

TRAPWORDS

Pre čitanja ove knjige, pogledajte **Pregled** koji je uključen kao odvojena brošura. Pregled objašnjava kako se igra jedna runda partije. Pravila su jednostavna i neki ljudi će radije da nauče igru samo čitanjem **Pregleda pravila** sa zadnje strane brošure.

Ova pravila će vam pokazati kako da igrate igru i dati savete za učenje novih igrača.

- Uputstvo za **Postauku** je na stranama **2** do **4**.
- Kompletne pravila su na stranama **5** do **9**.
- **Pravila davanja tragova** su na stranama **10** do **11**.
- I pojedinačno objašnjenje svih karata je na poslednjoj strani.

Video sa pregledom
pravila



cge.as/twu-sr

KOMPONENTE



7 polja soba



5 čudovišta



2 figurice tima



4 knjižice



10 karata prokletstva



10 karata čudovišta



3 plastična
postolja



2 baklje



50 karata reči



Blokčić sa listama reči zamke



Peščani sat



2 olovke

POSTAVKA

Trapwords je timska igra. Treba da se podelite u dva tima, koja sede na suprotnim stranama stola. Svakom timu treba najmanje dva igrača. Ako imate neparan broj igrača, jedan tim će imati igrača više od drugog tima i to je sasvim u redu.

Ugurajte figurice tima u dva plastična postolja i stavite ih u sobu 3. Figurica vašeg tima je ona bliža vama.



Poredajte 5 polja soba po rastućem redu – jedan tim ih vidi s leva na desno, drugi tim ih vidi s desna na levo. Mi predlažemo sobe 3, 4, 5, 6 i 7, kao što je pokazano.



Tražite sobu 3? Nalazi se sa druge strane sobe 10.

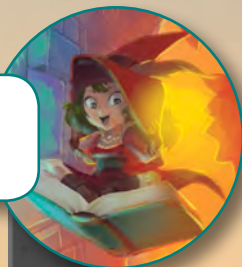
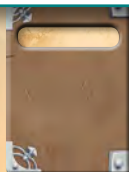


Promešajte karte prokletstva i odaberite 2 nasumično. Za razliku od čudovišta, prokletstva ostaju licem na dole i nepoznata. Postavite jedno prokletstvo pored druge sobe i jedno pored sobe koja je pre čudovišta.

Uzimate baklju koja odgovara figuri vašeg tima i stavite je ispred igrača koji će biti vaš prvi tragač. Ako vam nije bitno ko će prvi, oba tima daju svoje baklje igračima koji sede na kraju, kao što je pokazano.



Objasnićemo knjižice i karte reči na sledećoj strani!



Postoje dva špila karata čudovišta. Mi predlažemo čudovišta bez zvezdice. (Ona sa zvezdicom su za igrače kojima trebaju malo užasnija čudovišta.) Promešajte špil i odaberite jedno čudovište nasumično.

Pronađite kartonsku figuricu koja odgovara odabranom čudovištu. Ugurajte je u plastično postolje i stavite čudovište u finalnu sobu – onu sa najvećim brojem.

Presavijte papir kako biste sakrili svoje reči zamke od drugog tima.

ALTERNATIVNA POSTAVKA

Kada dobro upoznate igru, možete eksperimentisati sa još prokletstava i različitim sobama. Na primer, možete probati sobe 2, 4, 6, 8 i 10, sa prokletstvima u prve četiri sobe. Igru je lako prilagođavati.

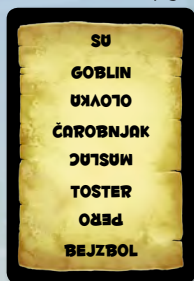
Svacom timu će trebati lista za reči zamke.

Takođe vam treba olovka kojom ćete pisati.

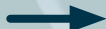
ODABERITE SET REČI

Postavite špil sa kartama reči na sto. Možete da ga promešate ako želite, ali nemojte da gledate reči – ne biste hteli da pokvarite iznenađenje.

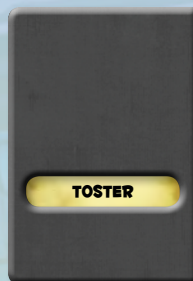
Trapwords ima dva odvojena seta reči. Oba seta su napisana sa obe strane karata. Birate set tako što odaberete knjigu:



karta reči



epska



nije epska

Koju biste knjigu trebalo da koristite? Stvarno nije bitno. Obe liste imaju dosta „normalnih” reči. Epska lista sadrži neke reči koje su normalne jedino u svetu epske fantastike. Druga lista ima neke reči koje se ne bi uklopile u srednjovekovni epski svet.

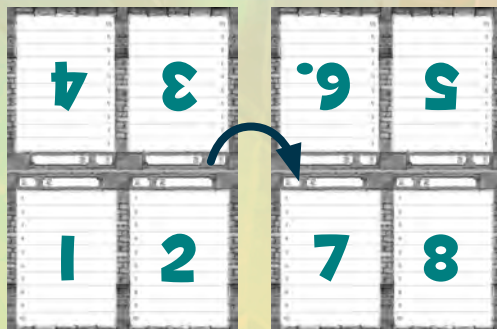
Oba tima treba da imaju istu vrstu knjige. Nećete koristiti preostali par knjžica u ovoj partiji.

LISTA ZAMKI

Partija se igra u rundama. U prvom delu svake runde, oba tima će napraviti listu reči zamke. Iz tog razloga igra uključuje blokče sa listom za reči zamke. Svaki tim koristi 1 list tokom cele partije.

Posle 4 runde, okrenite listić i nastavite na poledini.

Igra neće trajati duže od 8 rundi.



RUNDA

Svaka runda ima dva dela:

- Prvo, oba tima istovremeno prave listu reči kojom će uhvatiti protivnički tim.
- Zatim, svaki tim ima potez da pogodi svoju tajnu reč, dok izbegava zamke koje su im protivnici postavili.

Za brz pregled toka igre, pogledajte papir Pregleda.

POSTAVLJANJE ZAMKI

Svaki tim treba da povuče kartu reči iz špila. Drugi tim možda vidi reči na strani karte, zato je stavite u svoju knjigu okrenutu na gore. Onda zatvorite knjigu. Vaša knjiga je magično odabrala jednu od osam reči sa te strane karte. **Ovo je tajna reč koju protivnički tim mora da pogodi.**

Pogledajte tajnu reč i pokušajte da smislite reči koje bi njihov vodič mogao da kaže dok daje tragove za nju. Zapamtite, znate ko je njihov vodič, tako da možete da iskoristite ono što znate o svom prijatelju kako biste postavili što lukaviju zamku.

Postoje pravila o tome koje reči možete da zapišete kao reči zamke. Suštinski, trebalo bi da zapišete reči zamke povezane sa tom specifičnom tajnom reči, ne reči kao što su „je” ili „to” koje mogu biti iskorišćene u bilo kom tragu za svaku reč. **Cela pravila za legalne zamke su na strani 10.**

Vaš tim piše reči zamke na parčetu papira. **Prosledite papir dalje.** Dajte svakome šansu da predloži reč zamke tako što će je zapisati.

Broj reči zamke na vašoj listi mora da bude isti kao broj odštampan na sobi drugog tima. Na primer, ako je drugi tim u sobi 3, napisaćete 3 reči zamke. Kada su svi predložili reči zamke, potencijalno ćete imati više nego što vam treba, onda vaš tim treba da odluči koje reči će precrtati sa liste.

Vaše reči zamke treba da odabere tim, ne jedna osoba. Obavestite drugi tim kada završite svoju listu.

KO IGRA PRVI?

Jednom kada oba tima naprave svoje liste, vreme je da se zamene knjižice i daju tragovi. U ovom delu igre, timovi igraju po krugovima. **Ako je jedan tim u zaostatku, taj tim daje tragove prvi.**

Na početku partije, ni jedan tim nije u zaostaku, tako da bi svaki tim trebalo da pogleda u svoje knjižice. Knjižice su identične, osim što jedna ima svetleći simbol. **Ako ni jedan tim nije u zaostatku, knjižica sa svetlećim simbolom je prva koja će se dodati.** Tim koji dobije knjižicu prvi će prvi davati tragove.



Ove knjižice se prve prosleđuju.

DAVANJE TRAGOVA

Hajde da kažemo da ste Vi tragač vašeg tima i protivnički tim Vam je prosledio knjižicu. Uzmite je i pogledajte u tajnu reč.

Protivnički tim će Vam dati par sekundi da pročitate reč. Onda će okrenuti sat.

Vi treba da date svom timu tragove koji će im pomoći da kažu reč. Imaćete par restrikcija. Jedna očigledna restrikcija je da ne možete da kažete tu reč ili bilo koju njenu formu.

Cela lista pravila za davanje tragova je na strani 11. Kada učite novu grupu ljudi kako da igra, možete da ih pustite da odigraju par rundi pre nego što ih naučite sva pravila za davanje tragova.

Kada dajete tragove, **ne smete da kažete nijednu reč zamke** koju je protivnički tim zapisao. Ovo će predstavljati izazov zato što **Vam protivnički tim ne pokazuje svoju listu reči zamke.**

Možete dati koliko god tragova želite.

Primer:

Recimo da treba da pomognete svom timu da pogodi MASLAC. Drugi tim je verovatno napisao mleko, ali Vi možete da zaobidete to tako što kažete:

- „Napravljeno je od kraljev soka.”

Naravno, mogli ste samo da kažete da je mlečni proizvod, ali oni su možda napisali mlečni. Šta je sa „tost”? Oni mogu da odaberu samo tri reči zamke, pa je „tost” možda siguran.

- „Moj tost uvek pada ovom stranom na dole.”

Ovo je stvarno dobar trag. Vaš tim će verovatno pogoditi MASLAC. Ili tako ili će Vas drugi tim zaustaviti pošto ste rekli tost.

POGAĐANJE

Dok dajete tragove, Vaši saigrači pokušavaju da pogode reč. Oni govore pogađanja naglas. Svako iz vašeg tima (osim vodiča) može da pogađa i ne moraju to da rade naizmenično. Međutim, trebalo bi mudro da se pogađa pošto **je vašem timu dozvoljeno samo 5 pogađanja.**

Saigračima nije dozvoljeno da pitaju vodiča pitanja. Nije im dozvoljeno da diskutuju o svojim pogađanjima. Neki ljudi vole da pitaju za dozvolu pre nego što pogađaju. („Mislim da imam ideju.”) Ovo je dozvoljeno, ali se ne preporučuje. Obično je bolje kada samo kažete šta Vam je palo na pamet.

Ako vaš tim pogodi tajnu reč, vaša figura napreduje u sledeću sobu.



NEUSPEH

Narauno, nećete uvek biti uspešni. Vaš tim nije uspeo ako se bilo koja od ovih stvari desi:

- Vodič kaže reč zamke ili bilo koju formu reči zamke.
- Vodič da nelegalan trag.
- Vaš tim napravi 5 pogrešnih pogađanja.
- Istekne vreme.

Ako se bilo šta od ovoga desi, vaš tim je gotov sa pogađanjem i ne napreduje u ovoj rundi.

KRUG PROTIVNIČKOG TIMA

Posle kruga prvog tima, bez obzira na ishod, **drugi tim je na redu da pogađa svoju reč.** Tokom poteza protivničkog tima, vaš tim ima nekoliko zadataka:

1. Okrenite peščani sat kada je njihov vodič pročitao i razumeo reč.
2. Zaustavite ih ako njihov vodič kaže bilo koju formu bilo koje reči zamke koju ste zapisali.
3. Zaustavite ih ako njihov vodič da nelegalan trag.
4. Brojite njihova pogađanja. Zaustavite ih posle petog pogađanja.
5. Gledajte peščani sat. Zaustavite ih kad istekne vreme.

Zapamtite: Zamke su primenjive samo na vodiča. U redu je ako neko iz tima kaže reč zamke.

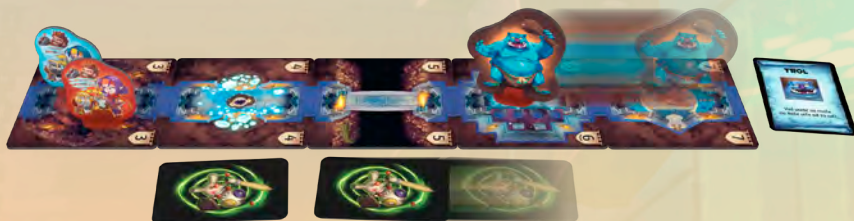
KRAJ RUNDE

AKO OBA TIMA NISU USPELA

Ako ni jedan tim ne napreduje tokom runde, pomerite čudovište za jednu sobu bliže figurama igrača. (Ako su jedan ili oba tima napredovala, čudovište ostaje tu gde je.)

Ako se čudovište pomeri u sobu sa prokletstvom, pomerite to prokletstvo bliže igračima. Ako se prokletstvo pomeri u sobu sa drugim prokletstvom, onda pomerite i to prokletstvo bliže igračima.

Primer:



Ako ni jedan tim nije pogodio svoju reč u rundi 1, čudovište će se približiti. Zato što se pomerilo u sobu sa prokletstvom, prokletstvo se takođe pomera bliže igračima.

ZAMENA VODIČA

Na kraju runde, vodič predaje baklju sledećoj osobi u redu. **Svako bi trebalo da najmanje u jednoj rundi bude vodič.** (Ali ako stvarno ne želite da dajete tragove, možete da predate baklju dalje.)

KASNIJE RUNDE

Kako tim bude napredovao dublje kroz tamnicu, zapamtite ova pravila:

- **Broj zamki koje pišete je jednak broju sobe u kojoj se nalazi protivnički tim.** Tako da ako se nalaze u sobi 4, pišete 4 reči zamke. A ako ste vi i dalje u sobi 3, oni će pisati samo 3 reči zamke.
- Nakon što oba tima napišu svoje reči zamke, **tim koji je u zaostatku pogađa prvi.**
- **Ako su oba tima u istoj sobi, onda tim koji dobije knjižicu sa svetlećim simbolom pogađa prvi.** Zapamtite da se knjige menjaju svake runde, tako da ako timovi budu izjednačeni, naizmenično će igrati prvi.

Nastavite da igrate dok jedan tim (ili oba) ne počne rundu u sobi u kojoj se nalazi čudovište. Zapamtite da ako ni jedan tim ne napreduje, čudovište će krenuti po vas.

RESTRIKCIJE TRAGOVA

Neke grupe su stidljive i imaju problema pri davanju tragova. Ako vaša grupa ima problema, budite slobodni da ignorirate restrikcije za davanje tragova na strani 11 dok svi nisu uhodani u igru.

Međutim, neki ljudi se brzo uhodaju, čak i nađu način da daju tragove koje je nemoguće uhvatiti u zamku. Pre nego što izmaknu kontroli, trebalo bi da predstavite restrikcije sa strane 11.

PODEŠAVANJE TAJMERA

Oficijalno pravilo je da vodič treba da ima vremena (oko 3 sekunde) da pročita i razume tajnu reč pre nego što se startuje tajmer. Ovo radi za većinu grupa. Međutim, svaka grupa je drugačija i vašoj grupi možda trebaju neka podešavanja:

Ako vašoj grupi treba dodatni pritisak, možete započeti tajmer kada je knjižica preuzeta.

Sa druge strane, ako imate igrače kojima često nestaje vremena, možete se složiti da njihovu tajmer ne počinje dok ne krenu da daju tragove.

PROKLETSTVA!

U kasnijim rundama, možete se naći u sobi sa prokletstvom – ili zato što ste napredovali do nje-ga ili zato što je čudovište pomerilo prokletstvo u vašu sobu. U svakom slučaju, okrenite kartu kako biste otkrili prokletstvo.

Prokletsvo se primenjuje samo na prvu rundu koja se igra u toj sobi. Ono dodaje dodatna pravila koja će učiniti rundu izazovnijom za bilo koga u toj sobi. Ako oba tima počinju rundu u istoj sobi, prokletstvo se odnosi na sve. Ako je jedan tim u zaostatku, prokletstvo će se raditi samo na tim u proklesoj sobi.

Na kraju runde, odbacite prokletstvo, bez obzira na ishod.

Karte prokletstva će dodatno zabiberiti igru tako što će dati dodatni izazov timu u proklesoj sobi. Međutim, **možete ignorisati prokletstva u svojoj prvoj partiji.** Ako ljudima bude teško da daju tragove, samo tiho vratite karte prokletstva nazad u kutiju i sačuvajte ih za trenutak kada grupa bude iskusnija.

BORBA SA ČUDOWIŠTEM

Postoje dva načina da se nađete u istoj sobi sa čudovištem:

- Možete napredovati u sobu sa čudovištem.
- Ili čudovište može da uđe kod vas u sobu.

Kada vaš tim počne rundu u istoj sobi kao čudovište, imate šansu da pobedite partiju. Čudovište ima specijalno pravilo koje će se odnositi samo na vaš tim tokom te runde. Ako su oba tima u istoj sobi sa čudovištem, pravilo se odnosi na oba tima.

Postoji nekoliko mogućih ishoda. Prvo, hajde da pretpostavimo da se vaš tim bori sa čudovištem i da je drugi tim u zaostatku. U ovom slučaju, drugi tim će pogadati prvi. (Ovo je standardno – tim koji je u zaostatku uvek pogada prvi.) Onda se vaš tim bori sa čudovištem:

- Ako pogodite svoju reč, čak i sa specijalnim pravilima čudovišta, pobedili ste partiju.
- Ako ne uspete da pogodite reč, igra se nastavlja. Čudovište se više neće pomerati, čak i ako drugi tim nije uspeo. Vaš tim ostaje u sobi da se bori ponovo sa čudovištem.

Sada hajde da pretpostavimo da su oba tima u istoj sobi kao čudovište. Tim koji dobije knjigu sa svetlećim simbolom igra prvi. Bez obzira na ishod, drugi tim takođe ima šansu da se bori sa čudovištem.

- Ako su oba tima pogodila reč, oba tima su pobedila.
- Ako je samo jedan tim pogodio reč, taj tim je pobedio.
- Ako ni jedan tim nije uspeo da pogodi svoju reč, onda igraju još jednu rundu.

ALTERNATIVNI TAJBREJK

Ako vaša grupa preferira da bude samo jedan pobednik, koristite ovo tajbrejk pravilo: **Ako se oba tima bore sa čudovištem, pobedio je tim koji je porazio čudovište za manje vremena.**

Oborite tajmer na stranu kada prvi tim pobedi čudovište. Pesak koji se nalazi u donjem delu peščanika je količina vremena koju su iskoristili. Kada sledeći tim pogada, ovaj deo tajmera ide na vrh. Drugi tim će imati potpuno isto peska koliko je i prvi iskoristio. Ako pogode pre nego što istekne vreme, oni su pobedili. U suprotnom, prvi tim je pobedio.

LIMIT OD RUNDI

Imate najviše 8 rundi da prođete kroz tamnicu i pobedite čudovište. Vaš listić sa rečima zamke ima prostora za 8 lista reči zamke, tako da ako pišete poslednju listu na svom listiću, onda je to poslednja runda partije. (Listić sa rečima zamke je objašnjen na strani 4.)

Ako oba tima ne pobeđu čudovište do kraja osme runde, čudovište je pobedilo. Ali je mnogo veća verovatnoća da će jedan ili oba tima pobediti.



Svako čudovište ima opasniju verziju obeleženu zvezdicom. Možete ih koristiti u kasnijim igrama, ako mislite da su regularna čudovišta previše laka.

ŠTA JE DOZVOLJENO?

DOZVOLJENE ZAMKE

U suštini, Vaše reči zamke treba da budu reči povezane sa reči koju bi drugi tima trebalo da pogađa, a ne reči koje bi vodič možda iskoristio da objasni bilo koju tajnu reč.

- Vaše reči zamke moraju biti imenice (*glava, žice, životinja*), pridevi (*nejasno, muzički, veliki*) ili glagoli (*nositi, igrati, jesti*).
- Brojevi su takođe legalne zamke (*dua, osam, sto*), osim broja "jedan", objašnjeno je ispod.
- Vaše reči zamke ne mogu biti zamenice (*njegovo, to, ja*) ili pomoćni glagoli (*je, ima, može*).
- Ove reči ne mogu da bude zamke jer se često koriste: *jedan, stvar, neki, nešto, neko*. Međutim, u redu je da koristite reči zamke kao što su *osoba* ili *mesto* zato što one imaju dosta sinonima.

Držite svoje zamke u duhu igre. „Dobro” je tehnički pridev, ali nemojte ga upisati samo zato što će Vaš prijatelj reći „Um... dobro...”.

ŠTA AKTIVIRA ZAMKE?

Zamka se aktivira kada vodič kaže reč zamke ili bilo koju formu reči zamke.

- Složenu reč može aktivirati bilo koji deo reči. *Prestolonaslednik* će biti aktiviran ili sa „pre-stol” ili sa „naslednik”.
- Slično, kada se pojavi u složenici. *Sutra* je aktivirano sa „prekosutra”.
- Reč zamke aktivira bilo koja usko povezana forma te reči. Na primer, *doktor* je reč zamke za „doktorat”, „doktorski”, čak i skraćenice kao što su „Dr.”.
- Ali ne budite previše pedantni. „Hramljati” i reč *hram* nisu dovoljno bliske da aktiviraju zamku.

BROJANJE POGAĐANJA

Budite blagi i razumni kada brojite pogađanja. „Rol viršla” se računa kao jedno pogađanje. „Naučna fantastika” se računa kao jedno pogađanje. „Grom me ubio ako to nije goblin.” računa se kao jedno pogađanje.

UREDBA O LIMITACIJAMA

Zamke i pravila za davanje tragova se aktiviraju jedino ako ih odmah primetite, recimo, u sledeće 3 sekunde. Ako ih niko ne primeti, vodič je izbegao zamku.

Međutim, ponekad nećete biti sigurni. Mislićete da bi to mogla biti zamka ili nelegalan trag, ali možda nije. To nije isto kao da niste uspeli da uhvatite vodiča na vreme. U ovom slučaju, trebalo bi da pustite drugi tim da nastavi svoj potez. Kada završe, igrači mogu da prodiskutuju situaciju i primene svoj zaključak retroaktivno.

LEGALNI TRAGOVI

Kako bi osigurali da su tragovi uхватljivi, postoji par restrikcija pri davanju tragova:

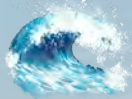
- **Nije dozvoljeno reći bilo koju formu tajne reči.** U suštini, sama reč je reč zamke i sledi pravila za aktiviranje zamki.
- **Ne možete davati primere tajne reči.** Reč PAS, na primer, bi bila nemoguća za uхватiti ako bi uodiču bilo dozvoljeno da kaže bilo koju vrstu psa. (Ali sinonimi za tajnu reč su sasvim u redu.)
- **Ne možete koristiti vlastite imenice ni prisvojne prideve.** („Srpski“, „Gospodar prstenova“, „Vuk Stefanović Karadžić“). To zavisi od konteksta. Ne možete da kažete „Vuk“ kada je reč AZBUKA, ali „vuk“ je u redu kada je reč ŽIVOTINJA.
- **Vaši tragovi treba da se tiču značenja reči, a ne načina kako zvuči ili kako se piše.** Nemojte davati „rimuje se sa“ ili „zvuči kao“ tragove. Nemojte govoriti sa kojim slovom počinje reč.
- **Možete davati tragove za fraze koje sadrže tajnu reč, dokle god se tiču značenje, a ne samo pisanja.** Na primer, ako je reč MAČ, tragovi o mačetu su u redu, ali nemojte davati tragove i o MAČETI.
- **Ne možete koristiti skraćenice za imenice kao što su „UK“ ili „FBI“.** Međutim, skraćenica kao „TV“ je u redu. Nije prava imenica, iako je obično kapitalizovana. (Zapamtite da „TV“ može biti uхваćen sa reči zamke televizija.)
- **Nemojte pokušavati da uputite na naslove tako što se pravite da nisu normalne imenice.** „Razmišljam o igri koju bi neko mogao da igra sa prestolima.“ nije dozvoljen trag. Ako želite da ukazete na Igru Prestola pokušajte nešto ovako: „Serija epske fantastike u kojoj sui umiru.“
- **Nemojte davati tragove osnovane na ličnim informacijama nepoznatim drugom timu.** „Mesto gde smo bili u tržnom centru,“ je legalno jedino ako su ljudi iz drugog tima bili tu sa vama.
- **Nemojte davati tragove bazirane na predmetima iz sobe.** Ne pominjite ništa što bi igrači mogli sada da doživljavaju.
- **Vaš trag mora biti baziran na rečima koje se mogu napisati.** Ne može biti baziran na pokretima ruku, tona Vašeg glasa ili melodije.

POGAĐANJA

- Pogađanje je tačno ako sadrži tajnu reč. „Viršla“ i „rol viršla“su tačna pogađanja za tajnu reč VIRŠLA.
- Ali nije dovoljno da samo pogađate što bližu formu reči. Na primer ako je reč NAUKA, pogađanja „naučnik“ i „naučno“ nisu dovoljno blizu. (Dovoljno su blizu da aktiviraju zamku, ali ne i dovoljno blizu da budu tačno pogađanje.)
- Vodiča ne možete pitati pitanja.
- Ne možete se konsultovati sa saigračima ako kažete: „Mislim da bi mogao biti ‚goblin‘. Je l' da kažemo ‚goblin‘? “ Onda je Vaše pogađanje bilo „goblin“.

BELEŠKE O ODREĐENIM PROKLETSTVIMA

POPLAVA



Dišite normalno dok razmišljate o svom tragu. Onda duboko udahnite. Dozvoljeno je da date trag, zadržite dah, date još jedan trag i tako dalje. Međutim, čim udahnete – čak i veoma malo – više nećete moći da dajete tragove.



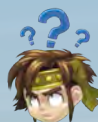
PETRIFIKACIJA

Čim Vaš saigrač pogađa, Vi (vodič) bi trebalo da se zamrznete u ukočenoj poziciji, kao da ste pretvoreni u kamen.



EHO

Od vodiča se očekuje da se u dobrom duhu potruži da napravi eho svake reči. Od drugog tima se očekuje da bude popustljiv. Savršenstvo nije obavezno.



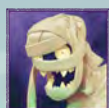
ZAGLUPLJIVANJE

Imenica je osoba, mesto ili stvar. Međutim, ne možete koristiti zamenice kao „ja” ili „to”. Srećno!



REČ TERORA

Odbacite ovo prokletstvo ako je u prvoj sobi.



PROKLETSTVO MUMIJE

Vucite novu kartu prokletstva u svakoj rundi protiv Mumije.

Još opasnija verzija Mumije daje vam dva prokletstva odjednom. Kombinacije prokletstava bi trebale da su jasne, ali ako naidete na neku nedoumicu, svi bi trebalo da usvoje dogovor za nju pre početka runde.

Igra od Jan Březina, Martin Hrabálek, Michal Požárek

Ilustracije: Regis Torres, Dávid Jablonovský

Direktor ilustracije & postavke: Filip Murmak, Michaela Zaoralová

Dodatne ilustracije: Radim "Finder" Pech, František Sedláček

Reči i pravila: Games4you (Srbija)

Mnogo ljudi je doprinelo ovoj igri tokom njenog razvoja i hteli bismo da zahvalimo svim testerima igre, posebno na Gen Con-u, the Gathering of Friends, i GameCon velikom hvala za svakoga u Club Diversity, Kingmakers i ColumbusIdeas Foundry koji su odvojili vreme da igraju i daju svoje mišljenje. Zahvaljujemo se našim prijateljima iz Deskzrout.cz za testiranje tokom naših regularnih igranja vikendom. Specijalno hvala ide Filip Murmak, Jan Vaněček, i Vlaada Chvátil za njihove doprinose mehanikama igre; Petr Murmak-u koji nam je ostvario snove objavom ove igre; Petr Čáslava-u i Michal Štach za njihovu nepreklinutu podršku; Regis Torres, Dávid Jablonovský i Fanda Horálek za grafiku. I ogromno hvala Jason Holtu – bez koga engleska verzija ni izbliza ne bi bila toliko dobra.

Hvala Adam Marostica-u koji je inspirisao Reč Terora. Jan bi hteo da zahvali svojoj ženi Soňi zato što je bila strpljiva i puna razumevanja i svom sinu Jindřichu jer misli da je igra stvarno kul (iako još ne zna da čita i piše). Martin bi hteo da posveti ovu igru svojoj ženi Barbóri i svojoj deci Alžbětki i Hynek-u.



© Czech Games Edition

Jul 2019

www.CzechGames.com