STONEMAIER GAMES ПРЕДСТАВЛЯЕТ

BETWEEN TWO CITIES

идея Бен Россет и Мэттью О'Майли

дизайн Бет Собел

3-7 игроков (с вариантом игры для 1-2 игроков) · 25 минут · Возраст 8+

Начало 19 века - время грандиозного строительства и урбанизации. Вы - всемирно известный архитектор. К Вам обратились сразу два города с просьбой перестроить их центральную часть. Проекты такой значимости требуют знаний и умений не одного человека. Для исполнения своих грандиозных планов Вы решили сотрудничать с другим архитектором. Хватит ли Ваших навыков планирования и кооперации, чтобы спроектировать самые красивые города мира?

ОБЗОР ИГРЫ

"Меж Двух Городов" - игра с выкладыванием плиток, где каждая плитка - часть города. Вы сотрудничаете с игроком слева, чтобы построить один город, одновременно работаете с игроком справа, чтобы построить второй город. В свой ход Вы выбираете 2 плитки с руки, выкладываете их на стол, а потом решаете с Вашими партнерами, какую плитку положить в каждый из двух городов.

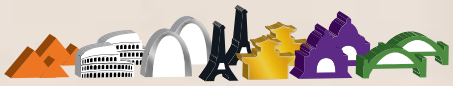
ЦЕЛЬ ИГРЫ

В конце игры каждый город оценивается по его архитектурной грандиозности. Ваш финальный результат - это **наименьшее** из сумм очков Ваших городов. Побеждает игрок, у которого эта сумма самая большая. Чтобы победить, Вы должны эффективно разделить Ваше внимание и увлечение "Меж Двух Городов".

108 СТРОИТЕЛЬНЫХ ПЛИТОК

24 ДВОЙНЫЕ ПЛИТКИ

14 ФИШЕК ГОРОДОВ



1 СЧЕТЧИК ОЧКОВ

1 КНИГА ПРАВИЛ

7 ПАМЯТОК ИГРОКОВ

15 КАРТ РАССДАКИ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Перемешайте колоду карт рассадки и откройте верхнюю карту. Сядьте вокруг стола по правилу, указанному в карте. Например, если в карте указано “В алфавитном порядке города рождения”, то игрок, родившийся в Брянске, сядет слева от игрока, который родился в Анадыре, и так далее вокруг стола.

   ПРИМЕЧАНИЕ 1: Если хотите сесть случайным образом, просто раздайте каждому игроку по одной карте рассадки и сядьте по возрастанию номеров в верхнем левом углу карты.

   Сядьте так, чтобы между игроками было примерно одинаковое расстояние, так как города будут выстраиваться в части стола между Вами.

   Счетчик очков положите в середину стола. Положите одну **фишку города** между каждой парой игроков (там, где будет город) и вторые такие же фишки городов - на счетчик очков. Раздайте **памятки** каждому игроку.

2. Перемешайте **двойные плитки** (прямоугольные) и положите их в стопку рядом с счетчиком очков.

3. В коробку игры положите все остальные (квадратные) плитки лицом вниз и перемешайте их внутри коробки.

ОБЗОР ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

Игра длится 3 раунда. В начале каждого раунда Вы берете на руку разное количество плиток. Каждый ход Вы выбираете две плитки и кладете их перед собой лицом вниз. Если у Вас на руках осталось больше одной плитки, передайте их следующему игроку. Когда все игроки сделали свой выбор, одновременно открываются все выбранные плитки. Ваша задача теперь - разместить по одной плитке в каждом городе.

Выбор плитки и ее место в городе зависит от количества очков, которые Вы сможете получить в конце игры. Подробная информация о начислении очков за каждую плитку см. на стр. 4 в разделе Подсчет очков.

В конце игры каждый Ваш город **должен сформировать квадрат 4x4** из 16 строительных ячеек - 12 строительных плиток и 2 двойные плитки. Запрещено выкладывать плитку так, чтобы к концу игры нельзя было построить квадрат 4x4.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Все игроки одновременно выполняют следующие шаги.

Раунд первый

Возьмите семь плиток из коробки. Затем по порядку выполните следующие действия:

ВЫБЕРИТЕ: Выберите две плитки, которые хотите разыграть. Оставшиеся плитки положите лицом вниз рядом с Вашим городом **слева**, на эти плитки поставьте фишку города. Это означает, что Вы сделали свой выбор. Выбрав плитки, Вы уже не можете их поменять и не можете подсмотреть плитки, которые Вы отложили.

ОТКРОЙТЕ: Как только игроки сделали свой выбор, все одновременно открывают свои плитки и кладут их перед собой.

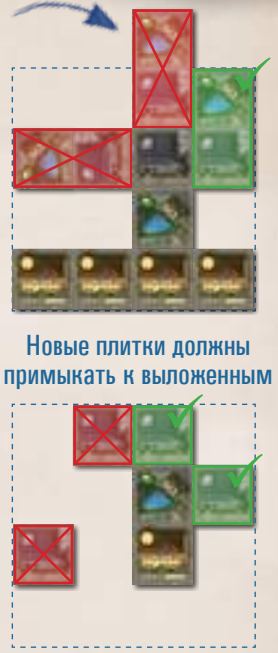
ПОСТРОИТЬ: Вы можете открыто обсуждать стратегию строительства с Вашими партнерами, чтобы определить наилучшее расположение Ваших плиток. Одну из них Вы должны положить в город слева, а другую - в город справа; решите, какая плитка куда пойдет с Вашими коллегами-архитекторами. Все плитки должны быть ориентированы в одну сторону, чтобы ключ подсчета очков читался легко каждым игроком. Каждая плитка должна примыкать хотя бы к одной уже построенной плитке в этом городе (у них должен быть общий край).

ПРИМЕЧАНИЕ 1: Вы должны класть плитки так, чтобы в конце получить город в форме квадрата 4x4. Положив плитку в город, Вы уже не сможете ее передвинуть.

ПРИМЕЧАНИЕ 2: Случается, что игрок не хочет класть плитку, пока этого не сделает другой игрок (мы, конечно, это не одобряем, но всякое случается). Если такое произошло, игрок с наименьшим значением на карте рассадки ходит первым.

ПОВТОРИТЬ: Если **справа** от Вас под фишкой города находится более одной плитки, возьмите их все, выберите две, остальные положите **слева** от Вас, **откройте** выбранные плитки и **разместите** их в городах. Когда под фишкой города останется только одна плитка, сбросьте ее лицом вниз в центр стола (не кладите ее обратно в коробку) и начните второй раунд.

В конце первого раунда в каждом Вашем городе будет по шесть квадратных плиток.



Раунд второй

Возьмите три двойных плитки. **Выберите** две из них, которые построите в Ваших городах. Оставшуюся плитку положите под фишку города слева, давая понять другим игрокам, что Вы сделали свой выбор. Теперь **раскройте** выбранные плитки и **разместите** их по одной в каждом Вашем городе. Так же, как и в первом раунде, Вы можете обсуждать с партнером по строительству, какую плитку и куда лучше положить. В этом раунде в каждый город будет добавлено по две двойных плитки - по одной от каждого строителя этого города.

Используйте двойные плитки как будто это две обычные плитки, соединенные вместе - одно из зданий должно примыкать к другому, и их надо разместить так, чтобы можно было построить город квадратом 4x4. Положение двойных плиток надо сориентировать также, как и уже выстроенные плитки города.

В конце раунда оставшуюся под фишкой города двойную плитку сбросьте лицом вниз в центр стола и начните третий раунд.

Раунд третий

Третий раунд проходит так же, как и первый, с тем изменением, что Вы кладете оставшиеся после выбора плитки под фишку города **справа** от Вас, а добираете новые плитки из-под фишки города **слева** от Вас. В конце третьего раунда город должен выглядеть как завершенный квадрат 4x4.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

После окончания третьего раунда начните подсчет очков. Один из игроков называет тип здания по одному в порядке, указанном в памятке игрока сверху вниз. По часовой стрелке каждый игрок подсчитывает количество очков за этот тип зданий в своем городе слева и перемещает фишку этого города на счетчике очков. Подсчитайте очки за этот тип зданий во всех городах прежде, чем переходить к другому типу.

Ваш итоговый результат - это **наименьшее** из значений Ваших двух городов. Игрок, у кого такое значение **наибольшее** среди всех, побеждает.

Если ничья: Сравнивается значение городов с наибольшим значением.

Все равно ничья: Игроки, которые определяют победителя, складывают и сравнивают количество зданий по типу в обоих городах каждого игрока, начиная с верхней позиции в памятке и до тех пор, пока спор не разрешится. Сначала считается количество магазинов в каждом городе игрока. У кого их больше, тот и победил. Если ничья сохраняется, считаются и сравниваются фабрики, таверны, офисы, парки и жилые дома. **Пример: Если Бэн и Лена не смогли разрешить ничью после первого условия, а у Бэна общее количество магазинов в двух городах - 5, а у Лены только 4, то Бэн побеждает в игре.**

ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

В игре вшестером результат Бэна - 56 очков, Максима - тоже 56, Марины - 52, Ани - 57, Фрэда - 52, Лена набрала 62 очка и побеждает в игре!

4

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

// = или & = и ▢▢ = примыкает

Магазины (16 плиток + 8 двойных)

количество очков за сет 2 | 5 | 10 | 16

Магазины приносят очки, если они соединены в непрерывную линию (в ряд или столбик): 2 очка за одну плитку магазина, 5 очков за две соединенных плитки магазина, 10 очков - за три плитки магазина в непрерывной линии, 16 очков - за четыре магазина в ряд. Если линия магазинов пересекается (в форме буквы "L", "T" или крест-накрест), каждая плитка считается только в одном из сетов.

Подсчитайте очки за магазины по отдельности. В примере справа 16 очков дается за ряд из 4-х магазинов, 2 очка за отдельно стоящий магазин и 5 очков за столбик из двух магазинов. Итого - 23 очка.

Магазины лучше располагать в торговом квартале, чтобы покупатели смогли найти все в одном месте.

Фабрики (16 плиток + 8 двойных)

каждая фабрика принесет 4, 3 или 2 очка тому, у кого их больше

В городе (или городах, если ничья) с наибольшим количеством фабрик в сравнении с другими городами, каждая фабрика принесет по 4 очка. В городе или городах, где фабрик чуть меньше, каждая фабрика принесет по 3 очка. Во всех других городах каждая плитка фабрики даст по 2 очка.

В городах А и Б по пять фабрик (по 4 очка за каждую), в городе В - 3 фабрики (3 очка за фабрику), в городе Г 2 фабрики, а в городе Д только одна фабрика (каждый город получает по 2 очка за фабрику). В городе Е фабрик нет вовсе (0 очков).

Промышленные города стали известны своей продукцией и привлекают еще больше инвестиций для строительства.

Таверны (20 плиток + 8 двойных; по 7 каждого вида)

количество очков за сет 1 | 4 | 9 | 17

Всего 4 разных вида плиток таверн с разными картинками в красном ромбике. За одну таверну получаете 1 очко, 4 очка - за два разных типа таверн, 9 очков - за три типа и 17 очков - за все 4 различных типа таверн в одном городе (их размещение и примыкание друг к другу не имеет значения).

В городе могут быть повторяющиеся типы таверн. Каждый сет считается по отдельности.

Если в городе один мьюзик-холл, два бара и два ресторана, то за эти таверны игрок получает 13 очков: 9 очков за первый сет из мьюзик-холла, одного бара и одного ресторана и 4 очка за второй сет из бара и ресторана.

Жители города часто ходят в таверны города - выпить по бокальчику, вкусно поужинать или послушать музыку, кто-то остается и ночевать.

Офисы (20 плиток + 8 двойных)

количество очков за сет 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21, +1 к плитке офиса, если примыкает к таверне

За каждую плитку офиса получаете 1 очко, 3 очка - за две плитки, 6 - за три, 10 - за четыре, 15 - за пять и 21 очко - за шесть плиток офиса в городе (их размещение и примыкание друг к другу не имеет значения).

Если в городе есть седьмая плитка офиса, то с нее начинается новый сет с 1 очка.

Если в городе 7 офисов, они принесут 22 очка (21 + 1).

Кроме того, каждая плитка офиса получает +1 очко, если она примыкает хотя бы к одной плитке таверны. Офис дает только +1 , но несколько офисов, примыкающие к одной и той же таверне, принесут по одному очку каждый.

Плитка офиса, примыкающая к таверне приносит 2 очка (1 + 1), плитка офиса, примыкающая к четырем тавернам также приносит только 2 очка.

Профессиональные услуги (адвокаты, бухгалтеры, врачи) требуют других профессиональных услуг. Построить офис рядом с таверной - двойная выгода.

Парки (16 плиток + 8 двойных)

сет из одного или более соединенные парков приносит 2 | 8 | 12 | 13 | 14... очков

Парки приносят очки, если их объединять в группы. Отдельно стоящий парк даст 2 очка. Два соединенных парка - 8 очков. 3 соединенных парка - 12 очков. Каждый дополнительный парк после третьего приносит по 1 очку.

У Вас может быть несколько несоединенных групп парков в городе. Каждую группу считайте отдельно.

Чтобы считаться соединенными, парки должны одной стороной примыкать друг к другу. Необязательно выстраивать прямую линию.

Город с 4-мя отдельными парками принесет 8 очков (по 2 каждый). Три соединенных и один отдельный парк дает 14 очков. Четыре соединенных парка приносят 13 очков. Две группы по два парка дадут 16 очков (по 8 очков каждая группа).

Большие парки в разных частях города - излюбленные места прогулок горожан.

8 14 13 16

Жилые дома (20 плиток + 8 двойных)

1 очко за каждый тип зданий в городе (кроме самих домов), дом рядом с фабрикой дает только 1 очко

Каждая плитка дома даст по 1 очку за каждый тип зданий в городе (тип “жилые дома” не считается; размещение и примыкание не влияет). Если в городе всего один тип зданий, то каждый дом принесет по 1 очку.

Если 5 типов зданий, то каждый дом принесет по 5 очков. Все таверны считаются как один тип.

Если дом примыкает к фабрике, то он приносит только 1 очко (люди не хотят жить рядом с промышленными предприятиями).

Люди хотят жить там, где они смогут получить нужные услуги и развлечения. Мало, кто захочет жить около фабрик.

ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

56 ОЧКОВ

16 за магазины

0 за фабрики

1 за таверну

17 за офисы
(15 + 2, два примыкают к таверне)

10 за парки
(8 + 2, две группы парков)

12 за дома
(по 4 каждый)

52 ОЧКА

5 за магазины

20 за фабрики
(по 4 каждая, наибольшее количество)

2 за таверны
(обе одного типа)

0 за офисы

16 за парки
(8 + 8, две группы парков)

9 за дома
(8 + 1, по 4 каждый, но один около фабрики)

62 ОЧКА

2 за магазины

9 за фабрики
(по 3 каждая, 2-е место по количеству)

17 за таверны

1 за офисы

8 за парки
(одна группа парков)

25 за дома
(по 5 каждый)

62 ОЧКА

16 за магазины

4 за фабрики
(по 2 каждая)

17 за таверны

25 за офисы
(21 + 4, 4 офиса примыкают к таверне)

0 за парки

0 за дома

62 ОЧКА

10 за магазины

2 за фабрики
(по 2 каждая)

17 за таверны

5 за офисы
(3 + 2, два офиса примыкают к таверне)

8 за парки
(одна группа парков)

20 за дома
(по 5 каждый)

57 ОЧКОВ

2 за магазины

20 за фабрики
(по 4 каждая, наибольшее количество)

1 за таверны

0 за офисы

22 за парки
(12 + 8 + 2, три группы парков)

12 за дома
(по 4 каждый)

ВАРИАНТ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

При игре вдвоем каждый игрок строит по два собственных города (4 города в общем): один слева от Вас, другой справа. В свой ход выберите две плитки и кладите по одной в каждый город. Каждый из раундов основной игры (для 3-7 игроков) играется дважды:

1. Раунд 1а - возьмите 7 строительных плиток, выберите и разместите 2 из них, оставшиеся передайте Вашему сопернику, пока на руках не останется 1 плитка
2. Раунд1б - проходит также, как раунд 1а
3. Раунд 2а - возьмите 3 двойных плитки, выберите и выложите 2 из них
4. Раунд 2б - также, как раунд 2а
5. Раунд 3а - также, как раунд 1а
6. Раунд 3б - также, как раунд 1а

Подсчет очков за каждый город проходит также, как и в основной игре, но для определения Вашего финального результата сложите очки за оба Ваши города. Ничья разрешается при помощи второго условия из основной игры.

ПРИМЕЧАНИЕ: Без взаимодействия друг с другом игра вдвоем может быть более агрессивной, чем для 3-7 игроков. У Вас больше влияния на соперника в процессе выбора и передачи строительных плиток.

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ

Katy Adams, Noah Adelman, Phil Alberg & Family, Seth Auman, Abby Auman, Levi Baer, John Baker, Suzie Baker, Steven Banas, Kevin Barefoot, Rayn Barnhill, Michael Barth, Jennifer Barth, Steve Bass, Jason Beamish, Tara Beamish, Mike Beaumier, Ben Begeal, Aaron Belmer, Marc Bennett, Murray Bennett, Michael Bernhardt, Ameya Bhandarkar, John Blackburn, Istanbul Boardgamer, Brad Boileau, Trey Brakefield, Jarle Brattespe, Will Brennan, James Buster, Jacob Cain, Julie Campbell, Graham Campbell, Erin Carlson, Raymond Chan, Helen Christie, Jasmin Chua, Jonathan Clark, Zane Clifford, Raschelle Coblentz, Adam Coffman, Shayna Conant, Jacob Coon, Steve Corush, Mara Corush, John Coveyou, Gary Dahl, Chris Darden, Dserah Darling, Cal Davidson, Joseph Davis, Jake Davis, Jessie Davis, Neila Davis, Andrew DeGroot, Sean DePass, Alwin Dijkstra, Chris Dolphy, Miles Dormuth, Scot Duvall, Philip Duvall, Keith Dvorkin, David Eddington, Chris Eichharn, Jeff Eiseman, Nabeta Family, Nick Ferris, Josh Fields, John Flood, Amanda Foulk, Brian Frahm, Vitali Francesca, Jack Francisco, Charlotte Frei, Andi Frei, Rainer Frickanisce, Danyel Gaddis, Michael Gaddis, Noah Gadea, Brad Genz, Jennifer Glinzak, Jan Grabert, Heather Grabert, Matthew Grosso, Michael Hale, Kurtis Hammel, Ben Harding, Casey Harmon, Mike Hatke, Charles Hayes, Rachel Heilmeier, Cory Heistad, Sean Hennessy, Kevin Hodges, Joshua Hogue, Eric Hogue, Daniel Hogue, Cheryl Hogue, Sarah Hogue, Samantha Hogue, Eric Hogue, Jill Holroyd, Jelaina Holroyd, Peter Homeier, Zachary Homrighaus, Dennis Hoyle, Albert Huebner, JD Huntington, Vincent Incarvite, Gabe Ivan, Chris Jackson, Craig Jakobsen, Marshall Jansen, Edric Jazmin, Chris Johnson, Roslyn M. Jordan, Jessica Kimes, Chad Kimes, Daiaunne king-bey, Barry Klaasen Bos, Lauren Kologe Barefoot, Matias Korman, Lon Lademann, Tim Lang, Elizabeth LaRocca, Guillaume Leclerc, Michael Lee, Richard Lee, Kevin Lessard, William Lessard, Steve Lesser, Doug Levandowski, David Lipman, John Liszka, Lynn Liszka, Jeremy Loscheider, Darrell Louder, Pooja Louis, Melissa Lueking, Lori MacKenzie, Jim MacKenzie, Fred MacKenzie, Tyrone Mackey, Ben Maddox, Samir Mahmalat, Matthew Majeika, Cullen Marshall, Chris Matthew, Zintis May-Krumins, Lukas McKinley, Wes McKinley, Reed McKinley, Aaron McKinley, Nolan McLaughlin, David Mehring, Kathleen Mercury, Melissa Merrell, Ryan Metzler, Rob Miller, Scott Minkoff, Adam Mitz, Chris Morse, Inessa Mukha, Andrew Mulbrook, Brandon-Shea Mutala, Tam Myaing, Nathan Nabeta, Cathryn Napora, Daniel Nayeri, Scott Nichols, Nersi Nikakhtar, Ruby O'Malley, Teia O'Malley, Lurana O'Malley, Sean O'Malley, Margaux O'Malley, Anna Grace O'Malley, Peter O'Malley, Pat Odenthal, Dan Oliver, Sarah Oliver, Allen Pick, Andy Pickard, Vasco Pinto, Riccardo Previdi, Gary J. Przybocki, Jonathan Radliff, Annick Ranger, Lori Reeder, Amy Reid, André van Renssen, Previdi Riccardo, Marcel Roeloffzen, Marc Rosset, Todd Roth, Danny Sag, Matthew Sandlin, Nathan Sanfilippo, Nafmi Sanichar - van Herwijnen, Tilly Sanichar - van Herwijnen, Bobby Schafer, Barry Schmaling, Owen Schmaling, Dana Schmaling, Connor Schmaling, Will Schneeberger, Karl Schultz, Abi Scott, Mark Sellmeyer, Matt Sims, John Slater, Brad Smoley, Chris Stavaas, Andrew Stegmaier, Jess Straatmann, David Studley, Allard Swart, Mike Swiryn, Josh Tempkin, Steve Thomas, Alex Tran, Rosemary Upham, Ashley Valenzuela, Vince Vaughan, Jannet Vegter, Erik Vegter, Peter Vegter, Craig Vivian, Anne Walek, Josh Walker, Matt Warhover, Shelby Watts, Beth West, David Whitehead, Jeff Wienstock, Allen Wiggs, Nate Wildermuth, Carey Willis, Phil Wills, Erwin Winkelman, David Witsaman, Chris Wray, Eric Yorkston, Chris Zinsli

ВЫЧИТКА ПРАВИЛ

Phil Alberg, David Armstrong, Roberta Burnes, Scot Duvall, Anna Eubanks, Elias Gannage, Matthew J. Gravelyn, Scott Halvorson, Casey Harmon, Dan Jensen, Josh Jones, Melissa Kerr, Rebecca Keulan, Fr. Ryan Lozano, Siddhant "Sid" Mohalanobish, Craig Moore, Cameron O'Reilly, John Parker, Bethany Rowland, Robert Schafer, Dexter Thompson, Roel van der Hoorn, Tyler van Mulligen, Andrew Watson, Ross Willows, Julia Ziobro

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

ОБЗОР РАУНДОВ ИГРЫ

	РАУНД 1	РАУНД 2	РАУНД 3
ПОДГОТОВКА	Возьмите 7 строительных плиток.	Возьмите 3 двойных плитки.	Возьмите 7 строительных плиток.
ВЫБРАТЬ	Выберите 2 плитки; остальные положите **слева** под фишку города.	Выберите 2 плитки; сбросьте оставшуюся плитку из игры.	Выберите 2 плитки; остальные положите **справа** под фишку города.
ПОСТРОИТЬ	Одновременно откройте плитки. Положите по 1 в каждый город.	Одновременно откройте плитки. Положите по 1 в каждый город.	Одновременно откройте плитки. Положите по 1 в каждый город.
ВЗЯТЬ	Возьмите плитки у Вас **справа**. Если осталась одна плитка, сбросьте ее лицом вниз из игры. Начните Раунд 2.	Начните Раунд 3.	Возьмите плитки у Вас **слева**. Если осталась одна плитка, сбросьте ее лицом вниз из игры. Подсчитайте очки.

ПРАВИЛА ВЫКЛАДКИ

- Начиная со второй, все плитки должны примыкать хотя бы к одной уже выложенной
- Плитки должны быть ориентированы вверх
- Строить надо в квадрате 4x4
- Выложенные плитки нельзя сдвигать

МАГАЗИНЫ*: 2|5|10|16 очков за каждый сет из 1|2|3|4 в линию (горизонтальную или вертикальную).

ФАБРИКИ: Каждая приносит 4 ока в городе/городах с наибольшим количеством , 3 очка - в городе/городах вторых по количеству фабрик, 2 очка во всех остальных, где есть фабрики.

*Каждая плитка считается только в одном сете

ТАВЕРНЫ*: 1|4|9|17 очков за каждый сет из 1|2|3|4 таверн разных типов в городе.

ОФИСЫ: 1|3|6|10|15|21 очков за 1|2|3|4|5|6 в целом городе, +1 за каждый , примыкающий к 1 или более .

ПАРКИ: 2|8|12|13|14... за в объединенной группе.

ДОМА: каждый приносит 1 очко за каждый тип здания в городе, но только 1, если примыкает к .

ФИНАЛЬНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ

Ваш итоговый результат - наименьшее количество очков из Ваших двух городов. Победитель - игрок с наивысшим результатом.

Если ничья, то сравнивается результат городов с наибольшим результатом. Если все равно ничья, то сравнивается количество , потом , , , , .

Запасные части доступны бесплатно по запросу на stonemaiergames.com/replacement-parts.
© 2015 Stonemaier LLC. Все права защищены. Between Two Cities - торговая марка Stonemaier LLC.

STONEMAIER GAMES