



***МОСИГРА***

**Российская сеть магазинов настольных игр**

**[www.mosigra.ru](http://www.mosigra.ru)**



Сегодня всей командой драили судно (Сноб, конечно, отлынивал). Собачка Миледи погрызла анкерок, поэтому я приказал матросу Черпаку и юнге Шкету положить в судёнышко новый ящик с припасами. При попутном ветре завтра мы будем у берега.

Боцман

Боцман докладывает, что у нас здоровенная течь ниже ватерлинии. Сбросили балласт и пару несогласных, но до берега не дотянем. Отдал приказ спустить шлюпку на воду и грузиться.

Капитан

## ЗА БОРТОМ



Вам очень повезло, потому что вы — один из чудом спасшихся при кораблекрушении в открытом море. Сейчас вы дрейфуете в весёлой шлюпке в компании лучшего друга, заклятого врага и нескольких странных незнакомых людей.

В каждом раунде вы сможете грести, меняться местами с кем-либо, отнимать предметы, использовать специальную карту или просто спокойно наслаждаться плаванием. В конце хода карта навигации укажет тех, кто выпадет за борт или начнёт испытывать жажду. Если эта карта покажет белую чайку, значит, вы приблизились к земле. Ваше плавание завершится в тот момент, как только покажется четвёртая чайка.

## КРАТКАЯ ПАМЯТКА ОБ ИГРОВЫХ ДЕЙСТВИЯХ

- Подготовьтесь к игре.** Раздайте карты персонажей, врагов и друзей. Разложите банки в ряд: Миледи, Сноб, Капитан, Боцман, Черпак и Шкет. Слева положите колоду припасов, справа — колоду навигации.
- Раздайте припасы.** Сидящий на носу шлюпки (слева) берёт карты припасов по количеству персонажей в сознании, выбирает одну и передаёт соседнему игроку (на банке справа от него) и так далее, пока последний персонаж на корме не получит оставшуюся единственную карту припасов.
- По очереди совершайте действия.** Вы можете: погрести, подраться за место, подраться за припас, открыть и применить припас либо ничего не делать. Шкет также может украсть любой закрытый припас.
- Персонаж у кормы выбирает одну из карт навигации** (из тех, что выложили игроки, выбравшие греблю). Если карт навигации на выбор нет, вскрывается верхняя в колоде навигации.
- Подсчитайте раны от карты навигации.** Максимальное количество — четыре: за падение за борт, за жажду после драки, за жажду после гребли и за то, что персонаж напрямую указан на карте навигации под словом «жажда».
- Начните новый ход со взятия и раздачи припасов.**

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Хочешь плавать на «авось» — лучше сразу море брось.

Боцман

Возьмите карты персонажей, перемешайте и раздайте их в открытую по одной каждому игроку. То же самое сделайте с колодами врагов и друзей, но их раздавайте рубашкой вверх — карты врагов и друзей нужно хранить в секрете до самого конца игры.

Перемешайте колоду припасов и положите её с левой стороны стола у носа шлюпки. Потом выложите карты банок слева направо в следующем порядке:

- Миледи;
- Сноб;
- Капитан;
- Боцман;
- Черпак;
- Шкет.

Именно так сидят персонажи на момент начала игры. Справа от них (прямо за спиной Шкета), на корме шлюпки, выложите перемешанную колоду навигации.

Каждый ход игры — это один день в море, разделённый на три части: раздачу припасов, действия и навигацию.

## РАЗДАЧА ПРИПАСОВ

Идя в море на неделю, хлеба бери на месяц.

Боцман

Нет ничего полезней бифитекса при морской болезни.

Капитан

Тот, кто сейчас сидит ближе всего к колоде припасов, берёт из неё столько карт, сколько на шлюпке персонажей в сознании. Затем этот игрок выбирает одну из карт и передаёт остальные следующему персонажу, сидящему правее. Тот также выбирает карту и передаёт дальше по цепочке, пока последняя не попадёт в руки человеку на корме. Персонажи без сознания не участвуют в дележе припасов. Во время раздачи запрещается меняться картами.

Если колода припасов закончилась, то раздача просто пропускается. Во время игры колода припасов не перетасовывается.

## ДЕЙСТВИЯ

Ты мог потерпеть кораблекрушение даже дважды, и все-таки море может быть ни при чем.

Капитан

Если не умеешь грести, хоть не болтай в воде ногами.

Боцман

Порядок совершения действий зависит от того, как персонажи сидели на момент начала хода. Во время совершения действий можно свободно меняться картами припасов, если, конечно, на борту не идёт драка.

Каждый из персонажей, начиная с ближайшего к носу лодки (колоде припасов) и заканчивая ближайшим к корме (колоде навигации), может:

- Погрести;
- Попробовать поменяться местами с кем-нибудь;
- Попробовать кого-нибудь ограбить;
- Выполнить специальное действие (если есть такая карта);
- Просто насладиться видом моря и отдохнуть.

Если вы хотите погрести, то нужно будет вытянуть две карты навигации, посмотреть на них и решить для каждой, будете ли вы класть её рубашкой вверх на навигационный стол (около колоды навигации) или же положите в самый низ этой колоды.

Вам могут не понравиться обе карты, только одна из них или понравиться обе. Соответственно, вы можете оставить на столе навигации одну, две или же убрать обе.

После этого положите маркер усталости на карту своего персонажа справа, чтобы в конце хода определить, кто грёб (возможно, позже вы будете испытывать жажду).



На забываете, если, к примеру, на борту есть весло, то его можно передавать «по цепочке» тем, кто грёбет.

Чтобы попробовать поменяться местами, достаточно объявить о своём намерении. Вы можете договориться или же вступить в драку, если тот, с кем вы меняетесь, не согласен.

Хотите ограбить кого-то? Просто сообщите своей жертве, какую карту вы забираете. Можно брать как открытую карту (уже выложенную игроком), так и одну из закрытых, определяемую случайным образом. Если жертва вдруг надумает сопротивляться вместо того, чтобы тихо и без нервов отдать предмет, то начнётся драка. Шкет обладает ценным навыком: он умеет воровать закрытые карты так, что драка не начинается.

Специальное действие — это возможность использовать зонтик, аптечку или же сигнальный пистолет. Зонтик останется в игре до тех пор, пока вы не упадёте за борт, а пистолет и аптечка сразу же сбрасываются и выходят из игры.

По желанию вы можете использовать вариант правил, в котором можно выбрасывать предметы за борт: к примеру, это актуально для того, чтобы избавиться от опасного оружия.

## ДРАКА

Сегодня боцман был пьян.

Капитан

Сегодня капитан был трезв.

Боцман

Если вас грабят, или кто-то хочет занять ваше место, вы можете, либо согласиться с этим, либо начать драться (разумеется, для этого надо быть в сознании). Присоединение к драке не отнимает у вас возможность совершить какое-нибудь действие в этот же ход.

Драка идёт так:

1. Нападающий сдвигает свою карту вверх с банки.
2. Защищающийся сдвигает свою карту вниз с банки.
3. Можно начать договариваться о союзах: те, кто помогают атакующему, сдвигают свою карту вверх, а те, кто помогают защищающемуся — вниз. Когда карта сдвинута, возможности выйти из драки нет. В это же время можно открывать карты с оружием, увеличивающие силу персонажей.
4. Когда становится понятно, что больше никто не будет открывать карты оружия или присоединяться к драке, определяется её результат.
5. Побеждает та сторона, чья общая сила больше. Если силы сторон одинаковы, то выигрывают защищающиеся. Каждый персонаж на стороне проигравших получает одну рану, которую обозначает маркером ранения. Все участники драки кладут маркер усталости на свои карты слева (в конце хода им может захотеться пить).



Во время драки нельзя меняться картами. Открытые карты с оружием остаются у персонажей до тех пор, пока они не упадут за борт.

Важно: драку нельзя начать просто так. Единственный способ почесать кулаки об кого-нибудь — это убедиться, что он не согласен на обмен местами или безвозмездную передачу карты припасов. Это значит, что любой персонаж может избежать драки независимо от желания агрессора.

Если побеждает защищающаяся сторона, то ничего не происходит. Если побеждает агрессор, то он получает то, что хотел (место на банке или же карту припасов, даже если она была открыта во время драки). Так или иначе, после этого нападающий больше не совершает действий и передаёт ход.

## ПОТЕРЯ СОЗНАНИЯ

Моряки иногда дрейфуют, но никогда не дрейфят!

Капитан

Когда количество маркеров ранений становится равным вашей силе, вы теряете сознание. Персонаж без сознания не может выполнять действий, играть или тянуть карты. Другие персонажи на борту могут меняться с вами местами или забирать у вас вещи: вы при этом на удивление покладисты и никогда не начинаете драку.

Другие персонажи могут попробовать почесать вас лекарствами из аптечки, но не могут бросить вам спасательный круг, если вы упали за борт. С другой стороны, на вас можно надеть спасательный круг заранее.

Когда вы оказываетесь за бортом без сознания и без спасательного круга, вы тут же умираете.

По желанию вы можете договориться о варианте правил, что любой из персонажей в сознании может выбросить за борт персонажа без сознания, если за последнего никто не вступится.

## СМЕРТЬ

Нет-нет, они живы. Просто они так пахнут.

Боцман

Чтобы умереть, достаточно, чтобы количество маркеров ранений превысило вашу силу. Мёртвые персонажи молчат, не тянут карты, не выполняют каких-либо действий, а мирно ждут конца плавания, чтобы понять, оставили они что-либо наследникам или нет. При определении победителя мёртвые персонажи получают очки за смерть врага или выживание друга.

Другие персонажи могут поступать с вами так же, как с персонажем без сознания.

Мёртвое тело со всеми вещами можно выбросить за борт. В этом случае вам придётся забрать свои карты банки и карту персонажа из игры, а также «унести с собой в пучину» все свои вещи.

## НАВИГАЦИЯ

Два козла любой корабль потопят.

Боцман

Ветер попутный — что верность красотираспутной.

Капитан

Тот, кто сидит ближе всего к корме (около колоды навигации), смотрит на карты на навигационном столе и выбирает одну из них. Если карт на навигационном столе нет, то он берёт верхнюю карту из колоды навигации: она считается выбранной.

Если на выбранной карте навигации вы видите птицу, то положите маркер чайки около колоды навигации. Перечёркнутая птица означает, что нужно убрать один маркер чайки. Когда около колоды навигации появится четвёртый маркер чайки, это будет означать немедленный конец плавания и переход к определению победителя.



Вы не успеете поменяться вещами в момент между появлением последнего маркера чайки и подсчётом очков.

## ЧЕЛОВЕК ЗА БОРТОМ

Акул бояться — в море не ходить!

Капитан

Хорошо плавать, когда лодка рядом.

Боцман

Каждый персонаж, упавший за борт, кладёт на свою карту один маркер ранения. Есть два исключения: упав за борт вы не получаете маркер ранения, если:

- Вы — Черпак, который умеет очень хорошо плавать.
- У вас есть спасательный круг или кто-то его вам бросает.

Если кто-то сыграл в этот ход специальную карту приманки для акулы или упал в воду с этой открытой картой, то все, кто за бортом, получают по дополнительному маркеру ранений за взятие мирового рекорда по плаванию наперегонки с милой и очень дружелюбной акулой.

Персонаж без сознания за бортом сразу умирает, если имел глупость упасть туда без спасательного круга. Если персонаж ещё жив и в сознании после получения ран, он возвращается на борт шлюпки.

Максимальное количество ран за бортом — две: за падение и за акулу.





## ЖАЖДА

*Воды — залейся, а попробуй, напейся!*

Вы можете испытывать жажду в следующих случаях:

- Если вы сегодня гребли, и на сыгранной карте навигации нарисовано весло.
- Если вы подрались во время хода (не важно, сколько раз), и на сыгранной карте навигации есть знак драки.
- Если ваше имя появилось на карте навигации после слова «жажда».

Каждая из этих причин заставляет вас отдать карту воды (неважно, открытую или закрытую) или же получить один маркер ранения.

### Примеры:

- Вы гребли в этом ходу, на сыгранной карте навигации появилось ваше имя после слова «жажда» и знак весла. Вы получаете две раны.
- Вы успели три раза подраться в этот ход, а на сыгранной карте навигации есть знак драки. Вы получаете только одну рану.
- У вас есть вода. Вы подрались и погребли, а на карте навигации нарисован знак драки и весло. Вы можете получить две раны или же потратить воду и получить только одну рану.

## КОНЕЦ ХОДА

*Плавание без ветра, что жизнь без любви.*

*Капитан*

Положите сыгранную карту навигации в самый низ колоды навигации и перейдите к следующему ходу.

## КАРТЫ

*Трудна того дорога у кого балласта мало, а парусов много.*

*Капитан*

Во время совершения действий можно разыграть одну или несколько карт. Например, предусмотрительно достать оружие до драки, взять в руку компас для помощи в навигации или же открыть любую другую карту, чтобы Шкет не смог её стащить.

*Если Шкет уже сказал, что тащит у вас карту, то открывать её уже поздно.*

Сыгранная карта кладётся перед вами рубашкой вниз. Карта остаётся при вас до тех пор, пока вы не упадёте за борт или её кто-нибудь не отберёт. Карты воды, сигнального пистолета или приманки для акул используются только один раз и сразу выходят из игры (но они могут лежать открытыми до момента использования).

*Вы можете достать приманку для акул, чтобы её не украл Шкет, но не использовать её в этот ход. Правда, если вы упадёте в воду с ней, она будет использована автоматически и выйдёт из игры.*

*Открытыми можно держать любое количество предметов, даже 3 и более единицы оружия.*

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

*Суши вёсла и пересчитывай живых!*

*Боцман*

*Берег — цель всякого плавания.*

*Капитан*

Когда плавание заканчивается, игроки подсчитывают очки следующим образом:

- Если ваш персонаж жив, вы получаете бонус за выживание;
- Если ваш персонаж в лодке (не важно, жив он или прибыл в виде тела), то вы получаете очки за принадлежащие ему деньги, драгоценности и картины;
- Если выжил ваш лучший друг, получите его бонус за выживание;
- Если погиб заклятый враг, добавьте к своим очкам его значение силы.

Эти условия независимы, то есть даже мертвый персонаж получает очки за смерть врага, оставленные наследникам ценности или же выживание друга.

*Да-да, вы правильно понимаете: победить можно и после смерти персонажа!*

- Если сложилось так, что вы сами себе лучший друг, вы получите бонус за выживание дважды, но учтите, что никто не защитит вас во время плавания.
- Если вы — собственный враг, вам становится не важно, доплывёте вы или нет. Если вы при этом ещё и свой же лучший друг, то бонус за выживание будет получен только один раз.
- И, наконец, если ваш друг и враг — это один и тот же человек, вы получите очки как за его смерть, так и за его выживание.

## КОГДА ВАС МЕНЬШЕ ШЕСТИ

*Один глаз капитана видит больше, чем десять матросских.*

*Боцман*

Чтобы плыть в спасательной шлюпке, нужна минимальная команда из четырёх человек. Если вас пятеро или четверо, то просто уберите после раздачи «бесхозные» карты персонажей и карты банок из игры. Если вас трое или меньше, то затея поплавать на лодке покажется самоубийством, поэтому лучше поиграть во что-нибудь другое.

## СОСТАВ ИЗДАНИЯ

*Боцманское царство — свайка, драйка, мушкетёр, шлюпки, тросы, икентель.*

*Боцман*

*У плохого боцмана и новые снасти — плохие.*

*Капитан*

- 42 карты снаряжения, крайне необходимые для выживания
- 6 карт персонажей, отправившихся в увлекательную поездку
- 6 карт банок, на которых будут сидеть персонажи
- 6 карт врагов, чтобы вы знали, кого лучше выкинуть за борт
- 6 карт друзей, которым нужно помочь в плавании
- 24 карты навигации
- 8 маркеров усталости
- 24 маркера ранения
- Правила на русском языке с морским словарем.

## 50 СЛОВ, КОТОРЫЕ ПРОИЗНОСИТ КАПИТАН, ВИДЯ НЕПРИНАЙТОВАННЫЙ КОНЕЦ

**Аврал** — срочная работа всей командой, как правило, в критической ситуации. Аврал обычно объявляет Капитан.

**Абырвалг** — сбивчивый доклад матроса. Когда Черпак пытается объяснить, почему ему срочно нужен сигнальный пистолет — это именно оно.

**Анкерок** — бочонок для вина или воды ёмкостью в один алкер (франц). Вода на нашей на шлюпке хранится именно в нём.

**Ахтерштевень** — брус, к которому подвешивается руль. Шкет на начало игры сидит около него.

**Бакборт** — левый борт. Назывался «задним» (от back) так как рулевой на судне стоял лицом вправо.

**Баклан** — жаргонное слово, обозначающее любую птицу или же ругательство, означающее невнимательного или глупого человека.

**Пробакланить** — значит, пропустить что-либо. **Бакланить** — есть или пить в одиночку.

**Банка** — доска для сидения на шлюпке. Закрытые припасы персонажи хранят под своими банками, поэтому их не видно. Также банкой называют мель.

**Бимс** — поперечная балка, связывающая бортовые ветви шангоута и придающая судну поперечную прочность.

**Борт** — боковая сторона судна. Фраза «Сноб за бортом» означает, что данный персонаж попал в воду и плавает близ шлюпки.

**Боцман** — старший палубной команды. В море — второе лицо после капитана. На парусных судах боцман часто — самый авторитетный и сильный матрос (в точности как наш Боцман). Жаргонное название — **Чиф**.

**Бросательный конец** — лить (тонкий трос), имеющий на одном конце парусиновый, набитый песком и оплетенный сверху мешочек (грузик). С помощью бросательного конца более толстые швартовые тросы подаются на причал. В настоящее время обычно называется «выброска».

**Броцинг** — резкие повороты (броски) в наветренную сторону, не поддающиеся управлению. Когда вы видите перечёркнутую птицу на карте навигации — происходит именно это.

**Водоизмещение** — вес корабля в тоннах, то есть количество воды, вытесненной плавающим судном; характеристика размеров судна. Наша шлюпка отличается очень небольшим водоизмещением.

**Выстрел** — горизонтально расположенное рангоутное дерево, подвешенное над водой перпендикулярно борту судна. Выстрел предназначен для крепления шлюпок, а также для посадки в шлюпки членов экипажа судна. Те, кто спасались с нашего судна, перешли на шлюпку именно по выстрелу.

**Галета** — сухарь из ржаной или пшеничной муки, часть сухлайка. Галет мы взяли много, а вот воды мало.

**Гальюн** — отхожее место для команды. К примеру, Капитан может ругаться так: «Сноб, не будешь грести — заставлю всю жизнь гальюны чистить!».

**Дельные вещи** — литые, кованные и другие части и детали оборудования судна.

**Дифферент** — разность углубления носом и кормой. Если Шкет сядет на нос, а Боцман к рулю — будет дифферент на корму.

**Дрейф** — отклонение движущегося судна от курса под влиянием ветра или течения. Если никто не гребёт, судно дрейфует в случайную сторону (это происходит при взятии верхней карты навигации).

**Капитан** — главное лицо на судне. Жаргонный термин — **Мастер**.

**Кабельтов** — мера длины, равная одной десятой морской мили (чуть более 185 метров).

**Картушка** — подвижный диск с делениями в компасе.

**Калабаха** — матрос-плотник.

**Киль** — основная продольная связь корабля, располагаемая по всей его длине в нижней части. Персонажи на шлюпке сидят вдоль килля, проходящего у них под ногами.

**Кнехты** — парные тумбы, на которые крепятся тросы при швартовке. Также на жаргоне кнехт — это голова боцмана.

**Компас** — инструмент, который показывает направление сторон света, то есть позволяет точно определять направление, по которому идёт судно. «Шпаки» Сноб, Шкет и Миледи произносят это слово с ударением на первом слоге, а морские волки Капитан, Черпак и Боцман — на втором.

**Конец** — неметаллический трос, используемый в работе или закреплённый на судне.

**Корабль** — в настоящее время — военное судно (то есть «военный корабль» — это тавтология). Во времена же парусных судов — тип судна с прямыми парусами на всех мачтах.

**Корма** — задняя оконечность судна. На корме нашей шлюпки располагается руль.

**Линёк** — короткая веревка, с палец толщиной, с узлом на конце, для наказания матросов в старом флоте. Боцман очень по нему скучает.

**Лоция** — описание морского водоема и руководство для плавания. Наша осталась на корабле, поэтому плывём мы практически наугад.

**Магазин** — плавучий склад.

**Матрос** — лицо из состава верхней команды на судне. Черпак, например — матрос.

**Миля морская** — морская единица длины, применяемая для измерений на море, равная 1.852 метрам. Русская миля — 7.468 метров.

**Набор судна** — каркас, скелет корпуса судна, состоящий из продольных и поперечных связей.

**Оплетка** — конец снасти, заплетённой особым способом для предотвращения его от развязки. Такой способ используют не только моряки, но и современные туристы.

**Осадка судна** — отстояние от грузовой ватерлинии самой нижней точки выступающей части судна. Если кого-нибудь выкинуть со шлюпки, его осадка уменьшится.

**Ослик** — обидное прозвище матроса от OS — «ordinary seamen». Боцман иногда называет так Черпака.

**Пайол** — съёмный деревянный настил на дно шлюпки.

**Полундра** — восклицание, первоначально означавшее «берегись сверху!». В настоящее время используется как синоним слова «берегись». Сохранилось со времён парусного флота, когда матросы работая на мачтах или реях, могли уронить инструмент или какую-либо деталь парусного вооружения судна и предупреждали об этом всех находящихся внизу на палубе криком «Берегись!».

**Посудина** — жаргонное название для судна (старого или ненадёжного).

**Прикол** — вертикальный или наклонный стержень на берегу для привязывания судна.

**Прихватить** — слегка закрепить; наскоро привязать.

**Приспособа** — вещь для выполнения той или иной работы. Зонтик для капитана — это приспособа от жары.

**Растрясти** — жаргонный термин, обозначающий ситуацию, когда кого-либо заставили поделить ценностями. «Растрясли Шкета на воду» — получили у него припас с водой.

**Руль** — вертикальная пластина (перо руля), поворачивающаяся на оси (баллере) в кормовой подводной части судна. Служит для поворота судна в ту или иную сторону. В нашем случае рулевой определяет выбор карты навигации.

**Рундук** — ящик или ларь, устанавливаемый во внутренних помещениях корабля, для хранения личных вещей. В рундуке на носу нашей шлюпки лежат все припасы.

**Табанить** — грести распашными веслами против обычного хода, чтобы шлюпка двигалась кормой вперед. Восклицание уместно, если по каким-либо причинам вы хотите посоветовать рулевому выбрать карту навигации с перечёркнутой птицей. «Протабанить шанс» — упустить возможность.

**Тубрики** — жаргонное название местной валюты. Тубрики попадают в рундук с припасами, их очень уважает Капитан.

**Траверз** — направление, перпендикулярное к курсу судна.

**Узел** — единица скорости судна, соответствующая одной морской миле в час.

**Утка** — точеная деревянная планка или отливка, закреплённая неподвижно и служащая для крепления тонких тросов.

**Фальшборт** — продолжение борта выше открытой верхней палубы. Служит ограждением, предохраняющим от падения за борт.

**Черпак** — часть утвари или же жаргонное обозначение опытного матроса.

**Шкипер** — содержатель корабельного имущества и материального снабжения военного корабля. На нашей шлюпке шкипром считается тот, кто сидит на носу в рундуке. Черпак называет шкипера жаргонным словом «барыга».

**Штурман** — помощник капитана, специалист по кораблевождению. Не выплыл.

**Шпангоут** — ребро основа судна.

**Шкрябка** — приспособление для очистки металлических частей от ржавчины.

**Якорь** — приспособление для удержания судна на месте.

## ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ ОТ АВТОРА

Автор благодарит N. Sofge, B. Whitacre, D. Lien, T.A. Rowe.

«Игра посвящается Arden Moreau Siadek, которая продолжает наполнять мою жизнь радостью каждый день».

## ИЗДАНИЕ

Игра выпущена компанией «Магеллан» по лицензии компании Gorilla Games. Правила переведены компанией «Мосигра».

Задать вопросы по правилам, написать отзыв об игре или увидеть новые модификации правил можно по адресу:

[www.zabortom.mosigra.ru](http://www.zabortom.mosigra.ru)

© 2001 Джефф Сядек (Jeff Siadek)

Автор игры: Джефф Сядек (Jeff Siadek)

Художник: Стивен К. Раттер (Stephen K. Ratter)

Арт-директор: Фред Девис (Fred Davis)

Русская локализация: © ООО «ИМПЕРИЯ», 2010.

Отдельная благодарность И. Пивоваровой.

Над игрой работали: Д. Кибкало, Т. Фисейский, С. Абдульманов.

