VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES

GODALGOTĀ BALLĪŠU SPĒLE!

Noteikumu pārskats (angliski)

BRAIN GAMES

WWW.BRAIN-GAMES.COM

CGE Czech Games Edition

SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

Spēlētāji sadalās divās komandās, kuras ir līdzīgas pēc izmēra un pieredzes. Parastajai spēles versijai ir nepieciešami vismaz 4 spēlētāji (divas komandas pa diviem spēlētājiem). Variantus diviem vai trim spēlētājiem var atrast noteikumu beigās.

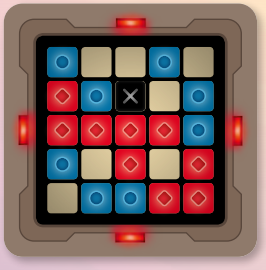
Katra komanda izvēlas krāsu (zilu vai sarkanu) un vienu spēlētāju, kurš būs spiegu vadonis. Abi vadoņi apsēžas vienā galda pusē blakus viens otram. Pārējie spēlētāji apsēžas otrā galda pusē – pretī saviem vadoņiem. Šie spēlētāji ir vadoņa komanda.

Izdaliet 25 nejauši izvēlētas segvārdu kārtis un nolieciet tās galda vidū, izkārtojot kā 5 × 5 tabulu.

Piezīme: maisot segvārdu kārtis, reizēm pusi kavas apgrieziet otrādi, jo tas palīdzēs kārtis labāk sajaukt.

KODS

Katrā spēlē ir viens kods, kas atklāj uz galda esošo kāršu slepenās identitātes. Spiegu vadoņiem ir nejauši jāizvēlas viena no kodu kārtīm un jāieliek tā kāršu turētājā sev priekšā (tā, lai šī kārts atrastos starp abiem vadoņiem). Kārts orientācijai nav nozīmes, par to nedomājiet, vienkārši ielieciet to turētājā. Tomēr tai ir jābūt ar kodu uz vadoņu pusi, un viņu komandas šo kodu redzēt nedrīkst.



Kods atbilst laukumā esošajām kārtīm. Zilie kvadrātiņi kodā norāda uz vārdiem, kas ir jāatmin zilajai komandai (zilie aģenti). Sarkanie kvadrātiņi kodā norāda uz vārdiem, kas ir jāatmin sarkanajai komandai (sarkanie aģenti). Bēšie kvadrātiņi ir nejaušie garāmgājēji, savukārt melnais kvadrātiņš ir slepkava, ar kuru sakontaktēties nedrīkst!

PIRMĀ KOMANDA

Četri krāsainie taisnstūrīši kodu kārts malās norāda, kura komanda uzsāk spēli. Šai komandai ir jāatmin 9 vārdi, savukārt otrai komandai – 8 vārdi. Pirmā komanda arī ir tā, kas dos pirmo norādi spēlē.

AĢENTU KARTĪTES

8 sarkanie aģenti

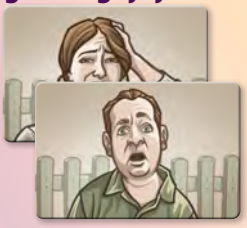
8 zilie aģenti

Sarkanās aģentu kartītes tiek noliktas priekšā sarkanās komandas vadonim, bet zilās kartītes – zilās komandas vadonim. Tas arī palīdz visiem atcerēties, kurš ir kurā komandā.

1 dubultaģents

Šī aģentu kartīte pieder tai komandai, kura uzsāk spēli. Šo kartīti apgriež ar atbilstošo krāsu uz augšu, un tā uz visu spēli pieder šai komandai.

7 nejaušie garāmgājēji



1 slepkava

Nejaušo garāmgājēju un slepkavas kartītes būtu jātur pa vidu abām komandām, lai abiem vadoņiem tās būtu ērti pieejamas.

SPĒLES PĀRSKATS

Spiegu vadoņi zina 25 aģentu slepenās identitātes, savukārt viņu komanda – tikai šo aģentu segvārdus.

Spiegu vadoņi viens pēc otra dod savai komandai norādes, kas sastāv no viena vārda. Šis vārds var atbilst vairākiem segvārdiem uz galda. Komanda cenšas uzminēt, kurus vārdus spiegu vadonis ir domājis ar savu norādi. Kad kāds komandas dalībnieks pieskaras kādam segvārdam, vadonis atklāj tā slepeno identitāti. Ja tas ir viens no šīs komandas aģentiem, tad komanda drīkst turpināt minēt. Pretējā gadījumā šīs komandas gājiens beidzas, un darboties var otra komanda. Uzvar tā komanda, kura pirmā sazinās ar visiem saviem aģentiem.

SPĒLES GAITA

Komandas viena pēc otras veic gājienus. Spēli uzsāk tā komanda, kuras krāsa ir attēlota kodu kārts malās.

NORĀDES DOŠANA

Spiegu vadonis cenšas izdomāt vienu vārdu, kas attiecas uz vairākiem viņa komandas segvārdiem, kas redzami uz galda. Kad vadonis ir izdomājis, viņaprāt, labu norādi, viņš to pasaka. Papildus vārdam viņš pasaka arī skaitli, kurš norāda to, uz cik segvārdiem vadoņa teiktais vārds attiecas.

Piemērs: divi no komandas vārdiem ir ĀBOLS un LAPA. Abas šīs lietas aug kokos, tāpēc spiegu vadonis dod norādi *koks: 2*.

Protams, drīkst dot norādi arī tikai vienam vārdam (piemēram, *auglis: 1*), tomēr ir daudz jautrāk un izaicinošāk dot norādi par diviem vai vairāk vārdiem. Atminēt četrus vārdus ar vienu norādi ir liels sasniegums!

Viens vārds

Norāde drīkst sastāvēt tikai no viena vārda. Nav atļauts dot nekādu papildus informāciju. Piemēram, tādas frāzes kā „nu, tas jau būs tikai aptuveni..." nav atļautas. Jūs spēlējat Codenames. Protams, ka daudz kas te ir aptuvens! Norāde, protams, nedrīkst būt arī neviens no segvārdiem, kas ir redzami uz galda. Spēlei progresējot, daži segvārdi tiks aizklāti, līdz ar to norāde, kas vienā brīdī nav bijusi atļauta, var kļūt atļauta citā brīdī.

SAZINĀŠANĀS AR AĢENTIEM

Kad spiegu vadonis ir devis norādi, viņa komanda cenšas izdomāt, kas ar to ir domāts. Komandas dalībnieki drīkst savā starpā apspriesties, bet spiegu vadonim ir jāsēž klusu un ar neitrālu sejas izteiksmi. Kad komanda ir izdomājusi, kurš no segvārdiem ir domāts, viņi to apstiprina, vienam no komandas dalībniekiem ar pirkstu pieskaroties attiecīgā segvārda kārtij.

- Ja komanda pieskaras kārtij, **kura tiešām ir viņu kārts**, spiegu vadonis šo kārti nosedz ar viņu krāsas aģenta kartīti. **Komanda tagad drīkst minēt vēl vienu segvārdu (bet nesaņem vēl vienu norādi).**
- Ja komanda pieskaras kārtij, kura ir **nejaušais garāmgājējs**, spiegu vadonis šo kārti nosedz ar nejaušā garāmgājēja kartīti. **Komandas gājiens ir beidzies.**
- Ja komanda pieskaras kārtij, **kura ir pretinieku komandas kārts**, spiegu vadonis šo kārti nosedz ar pretinieku krāsas aģenta kartīti. **Komandas gājiens ir beidzies**, turklāt viņi ir palīdzējuši saviem pretiniekiem.
- Ja komanda pieskaras kārtij, kura ir **slepkava**, spiegu vadonis šo kārti nosedz ar slepkavas kartīti. **Šī komanda spēli uzreiz zaudē.**

Padoms: spiegu vadonim pirms norādes došanas būtu jāpārliecinās, ka to nevar sasaistīt ar slepkavas kārti.

Minējumu skaits

Pēc norādes saņemšanas komandai ir obligāti jāveic vismaz viens minējums. Jebkurš nepareizs minējums uzreiz izbeidz komandas gājienu, savukārt ja komanda atmin savu segvārdu, tā drīkst turpināt minēt.

Beigt minēt drīkst jebkurā brīdī, tomēr parasti komanda vēlēsies atminēt pēc iespējas vairāk vārdu. Reizēm pat būs vēlme atminēt **par vienu vārdu vairāk**.

Piemērs: sarkanās komandas pirmā norāde bija *koks: 2*. Sarkanās komandas spēlētāji vēlējās minēt vārdus APELSĪNS un ĀBOLS un izvēlējās APELSĪNS kā pirmo vārdu. Tas diemžēl bija nejaušais garāmgājējs, līdz ar to pie iespējas minēt ĀBOLS komanda nemaz netika.

Pēc tam bija gājiens zilajai komandai, kura veiksmīgi atminēja divus vārdus. Tagad gājiens atkal ir sarkanajai komandai, kuras vadonis dod norādi *upe: 3*. Sarkanā komanda ir diezgan droša, ka DAUGAVA ir upe, tāpēc pieskaras šai kārtij. Vadonis to nosedz ar sarkano aģenta kartīti, līdz ar to komandai ir vēl viens minējums. Tā kā upe parasti sastāv no ŪDENS, sarkanā komanda izlemj pieskarties šim segvārdam, kas arī izrādās sarkans,

līdz ar to viņiem ir vēl viens minējums. Komanda nav droša, kurš no vārdiem vēl attiecas uz norādi *upe*, līdz ar to tiek minēts vārds ĀBOLS. Tam nav nekādas saistības ar upēm, komanda vienkārši min vārdu, kas ir saistīts ar iepriekšējo norādi.

ĀBOLS ir sarkanais vārds, līdz ar to komanda ir veikusi trīs precīzus minējumus norādei *upe: 3*. Tā kā ir atļauts minēt par vienu vārdu vairāk nekā norādē teiktais skaitlis, tad sarkanā komanda tagad varētu mēģināt uzminēt trešo vārdu, kas ir saistīts ar upi, vai otro vārdu, kas ir saistīts ar koku. Tajā pašā laikā komanda var izlemt beigt savu gājienu un nodot gājiena tiesības zilajai komandai.

Ir atļauts tikai viens papildus minējums. Iepriekšējā piemērā komandai būtu atļauti 4 minējumi, jo norādē tika lietots skaitlis *3*. Kad komanda ir pateikusi, ka beidz savu gājienu (vai ir veikusi neprecīzu minējumu), ir otras komandas gājiens.

SPĒLES ATTĪSTĪBA

Spiegu vadoņi turpina viens pēc otra dot norādes. Katrā gājienā vismaz viens segvārds tiek nosegts, līdz ar to minēšana ar katru gājienu kļūst mazliet vieglāka.

SPĒLES BEIGAS

Spēle beidzas, tiklīdz kādas komandas visi segvārdi ir nosegti. Šī komanda uzvar spēli.

Ir iespējams uzvarēt arī pretinieku komandas gājiena laikā, ja viņi nejauši atmin otras komandas pēdējo segvārdu.

Tāpat spēle var beigties agrāk, ja kāda komanda min kārti, kura atbilst slepkavam. Šī komanda, kura ir sazinājusies ar slepkavu, uzreiz zaudē spēli.

Sagatavošanās nākamajai spēlei

Vai kāds cits no spēlētājiem vēlas kļūt par spiegu vadoni? Sagatavošanās otrai spēlei ir ļoti vienkārša. Kartītes, kas nosedz kārtis, sakārtojiet kaudzītēs, savukārt visas segvārdu kārtis apgrieziet otrādi. Varat uzsākt nākamo spēli!

SODS PAR NEATBILSTOŠĀM NORĀDĒM

Ja spiegu vadonis sniedz neatbilstošu norādi, komandas gājiens nekavējoties beidzas. Papildus sods ir tāds, ka otras komandas vadonis uzreiz (pirms norādes došanas) drīkst nosegt vienu no savas komandas sergvārdiem ar savas krāsas aģenta kartīti.

Tiesa, ja neviens nepamana, ka norāde ir bijusi neatbilstoša, tā tiek uzskatīta par atbilstošu.

NEITRĀLA SEJAS IZTEIKSME

Spiegu vadonim ir jāsaglabā neitrāla sejas izteiksme. Nedrīkst sniegties nevienas segvārda kārts virzienā, kamēr komanda vēl apspriežas. Kad komandas biedrs pieskaras kādai segvārda kārtij, vadonis kodu kārtī pārbauda šo vārdu un nosedz to ar atbilstošās krāsas kartīti. Ja komandas biedri trāpa savā vārdā, vadonim ir jāuzvedas tā, it kā tas tiešām bija domātais vārds pat tad, ja tas tā nebija.

Vadoņa komandai, veicot minējumus, ir jākoncentrējas uz kārtīm galdā. Nevajag veidot acu kontaktu ar savu vadoni, jo tas var palīdzēt dot neverbālas norādes.

Ja visa vadoņa nodotā informācija ir ierobežota un sasaistāma tikai ar vienu pateikto vārdu un skaitli, tad varat uzskatīt, ka spēlējat atbilstoši tam, kā spēle ir iecerēta.

KAM NEPIECIEŠAMS SMILŠU PULKSTENIS?

Piedodiet, gandrīz aizmirsām. Smilšu pulksteni neizmanto pārāk bieži.

Ja kāds spēlētājs domā pārāk ilgi, jebkurš spēlētājs drīkst smilšu pulksteni apgriezt otrādi, lai spēlētājam, kurš domā, uzliktu laika limitu – viņam savs lēmums tagad ir jāizdara, pirms laiks ir iztecējis.

Ja spēlētājam rodas problēmas veikt gājienu, tad viņš drīkst smilšu pulksteni lietot pats uz sevi. Ja spēlētājs nespēj izdomāt labu norādi, pirms laiks beidzas, tad vislabāk ir iedot norādi kaut vai par tikai vienu savu visgrūtāko vārdu un pēc tam censties izdomāt labāku norādi pretinieku komandas gājiena laikā.

Ja spēlētāji vēlas spēlēt ar stingri ierobežotu laiku, ir iespējams lejupielādēt atbilstošu aplikāciju mājaslapā codenamesgame.com.

DERĪGAS NORĀDES

Izstrādājot spēli, ir pārbaudīti dažādi noteikumi. Secinājums ir tāds, ka vienai spēlētāju grupai patīk vieni, bet otrai – citi noteikumi. Mēs iesakām jums eksperimentēt, lai noteiktu, kādi noteikumi vislabāk der jūsu grupai.

STINGRIE NOTEIKUMI

Dažas norādes nav derīgas, jo tās ir pretrunā spēles idejai.

Dotajai norādei ir jābūt saistītai ar segvārdu nozīmēm. Nav atļauts dot norādes, kas attiecas uz atsevišķiem burtiem vai vārda atrašanās vietu uz galda. Nav atļauts segvārdus GALS, GARS un GĀZE saistīt kopā ar tādām norādēm kā *g: 3* vai *četri: 3*.

Tomēr ir arī citas situācijas.

Burti un cipari ir atļauti tādos gadījumos, kad tie atsaucas uz segvārdu nozīmēm. Piemēram, drīkst izmantot norādi *a: 1*, lai norādītu uz segvārdu KOMANDA, kā arī *trīs: 2*, lai norādītu uz segvārdiem VĪRS vai ZVAIGZNE (atsaucoties uz dziesmu un Latvijas ģerboni).

Skaitlis, kas tiek pateikts pēc norādes, nedrīkst pats būt norāde. Piemēram, *auglis: 3* nedrīkst būt norāde segvārdiem ĀBOLS un ZVAIGZNE.

Ir jāspēlē latviešu valodā. Citas valodas vārds ir atļauts tikai tādā gadījumā, ja spēlētāji šo vārdu izmantotu arī latviešu valodas teikumā. Piemēram, nedrīkst lietot vārdu *cool*, lai norādītu uz segvārdiem SNIEGS un ANGLIJA.

Nedrīkst izmantot nevienu formu vai atvasinājumu segvārdiem, kas ir redzami uz galda. Piemēram, ja uz galda ir segvārds RAKSTS, nedrīkst teikt tādas norādes kā *rakstīt, saraksts, rakstnieks, uzrakstīja* utt.

Ja uz galda ir kāds segvārds, kas ir saliktenis, nav atļauts teikt vārdus, kas ir tā daļa (vai tā daļas atvasinājumi). Piemēram, ja uz galda ir redzams segvārds SNIEGAVĪRS, nav atļauts dot norādes *sniegs, snigt, vīrs, vīrišķīgs* utt. Tāpat arī uz galda esošos vārdus nedrīkst izmantot, ar kādu no tiem izveidojot salikteni kā norādi.

HOMONĪMI UN BURTOŠANA

Latviešu valodā ir sastopami daudzi homonīmi. Piemēram, vārds *rota* nozīmē gan priekšmetu, ar kuru rotājas, gan karaspēka vienību. Šādus vārdus, protams, drīkst izmantot, lai dotu norādes par jebkuru tā nozīmi, piemēram, dodot norādi *rota*, spēlētājs var (vienlaicīgi) norādīt uz segvārdiem KAKLS un KARAVĪRS.

Ir atļauts arī vārdu izburtot, piemēram, drīskt dot norādi *l-o-g-s*, pat ja uz galda ir vārds LOKS. Turklāt, ja kāds spēlētājs nejūtas drošs par dzirdēto un palūdz vārdu izburtot, tas ir jādara.

Padoms: burtošana nav tikai šādiem gadījumiem. Tā ir noderīga arī tad, ja spēlējat skaļā telpā vai spiegu vadonim nav pārāk laba izruna.

NEESIET PĀRĀK STINGRI

Var gadīties dažādas situācijas, kad norāde šķietami nav atļauta, tomēr iedziļinoties tā noteikumus nepārkāpj. Piemēram, vārds *radikālis* satur arī daļu KĀLIS, tomēr šim vārdam ar kāļiem nav nekāda sakara, līdz ar to *kālis* būtu atļauta norāde, lai norādītu uz segvārdu RADIKĀLIS.

Ja pretējās komandas spiegu vadonis neiebilst, tad norāde ir uzskatāma par atļautu. Šaubu gadījumā mēs pirms norādes došanas iesakām pajautāt pretinieku komandas vadonim (protams, tā, lai pārējie spēlētāji nedzirdētu).

ELASTĪGI NOTEIKUMI

Reizēm spēlētāji vēlēsies noskaidrot un vienoties, kas ir atļauta norāde un kas nav. Dažādas grupas var vēlēties šo spēli spēlēt dažādos veidos.

Salikteņi

Kā iepriekš minēts, nedrīkst izmantot salikteņus, ja kāda no to daļām ir uz galda redzams segvārds. Tāpat arī, ja uz galda ir kāds saliktenis, norāde nedrīkst sastāvēt no kādas tā daļas. Protams, nav arī atļauts izgudrot savus salikteņus, piemēram, vārds *jūrasmēbele* nebūtu atļauts, lai dotu norādi par segvārdiem *vilnis* un *galds*.

Īpašvārdi

Īpašvārdi ir atļauti vārdi, kamēr vien tie atbilst visiem pārējiem noteikumiem. Drīkst dot norādi *Valdis*, tomēr lielākajā daļā gadījumu spēlētāji vēlēsies precizēt, vai domāts ir Valdis Zatlers, Valdis Dombrovskis vai Valdis Valters. Jūsu spēlētāju grupa var vienoties, ka īpašvārdi un nosaukumi, kas sastāv no vairāk nekā viena vārda, ir uzskatāmi par viena vārda norādēm. Tas atļautu lietot tādas norādes kā *Limuzīns Jāņu nakts krāsā* vai *Harijs Poters*.

Spiegu vadonim nav atļauts izgudrot savus īpašvārdus pat tad, ja tāds, iespējams, eksistē, piemēram norāde *Valdis Dzērājs* nav atļauta, lai norādītu uz segvārdiem KARALIS un TOSTS.

Abreviatūras

Atbilstoši noteikumiem *VID* nav viens vārds, tomēr tā var būt ļoti laba norāde. Jūs varat vienoties, vai atļaut spēlē izmantot tādas zināmas abreviatūras kā *VID*, *FIB*, *ASV* un citas.

Rīmes

Vārdi, kas rīmējas, ir atļauti tādā gadījumā, ja tie attiecas arī uz norādāmā vārda nozīmi. Piemēram, *siens* ir atļauta norāde segvārdam PIENS, jo abi vārdi ir saistāmi ar govīm. Savukārt norāde *silts*, lai norādītu uz segvārdu TILTS nebūtu atļauta, jo šo vārdu pirmā sasaiste ir rīmēšanās.

Protams, jūs varat atļaut lietot arī jebkādas rīmes. Tiesa, tādā gadījumā spiegu vadonim ir aizliegts norādīt, ka viņa sniegtā norāde ir rīme, viņa komandai tas ir jāsaprot pašai.

EKSPERTU NORĀDE: NULLE

Arī skaitli nulle drīkst lietot kā daļu no norādes. Piemēram, norāde *spalvas: 0* nozīmē, ka „neviens no mūsu komandas vārdiem nav saistāms ar vārdu *spalvas*".

Ja vadonis norādē dod skaitli nulle, tad spēkā nav parastais minējumu limits. Tā vietā komanda drīkst minēt tik vārdu, cik vien vēlas. Protams, kā ierasts ir jāveic vismaz viens minējums.

Ja pagaidām nesaproti, kāpēc šāda norāde būtu noderīga, nesatraucies – ar laiku sapratīsi.

EKSPERTU NORĀDE: BEZ LIMITA

Var gadīties situācija, ka komandai ir palicis daudz neatminētu vārdu no iepriekšējām norādēm. Ja spiegu vadonis vēlas, lai viņa komanda minētu vairākus no tiem, viņš tā vietā, lai teiktu skaitli, var teikt *bez limita*. Piemēram, *spalvas: bez limita*.

Trūkums šādai norādei ir tāds, ka komanda nezina, cik vārdu ir saistīti ar šo norādi, savukārt ieguvums ir tāds, ka komanda var minēt tik vārdu, cik vēlas.

2 SPĒLĒTĀJU VARIANTS

Ja spēlē tikai divi spēlētāji, viņi abi ir vienā komandā. Šo variantu var izmantot arī lielākā cilvēku grupā, kas nevēlas sacensties viens pret otru. Spēlētāji cenšas iegūt pēc iespējas labāku rezultātu, sacenšoties ar simulētu pretinieku.

Sagatavošanās spēlei notiek kā parasti. Viens spēlētājs ir spiegu vadonis, bet otrs (vai pārējie) ir viņa komanda. Pretinieku komandā nav spēlētāju, tomēr viņu krāsas aģentu kartītes tāpat tiek izmantotas. Spēlētāju komandai ir jāsāk pirmajai, tāpēc kodu kārts starta krāsai ir jāsakrīt ar spēlētāju komandas krāsu. Gājiens tiek veikts kā parasti, spēlētājiem cenšoties atminēt savas komandas vārdus un netrāpīt pretinieku komandas vārdos vai slepkavā.

Spiegu vadonis veic arī pretinieku komandas gājienu – katru reizi, kad ir gājiens pretinieku komandai, vadonis izvēlas vienu no viņu vārdiem un aizsedz to ar viņu krāsas aģenta kartīti. Tā kā vadonis izvēlas, kuru vārdu aizklāt, tur ir arī sava deva stratēģijas.

Ja spēlētāju komanda pieskaras slepkavas kārtij vai arī visi astoņi pretinieku vārdi ir nosegti, komanda zaudē un viņiem nav rezultāta.

Ja komanda uzvar (respektīvi, ir noseguši savas kārtis pirms pretinieku komandas, kā arī nav trāpījuši slepkavā), tad tā iegūst tik punktu, cik pretinieku kārtis vēl nav nosegtas.

Piezīme: komandas rezultātu tātad ietekmē gan tas, cik gājienos viņi atminēja savus vārdus, gan arī tas, ar cik pretinieku aģentiem viņi nejauši izveidoja kontaktu.

8	Tam ir... grūti noticēt.
7	Neiespējamā misija.
6	Oho!
5	MI6 ar jums drīz sazināsies.
4	Darbs augstākajā līmenī.
3	Jūsu pulksteņi ir sinhronizēti.
2	Ir labi, bet jūs varat labāk.
1	Uzvara ir un paliek uzvara, vai ne?

3 SPĒLĒTĀJU SPĒLE

Ja trīs spēlētāji vēlas būt visi vienā komandā, tad spēlējiet atbilstoši augstāk aprakstītajiem noteikumiem. Ja divi spēlētāji vēlas sacensties viens pret otru, tad viņi abi ir spiegu vadoņi, bet trešais spēlētājs ir viņu abu komandas biedrs. Sagatavošanās spēlei notiek kā parasti, izņemo to, ka vienīgais minētājs strādā abu pušu labā. Gluži kā spiegi īstajā dzīvē!

Uzvarējušo spiegu vadoni nosaka atbilstoši parastajiem noteikumiem, savukārt viņu abu komandas biedrs cenšas nospēlēt vienlīdz labi abām komandām.

Lai spēlētu tīmeklī, kā arī iepazītos ar citu informāciju, apmeklējiet www.codenamesgame.com

Autors: Vlaada Chvátil

Ilustrācijas: Tomáš Kučerovský

Grafiskais dizains: Filip Murmak

Īpašs paldies tiek nodots: spēles veidotāju ģimenēm, Brno Board Game Club, Paul un viņa draugiem, Jason un viņa ģimenei, Laadinek un viņa spēļu klubam, Dita un STOH spēļu klubam, kā arī visiem labajiem cilvēkiem no Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Herní víkend, Severské hraní, Stahleck, UK Games Expo un citiem spēļu pasākumiem. Viņu idejas un viltīgās norādes ļoti iedvesmoja spēles autorus izstrādes procesā.

BRAIN GAMES
WWW.BRAIN-GAMES.COM

© 2016 Brain Games SIA

Atlasa 10, Rīga
LV-1026, Latvija
(+371) 67334034
info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com

CGE Czech Games Edition

© Czech Games Edition
2015. gada jūlijs
www.CzechGames.com