VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES

APDOVANOJIMUS PELNĘS VAKARĖLIŲ ŽAIDIMAS!



Žaidimo taisyklių apžvalga (anglų kalba)

BRAIN GAMES

WWW.BRAIN-GAMES.COM

CGE Czech Games Edition

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Žaidėjai pasidalina į dvi panašaus dydžio ir įgūdžių komandas. Žaidžiant įprastą žaidimą jums reikės bent keturių žaidėjų (dviejų komandų po du žaidėjus). Žaidimo variantų dviems ar trims žaidėjams aprašymus rasite paskutiniame puslapyje.

Kiekviena komanda turi išsirinkti po vieną žaidėją, kuris bus komandos slaptųjų agentų vadas. Abu slaptųjų agentų vadai turi sėdėti toje pačioje stalo pusėje. Kiti žaidėjai turi sėdėti priešais savo slaptųjų agentų vadus. Jie yra žvalgybos agentai.

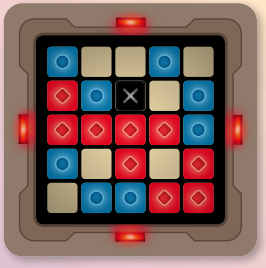
Pasirinkite 25 atsitiktines slapyvardžių korteles ir išdėliokite jas ant stalo suformuodami žaidimo lauką iš 5 × 5 kortelių.

Pastaba: maišydami slapyvardžių korteles, po pusę krūvelės retkarčiais vis apverskite. Taip geriau sumaišysite žodžius.



ŠIFRAS

Kiekvienam žaidimui reikia vieno kortelių šifro, kuris atskleidžia slaptas ant stalo esančių kortelių tapatybes. Slaptųjų agentų vadai turėtų pasirinkti vieną atsitiktinę šifro kortelę ir ją įstatyti į priešais juos esantį stovelį. Nesvarbu, kuri kortelės kraštinė bus viršuje, apie tai negalvokite. Tiesiog įstatykite kortelę į stovelį ir neleiskite, kad jūsų žvalgybos agentai ją pamatytų.





Šifro kortelėje pavaizduotas išdėstymas atitinka ant stalo išdėliotų kortelių tvarką. Mėlyni kvadratėliai žymi žodžius, kuriuos turi atspėti mėlyna komanda (mėlynieji agentai). Raudoni kvadratėliai žymi žodžius, kuriuos turi atspėti raudona komanda (raudonieji agentai). Gelsvi kvadratėliai žymi nekaltus praeivius, o juodas kvadratėlis žymi žudiką, kurio niekada nederėtų paliesti!

ŽAIDIMĄ PRADEDANTI KOMANDA



Keturiuose šifro kortelės kraštuose pavaizduotos spalvotos švieselės nurodo, kuri komanda žaidimą pradeda pirmoji. Žaidimą pradedanti komanda turi atspėti 9 žodžius. Kitai komandai reikia atspėti tik 8 žodžius. Žaidimą pradedanti komanda pateikia pirmąjį užuominą.

AGENTŲ KORTELĖS

8 raudoni agentai



8 mėlyni agentai



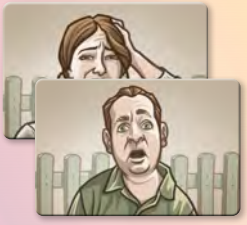
Raudonas agento korteles sudėkite į krūvelę ir padėkite šią krūvelę priešais raudonos komandos slaptųjų agentų vadą. Mėlynos agento kortelės turėtų būti padėtos priešais mėlynos komandos slaptųjų agentų vadą. Tai padės visiems geriau atsiminti kuriai komandai jie priklauso.

1 dvigubas agentas



Dvigubo agento kortelė atitenka žaidimą pradedančiai komandai. Apverskite šią kortelę žaidimą pradedančios komandos spalva į viršų. Tai bus dar viena šios komandos agento kortelė, kurią ji galės naudoti viso šio žaidimo metu.

7 nekalti praeiviai



1 žudikas



Nekaltų praeivių korteles ir žudiko kortelę turėtumėte pasidėti viduryje taip, kad abu slaptųjų agentų vadai galėtų jas lengvai pasiekti.

ŽAIDIMO APRAŠYMAS

Slaptųjų agentų vadai žino slaptas 25 agentų tapatybes. Jų komandos nariai žino tik šių agentų slapyvardžius.

Slaptųjų agentų vadai paeiliui pateikia vieno žodžio užuominas. Užuomina gali būti susijusi su keliais ant stalo esančiais žodžiais. Žvalgybos agentai stengiasi atspėti, kurį žodį (kuriuos žodžius) jų slaptųjų agentų vadas turėjo omenyje. Kai žvalgybos agentas paliečia žodį, slaptųjų agentų vadas atskleidžia jo slaptą tapatybę. Jei tai jų komandos žodis, žvalgybos agentai gali spėlioti toliau. Priešingu atveju ėjimą atlieka kita komanda. Žaidimą laimi ta komanda, kuri pirmoji užmezga ryšį su visais savo agentais.

ŽAIDIMO EIGA

Komandos žaidžia paeiliui. Kuri komanda pradės žaidimą, nurodo šifro kortelės kraštuose pavaizduotos 4 spalvotos šviesiukės.

KAIP DUOTI UŽUOMINĄ

Jei esate slaptųjų agentų vadas, turite sugalvoti vieno žodžio užuominą, kuri būtų susijusi su keliais žodžiais, kuriuos jūsų komanda stengiasi atspėti. Jei manote, kad sugalvojote gerą užuominą, ją pasakykite. Jums taip pat reikia pasakyti vieną skaičių, kuris jūsų komandos nariams nurodo, kiek slapyvardžių susiję su jūsų pateikta užuomina.

Pavyzdys: Du tavo komandos žodžiai yra VARNA ir VANAGAS. Jie abu yra *paukščiai,* todėl jūs sakote *paukštis: 2.*

Jūs galite sakyti užuominas vienam žodžiui *(paukštis: 1)*, tačiau labai smagu pabandyti pasakyti užuominą, kuri būtų susijusi su dviem ar daugiau žodžių. Sugalvoti užuominą, kuri būtų susijusi su keturiais ant stalo esančiais žodžiais – didelis pasiekimas.

Vienas žodis

Jūsų užuomina turi būti tik vienas žodis. Jūs negalite duoti papildomų užuominų. Pavyzdžiui, negalite sakyti:

„Tai gali būti truputį nerealu...“ Tai žaidimas „Codenames“ – čia visada kas nors truputį nerealu.

Jūsų užuomina negali būti kuris nors iš ant stalo esančių slapyvardžių. Vėliau žaidime keli slapyvardžiai bus uždengti, todėl galbūt vėliau galėsite pasakyti užuominą, kurios dabar sakyti negalite.

KAIP UŽMEGZTI RYŠĮ

Kai slaptųjų agentų vadas pateikia užuominą, jo ar jos žvalgybos agentai bando išsiaiškinti, ką ji reiškia. Jie gali tartis tarpusavyje, bet slaptųjų agentų vadas turi neišsiduoti. Žvalgybos agentai atlieka savo oficialų spėjimą, jei vienas iš jų paliečia bent vieną ant stalo esančią slapyvardžio kortelę.

- Jei žvalgybos agentas paliečia **kortelę**, **kuri priklauso jo komandai**, slaptųjų agentų vadas turi uždengti šį žodį komandos spalvos agento kortele. **Komanda gali spėti kitą žodį pagal tą pačią užuominą.**
- Jei žvalgybos agentas paliečia **nekalto praeivio kortelę**, slaptųjų agentų vadas turi ją uždengti nekalto stebėtojo kortele. **Komandos ėjimas baigiasi.**
- Jei žvalgybos agentas paliečia **kortelę**, **kuri priklauso kitai komandai**, šis žodis uždengiamas viena kitos komandos spalvos agento kortele. **Komandos ėjimas baigiasi.** (Ir tai padeda kitai komandai.)
- Jei žvalgybos agentas paliečia **žudiko kortelę**, žodis uždengiamas žudiko kortele ir žaidimas iš karto baigiamas! **Komanda, kuri užmezgė ryšį su žudiku, pralaimi.**

Patarimas: Prieš pasakydami savo užuominą garsiai, įsitikinkite, kad ji nėra susijusi su žodžiu žudiko kortelėje.

Spėjimų skaičius

Žvalgybos agentai visada turi pabandyti spėti bent vieną kartą. Neteisingas spėjimas iš karto užbaigia komandos ėjimą, bet jei žvalgybos agentai atspėja savo komandos žodį, jie gali spėlioti toliau.

Komanda gali nustoti spėlioti bet kuriuo savo ėjimo metu. Tačiau juk paprastai norite atspėti kuo daugiau slaptųjų agentų vado pasakytų žodžių. Kartais net galite norėti spėti **dar kartą**:

Pavyzdys: Raudonos komandos pirmoji užuomina buvo *paukštis: 2.* Raudonos komandos žvalgybos agentė pasirinko žodžius ANTIS ir VARNA. ANTIS buvo jos pirmas spėjimas. Tačiau tai buvo nekaltas praeivis, todėl ji neteko galimybės spėti žodžio VARNA.

Mėlyna komanda atliko ėjimą ir teisingai atspėjo du žodžius. Dabar vėl raudonos komandos eilė.

Raudonos komandos slaptųjų agentų vadas sako *upė: 3.* Raudonos komandos žvalgybos agentė yra įsitikinusi, kad AMAZONĖ yra upė, todėl ji paliečia šią kortelę. Slaptųjų agentų vadas uždengia ją raudona agento kortele, todėl žvalgybos agentė gali spėti dar kartą. Upė gali daryti KILPĄ, todėl žaidėja paliečia šį slapyvardį.

Jis taip pat priklauso raudonai komandai, todėl žaidėja gali spėti dar kartą.

Žaidėja nesugalvoja trečio *upės* žodžio. Ji pasirenka žodį VARNA. Tai neturi nieko bendra su *upe*. Ji spėja ankstesnės užuominos žodį.

VARNA yra raudonos komandos žodis. Žvalgybos agentė atliko 3 teisingus spėjimus su užuomina *upė: 3*. Ji gali atlikti dar vieną galutinį spėjimą. Ji gali bandyti rasti trečią *upės* žodį arba ji gali bandyti rasti kitą *paukščio* žodį. Arba ji gali sustoti po trijų spėjimų ir leisti atlikti ėjimą mėlynai komandai.

Jūs galite atlikti tik vieną papildomą spėjimą. Aukščiau pateiktame pavyzdyje raudonos komandos žvalgybos agentė galėtų spėti 4 kartus, nes jos slaptųjų agentų vadas pasakė skaičių 3. Kai žvalgybos agentai sako, kad jie baigė spėlioti (arba kai jų spėjimas neteisingas), toliau ėjimą atlieka kita komanda.

ŽAIDIMO TVARKA

Slaptųjų agentų vadai paeiliui duoda užuominas. Kiekvieno ėjimo metu uždengiamas bent vienas žodis, dėl to toliau spėlioti darosi lengviau.

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiasi, kai viena komanda uždengia visus savo žodžius. Ši komanda laimi žaidimą.

Žaidimą galima laimėti ir kitos komandos ėjimo metu, jeigu ši komanda atspėja paskutinį jūsų žodį.

Žaidimas gali baigtis ir anksčiau, jei žvalgybos agentas užmezga ryšį su žudiku. Tada šio žvalgybos agento komanda pralaimi.

Pasiruošimas kitam žaidimui

Ar kiti žaidėjai taip pat nori pabūti slaptųjų agentų vadais? Pasiruošti antram žaidimui paprasta. Nuimkite slapyvardžių korteles dengiančias korteles ir sudėkite jas atgal į jų krūveles. Dabar šias 25 slapyvardžių korteles tiesiog apverskite ir galite žaisti vėl!



BAUSMĖ UŽ BLOGAS UŽUOMINAS

Jeigu slaptųjų agentų vadas duoda neteisingą užuominą, komandos ėjimas iš karto baigiasi. O kaip papildomą bausmę kitos komandos slaptųjų agentų vadas prieš duodamas kitą užuominą gali savo komandos spalvos agento kortele uždengti vieną iš savo komandos žodžių.

Tačiau jeigu niekas nepastebi, kad užuomina yra neteisinga, ji traktuojama kaip teisinga.

KAIP NEIŠSIDUOTI

Slaptųjų agentų vadas turi neišsiduoti. Neimkite jokios kortelės kol jūsų komandos nariai renkasi žodžius. Kai komandos narys paliečia žodį, pasitikrinkite šį žodį šifro kortelėje ir uždenkite žodį atitinkamos spalvos agento kortele. Jei komandos narys pasirenka reikiamos spalvos žodį, jūs turite elgtis taip, tarsi tai buvo būtent tas žodis, kurį jūs turėjote omenyje, net jei ir neturėjote jo omenyje.

Jei esate žvalgybos agentas, spėliodamas turėtumėte susikoncentruoti į ant stalo esančias korteles. Spėliodamas neužmegzkite akių kontakto su slaptųjų agentų vadu. Tai padės jums išvengti nereikalingų ženklų.

Kai jūsų informacija yra griežtai apribota tuo, ką galima perteikti tik vienu žodžiu ir vienu skaičiumi, jūs žaidžiate pagal žaidimo dvasią ir sumanymą.

KAM REIKALINGAS LAIKMATIS?

Atsiprašome. Beveik visai apie jį pamiršome. Smėlio laikmačio mes labai dažnai nenaudojame.

Jei žaidėjas galvoja per ilgai, bet kuris žaidėjas gali apversti smėlio laikmatį ir paprašyti lėto žaidėjo priimti sprendimą iki tol, kol pasibaigs laikas.

Jei jums pačiam kyla problemų, jūs pats taip pat galite naudoti smėlio laikmatį. Jei negalite sugalvoti geros užuominos iki tol, kol pasibaigs laikas, tiesiog duokite užuominą savo komandos sunkiausiam žodžiui ir užuominą galvokite toliau, kol žaidžia kita komanda.

Jei norite žaisti su griežtais laiko apribojimais, galite iš codenamesgame.com atsisiųsti mūsų mobiliąją laikmačio programėlę.

TEISINGOS UŽUOMINOS

Mes išbandėme keletą įvairių taisyklių variantų. Vienoms grupėms patinka vienoks taisyklių variantas, o kitoms – kitoks. Norėdami sužinoti, ką mėgsta jūsų grupė, taip pat turėtumėte eksperimentuoti.

PASTOVIOS TAISYKLĖS

Kai kurios užuominos yra blogos, nes neatitinka žaidimo sumanymo.

Jūsų užuomina turi būti apie žodžių reikšmę. Jūs negalite duoti užuominos, kuri nurodytų žodžio raidžių skaičių arba jo vietą ant stalo. Jūs negalite susieti žodžių RULETĖ, RIMBAS ir RAGANA pasakydami užuominą *r: 3*, arba užuominą *šeši: 3*. Tačiau...

Raidės ir skaičiai yra geros užuominos, jei jie yra susiję su žodžių reikšmėmis. Jūs galite sakyti *X: 1* kaip užuominą žodžiui LYGTIS. Jūs galite sakyti *keturi: 2* kaip užuominą žodžiams KVADRATAS ir KVARTETAS.

Skaičius, kurį nurodote po savo užuominos, negali būti naudojamas kaip užuomina. *Vaisius: 8* nėra gera užuomina žodžiams KRIAUŠĖ ir AŠTUONKOJIS.

Žaisti reikia lietuvių kalba. Užsienio kalbos žodį galima naudoti tik tuomet, jei jūsų komandos žaidėjai naudotų jį lietuviškame sakinyje. Pavyzdžiui, negalite sakyti *apfel* kaip užuominą žodžiams OBUOLYS ir BERLYNAS, tačiau galite sakyti *štrudelis*.

Negalite pavartoti bet kurio ant stalo matomo žodžio formos. Tol, kol žodis SPAUDA neuždengtas kortele, jūs negalite sakyti *spausdinti, nuospauda, įspaudas* arba *spausdintuvas*.

Negalite pavartoti ant stalo matomo sudurtinio žodžio dalies. Tol, kol žodis KAKLARAIŠTIS neuždengtas kortele, jūs negalite sakyti *kaklas, apykaklė, raištis* arba *surišti*.

HOMONIMAI IR RAŠYBA

Lietuvių kalboje yra keletas homonimų.

Žodžiai, kurie rašomi vienodai, traktuojami kaip vienodi žodžiai, net jeigu jie turi skirtingas reikšmes. Pavyzdžiui, žodis žiedas gali reikšti papuošalą ir augalo žiedą, todėl galite naudoti žodį *žiedas* kaip užuominą žodžiams RANKA ir PRINCESĖ. Jūs taip pat galite naudoti šį žodį kaip užuominą žodžiams ROŽĖ ir NAKVIŠA.

Savo užuominą galite pasakyti paraidžiui. Pavyzdžiui, jeigu norite, kad jūsų komandos nariai atspėtų žodį ŠNIPAS, galite žodį *s-e-k-t-i* pasakyti paraidžiui (nes skamba taip pat, kaip „segti").

Savo užuominą turite pasakyti paraidžiui, jeigu kas nors to paprašo. Jeigu sakymas paraidžiui jums nesiseka, paprašykite priešingos komandos slaptųjų agentų vado pagalbos.

Patarimas: Pasakyti paraidžiui naudinga ne tik tada, kai susiduriate su homonimais. Tai taip pat praverčia, kai kambaryje triukšminga arba kai žaidėjai skirtingai taria žodžius.

Taip pat tariami, tačiau skirtingai rašomi ir turintys skirtingas reikšmes žodžiai yra traktuojami kaip skirtingi žodžiai.



NEBŪKITE PERNELYG GRIEŽTI

Net jei žodžiai yra panašūs – ne būtinai jie yra giminingi. Ir visi, kurie sako, kad negalima sakyti užuominos *Banda*, kai ant stalo yra žodis KONTRABANDA, tik stengiasi jums pakenkti.

Užuomina yra teisinga, jeigu su ja sutinka priešingos komandos slaptųjų agentų vadas. Jeigu nesate tikras, paklauskite savo varžovo. (Tačiau tai darykite tyliai, kad neišgirstų kiti.)

LANKSČIOS TAISYKLĖS

Kartais jums patiems teks nuspręsti, kuri užuomina teisinga, o kuri – ne. Skirtingos komandos gali žaisti šį žaidimą skirtingai.

Sudurtiniai žodžiai

Yra dalykų, kurių neįmanoma apibrėžti vienu žodžiu. Pavyzdžiui – *dramblio kaulas, baltosios eilės* ar pan.

Galite patys nuspręsti ar naudoti tokias sąvokas, tačiau žaidėjas jokiu būdu neturėtų sąvokų išgalvoti pats: *kosminis kalmaras* nėra tinkama užuomina žodžiams MĖNULIS ir AŠTUONKOJIS.

Tikriniai žodžiai

Tikriniai žodžiai visada yra geros užuominos, jei jie atitinka kitas taisykles. *Vytautas* yra gera užuomina, tačiau jūs galite norėti tiksliai nusakyti, ką turėjote omenyje, pvz. *Vytautas Didysis* arba *Vytautas Landsbergis*. Jūsų grupė gali susitarti tikrinius žodžius traktuoti kaip vieną žodį. Tai taip pat galiotų tokiems pavadinimams, kaip *Trys muškietininkai*. Net jei jūs nuspręsite tikrinių žodžių netraktuoti kaip vieno, galbūt norėsite kai kuriems vietovardžiams padaryti išimtį, pavyzdžiui, žodžiui *Los Andželas*.

Slaptųjų agentų vadams neturėtų būti leidžiama sugalvoti vardų, netgi jei jie ir atrodo tikri. *Liepa Lee* yra neteisinga užuomina žodžiams MEDIS ir KINIJA.

Akronimai ir sutrumpinimai

Iš tiesų, *CŽV* sudaro ne vienas žodis. Tačiau tai gera užuomina. Jūs galite susitarti, ar naudosite tokias užuominas kaip *JAV, UAB*.

Homonimai

Kai kurie žaidėjai liberaliai vertina homonimų vartojimą. Jūs taip pat galite susitarti ir žodį *rastas* naudoti norėdami pateikti su *rąstu* susijusias užuominas.

Besirimuojantys žodžiai

Besirimuojančius žodžius galite visada naudoti, jeigu tik jie susiję su žodžių reikšmėmis. *Tyla* yra gera užuomina žodžiui BYLA, nes tai visiems gerai žinomas posakis. *Tyla* nėra gera užuomina žodžiui GYSLA, nes pagrindinė jų asociacija yra tik žodžių skambesys.

Kai kurie žmonės nori naudoti įvairias besirimuojančių žodžių užuominas. Jei jūs nuspręsite taip pat, nepamirškite, kad negalite savo komandai nurodyti, kad pateikiate besirimuojančią užuominą. Jūsų žvalgybos agentai turės tai suprasti patys.



PATYRUSIŲ ŽAIDĖJŲ UŽUOMINA: NULIS

Kaip dalį savo užuominos galite naudoti skaičių *0*. Pavyzdžiui, *plunksnos: 0* reiškia, kad nė vienas iš jūsų žodžių nėra susijęs su *plunksnomis*.

Jei naudojate skaičių *0*, įprastas spėjimų apribojimas negalioja. Žvalgybos agentai gali spėti tiek žodžių, kiek tik nori. Tačiau jie vis tiek turi atspėti nors vieną žodį.

Jei nesuprantate, kodėl tai naudinga, nesijaudinkite. Suprasite vėliau.

PATYRUSIŲ ŽAIDĖJŲ UŽUOMINA: NERIBOTA

Kartais jums gali likti keli neatspėti žodžiai, susiję su užuominomis iš ankstesnių ėjimų. Jei norite, kad jūsų komanda atspėtų daugiau nei vieną jų, po užuominos galite nurodyti ne skaičių, o sakyti *neribota*, pavyzdžiui, *plunksnos: neribota*.

Trūkumas tik tas, kad žvalgybos agentai nežino, kiek žodžių yra susiję su nauja užuomina. Privalumas yra tas, kad jie gali spėti kiek tik nori žodžių.

ŽAIDIMO VARIANTAS DVIEM ŽAIDĖJAMS

Jeigu žaidžiate tik dviese, galite žaisti vienoje komandoje. Šis žaidimo variantas dviem žaidėjams taip pat tinka didesnėms žmonių grupėms, kurie nenori vienas su kitu varžytis. Dabar jūs stengsitės gauti daugiau taškų, nei jūsų netikras varžovas.

Žaidimą pasiruoškite kaip įprasta. Vienas žaidėjas bus slaptųjų agentų vadas, o kitas/kiti bus žvalgybos agentas / -ai. Kitoje komandoje žaidėjų nėra, bet jums vis tiek reikia kitos komandos agentų kortelių krūvelės.

Jūsų komanda turėtų žaidimą pradėti pirma, todėl įsitikinkite, kad pasirinkote tą šifro kortelę, kuri nurodo, kad jūsų komanda pradeda žaidimą.

Savo ėjimus atlikite įprasta tvarka. Stenkitės išvengti varžovų agentų ir žudiko kortelių.

Slaptųjų agentų vadas imituoja varžovų komandą ir kaskart, kai ji turėtų atlikti ėjimą, turi uždengti po 1 iš jų žodžių. Slaptųjų agentų vadas gali pasirinkti, kurį žodį uždengti, todėl čia atsiranda keletas strateginių taisyklių.

Jei jūsų komanda užmezga ryšį su žudiku, arba jei visos varžovų agentų kortelės sudėtos, jūsų komanda pralaimi. Jūsų komanda taškų nepelno.

Jei jūsų komanda laimi, pažymėkite savo komandai taškus pagal tai, kiek agentų kortelių liko varžovų krūvelėje.

8	Sunku tuo patikėti...
7	Misija neįmanoma.
6	Puiku!
5	Laukite skambučio iš MI6.
4	Galite dirbti su įslaptinta informacija.
3	Jūsų laikrodžiai suderinti.
2	Gerai. Tačiau juk galite ir geriau.
1	Kokia bebūtų, tai vis tiek pergalė, ar ne?

Pastaba: Jūsų rezultatas bus nustatytas pagal tai, kiek jums prireikė ėjimų bei pagal tai, su kiek varžovų agentų jūs netyčia užmezgėte ryšį.

ŽAIDIMO VARIANTAS TRIM ŽAIDĖJAMS

Trys žaidėjai, kurie nori žaisti toje pačioje komandoje, gali žaisti, kaip aprašyta aukščiau. Jei du žaidėjai nori vienas su kitu varžytis, jie gali būti slaptųjų agentų vadais, o trečias žaidėjas gali būti jų žvalgybos agentas.

Pasiruošimas žaidimui ir žaidimo eiga yra įprasta, išskyrus tai, kad vienas žvalgybos agentas dirba abiem pusėms. (Kaip šnipai tikrame gyvenime!).

Laimėjęs slaptųjų agentų vadas nustatomas įprastu būdu. Žvalgybos agentas bando padaryti gerą darbą abiem pusėms.

Norėdami žaidimą žaisti internete bei apie jį sužinoti daugiau, apsilankykite adresu www.codenamesgame.com

Žaidimo autorius: Vlaada Chvátil

Iliustracijos: Tomáš Kučerovský

Grafikos dizainas: Filip Murmak

Ypatingai dėkojame: savo antrosioms pusėms ir vaikams, Brno Board Game Club, Paul ir jo draugams, Jason ir jo šeimai, Laadinek ir jo žaidimų klubui, Dita ir STOH žaidimų klubui, visiems geriems žmonėms iš Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Herní víkend, Severské hraní, Stahleck, UK Games Expo bei visiems, sutiktiems kitų žaidimų renginių metu. Žaidimo bandymų metu jūsų sugalvotos gudrios užuominos mus labai įkvėpė.

BRAIN GAMES

WWW.BRAIN-GAMES.COM

© 2016 Brain Games SIA

Atlasa 10, Riga
LV-1026, Latvia
(+371) 67334034
info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com

© Czech Games Edition
2015 m. liepa
www.CzechGames.com