

VLAADA CHVÁTIL

TAJNIACY OBRAZKI

ŠCIŠLE
TAJNA

GRA
OBRAZKOWA



filmik
z zasadami



CGE
Czech Games Edition

REBEL

TAJNIACY: OBRAZKI

Cóż to za dziwaczne symbole na mapie? To zakodowane oznaczenia miejsc, w których tajniacy muszą nawiązać kontakt z agentami ze swojej organizacji!

Dwóch szefów przeciwnych drużyn zna tożsamość osób przebywających w danej lokalizacji. Szefowie przekazują swoim tajnikom zakodowane wiadomości dotyczące miejsc tajnych spotkań. Tajniacy muszą wykazać się inteligencją. Błąd w odczytaniu wiadomości może prowadzić do niezbyt przyjemnego spotkania z agentem z przeciwnej drużyny albo – co gorsza – z zabójcą!

Obydwie drużyny próbują skontaktować się z wszystkimi swoimi agentami, ale tylko jedna z nich może zwyciężyć.

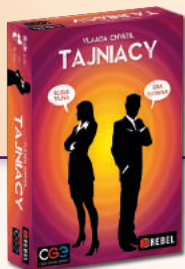
PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podzielcie się na 2 drużyny podobnego rozmiaru i o podobnych umiejętnościach. Szanse muszą być wyrównane. Do gry standardowej potrzeba co najmniej 4 graczy (2 drużyny po 2 osoby).

Każda drużyna wybiera swojego szefa siatki szpiegowskiej. Obydwaj szefowie siadają po jednej stronie stołu. Reszta graczy siada naprzeciwko szefów. To tajniacy.

Wybierzcie losowo 20 obrazków i ułóżcie je na stole w siatce 5 x 4. Karty to oznaczenia lokalizacji, w których tajniacy mogą spotkać agentów.

Lewy górny róg każdej karty został oznaczony, aby wskazywać jej prawidłowe ułożenie.



Wicie już, jak grać w *Tajniaków*?
Przejdźcie na stronę 11.

KLUCZ

W każdej rozgrywce używa się 1 klucza, który pozwala ustalić, gdzie kryją się agenci z danej siatki szpiegowskiej. Szefowie wybierają losowo klucz i umieszczają go na podstawce między sobą. Układ kwadratów na kluczu musi odpowiadać ułożeniu siatki 5 x 4.

Szefowie wybierają 1 z 2 możliwych ułożeń klucza bez zbędnego myślenia. Najważniejsze, by tajniacy go nie widzieli.

Karta klucza definiuje, które z kart leżących na stole należą do danej drużyny. Niebieskie kwadraty na karcie klucza wskazują lokalizacje (obrazki) agentów Drużyny Niebieskich, a czerwone kwadraty na karcie klucza odpowiadają lokalizacjom agentów (obrazkom), które musi odgadnąć Drużyna Czerwonych. Beżowe kwadraty odpowiadają niewinnym obserwatorom, a czarny kwadrat to bezlitosny zabójca – wskazanie jego karty z obrazkiem skutkuje natychmiastową porażką!



DRUŻYNA ROZPOCZYNAJĄCA



Kolor lampek znajdujących się na bokach karty klucza wskazuje drużynę, która zaczyna grę. Drużyna rozpoczynająca ma do wskazania 8 obrazków. Drugą drużyną musi poprawnie wskazać 7 obrazków. Szef drużyny rozpoczynającej daje pierwszą wskazówkę.

KARTY AGENTÓW

7 czerwonych agentów



7 niebieskich agentów



Karty czerwonych agentów powinny leżeć na stosie przed szefem Czerwonych. Karty niebieskich agentów powinny leżeć na stosie przed szefem Niebieskich. Dzięki temu wszyscy będą pamiętać, w której są drużynie.



1 podwójny agent



Drużyna rozpoczynająca musi wskazać 1 dodatkowy obrazek, potrzebuje więc dodatkowej karty agenta. Karta podwójnego agenta nie ma żadnej specjalnej funkcji. Przełóż ją na stronę z kolorem tej drużyny i dołóż do odpowiedniego stosu. Na czas rozgrywki będzie jedną z jej kart agentów.



4 niewinnych obserwatorów

1 zabójca



Karty niewinnych obserwatorów i zabójcy powinny leżeć między szefami, by każdy z nich miał do nich swobodny dostęp.

OPIS ROZGRYWKI

Szefowie dają na zmianę jednowyrazowe wskazówki połączone z liczebnikami. Wskazówka może odnosić się do wielu słów znajdujących się w siatce. Tajniacy próbują odgadnąć, które obrazki ich szef miał na myśli. Kiedy tajniak dotknie obrazka, szef wyjawia tożsamość agenta, kładąc na obrazku odpowiednią kartę. Jeśli to agent ich drużyny, tajniacy mogą dalej zgadywać. W innym przypadku następuje koniec ich tury. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza skontaktuje się ze wszystkimi swoimi agentami.

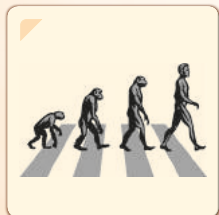
TURY DRUŻYN

Drużyny grają na zmianę. Drużynę rozpoczynającą wyznacza kolor lampek na brzegach karty klucza. W Waszej turze szef daje **1 wskazówkę**, a tajniacy mogą spróbować odgadnąć **kilka obrazków**.

DAWANIE WSKAZÓWEK

Jeśli jesteś szefem, musisz wymyślić wskazówkę powiązaną z kilkoma obrazkami, które ma zgadnąć Twoja drużyna. Twoja wskazówka składa się z **1 wyrazu**, który kojarzy się z wybranymi obrazkami, i **1 liczby**, która określa, ile obrazków łączy się ze wskazówką.

Przykład. *Ewolucja: 2* może być dobrą wskazówką do tych 2 obrazków.



Możesz podać też wskazówkę dotyczącą 1 obrazka (*kangur: 1*), ale gra jest o wiele ciekawsza, gdy celujesz w 2 obrazki albo nawet więcej. Jeśli uda Ci się wymyślić wskazówkę dotyczącą 4 obrazków, to będzie to nie lada wyczyn!

KONTAKT

Gdy szef da wskazówkę, tajniacy z jego drużyny próbują odgadnąć jej znaczenie. Mogą dyskutować o swoich domysłach, ale szef musi zachować twarz pokerzysty. Dopiero gdy jeden z tajniaków dotknie obrazka, uznaje się to za oficjalną odpowiedź.

Szef wyjawia tożsamość agenta znajdującego się w danym miejscu, kładąc na obrazku odpowiednią kartę.

- Jeśli tajniak **dotknie obrazka należącego do jego bądź jej drużyny**, szef zasłania ten obrazek kartą agenta odpowiedniego koloru. **Drużyna może zgadywać drugi obrazek (ale nie dostaje nowej wskazówki).**
- Jeśli tajniak dotknie **niewinnego obserwatora**, szef zasłania go kartą niewinnego obserwatora. **Kończy to turę tej drużyny.**
- Jeśli tajniak dotknie **obrazka należącego do drugiej drużyny**, obrazek zostaje zasłonięty kartą agenta przeciwnej drużyny. **Kończy to turę tej drużyny.** (Oraz przybliża przeciwną drużynę do zwycięstwa).
- Jeśli tajniak dotknie **zabójcy**, obrazek zostaje zasłonięty kartą zabójcy. **To koniec gry!** Drużyna, która skontaktowała się z zabójcą, przegrywa.

Koniec tury

W swojej turze drużyna dostaje **dokładnie 1 wskazówkę** i ma do odgadnięcia **co najmniej 1 obrazek**. Jeśli tajniacy prawidłowo wskażą jeden ze swoich obrazków, mogą zgadywać drugi raz. Jeśli i tym razem się im powiedzie, mogą zgadywać dalej. Trwa to aż do zakończenia ich tury.

Tura dobiega końca, gdy:

- wskażą obrazek, który nie należy do ich drużyny,
- zdecydują, że nie chcą dalej zgadywać,
- albo odgadli tyle obrazków, ile podano we wskazówce, **plus 1 dodatkowy**.

Na przykład, jeśli szef Waszej drużyny da wskazówkę *ewolucja: 2*, możecie odgadnąć aż 3 obrazki. W pierwszej turze ta możliwość nie wydaje się zbyt sensowna, ale później okazuje się bardzo przydatna. Na przykład mogliście dostać kilka wskazówek, przy których nie odgadliście wszystkich obrazków. Możecie spróbować je odgadnąć zamiast (wszystkich bądź części) obrazków powiązanych z aktualną wskazówką lub zmierzyć się z jednym z nich w dodatkowym podejściu. Zasada dodatkowej szansy daje drużynie szansę nadgonić straty. Przykład opisujący taką sytuację znajduje się na następnej stronie.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy 1 drużyna zasłoni wszystkie swoje obrazki. Ta drużyna zwycięża.

Można wygrać podczas tury drugiej drużyny, jeśli jej przedstawiciele zgadną Wasz ostatni obrazek.

Gra może też zakończyć się wcześniej, gdy tajniak skontaktuje się z zabójcą. Drużyna tego tajniaka przegrywa.

Przygotowanie kolejnej rozgrywki

Ktoś inny ma ochotę zostać szefem? Nie ma problemu! Przygotowanie do kolejnej rozgrywki jest proste. Ściągnij z obrazków zasłaniające je karty i z powrotem utóń je w stosy. Teraz wystarczy obrócić 20 obrazków na drugą stronę i można dalej zgadywać!



POKEROWA TWARZ

Jedynymi informacjami, jakich mogą udzielić szefowie, są jednowyrazowe wskazówki z przypisanym numerem. Nie dodawaj żadnych komentarzy do wskazówki. Teksty pokroju „Nie wiem, czy na to wpadniecie...” lepiej zostawić dla siebie. Przecież nigdy nie możemy mieć pewności, że nasi agenci na coś wpadną. Z kolei „Nie wiem, czy na to wpadniecie, jeśli nie czytaliście *Hobbita*” zdradza zbyt wiele. Szefowie nie powinni wpatrywać się intensywnie w konkretny fragment siatki. Nie mogą też dotykać obrazków, gdy zapoznali się już z treścią karty klucza.

Jako szef powinieneś zachowywać pokerową twarz. Nie dotykaj żadnych z kart, gdy Twoja drużyna zastanawia się nad możliwymi obrazkami. Poczekaj,

aż któryś z tajniaków dotknie obrazka. Gdy tajniak z Twojej drużyny dotknie obrazka właściwego koloru, powinieneś zawsze zachowywać się tak, jakby był to obrazek, o który Ci chodziło – nawet jeśli nie jest to prawda.

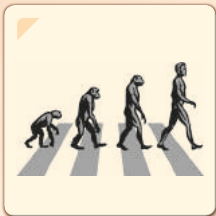
Jeśli jesteś tajniakiem, podczas zgadywania powinieneś skupić się na kartach znajdujących się na stole. Nie nawiązuj kontaktu wzrokowego ze swoim szefem, żeby przez przypadek nie dał Ci wskazówki niewerbalnej.

Przekazywane informacje muszą być ograniczone do jednego słowa i jednej cyfry – taki jest zamysł tej gry, a i zwycięstwo jest dzięki temu bardziej satysfakcjonujące!

PRZYKŁAD

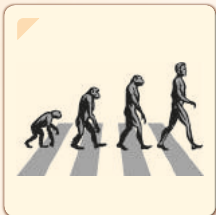
Zaczyna Drużyna Czerwonych.

Szef Czerwonych chce dać wskazówkę dotyczącą tych 2 obrazków:



Wymyśla wskazówkę *ewolucja*: 2.

Tajniak Czerwonych zwraca uwagę na te 2 obrazki:



Chce zgadnąć obydwa, ale najpierw dotyka obrazka po lewej. Był to niewinny obserwator, tajniak nie miał więc już szansy zgadnąć drugiego obrazka. Rozpoczyna się tura Drużyny Niebieskich.

Szef Niebieskich mówi *owoc*: 3. Niebieskim udało się odgadnąć prawidłowo 3 obrazki.

Znów pora na Drużynę Czerwonych.

Szef Czerwonych patrzy na swoje obrazki i mówi *gwiazda*: 2. Tajniak widzi kilka możliwości:



Uważa, że statek kosmiczny jest najbardziej prawdopodobny, więc dotyka obrazka. Szef zakrywa go kartą czerwonego agenta. Czerwoni mają więc kolejne podejście. Tajniak ma problem z wybraniem 1 z 2 opcji. Jest jednak pewien, że obrazek z przejściem dla pieszych to ewolucja, więc go dotyka. Szef zakrywa go czerwoną kartą.

Tajniak odgadł 2 obrazki, czyli tyle, ile wymagała wskazówka *gwiazda*: 2. Teraz może zgadywać jeszcze raz. Może spróbować znaleźć drugi obrazek powiązany z *gwiazdą*. Może spróbować też znaleźć drugi obrazek powiązany z *ewolucją*. Albo może zdecydować, że dalej nie zgaduje, i pozwolić Niebieskim zacząć ich turę.

DOBRE WSKAZÓWKI

Wskazówka to **wyłącznie 1 wyraz – żadnych łączników ani odstępów**. Jeśli nie jesteś pewien, czy Twoja wskazówka jest dozwolona, spytaj szefa siatki szpiegowskiej drużyny przeciwnej. **Jeśli szef drugiej drużyny nie uzna, że wskazówka jest zła, to wszystko z nią w porządku.**

Wszelkie gry słowne są dozwolone. Możesz więc użyć słowa *bród*, aby nakierować swoich tajniaków na obrazki, na których znajduje się woda albo wiadać jakieś nieczystości. Oczywiście nie masz gwarancji, że rzeczywiście wpadną na to, co miałeś na myśli.

Możesz też przeliterować swoją wskazówkę. Jest to przydatne, gdy chcesz, aby tajniacy z Twojej drużyny myśleli o słowie *brud*, a nie *bród*, albo gdy jest głośno.

Masz obowiązek przeliterować wskazówkę, jeśli ktoś o to poprosi. W takim przypadku musisz się zdecydować albo na *bród*, albo na *brud* i nie zdradzać się z tym, że zamierzałeś użyć obydwu słów.

Wskazówka musi dotyczyć obrazków. Nie może nawiązywać do położenia kart na stole, liter w słowach odnoszących się do kart ani odcieni obrazków. *Blisko*: 3 nie jest dobrą wskazówką do 3 kart, które znajdują się najbliżej tajniaków z Twojej drużyny. *S*: 3 nie jest dobrą wskazówką do obrazków przedstawiających rzeczy, których nazwy zaczynają się na literę „s”. *Ciemny*: 2 nie może posłużyć jako wskazówka do 2 najciemniejszych obrazków. Ale jest dozwolone, jeśli ma być wskazówką do rzeczy, które kojarzą się z nocą, mrokiem czy złem.

Jeśli nie zdecydujecie inaczej, **śpiewanie, zabawne akcenty i wyrazy obce nie są dozwolone**. Pamiętajcie, że mówienie z francuskim akcentem, żeby nakierować swoją drużynę na obrazek z Wieżą Eiffla, jest pomysłowe tylko za pierwszym razem.

Możecie też zdecydować, że zasada jednowyrazowych wskazówek zbyt Was ogranicza. Możecie chcieć dopuścić użycie wielowyzrazowych nazw własnych (*James Bond*, *Kot z Cheshire*), skrótów (*FBI*, *FIFA*) albo nawet wyrazów złożonych (*lekarz dentysta*, *laska-parasol*).

Możecie też ustalić kilka obostrzeń, aby gra stała się bardziej wymagająca. Na przykład możecie zdecydować, że jako wskazówek nie należy używać kształtów (*koło*: 3 albo *prostokąt*: 2).

Wskazówka. Wskazówka dotycząca tylko 1 obrazka może być dzieciennie prosta, bo wystarczy, że nazwiesz coś przedstawionego na obrazku. Aby uczynić rozgrywkę ciekawszą, możesz wymyślić jakąś bardziej kreatywną wskazówkę, która zmusi tajniaków z Twojej drużyny do myślenia. Ale nie przesadzaj! W końcu chcesz, żeby dobrze się bawili, a nie, żebyście przegrali, prawda?



WARIANTY ZAAWANSOWANE

Możliwe, że zaawansowani gracze będą chcieli używać 2 innych typów wskazówek opisanych poniżej. Wariant „Zabójcze zakończenie” jest polecany dla wszystkich graczy, którzy opanowali podstawowe zasady.

ZABÓJCZE ZAKOŃCZENIE

Ten wariant przypomina grę w osemkę – rodzaj bilardu. Aby wygrać, Twoja drużyna musi nawiązać kontakt ze wszystkimi swoimi agentami i z zabójcą.

Zasady

Gra trwa do momentu, aż któraś z drużyn skontaktuje się z zabójcą. Nawet jeśli zasłonięto wszystkie obrazki w danym kolorze, rozgrywka trwa.

Gdy tajniak zgadnie lokalizację zabójcy, jego drużyna wygrywa, jeśli wszystkie jej karty agentów są zasłonięte.

Gdy tajniak zgadnie lokalizację zabójcy, a jego drużyna wciąż ma obrazki do odgadnięcia, ich tura zmienia się w „wielką strzelankę”. Drużyna nie otrzymuje już więcej wskazówek. Po prostu próbują zgadnąć wszystkie pozostałe obrazki. Liczba podejść jest nieograniczona – nie liczy się, jaką liczbę szef przypisał do wskazówki. Jeśli uda im się odgadnąć wszystkie pozostałe obrazki, wygrywają.

Jakiegokolwiek złe trafienie (niewinny obserwator albo agent przeciwnej drużyny) skutkuje zakończeniem tury i przegraną.

Podsumowanie

Gra zawsze dobiega końca w turze, w której jeden z tajniaków dotknie zabójcy. Nawiązanie kontaktu z zabójcą nie kończy tury. Pozwala na nieskończoną liczbę podejść w tej turze. Gdy tura dobiega końca, dana drużyna wygrywa, jeśli zakryła wszystkie swoje obrazki. W przeciwnym razie przegrywa.



WSKAZÓWKA EKSPERCKA: NIEOGRANICZONE

Jeśli chcesz, by Twoja drużyna miała możliwość odgadnąć dowolną liczbę obrazków, możesz powiedzieć *nieograniczone* zamiast cyfry. Na przykład *pióra: nieograniczone*. Jest to szczególnie przydatne, jeśli dałeś już wiele wskazówek, ale Twoja drużyna wciąż nie odgadła kilku obrazków.

Wadą takiego zagrania jest to, że tajniacy nie wiedzą, ile obrazków wiąże się z nową wskazówką. Pozytyw jest taki, że mogą zgadywać tyle obrazków, ile chcą.

8

WSKAZÓWKA EKSPERCKA: ZERO

W części liczbowej swojej wskazówki Można użyć 0. Oznacza to, że żaden z obrazków Waszej drużyny nie odnosi się do tej wskazówki. Na przykład wskazówka *pióra: 0* oznacza, że żaden z obrazków Waszej drużyny nie odnosi się do piór.

Jeśli szef użyje 0, zwykły limit podejść nie obowiązuje. Tajniacy mogą zgadywać tyle obrazków, ile chcą (no, do pierwszej skuchy). Muszą podjąć przynajmniej 1 próbę.

ROZGRYWKA DLA DWÓCH GRACZY

Jeśli jest Was tylko dwoje, możecie grać w tej samej drużynie. Wariant dwuosobowy sprawdzi się również w większych grupach, które nie mają ochoty ze sobą rywalizować. Będziecie rywalizować z symulowanym wrogiem.

Przygotujcie grę jak zwykle. Jeden gracz zostanie szefem, reszta – tajniakami. Druga drużyna nie ma żadnych członków, ale stos z ich agentami będzie potrzebny.

Wasza drużyna powinna zaczynać, więc szef wybiera kartę klucza z lampkami Waszego koloru.

Tury są rozgrywane zgodnie ze zwykłymi zasadami. Unikajcie wrogich agentów i zabójcy.

Szef symuluje grę drugiej drużyny, zasłaniając 1 jej obrazek podczas jej tury. Szef sam wybiera, który obrazek zasłoni, więc te zagrania są dość strategiczne.

Jeśli Wasza drużyna skontaktuje się z zabójcą albo wszyscy agenci drugiej drużyny zostaną zasłonięci, przegrywacie. Nie uzyskujecie wtedy żadnego wyniku.

Jeśli Wasza drużyna wygra, zdobywacie punkty na podstawie liczby dostępnych kart na stosie przeciwników.

7 To naprawdę niesamowite...

6 Niesamowite!

5 Pentagon już na Was czeka.

4 Królowie wśród szpiegów.

3 Wspaniała praca zespołowa.

2 Teraz widzicie pełen obraz.

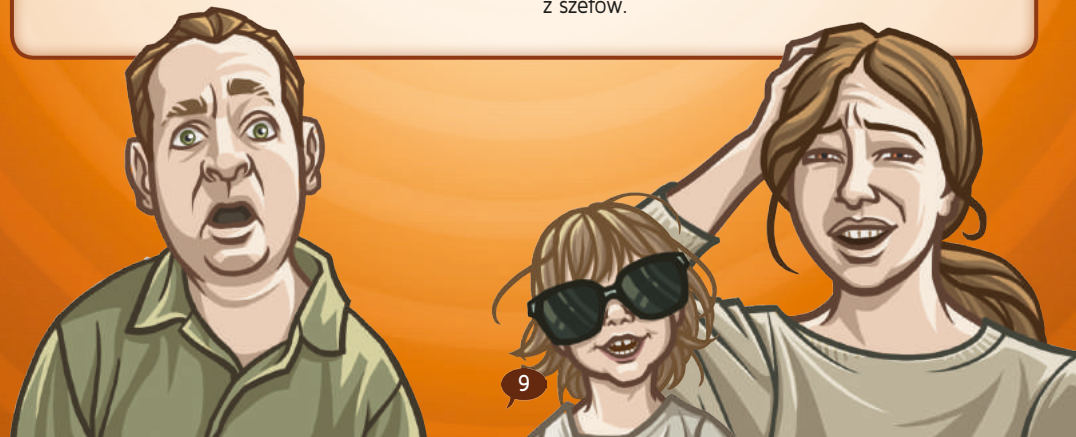
1 Lepsze to niż przegrana.

Uwaga! Wasz wynik będzie uzależniony od tego, ilu tur potrzebowaliście i z iloma wrogimi agentami skontaktowaliście się przez przypadek.

WARIANT DLA TRZECH GRACZY

Trzech graczy, którzy chcą być w 1 drużynie, może grać w wariant opisany powyżej. Jeśli 2 graczy chce ze sobą rywalizować, może zostać szefami, a trzeci gracz będzie ich tajniakiem.

Przygotowanie gry oraz sama rozgrywka są takie same – jedyną różnicą jest to, że 1 tajniak pracuje dla obydwu stron. (Zupełnie jak w rzeczywistości!) Szefa-zwycięzcę wyłania się w zwykły sposób. Tajniak musi pracować tak samo dobrze dla każdego z szefów.



9

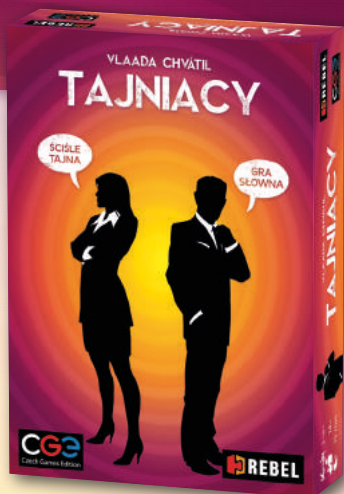
SŁYSZELIŚCIE O

Tajniacy: Obrazki to gra na bazie *Tajniaków*. Zamiast obrazków będących zakodowanymi oznaczeniami sekretnych miejsc spotkań w grze podstawowej występują karty ze słowami – kryptonimami agentów.

Istnieje kilka drobnych różnic, ale – ogólnie rzecz biorąc – zasady są takie same.

Szefowie dają na zmianę jednowyrazowe wskazówki z dodanym numerem. Tajniacy z ich drużyn starają się dotknąć odpowiednich kart z kryptonimami.

Słowa i obrazki narzucają nieco inny sposób myślenia. Jeśli macie ochotę, spróbujcie wymyślić wskazówki do przykładów znajdujących się poniżej. Możecie użyć dowolnego klucza z tej gry.



?

GRALIŚCIE JUŻ W *TAJNIAKÓW*?

Jeśli wiecie, jak grać w *Tajniaków*, to możecie od razu usiąść do rozgrywki w *Tajniaków: Obrazki*. Musicie wiedzieć tylko o 2 rzeczach:

1. Na karcie klucza znajduje się siatka 5 × 4, a nie 5 × 5.
2. Tak, można użyć słowa *dziobak*, aby dać wskazówkę do obrazka, na którym jest dziobak.

Wszystkie zasady dotyczące dobrych wskazówek znajdują się na stronie 7, ale nie różnią się zbytnio od tych z *Tajniaków*.

Gdy nauczycie się już grać w *Tajniaków: Obrazki*, zerknijcie na wariant „Zabójcze zakończenie” na stronie 8. Ten wariant sprawdza się również w przypadku *Tajniaków*!

MACIE SWÓJ EGZEMPLARZ *TAJNIAKÓW*?

Możecie **połączyć ze sobą te 2 gry**. Jeśli przypadła Wam do gustu nowa siatka 5 × 4, możecie spróbować grać w takim trybie ze słowami.

Możecie też wypróbować siatkę 5 × 5 z obrazkami. (Użyjcie 25 mniejszych kafelków z *Tajniaków*, aby zastąpić obrazki).

Możecie również mieszać słowa i obrazki w jednej grze. Skorzystajcie z dowolnej siatki. Wasze wskazówki muszą być dozwolone w obydwu grach.

(Generalnie rzecz biorąc, wskazówka, która jest dozwolona w *Tajniakach*, jest też dozwolona w *Tajniakach: Obrazki*).

Nieważne, z jakiej siatki i jakich kart korzystacie, zawsze możecie wypróbować wariant „Zabójcze zakończenie” opisany na stronie 8. Miłej zabawy!



10



11



Aby wygenerować nieskończoną liczbę kart kluczy lub korzystać z czasomierza z lektorem, ściągnijcie *Codenames Gadget* na telefony z oprogramowaniem Android, Apple albo Windows Phone.



Aby dowiedzieć się więcej na temat gry i jej wariantów, odwiedźcie stronę www.codenamesgame.com.



Gra autorstwa Vláada Chvátíl

Główny ilustrator: Tomáš Kučerovský

Ilustratorzy: Jana Kilianová, Michal Suchánek, David Cochard, Filip Neduk

Opracowanie graficzne: František Horálek, Filip Murmak

Tłumaczenie: Martyna Skowron

Redakcja polskich zasad: Zespół REBEL

Podziękowania dla: wszystkich życzliwych graczy z Czechgaming, Gathering of Friends, Brno Board Game Club, Origins, UK Games Expo, MisCon, herbaciarni Mystica, Jarní Brnohraní, STOH, Herní víkend oraz innych konwentów, targów i klubów w Czechach i za granicą.

Specjalnie podziękowania dla: wszystkich ilustratorów, Dávida Jablonovského, Mišy Zaoralovej, pracowników i ludzi związanych z CGE za wiele kreatywnych pomysłów na obrazki; Petra Murmaka, Vítka Vodičky, Paula Grogana, Joshuy Githensa, Jasona Holta, Petra Čáslavy, Fandy Horálka i innych za niez mordowanie przy organizacji testów; moich dzieci Alenki, Haničky i Pavlika za pomysły na obrazki i oddanie przy testach na zjazdach planszówkowych i rodzinnych.



© Czech Games Edition
www.CzechGames.com

Lipiec 2016