі, але ефекти карт відрізняються. Покладіть усі карти з колоди I у коробку та візьміть усі карти з позначкою «II» у нижньому правому куті. В іншому приготування не змінюються (див. с. 2–3).

Радимо спершу грати з колодою II без будь-якої локації.

Ефекти деяких карт колоди II описано на с. 21–22.

ЛОКАЦІЇ -



Виберіть 1 карту локації та покладіть її горілиць наверх стосу локацій. *На цю мить ви вже повинні пам'ятати напрямок гри.*

Кожна карта локації має правило, яке діє протягом усієї партії. Окремо про правила кожної локації див. на с. 22–23.

Ви прагнете більшого виклику? Можете ризикнути й грати з кількома локаціями одночасно.

КОМБІНУВАННЯ КОЛОД

Добре ознайомившись із обома колодами, можете поєднати їх. Наприклад, можете використати жовті карти з колоди I, червоні карти з колоди II тощо. Однак переконайтеся, що і ви, і суперник завжди граєте однаковими колодами.

Тим, кого цікавлять дуельні ігри з асиметричними колодами, можливо, варто спробувати інші карткові ігри.

КЛЮЧОВІ СЛОВА

Сила впливу

- Якщо в будь-який момент гри сила впливу карти перевищує силу впливу карти суперника, покладіть перстень на сильнішу карту й поверніть персні (якщо такі є) з карти суперника в запас.
- Значення кількох модифікаторів (додатних і від'ємних) на одній карті додають. Залишайте на карті лише значення суми модифікаторів. Сила впливу карти може бути від'ємною.
- Якщо будь-який ефект додає модифікатор до «**наступної** зіграної вами **карти**», покладіть цей модифікатор у напрямку гри **біля** своєї карти поточної сутички. Розкривши свою наступну карту, покладіть на неї цей модифікатор. Значення модифікатора **відразу** додають до сили впливу нової карти та враховують під час порівняння сил впливу карт у фазі 1.

Ви активуєте ефект **ГОДИННИКАРКИ (11)**: *«Збільште на 3 силу впливу вашої карти в попередній сутичці та силу впливу наступної зіграної вами карти».*

Покладіть +3 на карту свого **ХІРУРГА (3)** у попередній сутичці. Потім покладіть +3 на стіл, на місце вашої наступної карти.

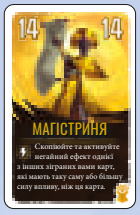
- Ви **не можете** класти модифікатори на карти на руці, у колоді чи скиді.

Скинути карти

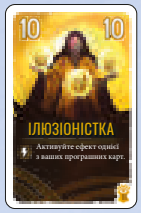
Деякі ефекти змушують вас скинути карти з руки, своєї колоди або з-поміж зіграних карт. Скинуті карти більше не можна використовувати.

- Покладіть скинуті карти **горілиць** у **свій скид**. Поверніть у запас усі жетони зі скинутої карти. У будь-який момент гри можете переглянути як свій скид, так і скид суперника.
- Якщо обидві карти з минулої сутички скидають, посуньте всі карти пізніших сутичок на одну позицію, щоб заповнити проміжок.

Скопіювати й активувати. Ви копіюєте ефект іншої карти та активуєте його так, ніби скопійований ефект надрукований на **цій** карті.



Активувати. Ви активуєте ефект **іншої** карти (на позиції цієї іншої карти). Якщо ви активуєте постійний ефект, покладіть жетон постійного ефекту на цю карту як зазвичай.



Зіграна карта. Карта, що лежить горілиць в ігровій зоні (зокрема в поточній сутичці). Скинуті карти **більше не вважають** зіграними.

«Одна з **ваших** зіграних карт» повинна бути картою, яку зіграли **ви**. «**Будь-яка** карта» може бути однією з ваших карт або однією з карт суперника.

Попередня сутичка. Сусідня з цією сутичка в напрямку, протилежному до напрямку гри.

Минулі сутички. Усі сутички в грі, що передували цій сутичці, в напрямку, протилежному до напрямку гри.

Подальша сутичка. Сусідня з цією сутичка в напрямку гри (це не *наступна сутичка*, яка ще не була зіграна).

РОЗ'ЯСНЕННЯ КАРТ ІЗ КОЛОДИ I

НАЙМАНЕЦЬ. Цю карту, а також протилежну їй, вважають зіграними. Потім скиньте обидві карти (*див. «Скинути карти» на с. 17*).

ПОСЕРЕДНИК. Якщо з цієї карти вилучають жетон постійного ефекту, то ефект перестає діяти, і карта з більшою силою впливу негайно виграє цю сутичку.

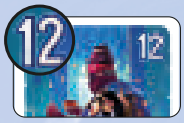
СУДДЯ. Покладіть 1 перстень на вашу карту в кожній нічийній сутичці. Відтепер ви також виграєте всі нічийні сутички. Як завжди, ефект іншої карти **не активують**. Якщо будь-яка сутичка перестає бути нічийною, карта з більшою силою впливу негайно виграє цю сутичку. Якщо цей ефект перестає діяти, вилучіть усі персні, викладені завдяки цьому ефекту.

Цей ефект не дає вам змоги вигравати в разі нічиєї за кількістю перснів (фаза 3). Якщо обидва гравці мають **СУДДЮ** з жетоном постійного ефекту, то обидва виграють усі нічиї.

ЛЯЛЬКАРКА. Сила впливу взятої карти визначає переможця цієї сутички. Якщо взята карта має меншу силу впливу, ніж ваша **ЛЯЛЬКАРКА**, її ефект **не активується** (ви вже активували ефект у поточній сутичці — це ефект вашої **ЛЯЛЬКАРКИ**).

Якщо ви не можете замінити скинуту карту через те, що суперник не має карт на руці, то вважайте, що він не може зіграти карту, і ви перемагаєте в грі.

ГОДИННИКАРКА. Якщо попередньої сутички не було, ігноруйте першу частину ефекту. Застосуйте другу частину ефекту як зазвичай.

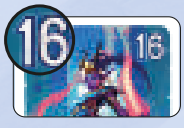


СКАРБНИК. Покладіть на карту додатковий перстень. Це також може бути карта суперника. Перстень залишається на карті, поки діє цей ефект.

СТРАЖ БОЛІТ. Наприкінці раунду візьміть 1 карту як зазвичай. У підсумку ви матимете на руці на одну карту більше.

МАГІСТРИНЯ. Ви повинні вибрати одну з ваших зіграних карт, яка на цю мить має щонайменше таку ж силу впливу, як і ваша **МАГІСТРИНЯ** (враховуючи будь-які модифікатори). Застосуйте скопійований ефект так, ніби це ефект вашої **МАГІСТРИНІ**, й активуйте його на позиції **МАГІСТРИНІ**.

ВИНАХІДНИЦЯ. Можете покласти модифікатор як на саму **ВИНАХІДНИЦЮ**, так і на протилежну їй карту.



ДЖИН. Ви відразу ж перемагаєте в грі, навіть якщо суперник має 5 або більше перснів (бо кількість перснів перевіряють пізніше, у фазі 3).

Не знайшли всіх відповідей? Спробуйте пошукати їх **тут:**
www.hans-im-glueck.de/en/cardia

РОЗ'ЯСНЕННЯ КАРТ ІЗ КОЛОДИ II

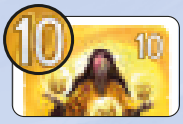
ОТРУЮВАЧ. Якщо сила впливу цієї або протилежної їй карти зміниться пізніше в грі, цей ефект **не активується** знову.

МАГ-КІНЕТИК. Ви повинні взяти **всі** модифікатори та жетони постійного ефекту з однієї зі своїх карт. Потім покладіть їх усі на одну з інших ваших зіграних карт (ви можете покласти їх на самого **МАГА-КІНЕТИКА**). Їх не можна розділяти на частини. Якщо ви розміщуєте жетон постійного ефекту на карті з постійним ефектом, який на цю мить не активний, то він відразу активується.

ПОСЛАНЕЦЬ. Ви можете покласти модифікатор на самого **ПОСЛАНЦЯ** або на протилежну йому карту.

ДИВО-ІНЖЕНЕРКА. Ви можете покласти модифікатор на саму **ДИВО-ІНЖЕНЕРКУ** або на протилежну їй карту.

ШАНТАЖИСТКА. Суперник повинен скинути 2 карти з руки, перш ніж перейти до фази 2. Якщо в нього на руці замало карт, він скидає скільки може.

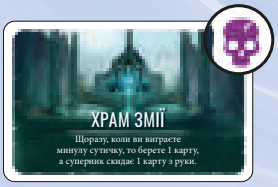


ІЛЮЗІОНІСТКА. Ви застосовуєте вибраний ефект як зазвичай. Будь-які позиції, зазначені в тексті вибраного ефекту, застосовують відносно цієї програшної карти, а не **ІЛЮЗІОНІСТКИ** (див. с. 17). Байдуже, чи вибраний ефект був активований у минулих раундах.

РАДНИЦЯ. Ви виграєте попередню сутичку, навіть якщо вона нічийна.

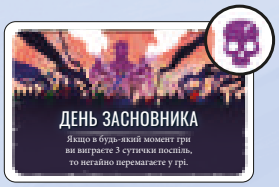
МЕХАНІЧНИЙ ДЖИН. Якщо карти подальшої сутички скидають, то тепер подальшою вважають найближчу сутичку у напрямку гри (див. с. 17–18).

ЛОКАЦІЇ



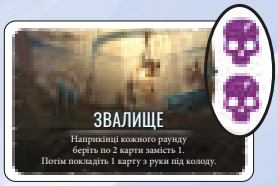
ХРАМ ЗМІЇ. Не має значення, якщо ви знову програєте цю сутичку протягом гри.

БАЗАР. Ви не берете карти лише наприкінці раунду. Якщо якийсь ефект змушує вас узяти карту, робіть це як зазвичай. Якщо у вас на руці 0 або 1 карта, негайно візьміть карти (у будь-якій фазі).

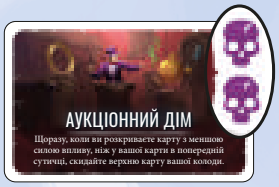


ДЕНЬ ЗАСНОВНИКА. Вам треба мати 3 виграні сутички поспіль. Ця умова перемоги може активуватися в будь-якій фазі. Якщо ви маєте на карті 1 або більше перснів, це все одно вважають перемогою тільки в 1 сутичці.

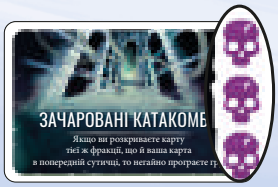
ВЕЛИКА БІБЛІОТЕКА. Якщо у вашій колоді залишилася тільки 1 карта, візьміть її як зазвичай. Якщо ваша колода вичерпалася, ви не берете карт.



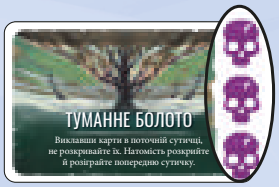
ЗВАЛИЩЕ. Ігноруйте цей ефект, якщо у вашій колоді залишилося 0 або 1 карта. Якщо у вашій колоді лише 2 карти, візьміть обидві й покладіть 1 назад.



АУКЦІОННИЙ ДІМ. Цей ефект активується після розкриття карт у фазі 1. Усі жетони на карті враховують. Якщо ваша поточна карта має таку саму силу впливу, як і попередня, ви не скидаєте карту. Цей ефект поширюється тільки на карти, які граєте ви. Якщо ваша колода вичерпалася, ігноруйте цей ефект.



ЗАЧАРОВАНІ КАТАКОМБИ. Цей ефект активується лише тоді, коли ви розкриваєте карту у фазі 1. Не має значення, чи ця карта згодом буде скинута. Ви не програєте гру, якщо карти тієї самої фракції опиняються одна біля одної внаслідок будь-якого ефекту.



ТУМАННЕ БОЛОТО. У першому раунді гри ви не розкриваєте карти. Можете будь-коли подивитися свою карту, що лежить долілиць. Ефекти, що стосуються «наступної зіграної вами карти», завжди означають наступну карту, яку ви зіграєте з руки (а не ту, яку ви вже поклали долілиць).

Подяки авторів

Хочемо подякувати кільком особливим людям: Рафаелю, за віру в гру від початку її створення, Ґаетану, за другий імпульс, Йоганнесу, за його розроблення гри, чудовим людям з Hans im Glück та всім численним тестувальникам (особливо з CAL). Фаузі особливо дякує Тіму, Маліку та Рафіку. Матьє висловлює свою подяку Рему.

Див. с. 12.

ОГЛЯД КІНЦЯ ГРИ

Гра закінчується і ви **перемагаєте**, якщо:

- суперник **не може зіграти карту** (фаза 1)
- текст **ефекту** каже, що ви перемогли (фаза 2)
- ви маєте **5 або більше перснів** (фаза 3)

ІЛЮСТРАЦІЇ

Домінік Маєр: артдиректор, обкладинка, **МАЙСТЕР ЗАСІДОК**, **ЛЯЛЬКАРКА**, **ІНЖЕНЕР**, **НАСТУПНИК**

Йонас Шмутцлер: звороти карт, **ВОРОЖКА**, **СТРАЖ ПАЛАЦУ**, **СУДДЯ**, **СТРАЖ БОЛІТ**, **ВИНАХІДНИЦЯ**, **ДЖИН**, **ШАНТАЖИСТКА**, **РАДНИЦЯ**, **ДЕНЬ ЗАСНОВНИКА**

Інґрам Шелл: **ХІРУРГ**, **ОТРУЮВАЧ**, **ПОСЛАНЕЦЬ**, **ЗБИРАЧ ПОДАТКІВ**, **ІЛЮЗІОНІСТКА**, **КОРОЛЬ ВІДЬОМ**, **МЕХАНІЧНИЙ ДЖИН**, **ЗВАЛИЩЕ**, **АУКЦІОННИЙ ДІМ**

Кістіна Халіда: **НАЙМАНЕЦЬ**, **МАГ ПОРОЖНЕЧІ**, **ПОСЕРЕДНИК**, **ДИВЕРСАНТ**, **ГОДИННИКАРКА**, **МАГІСТРИНЯ**, **МАГ-КІНЕТИК**, **СТИХІЙНИК**, **ЗАЧАРОВАНІ КАТАКОМБИ**

Флоріан Герольд: **СКАРБНИК**, **РЕВОЛЮЦІОНЕРКА**, **БІБЛІОТЕКАРКА**, **ДИВО-ІНЖЕНЕРКА**, **АРИСТОКРАТКА**, **ХРАМ ЗМІЇ**, **ВЕЛИКА БІБЛІОТЕКА**, **БАЗАР**, **ТУМАННЕ БОЛОТО**

© 2025 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15, 80809 Munich, Germany

Автори: Матьє Ріверо та Фаузі Буїда
Графічний дизайн: Франц-Георґ Штеммеле
Ілюстрації: Домінік Маєр, Йонас Шмутцлер, Інґрем Шелл, Кістіна Халіда, Флоріан Герольд

Керівник: Олександр Борисенко
Менеджер проєкту: Антон Садика
Перекладач: Святослав Михаць
Випускова редакторка: Олена Науменко
Редактор: Сергій Сафулько
Верстальник: Артур Патрихалко