

VLAADA CHVÁTIL

FEDŐNEVEK

SZIGORÚAN
TITKOS

JÁTÉK A
SZAVAKKAL



ELŐKÉSZÜLETEK

A játékosokat két, hasonló méretű és képességű csoportra osztjuk. Legalább négy játékosra (kettő kétszemélyes csapatra) van szükség egy alapjátékhoz, olyanhoz, amilyenek a szabályait a következőkben ismertetjük. A két- és háromszemélyes játékváltozatok szabályai a hátlapon találhatóak.

Mindkét csapat tagjai választanak maguk közül egy kémfőnököt. A két kémfőnök az asztalnak egyazon oldalára üljön le. A többi játékos az asztal túlsó oldalán foglaljon helyet, ők lesznek a kémfőnökök csapataiba tartozó kémek.

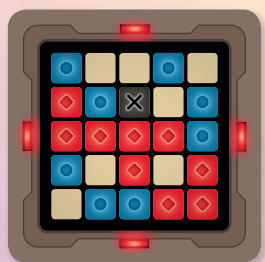
Válasszatok véletlenszerűen 25 fedőnévkártyát, és helyezétek ezeket a táblára 5x5-ös elrendezésben.

Figyelem! Miközben keveritek a fedőnévkártyákat, néha fordítsátok fel a pakli felét, ez alaposabban összekeveri majd a szavakat.



A KULCS

Minden játszmaához tartozik egy kulcs, amely felfedi az asztalon fekvő kártyákon látható fedőnevekhez tartozó titkos személyazonosságokat. A kémfőnökök véletlenszerűen válasszanak ehhez egy közös kulcskártyát, és csúsztassák azt a kis tartóba maguk elé, középre. A lap bármelyik fele állhat fölfelé. Ne gondolkodjatok rajta egy pillanatig sem. Csak csúsztassátok be a kártyát a tartóba. És ne hagyjátok, hogy a többi kém láthassa.



A kulcs az asztalon látható 5x5 kártyát jelképezi. A kék négyzetek a Kék csapat által kitalálható szavakra (kék ügynökökre) mutatnak. A piros négyzetek a Piros csapat által kitalálható szavakat jelölik. A fakó színű négyzetek ártatlan járókelők, a fekete négyzet pedig bérgyilkos, akivel egyáltalán nem szabad kapcsolatba kerülni!

A KEZDŐCSAPAT

A kulcskártya szélein látható négy fény határozza meg, hogy melyik csapatnak kell kezdenie. A kezdőcsapatnak 9 szót kell kitalálnia. A másiknak 8-at. A kezdőcsapat adja meg a játék első kulcsszavát.

ÜGYNÖKKÁRTYÁK

8 piros ügynök



8 kék ügynök



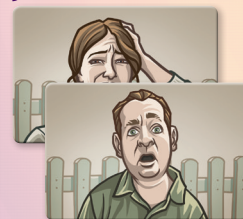
A piros kártyákat a Piros kémfőnök kapja meg, és ezeket egy pakliban maga elé helyezi. A kék ügynökkártyák paklijának a Kék kémfőnök előtt kell lennie. Ennek segítségével mindenki emlékezhet arra, hogy melyik csapattal van.

1 kettős ügynök



A kettős ügynök ahhoz a csapathoz tartozik, amelyik a játékot kezdi. Fordítsátok ennek a csapatnak a színére. Az adott játszma során ennek a csapatnak az ügynökkártyái közé fog tartozni.

7 ártatlan járókelő



1 bérgyilkos



Az ártatlan járókelő kártyák és a bérgyilkos olyan helyre kerüljenek, ahol mindkét kémfőnök könnyen elérheti őket.

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A kémfőnökök ismerik mind a 25 ügynök valódi személyazonosságát. Csapatársaik csak az ügynökök fedőnevét ismerik.

A kémfőnökök felváltva utalnak egyszavas célzásokkal az ügynökeikre. Egy célzás (kulcsszó) több szóra is utalhat egyszerre az asztalon. A kémek megpróbálják kitalálni, hogy a főnökük melyik szóra utalt. Amikor egy kém hozzáér egy szóhoz, a kémfőnök felfedi annak titkos személyazonosságát. Ha ez az illető az adott csapat ügynökei közül való, a kémek tovább tippelhetnek. Máskülönben a másik csapat következik. Az első csapat, amelyiknek sikerül kapcsolatba lépnie az összes ügynökével, megnyeri a játékot.

A JÁTÉK MENETE

A csapatok felváltva követik egymást. Az a csapat kezdi a játékot, amelynek színét a kulcskártya szélein a 4 fény jelzi.

KULCSSZÓ MEGADÁSA

Ha te vagy a kémfőnök, megpróbálsz kitalálni egy olyan kulcsszót, utalást, amely kapcsolódik néhány olyan szóhoz (fedőnévhez), amelyet a te csapated próbál kitalálni. Ha úgy gondolsz, megfelelő kulcsszót találtál, ezt kimondod. Mondasz egy számot is, amely azt jelzi a csapattagjaidnak, hogy hány fedőnév kapcsolódik a kulcsszavához.

Példa: A szavaid között megtalálható a DIÓ és a LEVÉL. Mindkettő *fán* nő, ezért azt mondod, *fa*: 2.

Nyugodtan megadhatod olyan kulcsszót is, amely csak egyetlen szóra céloz (pl. *kesu*: 1), de nagyobb az élmény, ha megpróbálsz 2-t vagy többet meghatározni vele. Egyetlen utalással négy szót sikeresen felfedetni hatalmas teljesítmény.

Egyetlen szó

A kulcsszavak egyetlen szó lehet. Nem adhatod meg semmi további segítséget. Például ne mondd azt, hogy „Ez talán határeset, de...!” A Fedőnevek című játékkal játszol. Minden kulcsszó, amit mondasz, egy kicsit határeset.

A kulcsszavad nem lehet olyan fedőnév, ami az asztalon látható. A későbbi körökben azonban némelyik fedőnevet már eltakarjátok, így egy olyan kulcsszó, amely jelenleg nem szabályos, később szabályossá válhat.

KAPCSOLATBA LÉPÉS

Amikor a kémfőnök megad egy utalást, a kémei megpróbálják kitalálni, ez mit jelent. Megvitathatják egymás között, de a kémfőnöknek ezt rezzenéstelen arccal kell hallgatnia. A kémekek azzal jelzik a hivatalos tippjüket, hogy az egyikük megérinti az egyik fedőnevet az asztalon.

- Ha a kém a **saját csapatához tartozó kártyát** érint meg, a kémfőnök lefedi ezt a kártyát egy ügynök-kártyával a csapat színében. **A csapat megpróbálhat megtalálni egy újabb szót (de nem kap újabb kulcsszót).**
- Ha a kém egy **ártatlan járókelőt** érint meg, a kémfőnök lefedi azt egy ártatlan járókelő kártyával. **Ezzel a csapat köre véget ért.**
- Ha a kém a **másik csapathoz tartozó kártyát** érint meg, erre a kártyára a másik csapat egyik ügynök-kártyája kerül. **Ezzel a csapat köre véget ért** (és sikerült a másik csapatnak segíteniük).
- Ha a kém a **bérgyilkost** érinti meg, a szóra rákerül a bérgyilkoskártya. Ezzel a játék véget ért! **A bérgyilkossal kapcsolatot létesítő csapat lett a vesztes.**

Tipp: Mielőtt kimondanád a kulcsszót, győződj meg róla, hogy nem kapcsolható a bérgyilkoshoz!

A tippék száma

A kémcapatnak mindig legalább egyet kell tippelnie. Rossz tippék esetén azonnal véget ér a kémekek köre (vagyis a másik csapaton a sor), de ha a saját csapatuk színéhez tartozó szót sikerül találniuk, folytathatják a tippelgetést.

Bármikor abba hagyhatjátok a tippelgetést, de általában igyekeztek annyi szót megtalálni, amennyit a kémfőnök mondott. Néha pedig vágyat érezhettek rá, hogy **egygyel többel** is megpróbálkozzatok:

Példa: A Piros csapat első kulcsszava *fa*: 2 volt. A Piros kém a GYŰRŰ és a LEVÉL szavakra szeretett volna tippelni (előbbire a fák égyűrűi, utóbbira a levelei miatt). Elsőként a GYŰRŰ szóra szavazott. Ez azonban egy ártatlan járókelőre utalt, így már nem tehetett próbát a LEVÉL szóval.

A Kék csapat következett, és ki is találtak két szót. Újra a Piros csapat következik.

A Piros kémfőnök azt mondja, *folyó*: 3. A Piros kém biztos benne, hogy a DUNA egy folyó, ezért ezt a kártyát érinti meg. A kémfőnök ezt lefedi egy piros ügynök-kártyával, így a Piros kém tovább próbálkozhat. A folyó VÍZből van, ezért most ezt a fedőnevet érinti meg. Ez is piros, tehát újra jöhet.

A Piros kém nem biztos benne, hogy mi lehet a harmadik szó a *folyóval* kapcsolatban. A LEVÉL kártyát választja. Ennek semmi köze a *folyóhoz*. Ezt az előző kulcsszó miatt tippelte.

A LEVÉL piros szó. A kém három jó tippet adott le a *folyó*: 3 kulcsszó megadása után. Lehet még egy utolsó tippje. Megpróbálhatja megtalálni a harmadik szót a *folyóra*, vagy a másik szót a *fára*. Vagy itt meg is állhat, és hagyhatja, hogy a Kék csapat következzen.

Csak egy extra tipp leadására van lehetőség. A fenti példában a Piros kémnek 4 próbálkozása lehet, mert a kémfőnök 3-at mondott. Amikor a kémekek azt mondják, befejezték a tippelgetést (vagy amikor rosszul tippelnek), a másik csapaton van a sor.

A JÁTÉK TOVÁBBI MENETE

A kémesterek felváltva adnak meg kulcsszavakat. A kémesterek kulcsának hallatán a kémesterek elkezdnek tippelni. A körük véget ér, amikor rosszul tippelnek, megállnak, vagy elérik a tippelhető maximumot. Ekkor a másik csapat köre következik.

A JÁTSZMA BEFEJEZÉSE

A játék akkor ér véget, amikor az egyik csapat összes szavát sikerült lefedni. Ez a csapat megnyeri a játékot.

Lehetséges a másik csapat körében nyerni, ha ők tippelik meg a mi utolsó szavunkat.

A játék korábban is véget érhet, ha egy kém kapcsolatba lép a bérgyilkossal. Ennek a kémnek a csapata elveszti a játékot.

A következő játék előkészítése

Mások is akarnak kémfőnökök lenni? A második játszma előkészítése igen egyszerű. A fedőneveket eltakaró kártyákat vegyétek vissza, külön paklikat alkotva belőlük. Fordítsátok fel a 25 fedőnévkártyát, az új kémfőnökök húzzanak új kulcslapot, és már mehet is a játék!

BÜNTETÉS A NEM SZABÁLYOS KULCSSZAVAKÉRT

Ha egy kémfőnök nem szabályos utalást ad meg, a csapat köre azonnal véget ér (a másik csapat kémfőnökén van a sor). További büntetésként a másik csapat kémfőnöke letakarhatja a saját csapatához tartozó egyik szót egy ügynök-kártyával, mielőtt megadná a következő kulcsszót. De ha senki nem veszi észre vagy jelzi, hogy a kulcsszó nem szabályos, akkor szabályosnak számít.

PÓKERARC, PÓKERARC!

A kémfőnökötől elvárás, hogy pókerarcot vágjon. Ne nyúlj semelyik ügynök-kártyapakli felé, miközben a csapated még csak hangosan gondolkodik a szavakon. Amikor egy csapattagod megérint egy szót, ellenőrizd le a kulcskártyádon, és takard le a szót a megfelelő színű kártyával. Amikor a csapattagod megfelelő színű szót választ, tegyél úgy, mintha pontosan erre a szóra gondoltál volna. Akkor is, ha nem.

Ha kém vagy, az asztalt nézd, miközben tippelni próbálsz. Ne nézz bele a kémfőnök szemébe találgatás közben. Ezzel elkerülhetők a nonverbális segítségek.

Ha az információd kizárólag arról szól, amit egyetlen szó és egy szám meghatározhat, akkor játszol a játék szellemének megfelelően.

MIRE VALÓ A HOMOKÓRA?

Bocsánat. Majdnem elfelejtettük. Tudod, nem gyakran használjuk a homokórát.

Ha egy játékos túl sokáig gondolkodik, bármelyik játékos megfordíthatja a homokórát és megkérheti a lassú játékos, hogy hozza meg a döntését, mielőtt lejár az idő.

Ha nem tudsz dönteni, akár magadra is használhatod a homokórát. Ha az idő lejárt előtt nem találsz jó kulcsszót, adj meg egy olyat, amely csak egyetlen szóra, a legnehezebben célozható szavadra utal, és gondolkodj tovább, amíg a másik csapaton van a sor.

Ha szigorú időkorlátokkal szeretnétek játszani, letölthetitek a stoppert is kínáló alkalmazásunkat a codenamesgame.com oldalról.

SZABÁLYOS KULCSSZAVAK

Sokféle szabályt teszteltünk. Vannak, akik bizonyos szabályokat szeretnek. Vannak, akik más szabályokat szeretnek. Tegyetek próbát különféle változatokkal, hogy kitalálhassátok, mit szeret a társaságotok.

ALAPVETŐ SZABÁLYOK

Bizonyos kulcsszavak azért nem szabályosak, mert a játék szellemiségével ellentétesek.

A kulcsszavadnak a szavak jelentéséről kell szólnia. Nem használhatod a kulcsszavadat a szóban szereplő betűknek vagy a szavak pozíciójának leírására. A *só* nem megfelelő kulcsszó a KOPORSÓra. A DÉL és DIÓ szavakat nem kötheted össze egy olyan kulcsszó megadásával, hogy *d: 2* vagy *három: 2*. Azonban...

A betűk és számok elfogadható kulcsszavak, ha a jelentésre utalnak. Használhatod például az *Ó: 2* utalást a KOR és LÁB szavakra. A *nyolc: 2* megfelelő lehet például a PÓK és POLIP szavakhoz.

A kulcsszó után mondott szám nem használható utalásra. A *citrus: 8* szabálytalan utalás arra, hogy NARANCS és POLIP.

Magyarul kell játszani. Más nyelven mondott szó csak akkor elfogadható, ha azt a társaság egyébként is használná magyar mondatban (főként a magyar nyelvben használt idegen szavakról van szó). Például a *police: 2* nem elfogadható utalás a RENDŐR és LONDON szavakra, de ha az együttesre gondolunk, a GITÁR és LONDON szavakra megfelelhet a szabályoknak.

Semmilyen formában nem mondhatod ki olyan szót, ami a táblán látszik. Amíg a VOLT szót le nem fedi egy kártya, nem mondhatod olyanokat, mint *van, voltak, elvoltunk, kivoltál*.

Nem mondhatod ki egy asztalon látható összetett szó egyik szórészét sem. Amíg a HÖEMBER nincs lefedve, nem mondhatod azt, hogy *há, ember, hókotró* vagy *Esőember*.

HASONLÓ SZAVAK ÉS TOLDALÉKOK

A magyar nyelvben ritkán, de előfordulnak azonosan ejtett, ám máshogy írott és mást jelentő szavak. Ilyen például a *só* és a *show*.

Az egyformán hangzó, de mást jelentő és máshogy írott szavak különböző szavaknak számítanak. Így például nem használhatjuk a *só* kulcsszót egyszerre a LEVESre és a KONCERTre, a *blúzt* a RUHÁra és KONCERTre stb.

Az azonos alakú, de többjelentésű szavak egy szónak számítanak. Például a *fűz* igeiként és főnévként is értelmes, tehát például a *fűz: 2* megfelelő utalás a GYÖNGY és FA szavakra.

Szabad betűzni. Ha bármikor félreérthető lenne vagy félreértést okozhatna a kulcsszó kiejtése, meg szabad ismételni betűzve, pl. *b-o-ly*. Ha valaki kéri, akkor pedig kötelező betűzni, amihez akár az ellenfél kémfőnökének segítségét is kérhetjük.

Tipp: A betűzés nemcsak a félreérthető szavak miatt lehet fontos – lehetséges például, hogy egy zajos szobában egyszerűen nem érthető, amit mondunk.

A toldalékok használatát mérsékeljétek. A magyar, „ragasztó” nyelv különlegessége, hogy egy szónak ezerféle változata létezik a különféle toldalékok, ragok, jelek, képzők miatt. Ezek használatát nem tilthatjuk, de javasoljuk visszafogott alkalmazásukat. Nemcsak azért, mert a fentiekhez hasonló *fogjuk/foglyuk* problémák ezekkel fokozottan előfordulhatnak, de azért is, mert leleményes kémfőnökök a korlátozott fantáziánkkal el sem képzelhető módon fordíthatják ezt az eszközt a játék szellemisége ellen.

NE LEGYÉL TÚL SZIGORÚ

A LOCH NESS szóban a „loch” szó szerint tavat jelent, de ez nem általános tudás Magyarországon, így a *tó* például tökéletesen elfogadható kulcsszó a LOCH NESS kapcsán. És aki azt állítja, hogy a *tör* szó nem használható, amíg az asztalon látszik a TÖRPE, csak kötözködni akar.

Amit az ellenfél kémfőnöke elfogad, az a kulcsszó nem szabálytalan. Ha nem vagy biztos benne, hogy elfogadható-e, kérdezd meg őt (halkan, hogy mások ne hallják).

RUGALMAS SZABÁLYOK

Néha egyéni szabályok meghozatalára lehet szükség arról, hogy milyen utalás szabályos és milyen nem. Különböző társaságok lehet, hogy különbözőképpen szeretnék játszani a játékot.

Összetett szavak

A magyar nyelvben vannak kötőjeles és kötőjel nélküli összetett szavak. A *játékszabály* egy szóba írandó, a *társasjáték-gyűjtemény* kettőbe. Elvileg csak a *játékszabály* lehet megfelelő egyszavas utalás. Egyébként is javasoljuk, hogy többszörös összetett szavakat ne használhassanak a kémfőnökök – egy *lakástakarék-nyereménybetétkönyv* a benne foglalt szavakkal akár rengeteg fedőnévre is utalhatna egyszerre, ami igazságtalan előnyhöz juttathatná a csapatot.

A társaság azonban dönthet úgy, hogy bármilyen fajta (egyszerű, kötőjeles, többszörös) összetett szavakat is használhatnak a kémfőnökök. Új összetett szavak kitalálását viszont semmi esetben ne engedjük. Az *Ürdinő: 2* nem szabályos utalás a CSILLAG és T-REX párosra.

Tulajdonnevek

A tulajdonnevek használata – a többi szabály betartásával – engedélyezett. Az *Attila* szó szabályos utalás, de lehet, hogy pontosítani szeretnénk, hogy *József Attilára* vagy mondjuk *Pataky Attilára* gondolunk. Ha a társaságban egyetértés van e tekintetben, akkor az ilyen többszavas tulajdonneveket is szabad kulcsszökeként használni. Ezzel akár irodalmi vagy filmcímek is engedélyezhetőek, pl. *A három testőr*. De ha nem engedélyezzük a többszavas tulajdonneveket, akkor is tehetünk kivételeket az olyan földrajzi nevekké, amilyen pl. *New York*.

PROFI UTALÁS: NULLA

A *0* használható az utalás szám részeként. Például az *indián: 0* azt jelenti, „Az egyik szónak sincs köze az *indiánhoz*.”

Ha a szám *0*, a tippes számára vonatkozó szokásos korláttal nem kell foglalkozni. A kémek annyi szóra tippelhetnek, amennyire csak akarnak. Egy szóra azért ebben az esetben is legalább tippelniük kell.

Ha nem teljesen érted, mi lehet a jó ebben, ne aggódj. Idővel rá fogsz jönni.

A kémfőnökök azonban ebben az esetben sem találhatnak ki új tulajdonneveket, még olyanokat sem, amelyekről kiderül, hogy tényleg léteznek. A *Kup Lung: 2* nem elfogadható utalás a PEKING és AUTÓ párosra.

Mozaikszavak

A *CIA* vagy *KGB* gyakorlatilag nem egy szó. De remek kulcsszó. A társaság dönthet úgy, hogy elfogadja a mindenki által használt betűszavakat és szóösszevonásokat, mint amilyen például az *ELTE, Elmű* vagy *urh*. Az olyan szavak pedig, mint a *radar, dvd, wc* például mindig használhatók, noha eredetileg rövidítésként jöttek létre.

Homofón szavak

Vannak, akik jobban szeretik úgy a játékot, hogy szabadabban használhatjuk az azonos hangzású szavakat. Így megfelelő utalás lehet a *só* a *show*-val kapcsolatos fedőnevekre is, ha ettől a társaság jobban szórakozik.

Rímek

A rímek mindig elfogadhatók, ha a jelentésre utalnak. A *perec* jó utalás a KEREKre, mert ismert szópárosról van szó. A *fej* lehet jó utalás a TEJre, mert a tejet fejéssel nyerik ki a tehénből. A *túró* azonban nem jó utalás a BÍRÓra, mert az asszociáció itt csak a szavak hangzásából fakad. (Ha azonban a csoport játék előtt éppen egy túrótolvaj tárgyalásáról érkezett, az utalás tökéletesen helytálló lehet.)

Vannak, akik bármilyen rímleést elfogadnak utalásként. Ha így döntötök, csak annyit vegyetek figyelembe, hogy a kémfőnöknek akkor is tilos jeleznie, hogy valamelyik szóra rímeléssel utal. A kémeinek maguktól kell erre rájönniük.

PROFI SZABÁLY: KORLÁTLAN

Előfordulhat, hogy számos szó van, amit az előző körökben nem sikerült a csapatodnak az ezekre vonatkozó utalásokból kitalálnia. Ha szeretnéd, hogy a csapatod ezek közül többet is kitalálhasson, szám helyett azt is mondhatod: *korlátlan*. Például *indián: korlátlan*.

Ennek a hátránya az, hogy a kémek nem tudják, hány szó kapcsolódik az új utaláshoz. Az előny az, hogy annyi szóra tippelhetnek, amennyire csak akarnak.

KÉTSZEMÉLYES JÁTÉK

Ha csak ketten vagytok, játszhattok egy csapatban. Ez a kétszemélyes változat nagyobb társaságban is működik, ha a játékosok nem szeretnék egymás ellen játszani. Ilyenkor egy szimulált ellenfél ellen próbálunk jó eredményt elérni.

A játék előkészületei a szokásosak. Az egyik játékos a kémfőnök, a másik (vagy a többiek) a kém(ek). A másik csapatnak nincsenek játékosai, de az ő ügynökkártya-paklijukra is szükség lesz.

A ti csapatotok kezd – Figyelj arra, hogy olyan kulcskártyát válassz, amellyel ti lesztek a kezdőcsapat.

Amikor sorra kerültek, játsszatok a szokásos módon. Próbáljatok nem kapcsolatba lépni az ellenfél ügynökeivel és a bérgyilkossal.

A kémfőnök cselekszik az ellenfél csapata nevében is: amikor „ők” kerülnének sorra, lefedi az egyik szavukat egy ügynökkártyájukkal. Mivel a kémfőnök választja ki, hogy melyik szót fedje le, lehet némi stratégiát is belevinni ebbe a döntésbe.

Ha a csapatod kapcsolatba lép a bérgyilkossal, vagy ha az ellenfél összes ügynökével megtörtént a kapcsolatfelvétel (le vannak fedve az ellenfél ügynökkártyáival), elveszítitek a játékot. Nem kaptok pontot.

Ha a csapatotok nyer, annyi pontot kaptok, ahány ügynökkártya maradt az ellenfél paklijában.

Megjegyzés: a pontszámotokat egyrészt az befolyásolja, hogy hány körre volt szükségetek a győzelemhez, másrészt hogy az ellenfél hány ügynökével léptetek véletlenül kapcsolatba.

- 8 Ezt... nehéz elhinni.
- 7 Mission impossible.
- 6 Nem semmi!
- 5 Az MI6 hívni fog titeket.
- 4 Ilyenek a profi kódfejtők.
- 3 Egyeztetették az óráitokat.
- 2 Nem rossz. De ennél jobbat is tudtok.
- 1 Hát, a kis győzelem is győzelem, nem igaz?

HÁROMSZEMÉLYES JÁTÉK

Ha a három játékos szeretne egyazon csapatban játszani, akkor a fent részletezett módon megtehetik. Ha két játékos egymás ellen akar játszani, lehetőség van arra is, hogy ők legyenek a kémfőnökök, a harmadik játékos pedig mindkettőjük kémje.

Az előkészületek és a játék menete a szokásos módon zajlik, leszámítva, hogy egyetlen kém dolgozik mindkét oldalnak. (Mint a kémekek a valós életben!) A győztes kémfőnök személye a szokásos módon dől el. A kém megpróbál mindent megtenni mindkét oldal érdekében.

Ha a játékról és játékvariációkról még többet szeretnétek megtudni, látogassatok el a www.codenamesgame.com oldalra.

Tervező: Vlaada Chvátil

Illusztrációk: Tomáš Kučerovský

Grafikai tervezés: Filip Murmak

Fordítás: Molnár László (Lacxox)

Külön köszönet: hitveseinknek és gyermekeinknek, a Brnói Társasjátéklklubnak, Paulnak és barátainak, Jasonnek és a családjának, Laadineknek és a játéklklubjának, Ditának és a STO H játéklklubnak, és annak a sok jó embernek a Czechgamingnél és akik játszották a Gathering of Friends, MisCon, Herní vikend, Severské hrani, Stahleck, UK Games Expo és egyéb játékos eseményeken. A tesztelés során előjövő ötletes utalásaitok kifejezetten inspirálóan hatottak. Köszönet továbbá a magyar szókészlet összeállításáért a Gém Klub csapatának.



© Czech Games Edition
2015. július
www.CzechGames.com