VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES

PHILIPPINE EDITION

Gaming Library

Czech Games Edition

PAG-SET UP

Bubuo ng dalawang team ang mga player na may patas na bilang ng miyembro at kasanayan. Kailangan niyo lang ng apat na player (dalawang team na may tig-dalawang player) para makapagsimula ng standard na laro. Pwede ring maglaro nang may dalawa o tatlong player lang. Tingnan kung paano sa huling pahina sa likod.

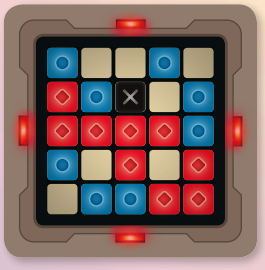
Pipili ang bawat team ng isang player para maging spymaster nila. Uupo sa isang sulok ng mesa ang dalawang spymaster. Uupo naman ang iba pang mga player sa harap ng kanilang mga spymaster.

Sila ang mga field operative. Balasahing mabuti ang deck ng mga codename cards, at pumili ng 25 codenames nang random at ilagay ang mga ito sa ibabaw ng mesa sa ayos na 5-by-5 grid.

Tandaan: Kapag binabalasa ang mga codename cards, tiyaking baligtarin ang kalahati ng deck paminsan-minsan. Mas madaling mapaghahalu-halo ang mga salita sa ganitong paraan.

ANG KEY

May key ang bawat laro na magbubunyag sa lihim na pagkatao ng mga card na nasa mesa. Ang mga spymaster ang dapat pumili sa key card nang random, at isa-slide nila ito sa stand sa pagitan nila. Pwede itong ilagay sa stand sa kahit anong direksyon. Huwag ninyo itong pag-isipan. I-slide lang ito basta sa stand. At huwag hayaang makita ito ng mga field operative.



Nakaayon ang key sa grid na nasa mesa. Ang mga asul na square ang mga salitang dapat hulaan ng Blue Team (mga asul na agent). Ang mga pulang square ang mga salitang dapat hulaan ng Red Team (mga pulang agent). Mga sibilyan lang ang mga gray na square, at isang assassin naman ang itim na square na hindi dapat ma-contact kailanman!

TEAM NA MAGSISIMULA

Isinasaad ng apat na ilaw na nakapalibot sa key card kung aling team ang magsisimula. Mayroong 9 na salitang huhulaan ang team na magsisimula. Mayroon namang 8 ang kabilang team. Ang team na magsisimula ang magbibigay sa unang clue ng laro.

MGA AGENT CARD

8 pulang agent

8 asul na agent

Isaayos nang magkakapatong sa harap ng pulang spymaster ang mga pulang agent card. Dapat namang nasa harap ng asul na spymaster ang mga asul na agent card. Tutulong itong maalala ng lahat kung nasa aling team sila.

1 taksil na agent

Mapupunta ang taksil na agent sa kung aling team ang magsisimula. Ilagay ito sa kulay ng team na iyon. Magiging isa ito sa mga agent card ng team na iyon sa kabuuan ng laro.

7 sibilyan

1 assassin

Dapat ilagay sa gitna ang mga card ng sibilyan at assassin, kung saan madaling maaabot ng mga spymaster ang mga ito.

PANGKALAHATANG-IDEYA NG LARO

Alam ng mga spymaster ang lihim na pagkatao ng 25 agent. Kilala lang ng mga kakampi nila ang mga agent ayon sa kanilang mga codename.

Magsasalitan ang mga spymaster sa pagbibigay ng mga clue na may isang salita lang. Maaaring maugnay ang isang clue sa maraming salitang nasa mesa. Susubukang hulaan ng mga field operative kung aling mga salita ang tinutukoy ng kanilang spymaster. Kapag hinawakan ng isang field operative ang isang salita, ibubunyag ng spymaster ang lihim na pagkatao nito. Kung tama ang hula ng mga field operative, maaari silang magpatuloy sa paghula, hanggang sa maubusan na sila ng mga ideya para sa ibinigay na clue o hanggang sa mapunta sila sa maling tao. Pagkatapos, ang kabilang team naman ang magbibigay ng clue at manghuhula. Ang unang team na makaka-contact sa lahat ng kanilang agent ang mananalo sa laro.

PARAAN NG PAGLALARO

Magsasalitan ang mga team. Isinasaad ng 4 na ilaw na nakapalibot sa key card kung aling team ang magsisimula.

PAGBIBIGAY NG CLUE

Kung ikaw ang spymaster, susubukan mong mag-isip ng clue na may isang salita na nauugnay sa ilan sa mga salitang sinusubukang hulaan ng iyong team. Kapag sa tingin mo ay mayroon kang magandang clue, sabihin mo ito. Magsasabi ka rin ng isang numero, na magpapaalam sa iyong mga kakampi kung ilang codename ang nauugnay sa iyong clue.

Halimbawa: KALESA at JEEPNEY ang dalawa sa iyong mga codenames. Pareho itong uri ng *sasakyan*, kaya pwede mong ibigay na clue ay *sasakyan: 2*.

Pinapayagan kang magbigay ng clue para sa isang salita lang *(kabayo: 1)* pero masayang subukang magbigay ng clue para sa dalawa o mas marami pa. Isang malaking tagumpay ang makahula ng apat na salita gamit lang ang isang clue.

Isang Salita

Isang salita lang dapat ang iyong clue. Hindi ka pinapayagang magbigay ng mga dagdag na hirit o parinig. Halimbawa, bawal sabihing, "Medyo tsambahan ito..." Naglalaro kayo ng Codenames. Palagi talaga itong medyo tsambahan.

Hindi pwedeng isa sa mga codename na makikita sa mesa ang iyong clue. Pagkatapos ng ilang tira, matatakpan na ang ilang codename, kaya ang isang clue na hindi legal sa ngayon ay maaaring maging legal na mayamaya.

PAKIKIPAG-CONTACT

Kapag nagbigay ng clue ang spymaster, susubukan ng kanyang mga field operative na alamin kung ano ang ibig nitong sabihin. Pwede nila itong pagdebatehan, pero kailangang hindi magpakita ng emosyon sa mukha ang spymaster. Isasaad ng mga operative ang kanilang opisyal na hula kapag may isa sa kanilang humawak sa isa sa mga codename na nasa mesa.

- Kapag hinawakan ng field operative ang **isang card na pagmamay-ari ng kanyang team**, tatakpan ng spymaster ang salita gamit ang isang agent card sa kulay na iyon. **Makakapagbigay ng isa pang hula ang mga operative (pero wala nang isa pang clue).**
- Kapag nahawakan ng field operative ang **isang sibilyan**, tatakpan ito ng spymaster gamit ang isang card ng sibilyan. **Tapos na ang tira dahil dito.**
- Kapag nahawakan ng field operative ang **isang card na pagmamay-ari ng kabilang team**, tatakpan ang salita ng isa sa mga agent card ng kabilang team. **Tapos na ang tira dahil dito.** (At makakatulong ito sa kabilang team.)
- Kapag nahawakan ng field operative **ang assassin**, tatakpan ang salita gamit ang assassin card. Tapos na ang laro dahil dito! **Talo ang team na naka-contact sa assassin.**

Tip: Bago sabihin ang iyong clue nang malakas, tiyaking hindi ito nauugnay sa assassin.

Bilang ng Hula

Dapat gumawa ng kahit isang hula ang mga field operative palagi. Kapag may maling hula, magtatapos agad ang tira, pero kapag nakahula ng salita ang mga field operative mula sa kulay ng kanilang team, makakapagpatuloy sila sa paghula.

Pwede kang huminto sa paghula kahit kailan, pero kadalasan gugustuhin mong manghula ng maraming salita ayon sa sinasabi ng spymaster. Minsan maaaring gustuhin mo pang manghula ng **isa pa**:

Halimbawa: *Sasakyan: 2* ang unang clue ng Red Team. Gustong hulaan ng pulang operative ang TRICYCLE at KALESA. Hinulaan niya muna ang TRICYCLE. Kaso lang sibilyan iyon, kaya hindi siya nagkaroon ng pagkakataong hulaan ang KALESA.

Tira na ng Blue Team at nahulaan nila nang tama ang dalawang salita. Ngayon tira na ulit ng Red Team.

Musika: 3 ang sinabi ng pulang spymaster. Siguradong-sigurado ang pulang operative na tumutukoy ito sa GITARA, kaya hinawakan niya ang card na iyon. Tinakpan ito ng spymaster gamit ang isang pulang agent card, kaya makakatira pa ulit siya. Kaugnay rin ng musika ang HARANA, kaya hinawakan din niya ang codename na iyon. Pula rin ito, kaya siya pa rin ang titira.

Hindi siya sigurado sa ikatlong salitang musika. Pinili niya ang KALESA. Wala itong kinalaman sa musika. Nanghuhula lang siya ng salita mula sa nakaraang clue.

Pulang salita ang KALESA. Nakagawa ng 3 tamang hula ang operative para sa clue na *musika: 3*. Papayagan pa siyang gumawa ng isang panghuling hula. Pwede niyang subukang hanapin ang ikatlong salitang musika, o pwede niyang subukang hanapin ang isa pang salitang *sasakyan*. O kaya, pwede na siyang huminto sa tatlo at hayaan nang magkaroon ng tira ang Blue Team.

Papayagan ka lang magkaroon ng isang dagdag na hula. Sa halimbawa sa itaas, bibigyan ng 4 na hula ang pulang operative dahil sinabi ng spymaster ang numerong *3*. Kapag sinabi ng mga field operative na tapos na silang manghula (o kapag mali ang hula nila) tira na ng kabilang team.

DALOY NG LARO

Magsasalitan ang mga spymaster sa pagbibigay ng mga clue. Pagkatapos magbigay ng clue ng spymaster, magsisimula nang manghula ang kanyang team. Matatapos ang kanilang tira kapag mali ang hula nila, kapag nagpasya silang huminto, o kapag naubos na nila ang maximum na bilang ng hula para sa clue na iyon. Pagkatapos, tira na ng kabilang team.

PAGTAPOS SA LARO

Matatapos ang laro kapag natakpan na ng isang team ang lahat ng kanilang salita. Panalo ang team na iyon.

Posibleng manalo habang tira ng kabilang team kung mahulaan nila ang inyong huling salita.

Pwedeng magtapos nang maaga ang laro kung ma-contact ng isang field operative ang assassin. Talo ang team ng operative na iyon.

Pag-set Up para sa Susunod na Laro

Gusto ba ng ibang mga tao ng pagkakataong maging spymaster? Madali lang ang pag-set up para sa pangalawang laro. Alisin ang mga card na nakatakip sa mga codename at ibalik ang mga ito sa pagkakapatung-patong. Ngayon baligtarin lang ang 25 codename, at handa na kayo!

PARUSA PARA SA MGA MALING CLUE

Kung magbigay ng maling clue ang isang spymaster, agad na matatapos ang tira ng team. Bilang karagdagang parusa, maaaring takpan ng spymaster ng kabilang team ang isa sa kanyang mga salita gamit ang isang agent card bago ibigay ang susunod na clue.

Pero kung walang makapansin na mali ang isang clue, ituturing itong tama.

PAGPAPAKITA NG MUKHANG WALANG EMOSYON

Inaasahan ang spymaster na magpakita ng mukhang walang emosyon. Huwag tumuro o sumenyas ng anumang card habang pinag-iisipan pa ng iyong mga kakampi ang mga salita. Kapag humawak ng salita ang isang kakampi, tingnan ang key card at takpan ang salita gamit ang card ng naaayong kulay. Kapag pumili ang isang kakampi ng salitang may tamang kulay, dapat kang kumilos na parang iyon mismo ang salitang tinutukoy mo, kahit na hindi naman talaga.

Kung isa kang field operative, dapat mong ilagay ang iyong pansin sa mesa kapag nanghuhula ka. Huwag makipagtitigan sa spymaster habang nanghuhula. Makakatulong ito sa inyong maiwasan ang pagbibigay ng mga senyas o pahiwatig na hindi verbal.

Kapag kaya mong limitahan ang pagbibigay mo ng impormasyon sa isang salita at isang numero lang, ibig sabihin, nakakaayon ka sa diwa ng laro.

PARA SAAN ANG TIMER?

Paumanhin. Muntik na naming makalimutan. Alam mo, hindi kasi namin madalas na ginagamit ang sand timer.

Kung masyadong matagal mag-isip ang isang player, pwedeng gamitin ng sinumang player ang sand timer at sabihan ang mabagal na player na magpasya bago maubos ang oras.

Kung nahihirapan ka, pwede mo ring gamitin ang sand timer sa sarili mo. Kung hindi ka makahanap ng magandang clue bago maubos ang oras, magbigay na lang ng clue para sa pinakamahirap mong salita at magpatuloy sa pag-iisip habang naglalaro ang kabilang team.

Kung mas gusto ninyong maglaro nang may mahigpit na limitasyon sa oras, pwede ninyong i-download ang aming timer app sa codenamesgame.com.

MGA TAMANG CLUE

Nag-playtest kami ng maraming panuntunan. May ilang team na gusto ang mga panuntunan sa ganitong paraan. May mga team naman na gusto ang mga ito sa ibang paraan. Dapat kayong mag-eksperimento para malaman kung ano ang gusto ng inyong grupo.

MGA PANUNTUNANG HINDI MAPAPALITAN

Mali ang ilang clue dahil nilalabag ng mga ito ang diwa ng laro.

Tungkol dapat sa kahulugan ng mga salita ang iyong clue. Hindi mo magagamit ang iyong clue upang pag-usapan ang tungkol sa mga titik sa isang salita o sa posisyon nito sa mesa.

Hindi tamang clue ang *bag* para sa BAGUIO. Hindi mo pwedeng iugnay ang ASWANG, AGIMAT, at ASUKAL nang magkakasama sa isang clue tulad ng *a: 3* at hindi rin pwede ang tulad ng *anim: 3*. Gayunpaman ...

Tamang clue ang mga titik at numero, hangga't tumutukoy ang mga ito sa mga kahulugan. Pwede mong gamitin ang *X: 1* bilang clue para sa KRUS. Pwede mong gamitin ang *tatlo: 1* bilang clue para sa TRICYCLE at *walo: 2* bilang clue para sa BOLA at GAGAMBA.

Hindi pwedeng gamitin bilang clue ang numerong sasabihin mo pagkatapos ng iyong clue. Hindi tamang clue ang *maasim: 8* para sa SUKA at GAGAMBA.

Pinapayagan ang paggamit ng Tagalog, Ingles, Waray, Ilocano, Ilonggo, at kung ano-ano pang wika sa laro, basta't naiintindihan ng lahat ng manlalaro ang mga wikang iyon. Maraming wika rito sa Pilipinas, at naiintindihan namin na maaaring magkakaiba ang mga salita natin sa bahay. Basta ang mahalaga, nagkakaintindihan ang lahat ng taong naglalaro ng Codenames, kakampi man ninyo sila o hindi.

Hindi mo pwedeng sabihin ang anumang anyo ng isang salitang nakikita sa mesa. Hangga't hindi natatakpan ng card ang salitang SUMPA, hindi mo pwedeng sabihin ang *sumpaan, sumusumpa, sinumpaan,* o *kasumpa-sumpa*.

Hindi ka pwedeng magsabi ng bahagi ng isang tambalang-salita (compound word) na nasa mesa. Hangga't hindi natatakpan ang salitang BAHAY KUBO, hindi mo pwedeng sabihin ang *bahay, kubo, kubol, kapitbahay,* o *bahay-bahayan*.

MGA HOMONYM AT SPELLING

Madalang lang namang makakita ng mga salita sa Filipino na may katulad ang bigkas, ngunit may mga salitang magkatulad ang pagbaybay na magkaiba ang puntó at kahulugan. Halimbawa, katunog ng *balot* (wrapped) ang *balut* (duck egg), pero magkaiba ang ibig sabihin ng dalawang salitang ito.

Itinuturing na magkaibang salita ang mga salitang magkatunog na may magkaibang kahulugan at spelling. Kaya, hindi ka pwedeng magbigay ng mga clue na kaugnay ng *balot* para sa BALUT.

Itinuturing na magkapareho ang mga salitang magkapareho ng spelling kahit na maaaring magkaiba ang pagbikas at kahulugan ng mga ito. Halimbawa, maganda ang *saya* ng babae at napupuno ng *saya* ang buong bahay tuwing may pagdiriwang, kaya pwede mong gamitin ang *saya* bilang clue para sa BARONG at PIYESTA.

Pinapayagan kang i-spell ang iyong clue. Halimbawa, kung gusto mong mahulaan ng iyong mga kakampi ang BARONG at PASALUBONG, pwede mong i-spell ang *s-a-y-a* nang hindi gumagamit ng isang paraan lang ng pagbikas. Pwede mong ibigay ang clue na *b-a-l-o-t* kahit na isa sa mga codename na nasa table ang BALUT. (Pero hindi mo pwedeng gamitin ang *c-a-l-l c-e-n-t-r-e* kapag nasa mesa ang CALL CENTER. Ang *call centre* at *call center* ay magkaibang anyo ng iisang salita.)

Dapat mong i-spell ang iyong clue kung may humiling sa iyong gawin ito. Kung hindi ka masyadong magaling sa spelling, humingi ng tulong sa kalabang spymaster.

Tip: Hindi lang para sa mga homonym ang spelling. Makakatulong din ito kapag maingay ang kwarto o kapag may malalang pagkakaiba sa accent ang mga player.

HUWAG MAGING MASYADONG MAHIGPIT

Tamang clue ang *chichiria* para sa CHICHARON, dahil isa itong uri ng chichiria at nagkataon lang na magkalapit ang spelling at bigkas ng dalawang salitang ito. At nagtatangka lang manggulo ang sinumang magbawal sa iyong sabihin ang salitang *paaralan* kapag nasa mesa pa ang PAA.

Kung pinayagan ito ng kalabang spymaster, tama ang clue. Kung hindi ka sigurado, tanungin ang iyong kalaban. (Gawin ito nang tahimik, para hindi marinig ng iba.)

MGA PANUNTUNANG MAPAPALITAN

Minsan kailangan ninyong magpasyang maigi tungkol sa kung anong tama at hindi. Maaaring may ibang gustong paraan ng paglalaro ang bawat grupo.

Mga Tambalang-salita

May tatlong paraan ng pagsusulat ng tambalang-salita sa wikang Filipino. Isang salita lang ang *hotdog*. Dalawang salita ang *pusoy dos*. May gitling naman ang *halo-halo*. Sa teknikal na usapan, *hotdog* lang ang pwedeng maging clue na may isang salita.

Pwede ninyong pagpasyahan kung papayagan ang anumang mga tambalang-salita. Gayunpaman, hindi kailanman dapat payagan ang isang player na mag-imbento ng mga tambalang-salita. Hindi tamang clue ang *sabog ulam* para sa BOMBA at ADOBO.

Mga Pangalang Pantangi (Proper Name)

Palaging tamang clue ang mga pangalang pantangi kung nakakasunod ang mga ito sa iba pang mga panuntunan. Tamang clue ang *Juan*, pero maaari mong tukuyin kung ang ibig mong sabihin ay si *Juan Luna* o si *Juan dela Cruz*. Pwedeng magkasundo ang inyong grupo kung ituturing ninyong isang salita lang ang mga pangalang pantangi. Papayagan din nito ang mga pamagat gaya ng *Florante at Laura*. Kahit na hindi ninyo payagan ang mga pangalang pantangi na may maraming salita, maaari ninyong pagbigyan ang mga pangalan ng lugar tulad ng *Quezon City*.

Hindi dapat payagan ang mga spymaster na bumuo ng mga pangalan, kahit na maaaring totoong pangalan ang mga ito. Hindi tamang clue ang *Kapitan Edgar* para sa COMMANDER at PAROKYA.

Mga Acronym at Abbreviation

Sa teknikal na usapan, hindi lang isang salita ang *NBI*. Pero isa itong mahusay na clue. Pwede kayong magpasyang gumamit ng mga karaniwang abbreviation tulad ng *UK, lol,* at *PhD*. At palaging pinapayagang gamitin ang mga salitang tulad ng *laser, radar,* at *sonar,* kahit na acronym naman talaga ang mga ito.

Mga Homonym

Mas gusto ng ilang tao na payagan ang mas liberal na paggamit ng mga homonym. Pwede ninyong payagan ang *balot* na maging clue para sa mga bagay na kaugnay ng *balut* kung gagawin nitong mas masaya ang laro para sa inyo

Mga Rhyme

Palaging tama ang mga rhyme kapag tumutukoy ang mga ito sa mga kahulugan. Tamang clue ang *iskul (school)* para sa BUKOL dahil kilalang parirala ang rhyme na ito. Tamang clue rin ang *iskul* para sa UP at LIBRO dahil mga bagay ito na may kinalaman sa paaralan. Hindi tamang clue ang *iskul* para sa ASKAL dahil ang pangunahing kaugnayan lang ng mga ito ay ang pagkakapareho ng tunog at spelling. (Gayunpaman, kung mayroon sa inyong grupo na may alagang aso na pinag-aaral niya sa K9 school, walang problema sa clue na ito.)

May ilang tao na gustong payagan ang anumang uri ng clue na magka-rhyme. Kung magpapasya kayong payagan ito, tandaan lang na hindi ninyo pwedeng isaad na nagbibigay kayo ng clue na magka-rhyme. Kailangan itong alamin ng iyong mga operative nang sila-sila lang.

EXPERT CLUE: ZERO

Pinapayagan kang gumamit ng *0* bilang numero na bahagi ng iyong clue. Halimbawa, ang ibig sabihin ng *balahibo: 0* ay "Wala sa ating mga salita ang nauugnay sa *balahibo*."

Kung *0* ang numero, walang limitasyon sa bilang ng hula. Maaaring manghula ang mga field operative ng maraming salita hangga't gusto nila. Dapat pa rin silang makahula ng kahit isang salita.

Kung hindi ka sigurado kung bakit ito kapaki-pakinabang, huwag mag-alala. Malalaman mo rin kung bakit.

EXPERT CLUE: UNLIMITED

Minsan maaaring marami kang salitang hindi pa nahuhulaan na kaugnay ng mga clue mula sa mga nakaraang round. Kung gusto mong hulaan ng iyong team ang mahigit sa isa sa mga ito, maaari mong sabihing *unlimited* sa halip na isang numero lang. Halimbawa, *balahibo: unlimited*.

Ang problema rito, hindi alam ng mga field operative kung ilang salita ang nauugnay sa bagong clue. Ang kagandahan naman nito, maaari silang manghula ng maraming salita hangga't gusto nila.

LARONG PANDALAWAHAN

Kung dalawa lang kayo, maaari kayong maglaro sa isang team. Pwede rin ang larong pandalawahang ito para sa malalaking team ng tao na ayaw makipagkumpitensya sa isa't isa. Susubukan ninyong makakuha ng mataas na score laban sa kunwaring kalaban.

I-set up ang laro tulad nang karaniwan. Isang player ang magiging spymaster at mga field operative naman ang iba. Walang mga player sa kabilang team, pero kailangan mo pa rin ang kanilang magkakapatong na agent card.

Dapat mauna ang inyong team, kaya tiyaking pumili ng key card kung saan kayo ang team na magsisimula.

Laruin ang inyong mga tira tulad nang karaniwan. Subukang umiwas sa mga kalabang agent at sa assassin.

Lalaruin ng spymaster ang kalabang team sa pamamagitan ng pagtakip ng isa sa mga salita nila sa tuwing magkakaroon sila ng tira. Ang spymaster ang pipili kung aling salita ang tatakpan, kaya mayroon ding diskarte para dito.

Kung ma-contact ng inyong team ang assassin, o kung ma-contact ninyo ang lahat ng kalabang agent, talo kayo. Walang score.

Kung manalo ang inyong team, bigyan ang inyong sarili ng score batay sa kung ilang agent card ang natitira sa kalaban.

Tandaan: Malalaman ang inyong score sa bilang ng tira na kinailangan ninyo at sa bilang ng kalabang agent na na-contact ninyo nang hindi sinasadya.

8	Iyan ay ... hindi kapani-paniwala.
7	Mission impossible.
6	Wow!
5	Kailangan kayo ng NBI.
4	Pwede kang pagkatiwalaan ng Top Secret Clearance.
3	Okay. Pwede na.
2	Baka kailangan ninyo ng kape?
1	Well, at least panalo pa rin ito, diba?

LARONG PANGTATLUHAN

Maaaring maglaro ang tatlong player na gustong maging magkakakampi sa isang team tulad nang inilalarawan sa itaas. Kung gustong maglaban ng dalawang player, maaari silang maging mga spymaster at ang ikatlong player ang kanilang magiging operative.

Ganoon pa rin ang pag-set up at paraan ng paglalaro, maliban sa magiging kakampi ng parehong panig ang nag-iisang field operative. (Tulad lang ng mga espiya sa totoong buhay!) Ganoon pa rin ang paraan para malaman kung sino ang panalong spymaster. Susubukan ng field operative na galingan ang laro para sa parehong panig.

Para sa karagdagang impormasyon tungkol sa laro at sa iba't ibang diskarte nito, pumunta lang sa www.codenamesgame.com.

Isang Laro na gawa ni Vlaada Chvátil

Guhit: Tomáš Kučerovský

Disenyo: Jase Adriano, base sa gawa ni Filip Murmak

Salin: Adrian Manahan, sa tulong ni R. Javier Bengzon at ng QwertyWorks Team

Lubhang pasasalamat kina Hans Kenner Fernandez at buong team sa Gaming Library. Kinikilala rin ang mga nagbigay ng mga salita, at tumulong laruin ang mga ito para maging kasiya-siya ang laro – sina Archie Baylon, Javier at Denise Bengzon, Ibba at Grace Bernardo, Arnold at Jo Anne Canaria, Gerald Gan, Ed Geronia, Vince Golangco, Hanz Joshua Lopez, Thomas Ting, Robert Yatco, John Patrick Yu, at mga kaibigan sa Dyce N Dyne Boardgame Restaurant.

© Czech Games Edition

July 2015

www.CzechGames.com