

ולאדה הנאטיל
שם-קוד
תמונות

סודי
ביותר

משחק
תמונות



משחקי
ליאם

CGE
Czech Games Edition

שם קוד: תמונות

מהם הסמלים המשונים שעל המפה? הם צופן שיוביל אתכם למקומות שבהם הסוכנים יוכלו למצוא את המרגלים שעובדים בשבילם!

שני מפעילים יריבים יודעים את מיקומם של כל המרגלים. הם מעבירים מסרים מוצפנים לסוכני השטח שלהם כדי שידעו מה מקום המפגש. הסוכנים חייבים להיות פיקחים. טעות בפענוח עלולה להוביל למפגש לא נעים עם מרגל עויין - או יותר גרוע, עם המתנקש!

שני הצוותים מתחרים במטרה ליצור קשר עם כל המרגלים שלהם, אבל רק קבוצה אחת תנצח.

הכנה



סוכני שטח



מפעילים

השחקנים יתפצלו לשני צוותים שווים ככל האפשר בכמות וביכולת. תצטרכו לפחות ארבעה שחקנים (שני צוותים של שניים) למשחק הרגיל. בדף האחורי קיימות גרסאות שונות למשחק בשניים או בשלושה שחקנים.

כל צוות בוחר שחקן אחד שיהיה ה"מפעיל" שלו. שני המפעילים יושבים באותו צד של השולחן ושאר השחקנים יושבים בצד השני. שאר השחקנים נקראים "סוכני שטח".

שלפו 20 קלפים באקראי והניחו אותם במלבן של 4 על 5. קלפים אלו מייצגים את המקומות שבהם הסוכנים יוכלו לפגוש את המרגלים.

בפינה השמאלית העליונה של כל קלף תוכלו לראות סימון שיראה לכם את הכיוון של הקלף.

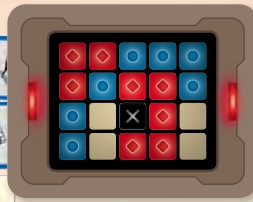
כבר יודעים איך לשחק שם קוד?
דלגו לעמוד 11.



ההצפנה

בכל משחק יהיה קלף ההצפנה אחד שיגלה למפעילים את המיקומים של המרגלים שמיוצגים על ידי הקלפים שעל השולחן.

המפעילים יבחרו באקראי קלף ההצפנה ויניחו אותו על המעמד ביניהם. זה לא משנה איזה צד יהיה למעלה כל עוד הכיוון של המלבן מתאים לזה שעל השולחן, אל תתעמקו בזה, פשוט הכניסו אותו למעמד, רק שימו לב שסוכני השטח לא יכולים לראות אותו.



קלף ההצפנה מתאים לסידור של הקלפים שעל השולחן. ריבועים כחולים מייצגים את התמונות שהצוות הכחול צריך לנחש (מיקומים של מרגלים), ריבועים אדומים מייצגים את התמונות האדום צריך לנחש (מיקומים של מרגלים אדומים). ריבועים בהירים מייצגים מיקומים שבהם יש רק עוברי אורח תמימים והריבוע השחור מייצג את המיקום של המתנקש שאסור ליצור איתו קשר!

הצוות המתחיל

הצוות המתחיל הוא הצוות בצבע שמסומן בשני פסים בצדדי קלף ההצפנה, הם ישחקו את התור הראשון. לצוות המתחיל יש 8 תמונות לנחש, בעוד שלצוות השני יש רק 7. המפעיל של הצוות הראשון יתן את הרמז הראשון.



סמני מרגלים

7 מרגלים אדומים



סמני המרגלים האדומים מוצבים בערימה מול המפעיל של הצוות האדום. סמני המרגלים הכחולים מוצבים בערימה מול המפעיל של הצוות הכחול. זה יעזור לכל השחקנים לזכור באיזו קבוצה הם.

סוכן כפול אחד



סמן הסוכן הכפול הוא מרגל דו צדדי ששייך לצוות המתחיל. הפכו אותו כך שהצד בצבע המתאים יהיה למעלה והוסיפו אותו לערימת סמני המרגלים המתאימה. אין לו שימוש מיוחד במהלך המשחק, הוא פשוט יכול להשתנות ממשחק למשחק.

4 עוברי אורח תמימים



מתנקש אחד



את סמני עוברי האורח התמימים ואת סמן המתנקש הניחו בין שני רבי המרגלים כך ששניהם יוכלו להגיע אליהם בקלות.

מהלך המשחק

יצירת קשר

לאחר שמפעיל נותן רמז, סוכני השטח שלו ינסו להבין מה הרמז אומר. הם יוכלו להתייעץ בינם לבין עצמם, אבל על המפעיל לשמור על ארשת פנים אדישה. הסוכנים יכריזו על הניחוש הרשמי שלהם על ידי כך שאחד מהם יגע באחת התמונות שעל השולחן.

בשלב זה המפעיל יחשוף מי נמצא במיקום שהסוכנים בחרו על ידי הנחה של סמן מתאים על התמונה:

- אם סוכני השטח נגעו **בתמונה ששייכת לצוות שלהם**, המפעיל יניח סמן בצבע הצוות על התמונה. **הסוכנים יוכלו להמשיך לנחש (אבל לא יקבלו רמז נוסף).**
- אם סוכני השטח נגעו במיקום שמכיל **עובר אורח**, המפעיל יכסה את המיקום עם סמן עובר אורח. **בזאת יסתיים התור של הצוות.**
- אם סוכני השטח נגעו **בתמונה ששייכת לצוות השני**, התמונה תכוסה על ידי סמן בצבע של הצוות השני. **בזאת יסתיים התור של הצוות.** (ובפועל יעזור לצוות השני.)
- אם סוכני השטח נגעו במיקום שמכיל את **המתנקש**, התמונה תכוסה על ידי סמן המתנקש. **אירוע זה מסיים את המשחק!** הצוות שיצר קשר עם המתנקש הפסיד.

המפעילים, כל אחד בתורו, יתנו רמזים שמורכבים ממילה אחת. המילה אמורה להתקשר לתמונה אחת או יותר מאלו שעל השולחן. הסוכנים יצטרכו לנחש לאילו תמונות המפעיל שלהם התכוון. לאחר שסוכן נגע בתמונה, המפעיל שלו יחשוף את סוג האדם שנמצא במיקום ההוא. אם יתגלה מרגל מהצבע של הצוות, הם יוכלו להמשיך לנחש בהסתמך על הרמז שניתן קודם. אם לא, התור יעבור לצוות השני. הצוות הראשון שיצליח ליצור קשר עם כל המרגלים שלו ינצח במשחק.

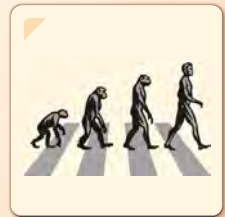
סדר המשחק

המפעילים יתנו רמזים לפי התור, הצוות הראשון יתחיל. (הצוות הראשון נקבע על ידי הסימונים הצבעוניים בצידו קלף ההצפנה.) בתורכם המפעיל יתן **רמז אחד**, וסוכני השטח שלו יוכלו לנחש **מספר ניחושים**.

איך נותנים רמז

בתור מפעילים, נסו לחשוב על רמז שמורכב **ממילה אחת** ושמנתקשר לחלק מהתמונות השייכות לצוות שלכם. כשאתם חושבים שיש לכם רמז טוב, הגידו אותו. בנוסף אתם תצטרכו להגיד **מספר אחד** שיגלה לחברי הצוות שלכם לכמה תמונות מאלו שעל השולחן הרמז מתייחס.

דוגמה: רמז מוצלח לזוג התמונות שפה יכול להיות **אבולוציה: 2.**



אתם רשאים לתת רמז שמתייחס לתמונה אחת בלבד (**קנגרו: 1**) אבל יותר כפי לרמזו לשתי תמונות או יותר. לרמזו בהצלחה על ארבע תמונות שונות באמצעות רמז אחד יהיה הישג מרשים.



סיום התור

בכל תור יהיה לצוות שלכם **רמז אחד בלבד וניחוש אחד או יותר**. אם הניחוש הראשון של הסוכנים הוא נכון, הם יקבלו אפשרות לניחוש שני, גם אם הניחוש הזה נכון, הם יקבלו אפשרות לניחוש שוב, וחוזר חלילה.

התור יסתיים אם:

- הצוות מנחש תמונה שאינה שלהם,
- הם בוחרים שלא להמשיך לניחש,
- או אם הם כבר ביצעו מספר ניחושים השווה למספר שנתן המפעיל שלהם **ועוד אחד**.

לדוגמה, אם המפעיל אומר **אבלוציה:2**, תוכלו לניחש עד 3 ניחושים נכונים. זה לא מאוד הגיוני בתור הראשון, אבל אולי זה יהיה יעיל בהמשך המשחק. יכול להיות שתקבלו רמזים ולא תנחשו נכון בהזדמנות הראשונה. בתורות מאוחרים יותר, תוכלו לניחש תמונות לפי הרמזים ההם במקום או בנוסף לרמז הנוכחי. חוקה "ניחוש הנוסף" יתן לכם הזדמנות להשלים את הפעור. תוכלו למצוא דוגמה לזה בעמוד הבא.

סיום המשחק

המשחק מסתיים כשכל התמונות של צוות אחד מכוסות. הצוות המדובר ינצח.

תוכלו לניחש שלא בתורכם, אם הצוות השני ניחש את התמונה האחרונה שלכם.

המשחק יוכל להסתיים מוקדם יותר אם אחד הצוותים יבחר במיקום עם המתנקש. הצוות שברר בו הפסיד.

הכנת המשחק הבא

שחקנים אחרים רוצים לנסות להיות מפעילים? הכנת המשחק השני ממש פשוטה. הסירו את הסמנים שמכסים את התמונות והניחו אותם חזרה ליד המפעילים. הפכו כל אחת מ-20 התמונות שעל השולחן, שלפו קלף הצפנה חדש ואתם מוכנים לשחק!



שמירה על ארשת פנים אדישה

ניחשה נכון, תמיד התנהגו כאילו זו בדיוק התמונה שהתכוונתם אליה, אפילו אם היא לא הייתה.

בתור סוכנים, עליכם להתמקד בתמונות שעל השולחן ולא לנסות לדלות מידע מהמפעיל בזמן שאתם שוקלים את הניחוש הבא שלכם. זה יעזור להימנע מרמזים שאינם בתמונות.

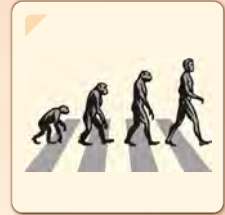
כשהמידע שאתם מקבלים מוגבל במילה אחת ומספר אחד בלבד, אתם משחקים לפי רוח המשחק.

מצופה מהמפעיל להמנע ממתן מידע נוסף על המילה והמספר שניתן במסגרת הרמז. אסור להוסיף הערות. "אני לא יודע אם תבינו את זה" היא עובדה שאין צורך להגיד, והמשפט "אני לא יודעת אם תבינו את זה" לא קראתם את ההוביט" מוסיף הרבה יותר מדי מידע. בנוסף על המפעילים להמנע מלבהות באיזור מסויים של השולחן, ואסור להם לגעת בתמונות אחרי שהם ראו את קלף ההצפנה.

בתור מפעילים עליכם לא להגיב בהבעות פנים, מילים או קולות ולא להושיט יד לכיוון הקלפים או הסמנים בזמן שהצוות שלו מנסה להחליט אילו מילים לניחש. לאחר שהצוות יוצר מגע עם קלף, יש להסתכל על קלף ההצפנה ואז לכסות את הקלף עם הסמן המתאים. אם הקבוצה

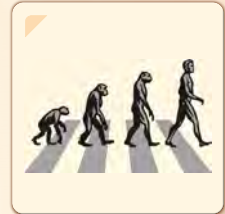
הצוות האדום מתחיל.

המפעילה של הצוות האדום רוצה לתת רמז לשתי התמונות האלו:



היא נותנת את הרמז אבלוציה:2.

סוכנת השטח של הצוות האדום מזהה את שתי התמונות האלו:



היא רוצה לנחש את שתייהן, אבל היא נוגעת בתמונה השמאלית קודם. זהו עובר אורח ולכן היא לא יכולה להשתמש בניחוש נוסף. התור עובר לצוות הכחול.

המפעיל של הצוות הכחול אומר פרי:3. סוכני השטח שלו מנחשים בצורה נכונה 3 תמונות.

עכשיו התור עובר לצוות האדום. המפעילה של הצוות האדום מסתכלת על התמונות שלה ואומרת כוכב:2. סוכנת השטח האדומה רואה מספר אפשרויות:

היא חושבת שהקלף שמצויירת עליו ספינת החלל היא האופציה הכי בטוחה, אז היא נוגעת בקלף קודם. המפעילה מכסה את התמונה עם סמן מרגל אדום, עכשיו סוכנת השטח האדומה יכולה לנחש שוב. היא מתלבטת בין שתי התמונות הנוספות, אבל היא בטוחה שהתמונה עם המדרכה מתקשרת לאבולוציה, אז היא נוגעת בה. המפעילה שלה מכסה את הקלף בסמן אדום.

היא ניחשה שני ניחושים נכונים, שזה המספר שהמפעילה שלה נתנה ביחד עם הרמז כוכב:2. מותר לה לנסות ניחוש אחרון. היא יכולה לנסות למצוא את התמונה הנוספת שמתקשרת לכוכב, היא יכולה לנסות למצוא את התמונה הנוספת שמתקשרת לאבולוציה, או שהיא יכולה לעבור בשלב הזה ולהעביר את התור לקבוצה הכחולה.



רמזים חוקיים

הרמז חייב להיות מורכב ממילה אחת. במשחק בעברית, זוג מילים שיש ביניהן סמיכות נחשב כמילה אחת.

"בית ספר" הוא רמז תקין בעוד ש"בית אדם" אינו.

"ראש הממשלה" הוא רמז תקין בעוד ש"ראש קירח" הוא לא.

אם אתם לא בטוחים אם הרמז שאתם רוצים לתת חוקי, התייעצו בשקט עם המפעיל השני. **אם המפעיל של הצוות השני מאשר, הרמז חוקי.**

כל משחקי המילים חוקיים. תוכלו לתת את הרמז *אור* כדי לגרום לצוות שלכם לנחש תמונה עם שמש ותמונה של מעיל. אבל אף אחד לא מבטיח שהם יבינו.

אתם רשאים לאיית את הרמז שלכם. זה יכול להיות יעיל אם אתם רוצים שהצוות שלכם יחשוב על *א-ו-ר* ולא על *ו-ר-ו*.

אתם חייבים לאיית את הרמז שלכם אם מישו מבקש.

במקרה כזה תוכלו לבחור אם לאיית את *א-ו-ר* או את *ו-ו-ו* אבל לא תוכלו לציין שהתכוונתם לשתי המשמעויות.

הרמז שלכם חייב להתייחס לתמונות עצמן, הוא לא יכול להתייחס לדפוס מסויים, לאיזור מסויים בשולחן, לאותיות של מילה מסויימת, או לגוון מסויים בתמונות. *קרוב: 3* הוא לא רמז חוקי לשלוש תמונות שקרובות לסוכנים. *ס: 3* הוא לא רמז חוקי לתמונות של דברים שמתחילים באות 'ס'. *אופל: 2* הוא לא רמז חוקי לזוג התמונות הכי כרות. לעומת זאת, זה רמז חוקי לתמונות של דברים שמתקשרים לחושך, לילה או לרוע.

שירה, מבטאים, ומילים בשפות זרות הם רמזים לא

חוקיים, אלא אם קבוצת המשחק החליטה במשותף שזה מותר. רק זכרו שלהשתמש במבטא צרפתי בשביל לרמוז על תמונה שמכילה את מגדל אייפל, זה מחוכם רק פעם אחת.

תוכלו להחליט ביחד אם להקל על ההגבלה של מילה אחת. אולי תרצו להרשות שמות שמורכבים ממספר מילים (*ג'יימס בונד, מזרח אסיה*) או ראשי תיבות (*שב"כ, פיפ"א*).

כדי להפוך את המשחק ליותר מאתגר, **תוכלו להוסיף הגבלות.** לדוגמה, תוכלו להחליט לא לדבר על הצורה הכללית של התמונות (*עיגול: 3* או *מרובע: 2*).

עצה: לתת רמז לתמונה אחת יכול להיות קל מאוד, כי אתם יכולים פשוט לתת מילה של משהו שנמצא בתמונה. כדי לשמור על דברים מעניינים, אתם יכולים לתת רמז יותר יצירתי שיגרום לסוכני השטח שלכם להצטרך לחשוב יותר. אבל אל תגזימו, אתם רוצים לשעשע אותם, לא לגרום להם להפסיד במשחק.



שם קוד למתקדמים

שחקנים מנוסים אולי ירצו להוסיף את סוגי הרמזים שיוצגו בהמשך, וגרסת "סיום המתנקש" מומלצת לכל מי שמשחק שם קוד: תמונות, ברגע שהוא שיחק מספיק משחקים בשביל לשלוט בחוקים הרגילים.

סיום המתנקש

גרסה זו דומה למשחק "פול אמריקאי" (לרוב נקרא בארץ "ביליארד"), כדי לנצח, על הצוות שלךם ליצור קשר עם כל המרגלים שלךם וגם עם המתנקש.

חוקים

המשחק לא יכול להסתיים לפני שנמצא המתנקש. אפילו אם כל התמונות של אחד הצוותים נמצאו, המשחק ממשיך.

ברגע שצוות מצא את המתנקש, הם מנצחים במשחק - אם הם מצאו לפני-כן את כל המרגלים שלהם.

אם אחד מסוכני השטח מצא את המתנקש לפני שנמצאו כל התמונות בצבע שלו, התור שלהם הופך להיות "התקווה האחרונה". הצוות לא מקבל עוד רמזים ועליהם להמשיך לנחש עד שימצאו את כל התמונות החסרות שלהם. מספר הניחושים שלהם לא מוגבל בתור הזה, לא משנה מה המספר שניתן

בתחילתו. אם הם מצליחים לאתר את כל התמונות החסרות בצבע שלהם, הם מנצחים. אבל אם הם מבעים ניחוש שגוי אחד (עובר אורח או מרגל של הצוות השני), התור שלהם מסתיים והם מפסידים את המשחק.

סיכום

המשחק תמיד מסתיים בתור שבו אחד מסוכני השטח נוגע בקלף המתנקש. יצירת קשר עם המתנקש לא מסיימת את המשחק. במקום זה, לצוות ניתן מספר לא מוגבל של ניחושים לתור הזה. כשהתור מסתיים, הם מנצחים אם מצאו את כל התמונות שלהם. אם לא, הם מפסידים.



רמז מיוחד: אפס

מותר להשתמש ב"0" כמספר שאחרי מילת הרמז שלךם. לדוגמא: "נוצות: 0" אומר "אל תבחרו בתמונות שיש להן קשר לנוצות". אם "0" הוא המספר שנאמר, הכלל הרגיל לגבי מספר הניחושים לא רלוונטי. הסוכנים יוכלו לנחש כמה תמונות שירצו (כל עוד הם לא טועים, כמובן), אבל הם עדיין חייבים לנחש לפחות תמונה אחת.

רמז מיוחד: ללא הגבלה

לפעמים תגיעו למצב שבו יש לצוות שלךם מספר תמונות שהם לא הצליחו לנחש בגלל טעויות בסיבובים קודמים. אם תרצו לאפשר לצוות לנחש כמה תמונות שירצו, תוכלו לומר "ללא הגבלה" במקום המספר. לדוגמא: "נוצות: ללא הגבלה".

החיסרון בשיטה זו היא שהסוכנים לא יודעים לכמה תמונות מתקשר הרמז החדש. היתרון הוא שהם יוכלו לנחש כמה תמונות שירצו, אבל הם עדיין חייבים לנחש לפחות תמונה אחת.

משחק לשני שחקנים

אם הצוות שלכם מנצח, תנו לעצמכם נקודות לפי מספר הסמנים שנשארו בערימה של הצוות השני:

7 בלתי יאמן.

6 מדהים!

5 תוכלו להתמייין למוסד.

4 מרגלי-על.

3 עבודת צוות מעולה.

2 מתחילים להבין את התמונה.

1 היי, זה יותר טוב מהפסד.

הערה: הניקוד שלכם יקבע ע"י מספר התורות שלקח לכם לסיים, ומספר הפעמים שניחשתם בטעות תמונה ששייכת לצוות השני.

אם אתם רק שניים, תוכלו בכל-זאת לשחק את המשחק בצוות אחד. החוקים המיוחדים לשני שחקנים עובדים גם בקבוצות גדולות יותר, אם השחקנים לא רוצים לשחק אחד נגד השני. בגרסה זו, תוכלו לנסות ולהשיג את התוצאה הגבוהה ביותר.

הכינו את המשחק כרגיל. רק שחקן אחד יקח את תפקיד המפעיל, והשחקן או השחקנים האחרים יהיו סוכני השטח. אתם תשחקו צוות אחד (זה שמסומן כראשון על קלף ההצפנה) והכינו את הסמנים של הצוות השני כאילו הם צוות מתחרה.

שחקו את התור שלכם כרגיל. נסו להימנע ממרגלים של הצד השני ומהמתנקש.

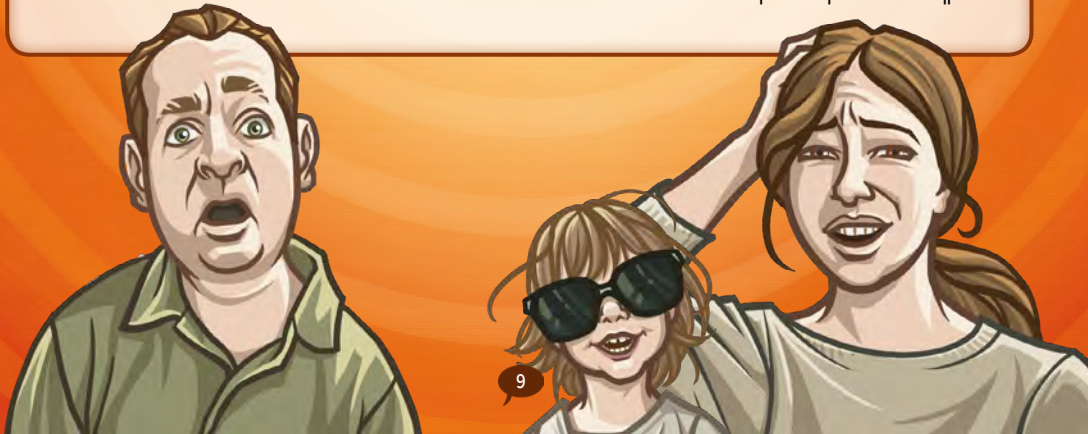
המפעיל מדמה את הצוות השני ע"י הנחת סמן אחד של הצוות על תמונה אחת בכל תור שלהם. המפעיל רשאי כמובן לבחור איזו תמונה הוא מכסה, כך שבחירה טקטית יכולה להשפיע על המשך המשחק.

אם הצוות יוצר קשר עם המתנקש, או אם נוצר קשר עם כל המרגלים של הצוות השני, הפסדתם ולא קיבלתם נקודות.

משחק לשלושה שחקנים

ההכנה תהיה זהה למשחק רגיל, חוץ מהעובדה ששחקן אחד ישחק את הסוכן של שני הצדדים. (ממש כמו מרגל אמיתי!). המפעיל המנצח נקבע בדרך הרגילה, והסוכן מנסה כמיטב יכולתו בשני הצדדים.

אם יש שלושה שחקנים שרוצים לשחק באותו צוות, הם יכולים להשתמש בגרסת המשחק לשני השחקנים שמופיעה למעלה. אם יש בשלישיה שני שחקנים שרוצים להתחרות אחד בשני, הם יכולים לשחק את המפעילים, והשחקן השלישי ישחק את סוכן השטח.



?



שמעתם על

שם קוד: תמונות' מסתמך על משחק שם קוד הבסיסי. שם במקום תמונות שמציינות מיקומים, יש מילים שהן שמות קוד למרגלים שבשטח.

יש הבדלים קטנים, אבל בכללי החוקים זהים:

שני מפעילים נותנים רמזים של מילה אחת ומספר אחד לפי התור. חברי הצוות שלהם מנסים לגעת במילים הנכונות.

מילים לעומת תמונות מצריכות צורה אחרת של חשיבה. אם תרצו להתנסות, תוכלו לחשוב על רמזים למילים בדוגמה למטה. תוכלו להשתמש באחד מקלפי ההצפנה של המשחק הזה.

רולטה	אפיקומן	דרקון	הודו	מלחמה
דוכיפת	דבש	צרפת	פצצה	פרסה
קזינו	קיץ	גורד-שחקים	מעין	שבתאי
אפריקה	חיזור	עקרב	שוט	עליה

שיחקתם שם קוד בעבר?

אם אתם יודעים איך לשחק שם קוד, **תוכלו לשחק שם-קוד: תמונות כבר עכשיו**. יש רק שני דברים שתצטרכו לדעת: קלפי ההצפנה מציגים מקבץ של 5 על 4 מיילים ולא 5 על 5.

1. כן, מותר לכם להגיד ברווזן כדי לרמוז על תמונה שיש בה ברווזן.
2. תוכלו למצוא את כל החוקים לגבי רמזים חוקיים בעמוד 7, אבל הם לא שונים בצורה משמעותית. ברגע שקלטתם את שם קוד: תמונות, מומלץ לנסות את גרסת "סיום המתנקש" שמתוארת בעמוד 8. היא מתאימה גם לגרסה הרגילה של שם קוד!

יש לכם את שם קוד הרגיל?

אתם יכולים **לשלב את שני המשחקים ביחד**. אם אתם מעדיפים את המקבץ החדש של 4 על 5, הרגישו חופשיים להשתמש בו עם המילים.



או, אם אתם מעדיפים, תוכלו להשתמש בקלפי ההצפנה המקוריים של 5 על 5 בשביל התמונות. (תוכלו להשתמש ב-25 סמני המרגלים הקטנים יותר של המשחק המקורי.)

בנוסף, תוכלו לשלב קלפי תמונות ומילים במשחק אחד. השתמשו בסוג קלף הצפנה לבחירתכם. הרמזים יהיו חייבים להיות חוקיים בשתי הגרסאות. (ככלל, רמז שחוקי במשחק המקורי, חוקי גם בשם קוד: תמונות.)

ובלי קשר לבחירה שלכם בסוג קלף ההצפנה, תמיד תוכלו לנסות את גרסת "סיום המתנקש" שמתוארת בעמוד 8. תהנו!



תוכלו למצוא קלפי הצפנה נוספים באפליקציה Codenames Gadget שזמינה לאנדרואיד, אפל או טלפון חלונות.

מידע נוסף (באנגלית) על המשחק ועל גרסאות שונות תוכלו למצוא באתר:
www.codenamesgame.com



יוצר המשחק: ולאדה חואטיל

מאייר ראשי: תומאס קוצ'רובסקי

אורים: ג'נה קיליאנובה, מייקל סוצ'אנק, דויד קושארד, פיליפ נדוק
עיצוב גרפי: פרנטיסק הורלק, פיליפ מורמק

תרגום מצ'כית לאנגלית: ג'ייסון הולט

עיצוב גרפי - גרסה עברית: אסנת קדמי

תרגום מאנגלית לעברית: דותן צור



© Czech Games Edition
www.CzechGames.com
August 2018

משחקי
ליאם

כל הזכויות על הגרסה
העברית שמורות
למשחקי ליאם.

תודות ל: כל השחקנים הנחמדים בCzechgaming, "אגודת החברים", מועדון משחקים ברנו, אוריג'ינס, כנס המשחקים של בריטניה, כנס "מיס.קון", בית התה מיסטיקה, ג'רני ברנרני, STOH, הנרי ויקנד, ואירועים ומועדונים נוספים בצ'כיה ובשאר העולם.

תודות מיוחדות ל: כל האמנים, דויד יאבלונבסקי, מישה זאוראלובה, ואנשים נוספים מCGE דיגיטל על רעיונות יצירתיים לתמונות; פטר מורמק, ויטק וודיצ'קה, פול גרוגאן, ג'ושוא גית'נס, ג'ייסון הולט, פטר צ'אסלאבה, פנדה הוראלק, על אירגון הרצות הניסיון; הילדים שלי אלנקה, האניצ'קה, ופאבליק על רעיונות מגניבים לתמונות ודבקות בהפעלת הרצות ניסוי באירועי משחקים ואירועים משפחתיים.