VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES

Kurzes Regelvideo (englisch):

Czech Games Edition

VORBEREITUNG

Teilt die Spieler in zwei Teams möglichst gleicher Größe und ähnlichem Können auf. Für das Standardspiel braucht ihr mindestens vier Spieler (in zwei Teams). Varianten zu zweit oder dritt stehen auf der letzten Seite.

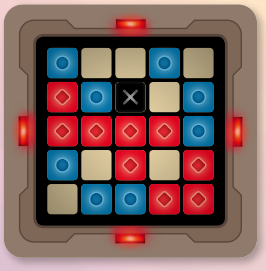
Jedes Team wählt einen Spieler zum Geheimdienstchef. Beide Geheimdienstchefs sitzen auf derselben Tischseite. Die anderen Spieler sitzen ihnen gegenüber. Sie sind die Ermittler.

Nehmt 25 zufällige Wortkarten und legt sie in einem 5-mal-5-Raster auf den Tisch aus.

Hinweis: Beim Mischen sollte man gelegentlich die Hälfte der Karten auf die andere Seite drehen. Dadurch werden die Begriffe besser durchmischt.

DIE CODEKARTE

In jeder Partie gibt es eine Codekarte, welche die Geheimidentitäten der Karten auf dem Tisch festlegt. Die Geheimdienstchefs ziehen eine zufällige Codekarte und stecken sie in den Standfuß, sodass die Karte zu ihnen zeigt. Die Ausrichtung der Karte ist egal. Die Ermittler dürfen die Vorderseite der Karte auf keinen Fall sehen.



Die Codekarte entspricht dem Raster auf dem Tisch. Blaue Felder zeigen die Wörter, die das blaue Ermittlerteam erraten muss (blaue Agenten). Rote Felder sind die Wörter, die das rote Ermittlerteam erraten muss (rote Agenten). Blasse Felder sind unbeteiligte Zuschauer und das schwarze Feld ist ein Attentäter, mit dem man niemals Kontakt aufnehmen darf!

STARTTEAM

Die Farbmarkierungen an den Rändern der Codekarte zeigen, welches Team beginnt. Das Startteam muss 9 Wörter finden. Das andere Team 8. Das Startteam gibt den ersten Hinweis der Partie.

AGENTENKARTEN

8 rote Agenten

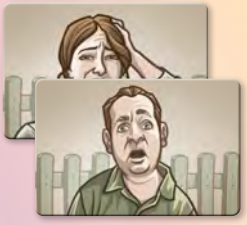
8 blaue Agenten

Die roten Agentenkarten werden als Stapel vor dem roten Geheimdienstchef bereitgelegt. Die blauen Agentenkarten werden vor dem blauen Geheimdienstchef bereitgelegt. Damit kann man sich merken, wer für welches Team arbeitet.

1 Doppelagent

Der Doppelagent gehört zum Startteam, das einen Agenten mehr kontaktieren muss. Er wird auf die entsprechende Teamfarbe gedreht. Für die Dauer der Partie bleibt er einer der Agenten dieses Teams.

7 unbeteiligte Zuschauer



1 Attentäter

Die Karten der unbeteiligten Zuschauer und des Attentäters sollten so liegen, dass beide Geheimdienstchefs sie gut erreichen können.

KURZÜBERSICHT

Jeder Geheimdienstchef kennt die Geheimidentitäten aller Agenten. Die Ermittlerteams wissen nicht, welche Wortkarten zu welchen Agenten gehören.

Die Geheimdienstchefs geben ihren Teams abwechselnd Hinweise, die aus einem einzigen Wort bestehen. Ein Hinweis kann sich auf mehrere Wortkarten auf dem Tisch beziehen. Die Ermittler versuchen zu erraten, welche (Code-)Wörter ihr Geheimdienstchef gemeint hat. Sobald ein Ermittler eine Wortkarte berührt, enthüllt der Geheimdienstchef deren Geheimidentität. Ist es einer der Agenten des Teams, dürfen die Ermittler weiterraten. Anderenfalls ist das andere Team am Zug. Das Team, das als erstes alle seine Agenten findet, gewinnt.

SPIELABLAUF

Die Teams sind abwechselnd an der Reihe. Die 4 Farbmarkierungen an den Rändern der Codekarte geben an, welches Team beginnt.

EINEN HINWEIS GEBEN

Wenn du der Geheimdienstchef bist, musst du dir einen Hinweis aus genau einem Wort ausdenken, der sich auf einige der Wortkarten bezieht, die dein Team finden soll. Sobald du glaubst, ein gutes Hinweiswort gefunden zu haben, sagst du es. Außerdem sagst du eine Zahl, die deinen Teamkollegen angeben soll, auf wie viele Wortkarten sich der Hinweis bezieht.

Beispiel: Zwei deiner Wortkarten sind NUSS und KRONE. Beides findet man an Bäumen, also sagst du *Baum: 2*.

Du darfst zwar auch bloß einen Hinweis für eine einzige Wortkarte geben (*Cashew: 1*), aber spannender ist es, mehr zu probieren. Vier Wortkarten mit einem einzigen Hinweis zu beschreiben, ist schon extrem gut.

Ein Wort

Dein Hinweis darf nur aus einem einzigen Wort bestehen. Du darfst keine zusätzlichen Tipps geben. Zum Beispiel darfst du nicht sagen: „Das ist jetzt sehr um die Ecke gedacht."

Hey, du spielst Codenames! Alles ist hier sehr um die Ecke gedacht!

Dein Hinweis darf mit keinem der Wörter auf sichtbaren ausliegenden Karten übereinstimmen. In späteren Zügen werden einige der Karten abgedeckt sein, also kann ein Hinweis, der jetzt verboten ist, später erlaubt sein.

KONTAKT AUFNEHMEN

Nachdem der Geheimdienstchef einen Hinweis gegeben hat, versuchen die Ermittler in seinem Team herauszufinden, was er damit meint. Sie dürfen untereinander offen beraten, allerdings muss ihr Geheimdienstchef dabei ein Pokerface aufsetzen. Ihre endgültige Entscheidung treffen sie erst, indem einer von ihnen eine der Wortkarten auf dem Tisch berührt.

- Wenn der Ermittler **eine Wortkarte berührt, die zu seinem Team gehört**, deckt der Geheimdienstchef die Wortkarte mit einer Agentenkarte der Teamfarbe ab. **Das Team darf dann weiterraten (bekommt aber keinen neuen Hinweis).**
- Wenn der Ermittler **eine Wortkarte berührt, die ein unbeteiligter Zuschauer ist**, deckt der Geheimdienstchef sie mit einer neutralen Karte unbeteiligter Zuschauer ab. **Der Zug ist damit beendet.**
- Wenn der Ermittler **eine Wortkarte berührt, die zum anderen Team gehört**, wird sie mit einer Agentenkarte des anderen Teams abgedeckt. **Der Zug ist damit beendet** (und das andere Team ist dem Sieg näher gekommen).
- Wenn der Ermittler **den Attentäter berührt**, wird dessen Wortkarte mit der Attentäter-Karte abgedeckt. Damit ist die Partie beendet! **Das Team, das den Attentäter kontaktiert hat, verliert.**

Tipp: Gib als Geheimdienstchef deinen Hinweis erst dann, wenn du sicher bist, dass er nicht zum Attentäter führen kann!

Anzahl der Rateversuche

Die Ermittler müssen immer mindestens 1 Rateversuch machen. Ein falscher Versuch beendet den Zug sofort, wenn die Ermittler jedoch eine Wortkarte ihres Teams richtig erraten, dürfen sie weiterraten.

Man darf jederzeit mit dem Raten aufhören, normalerweise möchte man aber so viele Wörter finden, wie der Geheimdienstchef mit seiner Zahl angegeben hat. Manchmal möchte man vielleicht sogar **eins mehr** erraten als angegeben:

Beispiel: Der erste Hinweis für Team Rot war *Baum: 2*. Die rote Ermittlerin würde auf ORANGE und NUSS tippen. Zuerst zeigt sie auf ORANGE. Leider war das ein unbeteiligter Zuschauer, also darf sie nicht auch noch auf NUSS zeigen.

Team Blau ist am Zug und errät zwei Wörter korrekt. Jetzt ist Team Rot wieder dran.

Der rote Geheimdienstchef sagt *Fluss: 3*. Die rote Ermittlerin ist sich sehr sicher, dass STROM ein anderes Wort für Fluss sein kann und zeigt darauf. Der Geheimdienstchef deckt die Karte mit einer roten Agentenkarte ab, also darf sie weitermachen. Ein Fluss hat ein BETT, also berührt sie diese Wortkarte. Auch das war korrekt, also macht sie weiter.

Beim dritten Wort zu Fluss ist sie unsicher. Sie wählt NUSS. Mit Fluss hat das nichts zu tun. Sie rät nämlich ein Wort vom vorherigen Hinweis.

NUSS ist tatsächlich ein rotes Wort. Die Ermittlerin hat für den Hinweis *Fluss: 3* dreimal richtig geraten. Sie darf noch genau ein Mal raten. Sie könnte versuchen, das dritte Fluss-Wort zu finden oder sie könnte nach dem anderen Baum-Wort suchen. Sie könnte aber auch aufhören und Team Blau ist wieder an der Reihe.

Ihr habt einen zusätzlichen Rateversuch. Beim obigen Beispiel hat die rote Ermittlerin bis zu 4 Rateversuchen, weil ihr Geheimdienstchef die Zahl *3* genannt hat. Wenn die Ermittler ansagen, dass sie nicht weiter raten wollen (oder wenn sie falsch geraten haben), ist das andere Team an der Reihe.

WEITERER SPIELVERLAUF

Die Geheimdienstchefs sind abwechselnd am Zug und geben Hinweise. In jedem Zug wird mindestens ein Wort abgedeckt, wodurch das Raten einfacher wird.

SPIELENDE

Die Partie endet, sobald ein Team alle seine Wortkarten abgedeckt hat. Dieses Team gewinnt.

Es kann vorkommen, dass ihr im Zug des anderen Teams gewinnt, falls dieses auf eure letzte Wortkarte tippt.

Die Partie kann vorzeitig enden, wenn die Ermittler Kontakt zum Attentäter aufnehmen. Dieses Team verliert.

Anschlusspartie schnell vorbereiten

Möchte jetzt jemand anders im Team Geheimdienstchef sein? Die Spielvorbereitung für eine Folgepartie ist simpel. Man nimmt die Abdeckkarten weg und legt sie auf ihre Stapel zurück. Jetzt dreht man die 25 Wortkarten einfach um, und schon ist man bereit!

STRAFE FÜR UNERLAUBTE HINWEISE

Wenn ein Geheimdienstchef einen nicht erlaubten Hinweis gibt, endet der Zug seines Teams sofort. Außerdem darf der gegnerische Geheimdienstchef eines seiner Wörter mit einer Agentenkarte abdecken, bevor er den nächsten Hinweis gibt.

Wenn allerdings niemandem auffällt, dass ein Hinweis unerlaubt ist, passiert nichts.

POKERFACE BEHALTEN

Von dir als Geheimdienstchef wird erwartet, dass du keinerlei versteckte Tipps gibst. Greife nicht nach irgendwelchen Karten, während deine Ermittler über die Wörter diskutieren. Wenn einer deiner Ermittler ein Wort berührt, schau auf die Wortkarte und decke das Wort mit der Karte der entsprechenden Farbe ab. Wählt dein Ermittler ein Wort der korrekten Farbe, musst du so tun, als ob es eines der Wörter war, auf das du mit deinem Hinweis hindeuten wolltest, selbst wenn das nicht stimmt!

Wenn du ein Ermittler bist, solltest du deine Aufmerksamkeit auf den Tisch richten, während du rätst. Vermeide dabei den Augenkontakt zu deinem Geheimdienstchef. Damit kann man nicht-verbale Hinweise ausschließen.

Wenn die gegebene Information sich strikt auf das bezieht, was man mit einem Wort und einer Zahl ausdrücken kann, ist das ganz im Sinn des Spiels.

WOZU LIEGT DENN EINE SANDUHR BEI?

'Tschuldigung. Fast vergessen. Wir benutzen die Sanduhr nämlich so gut wie nie.

Denkt ein Spieler zu lange nach, darf jeder andere Spieler die Sanduhr umdrehen und den langsamen Spieler bitten, bis zum Ablauf der Uhr seine Entscheidung zu treffen. Man kann die Sanduhr auch bei sich selbst als Ansporn benutzen. Wenn dir vor dem Ablauf der Zeit kein guter Hinweis einfällt, gib einfach einen Hinweis für einen einzelnen, sehr schwierigen Begriff und denke weiter nach, während das andere Team spielt.

Wenn ihr es vorzieht, mit absolut festen Zeitvorgaben zu spielen, könnt ihr auch einfach unsere Timer-App von codenamesgame.com herunterladen.

ERLAUBTE HINWEISE

Wir haben unterschiedliche Spielregeln getestet. Manche Spielrunden halten sich strikt an die Regeln. Andere sehen das lockerer. Probiert einfach aus, was zu eurer Spielrunde passt.

STRENGE REGELN

Einige Hinweise sind nicht erlaubt, weil sie nicht dem Sinn der Spielidee entsprechen.

Dein Hinweis muss mit den Wortbedeutungen zu tun haben! Du darfst also keine Hinweise über die Buchstaben in einem Wort geben oder seine Lage auf dem Tisch. *Enkel* ist kein erlaubter Hinweis für SCHENKEL. Man darf BAR, BAU und BUS weder durch einen Hinweis wie *B:3* noch durch *Drei:3* verbinden. Allerdings …

Buchstaben und Zahlen sind erlaubte Hinweise, wenn sie sich auf Bedeutungen beziehen! Also könnte man *U:2* als Hinweis für BAHN und BOOT benutzen. Man darf *Zwei:3* als Hinweis für BEIN, POL und RAD verwenden.

Die Zahl hinter dem Hinweiswort darf nicht selber ein Hinweis sein! *Sauer:8* ist kein erlaubter Hinweis für ZITRONE und OKTOPUS.

Man muss auf Deutsch spielen! Ein Fremdwort ist nur dann erlaubt, wenn die Spieler es auch in einem deutschen Satz anwenden würden. Zum Beispiel darf man *Beach* nicht als Hinweis für MEER und MUSCHEL verwenden, *Beachparty* wäre aber erlaubt.

Man darf keine Form eines Worts nennen, das sichtbar auf dem Tisch liegt! So lange BRUCH nicht von einer Karte abgedeckt ist, darf man *Bruch*, *brechen*, *Abbruch* o. ä. nicht sagen.

Man darf keinen Teil eines zusammengesetzten Worts auf dem Tisch nennen! Solange BERGSTEIGER nicht von einer Karte abgedeckt ist, darf man *Berg*, *Steiger* oder *steigen* etc. nicht sagen.

GLEICHKLÄNGE & BUCHSTABIEREN

Im Deutschen gibt es ein paar gleichklingende Wörter. Zum Beispiel klingt *Saite* wie *Seite*, allerdings haben die beiden Wörter eine unterschiedliche Bedeutung.

Gleichklingende Wörter mit unterschiedlicher Bedeutung und unterschiedlicher Schreibweise gelten als unterschiedliche Wörter. Also dürfte man keine Hinweise zur *Leere* geben, aber die LEHRE meinen.

Wörter, die absolut gleich geschrieben werden, gelten als dasselbe Wort, selbst wenn sie unterschiedliche Aussprache oder Bedeutung haben. Zum Beispiel kann *Abzug* eine Entlüftung sein oder der Hebel zum Auslösen einer Waffe, also ist *Abzug* ein erlaubter Hinweis sowohl für PISTOLE als auch für LUFT. *August* z. B. darf, auch wenn es unterschiedlich betont wird, als Hinweis für Vornamen bzw. Clown oder für den Monat benutzt werden.

Man darf seinen Hinweis buchstabieren. Will man seinen Mitspielern zum Beispiel MÜHLE und KIEFER erklären, darf man *mahlen* auch als *m-a-h-l-e-n* buchstabieren. Man darf den Hinweis *M-a-h-l* geben, selbst wenn MAL eine der Wortkarten auf dem Tisch ist. (Man dürfte aber nicht *C-i-t-r-o-n-e* benutzen, wenn ZITRONE auf dem Tisch liegt.) *Citrone* und *Zitrone* sind unterschiedliche Schreibformen desselben Worts.

Wenn jemand darum bittet, sollte man seinen Hinweis buchstabieren. Wer nicht gut in Rechtschreibung ist, kann den gegnerischen Geheimdienstchef um Hilfe bitten.

Tipp: Buchstabieren ist nicht nur für gleichklingende Wörter geeignet. Es nützt auch dann, wenn es laut im Raum ist oder die Aussprache der Spieler sehr stark mundartlich geprägt ist.

BITTE NICHT ZU STRENG

England war ursprünglich mal ein zusammengesetztes Wort, aber in unseren Zeiten steht es für sich, also wäre *Ausland* ein erlaubter Hinweis für ENGLAND. Sogar *Land* ist als Hinweis für ENGLAND zulässig. Und jemand, der behauptet, man dürfe *Ton* nur deshalb nicht sagen, weil WASHINGTON auf dem Tisch liegt, will wohl bloß Ärger machen.

Wenn der gegnerische Geheimdienstchef ihn zulässt, ist der Hinweis auch erlaubt. Bist du also unsicher, frag ihn (geflüstert, damit dich sonst keiner hört).

DEHNBARE REGELN

Manchmal müsst ihr Bauchentscheidungen treffen, was nun erlaubt ist und was nicht. Je nach Neigung wollen bestimmte Spieler das Spiel etwas anders spielen.

Zusammengesetzte Wörter

Deutsch ist weltweit berüchtigt wegen seiner zusammengesetzten Wörter. Es gibt zwei Möglichkeiten, solche im Deutschen zu bilden. *Tischdecke* ist ein Wort. *Mehrzweck-Fräsvorsatz* ist im Prinzip auch ein Wort, denn der Bindestrich dient bloß der besseren Lesbarkeit. *Rindfleischetikettierungsüberwachungsaufgabenübertragungsgesetz* war tatsächlich mal ein echtes (und scheußliches) Wort, das mit ein paar Bindestrichen wohl etwas leichter lesbar gewesen wäre. (Die Unsitte, zusammengesetzte Wörter im Deutschen mit – falschen – Leerzeichen zu unterbrechen, wollen wir hier nicht weiter diskutieren.) Genau genommen können also alle solche Wörter gelten, aber nur, wenn sie dem tatsächlichen Sprachgebrauch entsprechen.

Es ist im Deutschen leicht, Komposita einfach zu erfinden: *Tentakeltrabant* wäre theoretisch ein toller Hinweis z. B. für OKTOPUS, MOND und AUTO, da es aber eine reine Wortschöpfung ist, die man in keinem Wörterbuch findet, darf man es nicht benutzen.

Vorsilben

Das gehört eigentlich zur vorigen Regel, sollte aber explizit erwähnt werden: Einfach ein Wort in sein Gegenteil zu verkehren, indem man eine Silbe wie *Kein-*, *Nicht-* oder *Un-* davorsetzt, sollte nur erlaubt sein, wenn dieses Wort umgangssprachlich gebräuchlich ist. *Unlebendig* ist also kein erlaubter Hinweis für TOD, *untot* dagegen wäre als Hinweis für SKELETT erlaubt.

Eigennamen

Eigennamen sind immer erlaubt, solange sie den übrigen Regeln folgen. *Karl* ist ein erlaubter Hinweis, allerdings möchte man vielleicht verdeutlichen, ob man *Karl May* oder *Karl Marx* meint. Eure Spielrunde kann beschließen, dass Eigennamen oder Titel als erlaubter Hinweis gelten. Also könnte man Hinweise geben wie *Die drei Musketiere*. Wenn ihr Eigennamen aus mehreren Wörtern jedoch strikt verbieten wollt, solltet ihr zumindest Ausnahmen für Ortsbezeichnungen wie *New York* zulassen.

Geheimdienstchefs dürfen keine Namen erfinden, nicht mal solche, die sich z. B. bei einer anschließenden Internet-Recherche überraschenderweise als real erweisen sollten. *Hing-Am-Hang* ist kein erlaubter Hinweis für CHINA und BERGSTEIGER.

Abkürzungen

CIA ist genau genommen kein Wort, könnte aber ein prima Hinweis sein. Beschließt einfach, allgemeingültige Abkürzungen wie *BRD*, *lol* oder *DVD* als Hinweise zuzulassen. Wörter wie *Laser*, *Radar* und *Sonar* sind natürlich sowieso erlaubt, obwohl sie ursprünglich Kurzwörter waren.

Gleichklänge

Manche Gruppen gehen mit Gleichklängen etwas freizügiger um. Wenn euch das mehr Spaß macht, lasst also einen Tipp wie *Leere* auch für Dinge zu, die mit der *Lehre* zu tun haben.

Reime

Reime sind nur dann erlaubt, wenn sie sich auch auf Bedeutungen beziehen. *Butter* ist ein erlaubter Hinweis für FUTTER, denn man kann Butter ja futtern. *Butter* ist kein erlaubter Hinweis für MUTTER, denn die Assoziation ergibt sich bloß über den Reim. (Sollte jemand in der Gruppe ein weibliches Elternteil besitzen, das für sein hausgemachtes Streichfett berühmt ist, wäre der Hinweis natürlich absolut zulässig.)

Manche Leute erlauben gereimte Hinweise grundsätzlich. Wenn man das auch möchte, darf man jedoch beim Geben des Hinweises nicht darauf hinweisen, dass es sich um einen Reim handelt. Die Ermittler müssen das selbst rausfinden.

FÜR EXPERTEN: NULL

Es ist erlaubt, die *0* als Zahlenangabe beim Hinweis zu benutzen. So würde *Geflügel:0* bedeuten: „Keins eurer Wörter hat mit *Geflügel* zu tun."

Wenn *0* als Zahl genannt wird, gilt die Regel für die Höchstzahl an Rateversuchen nicht. Die Ermittler dürfen dann beliebig viele Wörter raten. 1 Rateversuch müssen sie auf jeden Fall unternehmen. Wenn ihr euch jetzt nicht vorstellen könnt, warum das nützlich sein könnte, keine Sorge: Ihr werdet es herausfinden.

FÜR EXPERTEN: UNBEGRENZT

Manchmal bleiben aus früheren Runden haufenweise nicht erratene Begriffe älterer Hinweise übrig. Wenn du möchtest, dass dein Team mehr als einen davon errät, kannst du statt einer Zahl einfach *unbegrenzt* sagen. Zum Beispiel *Federn:unbegrenzt*.

Der Nachteil ist, dass deine Ermittler keine Ahnung haben, wie viele Wörter zu diesem Hinweis gehören. Der Vorteil ist, dass sie so viele Wörter erraten können, wie sie wollen (und schaffen).

SPIEL ZU ZWEIT

Wenn man nur zu zweit ist, spielt man im selben Team. Diese Variante kann man auch in größeren Gruppen verwenden, wenn man keine Lust auf ein Kräftemessen hat. Man spielt dann um Punkte gegen einen virtuellen Gegner, die später mit der Liste hier rechts abgeglichen werden.

Die Spielvorbereitung bleibt gleich. Ein Spieler ist der Geheimdienstchef, alle anderen sind Ermittler. Das andere Team hat keine Spieler, seine Karten benutzt man trotzdem.

Euer Team beginnt, also nehmt eine Codekarte, die euer Team als Startteam zeigt.

Die Züge werden wie üblich gespielt. Versucht gegnerische Agenten und den Attentäter zu vermeiden.

Der Geheimdienstchef simuliert das gegnerische Team, indem er immer 1 von dessen Wörtern abdeckt, sobald es an der Reihe wäre. Der Geheimdienstchef sucht sich selbst aus, welches Wort das ist, also sollte er diesen Vorteil strategisch nutzen.

Sobald euer Team den Attentäter oder alle gegnerischen Agenten kontaktiert hat, habt ihr verloren. Dann gibt es keine Punkte.

Gewinnt euer Team aber, gebt ihr euch eine Punktzahl, die so hoch ist wie die Zahl der im gegnerischen Stapel verbliebenen Agentenkarten.

8	Das ist ... schwer zu glauben.
7	Mission Impossible!
6	Eindrucksvoll!
5	Der BND würde euch vermutlich einstellen.
4	Zugang zur oberen Geheimhaltungsstufe.
3	Uhrenvergleich.
2	Ganz nett. Aber das geht besser.
1	Naja, wenigstens nicht verloren.

Das bedeutet: Euer Punktestand beruht darauf, wie viele Züge ihr gebraucht habt und wie viele gegnerische Agenten ihr versehentlich gefunden habt.

SPIEL ZU DRITT

Will man zu dritt im selben Team spielen, kann man vorgehen wie im Spiel zu zweit. Wenn aber zwei Spieler gegeneinander antreten wollen, werden sie einfach beide zu Geheimdienstchefs und der dritte Spieler ist ihr Ermittler. Vorbereitung und Spielablauf sind normal, außer dass der Ermittler für beide Seiten arbeitet. Wer von den beiden Geheimdienstchefs gewinnt, wird wie üblich ermittelt. Der Ermittler muss seine Arbeit für beide Seiten gleich gut machen.

Entdecke die Online-Variante sowie weitere Infos zum Spiel unter www.codenamesgames.com.

Ein Spiel von Vlaada Chvátil
Illustrationen: Tomáš Kučerovský
Grafikdesign: Filip Murmak
Übersetzung ins Deutsche: Michael Kröhnert
Deutsche Ausgabe unter Mitarbeit von: Heiko Eller und Sabine Machaczek

Besonderer Dank an: Unsere Lebenspartner und Kinder, den Brno Board Game Club, Paul und seine Freunde, Jason und seine Familie, Laadinek und seinen Spielclub, Dita und den STOH-Spielclub sowie all die guten Leute bei Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Herní víkend, Severské hraní, Stahleck, UK Games Expo und auf anderen Spielevents. Die cleveren Hinweise, die ihr beim Spieltesten gefunden habt, waren eine Inspiration.

Czech Games Edition
www.CzechGames.de

© 2015 Czech Games Edition