

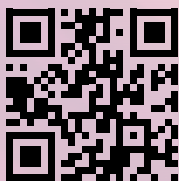
ולאדם הוואט'יל

שם-קוד

סודי
ביותר

משחק
מילים

rules overview
video



משחקי
ליגה 8

CGE
Czech Games Edition

הכנת המשחק



סוכנים



מפעילים

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

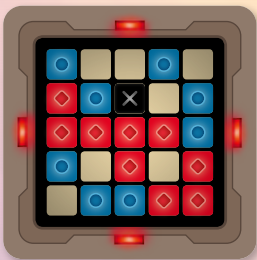
כל צוות בוחר שחקן אחד שיהיה ה"מפעיל" שלו. שני המפעילים יושבים באותו צד של השולחן ושאר השחקנים יושבים בצד השני. שאר השחקנים נקראים "סוכנים".

שלפו 25 קלפים באקראי והניחו אותם בריבוע של 5 על 5.

הערה: כשאתם מערבבים את הקלפים, מומלץ מדי פעם להפוך חלק מהקלפים כדי להגביר את השוני בין משחקים.

ההצפנה

בכל משחק יהיה קלף הצפנה אחד שיגלה למפעילים את הזהות הסודית של הקלפים שעל השולחן. המפעילים יבחרו באקראי קלף הצפנה ויניחו אותו על המעמד ביניהם. זה לא משנה איזה צד יהיה למעלה, אל תתעמקו בזה, פשוט הכניסו אותו למעמד, רק שימו לב שהסוכנים לא יוכלו לראות אותו.



קלף ההצפנה מתאים לריבוע של הקלפים שעל השולחן. ריבועים כחולים מייצגים את המילים שהצוות הכחול צריך לנחש (מרגלים כחולים), ריבועים אדומים מייצגים את המילים שהצוות האדום צריך לנחש (מרגלים אדומים), ריבועים בהירים עוברי אורח תמימים והריבוע השחור מייצג את המתנקש שאסור ליצור איתו קשר!

הצוות המתחיל

ארבעת הפסים הצבעוניים שבקצוות קלף ההצפנה מראים מי יהיה הצוות המתחיל. לצוות המתחיל יש 9 מילים לנחש, בעוד שלצוות השני יש רק 8. המפעיל של הצוות המתחיל נותן את הרמז הראשון במשחק.



סמני מרגלים

8 מרגלים אדומים



8 מרגלים כחולים



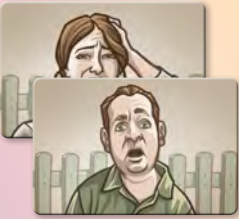
סמני המרגלים האדומים מוצבים בערימה מול המפעיל של הצוות האדום. סמני המרגלים הכחולים מוצבים בערימה מול המפעיל של הצוות הכחול. זה יעזור לכל השחקנים לזכור באיזו קבוצה הם.

1 סמן סוכן כפול



סמן הסוכן הכפול הוא מרגל דו צדדי ששייך לצוות המתחיל. הפכו אותו כך שהצד בצבע המתאים יהיה למעלה והוסיפו אותו לערימת סמני המרגלים המתאימה.

7 סמני עוברי אורח תמימים



1 סמן מתנקש



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

מבט כללי

המפעילים יודעים את זהותם האמיתית של 25 האנשים שברביע, חברי הצוות שלהם יודעים רק את שמות הקוד שלהם.

בתורו של כל צוות, המפעיל נותן לסוכנים רמז בצורת מילה אחת. רמז יכול להתייחס למספר מילים שונות שעל השולחן. הסוכנים ינסו לנחש לאילו מילים המפעיל שלהם התכוון. כשסוכן נוגע במילה, המפעיל שלו חושף את זהותו הסודית. אם הסוכן ניחש נכון, הצוות שלו רשאי להמשיך לנחש עד שנגמרים להם הרעיונות או עד שהם בוחרים באדם שגוי, אז התור עובר לצוות השני שיקבל רמז ויוכל לנחש. הצוות הראשון שמצליח ליצור קשר עם כל הסוכנים שלו מנצח במשחק.

מהלך המשחק

הצוות המתחיל הוא הצוות בצבע שמוסמן בארבעה פסים מסביב לקלף ההצפנה, הם ישחקו את התור הראשון.

איך נותנים רמז

בתור מפעילים, נסו לחשוב על רמז שמורכב ממילה אחת ומתקשר לחלק משמות הקוד (המילים) השייכים לצוות שלכם. כשאתם חושבים שיש לכם רמז טוב, הגידו אותו. בנוסף אתם תצטרכו להגיד מספר שיגלה לחברי הצוות שלכם לכמה שמות קוד מאלו שעל השולחן הרמז מתייחס.

לדוגמה: שתיים מהמילים שלכם הן "דבש" ו"עוקץ". שני הדברים מתקשרים לדבורה. תוכלו להגיד "דבורה: 2".

מותר לתת רמז למילה אחת ("סילאן:1") אבל זה כיף ומעניין יותר לנסות להגיע לשתיים או יותר. לתת רמז אחד של ארבע מילים זה הישג יפה מאוד.

מילה אחת

הרמז חייב להכיל מילה אחת*. אסור לתת רמזים נוספים. לדוגמה, אל תגידו "זה יהיה גבולי..." אתם משחקים שם-קוד, זה כמעט תמיד גבולי.

* בעברית נתייחס לצירוף מילים בסמיכות רגילה כמילה אחת, אבל אך ורק למילים כאלו. שאר צירופי מילים לא יחשבו חוקיים.

לדוגמה: "חלום בהקיץ" תחשב מילה אחת משום שצמד המילים מבטא רעיון ללא חלופה, אבל "החלום האמריקאי" אינו כזה ולכן יחשב צמד של שתי מילים ולא יהיה רמז חוקי. במקרה של חוסר וודאות, התייעצו בשקט עם המפעיל השני וקבלו את אישורו לפני שתגידו את צירוף המילים.

הרמז לא יכול להיות אחת מהמילים שעל השולחן. בשלבים מאוחרים של המשחק, חלק מהמילים יהיו מכוסות, כך שרמז שאינו חוקי בהתחלה, יוכל להיות חוקי בהמשך המשחק.

חילוף המרגלים

אחרי שהמפעיל נותן רמז, הסוכנים שלו מנסים להבין מה הרמז אומר. הם יכולים להתדיין בינם לבין עצמם, אבל המפעיל חייב להימנע מלהגיב. הסוכנים מכריזים על הניחוש שלהם ע"י נגיעה באחד הקלפים שעל השולחן.

- אם הסוכן נוגע בקלף ששייך לצוות שלו, המפעיל מכסה את הקלף עם סמן מרגל בצבע המתאים. **הסוכנים יכולים להמשיך לנחש (אבל לא מקבלים עוד רמז).**
- אם הסוכן נוגע בקלף של עובר-אורח, המפעיל מכסה את הקלף עם סמן עובר-אורח, ומסיים את התור של הצוות.
- אם הסוכן נוגע בקלף ששייך לצוות השני, המפעיל מכסה את הקלף עם סמן מרגל בצבע של הצוות השני, ומסיים את התור של הצוות. (זה כמובן עוזר לצוות השני).
- אם הסוכן נוגע בקלף של המתנקש, המפעיל מכסה את הקלף עם הסמן של המתנקש. זה מסיים את המשחק!
הצוות שיצר קשר עם המתנקש חשף את המרגלים שלו והפסיד במשחק.

טיפ: מפעילים, לפני שאתם נותנים את הרמז, וודאו שהוא לא מתקשר גם למתנקש.

מספר הניחושים

כאמור, הרמז שנותן המפעיל מורכב ממילה ומספר.

מספר הניחושים שהצוות רשאי לנסות הוא המספר שהמפעיל נתן ועוד אחד. **הסוכנים חייבים לנחש לפחות קלף אחד בתור אבל רשאים להפסיק בכל שלב אחריו.**

כל ניחוש שגוי מסיים את התור מיד, אבל אם סוכן מנחש מילה נכונה, הצוות ממשיך לנחש. לרוב תעדיפו לנחש את מספר המילים שהמפעיל אמר.

לפעמים לצוות יהיו רמזים שהם לא הצליחו למצוא את כל שמות הקוד שלהם. הם יוכלו להשתמש בניחוש הנוסף כדי לנחש מילים שהם פספסו בסיבובים קודמים.

דוגמה: הרמז הראשון של הצוות האדום הוא "תעופה: 2". הסוכנים האדומים רצו לנחש "מצנח" ו"מסוק". הם מנחשים "מצנח" קודם. זה עובר-אורח תמים ולכן לא הייתה להם הזדמנות לנחש "מסוק".

עונש על רמז בלתי חוקי

אם המפעיל נתן רמז שאינו חוקי, התור מיד עובר לצוות השני. בנוסף, המפעיל של הצוות השני יכול לכסות את אחד מהקלפים של הצוות שלו בסמן מרגל בצבע שלו לפני שהוא נתן את הרמז הבא.

אם אף אחד לא שם לב שהרמז אינו חוקי, הוא נחשב חוקי.

נהלי תקשורת מפעילים-סוכנים

מצופה מהמפעיל לא להגיב בהבעות פנים, מילים או קולות ולא להושיט יד לכיוון הקלפים או הסמנים בזמן שהצוות שלו מנסה להחליט אילו מילים לנחש. לאחר שהצוות יוצר מגע עם קלף, יש להסתכל על קלף ההצפנה ואז לכסות את הקלף עם הסמן המתאים. אם הקבוצה ניחשה נכון, תמיד התנהגו כאילו זו בדיוק המילה שהתכוונתם אליה, אפילו אם היא לא הייתה.

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

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

הצוות הכחול מקבל תור ומנחש נכון שתי מילים, עכשיו התור חוזר לצוות האדום.

המפעיל של הצוות האדום אומר "גשם: 3". הצוות האדום די בטוח ש"סופה" קשורה ל"גשם" אז הם נוגעים בקלף. המפעיל שלהם מכסה את הקלף עם סמן מרגל אדום, והם רשאים להמשיך לנחש. "מטר" הוא כינוי לגשם ולא רק יחידת מידה, ולכן הם נוגעים בקלף, הקלף שייך לצוות שלהם, מסומן, והם רשאים להמשיך.

הם לא בטוחים מה המילה השלישית ולכן הם בוחרים ב"מסוק". אין למילה קשר לרמז "גשם", אבל הם מנחשים שהמילה מתאימה בגלל הרמז הקודם.

"מסוק" הוא אכן מילה אדומה. הסוכנים ניחשו 3 ניחושים נכונים לרמז "גשם: 3". מותר להם לנחש ניחוש אחד אחרון לתור הזה משום שהמפעיל נתן להם את המספר 3 ומותר לנחש ניחוש אחד יותר. הם יכולים לנסות למצוא את המילה השלישית שמתקשרת ל"גשם", לנסות למצוא את המילה השנייה שמתקשרת ל"תעופה" או לעצור ולהעביר את התור לקבוצה הכחולה.

סדר המשחק

המפעילים נותנים רמזים לפי התור. אחרי שמפעיל נתן רמז, הצוות שלו מתחיל לנחש. כאמור, התור שלהם נגמר כשהם טעו בניחוש, כשהם החליטו להפסיק או לאחר שהם ניחשו את מספר הניחושים המקסימלי שלהם לרמז הנוכחי. אז התור עובר לקבוצה השנייה.

סיום המשחק

המשחק מסתיים כשאחד הצוותים כיסה את כל שמות הקוד שבצבע שלו. הצוות הזה מנצח.

ניתן לנצח בתור של הצוות השני, אם הם טעו וניחשו את המילה האחרונה שלכם.

המשחק מסתיים לפני-כן אם אחד מהסוכנים יוצר קשר עם המתנקש. הצוות שיצר קשר איתו מפסיד.

הכנת המשחק הבא

שחקנים אחרים רוצים לקבל הזדמנות להיות מפעילים? הכנת המשחק השני פשוטה להפליא. הסירו את הסמנים שמכסים את הקלפים שעל השולחן והחזירו אותם לערימות שבהן הם התחילו. עכשיו היפכו את 25 הקלפים שעל השולחן ואתם מוכנים לצאת לדרך עם מילים חדשות!



רמזים חוקיים

ביצענו משחקי ניסיון עם חוקים שונים ורבים שנוגעים לנתינת רמזים. חלק מהקבוצות נהנו מחוקים מסויימים וקבוצות אחרות נהנו מסט חוקים שונה. מומלץ לכם להתנסות ולראות אילו חוקים מתאימים לכם.

מילים שנשמעות או נכתבות אותו דבר

בעברית יש לא מעט מילים שנשמעות או נכתבות בצורה דומה. לדוגמה, "עת" נשמע כמו "עט" אבל המשמעות שונה.

מילים שנשמעות אותו דבר, אבל יש להן משמעות שונה ואיות שונה, נחשבות מילים נפרדות. לדוגמה, אם אנחנו רוצים לתת רמז למילה "עט" אנחנו לא יכולים להגיד "זמן" בשביל לרמוז על "עת".

מילים שנכתבות בצורה זהה נחשבות אותה מילה, גם אם יש להן משמעות וניקוד שונים. לדוגמה, ישות אלוהית נשית נקראת "אלה", ו"אלה" הוא גם שם של עץ בישראל. אז ניתן להשתמש ב"אלה" כרמז ל"יוון" ול"עץ". אפשר גם להשתמש ברמז בשביל דברים שקשורים בנשקים כהים, למרות שאת המילה "אלה" מבטאים בצורה שונה.

מותר לכם לאיית את הרמז שלכם. לדוגמה, אם אתם רוצים שהצוות שלכם ינחש את המילים "יוון" ו"נבוט", מותר לכם לאיית "א-ל-ה" בלי להתחייב לדרך הגייה. מותר להשתמש ברמז "ע-ת" כשהמילה "עט" גלויה על השולחן, אבל אי אפשר להשתמש ברמז "ד-ו-ג-מ-א" כשהמילה "דוגמה" גלויה על השולחן. "דוגמא" ו"דוגמה" הן צורות שונות לאיית את אותה המילה.

אייתו את המילה אם אחד השחקנים מבקש. אם אתם צריכים, ניתן לבקש עזרה מהמפעיל השני.

טיפ: איות הוא לא רק למילים שנשמעות אותו דבר, הוא גם יעיל כשנמצאים באזור רועש או כשיש שחקנים עם מבטא שמפריע להבין אותם במדויק.

החוקים הנוקשים

חלק מהרמזים אינם תקינים כי הם מפריים את רוח המשחק.

הרמז חייב להתייחס למשמעות המילים. אין להשתמש ברמז לגבי אותיות מסוימות במילה או המיקום שלה על השולחן.

"גליה" הוא לא רמז תקין ל"אנגליה". אי אפשר לחבר את "גנב", "גאון" ו"גורד-שחקים" עם הרמז "ג: 3".

לעומת-זאת, **אותיות ומספרים יכולים להיות רמזים חוקיים אם הם מתייחסים למשמעות המילה.** אתם יכולים להשתמש ב"ג: 1" כרמז ל"חייל". אתם יכולים להשתמש ב"אחד: 3" כרמז ל"לב", "מנצח" ו"טבעת".

המספר שאחרי הרמז לא יכול להיות חלק מהרמז "חרב: 8" לא יכול להיות רמז תקין ל"אביר" ו"עכביש".

חייבים לשחק בעברית. מילה בשפה זרה מותרת רק אם השחקנים מסביב לשולחן היו יכולים להשתמש בה בשיח יומיומי בעברית. לדוגמה: אי אפשר להשתמש במילה "Car" (מכונית) בשביל לרמוז ל"נוהג" ו"צמיג", אבל כן אפשר להשתמש ב"Armbreak" (בלם די).

אסור להשתמש בשום הטיה של מילה שעדיין גלויה על השולחן.

עד שהמילה "זרבובית" מכוסה, לא ניתן להשתמש במילים "זרבובית", "זרבוביתך", "זרבובייתך", "זרבובייתך" ו"זרבובייתך" וכן הלאה.

לא ניתן להשתמש בחלק ממילות סמיכות שנמצאות גלויות על השולחן.

עד שהמילה "בית-חולים" מכוסה, לא ניתן להגיד "בית", "חולים", "חולה-נפש", "בית-ספר" וכו'.

אל תהיו נוקשים מדי

"קולנוע" הוא הלחם של המילים "קול" ו"נוע", אבל המילה "קולנוע" היא מילה בפני עצמה כיום ולכן אין מניעה להשתמש בה, אפילו אם המילה "קול" גלויה על השולחן. בנוסף, רק שתדעו, אם מישהו אומר שאסור להגיד "בנקאי" כשהמילה "אי" גלויה על השולחן, הוא סתם מחפש לעשות בלגן.

אם אתם לא בטוחים לגבי חוק זה או אחר, שאלו את המפעיל של הצוות השני (בשקט, שהצוותים לא ישמעו). **אם המפעיל השני מאשר אותו, הרמז חוקי.**

החוקים הגמישים

שחקנים שונים עשויים להעדיף לשחק את המשחק בדרכים שונות. זכרו שכל עוד מהות המשחק לא נפגעה, זה בסדר לשנות קצת את החוקים שיתאימו לטעמכם. לפעמים צריך להחליט דברים לפי מה שמתאים לקבוצת השחקנים.

מילים שנשמעות אותו דבר

חלק מהשחקנים יעדיפו להרשות שימוש במילים שנכתבות בצורה שונה, אבל נשמעות אותו הדבר בשביל רמזים.

במקרה כזה, אנחנו נאפשר לתת רמז כמו "זמן" שקשור למילה "עת" בשביל שהצוות ינחש את המילה "עט" שעל השולחן.

חרוזים

חרוזים הם תמיד רמז תקין אם הם מתייחסים למשמעות של המילה.

"אופה" הוא רמז טוב ל"יפה", כי הם מהווים צמד מילים מוכר.

"אופה" הוא גם רמז טוב ל"רופא", כי שניהם מקצועות. לעומת-זאת, "אופה" הוא לא רמז טוב ל"רפה", כי הקשר העיקרי בין שתי המילים הוא החרוז.

חלק מהשחקנים יעדיפו להחליט ביחד לאפשר כל חרוז כרמז תקין. אם תבחרו לעשות כך, זכרו שאסור לכם לגלות שמדובר על רמז של חריזה. הסוכנים שלכם יצטרכו להבין את זה בעצמם.

שמות

שמות תמיד נחשבים רמז חוקי. השם "משה" הוא רמז תקין, אבל יכול להיות שהתכוונתם ל"משה רבינו", או ל"משה דץ", קבוצת השחקנים יכולה להחליט ביחד האם לאפשר שם מלא בתור מילה אחת. זה יאפשר גם שמות של סרטים וספרים כמו "שלושת המוסקטרים". גם אם אתם בוחרים לא לאשר שמות מלאים, מומלץ לאפשר לתת שמות של מקומות שמורכבים משתי מילים, כמו "מצפה רמון".

אסור למפעילים להמציא שמות, אפילו אם כנראה קיים מישהו בשם הזה. "ורד ינון" הוא לא רמז תקין למילים "פרח" ו"דג".

ראשי תיבות וקיצורים

בעקרון שב"כ אינה מילה אחת. אבל היא רמז נהדר. תוכלו להחליט ביחד האם להרשות קיצורים כמו אחה"צ או תפו"א.

מילים שבמרוצת השנים הפכו למילה אחת כמו "תפוז" (תפוח זהב במקור), צלמֶות (שילוב של המילים "צל" ו"מוות") או כדורסל, תמיד יהיו חוקיים, למרות שבמקור הן היו שתי מילים נפרדות.

רמז מיוחד: ללא הגבלה

לפעמים תגיעו למצב שבו יש לצוות שלכם מספר מילים שהם לא הצליחו לנחש בגלל טעויות בסיבובים קודמים. אם תרצו לאפשר לצוות לנחש כמה מילים שהם רוצים, תוכלו לומר "ללא הגבלה" במקום המספר. לדוגמה: "נוצות: ללא הגבלה".

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

רמז מיוחד: אפס

מותר להשתמש ב"0" כמספר שאחרי מילת הרמז שלכם. לדוגמה: "נוצות: 0" אומר "אל תבחרו במילות קוד שיש להן קשר לנוצות".

אם "0" הוא המספר שנאמר, הכלל הרגיל לגבי מספר הניחוש לא רלוונטי. הסוכנים יוכלו לנחש כמה מילים שירצו, אבל הם עדיין חייבים לנחש לפחות מילה אחת.

אם אתם לא בטוחים למה זה יעיל, אל תדאגו, עוד כמה משחקים האסימון יפול.

חוקים לשניים או שלושה שחקנים

- 1 **ובכן, ניצחון הוא ניצחון, לא?**
- 2 **טוב, אבל אתם יכולים להשיג תוצאה יותר טובה.**
- 3 **השעונים של כולם מסונכרנים.**
- 4 **סיווג "סודי ביותר".**
- 5 **המוסד תכף מתקשרים לגייס אתכם.**
- 6 **וואו!**
- 7 **משימה בלתי אפשרית.**
- 8 **זה... קשה להאמין.**

משחק לשלושה שחקנים

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 הסוכן.

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.

בשביל לשחק ברשת ולמידע נוסף, מוזמנים לבקר <https://codenames.game.com> - 2

משחק לשני שחקנים

אם אתם רק שניים, תוכלו בכל-זאת לשחק את המשחק. החוקים המיוחדים לשני שחקנים עובדים גם בקבוצות גדולות יותר, שלא רוצות לשחק אחת נגד השנייה. בגרסה זו, תוכלו לנסות ולנצח את התוצאה הגבוהה ביותר ממשחקים קודמים.

הכינו את המשחק כרגיל. רק שחקן אחד יקח את תפקיד המפעיל, והשחקן או השחקנים האחרים יהיו הסוכנים. 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 מסוכנים של הצד השני ומהמתנקש.

המפעיל מדמה את הצוות השני ע"י הנחת סמן אחד של הצוות על מילה אחת בכל תור שלהם. המפעיל רשאי כמובן לבחור איזו מילה 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.

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

הערה: הניקוד שלכם יקבע ע"י מספר התורות שלקח לכם לסיים, ומספר הפעמים שנישחתם בטעות שם-קוד ששייך לצוות השני.

יוצר המשחק: ולאדה חואטיל

איורים: תומאס קוצ'רובסקי

עיצוב גרפי: פיליפ מורמק

תרגום מצ'כית לאנגלית: ג'ייסון הולט

עיצוב גרפי - גרסה עברית: אסנת קדמי

תרגום מאנגלית לעברית: דותן צור

תודות מיוחדות: בני הזוג והילדים שלנו, מועדון משחקי הלוח "ברנו", פול והתברים שלו, ג'ייסון והמשפחה שלו, לאדינק ומועדון המשחקים שלו, מועדון המשחקים של דיטה וסטו, כל האנשים הטובים בחברת "משחקים צ'כיים", "מקום המפגש", "מי.ס.קו", הרני ולקנד, סברסקי הראני, סטהילק, תערוכת המשחקים של בריטניה, ואירועי משחקים אחרים. הרמזים החכמים שמצאתם במהלך משחקי הבדיקה היו השראה אמיתית.



© Czech Games Edition
July 2019
www.CzechGames.com

כל הזכויות על הגרסה
העברית שמורות למשחקי
ליאם.