

ПРАВИЛА ИГРЫ



ТЕОРИЯ ЗАГОВОРА

I

ЦЕЛЬ

С помощью смекалки, коварства и везения первым построить и удержать в течение одного игрового круга пирамиду Мирового Заговора.

II

НАЧАЛО

В компании от 2 до 4 игроков раздаем каждому по пять карт. Затем бросаем кубик, и первым ходит тот, у кого выпало наибольшее количество очков. Далее игра движется по часовой стрелке.

Первый круг играем «с руки», со второго круга перед каждым ходом берём верхнюю карту из колоды. Затем разыгрываем имеющиеся на руках карты. На конец хода на руках оставляем строго 5 карт. Лишние карты скидываем на «свалку истории» (в сброс). Итак, каждый ход выполняется в следующем порядке:

взять верхнюю карту из колоды

разыграть имеющиеся на руках карты

оставить пять карт на руках, скинув лишние в сброс

III

ПИРАМИДА

Складывается из карт-Организаций, имеет классическую геометрическую форму и четкий порядок расположения карт (см. иллюстрацию 1):



ОРГАНИЗАЦИЯ



Центральное разведывательное управление (ЦРУ)
(Central Intelligence Agency)
Основной орган внешней разведки США

№112



ОРГАНИЗАЦИЯ



Орден Храма Востока
(Ordo Templi Orientis)
Тайная оккультная масонская организация

№104



ОРГАНИЗАЦИЯ



Итальянская мафия
(Mafia)
Союз нескольких преступных организаций, широко использующий для достижения своих преступных целей провоз, насилие и убийства

№89



ОРГАНИЗАЦИЯ



Бильдербергская группа
(Bilderberg group)
Закрытое сообщество из 130 наиболее влиятельных людей политики, бизнеса и банковского дела

№75



ОРГАНИЗАЦИЯ



Герметический Орден «Золотая Заря»
(Hermetic Order of the Golden Dawn)
Общество, изучающее принципы оккультной науки и магии Гермеса

№81



ОРГАНИЗАЦИЯ



Секретная разведывательная служба Великобритании
(Secret Intelligence Service)
Британская служба внешней разведки

№107



ОРГАНИЗАЦИЯ



Банк Ватикана
(Vatican Bank)
«Институт религиозных услуг» Ватикана предоставляет корпорациям самым широким образом возможности для инвестирования.
Конфиденциально и без уплаты налогов

№74



ОРГАНИЗАЦИЯ



Братство Розенкрейцеров
(Lectorium Rosicrucianum)
Секретное общество, стремящееся к обладанию сверхъестественными силами

№77



ОРГАНИЗАЦИЯ



Коза Ностра
(итал. «Своя постель» — «Наше дело»)
Крупнейшая конфидансия из 24 итало-американских мафиозных семей США

№91



ОРГАНИЗАЦИЯ



Комитет государственной безопасности (КГБ)
Орган государственного управления по обеспечению внешней и внутренней безопасности СССР

№93

ИЛЛЮСТРАЦИЯ 1

Пирамида демонстрирует, насколько сильны мы и насколько слаб соперник, или наоборот.

Количество карт в нижнем ряду – Базовая сила защиты.

Количество горизонтальных рядов (даже если в каждом из них всего по одной карте-Организации) – Базовая сила атаки.

Максимально Базовая сила атаки = 4 и Базовая сила защиты = 4.

С потерей карт в нижнем ряду уменьшается сила нашей защиты, а с потерей каждого горизонтального ряда – сила атаки.

В один ход выкладываем в пирамиду только одну карту Организации.

Если в начале хода выложили одну Организацию, а после успешной атаки завладели второй, то эту вторую забираем в руку до следующего хода.

В свой ход можем один раз переместить внутри пирамиды одну карту Организации, чтобы изменить силу атаки или защиты. Обратное перемещение возможно только в следующий ход, поэтому будьте осторожны, увеличивая свою атаку, но уменьшая защиту!

Внимание: в одном горизонтальном ряду не могут находиться две карты с одинаковой пиктограммой. Ни один верхний ряд не может быть длиннее нижнего. Если в ходе игры мы теряем Организацию, то сразу же перемещаем на освободившееся место карту Организации из верхнего ряда независимо от того, двигали мы карты ранее или нет:

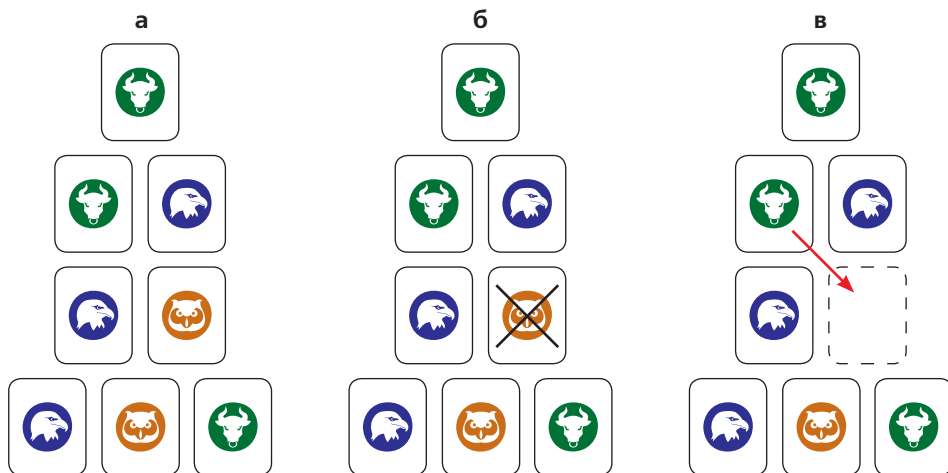


ИЛЛЮСТРАЦИЯ 2

IV

УРОВЕНЬ ДОПУСКА

Обозначается пиктограммой .

Цифра показывает, сколько карт должно быть в нашей пирамиде, чтобы мы могли разыграть ту или иную карту с определенным уровнем допуска. Внимательно следите за уровнем допуска карт, разыгрываемых соперниками!

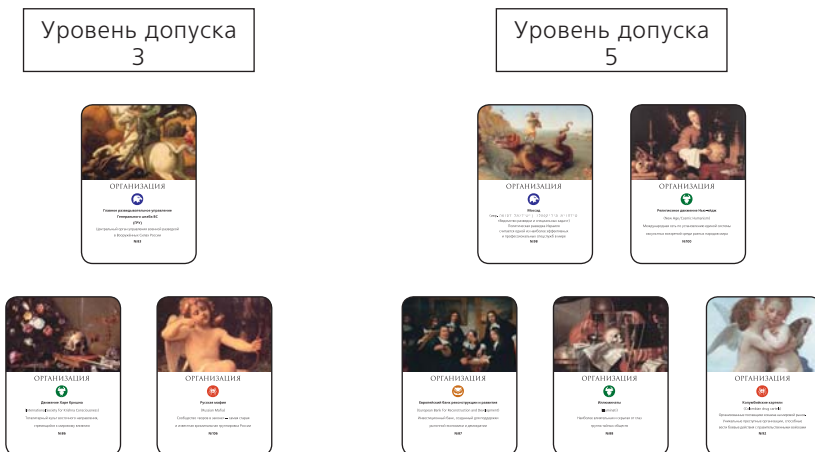


ИЛЛЮСТРАЦИЯ 3

V

КОЛОДА (124 КАРТЫ)

1. ОРГАНИЗАЦИИ (48 КАРТ)

Из них строится пирамида Мирового Заговора; подразделяются на четыре типа по 12 карт для каждого:



«разведывательные организации»



«окультиные общества и секты»



«банки и фонды»



«криминальные группы и террористические организации»

2. ИСПОЛНИТЕЛИ (20 КАРТ)

По желанию игрока нападают или защищают; каждый Исполнитель принадлежит к какой-нибудь Организации, имеет уровень допуска и обладает разной силой атаки и защиты. Все эти характеристики обозначены на карте вот так:

Название карты	 <p>ИСПОЛНИТЕЛЬ</p>  <p>Диверсант Агент Моссад</p> <p>4/4 при наличии у Вас Организации Моссад В случае успешной атаки против Организации Моссад Вы забираете эту карту Организации себе в руку После использования карта уходит на свалку истории</p> <p>№31</p>	Уровень допуска, необходимый для использования карты
Тип организации		Показатель Защиты
Показатель Атаки		Игровая легенда
		Порядковый номер карты

ИЛЛЮСТРАЦИЯ 4

3. АДРОННЫЙ КОЛЛАЙДЕР (1 КАРТА)

Могущественная и желанная для любого игрока карта; выложенная в пирамиду заменяет собой любую необходимую Организацию (поэтому на карте изображены все четыре пиктограммы):



АДРОННЫЙ КОЛЛАЙДЕР




Способен изменять пространственно-временной континуум

Заменяет собой карту любой Организации

№26

ИЛЛЮСТРАЦИЯ 5

При нападении или защите, когда эта карта выложена в пирамиду, любой Исполнитель имеет силу атаки = 4 и силу защиты = 4. Кстати, эту карту нельзя захватить ни одним Исполнителем, только картами действия .

4. АРТЕФАКТЫ (7 КАРТ)

Добавляют очки к базовой силе атаки и/или защиты; если уровень допуска нам позволяет, то в свой ход выкладываем Артефакт на стол рядом с пирамидой и таким образом добавляем себе могучести:




ИЛЛЮСТРАЦИЯ 6

5. СЕРТИФИКАТЫ МАСТЕРСТВА (4 КАРТЫ)

Два из них добавляют нам очки к силе атаки или защиты и прикрепляются к любому из наших Артефактов; два других – самостоятельны и предоставляют полезные игровые возможности; условия активации каждого читаем на конкретной карте:



ИЛЛЮСТРАЦИЯ 7

Если противнику повезло, и он забирает у нас Артефакт или Сертификат мастерства картой действия , то, к сожалению, он сам выбирает, какой именно.

6. КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ (44 КАРТЫ)




Обозначаются пиктограммой ; некоторые имеют уровень допуска ; служат для честных манипуляций и недобровольного отъема карт у соперников:




ИЛЛЮСТРАЦИЯ 8



Подробные игровые условия читаем на каждой конкретной карте. В один ход разыгрываем столько карт действий, сколько хочется и сколько позволяет уровень допуска  на некоторых из них.

VI

ХОД ИГРЫ

Кратко изложен в разделе «Начало», поэтому остановимся на некоторых моментах подробнее. Итак, в свой ход каждый игрок может:

- Выложить в пирамиду одну карту Организации (+ атака/защита, уровень допуска )
- Переместить в пирамиде одну карту Организации (+/- атака/защита)

- Выложить на стол любое количество Артефактов (если позволяет уровень допуска )
- Активировать (один раз за один ход) каждый из имеющихся Сертификатов мастерства
- Атаковать соперника картой Исполнитель (одним или несколькими)
- Использовать имеющиеся карты действий  для нападения, обороны, ослабления противников и пр.

Карта, отменяющая какое-либо игровое действие (например, **«Власть»** или **«Провал»**), используется в ответ на сыгранную противником, — «бьёт» его карту.

Карта, запрещающая какое-либо игровое действие (например, **«Благословение»**), используется заранее и не может запретить уже совершенное против нас игровое действие.

Карта **«Провокация»** играет против всех соперников, а потерянные ими Артефакты или Сертификаты мастерства уходят на «свалку истории» (в сброс).

Карта **«Респект»** позволяет перебросить кубик и своему владельцу тоже.

Карта **«Членство»** играет как в свою пользу, так и против удачно бросившего кубик соперника.

Карта **«Усиленный клон»** может реанимировать как отбитого атакующего Исполнителя, так и побитого защищающего Исполнителя.




Когда у нас заканчивается колода, тщательно перемешиваем «свалку истории» (сброс) и выкладываем на стол в качестве новой игровой колоды.

VII

ФАЗА БОЯ

Один из важнейших моментов игры; состоит из **Нападения** и **Защиты**; до конца боя все разыгрываемые карты находятся на столе.

1. НАПАДЕНИЕ

Итак, у нас есть карта Исполнитель (с подходящим уровнем допуска ) , есть Базовая сила атаки (количество горизонтальных рядов пирамиды) и, возможно, есть Артефакты и Сертификаты мастерства. На каждой карте Исполнителя и Артефакта есть показатели атаки  и защиты .

Прежде чем напасть, мы подсчитываем Общую силу атаки, используя числовые значения на этих пиктограммах  :

Общая сила атаки = Сила атаки Исполнителя + Базовая сила атаки + Сила атаки Артефакта (если есть) + бонусы Сертификата мастерства (если есть)

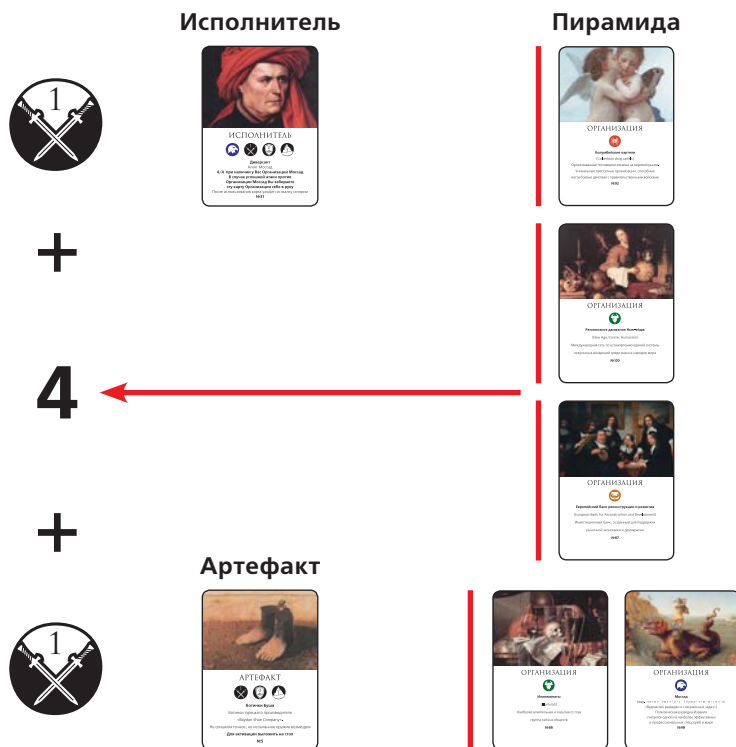


ИЛЛЮСТРАЦИЯ 9

Если в нашей пирамиде есть Организация, к которой принадлежит атакующий Исполнитель, то сила атаки этого Исполнителя = 4. Учитываем это при подсчете.

Сила защиты соперника, на которую мы ориентируемся, складывается из его Базовой силы защиты (количество карт в нижнем ряду пирамиды) и Артефактов и Сертификатов мастерства. Если наша атака превышает по очкам его защиту, тогда нападаем.

Если сопернику удалось отбить нашу атаку, то все разыгранные в бою карты уходят на «свалку истории».

Если мы победили, то забираем себе ту Организацию, к которой принадлежал наш Исполнитель. Можем сразу выложить её в пирамиду или забрать в руку, если в этот ход уже выкладывали карту Организации.


Если у поверженного соперника нет нужной карты Организации, то выбираем любую и отправляем её на «свалку истории».

Атака считается успешной, если Общая сила атаки нападающего превысила Общую силу защиты обороняющегося и не была побита.


Атака считается провалившейся, если Общая сила атаки нападающего меньше или равна Общей силе защиты обороняющегося.

В один ход мы можем атаковать несколькими Исполнителями сразу или по одному, по мере того как соперник отбивает каждого предыдущего.

Внимание: если мы использовали для атаки несколько Исполнителей, то соответствующую Организацию всегда забирает Исполнитель, выложенный на стол первым!

Другие игроки могут подбрасывать своих Исполнителей, помогая нам атаковать, при этом к нашей атаке плюсуется только сила атаки подброшенного Исполнителя  (собственная сила подбрасывающего не учитывается).


Соответственно, все выгоды от удачной атаки получаем мы, поскольку это наш ход. Остальные игроки могут порадоваться, что сообщая удалось ослабить близкого к победе соперника.

В любой момент атаки можно использовать карты действий .

2. ЗАЩИТА

Сначала проверяем уровень допуска  карт, которыми на нас напали.

Возможно, атака не состоится по причине близорукости соперника.

Если мы отбиваемся картой **Исполнитель**, то Общая сила нашей защиты должна быть равной Общей силе атаки соперника или превышать её. Подсчитываем, используя числовые значения на этих пиктограммах  :

Общая сила защиты = Показатель защиты Исполнителя + Базовая сила защиты + Сила защиты Артефакта (если есть) + бонусы Сертификата мастерства (если есть)

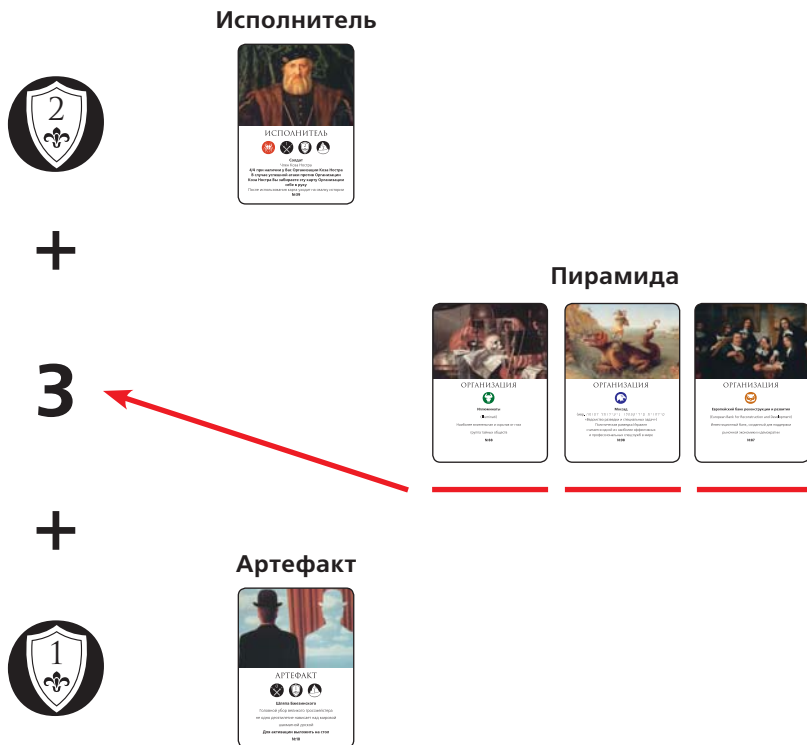



ИЛЛЮСТРАЦИЯ 10

Если в нашей пирамиде есть организация, к которой принадлежит обороняющийся Исполнитель, то сила защиты этого Исполнителя = 4. Учитываем это при подсчете.

Если наша защита равна по очкам атаке соперника или превысила её, то мы отбились, атака закончена, карты уходят на «свалку истории».


Если наша защита по очкам меньше атаки соперника, то мы проиграли этот бой, и противник забирает у нас одну карту Организации.

Мы можем защищаться одним или несколькими Исполнителями, выкладывая их сразу или по одному, — всё зависит от конкретной игровой ситуации.

Другие игроки вправе подбросить нам своих Исполнителей для защиты, при этом к Общей силе защиты плюсуется только сила защиты подкинутого Исполнителя  (собственная сила подбрасывающего не учитывается).

Если мы отбиваемся картой Контратака, то к своей Базовой силе нападения (горизонтальные ряды пирамиды) плюсуем выпавшие на кубике очки — это сила нашей контратаки. Если она превышает по очкам Общую силу защиты соперника, то мы выиграли бой. Забираем у поверженного соперника любую карту Организации и отправляем её на «свалку истории».

Если же сила нашей контратаки меньше Общей силы защиты соперника, то мы, перейдя в контрнаступление, не выиграли, но и атака соперника провалилась! Все разыгранные в этом бою карты уходят на «свалку истории».

Если мы отбиваемся другими картами действий , то, поскольку невозможно рассмотреть все игровые ситуации, многое зависит от нашего везения и невнимательности соперников.

Внимание: обороняющийся игрок не может выложить в пирамиду карту Организации, чтобы увеличить Базовую силу защиты, потому что это не его ход!

VII

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Один из нас собрал пирамиду из десяти карт, удержал её до своего следующего хода, отбив все коварные набеги соперников, — игра окончена.

ПРИЛОЖЕНИЕ



ПЕРЕЧЕНЬ ПРОИЗВЕДЕНИЙ МИРОВОЙ ЖИВОПИСИ,
ИСПОЛЬЗОВАННЫХ В ОФОРМЛЕНИИ КАРТ,
СОГЛАСНО НУМЕРАЦИИ:

1. Альбрехт Дюрер (1471–1528) «Герб семей Тучер и Риетер»
2. Микеланджело Меризи Караваджо (1571-1610) «Медуза»
3. Василий Верещагин (1842-1904) «Апофеоз войны»
4. Аннибале Карраччи (1560-1609) «Человек с обезьяной»
5. Рене Магритт (1898-1967) «Красная модель»
6. Сандро Боттичелли (1445-1510) «Минерва и Кентавр» (деталь)
7. Рене Магритт (1898-1967) «Предательство образов»
8. Неизвестный автор (XXI в.) «Обсуждение Божественной комедии с Данте» (фрагмент)
9. Филипп де Шампань (1602-1674) «Натюрморт с черепом»
10. Рене Магритт (1898-1967) «Перенос»
11. Жак Луи Давид (1748–1825) «Портрет Антуан Лоран и Мари Анн Лавуазье»
12. Джузеппе Арчимбольдо (1527-1593) «Оппонент»
13. Микеланджело Меризи Караваджо (1571-1610) «Игроки в карты»
14. Рафаэль Санти (1483-1520) «Святой Михаил и дракон» (деталь)
15. Антонис Корнелис (XVI в.) «Аллегория мнимой святости» (фрагмент)
16. Нидерландская миниатюра (XV в.) «Сдача Гента в 1453 г.» (деталь)
17. Симон Мармион (ок. 1425-1489) «Сцена из жизни св. Бертина» (деталь)
18. Ян ван Хемессен (1500-1566) «Извлечение камня глупости»

19. Даниэль Рабель (1578-1637) «Королевский балет»
20. Квентин Массейс (1465-1530) «Меняла с женой»
21. Доменико Ремпс (ок. 1620-1699) «Кабинет»
22. Маринус Клас ван Реймерсвале (1490-1567) «Меняла с женой»
23. Маринус Клас ван Реймерсвале (1490-1567) «Сборщики податей»
24. Иероним Босх (1453–1516) «Фокусник»
25. Сандро Боттичелли (1445-1510) «История Настаджио дельи Онести» (фрагмент)
26. Питер Брейгель Старший (1525-1569) «Вавилонская башня»
27. Уильям Блейк (1757-1827) «Ньютон»
28. Франческо Боттичини (1446-1497) «Три Архангела с Товием»
29. Ридольфо Гирландайо (1483-1561) «Мужской портрет»
30. Франческо Хайес «(1791-1882) «Ефрем, сын Иосифа»
31. Робер Кампен (1348-1444) «Портрет мужчины в красном тюрбане»
32. Ганс Гольбейн Младший (1497-1543) «Портрет сэра Генри Гилфорда»
33. Сальватор Роза (1615–1673) «Бандит»
34. Альбрехт Дюрер (1471–1528) «Портрет Альбрехта Дюрера Старшего»
35. Джованни Беллини (1430-1516) «Портрет дожа Леонардо Лоредана»
36. Алонсо Санчес Коэльо (1531-1588) «Диего де Коваррубиас»
37. Рогир ван дер Вейден (1400-1464) «Портрет молодой женщины»
38. Аньоло Бронзино (1503 - 1572) «Лаура Баттиферри»
39. Ганс Гольбейн Младший (1497-1543) «Портрет Шарля де Солье, сира де Моретта»

40. Геррит ван Хонтхорст (1590-1656) «Мужской портрет»
41. Ганс Гольбейн Младший (1497-1543) «Портрет сэра Брайана Тюка»
42. Франческо Франчабиджо (1482-1525) «Мужской портрет»
43. Аньоло Бронзино (1503 - 1572) «Молодой человек»
44. Джованни Беллини (1430-1516) «Портрет кондотьера»
45. Маринус Клас ван Реймерсвале (1490-1567) «Сборщики податей» (деталь)
46. Питер Поурбус (1523-1584) «Портрет Яна Лопез Гало с сыновьями» (фрагмент)
47. Адриан Браувер (1605-1638) «Курильщики»
48. Иероним Босх (1453-1516) «Сад земных наслаждений» (деталь)
49. Ян ван Эйк (ок. 1390-1441) «Гентский Алтарь» (деталь)
50. Борис Кустодиев (1878-1927) «Купец» (деталь)
51. Петрус Кристус (1410/1420-1475) «Святой Элигий в мастерской»
52. Иоганн Георг Хайнц (XVII в.) «Шкаф с сокровищами» (фрагмент)
53. Микеланджело Меризи Караваджо (1571-1610) «Марфа и Мария Магдалина» (деталь)
54. Кристиан ван Ковенберг (XVII в.) «Предательство Далилы»
55. Ян ван Эйк (ок. 1390-1441) «Св. Иероним»
56. Питер Брейгель Старший (1525-1569) «Две обезьяны»
57. Рафаэль Санти (1483-1520) «Папа римский Лев X с кардиналами Джулио Медичи и Луиджи Росси» (деталь)
58. Бехам Бартель (1502-1540) «Портрет мужчины» (деталь)
59. Бернарт ван Орлей (1488/1491-1542) «Мужской портрет» (деталь)

60. Иероним Босх (1453–1516) «Сад земных наслаждений» (деталь)
61. Герард Доу (1613-1675) «Офицер стрелковой гильдии в Лейдене» (деталь)
62. Франс Поурбус Младший (1569-1622) «Мужской портрет» (фрагмент)
63. Адриан Томас Кей (XVI в.) «Портрет Вильгельма Оранского» (фрагмент)
64. Самуэль ван Хогстратен (1627-1678) «Натюрморт»
65. Джованни Баттиста Морони (ок.1523-1578) «Дон Габриэль де ла Кьева, граф Альбукерк» (фрагмент)
66. Неизвестный французский мастер (XVII в.) «Мужской портрет» (фрагмент)
67. Ганс Мемлинг (1433-1494) «Свв. Иоанн и Вероника» (деталь)
68. Английская миниатюра (XII в.) «Бестиарий»
69. Паоло Уччелло (1397-1475) «Св. Георгий с драконом»
70. Вильям-Адольф Боугеро (1825-1905) «Купидон с бабочкой»
71. Питер Пауль Рубенс (1577-1640) «Купидон»
72. Рембрандт Харменс ван Рейн (1606-1669) «Пир Валтасара» (фрагмент)
73. Вильям-Адольф Боугеро (1825-1905) «Девушка, сопротивляющаяся Купидону»
74. Филипп де Шампань (1602-1674) «Групповой портрет мэра города Парижа и членов городского совета»
75. Ян де Брей (1627-1697) «Регенты детского приюта в Харлеме»
76. Дирк Хальс (1591-1656) «Веселая вечеринка в таверне»
77. Себастьян Штоскопф (1597-1657) «Натюрморт на тему «Ванитас»» (деталь)
78. Антонио Переда-и-Сальгано (1608-1678) «Мечты рыцаря» (деталь)
79. Ян Миенс Моленар (1610-1668) «Семейный портрет»

80. Говард Флинк (1615-1660) «Четыре Командира Гражданской Гвардии Аркебузьеров, Амстердам»
81. Питер Класс (1596-1661) «Ванитас»
82. Антонис ван Дейк (1599-1641) «Св. Георгий и дракон»
83. Рафаэль Санти (1483-1520) «Битва св. Георгия с драконом»
84. Маттиа Прети (1613-1699) «Победа св. Георгия над драконом»
85. Рафаэль Санти (1483-1520) «Сикстинская Мадонна» (деталь)
86. Адриан ван Утрехт (1599– 1652) «Натюрморт «Ванитас»
87. Ян де Брей (1627-1697) «Губернаторы гильдии Святого Луки в Харлеме»
88. Франциск Гейсбрехтс (XVII в.) «Ванитас»
89. Мари Элизабет Луиза Виже-Лебрён (1755-1842) «Принц Генрих Любомирский в образе Гения славы»
90. Джиованни Андреа Подеста (1608-1674) «Путти» (фрагмент)
91. Цезарь ван Эвердинген (1606-1679) «Амур со стеклянной сферой»
92. Вильям-Адольф Бюггера (1825-1905) «Амур и Психея»
93. Рафаэль Санти (1483-1520) «Св. Георгий, побеждающий дракона»
94. Бартоломеус ван дер Хелст (1613-1670) «Регенты Валлонского приюта»
95. Витале да Болонья (работал между 1330 и 1361 гг.) «Битва св. Георгия с драконом»
96. Мишель Янс ван Миеревельд (1572-1657) «Анатомическая лекция доктора Уильяма ван дер Меера»
97. Микеле Джамбоно (ок. 1422-1462) «Св. Хрисогон на коне»
98. Пьеро ди Козимо (1462-1521) «Освобождение Андромеды»

99. Витторе Карпаччо (ок. 1455 или 1465— ок. 1526) «Св. Георгий и дракон»
100. Антонио Переда-и-Сальгано (1608-1678) «Аллегория Ванитас»
101. Питер Класс (1596-1661) «Натюрморт на тему «Ванитас»
102. Хуан Карреньо де Миранда (1614-1685) «Победа св. Иакова над неверными» (фрагмент)
103. Ренар де Сент-Андре (1613-1677) «Ванитас»
104. Хармен Стеенвик (1612-1656) «Натюрморт на тему «Ванитас»
105. Адольф Александр Лесрэл (1839 – 1921) «Карточная игра»
106. Жан Леон Базиль Перро (1832-1908) «Стрелы Купидона»
107. Паоло Уччелло (1397-1475) «Св. Георгий и дракон»
108. Давид Байлли (1584 - 1657) «Ванитас»
109. Адольф Александр Лесрэл (1839 – 1921) «Охотничьи впечатления»
110. Рембрандт Харменс ван Рейн (1606-1669) «Урок анатомии доктора Тульпа»
111. Джованни Антонио Бацци, по прозвищу Содомы (1477-1549) «Купидон на фоне пейзажа»
112. Питер Пауль Рубенс (1577-1640) «Св. Георгий»
113. Ренар де Сент-Андре (1613-1677) «Ванитас»
114. Ренар де Сент-Андре (1613-1677) «Натюрморт на тему «Ванитас»
115. Микеланджело Меризи Караваджо (1571-1610) «Амур-победитель»
116. Аньоло Бронзино (1503-1572) «Венера, купидон и время» (фрагмент)
117. Иероним Босх (1460-516) «Извлечение камня глупости»
118. Карло Сарачени (1579-1620) «Св. Григорий Великий»

119. Израэл Сильвестре (1621-1691) «Кавалькада»
120. Адольф Шрайер (1828 – 1899) «Арабский всадник»
121. Симоне Мартини (ок. 1284–1344) «Кондотьер Гвидориччо де Фольяно»
122. Конрад Соломон Витц (1400-1447) Алтарь «Зерцала истории спасения»
(фрагмент)
123. Жак Луи Давид (1748–1825) «Венера и грации, обезоруживающие Марса»
124. Цезарь ван Эвердинген (1606-1679) «Аллегория рождения Фредерика Хендрика» (фрагмент)

© Кнехт И. А., Коротков А.Е. 2009
© АНО СЦ «Кубики», 2009

Все права защищены.

Не согласованные с правообладателем производство или перевод материалов
строжайше запрещены. Карточная игра «Теория Заговора», логотипы издания,
использованные символы и пиктограммы являются собственностью
АНО СЦ «Кубики»

Продукция не подлежит обязательной сертификации и декларированию
соответствия в Системе сертификации ГОСТ Р. (код ОКП 95 4000)
Постановление Госстандарта России 64 от 30.06.2002 года
Информационное письмо АНО «Центротест» регистрационный номер
РОСС RU.0001.11AB58 от 16.07.2009года 61/09

E-mail: TEORIYAZAGOVORA@MAIL.RU
WWW.TEORIYAZAGOVORA.RU

По вопросам закупки
обращаться по тел.: +7 (917) 575-46-81, +7 (917) 575-46-89