

ТЕНЕТА СЛІВ

Перед прочитанням рекомендуємо переглянути **Правила нашвидкуруч**, викладені в окремому буклеті. У них описано, як зіграти один раунд. Правила гри дуже прості й можна почати грати, прочитавши тільки **Основні правила** на звороті згаданого буклета.

У цій книзі правил детально розписано, як грати в гру та як навчити цього нових гравців.

- **Підготовку до гри** викладено на стор. **2–4**.
- Повні правила містяться на стор. **5–9**.
- Правила щодо пояснення секретних слів наведено на стор. **10–11**.
- Примітки щодо деяких карток є на останній сторінці.

Відеоправила гри
(субтитри українською)



cge.as/twv-uk

КОМПОНЕНТИ



7 кімнат



5 монстрів



2 фігурки команд



4 книжки



10 карток проклять



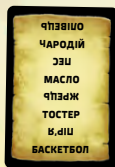
10 карток монстрів



3 пластикові підставки



2 факели



50 карток зі словами



1 пісочний годинник



2 олівці



1 блокнот для слів-пасток

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Тенета слів — це командна гра. Вам потрібно поділитися на **2 команди** та сісти з протилежних боків столу. У кожній команді має бути принаймні 2 людини. Якщо ви маєте непарну кількість гравців, то в одній команді їх буде більше, ніж в іншій.

Вставте фігурки команд у пластикові підставки та розмістіть їх у кімнаті 3. Фігурка вашої команди та, — що стоїть ближче до вас.



Викладіть 5 кімнат у порядку зростання. Ми рекомендуємо кімнати 3, 4, 5, 6 та 7, як показано на малюнку.



Шукаєте кімнату 3?
Вона на зворотному боці кімнати 10.



Візьміть факел, що за кольором відповідає фігурці вашої команди, й розмістіть його перед гравцем, який стане першим оповідачем. Ви можете вибрати оповідача випадковим чином або ж дати факел найбільш завзятому учаснику.

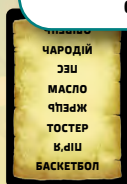


пісочний годинник



Перетасуйте карти проклять та візьміть 2 випадкові. На відміну від монстрів, прокляття мають лежати долілиць, щоб ніхто не бачив, що там. Розмістіть одне прокляття біля другої кімнати, а інше біля кімнати, яка знаходиться безпосередньо перед монстром.

Що робити з книгами та картками зі словами розповімо на наступній сторінці.



У грі є дві колоди з картками монстрів. Рекомендуємо монстрів без «зірочок». (Позначені зірочкою підійдуть для гравців, які шукають складніших випробувань.) Перетасуйте колоду з монстрами та оберіть одного випадковим чином.

Знайдіть фігурку, що відповідає обраному монстру. Вставте її в пластикову підставку та розмістіть в останній кімнаті (тій, що має найбільший номер).

Складіть аркуш, щоб приховати свої слова-пастки від іншої команди.

БІЛЬШЕ РІЗНОМАНІТТЯ

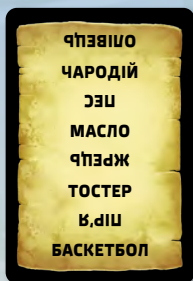
Коли ви вже добре знаєте гру, то можете експериментувати із різними кімнатами та картками проклять. Наприклад, ви можете використати кімнати 2, 4, 6, 8 та 10, розмістивши прокляття біля перших чотирьох кімнат. Гру легко урізноманітнити.

Кожній команді знадобиться аркуш для слів-пасток.
І олівець, щоб писати.

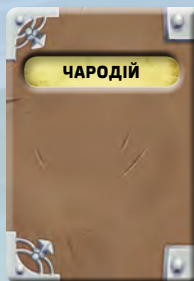
ОБЕРІТЬ ТЕМАТИКУ СЛІВ

Розмістіть колоду зі словами на столі. Ви можете перетасувати її, але спробуйте при цьому не дивитися на слова, щоб не зіпсувати собі шюрприз.

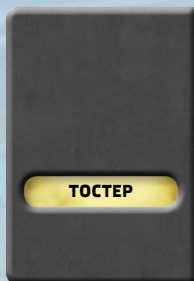
Гра містить два окремих набори слів. Ці набори надруковано на картках із двох сторін. Ви обираєте один із них за допомогою книги:



Картка зі словами



Фентезі



Звичайні слова

Яку книгу обрати? Насправді це не має значення. В обох наборах велика кількість цікавих слів. Набір слів із фентезі містить деякі слова, які здаються доречними тільки у вигаданому світі. Тоді як інший набір містить більш сучасні слова.

Обидві команди мають використовувати однаковий тип книг. Ви не будете використовувати іншу пару книг у цій партії.

СПИСОК СЛІВ-ПАСТОК

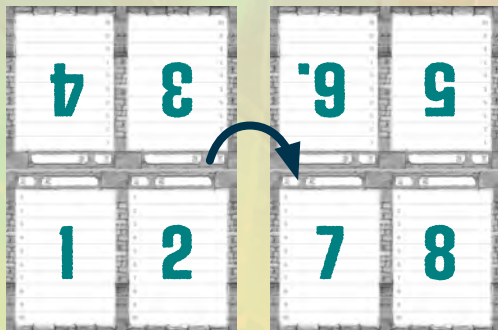
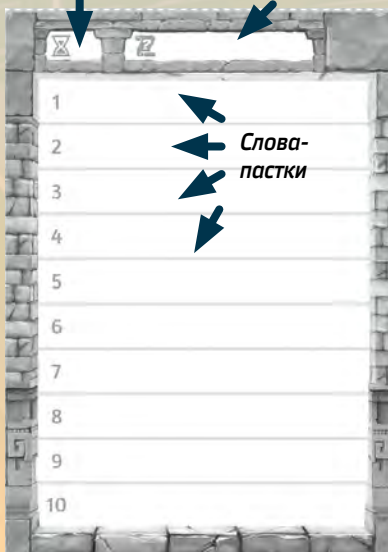
Гра триває раунд за раундом. На початку кожного раунду команди заповнюють свій список слів-пасток. Гра містить цілий блокнот зі спеціальними аркушами для цього. Кожна команда використовує 1 аркуш протягом партії.

Після 4-го раунду переверніть аркуш, щоб продовжити писати на звороті.

Гра триває не довше 8-ми раундів.

Номер кімнати суперників

Секретне слово



ПЕРЕБІГ РАУНДУ

Кожен раунд складається з двох частин:

- Спочатку обидві команди одночасно заповнюють список слів-пасток для команди суперників.
- Тоді кожна команда отримує можливість вгадати секретне слово, намагаючись не потрапити в заготовлені суперниками пастки.

Швидко ознайомитися з грою ви можете у буклеті з Правилами нашвидкуруч.

ВСТАНОВЛЕННЯ ПАСТОК

Кожна команда має взяти по картці зі словами з колоди. Команда суперників могла бачити написані на картці слова, тому переверніть її та покладіть у книгу. Закрийте книгу. У вашій книзі буде видно лише одне слово. **Саме це секретне слово і має відгадати команда суперників.**

Подивіться на секретне слово та подумайте, за допомогою яких слів оповідач може спробувати його пояснити. Пам'ятайте: ви знаєте, хто оповідач, а отже можете спробувати використати знання про свого друга чи подругу, щоб сплести більш хитрі тенета.

Існують певні правила щодо того, які слова ви можете записати до списку слів-пасток. Найголовніше — це мають бути пастки, пов'язані з секретним словом, а не загальні слова на кшталт «це», «його», що можуть бути використані при поясненні будь-якого слова.

Детальні правила дозволених пасток шукайте на стор. 10.

Ваша команда має написати слова-пастки на аркуші паперу. **Передавайте цей аркуш один одному.** Дайте всім можливість запропонувати пастки.

Кількість слів-пасток у вашому списку має дорівнювати номеру кімнати, у якій знаходиться команда суперників. Наприклад, якщо інша команда в кімнаті 3, то ви маєте підготувати 3 слова-пастки. Після того, як усі запропонують свої варіанти, у вас може виявитись більше слів-пасток, ніж потрібно. Викресліть зайві.

Нехай слова-пастки обере вся команда, а не одна людина. Повідомте іншій команді про те, що закінчили свій список.

ХТО ХОДИТЬ ПЕРШИМ?

Команди мають обмінятися книгами та розпочати пояснювати слова після того, як закінчать свої списки. У цій частині гри вони діють по черзі. **Команда, яка відстає, вгадує слово першою.**

На початку гри обидві команди знаходяться в одній кімнаті. Жодна не відстає, тому командам варто подивитись на зворот книжок. Одна з них містить сяючий символ. **Якщо команда в одній кімнаті, спершу передайте оповідачу книгу з сяючим символом.** Команда, яка отримала цю книгу, відгадує першою.



Ці книги потрібно передати першими.

ПОЯСНЕННЯ СЛІВ

Скажімо, ви стаєте оповідачем і інша команда передала вам книгу. Візьміть її та подивіться секретне слово.

Інша команда дасть вам декілька секунд, щоб ознайомитись зі словом. Потім вони мають перевернути годинник.

Ви повинні давати підказки своїй команді, щоб вони вгадали секретне слово. Є декілька обмежень. Очевидне обмеження полягає в тому, що ви не можете вимовити саме слово або ж спільнокореневі слова.

Повний список правил та обмежень на стор. 11. Коли ви розповідаєте правила гри новим людям — дайте їм можливість зіграти декілька раундів і вже потім ознайомлюйте з повними правилами надання підказок.

Коли ви даєте підказки, **намагайтеся не вимовити жодне зі слів-пасток**, які підготувала інша команда. Це може бути справді складно, адже **команда суперників не буде демонструвати вам свій список слів-пасток.**

Ви можете давати скільки завгодно підказок.

Приклад:

Скажімо, вам треба пояснити своїй команді слово **«МАСЛО»**. Скоріш за все інша команда записала слово **«молоко»**, але ви можете спробувати обійти це:

- «Це збивають із соку корови».

Звісно, ви можете сказати «їстівне», але що як вони записали слово **«їжа»**? А як щодо «бутербродів»? Вони могли підготувати лише 3 пастки і, можливо, «бутерброди» безпечні.

- «Мій бутерброд завжди падає цим униз».

Це напрочуд гарне пояснення. Ваша команда, вірогідно, вгадає **«МАСЛО»**. Або ж інша команда зупинить вас, якщо в їхньому списку є **«бутерброд»**.

ВІДГАДУВАННЯ

Поки ви пояснюєте слово, ваша команда намагається його вгадати. Вони вголос вимовляють свої здогадки. Вгадувати може будь-хто з команди, окрім оповідача. Це не потрібно робити по черзі. Однак це варто робити з розумом, **адже команда може назвати всього 5 здогадок.**

Команда не може ставити оповідачу запитання або обговорювати між собою здогадки. Деякі люди полюбляють використовувати цілі фрази, перед тим, як назвати здогадку («я думаю, я міг би це знати»). Це не заборонено, але і не схвалюється.

Якщо ваша команда вгадала слово, то ваша фігурка просувається в наступну кімнату.



ПРОВАЛ

Ваша команда зазнає невдачі, якщо трапиться щось із наведеного:

- Оповідач назвав слово-пастку.
- Оповідач дав заборонену правилами підказку.
- Команда назвала 5 неправильних здогадок.
- Час вичерпано.

Якщо щось із цього трапилось, то ваша команда припиняє відгадувати і ваша фігурка не просувається вперед у цьому раунді.

ХІД ІНШОЇ КОМАНДИ

Після ходу першої команди, незалежно від результатів, **інша команда отримує можливість відгадати своє секретне слово.** Протягом їхнього ходу ви маєте:

1. Перевернути годинник, коли оповідач прочитав і зрозумів слово.
2. Зупинити їх, якщо оповідач назвав одне із записаних вами слів-пасток.
3. Зупинити їх, якщо оповідач дав заборонену правилами підказку.
4. Рахувати їх здогадки. Зупиніть їх після п'ятої здогадки.
5. Слідкувати за годинником. Зупиніть їх, коли час вичерпано.

Пам'ятайте! Пастки працюють тільки для оповідача. Все нормально, якщо хтось назвав слово-пастку як здогадку.

КІНЕЦЬ РАУНДУ

ЯКЩО ОБИДВІ КОМАНДИ ЗАЗНАЛИ НЕВДАЧІ

Якщо жодна команда не просунулася під час раунду, перемістіть монстра на одну кімнату ближче до фігурок команд. Якщо одна або обидві команди просунулися — монстр лишається на місці.

Якщо монстр увійшов у кімнату з прокляттям, посуньте прокляття на 1 кімнату ближче до гравців. Якщо прокляття опинилося в кімнаті з іншим прокляттям, посуньте і його ближче до гравців.

Приклад:



Жодна команда не вгадала слово у першому раунді й монстр переміщається ближче. Він зайшов у кімнату з прокляттям, тому його теж варто посунути ближче до фігурок команд.

ЗМІНА ОПОВІДАЧА

Наприкінці раунду оповідач має передати факел наступному гравцю. **Кожен має отримати можливість спробувати себе в ролі оповідача, хоча б раз** (але якщо вам справді не хочеться це робити — передайте факел далі).

ВГЛИБ ПІДЗЕМЕЛЛЯ

Коли команди глибше просунуться в підземелля, не забувайте про ці правила:

- **Кількість слів-пасток, які ви маєте підготувати, має дорівнювати номеру кімнати, у якій знаходиться команда суперників.** Якщо вони в 4-й кімнаті — запишіть 4 слова-пастки. Якщо ви досі в кімнаті 3, то опоненти мають підготувати лише 3 пастки для вас.
- Після того як обидві команди записали пастки, **команда, що знаходиться позаду, вгадує першою.**
- **Якщо обидві команди знаходяться в одній кімнаті, то насамперед передайте оповідачу книгу з сяючим символом.** Зауважте, що ви постійно міняєтесь книгами, а отже якщо команди лишатимуться в одній кімнаті, то вони ходитимуть першими по черзі.

Продовжуйте грати доти, доки одна або ж обидві команди не розпочнуть раунд у кімнаті з монстром. Пам'ятайте, якщо команди не рухатимуться, то монстр сам прийде по них.

ВАРІАТИВНІСТЬ ПІДКАЗОК

Деякі команди більш сором'язливі й зіштовхуються зі складнощами при поясненні слів. Якщо вашій групі це дається нелегко, сміливо ігноруйте обмеження зі стор. 11, доки всім не стане комфортно грати.

Деякі люди, навпаки, швидко знаходять способи давати підказки, які майже неможливо вловити. Перш ніж вони вийдуть з-під контролю, слід ввести обмеження зі стор. 11.

КЕРУВАННЯ ЧАСОМ

За офіційними правилами ви маєте дати оповідачу декілька секунд для того, щоби він прочитав і зрозумів слово, а потім перевернути годинник. Але всі люди різні і ви можете підлаштувати це правило під себе.

Якщо ви хочете відчути більше напруги, перевертайте годинник, як тільки оповідач отримав книгу.

Якщо є гравці, що не вкладаються у відведений час, то, за згодою, можете перевертати годинник, коли оповідач уже почав пояснювати слово.

ПРОКЛЯТТЯ!

У більш пізніх раундах ви можете опинитись у кімнаті з прокляттям тому, що самі зайшли туди, або ж якщо монстр посунув його до вас. У будь-якому разі вам слід перевернути карту прокляття і прочитати його ефект.

Прокляття діє тільки перший раунд, коли гравці знаходяться в кімнаті з ним. Воно додає особливі правила, які зроблять цей раунд складнішим для будь-кого в цій кімнаті. Якщо обидві команди починають раунд у цій кімнаті, прокляття стосується обох. Якщо одна команда знаходиться позаду, то прокляття впливає тільки на команду у проклятій кімнаті.

У кінці раунду скиньте карту прокляття, незалежно від того, вгадала команда слово чи ні.

Кarti проклять урізноманітнюють гру, додаючи нових випробувань гравцям, які знаходяться у проклятій кімнаті. Однак **ви можете ігнорувати прокляття під час першої гри.** Якщо вам поки що складно пояснювати слова, то відкладіть карти проклять у коробку, доки ваша команда не стане більш досвідченою.

БІЙ ІЗ МОНСТРОМ

Є два шляхи зрозуміти, що настав момент боротися з монстром:

- Ви проснулися до кімнати з монстром.
- Монстр увійшов у вашу кімнату.

Коли ваша команда розпочинає раунд в одній кімнаті з монстром, ви отримуєте шанс виграти. Монстр додає спеціальні правила, що впливатимуть на вашу команду протягом раунду. Якщо обидві команди знаходяться в цій кімнаті, то правила впливатимуть на них обох.

Є кілька варіантів розвитку подій. Припустимо, ваша команда в одній кімнаті з монстром, а інша відстає. У такому разі інша команда відгадує першою (команда, що відстає, завжди ходить першою). Потім ваша команда б'ється з монстром:

- Якщо ви вгадали слово, використовуючи спеціальні правила монстра, то перемогли.
- Якщо ви не вгадали слово, гра продовжується. Монстр не рухається, навіть якщо інша команда теж провалить свою спробу. Ваша команда лишатиметься в кімнаті з монстром, щоб спробувати побороти його знову.

Тепер припустимо, що обидві команди знаходяться в одній кімнаті з монстром. Команда, чие секретне слово знаходиться в книзі із сяючим символом, ходить першою. Незалежно від результату, інша команда теж має отримати шанс на бій із монстром.

- Якщо обидві команди відгадали слово, то вони ділять перемогу.
- Якщо тільки одна команда вгадала слово — перемога за нею.
- Якщо жодна команда не вгадала слово, то обидві розпочинають новий раунд.

ЯКЩО НЕ ХОЧЕТЬСЯ НІЧИЄЇ

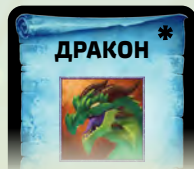
Якщо ваша компанія хоче мати лише одного переможця, то використовуйте наступне правило: **якщо обидві команди перемогли монстра, виграє та з них, що впоралася найшвидше.**

Пісок у нижній колбі пісочного годинника — це та кількість часу, за який впоралася команда. Переверніть годинник на бік, як тільки перша команда відгадає слово. Коли друга команда розпочне вгадувати, переверніть годинник нижньою колбою догори. Вони матимуть стільки ж часу, скільки використала перша команда. Отож, щоб виграти, їм потрібно вгадати слово до закінчення цього часу.

НЕ БІЛЬШЕ ВОСЬМИ РАУНДІВ

У вас є не більше 8 раундів, щоб пройти підземелля і побороти монстра. На аркуші є 8 списків для слів-пасток, тому якщо ви заповнюєте останній список, то цей раунд має бути фінальним. (Детальніше про використання аркушів читайте на стор. 4.)

Якщо жодна команда не переможе монстра до кінця восьмого раунду, монстр виграє. Проте набагато більше шансів, що переможе одна або обидві команди.



Кожен монстр має свого злого брата-близнюка, позначеного зірочкою. Ви можете використовувати їх у подальших іграх, коли звичайні монстри будуть здаватися вам надто легкими.

ОСОБЛИВІ ОБМЕЖЕННЯ

ДОЗВОЛЕНІ ПАСТКИ

У першу чергу ваші слова-пастки мають бути пов'язані з секретним словом, яке інша команда має відгадати, а не підходити для пояснення будь-якого слова у світі.

- Ваші пастки мають бути іменниками (*голова, струни, тварина*), прикметниками (*пухнастий, музичний, великий*) або дієсловами (*носити, гратись, їсти*).
- Числівники також можуть бути пастками (*два, вісім, сто*).
- Ваші слова-пастки не можуть бути займенниками (*я, він, скільки, які, ніщо*), прийменниками (*над, близько, в*), сполучниками (*як, та, але, і*) або частками (*ну, давай, просто, ні*).

Слідкуйте, щоб слова-пастки відповідали духу гри. Слово «погнали» по факту є дієсловом, але не варто його записувати, якщо ваш друг просто полюбляє розпочинати будь-яке речення з фрази «Ну що ж, погнали...».

ЯК СПРАЦЬОВУЮТЬ ПАСТКИ?

Пастка спрацьовує, якщо оповідач називає слово-пастку, спільнокореневе слово або будь-яку його форму.

- Пастки із двокореневих слів спрацьовують при вживанні будь-якого спільнокореневого слова. Наприклад, пастка «*лісоруб*» спрацює, якщо оповідач вимовить «*ліс*», «*рубати*» чи спільнокореневі з ними слова.
- Так само пастка спрацьовує, якщо оповідач назвав слово, що входить до складу складного слова. У разі, якщо суперники записали «*пароплав*», а оповідач сказав «*плавали*» — пастка спрацює.
- Слово-пастка спрацьовує при використанні будь-якого спільнокореневого слова або його форми. Наприклад, «*завідувач*» — це пастка для слова «*завідувати*» і навіть абрєвіатури «*завмаг*».
- Проте не будьте занадто прискіпливими. Якщо ви знаєте латину, то слова «*республіка*» і «*публіка*» для вас спільнокореневі, але в українській мові це не так, і вони недостатньо схожі, щоб через це потрапити у пастку.

ПІДРАХУНОК ЗДОГАДОК

Будьте поблажливі та розсудливі, коли підраховуєте здогадки іншої команди. «Наукова фантастика» або «пральна машинка» — це одна здогадка, так само як і «Я з'їм свій капелюх, якщо це не лама!».

ОБМЕЖЕННЯ

Слова-пастки або порушення правил гри є причиною перервати хід, тільки якщо ви одразу звернули на них увагу. Скажімо, протягом 3-х секунд. Якщо ніхто не зреагував вчасно, то вважається, що оповідач вдало оминув пастку.

Часом ви не можете бути певні, чи почули слово-пастку, чи ні. Ця ситуація відрізняється від тієї, у якій ви просто не встигли спіймати оповідача. Не переривайте хід іншої команди і, коли вони закінчать, обговоріть цей момент, щоб вирішити, зарахувати їм вгадане слово чи ні.

ДОЗВОЛЕНІ ТА ЗАБОРОНЕНІ ПІДКАЗКИ

Щоб гарантувати, що підказки можна підловити, існує кілька обмежень щодо їх надання:

- **Ви не можете називати секретне слово.** Вважайте, що секретне слово, це відоме вам слово-пастка і підпорядковується тим же правилам.
- **Ви не можете давати приклади для секретного слова.** Наприклад, під час пояснення слова «СОБАКА» майже неможливо потрапити у пастку, якщо просто назвати декілька порід. (Але синоніми секретного слова використовувати можна.)
- **Не можна використовувати власні назви.** («Америка», «Володар перснів», «Джек Горобець».) Але це також залежить від контексту. Не можна казати «Горобець», при поясненні слова «ПІРАТ», але допустимо під час пояснення слова «ДЗЬОБ».
- **Підказки мають стосуватися значення слова, а не того, як воно звучить чи пишеться.** Не використовуйте «це римується з...» або «звучить як...». Не кажіть, з якої букви починається слово. Не використовуйте співзвучні слова. Якщо пояснюєте слово «ЗАМОК», не використовуйте слово «зам~~о~~к».
- **Ви можете натякати на поширені фрази, що містять секретне слово, якщо вони вказують на зміст слова, а не на те, як воно пишеться.** Наприклад, пояснюючи слово «ОСІНЬ», натякнути на прислів'я «курчат по осені рахують».
- **Ви не можете використовувати аббревіатури власних назв, такі як США або СБУ.** Однак ви все ще можете використовувати інші аббревіатури, наприклад, УЗД. Це не власна назва, не дивлячись на те, що всі літери великі. (Пам'ятайте, що на аббревіатури діють слова пастки, так «УЗД» можна зловити на спільнокореневе слово «звук» тощо.)
- **Не посылайтесь на відомі твори, за допомогою частин їх назв.** «Я думаю про гру, яка була пов'язана з престолом» — не коректна підказка. Краще спробуйте щось на кшталт «Це популярний серіал, у якому всі постійно помирають».
- **Ви не можете використовувати особисту інформацію, яка не відома іншій команді.** «Це місце, де ми постійно збирались, поруч з ТЦ» можна використати тільки, якщо всі інші гравці також збирались там разом із вами або знають про це.
- **Не посылайтесь на події, що відбуваються в цей момент або предмети, які знаходяться в цьому приміщенні.**
- **Ваше пояснення має складатися зі слів, які можуть бути записані.** Воно не може складатися з бурмотіння, жестів чи наспівування мелодій.

ЗДОГАДКИ

- Здогадка зараховується, якщо вона містить у собі секретне слово. Наприклад, «пир'я» або «пташине перо» є правильними здогадками для слова «ПЕРО».
- Натомість недостатньо назвати спільнокореневе слово для правильної здогадки. Наприклад, якщо секретне слово «ОТРУТА», то слова «отруйний» або «протиотрута» не спрацюють (проте спрацюють для активації пастки, якщо їх вимовить оповідач).
- Ви не можете ставити оповідачу запитання.
- Ви не можете обговорювати здогадки. Фраза на кшталт «Я думаю, що це "гоблін", можна я скажу "гоблін"?» зараховується як здогадка.

ДЕТАЛЬНІШЕ ПРО ДЕЯКІ ПРОКЛЯТТЯ



ПОТОП

Дихайте як зазвичай, поки обміркуєте слово. Потім зробіть глибокий вдих. Ви можете почати пояснювати, потім затримати подих, знову щось пояснити й знову затримати подих. Однак як тільки ви вдихнете (навіть трохи), ви більше не зможете давати підказки.



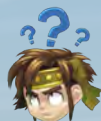
СКАМ'ЯНІННЯ

Як тільки хтось із команди висловить здогадку, оповідач має ще й завмерти в одній позі, ніби його перетворили на камінь.



ЕХО

Очікується, що оповідач докладе зусиль, щоби повторювати закінчення кожного слова. Інша команда може дозволити оповідачу деякі послаблення. Можете не намагатись досягти досконалості.



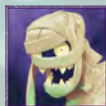
ЗАБУДЬКУВАТИСТЬ

Іменники відповідають на питання «Хто? Що?». Але не можна використовувати займенники (наприклад, «я»). Хай щастить!



ОСОБЛИВА ПАСТКА

Скиньте це прокляття якщо воно опинилось у першій кімнаті.



ПРОКЛЯТТЯ МУМІЇ

Ви маєте витягнути нову карту прокляття для кожного раунду, поки боретесь із Мумією.

Лютіша версія Мумії надсилає на вас одразу два прокляття. Як правило, очевидно, як саме працюють комбінації їх ефектів, але якщо ви зіткнулись із труднощами, то перед початком раунду домовтеся між собою про нюанси.

Гра Яна Бржезіна, Мартіна Грабалека, Міхала Пожарека

Ілюстрації: Періс Торрес, Давід Яблоновський

Дизайн та позиціонування: Філіп Мурмак, Міхаела Заоралова

Додаткові ілюстрації: Радім «Finder» Пех, Франтішек Седлачек

Текста правила: Джейсон Голт

Над українською версією працювали: перекладачка Ольга Іванченко, коректорка Алла Костовська. Видавництво Kilogames.

Багато людей зробили свій внесок у гру під час її розробки, і ми хотіли б подякувати всім гравцям, особливо з фестивалів Gen Con, Gathering of Friends та GameCon. Велика подяка всім відвідувачам клубу Diversity, Kingmakers та Columbus Idea Foundry, які знайшли час, щоб пограти та залишити свої відгуки. Дякуємо нашим друзям із DeskoZgout.cz за тестування під час наших звичайних ігрових кандів.

Особлива подяка Філіпу Мурмаку, Яну Ванечку та Влааді Хватілу за їхній внесок у ігрову механіку; Петру Мурмаку за те, що він допоміг у здійсненні нашої мрії про публікацію гри; Петру Чаславі та Міхалу Штаху за їх постійну підтримку; Перісу Торресу, Давіду Яблоновському та Фанді Горалеку за ілюстрації. Величезна подяка Джейсону Голту — без нього англійська версія не була б такою хорошою.

Дякую Адаму Маростіці за натхнення в створенні «Особливої пастки». Ян хотів би також подякувати своїй дружині Соні за терпіння та розуміння і синові Інджіху за те, що гра справді класна (хоча він ще не вміє читати та писати). Мартін хотів би присвятити гру своїй дружині Барборі та своїм дітям Альжбетці та Гінеку.

Жодну частину цієї гри не можна відтворювати у будь-якій формі й будь-якими засобами без попереднього письмового дозволу власника авторських прав Kilogames.

У разі виникнення запитань щодо правил гри, комплектації та якості її компонентів, напишіть нам на електронну пошту alex.pol@kilogames.com.ua



Kilogames

kilogames.com.ua

CGE
Czech Games Edition

© Czech Games Edition
Квітень 2021
www.CzechGames.com