

KUBIX

VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES PICTURES

КОДОВІ ІМЕНА: МАЛЮНКИ

ЦІЛКОМ
ТАЄМНО

ГРА
МАЛЮНКІВ



Відеопояснення
правил англійською



FEELINDIGO

CGE
Czech Games Edition

КОДОВІ ІМЕНА: МАЛЮНКИ

Пориньте у загадковий світ Секретних Агентів. Відчуйте як навколо вас переплітаються шпигунські інтриги, формуючи небезпечну сіть павука. Щоб не заплутатись у ній і не стати здобиччю Найманого Вбивці, вам знадобиться кмітливість, гострота розуму, трохи асоціативного мислення та удачі. Тож відчуйте на собі як дзвенять натягнуті нерви Шпигуна, як стугонить кров у скронях Зв'язківця, коли у цю саму секунду ви вирішуєте долю усього Людства. Зіграйте і цілого світу буде замало.

МЕТА ГРИ

Щоб перемогти, ваша команда повинна першою викласти усі тайли своїх Агентів, тобто встановити контакт з усіма своїми Агентами.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Гравці розділяються на дві команди із рівною кількістю учасників, які мають приблизно однаковий рівень майстерності. Кожна команда обирає собі Зв'язківця (підбирає асоціацію до Малюнків), решта гравців буде Шпигунами (відгадують Малюнки за асоціацією).

Зв'язківці і Шпигуни сідають з різних боків стола таким чином, щоб Шпигуни сиділи навпроти своїх Зв'язківців.

На стіл викладаються колоди Малюнків, Карт-Ключів та 3 стопки тайлів Персонажів – Агентів (червоні і сині), Мирних Жителів (сірі) та Вбивці (чорний).

ТАЙЛИ ПЕРСОНАЖІВ

Зв'язківці обох Команд кладуть перед собою 7 тайлів Агентів свого кольору. Додатковий тайл Подвійного Агента (Червоний Агент з одного боку та Синій Агент – з іншого), тайли Мирних Жителів і тайл Вбивці кладуться між Зв'язківцями.



ІГРОВЕ ПОЛЕ (МАЛЮНКИ)

Зв'язківці обох команд випадковим чином обирають 20 Малюнків і викладають їх на стіл у формі таблиці 5x4 (5 – по горизонталі, 4 - по вертикалі). Це ваше Ігрове Поле.

У верхньому лівому кутку кожного Малюнка є позначка, яка допоможе вам правильно розташувати Малюнки по відношенню один до одного. Кожен Малюнок має дві сторони.

Шпигуни мають 5 хвилин на обговорення Малюнків. Якщо вони не розуміють, що саме зображено на тому чи іншому малюнку, вони можуть запитувати один одного. Зв'язківцям категорично забороняється: розмовляти зі Шпигунами (втручатися у діалоги Шпигунів та відповідати на їх запитання), вказувати чи зосереджувати погляд на певних Малюнках чи коментувати їх.

КАРТА-КЛЮЧ

Із колоди Карт-Ключів Зв'язківці випадковим чином обирають одну карту і вставляють її однією з широких сторін у пластикову підставку.

Карта-Ключ – це схема викладених на стіл Малюнків, яка показує місцезнаходження Агентів, Мирних Жителів і Вбивці на Ігровому Полі.

На Карті-Ключі Агенти Червоної Команди позначені червоними квадратами, Агенти Синьої Команди – синіми, Мирні Жителі – сірими, а Вбивця – чорним.

З'язківці ставлять Карту-Ключ перед собою так, щоб вона візуально та схематично співпадала з Ігровим Полем, і решта гравців не могли побачити зображення схеми на ній.



7 червоних Агентів



7 синіх Агентів



Будь-яка Карта-ключ має по боках кольорові позначки. Вони позначають право першого ходу.

Наприклад, якщо Зв'язківці витягли з колоди Карту-Ключ з червоними позначками, то першою ходитиме Червона Команда.



Зв'язківець, чия команда ходитиме першою, бере додатковий тайл Подвійного Агента та підкладає його до своїх тайлів Агентів. Таким чином, команда, що має ходити першою, має 8 тайлів Агентів, тобто мусить вгадати на 1 Малюнок більше.



1 Подвійний Агент



4 Мирні Жителі

1 Вбивця



ГРА ПОЧИНАЄТЬСЯ!

ПРАВИЛА ХОДУ ЗВ'ЯЗКІВЦЯ

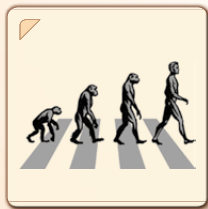
У свій хід З'язківець уважно вивчає Карту-Ключ. Після цього він має назвати своїм Шпигунам Кодове Слово.

КОДОВЕ СЛОВО

Кодове Слово – це влучна підказка, яка має натякати вашим партнерам на певні Малюнки Ігрового Поля. Кодове Слово складається з **одного** Слова, що стосується потрібних Малюнків, і **одного** Числа, яке позначає кількість Малюнків та кількість гарантованих спроб. Кодове Слово допоможе Шпигунам вгадати Малюнок, який вірно відповідає позначкам вашої команди на Карті-Ключі.

Кодове Слово може бути пов'язане з одним чи більшою кількістю Малюнків. Чим більше, тим краще та ближче до перемоги.

Наприклад: *Хорошою підказкою-натяком для цих двох Малюнків може бути Кодове Слово "еволюція: 2". Щоб відгадати ці два Малюнки Шпигуни матимуть 2 гарантовані спроби і 1 додаткову (про неї трохи згодом).*



Ви також можете дати підказку лише до одного Малюнка (*"кенгуру: 1."*), але значно веселіше вигадувати підказки до двох і більше Малюнків. Це збільшить ваші шанси на перемогу, зробить гру більш цікавою та захоплюючою. Якщо ви зможете пов'язати одним Кодовим Словом одразу чотири малюнки, то це велике шпигунське досягнення.

ВСТАНОВЛЮЄМО КОНТАКТ

Тільки-но З'язківець промовив Кодове Слово, його Шпигуни починають активно мізкувати над тим, які ж Малюнки він мав на увазі. Шпигуни можуть обговорювати припущення між собою вголос, а З'язківець в цей час не повинен показувати жодних емоцій, демонструючи незворушне обличчя (див. «Кодекс З'язківця»).

Після того, як Команда визначилася із вибором, Шпигун торкається одного з Малюнків (якщо загадано декілька).

Після цього З'язківець цієї команди, співставляє обраний Малюнок зі схемою Карті-Ключа, і кладе відповідний тайл Персонажа зверху на Малюнок.

- Якщо відкрито тайл Вашого Агента (контакт встановлено), Шпигуни можуть продовжувати робити здогадки, але нових підказок вони більше не отримують.
- Якщо відкрито тайл з Мирним Жителем, хід переходить до іншої команди.
- Якщо відкрито тайл Ворожого Агента, хід переходить до іншої команди, яка отримує перевагу: її З'язківець викладає на вказаний Малюнок тайл свого Агента.
- Якщо Шпигун натрапив на тайл з Вбивцею, гра закінчується! Команда, що зустрілася з Вбивцею, програє.

ПРАВИЛА ХОДУ ШПИГУНІВ

У свій хід Шпигуни можуть використати лише одне Кодове Слово і зробити одну чи більше спроб, щоб визначити місцезнаходження своїх Агентів. Шпигун має торкнутися одного з Малюнків, після чого змінювати рішення заборонено! Якщо Шпигун правильно вгадав один з Малюнків, то у нього є друга спроба. Якщо і ця спроба вдала, то він вгадує наступний

Малюнок. І так далі, але кількість спроб обмежена числом у Кодовому Слові.

Ваш хід закінчується

- якщо ви вгадали Малюнок іншої команди;
- якщо ви натрапили на Мирного Жителя або Вбивцю;
- якщо ваша команда вирішила більше не робити згодадок;
- ви вже зробили максимальну кількість спроб.

КІЛЬКІСТЬ СПРОБ

Максимальна кількість гарантованих спроб, які мають Шпигуни, відповідає числу у Кодовому Слові. Проте ви також можете отримати додаткову спробу або навіть відмовитися від наступних гарантованих спроб.

ДОДАТКОВА СПРОБА

Щоб отримати додаткову спробу, достатньо правильно вгадати ту кількість Малюнків, що зазначена у Кодовому Слові. Додаткова спроба використовується за вашим бажанням і дає можливість відгадати Малюнки, які ваша команда не змогла вгадати до цього моменту. Це дуже ефективний спосіб наздогнати суперників.

Ви також можете відмовитися від наступних гарантованих спроб, але для цього ви все одно маєте вгадати хоча б один Малюнок.

ПРИКЛАД

Ваш Зв'язківець промовляє Кодове Слово **“еволюція: 2”**. Це означає, що у свій хід ви можете:

- вгадати не більш трьох Малюнків (2 гарантовані спроби + 1 додаткова);
- правильно вгадати один Малюнок і відмовитися від наступної спроби.
- Припустимо, що впродовж гри ви не змогли вгадати 2 Малюнки, пов'язані з іншим Кодовим Словом. Згодом ви здогадалися, які саме Малюнки чи Малюнок мав на увазі ваш Зв'язківець.

У ваш хід ви можете:

- правильно вгадати 2 попередні Малюнки, і отримати додаткову спробу, щоб вгадати 1 Малюнок, пов'язаний з поточною підказкою;
- правильно вгадати 2 Малюнки, що стосуються поточної підказки і скористатися додатковою спробою, щоб вгадати 1 з попередніх Малюнків.

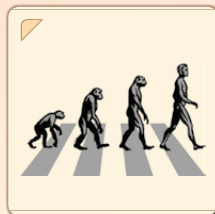
Якщо ви тільки почали гру, правило «додаткової спроби» не забезпечить вам великої переваги, але в подальшому може бути дуже корисним. Приклад на наступній сторінці.



ПРИКЛАД

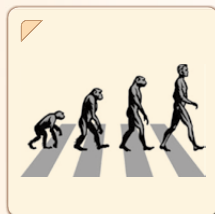
Гру починає Червона Команда.

Зв'язківець Червоної Команди збирається назвати своїм Шпигунам Кодове Слово до цих двох Малюнків:



Він знайшов, як йому здається, доволі вдалу асоціацію, і промовляє Кодове Слово **“еволюція: 2”**.

Шпигунка Червоної Команди зрозуміла натяк, і її увагу привернули ці два Малюнки:



Малюнок праворуч вона визначила правильно, а от Малюнок ліворуч – ні.

Шпигунка торкається Малюнка ліворуч,

тобто мавпи з шоломом. За цим Малюнком ховався Мирний Житель, тому вона не отримує другої спроби, і хід переходить до іншої команди.

Шпигунка не вгадала перший Малюнок, хоча другий визначила правильно і могла б торкнутися першим саме його. Чому так сталося? І ось тут починається найцікавіше.

Справа в тому, що “еволюційна” асоціація виявилася занадто розмитою і двозначною. Адже слово “еволюція” може натякати як на гібрид стегозавра і кенгуру, так і на мавпу із шоломом космонавта, що вирушає у космос. У той же час Малюнок з пішохідним переходом, де послідовно зображені силуети мавп і людини викликає більш однозначні асоціації. Шпигунка визначила його вірно, але не зважила на те, що цей Малюнок найбільш однозначний і максимально повно відповідає слову “еволюція”. Якщо б вона почала з більш імовірного варіанту, то команда не втратила б хід і була ближчою до перемоги.

Тепер черга Синьої Команди робити свій хід.

Зв'язківець називає Кодове Слово: “фрукт: 3”. Шпигуни успішно вгадують три потрібні Малюнки, але відмовляються від додаткової спроби.

Тепер знову ходитиме Червона Команда.

Зв'язківець Червоної Команди вивчає Малюнки і промовляє Кодове Слово **“зірка: 2”**.



Шпигунка Червоної Команди правильно розшифрувала повідомлення, і звернула увагу на три Малюнки, які так чи інакше пов'язані із зірками.



Кмітлива Шпигунка обрала правильний шлях, але вона розуміє, що тільки два Малюнки дозволять їй отримати перевагу, бо Кодове Слово містить число 2. Це означає, що один з цих Малюнків – зайвий. Але який саме?

Вона гадає, що найбільш однозначним Малюнком є космічний корабель. Шпигунка

також врахувала свою попередню помилку, тому спершу вона торкається саме цього Малюнка.

Вона вгадала – Зв'язківець Червоної Команди кладе на цей Малюнок тайл Агента Червоної Команди.

Шпигунка має право на другу спробу. Щоб наздогнати команду суперників, їй необхідно проявити неабияку кмітливість. Тому Шпигунка повертається до підказки **“еволюція”**. Тепер вона вже цілком певна, що Малюнок, де зображено пішохідний перехід, мавп і людину, однозначно натякає на еволюцію, тому вона торкається його.

Шпигунка знову вгадала – Зв'язківець Червоної Команди знову кладе на Малюнок тайл Агента Червоної Команди.

Зробивши дві вдалі спроби поспіль (кількість гарантованих спроб відповідає Числу у Кодовому Слові **“зірка: 2”**), Шпигунка отримує додаткову спробу. Вона може спробувати вгадати другий “зірковий” або другий “еволюційний” Малюнок. Вона також може відмовитися від додаткової спроби, і передати хід Синій Команді.

ДОЗВОЛЕНІ КОДОВІ СЛОВА

Ваше Кодове Слово має складатися лише з одного Слова та Числа. Якщо ви не певні, що ваше Кодове Слово містить лише одне слово, проконсультуйтеся зі Зв'язківцем іншої команди. Якщо він дозволяє використовувати це слово, то ваше Кодове Слово буде визнано дійсним.

Допускаються будь-які слова, у тому числі співзвучні. Наприклад, ви можете використати слово **“гриб”**, яке співзвучне зі словом **“грип”**, для позначення Малюнків

із зображенням грибів та бактерій. Але це не означає, що ваші товариші по команді вас зрозуміють.

Також можна промовляти своє Кодове Слово декілька разів або по літерах. Це дуже корисно, якщо ваші товариші по команді думають про **“г-р-и-б”**, а не про **“г-р-и-п”**, невірно ставлять наголос або промовляють Кодове Слово з акцентом.

Будь-який гравець вашої команди може вимагати, щоб ви промовили слово більш чітко. У цьому випадку ви повинні

проговорити слово по літерах. Тобто, ви кажете “г-р-и-б” або “г-р-и-п”, не показуючи при цьому, що ви натякаєте одразу на обидва слова.

Ваше Кодове Слово має напряму стосуватися Малюнків. Забороняються натяки, пов'язані з розташуванням Малюнків на столі, а також натяки на окремі літери слова і відтинки Малюнків. Наприклад, ви не можете вживати в якості Кодового Слова “близько: 3” для позначення Малюнків, які розташовуються ближче всього до ваших Шпигунів. Не можна позначати три Малюнки, що починаються на літеру с, Кодовим Словом “С: 3”. Не можна вказувати на найбільш темні Малюнки, використовуючи Кодове Слово “Темний: 2”. Тим не менш, Кодове Слово “Темний: 2” буде дійсним для позначення Малюнків речей, що асоціюються з ніччю, темрявою чи злом.

Співи, кумедний акцент та іноземні слова дозволяються, якщо гравці не проти їх використання. Так, наприклад, ви можете спробувати зімітувати французький

акцент, щоб натякнути на Малюнок Ейфелевої вежі, але пам'ятайте, що такий трюк буде виглядати дотепним лише раз. Не варто зловживати одним і тим самим шпигунським прийомом. Не повторюйтесь, спробуйте вигадати щось нове і оригінальне – це зробить гру більш жвавою, захоплюючою та веселою.

За бажанням гравців Кодові Слова можуть не обмежуватися тільки простими словами. Можливо ви захочете використовувати прості словосполучення (“Джеймс Бонд”, “Північна Дакота”), аббревіатури (ФБР, ФІФА), складні слова (“аквалангіст”, “дискобол”) чи словосполучення (“весела карусель”) або навіть ідіоми (“собака на сні”).

Для того, щоб зробити гру більш складною, ви може додавати деякі обмеження. Наприклад, можна домовитись не давати підказок стосовно форм речей, зображених на Малюнках (“коло: 3” або “прямокутні: 2”).

Порада: Підказка до одного Малюнка може вийти нудною, якщо просто називати зображений на Малюнку предмет. Підказка має бути оригінальною і дотепною, щоб змусити Шпигунів добряче поміркувати. Але не перестарайтесь. Ви ж хочете їх розважити, а не змусити програти.)



ГРУ СКІНЧЕНО!

Гра закінчується, коли одна з команд відкриє всі тайли своїх Агентів (встановить контакт з усіма своїми Агентами). Команда, яка зробить це першою, здобуває перемогу. Ви також можете виграти у хід суперника, якщо інша команда вгадає ваш останній Малюнок.

Гра закінчується, якщо один зі Шпигунів торкнеться Малюнка, за яким переховується Вбивця. Команда, яка натрапила на Вбивцю – програв.

Підготовка до наступної гри

Інші гравці також хочуть спробувати себе у ролі Зв'язківця? Тоді час починати нову партію!

Підготувати гру до нової партії дуже просто.

Приберіть тайли Персонажів, якими було накрито Малюнки, і розкладіть їх у відповідні стопки. Замішайте Малюнки, розкладіть 20 нових Малюнків у таблицю 5 x 4, вставте нову Карту-Ключ у пластикову підставку, і можна починати!

Також зовсім не обов'язково використовувати нові Малюнки і заново розкладати Ігрове Поле – просто переверніть Малюнки іншою стороною. Але цей варіант підходить тільки для двох партій.

Є РОБОТА ДЛЯ СУПЕРЗВ'ЯЗКІВЦІВ І СУПЕРШПИГУНІВ

Досвідчені гравці можуть скористатися двома додатковими варіантами гри з підвищеним рівнем складності («Рівень: Експерт»). Якщо ви вже зіграли достатньо партій у «Кодові Імена: Малюнки» і зрозуміли основні правила, скористайтесь варіантом «Вбивчий Фінал».

РІВЕНЬ : ЕКСПЕРТ

НЕОБМЕЖЕНІ ШПИГУНСЬКІ МОЖЛИВОСТІ

Щоб надати Шпигунам «необмежену» кількість спроб, Зв'язківець може замінити число у Кодовому Слові на слово “необмежено”. Це означає, що Шпигуни можуть вгадувати Малюнки доки не припустяться помилки.

Наприклад, ви кажете **“пир'я: необмежено”** замість **“пир'я: 2”**. Такі шпигунські хитрощі стануть Зв'язківцю у нагоді, коли потрібно буде дати підказку до попередніх Малюнків, які Шпигуни до сих пір не змогли відгадати. Але тут є і підводні камені, адже Шпигуни достеменно не знають, скільки саме Малюнків пов'язано з поточною підказкою.

АГЕНТ ЗЕРО

Ви можете використовувати число **0** у Кодовому Слові замість інших чисел. **0** означає, що жодний Малюнок, який необхідно відгадати, не пов'язаний зі словом в Кодовому Слові.

Наприклад, Кодове Слово **“пир'я: 0”** означає, що жоден з потрібних Малюнків не стосується **“пир'я”**. Якщо Зв'язківець використовує **0**, Шпигуни отримують необмежену кількість спроб (до першої помилки). При цьому їм необхідно вгадати хоча б один Малюнок.

ВБИВЧИЙ ФІНАЛ

Цей варіант нагадує гру у «вісімку» на більярді. У «вісімці» щоб перемогти, ви маєте забити всі кулі своєї групи, причому останньою слід забити чорну кулю з номером 8.

Спробуємо розшифрувати це як досвідчені Шпигуни: «щоб перемогти ви маєте встановити контакт з усіма своїми Агентами, і знайти Вбивцю (на Карті-Ключі його позначено чорним кольором), щоб закінчити гру».

ПРАВИЛА

Гра не може скінчитися доки ви не відкрили тайл з Вбивцею. Навіть якщо ви вгадали всі свої Малюнки, гра триває.

Якщо Шпигун правильно визначив

місцезнаходження Вбивці, його команда виграє, але лише за умови, що було встановлено контакт з усіма Агентами.

Якщо Шпигун натрапив на Вбивцю, але не всі Малюнки було вгадано, то команда більше не отримує жодних підказок. Шпигуни продовжують робити здогадки, і отримують необмежену кількість спроб незалежно від того, скільки спроб передбачає Число у Кодовому Слові.

Якщо вони жодного разу не помиляться і вгадають решту Малюнків, їх команда здобуде перемогу. Але якщо Шпигуни хоча б раз зустрінуть Мирного Жителя чи натраплять на Ворожого Агента, їх команда програє.

КОДЕКС ЗВ'ЯЗКІВЦЯ

Досвідченому Зв'язківцю достатньо одного Кодового Слова, щоб передати Шпигунам усі необхідні інструкції. Не робіть до ваших підказок жодних передмов. Речі типу “Не знаю, чи ви зрозумієте це, якщо не читали Хоббіта...” у таємній розвідці не проходять. Від вас потрібно лише Кодове Слово і більш нічого.

Зв'язківцям заборонено витріщатися на окремі ділянки дошки чи торкатися Малюнків після того як вони склали Карту-Ключ.

Зберігайте незворушний вираз обличчя поки ваші суперники роблять свої припущення. Не тягніться за тайлом Агента, коли ваші Шпигуни обговорюють Малюнок. Дочекайтеся, коли вони зроблять остаточний вибір і торкнуться Малюнка.

Навіть якщо товариш по команді обирає правильний Малюнок, ви маєте поводитись так, ніби він робить хибний вибір, щоб заплутати команду суперника.

КОДЕКС ШПИГУНА

Якщо ви хочете бути професійним Шпигуном, фокусуйте свою увагу виключно на столі, коли робите чергову здогадку. Уникайте зорового контакту із вашим Зв'язківцем – це допоможе зменшити ризик небажаних невербальних підказок.

Таємна інформація жорстко обмежується лише одним словом і числом, але саме це зробить вашу перемогу ще солодшою, адже ви переможете з честю, застосувавши у бою свій гострий розум і кмітливість.

ГРА ВДВОХ

Якщо вас тільки двоє, можна зіграти за одну і ту саму команду. Цей варіант підходить для гравців, які не люблять грати один проти одного. Спробуйте набрати більше очок, ніж ваші уявні опоненти.

Підготовка до гри звичайна. Один гравець буде Зв'язківцем, а другий – Шпигуном. У іншої команди немає гравців, але вам все одно знадобляться тайли їх Агентів.

Ваша команда ходитиме першою, тому оберіть таку Карту-Ключ, яка дозволить вам зробити перший хід. Ваш хід грається звичайним чином. Уникайте Ворожих Агентів і Вбивці.

Коли уявний супротивник робить хід, Зв'язківець вдає іншу команду і викладає на Малюнок тайл відповідного Персонажа. Стратегічний момент полягає у тому, що Зв'язківець сам обирає Малюнок.

Якщо ваша команда зустрічає Вбивцю чи Ворожого Агента, ви програєте і не отримуєте очок.

Якщо ваша команда здобула перемогу,

нарахуйте собі стільки очок, скільки тайлів Агентів залишилося у вашого уявного супротивника.

Кількість очок

- 7 **Справді круто!**
- 6 **Круто!**
- 5 **Час працювати на Пентагон.**
- 4 **Справжні майстри шпionажу.**
- 3 **Чудова командна робота.**
- 2 **Починаєш розуміти що до чого.**
- 1 **Все ж краще, ніж програти.**

Увага: Ваші результати залежать від кількості зроблених ходів і випадкових контактів з Агентами.

ГРА ВТРЬОХ

Три гравці, які хочуть грати за одну команду, можуть скористатися правилами для двох гравців або спробувати наступний варіант.

Два гравці можуть спробувати себе у ролі Зв'язківців, змагаючись між собою, а третій гравець буде спільним Шпигуном. У цьому випадку підготовка до гри та ігровий процес нічим не відрізняються від звичайних за винятком того, що Шпигун буде працювати одразу на дві сторони (круто, точнісінько як у реальному житті!)

Переможець визначається у звичайний спосіб. Все так само, але Шпигун має докладати більше зусиль, щоб добряче попрацювати на обидві сторони.



Щоб створювати безліч варіантів Карт-Ключів та використовувати голосовий таймер, завантажуйте додаток «Codenames» для Android, Apple та Windows phone.



Більш детальну інформацію про гру та її варіанти ви можете отримати на сайті www.codenamesgame.com.



Автор гри: Vlaada Chvátil

Головний ілюстратор: Tomáš Kučerovský

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

Графічний дизайнер: František Horálek, Filip Murmak

Хочу подякувати: Усім добрим людям, хто грав у цю гру на Czechgaming, Gathering of Friends, Origins, UK Games Expo, MisCon, Jarní Brnohraní, Herní víkend, в Brno Board Game Club, tea house Mystica, STON, а також в інших клубах Чеської Республіки і за кордоном.

Особлива подяка: Усім художникам, Dávid Jablonovský, Miša Zaoralová, айтішникам CGE за багато-багато креативних ідей для малюнків; Petr Murmak, Vitek Vodička, Paul Grogan, Joshua Githens, Jason Holt, Petr Čáslava, Fanda Horálek, та усім іншим за невтомну організацію тест-груп; моїм дітям Alenka, Hanička та Pavlík за прикольні ідеї Малюнків та відчайдушне тестування гри на ігрових та вдома.

Локалізовано FEELINDIGO: керівник - Олександр Борисенко.

Технічний дизайнер – Гаяне Терзян. Перекладач – Антон Мінаков.

FEELINDIGO



© Czech Games Edition

www.CzechGames.com

Березень 2017