

CUVINTE CAPCANĂ

Înainte să citești acest regulament, uită-te peste broșura numită **Rezumat**. Rezumatul îți arată cum să joci o rundă a jocului. Regulile sunt simple și unii jucători preferă să le învețe citind doar **Sumarul Regulilor** de pe spatele broșurii.

Acest regulament explică cum să joci jocul și oferă sfaturi despre cum să îi înveți pe alții să joace.

- **Pregătirea jocului** este descrisă la paginile 2–4.
- Regulile sunt descrise la paginile 5–9.
- **Regulile despre indicii** sunt descrise la paginile 10–11.
- Note despre cărți specifice sunt descrise pe ultima pagină.

video cu rezumatul
regulilor



cge.as/twu-ro

COMPONENTELE JOCULUI



7 spații cameră



5 monștri



2 simboluri
de echipă



4 cărți



10 cărți blestem



10 cărți monstru



3 suporturi
de plastic



2 torțe



50 de cărți
de cuvinte



carnețel cu liste
pentru cuvinte capcană



clepsidră



2 creioane

PREGĂTIREA JOCULUI

Trapwords este un joc de echipă. Trebuie să formați **două echipe**, așezate la părți opuse ale mesei. Fiecare echipă trebuie să conțină cel puțin doi jucători. Dacă numărul de jucători este impar, una dintre echipe va avea mai mulți jucători.

Puneți simbolurile echipelor în două suporturi de plastic și așezați-le în camera 3. Simbolul echipei tale este cel care îți este mai apropiat.



Așezați cinci spații cameră în ordine crescătoare. O echipă le vede de la stânga la dreapta, cealaltă de la dreapta la stânga. Recomandăm camerele 3, 4, 5, 6 și 7.



Cauți camera 3?
E pe partea opusă
camerei 10.

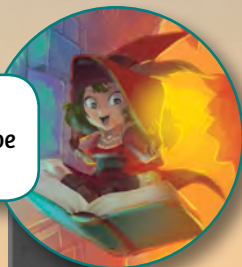
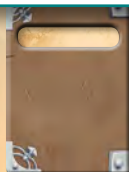


la torța corespundență simbolului echipei tale și pune-o în fața jucătorului care va oferi primul indiciu din echipa ta. Dacă nu vrea nimeni să fie primul, ambele echipe pot oferi torțele jucătorilor așezați în capete.



Amestecați cărțile blestem și alegeți 2 în mod aleatoriu. Spre deosebire de monștri, blestemele rămân cu fața în jos și necunoscute. Așezați un blestem lângă a doua cameră și pe celălalt lângă camera dinaintea monstrului.

Vom descrie cărțile și
cartonașele de cuvinte pe
următoarea pagină!



Sunt două pachete de cărți cu monștri. Recomandăm monștrii fără asterisc. (Cele cu asterisc sunt pentru jucători care vor monștri mai puternici.) Amestecați pachetul și alegeți un monstru în mod aleatoriu.

Găsiți figurina care corespunde monstrului ales. Puneți-o într-un suport și așezați monstrul în ultima cameră – cea cu cel mai mare număr.

Așezați hârtia pentru a ascunde cuvintele voastre capcană de cealaltă echipă.

Fiecare echipă va avea nevoie de o hârtie pentru cuvinte capcană.

Aveți nevoie și de un creion pentru a scrie.

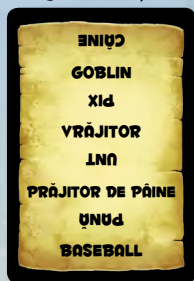
PREGĂTIRI ALTERNATIVE

După ce v-ați familiarizat cu jocul, puteți experimenta cu mai multe blesteme și cu camere diferite. De exemplu, puteți folosi camerele 2, 4, 6, 8 și 10 cu blesteme în primele patru camere. Jocul poate fi modificat ușor.

ALEGE UN SET DE CUVINTE

Așezați pachetul de cuvinte pe masă. Îl puteți amesteca dacă vreți, dar evitați să vă uitați la cuvinte – nu vreți să stricați surpriza.

Trapwords are două seturi diferite de cuvinte. Ambele sunt scrise pe față-verso. Alegeți setul de joc prin alegerea cărților:



cartonaș cu cuvinte



fantastic



nefantastic

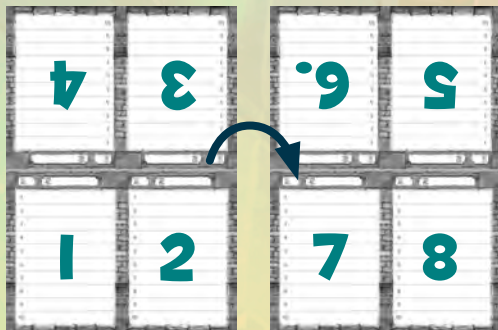
Ce cărți ar trebui să alegeți? Nu prea contează. Ambele liste conțin multe cuvinte „normale”. Lista fantastică conține unele cuvinte care par normale doar într-o lume a fanteziei. Cealaltă listă conține unele cuvinte care nu ar fi încadrate într-un mediu fantastic medieval.

Ambele echipe ar trebui să aibă același tip de carte. Nu veți folosi cealaltă pereche de cărți în acest joc.

LISTA CU CAPCANE

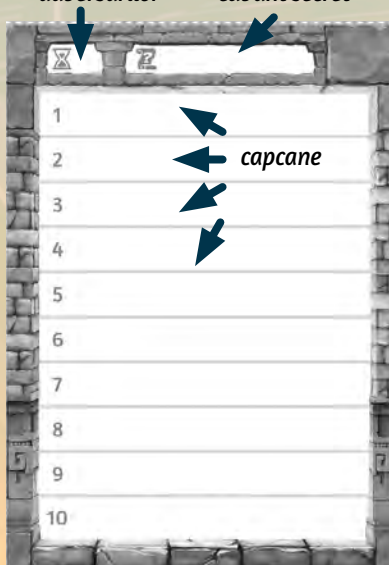
Jocul se desfășoară pe runde. În prima parte a fiecărei runde, ambele echipe vor crea o listă de cuvinte capcană. Jocul include un carnețel de foi pentru acest scop. Fiecare echipă folosește 1 foaie pe tot parcursul partidei.

După 4 runde, întoarceți foaia și continuați pe verso. Jocul nu poate dura mai mult de 8 runde.



numărul camerei
adversarilor

cuvânt secret



DESFĂȘURAREA UNEI RUNDE

Fiecare rundă este compusă din două părți:

- Întâi, ambele echipe scriu simultan liste de cuvinte, pregătind capcane pentru adversari.
- Apoi, fiecare echipă are la dispoziție o tură să ghicească cuvântul secret, încercând să evite capcanele pregătite de adversari.

Pentru un rezumat al desfășurării unei partide, consultați broșura Rezumat.

AMPLASAREA CAPCANELOR

Fiecare echipă ar trebui să tragă un cartonaș cuvânt din pachet. E posibil ca cealaltă echipă să vadă cuvintele de pe față, așadar plasați cartonașul în carte pe verso. Apoi închideți cartea. Cartea ta a ales prin magie unul dintre cele opt cuvinte de pe acea față. **Acesta este cuvântul pe care trebuie să îl ghicească cealaltă echipă.**

Uitați-vă la cuvântul secret și încercați să vă gândiți la cuvinte pe care adversarul care oferă indicii ar fi tentat să le folosească. Atenție, știți cine oferă indicii, așa că îți poți folosi cunoștințele despre prietenul tău în crearea listei.

Sunt reguli despre ce cuvinte puteți scrie drept capcane. În fond, trebuie să scrieți cuvinte relevante pentru acel cuvânt secret și nu puteți scrie cuvinte ca „este” sau „ea/el” care sunt folosite în orice indiciu pentru orice cuvânt. **Regulile complete pentru capcane sunt pe pagina 10.**

Echipa ta scrie cuvintele capcană pe o hârtie. **Pasați hârtia între jucători.** Dați tuturor ocazia să scrie cuvinte capcană.

Numărul de cuvinte capcană din listă este egal cu numărul inscripționat pe camera adversarilor. De exemplu, dacă cealaltă echipă este în camera 3, veți scrie 3 cuvinte capcană. După ce toți jucătorii au sugerat cuvinte capcană, s-ar putea să fie mai multe decât trebuie și echipa decide pe care să îl elimine de pe listă.

Cuvintele capcană trebuie alese de echipă, nu de o persoană. Anunțați cealaltă echipă când ați terminat lista.

CE ECHIPĂ ÎNCEPE?

Când ambele echipe termină listele, faceți schimb de cărți și oferiți indicii. În această etapă a partidei, echipele joacă pe ture. **Dacă o echipă rămâne în urmă, aceea echipă va oferi prima indicii.**

La începutul partidei, nici o echipă nu e în urmă, așadar vă uitați la cărți. Acestea sunt identice, exceptând simbolul strălucitor de pe una din ele. **Dacă echipele sunt la egalitate, cartea cu acest simbol este pasată prima oară.** Începe echipa care primește acea carte.



Întâi sunt pasate aceste cărți.

INDICIILE

Dacă oferi indicii și cealaltă echipă ți-a pasat cartea, o ridici și te uiți la cuvântul tău secret.

Cealaltă echipă îți permite câteva secunde ca să citești cuvântul. Apoi vor porni cronometrul.

Trebuie să oferi echipei tale indicii ca ei să spună acest cuvânt. Ai câteva restricții. O restricție evidentă este aceea că nu poți rosti cuvântul sau o formă derivată a acestuia.

Regulile complete pentru indicii sunt descrise la pagina 11. Când înveți pe cineva acest joc, îi poți lăsa câteva runde până să le zici toate regulile pentru indicii.

Când dai indicii, **nu trebuie să spui nici un cuvânt capcană** pe care l-a notat cealaltă echipă. Este dificil pentru că **cealaltă echipă nu îți arată lista de cuvinte capcană.**

Poți da câte indicii vrei.

Exemplu:

Vrei ca echipa ta să ghicească UNT. Cealaltă echipă probabil a scris lapte, dar poți încerca să îl eviți zicând:

- „E făcut din suc de la vacă.”

Sigur, puteai spune că e un produs animal, dar poate au scris și animal. Ce părere ai de „pâine”? Pot folosi doar trei cuvinte capcană, așa că poate „pâine” e ok.

- „La micul dejun îl întindem pe pâine.”

E un indiciu foarte bun. Probabil echipa va ghici UNT. Sau poate echipa adversă te va prinde pentru că au scris pâine.

GHICIREA

Când dai indicii, coechipierii tăi încearcă să ghicească cuvântul. Oricine din echipa ta (exceptând pe cel care dă indicii) poate ghici și nu se ghicește pe ture. Însă **echipa are voie să încerce să ghicească doar de 5 ori.**

Cei care ghicesc nu pot adresa întrebări celui care oferă indicii. Nu au voie să dezbată ghicirile. Unii vor cere permisiune înainte de a ghici („Cred că știu eu.”). Este permis, dar nu este recomandat. De obicei e mai bine să rostești pur și simplu ideea ta.

Dacă echipa ghicește cuvântul secret, avansați în camera următoare.



EȘEC

Desigur, nu reușești întotdeauna. Echipa ta eșuează când se întâmplă unul dintre scenariile următoare:

- Cine dă indicii rostește un cuvânt capcană sau o formă derivată a acestuia.
- Cine dă indicii rostește un indiciu nepermis.
- Echipa ta a avut 5 încercări eșuate de a ghici.
- A expirat timpul.

Dacă are loc unul dintre scenariile de mai sus, echipa se oprește din ghicit și nu avansează în această rundă.

TURA CELEILALTE ECHIPE

După prima tură a primei echipe, indiferent de rezultat, **cealaltă echipă încearcă să își ghicească cuvântul**. În timpul celeilalte echipe, echipa ta are câteva obiective:

1. Să pornească cronometrul după ce cuvântul a fost citit și înțeles de cel care oferă indicii.
2. Să îi oprească dacă cel care oferă indicii rostește un cuvânt capcană sau o formă derivată a acestuia.
3. Să îi oprească dacă cel care oferă indicii rostește un indiciu nepermis.
4. Să numere ghicirile. Trebuie oprită după a cincea încercare.
5. Să urmărească cronometrul. Trebuie oprită dacă expiră timpul.

Atenție: Capcanele se aplică doar celui care oferă indicii. Cei care ghicesc pot rosti cuvintele capcană.

SFÂRȘITUL RUNDEI

DACĂ EȘUEAZĂ AMBELE ECHIPE

Dacă nu avansează nici o echipă în această rundă, mutați monstrul cu o cameră mai aproape de figurinele jucătorilor. (Dacă avansează una sau ambele echipe, monstrul rămâne pe loc)

Dacă monstrul se mută într-o cameră cu un blestem, mutați blestemul cu o cameră mai aproape de jucători. Dacă este mutat într-o cameră cu un alt blestem, mutați acel blestem cu un spațiu mai aproape de jucători.

Exemplu:



Dacă nici o echipă nu ghicește în runda 1, monstrul se mută mai aproape. Pentru că se mută în cameră cu un blestem, și blestemul se mută mai aproape de jucători.

SCHIMBAȚI PERSOANA CARE OFERĂ INDICII

La finalul runde, cei care au oferit indicii pasează torța următorului coechipier. **Toți ar trebui să ofere indicii cel puțin o dată.** (Dar dacă nu urei să dai indicii, poți pasa torța mai departe.)

RUNDELE ULTERIOARE

Pe măsură ce avansați în temniță, țineți minte următoarele reguli:

- **Numărul de capcane pe care le scrii este egal cu numărul de pe camera în care se află echipa adversă.** Dacă se află în camera 4, scrieți 4 capcane. Și dacă voi vă aflați în camera 3, ei vor scrie doar 3 capcane.
- După ce ambele echipe au scris cuvintele capcană, **ghicește prima oară echipa care se află în spate.**
- **Dacă ambele echipe sunt în aceeași cameră, începe echipa care a primit cartea cu simbolul strălucitor.** De reținut că se schimbă cărțile în fiecare rundă, așadar dacă echipele rămân la egalitate, vor fi pe rând primii.

Jucați până când o echipă (sau ambele) începe runda în aceeași cameră cu monstrul. Dacă nu avansează nici o echipă, monstrul pornește în căutarea voastră.

RESTRICȚIILE INDICIILOR

Unii jucători nu se pricep atât de bine la a da indicii. Dacă echipa are probleme, puteți ignora restricțiile de indicii de pe pagina 11 până când toți jucătorii simt că pot face față jocului.

Însă unii învață foarte repede și găsesc metode pentru a da indicii imposibil de prins în capcană. Trebuie introduse regulile de la pagina 11 înaintea ca lucrurile să fie scăpate de sub control.

CRONOMETRUL

Regula oficială este că cel care oferă indicii are timp (aproximativ 3 secunde) să citească și să înțeleagă cuvântul secret înainte de a se porni cronometrul. Funcționează pentru majoritatea grupurilor. E posibil ca grupul tău să aibă nevoie de ajustări:

Dacă e nevoie de mai multă presiune, porniți cronometrul când jucătorul ia cartea.

Dacă se întâmplă des să expire timpul, puteți stabili să porniți cronometrul doar atunci când jucătorul începe să dea indicii.

BLESTEME!

În runde ulterioare, e posibil să vă aflați în cameră cu un blestem – ori ați avansat ori monstrul a împins blestemul în camera voastră. Întoarceți cartea să dezvăluiți blestemul.

Blestemul se aplică doar în prima rundă efectuată în acea cameră. Adaugă reguli care vor face runda mai dificilă pentru cei din camera respectivă. Dacă ambele echipe încep în acea cameră, blestemul se aplică pentru ambele. Dacă o echipă se află în urmă, blestemul se aplică doar echipei din camera blestemată.

Decartați cartea la finalul runde, indiferent de rezultat.

Cărțile blestem modifică jocul adăugând provocări noi echipei din camera blestemată. În prima partidă **puteți ignora blestemele.** Dacă jucătorii dau cu greu indicii, puneți cărțile blestem înapoi în cutie și păstrați-le pentru când grupul capătă mai multă experiență.

LUPTA CU MONSTRUL

Există două metode prin care puteți ajunge în aceeași cameră cu monstrul:

- Puteți avansa în camera monstrului.
- Monstrul poate intra în camera voastră.

Când echipa ta începe o rundă în cameră cu monstrul, aveți ocazia să câștigați jocul. Monstrul vine cu o regulă specială care se va aplica echipei tale pe parcursul acelei runde. Dacă ambele echipe se află în cameră cu monstrul, regula se aplică ambelor echipe.

Există mai multe rezultate posibile. În primul rând, să presupunem că echipa ta se luptă cu monstrul și cealaltă echipă se află în urmă. În acest caz, cealaltă echipă va ghici prima oară. (Regulă standard – echipa care se află în urmă ghicește prima întotdeauna.) Apoi echipa ta se luptă cu monstrul:

- Dacă ghiciți cuvântul, chiar și cu regula specială a monstrului, câștigați jocul.
- Dacă nu ghiciți cuvântul, partida continuă. Monstrul nu se mai mută, nici dacă eșuează și cealaltă echipă. Echipa ta rămâne în cameră să se lupte din nou cu monstrul.

Acum să presupunem că ambele echipe se află în aceeași cameră cu monstrul. Începe echipa care primește cartea cu simbolul strălucitor. Cealaltă echipă va avea ocazia să se lupte cu monstrul indiferent de rezultat.

- Dacă ambele echipe ghicesc, atunci toți jucătorii sunt câștigători.
- Dacă doar o echipă ghicește, acea echipă câștigă.
- Dacă nici o echipă nu ghicește, se mai joacă o rundă.

DEPARTAJARE ALTERNATIVĂ

Dacă grupul nu urea să împartă victoria, folosiți această regulă pentru departajare: **Dacă ambele echipe se luptă cu monstrul, câștigă echipa care a învins monstrul în timp mai scurt.**

Lăsați clepsidra pe o parte când prima echipă învinge monstrul. Nisipul din bulbul care se afla la fund reprezintă timpul pe care l-au petrecut. Când ghicește a doua echipă, ridicați clepsidra cu partea menționată mai deureme deasupra. A doua echipă va avea exact la fel de mult nisip cât a folosit și prima echipă. Dacă ghicesc înainte de a curge tot nisipul, câștigă. Altfel câștigă prima echipă.

LIMITĂ DE OPT RUNDE

Aveți o limită de 8 runde ca să străbateți temnița și să învingeți monstrul. Hârtiile pentru capcane conțin 8 liste, așadar dacă scrii ultima listă pe hârtie, aceasta este ultima rundă de joc. (Hârtiile pentru capcane sunt descrise la pagina 4.)

Dacă monstrul nu este învins până la finalul rundeii a opta, acesta câștigă. De cele mai multe ori acest scenariu nu are loc.



Fiecare monstru are o versiune mai dificilă marcată cu un asterisc. Le puteți folosi în partidele ulterioare dacă monștrii sunt prea ușor de învins.

CE ESTE PERMIS?

CAPCANE PERMISE

În general, cuvintele capcană trebuie să fie relevante pentru cuvântul secret al echipei adverse și nu cuvinte care ar putea fi folosite pentru a descrie orice cuvânt secret.

- Cuvintele capcană trebuie să fie substantive (cap, sfori, animal), adjective (amuzant, melodios, mare) sau verbe (râde, joacă, mănâncă).
- Și numerele sunt permise (doi, opt, sută), cu excepția numărului „unu”, conform celor scrise mai jos.
- Cuvintele capcană nu pot fi pronume (al său, eu, voi) sau verbe auxiliare (a fi, a avea, a vrea).
- Aceste cuvinte nu pot fi capcane: un, o, chestie, ceva, câteva, cineva. Dar puteți nota cuvinte precum persoană sau loc pentru că au multe sinonime.

Scrieți capcanele încât să mențineți jocul distractiv. „Ok” este în mod normal un adjectiv, dar nu îl scrie pentru că știi că prietenul tău o să zică „Hmm... ok...”.

CUM SE DECLANȘEAZĂ CAPCANELE?

Capcanele sunt declanșate când cel care dă indicii spune un cuvânt capcană sau o formă derivată a acestuia.

- Un cuvânt compus poate fi declanșat de orice parte a acestuia. Extraterestru va fi declanșat de „extra” sau de „terestru”.
- În mod similar, un cuvânt capcană este declanșat când apare într-un cuvânt compus. Voce va fi declanșat de „portavoce”.
- Un cuvânt capcană este declanșat de toate formele apropiate ale acestuia. De exemplu, știință va fi declanșat de „științific” și chiar de abrevieri precum „sci-fi” sau „SF”.
- Dar nu fiți prea axați pe detalii minore. „Conștiință” nu este considerat destul de apropiat de știință ca sens pentru a declanșa capcana.

NUMĂRĂTOAREA ÎNCERCĂRILOR

Fii rezonabil când numeri încercările de ghicire. „Hot dog” e o încercare. „Science fiction” e o încercare. „Să-mi spui mie cuțu dacă nu e un goblin” e tot o încercare.

LIMITĂRI

Capcanele și regulile pentru indicii se declanșează doar dacă sunt conștientizate imediat, să zicem în interval de 3 secunde. Dacă nimeni nu realizează, cel care dă indicii evită capcana.

Însă uneori nu poți fi sigur. Crezi că ar putea fi o capcană sau un indiciu nepermis. Nu e același lucru ca scenariul anterior. În acest caz, ar trebui să permiți echipei să continue. După ce au terminat, jucătorii pot discuta situația și să aplice decizia retroactiv.

INDICII PERMISE

Pentru a vă asigura că indiciile pot fi prinse în capcană, există câteva reguli pentru indicii:

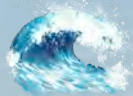
- **Nu poți spune nici o formă a cuvântului secret.** În esență, cuvântul secret e ca o capcană și respectă condițiile pentru declanșarea capcanelor.
- **Nu poți da exemple despre cuvântul secret.** De exemplu, cuvântul CÂINE ar fi imposibil de prins în capcană dacă ai avea voie să dai indicii orice tip de câine. (Dar sinonime ale cuvântului secret sunt permise.)
- **Nu poți spune substantive sau adjective proprii** („Român”, „Stăpânul Inelelor”, „Sherlock Holmes”). Acestea pot să depindă de context. Nu poți menționa „stăpânul” când cuvântul e INELE, dar „stăpânul” e ok pentru cuvântul DRESAJ.
- **Indiciile tale trebuie să fie despre sensul cuvântului, nu despre cum este rostit sau cum este scris.** Nu da indicii „rimează cu” sau „se pronunță ca”. Nu spune cu ce literă începe cuvântul.
- **Poți da indicii pentru expresii care conțin cuvântul secret, atât timp cât sunt despre sens și nu despre formă.** De exemplu, pentru cuvântul PORUMB, indiciile despre porumb fiert sunt ok, dar nu dați indicii despre PORUMBEL.
- **Nu poți folosi abrevieri pentru substantive proprii precum „US” sau „FBI”.** Însă o abreviere precum „TV” e ok. Nu e un substantiv propriu, chiar dacă e scris cu majuscule. (Cuvântul „TV” poate fi prins în capcană de cuvântul televizor.)
- **Nu încerca să sugerezi titluri considerând că nu sunt substantive proprii.** „Mă gândesc la un joc ce poate fi jucat cu tronuri” nu e un indiciu permis. Dacă vrei să te referi la Urzeala Tronurilor, încearcă ceva precum „Seria aia fantasy în care mor toți”.
- **Nu poți da indicii bazate pe informații personale necunoscute celeilalte echipe.** „Locul ăla de la mall unde mergeam des” este permis doar dacă cei din echipa adversă mergeau și ei cu voi.
- **Nu dați indicii despre obiecte din camera în care vă aflați.** Nu vă referiți la nimic din ce fac jucătorii „acum”.
- **Indiciul trebuie să fie bazat pe cuvinte care pot fi scrise.** Nu poate fi bazat pe gesturi sau tonalități sau pe o melodie.

GHICIRI

- O ghicire este corectă dacă conține cuvântul secret. „Corn” și „Popcorn” sunt ambele corecte pentru cuvântul secret CORN.
- Dar nu e de ajuns să ghicești o formă apropiată a cuvântului. De exemplu, dacă cuvântul e ȘTIINȚĂ, „științific” nu e destul de bun. (Este destul de bun să declanșeze o capcană, dar nu îndeajuns ca să fie o ghicire bună.)
- Nu poți adresa întrebări celui care dă indicii.
- Nu te poți consulta cu ceilalți care ghicesc. Dacă spui „Cred că ar putea fi 'goblin'”. Să ghicim 'goblin?'” atunci ai ghicit „goblin”.

NOTE DESPRE BLESTEME

INUNDAȚIE



Respiră în mod normal când te gândești la indiciu. Apoi ia o gură mare de aer. E permis să dai un indiciu, să îți ții respirația, să dai alt indiciu, să îți ții respirația și tot așa. Însă în momentul în care ai inhalat – chiar puțin – nu mai poți da indicii.



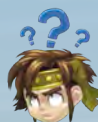
PETRIFICARE

După ce un coechipier ghicește, tu (cel care dă indicii) ar trebui să îngheți într-o postură rigidă, ca și cum ai fost transformat în piatră.



ECOU

Cel care dă indicii ar trebui să depună puțin efort ca să dea ecou fiecărui cuvânt. Cealaltă echipă ar trebui să mai treacă cu vederea scăpările. Nu se cere perfecțiune.



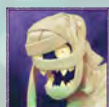
MINTE ÎNGUSTĂ

Substantivul este o persoană, loc sau lucru. Însă nu poți folosi pronume precum „eu” sau „tu”. Succes!



TEROARE

Decartează acest blestem dacă se află în prima cameră.



BLESTEMUL MUMIEI

Tragi o nouă carte blestem pentru fiecare rundă împotriva Mumiei.

Versiunea mai dificilă a Mumiei îți dă câte două blesteme. Combinația de blesteme este ușor de înțeles, dar dacă ai nelămuriri, toți trebuie să cadă de acord înainte să înceapă runda.

Un joc de Jan Březina, Martin Hrabálek, Michal Požárek

Ilustrații: Regis Torres, Dávid Jablonovský

Artă și Layout: Filip Murmak, Michaela Zaoralová

Artă adițională: Radim „Finder” Pech, František Sedláček

Cuvinte și regulament: Jason Holt

Traducere în limba română: Alexandru Ilie

Multe persoane au contribuit la acest joc în perioada dezvoltării și am urea să mulțumim tuturor testerilor, în special la Gen Con, Gathering of Friends și GameCon. Un mare mulțumesc și Club Diversity, Kingmakers și Columbus Idea Foundry care au jucat jocul și au dat feedback. Mulțumim și prietenilor noștri de la Deskzrout.cz pentru că au testat în weekendurile de gaming. Mulțumiri speciale lui Filip Murmak, Jan Vaněček și lui Vlaada Chvátil pentru contribuțiile la mecanicile jocului; lui Petr Murmak pentru că ne-a îndeplinit visurile publicând jocul; lui Petr Čáslava și lui Michal Štach pentru sprijinul lor; lui Regis Torres, Dávid Jablonovský și lui Fanda Horálek pentru grafică. Multe mulțumiri lui Jason Holt.

Mulțumiri lui Adam Marostica pentru sugestii despre Teroare. Jan ar urea să mulțumească soției sale Soňa pentru că a fost răbdătoare și înțeleghătoare și fiului său Jindřich pentru că crede că jocul e foarte cool (chiar dacă nu știe încă să scrie sau să citească). Martin ar urea să dedice jocul soției sale Barbora și copiilor săi Alžbětka și Hynek.



© Lex Games
Ianuarie 2019
www.lexshop.ro



© Czech Games Edition
Octombrie 2018
www.CzechGames.com