

# КРЫЛЬЯ

## ПТИЦЫ ЕВРОПЫ

Автор: Элизабет Харгрэйв

Художники: Наталиа Рохас,

Ана-Мария Мартинес-Харамильо и Бет Собел

Первое дополнение к игре «Крылья» познакомит вас с прекрасными и разнообразными птицами Европы. У этих птиц появляются новые игровые свойства: сбрасывающие в конце раунда; усиливающие взаимодействие между игроками; птицы, занимающие 2 клетки, но делающие будущие действия более выгодными; птицы, приносящие вознаграждение за припасённый корм или подложенные карты. Замешайте карты дополнения в колоду основной игры (карты из будущих дополнений также добавятся в общую колоду).

В состав дополнения «Птицы Европы» входит ещё один авиарий для хранения увеличивающейся коллекции птиц (из основной игры и дополнений), 15 фиолетовых яиц, дополнительные жетоны корма, новые цели раундов, карты бонусов и новый цветной блокнот для подсчёта очков как в обычной игре, так и против Автомы.

## СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

Правила

81 карта птиц



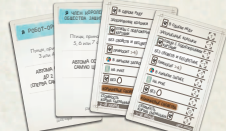
15 фигурок яиц



5 карт бонусов



4 карты Автомы

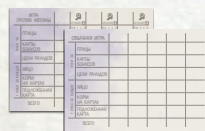


Авиарий с крышкой

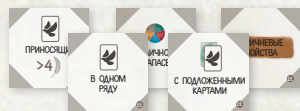


Блокнот для подсчёта очков

(одна сторона для обычной игры, другая – для игры против Автомы)



5 жетонов целей раундов



38 жетонов корма



Памятка

### ОКОНЧАНИЕ РАУНДА:

1. Свойства птиц «В конце раунда».
2. Собирайте все фишки действий.
3. Сбросьте карты из авиария и положите новые.
4. Передайте жетон первого игрока следующему игроку.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ С ДОПОЛНЕНИЕМ

Замешайте карты птиц из дополнения в колоду основной игры.

То же самое проделайте с новыми картами бонусов. Добавьте в комплект игры новые фигурки яиц, жетоны корма и жетоны целей.

## ИЗМЕНЕНИЕ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

Положите памятку рядом с планшетом целей – это единственное изменение в подготовке к игре. При игре с этим дополнением советуем использовать зелёную сторону планшета целей, поскольку синяя сторона не очень подходит для некоторых новых целей.

Помните, что все фишки действий остаются в своём ряду в заповеднике до подсчёта результатов за цели раунда. Это важно для некоторых свойств «в конце раунда», появляющихся в этом дополнении.

## СВОЙСТВА ПТИЦ

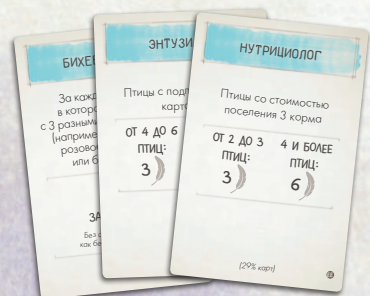
В дополнении появляется новый вид свойств, которые срабатывают в конце каждого раунда.



**В КОНЦЕ РАУНДА (СБИРЮЗОВОЕ):** эти свойства срабатывают после того, как завершатся все ходы в раунде, но до подсчёта очков за цели этого раунда.

- Разыгрывайте их в порядке хода, начиная с первого игрока в этом раунде.
- Если у вас несколько птиц с таким свойством, можете разыграть их в любом порядке.
- Свойства «В конце раунда» НЕ активируют розовые свойства «Раз между ходами».

В левом верхнем углу некоторых карт птиц есть символ \*, что означает альтернативную стоимость поселения, указанную в тексте карты (см. «Свойства для охоты и ловли рыбы»).



К некоторым картам бонусов из основной игры теперь следует добавить следующие понятия:

- **КАРТОГРАФ:** европейский, камышовый, корсиканский, океанский, озёрный, полярный, северный. В колоде с дополнением (251 карта) теперь 30% таких карт.
- **АНАТОМ:** зоб, горло, гузка, палец, спина. Теперь 22% карт.
- **МУЗЫКАНТ:** пищать, скворчать, шипеть. Теперь 8% карт.
- **ХУДОЖНИК:** сизый. Доля карт не меняется.














## ПРИЛОЖЕНИЕ









### ЦЕЛИ РАУНДОВ

КОРМ В ЛИЧНОМ ЗАПАСЕ	Количество жетонов корма в вашем личном запасе.
КАРТЫ ПТИЦ НА РУКЕ	Количество карт птиц у вас на руке.
КАРТЫ, ПРИНОСЯЩИЕ > 4 ОЧКОВ	Количество сыгранных вами птиц, на картах которых указано свыше 4 очков
КАРТЫ БЕЗ ЯИЦ НА НИХ	Количество сыгранных вами птиц, на которых нет яиц при подсчёте очков за эту цель.
КАРТЫ В ОДНОМ РЯДУ	Количество сыгранных вами птиц в ареале, где птиц больше всего.
ЗАПОЛНЕННЫЕ КОЛОНКИ	Количество колонок, в которых заполнены все 3 клетки.
КОРИЧНЕВЫЕ СВОЙСТВА	Количество сыгранных вами птиц с коричневыми свойствами «При активации».
БЕСЦВЕТНЫЕ И БЕЗ СВОЙСТВ	Количество сыгранных вами птиц без свойств, либо со свойством «При розыгрыше».
ПТИЦЫ С ПОДЛОЖЕННЫМИ КАРТАМИ	Количество сыгранных вами птиц, под которые подложена как минимум 1 карта.
СТОИМОСТЬ КОРМА СЫГРАННЫХ ПТИЦ	Подсчитайте стоимость корма на ваших птицах. У птиц с кормом по выбору учитывается только один тип корма.



## СВОЙСТВА ПТИЦ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ КОРМА

<p>КЛЁСТ-СОСНОВИК</p>	<p><b>ПРИ АКТИВАЦИИ:</b> уберите 1 любой  из кормушки, затем получите 1  из общего запаса.</p>	<p>Вы получаете  вне зависимости от того, какой кубик убрали из кормушки.</p>
<p>ОСОЕД</p>	<p><b>В КОНЦЕ РАУНДА:</b> заполните кормушку. Если сделали это, получите всех , из кормушки после её заполнения.</p>	<p>Если указанный тип корма не выпал после заполнения кормушки, вы ничего не получаете.</p>
<p>ДУБОНОС ОБЫКНОВЕННЫЙ СНЕГИРЬ ЗОЛОТИСТАЯ ЦДУРКА</p>	<p><b>ПРИ АКТИВАЦИИ:</b> заполните кормушку. Если сделали это, получите 1  из кормушки после её заполнения.</p>	<p>Соперник может взять любой кубик из кормушки.</p>
<p>ОЗЁРНАЯ ЧАЙКА</p>	<p><b>ПРИ АКТИВАЦИИ:</b> заберите 1  из запаса соперника и добавьте в свой. Соперник получает 1  из кормушки.</p>	<p>Соперник может взять любой кубик из кормушки.</p>
<p>ГОЛУБОЙ ЗИМОРОДОК ОБЫКНОВЕННАЯ СОЙКА ОБЫКНОВЕННЫЙ ЖУЛАН ДОМОВЫЙ СЫЧ</p>	<p><b>ПРИ АКТИВАЦИИ:</b> заберите 1  из запаса соперника и запасите на этой птице. Соперник получает 1  из кормушки.</p>	<p>Учитывается корм, полученный либо из кормушки действием «Получите корм», либо активацией другой птицы в этом ареале.</p>
<p>ЗАРЯНКА</p>	<p><b>ПРИ АКТИВАЦИИ:</b> получите из общего запаса 1 жетон корма того же типа, который вы уже получали в этот ход.</p>	<p>Если все кубики в кормушке одинаковые, можете заполнить её, прежде чем получить [определённый тип корма]. Если в кормушке нет [определённого типа корма], вы ничего не получаете.</p>
<p>ПОЛЕВОЙ ВОРОБЕЙ ОБЫКНОВЕННАЯ ИВОЛГА</p>	<p><b>РАЗ МЕЖДУ ХОДАМИ:</b> когда соперник выполняет действие «Получите корм», в конце его хода получите 1  из кормушки.</p>	<p>Если в кормушке только 1 кубик, можете заполнить её, прежде чем получите .</p>
<p>БЕЛОСПИННЫЙ ДЯТЕЛ</p>	<p><b>ПРИ АКТИВАЦИИ:</b> получите 1  из кормушки.</p>	<p>Если в кормушке только 1 кубик, можете заполнить её, прежде чем получите .</p>








<p><b>ЧЁРНЫЙ ДЯТЕЛ, ИЛИ ЖЕЛНА</b></p>	<p><b>ПРИ АКТИВАЦИИ:</b> получите всех  в кормушке.</p>	<p>Если в кормушке только 1 кубик, можете заполнить её, после чего взять всех беспозвоночных. Это действие завершается, когда вы получили все кубики этого типа, выпавшие в кормушке. Если кормушка опустеет и заполнится в результате этого действия, вы не получаете дополнительный корм после заполнения. Если в кормушке остаётся только 1 кубик после того, как вы взяли всех беспозвоночных, то нельзя заполнить кормушку, чтобы попытаться добыть больше корма.</p>
<p><b>БОЛЬШАЯ СИНИЦА</b></p>	<p><b>ПРИ АКТИВАЦИИ:</b> заполните кормушку. Если сделали это, возьмите 1  из кормушки после заполнения.</p>	
<p><b>БЕЛОГОЛОВЫЙ СИП ЧЁРНАЯ ВОРОНА</b></p>	<p><b>В КОНЦЕ РАУНДА:</b> выберите игрока (включая себя). Запасите по 1  из общего запаса на этой карте за каждого  у этого игрока.</p>	
<p><b>ЧЁРНАЯ СИНИЦА ОБЫКНОВЕННЫЙ ПОПОЛЗЕНЬ</b></p>	<p><b>ПРИ АКТИВАЦИИ:</b> получите 1  из общего запаса и запасите на этой карте. В любой момент можете потратить , запасённые на ней.</p>	<p>При подсчёте очков за цели раундов , запасённые на этих птицах, не считаются частью вашего запаса, несмотря на то, что их можно потратить.</p>
<p><b>ЕВРОПЕЙСКАЯ СОРОКА</b></p>	<p><b>В КОНЦЕ РАУНДА:</b> выберите соперника. За каждую фишку в его  запасите по 1  из общего запаса на любой из ваших птиц.</p>	<p>Эти свойства можно использовать, чтобы запасать корм на птицах, которые не обладают свойством запасаения.</p>
<p><b>КЕДРОВКА</b></p>	<p><b>ПРИ АКТИВАЦИИ:</b> выберите 1-5 птиц в вашем . Запасите по 1  из вашего запаса на каждой из них.</p>	
<p><b>ВАРАКУШКА ЗАПАДНЫЙ СОЛОВЕЙ</b></p>	<p><b>ПРИ АКТИВАЦИИ:</b> выберите тип корма. Все игроки получают по 1 жетону этого корма из общего запаса.</p>	

## ДЛЯ КЛАДКИ ЯИЦ

<p>ЛЕСНАЯ ЗАВИРУШКА</p>	<p><b>В КОНЦЕ РАУНДА:</b> выберите соперника. За каждую фишку в его 👉 положите по 1 ○ на эту птицу.</p>	
<p>КОРОТКОПАЛЫЙ ХОХЛАТЫЙ ЖАВОРОНОК</p>	<p><b>ПРИ АКТИВАЦИИ:</b> сбросьте 1 🍂 из вашего запаса. Если сделали это, положите 2 ○ на эту птицу.</p>	
<p>ОБЫКНОВЕННЫЙ ГОГОЛЬ</p>	<p><b>В КОНЦЕ РАУНДА:</b> положите по 1 ○ на эту птицу за каждую другую вашу птицу с 🍷 гнездом.</p>	<p>★ гнезда считаются 🍷 для этой птицы.</p>
<p>ОБЫКНОВЕННАЯ КУКУШКА</p>	<p><b>РАЗ МЕЖДУ ХОДАМИ:</b> когда соперник выполняет действие «Положите яйца», эта птица откладывает 1 ○ на другую птицу с 🍷 или 🍷 гнездом.</p>	<p>★ гнезда считаются 🍷 и 🍷 для этой птицы.</p>
<p>СЛАВКА- ЗАВИРУШКА ГОРИХВОСТКА- ЧЕРНУШКА</p>	<p><b>В КОНЦЕ РАУНДА:</b> выберите ареал без ○. Положите по 1 ○ на каждую птицу в том ареале.</p>	
<p>КРАСНАЯ КУРОПАТКА</p>	<p><b>ПРИ АКТИВАЦИИ:</b> положите по 1 ○ на каждую птицу в этой колонке, включая и эту.</p>	
<p>ЧЕГЛОК ЭЛЕОНОРЫ</p>	<p><b>ПРИ АКТИВАЦИИ:</b> бросьте все кубики вне кормушки. Если выпала 🍂, положите 1 ○ на эту карту.</p>	



## ДЛЯ НАБОРА КАРТ

ЧЕРНОЗОБАЯ ГАГАРА ОЛЯПКА БЕЛЫЙ АИСТ	<b>ПРИ АКТИВАЦИИ:</b> сбросьте все открытые  в авиарии и выложите новые. Если сделали это, возьмите 1 из новых  .	
ЖЁЛТАЯ ЦАПЛЯ МАЛАЯ ВЫПЬ	<b>ПРИ АКТИВАЦИИ:</b> возьмите 1 открытую  , которая обитает в [указанном ареале].	Если среди  нет ни одной с этим ареалом, вы ничего не получаете.
СОЛОВЬИНЫЙ СВЕРЧОК	<b>ПРИ АКТИВАЦИИ:</b> возьмите 2  Все соперники берут по 1  из колоды.	Можете взять карты из авиарии или из колоды, соперники берут карты только из колоды.
БОЛЬШАЯ ПОГАНКА, ИЛИ ЧОМГА ОКЕАННИК (КАЧУРКА) ВИЛЬСОНА	<b>ПРИ АКТИВАЦИИ:</b> возьмите по 1  за каждую пустую клетку в этом ряду. В конце своего хода оставьте 1 и сбросьте остальные.	Кладите эти карты отдельно от остальных, которые берёте или держите на руке. В этот ход использовать их нельзя. Чтобы не задерживать игру, можете сделать выбор по окончании своего хода, передав ход дальше.









## ДЛЯ СОЗДАНИЯ СТАИ

<p><b>ЗЯБЛИК</b> <b>ПЕНОЧКА-ТЕНЬКОВКА</b></p>	<p><b>ПРИ АКТИВАЦИИ:</b> выберите 1-5 птиц в этом ареале. Подложите 1  с руки под каждую из этих карт.</p>	<p>Это свойство позволяет подложить карту под карты тех птиц, которые обычно не создают стаи.</p>
<p><b>ЛЕБЕДЬ-ШИПУН</b></p>	<p><b>ПРИ АКТИВАЦИИ:</b> выберите 1-3 птицы в вашем . Подложите 1  с руки под каждую из этих карт. Если сделали это, возьмите 1 .</p>	<p>Это свойство позволяет подложить карту под карты тех птиц, которые обычно не создают стаи. Количество подложенных карт не имеет значения: вы получаете только 1 .</p>
<p><b>ТУРУХТАН</b></p>	<p><b>В КОНЦЕ РАУНДА:</b> подложите до 3  с руки под эту карту. Возьмите по 1  за каждую подложенную.</p>	
<p><b>СЕРАЯ ВОРОНА</b> <b>РОЗОВЫЙ ФЛАМИНГО</b></p>	<p><b>ПРИ АКТИВАЦИИ/ В КОНЦЕ РАУНДА:</b> выберите соперника. За каждую фишку действия в его [указанный ареал] подложите по 1  с руки под эту карту, затем возьмите столько же .</p>	<p>Вы не можете подложить больше карт, чем фишек действия в указанном ареале соперника.</p>
<p><b>ЧАЙКА ОДУЭНА</b></p>	<p><b>ПРИ АКТИВАЦИИ:</b> возьмите 2  из колоды. Подложите 1 под эту карту, вторую оставьте себе.</p>	
<p><b>ЧЁРНЫЙ СТРИЖ</b> <b>ДОМОВЫЙ ВОРОБЕЙ</b> <b>ОБЫКНОВЕННЫЙ СКВОРЕЦ</b> <b>КОЛЬЧАТАЯ ГОРЛИЦА</b></p>	<p><b>В КОНЦЕ РАУНДА:</b> сбросьте до 5 [любого типа корма] из вашего запаса. За каждый подложите по 1  из колоды под эту карту.</p>	
<p><b>ЧЕРНОГОЛОВЫЙ ЩЕГОЛ</b></p>	<p><b>РАЗ МЕЖДУ ХОДАМИ:</b> когда соперник подкладывает  по любой причине, подложите 1  из колоды под эту карту.</p>	
<p><b>ПУНОЧКА</b></p>	<p><b>РАЗ МЕЖДУ ХОДАМИ:</b> когда соперник подкладывает  по любой причине, подложите 1  с руки под эту карту, затем возьмите 1  в конце его хода.</p>	



## ДЛЯ ОХОТЫ И ЛОВЛИ РЫБЫ

<p>ЯСТРЕБ- ПЕРЕПЕЛЯТНИК</p> <p>ЯСТРЕБ- ТЕТЕРЕВЯТНИК</p> <p>МОГИЛЬНИК</p> <p>ЯСТРЕБИНЫЙ ОРЁЛ</p>	<p><b>ПРИ РОЗЫГРЫШЕ:</b> вместо каждой  в стоимости этой птицы можете заплатить 1  с руки. Если сделали это, подложите ту  под эту карту.</p>	<p>Если свойства этих птиц используются, чтобы подложить карты в качестве оплаты части или всей стоимости корма, то при активации розовых свойств птиц это считается и 1) подкладыванием карты, и 2) успешной охотой.</p>
<p>ОБЫКНОВЕННЫЙ КАНЮК</p> <p>КРАСНЫЙ КОРШУН</p> <p>ЧЕГЛОК</p> <p>ЛУГОВОЙ ЛУНЬ</p>	<p><b>ПРИ РОЗЫГРЫШЕ:</b> можете не платить стоимость птицы, поселив её поверх другой своей карты птицы в заповеднике. Сбросьте все яйца и жетоны корма с той птицы. Нижняя карта становится подложенной.</p>	<p>Воспользовавшись этим свойством, вы не платите ни корм, ни яйца за поселение птицы. При активации розовых свойств птиц это считается и 1) подкладыванием карты, и 2) успешной охотой. Все карты, подложенные под нижнюю птицу, считаются подложенными и под новую, но яйца и жетоны корма сбрасываются.</p>
<p>СЕВЕРНАЯ ОЛУША</p>	<p><b>ПРИ АКТИВАЦИИ:</b> бросьте все  вне кормушки. Если выпала , получите столько же  из запаса и запасите на этой карте.</p>	



## ПРОЧИЕ СВОЙСТВА

<p>ДЛИННОХВОСТАЯ СИНИЦА СИЗОВОРОНКА ЧЁРНЫЙ ДРОЗД СЕРАЯ ЦАПЛЯ</p>	<p><b>ПРИ РОЗЫГРЫШЕ:</b> положите эту карту горизонтально так, чтобы она закрыла 2 клетки [ареала]. Заплатите меньшую стоимость в яйцах.</p>	<p>При подсчёте очков за цели раундов, где важно количество птиц, эти птицы считаются за 1. При подсчёте очков за завершённые колонки учитываются обе занятые клетки. Этих птиц можно поселить в 5-ю колонку как обычно, если пожертвовать их свойством. Следующая птица, которую вы поселяете в этот ареал, помещается справа от этой.</p>
<p>ЗЕЛЁНЫЙ ДЯТЕЛ СЕРЫЙ ГУСЬ ШИРОКОХВОСТАЯ КАМЫШОВКА</p>	<p><b>В КОНЦЕ РАУНДА:</b> при подсчёте очков за цели раундов эта птица считается дважды, если соответствует цель.</p>	<p>Эти птицы считаются дважды только для целей раундов, но не для карт бонусов или ПО в конце игры. Яйца на этих картах не удваиваются, если цель связана с количеством яиц.</p>
<p>КАМЫШОВАЯ КУРОЧКА ЖЕЛТОГОЛОВЫЙ КОРОЛЁК КОРОТКОПАЛАЯ ПИЩУХА</p>	<p><b>ПРИ АКТИВАЦИИ:</b> сбросьте 1 [О/🐣/🐣]. Если сделали это, поселите другую птицу в ваш [ареал]. Заплатите корм и яйца как обычно.</p>	<p>Если у дополнительной птицы есть свойство «При розыгрыше», оно срабатывает при её поселении.</p>
<p>ОБЫКНОВЕННАЯ ОВСЯНКА СЛАВКА МОЛТОНИ БЕЛАЯ ТРЯСОГУЗКА</p>	<p><b>В КОНЦЕ РАУНДА:</b> если в этом раунде вы выполнили все 4 разных действия, сыграйте ещё 1 птицу. Заплатите корм и яйца как обычно.</p>	<p>Если у дополнительной птицы есть свойство «При розыгрыше» или «В конце раунда», оно срабатывает при её поселении.</p>
<p>ИСЛАНДСКИЙ ПЕСОЧНИК БОЛОТНЫЙ КУЛИК</p>	<p><b>ПРИ РОЗЫГРЫШЕ:</b> возьмите 1 новую карту бонусов. Затем возьмите 3 🐣 и оставьте 1 из них.</p>	
<p>КОРСИКАНСКИЙ ПОПОЛЗЕНЬ</p>	<p><b>ПРИ РОЗЫГРЫШЕ:</b> возьмите 1 новую карту бонусов. Затем получите 1 🐣 из кормушки.</p>	
<p>БЕЛАЯ СПОЛЯРНАЯ) СОВА СТРЕПЕТ</p>	<p><b>ПРИ РОЗЫГРЫШЕ:</b> возьмите 1 новую карту бонусов. Затем получите 1 🐣 или положите 1 О на эту или другую птицу.</p>	<p>Можете посмотреть полученную карту бонусов прежде, чем сделаете выбор во второй части действия.</p>
<p>ОБЫКНОВЕННАЯ ГОРЛИЦА</p>	<p><b>ПРИ РОЗЫГРЫШЕ:</b> возьмите 1 новую карту бонусов. Затем получите 1 🐣 из кормушки или положите 1 О на любую карту, или возьмите 1 🐣.</p>	

# ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ АВТОМЫ

## АВТОР: ДЭВИД СТАДЛИ

Все правила для Автомы из основной игры актуальны, если не указано иное.

**КАРТЫ БОНУСОВ АВТОМЫ.** В это дополнение входят 2 карты бонусов, использующиеся исключительно Автомой. В ходе подготовки можете использовать одну из них вместо случайной карты бонуса из колоды.

*Примечание: использование этих 2 карт бонусов в игре против Автомайера делает виртуального соперника более сложным. Советуем использовать их в игре против него, только если вы готовы к напряжённой борьбе.*

**НОВЫЕ КАРТЫ ПОДСЧЁТА ЦЕЛЕЙ РАУНДОВ.** На двух новых картах указаны базовые значения для Автомы при подсчёте результатов по новым жетонам целей, входящим в это дополнение.

**КРАЖА.** Свойства некоторых птиц позволяют забрать что-либо у соперника. Однако, вы сможете что-либо забрать у Автомы, только если на жетоне цели этого раунда есть её фишки (не убирайте фишки). В ином случае это свойство вам ничего не даёт. Всё, что забрали, берите из общего запаса. Автома, как обычно, ничего не получает.

**БИРЮЗОВЫЕ СВОЙСТВА.** Применяя свойство «В конце раунда», требующее «выбрать соперника» или «любого игрока (включая себя)», вы исходите из количества фишек Автомы на жетоне текущей цели раунда.



*Пример: в тексте свойства белоголового сипа сказано: «выберите любого игрока (включая себя). Запасите 1 из общего запаса на этой птице за каждого у этого игрока». Если выбрали Автому, у которой 2 фишки на жетоне цели, положите 2 на карту сипа. Если выбрали себя, и у вас 3 в заповеднике, положите вместо этого 3.*

## В ИГРЕ ИСПОЛЬЗОВАНЫ:

- Сведения о птицах из книг «Handbook of Birds of the World Alive» ([www.hbw.com](http://www.hbw.com)) «Collins Bird Guide (HarperCollins.co.uk)».
- Фотографии птиц работы Левента Акдумана, Гленна Бартли, Жорди Баса, Роба Белтермана, Романа Т. Бревки, Мики Брууна, Клайва Брауна, Пауля Коолса, Йооста Де Смета, Патрика Донини, Жезуса Жиралду, Станислава Харванчика, Маттиаса Хофстеде, Говарда Кирли, Рубена Доминго Мартинеса, Роба ван Моурика, Алана Мёрфи, Гэри Спайсера, Андерса Свенссона, Джонатана Толлина, Стефано Унтертинера, Мартена Виннесса.
- Рисунки птиц и прочие иллюстрации, доступные на [nataliarojasart.com](http://nataliarojasart.com) и [anammartinez.com](http://anammartinez.com).



**STONEMAIER**  
GAMES

