VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES

EDISI INDONESIA

CUACA CERAH GAMES

CGE Czech Games Edition

PERSIAPAN

Para pemain dibagi menjadi dua tim. Untuk permainan standar dibutuhkan paling tidak empat pemain (dua tim yang terdiri dari dua orang). Keterangan untuk permainan dengan dua atau tiga pemain dapat dibaca pada halaman belakang.

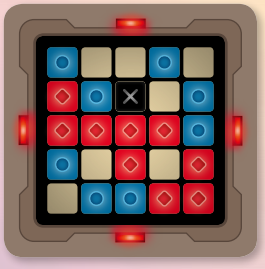
Setiap tim memilih satu pemain untuk menjadi kepala intel mereka. Kedua kepala intel duduk pada sisi yang sama dari meja permainan. Para pemain yang lain duduk di seberang kepala intel yang satu tim dengan mereka. Pemain-pemain ini dinamakan personel lapangan.

Sebelum memulai permainan, pilih 25 kartu secara acak dan letakkan di meja dengan format susunan 5×5.

Catatan: Ketika mengocok kartu codename, pastikan untuk sesekali membalik kartu-kartu dari setengah dek yang ada. Dengan demikian, kata-kata petunjuk akan tercampur dengan lebih baik.

KARTU KUNCI PERMAINAN

Setiap permainan mempunyai satu kartu kunci yang mengungkapkan identitas rahasia dari semua kartu yang ada di atas meja. Para kepala intel harus memilih kartu kunci secara acak dan meletakkannya di tatakan kartu agar terlihat oleh mereka berdua. Posisi bagian atas kartu kunci boleh sisi manapun dan jangan dipikirkan peletakannya di tatakan. Jangan sampai juga kartu kunci dilihat oleh pada personel lapangan.



Kartu kunci sesuai dengan susunan kartu-kartu codename di atas meja. Kotak-kotak biru posisinya disamakan dengan susunan kata-kata (agen mata-mata biru) yang harus ditebak Tim Biru. Kotak-kotak merah posisinya disamakan dengan susunan kata-kata (agen mata-mata merah) yang harus ditebak Tim Merah. Kotak-kotak warna krem adalah korban tak bersalah, dan kotak hitam adalah pembunuh bayaran yang harus dihindari!

TIM PEMBUKA

Keempat lampu berwarna yang ada di tepi kartu kunci menandakan tim yang akan mulai duluan. Tim pembuka mempunyai 9 kata yang harus ditebak. Tim yang satu lagi mempunyai 8 kata. Tim pembuka akan memberikan petunjuk pertama sebagai permulaan dari permainan.

KARTU AGEN MATA-MATA

8 agen mata-mata merah

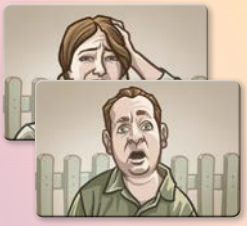
8 agen mata-mata biru

Kartu-kartu agen merah ditumpukan di depan kepala intel merah. Kartu-kartu agen biru ditumpukan di depan kepala intel biru. Hal ini agar semua pemain ingat mereka ada di tim yang mana.

1 agen ganda

Agen ganda adalah milik tim yang mulai duluan. Kartu tersebut harus dibalik agar sesuai dengan warna tim pembuka. Kartu ini akan menjadi salah satu kartu agen mata-mata tim tersebut sepanjang permainan berlangsung.

7 korban tak bersalah



1 pembunuh bayaran

Kartu-kartu korban tak bersalah dan pembunuh bayaran sebaiknya diletakkan di antara kedua kepala intel, sehingga mudah diambil oleh kedua belah pihak.

GAMBARAN PERMAINAN

Kedua kepala intel mengetahui identitas rahasia dari 25 orang agen mata-mata. Teman satu tim mengetahui para agen hanya dari codename mereka.

Para kepala intel memberikan petunjuk yang terdiri dari satu kata secara bergiliran. Suatu petunjuk dapat berhubungan dengan beberapa kata yang terletak di atas meja. Para personel lapangan mencoba menebak kata yang dimaksud oleh kepala intel mereka. Pada saat seorang personel lapangan menyentuh kartu kata, kepala intel dari tim tersebut akan membuka identitas rahasianya. Jika para personel lapangan menebak dengan benar, maka mereka boleh terus menebak sampai mereka kehabisan ide dan memilih untuk tidak menebak lagi (*pass*), atau sampai ada salah tebak. Dengan demikian giliran untuk memberikan petunjuk dan menebak pindah ke tim lawan. Tim pertama yang berhasil mengontak semua agen mereka akan memenangkan permainan.

ATURAN BERMAIN

Kedua tim saling bergantian. Tim yang memulai permainan bisa dilihat dari keempat lampu berwarna yang ada di tepi setiap kartu kunci.

CARA MEMBERIKAN PETUNJUK

Jika anda seorang kepala intel, anda akan mencoba memikirkan petunjuk yang terdiri dari satu kata yang berhubungan dengan beberapa kata codename untuk ditebak tim anda. Jika anda merasa mendapatkan suatu petunjuk yang bagus, anda ucapkan petunjuk tersebut dengan jelas. Anda juga harus mengucapkan satu angka yang mengindikasikan jumlah kartu codename yang berhubungan dengan petunjuk anda tersebut.

Contoh: Kedua kata anda adalah BUNGA dan BATANG. Karena keduanya tumbuh di pohon, maka anda katakan *pohon: 2*.

Anda diperbolehkan memberi suatu petunjuk hanya untuk satu kata saja (*melati: 1*), tetapi akan lebih seru jika mencoba memberikan petunjuk untuk dua kata atau bahkan lebih. Seandainya anda bisa mendapatkan satu petunjuk untuk empat kartu codename, itu baru namanya TOP!

Petunjuk Satu Kata

Petunjuk yang diberikan harus terdiri dari satu kata. Anda tidak diperbolehkan untuk memberikan bantuan tambahan termasuk bahasa tubuh, ekspresi muka yang penuh arti, main-main mata, atau colek-colekan di bawah meja. Sebagai contoh, jangan pernah mengatakan, "Petunjuk ini pelesetan lho..." Anda sedang bermain Codenames--setiap petunjuk tentu saja akan berarti cukup luas.

Anda tidak boleh menggunakan kata-kata codename yang masih terbuka di atas meja sebagai petunjuk. Seiring dengan berjalannya permainan, tentu saja akan ada beberapa codename yang ditutup karena sudah ditebak; jadi selanjutnya kartu-kartu codename tersebut dapat digunakan sebagai petunjuk.

MENGKONTAK MATA-MATA

Ketika seorang kepala intel memberikan suatu petunjuk, para personel lapangan dalam satu tim berusaha menebak kartu yang dimaksud. Mereka boleh saling berdiskusi, tetapi kepala intel harus memperlihatkan ekspresi muka yang datar. Untuk mengindikasikan jawaban resmi, salah satu dari personel lapangan akan menyentuh salah satu kartu codename yang ada di atas meja.

- Jika personel lapangan menyentuh **kartu yang benar milik timnya,** maka kepala intel akan menutup kartu tersebut dengan kartu agen mata-mata sesuai warna timnya. **Selanjutnya, personel lapangan mendapatkan kesempatan menebak sekali lagi (tetapi tidak mendapatkan petunjuk lagi dari kepala intel).**
- Jika personel lapangan menyentuh **kartu korban tak bersalah,** maka kepala intel akan menutup kartu tersebut dengan kartu korban tak bersalah. **Selanjutnya, giliran tim selesai.**
- Jika personel lapangan menyentuh **kartu milik tim lawan,** maka kartu tersebut akan ditutup oleh kartu dari tim lawan. **Selanjutnya, giliran tim selesai.** (Dan ini akan membantu tim lawan).
- Jika personel lapangan menyentuh **pembunuh bayaran,** maka kartu tersebut akan ditutup oleh kartu pembunuh bayaran. Ini akan mengakhiri permainan! **Tim yang mengontak pembunuh bayaran kalah.**

Saran: Sebelum mengucapkan petunjuk, pastikan bahwa tidak ada hubungannya dengan kartu codename pembunuh bayaran.

Jumlah Tebakan

Personel lapangan harus menebak paling tidak satu kata. Setiap tebakan yang salah akan menyebabkan giliran tim tersebut langsung selesai. Tetapi jika personel lapangan menebak suatu kata yang termasuk dalam warna tim mereka, maka mereka boleh lanjut menebak.

Anda bisa berhenti menebak kapan saja, tetapi sebaiknya tebakan anda sesuai angka yang diberikan kepala intel. Bahkan kadang anda ingin menebak **sekali lagi:**

Contoh: Petunjuk pertama dari Tim Merah adalah *pohon: 2*. Personel lapangan tim merah ingin menebak HALAMAN dan BUNGA. Dia menebak HALAMAN terlebih dahulu. Ternyata itu adalah korban tak bersalah, jadi dia tidak mendapatkan kesempatan untuk menebak BUNGA.

Selanjutnya adalah giliran Tim Biru dan mereka berhasil menebak dua kata dengan benar. Sekarang giliran Tim Merah lagi.

Kepala intel merah memberikan petunjuk *obat: 3*. Personel lapangan merah cukup yakin bahwa KAPSUL adalah salah satu bentuk obat, jadi ia menyentuh kartu tersebut. Kepala intel kemudian menutupnya dengan kartu agen merah, jadi

personel lapangan boleh menebak lagi. DOKTER memberikan obat kepada pasien, jadi ia menyentuh codename tersebut. Ternyata itupun ditutup dengan kartu agen merah, jadi Tim Merah boleh lanjut menebak.

Kali ini personel lapangan tidak yakin dengan kata ketiga yang petunjuknya adalah obat. Dia memilih BUNGA. Tebakan ini sebetulnya tidak ada hubungannya dengan obat. Dalam hal ini dia menebak kata yang ada dari petunjuk sebelumnya.

BUNGA adalah kata merah. Personel lapangan merah telah berhasil menebak 3 kata dengan benar untuk petunjuk *obat: 3*. Jadi dia diperbolehkan untuk menebak terakhir kali. Dia dapat mencari kata ketiga untuk petunjuk obat tersebut, atau dia dapat mencari kata lain yang belum ditebak dari petunjuk sebelumnya, yaitu *pohon*. Atau dia dapat berhenti menebak dan sudah mendapatkan tiga kata, kemudian memberikan giliran jalan kepada Tim Biru.

Anda hanya diperbolehkan untuk mendapatkan satu tebakan tambahan. Pada contoh di atas, personel lapangan merah diperbolehkan untuk menebak 4 kali karena kepala intel Tim Merah menyebutkan angka *3*. Giliran jalan akan berpindah ke tim lawan jika personel lapangan sudah menyatakan bahwa mereka selesai menebak (atau jika tebakan mereka salah).

ALUR PERMAINAN

Para kepala intel memberikan petunjuk secara bergiliran. Setelah kepala intel memberikan petunjuk, maka timnya mulai menebak. Giliran jalan mereka selesai jika mereka salah menebak, mereka memutuskan untuk berhenti menebak, atau pada saat mereka sudah mencapai jumlah maksimum tebakan dari suatu petunjuk tersebut. Selanjutnya adalah giliran tim lawan yang jalan.

PERMAINAN BERAKHIR

Permainan berakhir pada saat satu tim berhasil menutup seluruh kata-kata codename milik tim mereka. Maka tim tersebut menang.

Bisa saja tim anda menang pada saat giliran tim lawan jika mereka menebak kata codename tim anda.

Suatu permainan dapat berakhir cepat jika seorang personel lapangan mengontak pembunuh bayaran. Maka tim tersebut kalah.

Mempersiapkan Permainan Selanjutnya

Apakah ada yang mau mencoba menjadi kepala intel? Mempersiapkan permainan selanjutnya sangat mudah. Angkat semua kartu-kartu agen yang menutupi codename dan gabung dalam satu tumpukan masing masing. Sekarang baliklah 25 kartu codename tersebut, dan anda bisa langsung bermain lagi!

PENALTI UNTUK PETUNJUK YANG TIDAK SAH

Jika kepala intel memberikan petunjuk yang tidak sah, maka giliran jalan timnya akan langsung selesai. Sebagai sanksi tambahan, kepala intel dari tim lawan boleh menutup salah satu katanya dengan kartu agen mereka. Selanjutnya adalah giliran jalan tim lawan.

Tetapi jika tidak ada seorangpun yang menyadari bahwa petunjuk tersebut tidak sah, maka akan dianggap sah.

MENAMPILKAN EKSPRESI MUKA DATAR

Kepala intel diharapkan dapat menampilkan ekspresi muka datar. Dilarang menggapai, menunjuk, dan mengarahkan ke kartu apapun pada saat anggota tim anda sedang memikirkan kata yang tepat. Ketika personel lapangan menyentuh sebuah kata, tutup kata tersebut dengan kartu agen yang warnanya sesuai pada kartu kunci. Jika anggota tim memilih kata yang salah tetapi ternyata milik tim, maka kepala intel harus berlagak bahwa tebakan tersebut sesuai dengan petunjuknya, walaupun sebenarnya tidak.

Personel lapangan harus fokus kepada kartu-kartu codename yang ada di atas meja ketika berusaha menebak. Dilarang membuat kontak mata dengan kepala intel pada saat menebak. Ini akan membantu anda untuk menghindari adanya bantuan yang tidak menggunakan kata-kata.

Codenames serunya jika anda dapat memberikan petunjuk satu kata yang berhubungan dengan banyak kata-kata. Jangan coba-coba berkelit ya!

APAKAH GUNANYA JAM PASIR?

Maaf. Kami hampir lupa, karena biasanya kami jarang menggunakan jam pasir tersebut sebagai penunjuk waktu.

Jika ada seorang pemain yang berpikir terlalu lama, maka pemain lainnya dapat menggunakan jam pasir tersebut dan meminta kepada pemain yang lamban untuk membuat keputusan dengan cepat sebelum waktu di jam pasir habis.

Jika malah anda yang mengalami kesulitan, anda dapat menggunakan jam pasir tersebut untuk menghitung waktu anda sendiri. Jika anda tidak mendapatkan petunjuk yang bagus sebelum waktu habis, berikan saja petunjuk untuk kata yang paling sulit yang dimiliki timmu. Setelah itu, sementara tim lawan jalan, anda tetap memikirkan petunjuk yang tepat untuk kata-kata yang lain.

Jika anda memilih untuk bermain dengan pembatasan waktu yang ketat, maka anda dapat mengunduh aplikasi timer di codenamesgame.com.

PETUNJUK YANG SAH

Setelah Codenames diuji coba, ada beberapa pemain yang menyukai satu aturan dan ada pemain lain yang menyenangi peraturan yang berbeda. Sebaiknya anda bermain dengan berbagai peraturan jadi tahu mana yang cocok.

PERATURAN TETAP

Ada petunjuk yang tidak sah karena menghilangkan inti dari permainan ini.

Petunjukmu harus berhubungan dengan arti dari kata-kata codename. Anda tidak boleh memberikan petunjuk yang berhubungan dengan huruf-huruf dalam kata yang ada di atas meja.

Anda bukan petunjuk yang sah untuk BELANDA; *duta* bukan untuk KEDUTAAN; dan *misi* bukan untuk KOMISI. Anda tidak bisa memberikan satu petunjuk seperti *a: 3* ataupun *tiga: 3* untuk AIR, AKI, dan API. Walaupun begitu...

Huruf dan angka dapat menjadi petunjuk yang sah, asal mereka berhubungan dengan makna kata. Anda boleh memakai *X: 1* sebagai petunjuk untuk PANGKAT (dalam konteks matematika). Anda boleh memakai *tujuh: 2* sebagai petunjuk untuk HARI dan POIN.

Angka yang anda sebutkan setelah petunjuk tidak bisa digunakan sebagai petunjuk. *Kue: 12* bukan petunjuk yang sah untuk COKELAT dan BULAN.

Permainan harus dalam Bahasa Indonesia. Kata bahasa asing diperbolehkan hanya jika kata tersebut juga sama dalam Bahasa Indonesia. Sebagai contoh, *concert* tidak bisa dipakai sebagai petunjuk untuk KONSER dan TROMPET, tetapi anda bisa menggunakan *jazz* sebagai petunjuk.

Anda tidak boleh menyebutkan bentukan/variasi kata untuk kata yang di atas meja. Jika kata PENYAKIT belum ditutup oleh kartu agen mata-mata, anda tidak boleh memberikan petunjuk berupa *penyakit*, *sakit*, *sakitan*, *penyakitan*, *menyakitkan*, atau *menyakiti*.

Anda tidak boleh menggunakan bagian dari kata majemuk yang di atas meja. Jika kata MERCUSUAR belum ditutup oleh kartu agen mata-mata, anda tidak boleh memberikan petunjuk berupa *mercu* atau *suar*. Contoh lain lagi, jika kata SUPERHERO belum ditutup, anda tidak boleh memberikan petunjuk berupa *super* atau *hero*.

KATA BERSIFAT HOMOGRAF & EJAAN

Dalam Bahasa Indonesia ada kata-kata yang bersifat homograf, yaitu kata-kata yang ejaannya sama namun mempunyai arti dan lafal yang berbeda. Sebagai contoh, *serang* mempunyai lafal dan beberapa arti yang berbeda.

Kata-kata homograf dianggap kata yang sama dalam permainan Codenames. Sebagai contoh, tentara diserang oleh musuh dan Serang adalah kota di Indonesia. Jadi, anda dapat menggunakan petunjuk *serang* untuk PERANG dan INDONESIA walaupun *serang* lafalnya berbeda.

Anda diperbolehkan untuk mengeja petunjuk. Sebagai contoh, jika anda ingin tim menebak PERANG dan INDONESIA, anda dapat mengeja *s-e-r-a-n-g* tanpa mengucapkan kata tersebut. Anda dapat memberikan petunjuk dengan mengeja *b-a-n-g* walaupun BANK adalah satu kartu yang masih terbuka di atas meja (Kebetulan dalam contoh ini, jika ABANG belum tertutup, *bang* tidak dapat digunakan sebagai petunjuk.).

Anda dapat mengeja petunjuk jika ada personel lapangan yang meminta. Jika anda ragu atau tidak bisa mengeja suatu kata, anda dapat minta bantuan kepada kepala intel tim lawan.

Saran: Mengeja bukan hanya berguna untuk kata homonim; akan terasa berguna jika bermain dalam ruangan yang berisik atau jika para pemain berbicara dengan logat yang berbeda-beda.

PERATURAN FLEKSIBEL

Kadang anda harus membuat keputusan untuk peraturan yang sah dan yang tidak sah. Suatu kelompok bisa saja bermain dengan peraturan yang berbeda.

Angka

Angka yang terbilangnya lebih dari satu kata bisa menjadi petunjuk. Sebagai contoh, *dua puluh empat: 2* bisa untuk KARAT dan EMAS. Harap diingat, petunjuk harus tetap berhubungan dengan makna kata.

Nama

Nama selalu menjadi petunjuk yang sah jika mengikuti peraturan-peraturan yang ada. *Susi* adalah petunjuk yang sah, tetapi anda lebih baik memberikan petunjuk yang lebih jelas dengan membedakan *Susi Susanti* dari *Susi Pudjiastuti*. Para pemain dapat bersepakat untuk menganggap nama lengkap sebagai satu kata. Oleh karena itu, judul seperti *Ada Apa Dengan Cinta* adalah petunjuk yang sah.

Apabila para pemain tidak memperbolehkan nama yang terdiri lebih dari satu kata, mungkin anda dapat membuat pengecualian untuk petunjuk yang berupa nama tempat seperti *Tanah Lot*.

Kepala intel tidak diperbolehkan untuk mengarang nama, termasuk nama yang ternyata memang ada. *Sakuku Rata: 2* bukan petunjuk yang sah untuk JEPANG dan KANTONG.

Akronim dan Singkatan

Secara teknis, *UUD* bukan satu kata. Tetapi itu adalah petunjuk yang bagus. Para pemain dapat memutuskan untuk memakai kata singkatan yang lazim seperti *USA*, *boljug*, dan *PhD*. Dan kata-kata seperti *laser* dan *radar* selalu diperbolehkan walaupun asalnya sebagai akronim.

Rima

Apabila berhubungan dengan makna kata, petunjuk dapat berima dengan kata codename. *Penting* adalah petunjuk yang sah untuk GENTING karena situasi yang genting biasanya penting. *Dompet* bukan petunjuk yang sah untuk TROMPET karena hubungan mereka hanya dari bunyi kata.

Beberapa pemain menyukai permainan dengan aturan fleksibel atas penggunaan kata-kata berima. Dalam hal ini, *dompet* bisa menjadi petunjuk yang sah untuk TROMPET. Jika peraturan fleksibel ini diperbolehkan, mohon diingat bahwa kepala intel tidak boleh mengindikasikan bahwa petunjuk yang diberikan adalah berima dengan kata-kata di atas meja. Personel lapangan harus menyadari sendiri.

PETUNJUK UNTUK PARA JAGOAN: NOL

Anda diperbolehkan untuk menggunakan angka *0* sebagai angka yang mengikuti petunjuk. Sebagai contoh, *sayap: 0* artinya, "Tidak ada kata-kata yang berhubungan dengan *sayap*."

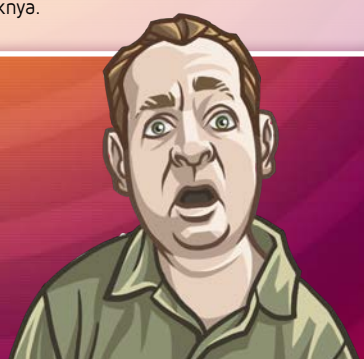
Jika *0* adalah angka yang diberikan, batas jumlah tebakan tidak berlaku. Personel lapangan bisa menebak kata sebanyak-banyaknya. Namun mereka tetap harus menebak paling tidak satu kali.

Jika anda tidak yakin kenapa strategi ini bisa berguna, jangan khawatir. Lambat laun anda akan memahaminya juga.

PETUNJUK UNTUK PARA JAGOAN: BEBAS LIMIT

Kadang anda dapat mempunyai beberapa kata yang belum berhasil ditebak dari giliran-giliran sebelumnya. Jika anda ingin personel lapangan untuk menebak lebih dari satu kata, daripada mengucapkan suatu angka, anda boleh mengucapkan *bebas limit*. Sebagai contoh, *sayap: bebas limit*.

Kekurangan dari strategi ini adalah personel lapangan tidak mengetahui berapa banyak kata yang berhubungan dengan petunjuk tersebut. Kelebihannya adalah personel lapangan dapat menebak sebanyak-banyaknya.



PERMAINAN UNTUK DUA ORANG

Apabila yang bermain hanya ada dua orang, maka anda dapat berada dalam satu tim. Versi dua pemain ini dapat juga dimainkan untuk kelompok yang terdiri dari banyak orang tetapi mereka tidak mau bertanding satu sama lain. Anda akan berusaha mendapatkan skor tertinggi menghadapi pihak lawan bayangan.

Persiapan dan aturan bermain sama seperti biasanya. Satu pemain akan menjadi kepala intel dan pemain lainnya akan menjadi personel lapangan. Tim lawan tentunya tidak ada anggotanya, tetapi anda tetap harus menyiapkan kartu-kartu agennya.

Tim anda sebaiknya dapat giliran pertama, oleh karena itu, pastikan kartu kunci yang dipilih adalah kartu mempunyai lampu berwarna tim anda.

Giliran tim anda berjalan seperti biasa. Anda tetap berusaha menghindari agen-agen lawan dan pembunuh bayaran.

Pada saat giliran tim bayangan, kepala intel tim anda akan menutup 1 kartu codename sesuai dengan warna tim bayangan. Kepala intel tim anda dapat memilih kartu yang akan ditutup—jadi sebenarnya ada strategi yang bisa dijalankan.

Jika tim anda mengontak pembunuh bayaran atau jika semua agen tim bayangan berhasil dikontak, anda kalah. Maka skor tidak ada.

Jika tim anda menang, skor anda berdasarkan banyaknya kartu agen tim bayangan yang tersisa di tumpukan.

Catatan: Skor anda ditentukan dari banyak giliran jalan yang anda perlukan serta banyaknya agen tim lawan yang tidak sengaja anda kontak.

8	Mustahil!
7	Masa sih? Susah dipercaya.
6	Wow keren!
5	Anda akan dihubungi Badan Intelijen Negara.
4	Akses penuh ke dokumen rahasia.
3	Tim anda kompak dan tepat waktu.
2	Bolehlah, tapi jam terbang harus ditambah.
1	Jangan bangga dulu.

PERMAINAN UNTUK TIGA ORANG

Tiga pemain dapat bermain dalam satu tim dengan peraturan seperti yang digambarkan di atas. Jika dua dari tiga pemain tersebut ingin saling bertanding, mereka bisa menjadi kepala intel dan pemain ketiga akan menjadi personel lapangan mereka.

Persiapan dan aturan bermain sama seperti biasanya, kecuali dalam hal ini personel lapangan akan berada di kedua tim yang berlawanan. (Persis seperti di dunia nyata!) Kepala intel yang menang ditentukan dengan cara yang sama. Personel lapangan wajib menjalankan tugas sebaik-baiknya untuk kedua belah pihak.

Info tambahan untuk permainan ini bisa didapatkan di www.codenamesgame.com dan www.cuacacerahgames.com.

Permainan Karya Vlaada Chvátil

Ilustrasi: Tomáš Kučerovský
Desain Grafis: Filip Murmak
Terjemahan: Cuaca Cerah Games

Ucapan terima kasih kepada : Alexandra Kuntjoro-Jakti, Badan Bahasa di KEMENDIKBUD untuk sumber kata-kata, Kenny Soangkupon, Billy Karmoko, Yezky Hutagalung, dan Play Jakarta.

Czech Games Edition

© Czech Games Edition
Juli 2015
www.CzechGames.com

CUACA CERAH GAMES
www.CuacaCerahGames.com