



Формула   кохання

Кохання лине з відусіль!

*А це означає, що настала пора
для таких звідників, як ви.
Ваша мета – організувати
ідеальні побачення для
чарівних пар, водночас
зводячи нанівець зусилля
ваших суперників!*



**Lord of
Boards** 



Формула кохання

Вміст гри

- 1 книжка правил
- 12 жетонів сердець
- 136 карт
 - › 57 карт приготувань
 - › 28 карт пар
 - › 18 карт перешкод
 - › 8 карт реакцій
 - › 8 карт зв'язку
 - › 17 карт дій

Мета гри

Протягом 4 фаз ви намагатиметеся збирати відповідні карти приготувань і прикріплюватимете їх до своїх карт пар, щоб набирати переможні очки (ПО). Перемагає гравець, який наприкінці гри набирає найбільше ПО.



Приготування

1. Серед карт дій виберіть 4 карти підробітку й роздайте по 1 випадковій карті кожному гравцеві. Якщо гравців менше ніж 4, то зайві карти відкладіть убік, у цій грі вони вам не знадобляться.
2. Перетасуйте всі інші карти й покладіть їх на центр стола. Це колода, з якої гравці братимуть карти.
3. Неподалік покладіть жетони сердець так, щоб кожен гравець мав до них доступ.



Фази гри

У грі є два типи фаз: фаза відбору й фаза розігрування.

Гра триває 4 фази, які розігрують у такій послідовності: перша фаза відбору, перша фаза розігрування, друга фаза відбору, друга фаза розігрування.

Фаза відбору

На початку кожної фази відбору роздайте кожному гравцеві по 12 карт із колоди. Ці карти формують початкову руку гравця. Гравці дивляться свої карти, але не показують їх суперникам. Далі всі гравці одночасно виконують наведені нижче кроки в указаному порядку, поки кожен не відбере собі 12 карт:

Крок 1. З отриманих карт ви вибираєте 1 карту, яку хочете залишити собі, і кладете її долілиць перед собою (біля своєї карти підробітку).

Крок 2. Вибравши 1 карту, ви передаєте решту карт сусідньому гравцеві. Під час першої фази відбору гравці передають свої карти за годинниковою стрілкою, а під час другої фази відбору – проти годинникової стрілки. Після цього ви знову виконуєте крок 1 і так далі.

Коли у гравців на руках не залишається карт, фаза відбору завершується і починається фаза розігрування. Протягом фази відбору гравці можуть переглядати свої вже відібрані карти в будь-який момент.

Фаза розігрування

На початку фази розігрування всі гравці беруть на руку карти, вибрані протягом попередньої фази. Ці карти утворюють руку гравця у фазі розігрування.

Примітка. Не забудьте взяти на руку свою карту підробітку.



Ігрова зона

Перед кожним гравцем на столі є вільний простір, куди він (та його суперники) можуть грати карти. Цей простір вважають ігровою зоною гравця. Гравець контролює більшість карт у своїй ігровій зоні. Утім, коли суперник зіграє туди карту перешкоди, ця карта перебуватиме під його контролем.

Кarti в ігровій зоні гравця, зіграні протягом першої фази розігрування, залишаються там до другої фази розігрування.



Карти пар. Ви можете мати у своїй ігровій зоні будь-яку кількість карт пар. Ці карти – щасливі закохані, яким ви намагатиметеся влаштувати побачення (див. «Карти пар» на с. 10).

Карти приготувань. У вашій ігровій зоні також можуть бути карти приготувань. Ці карти можна прикріпити до карт пар (див. «Карти приготувань» на с. 10) або ж залишити неприкріпленими. Утім, в ігровій зоні гравця одночасно може бути щонайбільше 3 неприкріплені карти приготувань: 1 подія, 1 місцина й 1 предмет. Під час свого ходу гравець може скинути будь-які неприкріплені карти приготувань.

Карти перешкод. До карти пари можна прикріпити будь-яку кількість карт перешкод (див. «Карти перешкод» на с. 12). Використовуйте ці карти, щоб завадити побаченням ваших суперників!

Карти зв'язку. До карти пари можна прикріпити будь-яку кількість карт зв'язку (див. «Карти зв'язку» на с. 13). Це карти переваг, які покращать їхні стосунки!

Скид

Якщо протягом фази розігрування вам треба скинути карту, покладіть її горілиць біля колоди. Цей стос називають скидом. Гравці можуть будь-коли переглядати скинуті карти, не міняючи їхнього порядку.



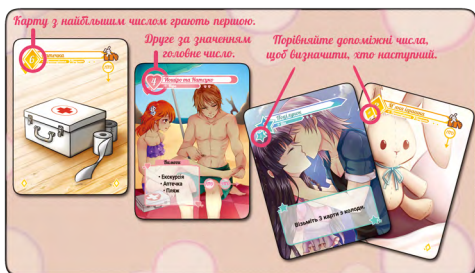
Раунди фази розігрування

Фаза розігрування складається з 10 раундів. Протягом кожного раунду всі гравці по черзі вибирають і грають карти. Не забувайте фіксувати кількість зіграних раундів. Кожен раунд складається з таких кроків:

- Вибір.** Гравці вибирають по 1 карті з руки (крім карти реакції) і кладуть її долілиць перед собою.
- Розкриття.** Коли всі гравці вибрали свої карти, вони перевертають їх горілиць.
- Пріоритет.** Кожна карта має значення пріоритету – головне число у верхньому лівому кутку карти. Гравці виконують ходи в порядку пріоритетності – першим виконує хід той, у кого карта з найбільшим числом.

Якщо відразу кілька карт мають однакове значення пріоритету, порядок ходу визначають за допоміжним числом під значенням пріоритету – першим виконує хід той, у кого найбільше допоміжне число.

Приклад. У грі вчотирьох гравці грають зображені нижче карти. «Аптечка» гравця А має найбільший пріоритет, отже, він першим виконує хід. Далі – «Йо-шіро та Натсуко» гравця Б. Гравці В і Г зіграли карти з однаковими пріоритетами, тому треба порівняти допоміжні числа. «М'яка іграшка» гравця В має більше число, тому він виконує хід третім, а гравець Г зіграє свою карту «Поцілунок» четвертим.



- 4. Розігрування.** Гравці виконують ходи в порядку пріоритетності й розігрують вибрану карту. У розділі «Типи карт» ви знайдете докладний опис ефектів карт кожного типу. Крім розігрування карти, гравці також можуть перемістити 1 карту приготувань у своїй ігровій зоні. Це можна зробити до або після розігрування карти. Переміщуючи карту приготувань, її можна прикріпити до карти пари в ігровій зоні, забрати від карти пари (тоді вона стане неприкріпленою картою) або перемістити до іншої пари.

Приклад. Гравець грає у свою ігрову зону «Йошіро та Натсуко». Потім він переміщує зіграну раніше карту «Пляж» і прикріплює її до нової пари. І ось ідеальне побачення вже на третину готове!

Кarti реакцій. Коли хтось грає карту, інші гравці можуть зіграти карту реакції, якщо ситуація відповідає умові на карті (див. «Кarti реакцій» на с. 14). Зауважте, що розігрування карти реакції не дає вам змоги переміщувати карту приготувань.

Щойно всі гравці виконали ходи, раунд завершується. Позначте це собі в будь-який зручний для вас спосіб і починайте новий раунд з кроку 1.

Кінець фази розігрування

Фаза розігрування закінчується після завершення десятого раунду. Тепер гравці повинні скинути карти, що залишились у них на руках, крім карти підробітку. Її відкладають убік до наступної фази розігрування.



Після першої фази розігрування переходьте до другої фази відбору.

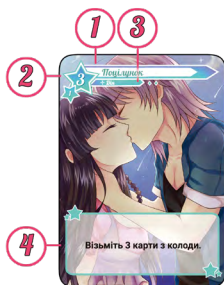
Після завершення другої фази розігрування гра закінчується (див. «Кінець гри» на с. 16).

Типи карт

У грі є 5 типів карт.

Карти дій

1. Назва карти
2. Пріоритет
3. Тип карти
4. Ефект карти



Карти дій мають одноразовий ефект. Граючи карту дії, просто виконуйте інструкції на карті. Застосувавши ефект карти, скиньте її.

Приклад. Гравець грає карту «Поцілунок». Він бере на руку 3 карти з колоди, а тоді скидає «Поцілунок».

Карти підробітку. Кожен гравець має карту підробітку. Це особлива карта дії, яку не можна скидати. Гравець може використовувати її щораунду. Якщо гравець повинен скинути карти, а на руці в нього лише карта підробітку, він не скидає нічого. Якщо він повинен вибрати, скинути карту підробітку чи зробити щось інше, він не може скинути карту підробітку.

Карти пар

1. Назва карти
2. Пріоритет
3. Перелік карт приготувань
4. ПО
 - а) за незакінчене побачення
 - б) за ідеальне побачення



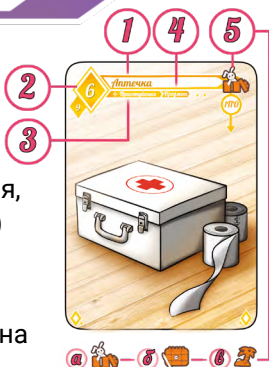
Карти пар є ключовими для набирання ПО. Ці карти можна грати тільки у свою ігрову зону.

На кожній карті пари є перелік карт приготувань. Це речі, які потрібні для ідеального побачення пари! Щойно карта пари опиняється в ігровій зоні гравця, він може прикріпити до неї по одній карті приготувань з переліку на карті.

Якщо до карти пари не прикріплені всі потрібні карти приготувань, то наприкінці гри ця карта дає 1 ПО. Однак якщо ви виконуєте всі вимоги пари й прикріплюєте всі карти з переліку, ця карта дає кількість ПО, рівну другому числу ПО.

Карти приготувань

1. Назва карти
2. Пріоритет
3. Тип карти
4. Підтип карти (подія, місцина чи предмет)
5. Символ підтипу
 - а) предмет
 - б) подія
 - в) місцина



Приготування — ключ до ідеального побачення, а отже, й до вашої місії! Щоб організувати ідеальне побачення для пари (і набрати максимум ПО), вам треба прикріпити відповідні карти приготувань до карти цієї пари.

Зігравши карту приготувань, гравець завжди кладе її у свою ігрову зону. Якщо в ігровій зоні гравця є карта пари, яка потребує саме цієї карти приготувань, її можна відразу прикріпити до пари. В іншому разі карта приготувань залишається неприкріпленою.

В ігровій зоні гравця одночасно може бути щонайбільше 3 неприкріплені карти приготувань: 1 карта події, 1 карта місцини та 1 карта предмета. Якщо в ігровій зоні гравця вже є неприкріплена карта приготувань такого ж підтипу, що й карта, яку він щойно зіграв (і немає карти пари, до якої можна її прикріпити), то гравець повинен скинути одну з цих карт.

Протягом ходу, до або після розігрування карти, гравець може перемістити 1 карту приготувань у своїй ігровій зоні (див. с. 8).

Кожна карта приготування в ігровій зоні гравця дає 1 ПО наприкінці гри (байдуже, прикріплена вона до карти пари чи ні).

Приклад. В ігровій зоні гравця А є карта пари «Дайсуке та Чі». Він грає карту «Аптечка», яку відразу прикріплює до карти пари. На цю мить карта пари дає 1 ПО, але якщо гравець зможе прикріпити до неї карту «Дім», вона дасть 4 ПО! «Аптечка» теж дасть 1 ПО (як і карта «Дім», якщо гравець її зіграє).



Карты перешкод

1. Назва карти
2. Пріоритет
3. Тип карти
4. Підтип карти
(конкурент або сюжет)
5. Символ підтипу
 - а) конкурент
 - б) сюжет
6. Ефект карти



Карты перешкод використовують, щоб завадити суперникам організувати ідеальне побачення. Зіграну карту перешкоди прикріплюють до карти пари в ігровій зоні суперника. Якщо такої карти пари немає, карту перешкоди скидають. Карту пари, до якої прикріпили карту перешкоди, називають «парою під впливом».

Кількість карт перешкод, які можна прикріпити до карти пари, необмежена.

Приклад. Гравець А грає карту «Велика відстань» на карту пари «Дайсуке та Чі» гравця Б. Якщо гравець Б не зможе позбутися карти «Велика відстань» протягом трьох наступних раундів, стосунки цієї пари передчасно закінчаться, і гравцеві Б доведеться скинути цю карту.

Карти зв'язку

1. Назва карти
2. Пріоритет
3. Тип карти
4. Ефект карти



Карти зв'язку позитивно впливають на пари, до яких вони прикріплені. Зігравши карту зв'язку, ви повинні прикріпити її до карти пари у своїй ігровій зоні (ці карти покращують стосунки, тож, звісно, ви не захочете віддавати їх суперникам!). Кількість карт зв'язку, які можна прикріпити до однієї пари, не обмежена. Як і з картами перешкод, карту пари, до якої прикріпили карту зв'язку, називають «парою під впливом».



Карти реакції

1. Назва карти
2. Тип карти
3. Умови застосування
4. Ефект карти



Карти реакцій грають не так, як усі інші карти. Їх можна грати лише тоді, коли виконуються умови, зазначені на них. Зігравши карту реакції, виконайте всі її вказівки, а потім скиньте.

Карту реакції можна грати під час ходу будь-якого гравця. Інші гравці навіть можуть зіграти карти реакції у відповідь на карту реакції або у відповідь на ту ж подію, на яку «відреагувала» перша карта реакції. У такому разі першою розіграють карту реакції, яку зіграли останньою. Якщо після цього карта реакції, яку зіграли першою, втрачає актуальність, її скидають.

Приклад. На жаль, гравцеві Б не вдалося вчасно позбутися карти «Велика відстань», тому він змушений скинути «Дайсуке та Чі». Коли він готується це зробити, гравець А грає карту реакції «Захоплення», яка дає йому змогу забрати «Дайсуке та Чі» собі на руку. Гравець Б відповідає картою реакції «Причепи», яка скасовує будь-який ефект, що змушує скинути карту з ігрової зони, на кшталт «Великої відстані». Через те, що ефект «Причепи» застосовується першим, «Дайсуке та Чі» залишаються в ігровій зоні гравця Б, а «Захоплення» гравця А скидають без жодного ефекту!

Тривалість дії карт

Ефект деяких карт триває всього кілька раундів, після чого їх скидають (наприклад «Велика відстань»). Гравці позначають такі карти жетонами сердець і наприкінці кожного раунду забирають по 1 жетону. Якщо наприкінці раунду на карті не залишається жетонів, її скидають.

Якщо таку карту зіграно під час першої фази розігрування і її ефект не вичерпався до кінця цієї фази, відлік раундів продовжують у другій фазі розігрування.

Приклад. Під час дев'ятого раунду першої фази розігрування до карти пари прикріпили «Велику відстань». Ефект цієї карти застосовується наприкінці третього раунду, тому вона залишається в грі до кінця першого раунду другої фази розігрування.



Кінець гри

Гра закінчується після 2 фаз відбору і 2 фаз розігрування.

Кожен гравець рахує ПО у своїй ігровій зоні:

- Кожна карта приготувань дає 1 ПО (прикріплені до пар карти також рахують).
- Кожна карта пари, яка не має повного набору карт приготувань, дає 1 ПО.
- Кожна карта пари з повним набором карт приготувань («ідеальне побачення») дає стільки ПО, скільки вказано на карті пари.

Приклад. Наприкінці гри в ігровій зоні гравця А є 3 карти пар: «Кадзуо та Томіко» з прикріпленими «Фестивалем» і «Смаколиками»; «Еідзі та Кійоко» з одним лише «Парком»; і «Хадзіме та Каеде» без жодної карти приготувань. Також в ігровій зоні гравця є неприкріплені карти «М'яка іграшка» і «Різдвяна листівка». Він набирає:

«Кадзуо та Томіко»: 4 ПО.

«Еідзі та Кійоко»: 1 ПО.

«Хадзіме та Каеде»: 1 ПО.

5 карт приготувань: 5 ПО.

Разом: 11 ПО.

Перемагає гравець, який набрав найбільшу кількість ПО!

У разі нічиєї за ПО визначте переможця за такими критеріями (у вказаному порядку):

- Найбільша кількість карт приготувань в ігровій зоні.
- Найбільша кількість карт пар в ігровій зоні.
- Найменша кількість карт перешкод в ігровій зоні.
- Найбільша кількість карт на руці.

Якщо й тоді нічия, розділіть перемогу!



Доповнення «Шанс»

Карти шансів — це нова ігрова механіка у «Формулі кохання»! Щораунду відбуватиметься щось кумедне та несподіване!

Вміст доповнення

28 карт шансів

Приготування

Перед початком гри перетасуйте карти шансів і покладіть їх стосом долілиць окремо від інших карт. Це колода шансів. Перед початком першої фази розігрування у будь-який спосіб вирішіть, хто відкриє першу карту шансу.

Як грати з доповненням

Ефекти карт шансів не діють під час фази відбору. Найцікавіше починається у фазі розігрування!

Перед початком кожного раунду протягом фази розігрування гравець ліворуч від того, хто відкрив попередню карту шансу, відкриває верхню карту шансу з колоди. Просто виконуйте вказівки на цій карті, а тоді продовжуйте раунд як зазвичай. Зіграні карти шансів кладуть в окремий скид горілиць біля колоди шансів. Гравці можуть будь-коли переглядати скид карт шансів.

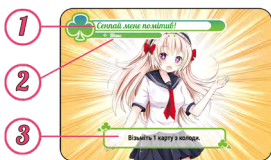
Наприкінці першої фази розігрування перетасуйте всі карти шансів (колоду і скид) й утворіть нову колоду шансів для другої фази розігрування.

Типи карт

У доповненні «Шанс» є лише один новий тип карт.

Карти шансів

1. Назва карти
2. Тип карти
3. Ефект карти



Карти шансів – це випадкові «події», які можуть стати в пригоді або ж звести нанівець ваші зусилля. На початку кожного раунду гравці відкривають 1 карту шансу.

Якщо у вказівках на карті йдеться про «вас», ефект карти діє на гравця, що відкрив цю карту. Якщо ж там йдеться про «всіх гравців», ефект впливає на кожного!

Приклад. На початку раунду гравець відкриває карту шансу «Сенпай мене помітив!». Він бере карту.



Доповнення «#ЦіліСтосунків»

Це доповнення дає гравцям додатковий спосіб набирати ПО протягом гри. Воно містить карти двох типів: карти цілей і карти ПО.

Вміст доповнення

44 карти #ЦіліСтосунків

Приготування

Крім звичних приготувань до гри, виконайте такі кроки:

1. Окремо перетасуйте карти цілей і карти ПО.
2. Візьміть з колоди $X+1$ карт цілей, де « X » – це кількість гравців. Викладіть їх **горілиць** на столі.
3. Візьміть по 1 карті ПО за кожну карту цілі на столі та покладіть їх **долілиць** нижче кожної карти цілі. **Не відкривайте карт ПО!**

Як грати з доповненням

Виконавши вказані на карті цілі вимоги, гравець відкриває карту ПО, що лежить нижче, і додає вказану кількість ПО до свого рахунку.

Цілі типу «Перший»

Деяких цілей можна досягнути, зробивши щось першим з усіх. Такі цілі можна виконувати протягом гри. Щойно ви виконаєте вимоги карти цілі, то негайно отримуєте нагороду.

Приклад. На столі є карта цілі «#ВибачМеніНеШкода». Гравець А і гравець Б намагаються протягом того ж ходу виконати вимоги цієї карти. Гравець А грає «Велику відстань», а гравець Б – «Амнезію». Пріоритет карти «Амнезія» вищий, тож її ефект застосовують першим, і гравець Б досягає цілі! Він відкриває карту ПО, що лежала нижче від карти цілі: це карта з 6 ПО! Тепер гравець Б додає ці ПО до свого рахунку.

Цілі типу «Кінець гри»

Цілей цього типу можна досягнути тільки наприкінці гри. Вимоги цих карт цілей може виконати кілька гравців, і в такому разі вони всі набирають ПО.

Приклад. На столі є карта цілі «#Купідон». Наприкінці гри гравець А має 5 карт пар, гравець Б – теж 5 карт пар, а гравець В – лише 3 карти пар. Карта ПО, що лежить нижче від «#Купідона», дає 3 ПО. Гравці А і Б мають однакову кількість пар, тому вони обидва набирають по 3 ПО.

Типи карт

У доповненні «#ЦіліСтосунків» є 2 типи карт.

Карти цілей

1. Назва карти
2. Тип карти
3. Символ «Перший» чи «Кінець гри»
4. Вимоги для досягнення цілі



На картах цілей вказано, що гравець має зробити для набирання додаткових ПО. На початку гри відкривають Х+1 карт цілей, де «Х» – це кількість гравців (тобто 5 карт у грі вчотирьох). Якщо протягом гри гравці досягли певної цілі, її не замінюють іншою картою цілі.

Карти ПО

На картах ПО вказано, скільки додаткових ПО набере гравець, якщо виконає вимоги карти цілі. Ці карти кладуть по 1 під кожну карту цілі в грі. Карти ПО лежать долілиць, поки гравець не досягне цілі.

Варіанти гри

Доповнення «#ЦіліСтосунків» можна використовувати різними способами, щоб змінювати стратегію гри. Зігравши за звичайними правилами, спробуйте застосувати один з варіантів.

Однакові ПО. Замість викладати по 1 карту ПО за кожну карту цілі домовтеся, скільки ПО набиратиме гравець за досягнення будь-якої цілі. Наприклад, ви можете вирішити, що за досягнення цілі кожен набиратиме 5 ПО. Ви також можете взяти випадкову карту ПО і за нею визначити «вартість» цілей у цій грі.

Відкриті ПО. На початку гри відкрийте карти ПО, викладені нижче карт цілей.

Приховані ПО. До кінця гри здобуті карти ПО лежать долілиць, їх не відкривають одразу ж після досягнення цілі.

Сплановані цілі. Замість вибирати цілі випадково візьміть певну кількість карт цілей типу «Перший» і «Кінець гри». Наприклад, у грі вчотирьох 3 карти цілі типу «Перший» і 2 «Кінець гри» будуть ідеальним набором!



Промокарти

Цей набір промокарт містить карти тих же типів, що й у базовій грі, й урізноманітнюватиме ігролад. Зокрема, з чотирма новими картами «Підробітку» кожен гравець матиме свій варіант дії, яку виконуватиме щоходу, а дві нові карти перешкод додаватимуть напруженості ігровим партіям. Також у грі з'являється ще 5 карт приготувань-джокерів, що або дають додаткові ПО, або зводять нанівець усе, що ви зробили для певної пари! Крім того, ви маєте ще кілька нових карт пар, місцин і подій, які можна просто додати до колоди або замінити ними карти з базової гри — вирішувати вам.

Усі промокарти мають позначку **Промокарта**, за якою ви зможете відрізнити їх від базових карт.



Вміст

24 карти

- › 14 карт приготувань
- › 4 карти пар
- › 2 карти перешкод
- › 4 карти дій

Приготування до гри

1. Серед карт дій з базової гри виберіть 4 карти підробітку. Ви можете або замінити їх 4 картами підробітку з позначкою «Промокарта» і роздати по 1 випадковій промокарті підробітку кожному гравцеві, або перетасувати разом 4 базові і 4 промокарти підробітку і роздати по 1 випадковій карті кожному гравцеві. Зайві карти відкладіть убік, у цій грі вони вам не знадобляться.

2. До всіх інших карт базової гри додайте такі промокарти:

2 карти перешкод

4 карти пар

4 карти дій

14 карт приготувань

Зверніть увагу, що промокарти місцин та подій мають такий самий пріоритет, що й карти з базової гри. Крім того, промокарти пар містять ідентичні вимоги для ідеального побачення. Тому якщо ви хочете додати до гри якнайбільше карт, можете додати їх усі. А якщо хочете зберегти унікальність певних місцин, подій чи пар, то можете в партіях замінювати карти базової гри на промокарти (докладніше про це на наступній сторінці).

Перетасуйте ці карти й покладіть їх на центр стола. Це колода, з якої гравці братимуть карти.

3. Неподалік покладіть жетони сердець так, щоб кожен гравець мав до них доступ.

Карти пар

Для гри з новими картами пар знайдіть серед базових карт такі:

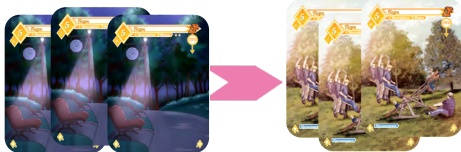
- «Фуміо та Емі»
- «Хісао та Юкі»
- «Тамотсу та Нао»
- «Тсутомо та Каміко»

Замість них додайте до колоди 4 карти пар з позначкою «Промокарта».



Карти місцин

Для гри з новими картами місцин знайдіть серед базових карт 3 карти «Парк» і замініть їх на 3 промокарти «Парк». За бажання ви можете замінити лише 1 чи 2 карти, але в такому разі пильнуйте, щоб замінені карти мали однаковий пріоритет.



Карти подій

Для гри з новими картами подій знайдіть серед базових карт 3 карти «День Святого Валентина» і замініть їх на 3 промокарти «День Святого Валентина». Серед промокарт є 2 набори по 3 карти, тож ви так само можете за бажання замінити лише 1 або 2 карти.



Творці гри

Автор:

Ділан Гвін

Виконавчий

продюсер:

Ерік Прайс

Продюсер:

Черіз Вілсон

Помічник

продюсера:

Гезер Пшистас

Редактор:

Вільям Ніблінг

Графічний дизайн:

Аманда Хоурі

У грі використані роботи:

Arisa-Chibara

Chirin No

Clabel

ElliCoffee

Eveen Kwan

Haiyun

Jianaiko

Kurama-chan

LittlePancake94

Mayuiki

Nelson Lin

Reii

Rezo Sempai

Wataru Rikka

Українське видання

Керівник проєкту:

Роман Козумляк

Перекладач:

Артем Нагорянський

Видавська редакторка:

Олена Науменко

Редактор:

Святослав Михаць

Дизайн і верстка:

Артур Патрихалко

Особлива подяка:

Андрій Журба, Дмитро Зулінський

*Lord of
Boards*



Слово автора

Щиро дякую своїй дівчині, Джессіці Мартінес! Її захоплення сьодзьо-мангою надихнуло мене створити «Формулу кохання», а її любов, підтримка й досвід допомогли втілити проєкт у життя. Окрема подяка моїм батькам, які підтримували мене весь цей час — особливо моєму татові, який разом зі мною тестував цю гру й завжди був радий допомогти.

~Ділан Твін



Формула   кохання