

VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES PICTURES

STRENG
GEHEIM

DEUTE
DIE ZEICHEN



Spielregelvideo
(englisch)



CGE
Czech Games Edition

CODENAMES: PICTURES

Was hat es mit den Bildern auf sich? Alles nur Tarnung! Denn hinter jeder Bildkarte verbirgt sich ein Agent. Doch nur die beiden gegnerischen Geheimdienstchefs wissen, welche Agenten genau sich an welchem Ort verbergen. Sie geben ihren Teammitgliedern codierte Hinweise, die diese entschlüsseln müssen, um die Agenten ihres Teams kontaktieren zu können.

Aber Vorsicht: Jeder Fehler beim Decodieren kann zu einem unangenehmen Zusammenstoß mit einem feindlichen Agenten führen – oder schlimmer noch: mit dem Attentäter!

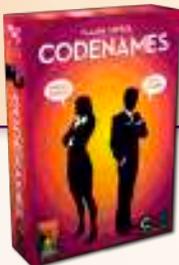
VORBEREITUNG

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 Seite 9.

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

Nehmt 20 zufällige Bildkarten und legt sie in einem 5-mal-4-Raster auf dem Tisch aus.

Die Markierung oben links auf den Bildkarten zeigt ihre korrekte Ausrichtung an.

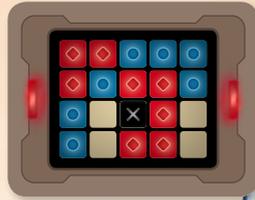


Ihr wisst schon, wie man **Codenames** spielt?
Dann lest weiter auf Seite 11.

DIE CODEKARTE

In jeder Partie gibt es eine Codekarte, die zeigt, wer an jedem der 20 Orte jeweils gefunden werden kann. Die Geheimdienstchefs ziehen eine zufällige Codekarte und stecken sie so in den Standfuß, dass sie zur 5-mal-4-Ausrichtung der Bildkarten auf dem Tisch passt. Natürlich dürfen die Ermittler die Karte keinesfalls sehen!

Die Angaben auf der Codekarte beziehen sich auf das Kartenraster auf dem Tisch. Blaue Felder entsprechen den Bildern, die das blaue Team erraten muss (Orte mit blauen Agenten). Rote Felder entsprechen den Bildern, die das rote Team erraten muss (Orte mit roten Agenten). Auf hellen Feldern sind Unbeteiligte und hinter dem schwarzen Feld verbirgt sich der Attentäter!



STARTTEAM



Die Farbmarkierungen an den Rändern der Codekarte zeigen, welches Team beginnt. Das Startteam muss 8 Bilder erraten, das andere Team 7. Das Startteam gibt den ersten Hinweis der Partie.

AGENTENKARTEN

7 rote Agenten 7 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.



4 Unbeteiligte

1 Attentäter



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

SPIELABLAUF

Die Geheimdienstchefs geben abwechselnd Hinweise in Form eines Begriffs. Dieser Begriff bezieht sich auf ein oder mehrere Bilder auf dem Tisch. Die Ermittler versuchen zu erraten, welche der Bilder ihr Geheimdienstchef gemeint haben könnte. Sobald ein Ermittler eines der Bilder berührt, enthüllt der Geheimdienstchef, wer sich an diesem Ort befindet. Sollte es ein Agent des eigenen Teams sein, dürfen die Ermittler ggf. weitere Bilder erraten, die zum Hinweis passen könnten. Anderenfalls ist das andere Team an der Reihe. Das erste Team, das alle seine Agenten kontaktiert hat, gewinnt.

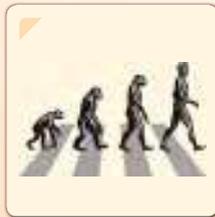
ABWECHSELNDE ZÜGE

Die Teams sind abwechselnd an der Reihe, beginnend mit dem Startteam (das durch die Farbmarkierungen an den Rändern der Codekarte bestimmt wird). Im Zug eines Teams gibt dessen Geheimdienstchef **1 Hinweis** und die Ermittler des Teams können **mehrfach raten**.

HINWEIS GEBEN

Wenn du der Geheimdienstchef bist, ist es deine Aufgabe, dir einen Hinweis auszudenken, der sich auf ein paar der Bilder bezieht, die dein Team erraten muss. Dein Hinweis besteht aus genau einem Begriff, der mit diesen Bildern zu tun hat, und genau einer Zahl, die angibt, zu wie vielen der ausliegenden Bildkarten der Begriff passt.

Beispiel: Ein guter Hinweis für diese beiden Bilder könnte *Evolution: 2* sein.



Es ist erlaubt, einen Hinweis für nur ein einziges Bild zu geben (*Känguru: 1*), aber es macht mehr Spaß, sich auf zwei oder mehr Bilder zu beziehen. Vier Bilder mit einem einzigen Hinweis zu umschreiben, ist bereits eine sehr gute Leistung.

KONTAKT AUFNEHMEN

Sobald der Geheimdienstchef einen Hinweis gegeben hat, versuchen seine Ermittler herauszufinden, was er damit gemeint haben könnte. Sie dürfen untereinander offen beraten, allerdings muss ihr Geheimdienstchef dabei ein Pokerface aufsetzen. Ihre endgültige Entscheidung treffen sie erst, indem einer von ihnen eine Bildkarte auf dem Tisch berührt.

Der Geheimdienstchef teilt dann mit, welcher Agent sich hier befindet, indem er die Bildkarte mit einer entsprechenden Agentenkarte abdeckt:

- Wenn der Ermittler **eine Karte berührt hat, die zu seinem Team gehört**, deckt der Geheimdienstchef diese mit einer Agentenkarte in der Farbe seines Teams ab. **Die Ermittler dürfen dann weiterraten (bekommen aber keinen weiteren Hinweis).**
- Wenn der Ermittler **eine Karte berührt hat, die ein Unbeteiligter ist**, deckt der Geheimdienstchef diese mit einer Karte eines Unbeteiligten ab. **Damit endet der Zug.**
- Wenn der Ermittler **eine Karte berührt hat, die zum gegnerischen Team gehört**, deckt der Geheimdienstchef diese mit einer Agentenkarte in der Farbe des anderen Teams ab. **Damit endet der Zug** (und das andere Team hat einen Vorteil erhalten).
- Wenn der Ermittler **die Karte berührt hat, die der Attentäter ist**, deckt der Geheimdienstchef diese mit der Karte des Attentäters ab. **Damit ist die Partie beendet!** Das Team, das den Attentäter kontaktiert hat, verliert.



Ende des Zugs

Im Zug deines Teams gibt es immer **exakt 1 Hinweis** und **1 oder mehr Rateversuche**. Wenn der erste Rateversuch der Ermittler korrekt ein Bild benannt hat, das zu ihrem Team gehört, dürfen sie ein zweites Mal raten. Ist auch das korrekt, ein weiteres Mal und so weiter.

Der Zug endet:

- wenn die Ermittler auf ein Bild tippen, das nicht zu ihnen gehört,
- wenn sie nicht weiterraten wollen,
- oder wenn sie so viele erfolgreiche Rateversuche hatten, wie es der genannten Zahl ihres Geheimdienstchefs entspricht **plus einem zusätzlichen Rateversuch**.

Sagt euer Geheimdienstchef beispielsweise *Evolution: 2*, dürft ihr bis zu 3 Mal raten. Im ersten Zug ist der zusätzliche Versuch zwar ziemlich sinnlos, kann aber im späteren Spielverlauf sehr nützlich sein. Zum Beispiel könntet ihr mehrere Hinweise bekommen haben, für die ihr nicht alle Bilder finden konntet. Diese Bilder dürft ihr anstelle oder zusätzlich zu dem jeweils aktuellen Hinweis eben auch später noch erraten. Die Regel „ein Rateversuch mehr“ gibt euch also die Chance, aufzuholen. Auf der nächsten Seite befindet sich ein Beispiel.

SPIELENDE

Die Partie endet, sobald alle Bildkarten eines Teams abgedeckt sind. Dieses Team gewinnt.

Es ist möglich, im Zug des anderen Teams zu gewinnen, falls dieses auf euer letztes Bild tippt.

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

Anschlusspartie vorbereiten

Wollen andere Spieler auch mal Geheimdienstchefs sein? Eine Folgepartie vorzubereiten geht schnell. Nehmt die Karten weg, die auf den Bildern liegen, und sortiert sie auf ihre Stapel zurück. Dreht alle 20 Bildkarten um, zieht eine neue Codekarte und es kann losgehen!



IMMER EIN POKERFACE BEWAHREN

Geheimdienstchefs dürfen niemals mehr als ein Wort und eine Zahl nennen. Sie dürfen ihren Hinweis nicht mit irgendwelchen Bemerkungen einleiten. „Keine Ahnung, ob ihr das hinbekommt“ ist sowieso überflüssig, und „Keine Ahnung, ob ihr das hinbekommt, wenn ihr den Hobbit nicht gelesen habt“ ist viel zu viel unerlaubte Information. Geheimdienstchefs sollten nach Möglichkeit nicht zu sehr auf eine Stelle der Kartenauslage starren und sie dürfen die Bildkarten nie berühren, sobald sie die Codekarte gesehen haben.

Verziehe keine Miene, wenn deine Ermittler raten. Greife nicht voreilig zu einer Agentenkarte, wenn die Ermittler laut über ein Bild nachdenken. Warte, bis sie es wirklich berühren.

Wenn ein Mitspieler ein Bild der richtigen Farbe berührt, dann tue immer so, als ob es das Bild war, das du mit einem Hinweis gemeint hast, selbst wenn das nicht stimmen sollte.

Wenn du ein Ermittler bist, dann konzentriere dich auf den Tisch und vermeide Augenkontakt mit deinem Geheimdienstchef. Das hilft, um nonverbale Hinweise zu vermeiden.

Wenn du deine Informationen strikt auf ein Wort und eine Zahl beschränkst, wird sich der Sieg viel, viel süßer anfühlen, da er ehrenvoll errungen wurde.

BEISPIEL

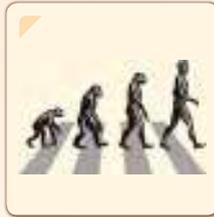
Team Rot beginnt.

Die Geheimdienstchefin Rot möchte für diese beiden Bilder einen Hinweis geben:



Sie gibt den Hinweis *Evolution: 2*.

Die rote Ermittlerin denkt an diese beiden Bilder:



Sie möchte beide raten, berührt aber zuerst das Bild links. Das ist bloß ein Unbeteiligter, daher bekommt sie keinen zweiten Rateversuch. Team Blau ist dran.

Der Geheimdienstchef Blau sagt *Frucht: 3*. Seine Ermittler sind erfolgreich und erraten 3 blaue Bilder.

Jetzt ist Team Rot wieder an der Reihe.

Die Geheimdienstchefin Rot sieht sich ihre Bilder an und sagt *Fliegen: 2*. Die rote Ermittlerin erkennt mehrere Möglichkeiten:



Sie glaubt, dass der von Fliegen umkreiste Misthaufen am besten dazu passt, und tippt zuerst darauf. Die Geheimdienstchefin deckt ihn mit einer roten Agentenkarte ab und die Ermittlerin darf ein zweites Mal raten. Es fällt ihr schwer, sich zwischen den anderen beiden zu entscheiden. Sie ist sich jedoch sicher, dass der Zebrastrifen nach *Evolution* aussieht, also berührt sie ihn. Die Geheimdienstchefin deckt ihn mit einer roten Karte ab.

Sie hat jetzt 2 richtige Tipps abgegeben, was der Zahl des aktuellen Hinweises entspricht, *Fliegen: 2*. Sie darf also immer noch einen abschließenden Hinweis abgeben. Sie kann versuchen, das zweite Bild für den Hinweis *Fliegen* zu finden. Sie kann versuchen, das zweite *Evolution*-Bild zu finden. Sie kann aber auch aufhören und Team Blau ist am Zug.



ERLAUBTE HINWEISE

Dein Hinweis sollte **ein erlaubtes, deutsches Wort sein, keine Wortschöpfung**. Wenn du unsicher bist, flüstere es dem gegnerischen Geheimdienstchef zu. **Wenn der gegnerische Geheimdienstchef es erlaubt, gilt es.**

Wortspielereien sind erlaubt. Also darfst du *Sai-te* sagen, um deine Teamkollegen zu einem Bild mit einem Cello zu führen und zu einem Bild mit einem Buch. Das heißt natürlich noch lange nicht, dass sie den Hinweis auch verstehen.

Du darfst deinen Hinweis buchstabieren. Das kann sinnvoll sein, wenn du sicher sein willst, dass deine Ermittler an *S-a-i-t-e* und nicht an *S-e-i-t-e* denken, oder auch, wenn Spieler mit unterschiedlichen Dialekten am Tisch sitzen.

Du musst deinen Hinweis sogar buchstabieren, wenn jemand danach fragt. In diesem Fall musst du dich leider für eine Form entscheiden, also *S-a-i-t-e* oder *S-e-i-t-e*, selbst wenn du als Hinweis eigentlich beide Wörter nutzen wolltest.

Dein Hinweis muss sich auf die Bilder beziehen, nicht auf die Lage oder das Raster der Karten auf dem Tisch oder die Buchstaben in bestimmten Wörtern oder die Grauwerte der Bilder. *Nah: 3* ist kein erlaubter Hinweis für die drei Karten, die am nächsten zu deinen Ermittlern liegen. *S: 3* ist kein erlaubter Hinweis für Bilder bzw. Dinge, die mit einem S beginnen. *Dunkel: 2* ist kein erlaubter Hinweis für die beiden dunkelsten Bilder. Er wäre

aber ein erlaubter Hinweis für Bilder, die inhaltlich mit Nacht, Dunkelheit oder Bosheit zu tun haben.

Singen, seltsame Dialekte und Fremdwörter sind generell verboten, es sei denn, eure Gruppe hat nichts dagegen. Denkt bitte daran, dass ein mit französischem Akzent gesprochener Hinweis für das Bild des Eiffelturms sich schnell abnutzt.

Eure Gruppe kann beschließen, die Beschränkung auf Einzelwörter aufzuheben. Vielleicht wollt ihr ja Eigennamen aus mehreren Wörtern zulassen (*James Bond, Frankfurt am Main*) oder sogar Abkürzungen (*BND, FIFA*).

Um das Spiel herausfordernder zu machen, **könnt ihr weitere Einschränkungen einführen.** Zum Beispiel könntet ihr vereinbaren, dass die Formen der Bilder keine erlaubten Hinweise sind (*Kreis: 3* oder *rechteckig: 2*).

Tipp: Einen Hinweis für ein einzelnes Bild zu geben ist ungeheuer simpel, weil du einfach klar etwas benennen kannst, was sich auf dem Bild befindet. Um das etwas zu würzen, könntest du auch hier einen kreativeren Hinweis geben, über den die Ermittler nachdenken müssen. Zu weit solltest du das aber nicht treiben. Es soll zur Unterhaltung dienen, nicht dazu, das Spiel zu verlieren.



CODENAMES FÜR FORTGESCHRITTENE

Expertenspieler können Nutzen aus den beiden Hinweisen ziehen, die weiter unten erklärt werden. Das Attentäter-Ende können dagegen alle verwenden, die ein paar Partien gespielt und die grundsätzlichen Regeln verstanden haben.

ATTENTÄTER-ENDE

Diese Variante ähnelt dem Billardspiel Eightball. Wer gewinnen will, muss alle seine Agenten und abschließend den Attentäter kontaktieren.

Regeln

Die Partie endet erst, wenn der Attentäter gefunden wurde. Selbst wenn alle Bilder einer Farbe bereits erraten wurden, geht es noch weiter.

Wenn ein Ermittler den Ort mit dem Attentäter errät, gewinnt sein Team, vorausgesetzt, alle Agenten dieses Teams wurden bereits kontaktiert.

Falls jedoch ein Ermittler auf den Attentäter tippt, es aber noch Agenten in seinem Team gibt, die bisher nicht gefunden wurden, wird dieser Zug zum „Golden Goal“ seines Teams. Sein Team bekommt keine weiteren Hinweise mehr. Es darf jedoch weiterraten, um alle seine noch fehlenden Bilder zu finden. Die Anzahl der Rateversuche ist unbegrenzt, egal welche Zahl der Geheimdienstchef

angegeben hatte. Wenn das Team alle seine noch verbliebenen Bilder findet, hat es gewonnen. Ein einziger falscher Tipp (falscher Agent oder Unbeteiligter) sorgt dafür, dass der Zug endet und das Team verliert.

Zusammenfassung

Die Partie endet immer in dem Zug, bei dem ein Ermittler auf den Attentäter tippt. Dadurch ist der Zug nicht automatisch beendet. Stattdessen gibt es unbegrenzt viele weitere Rateversuche in diesem Zug. Wenn der Zug endet, gewinnt das Team, falls es alle seine Agenten gefunden hat. Falls nicht, verliert es.



EXPERTENHINWEIS: UNBEGRENZT

Du kannst deinen Ermittlern erlauben, beliebige viele Bilder zu erraten, indem du statt einer Zahl *unbegrenzt* angibst. Zum Beispiel *Federn: unbegrenzt*. Das ist insbesondere dann hilfreich, wenn du bereits Hinweise für viele Bilder gegeben hast, die dein Team noch nicht gefunden hat.

Der Nachteil ist, dass dein Team keine Ahnung hat, auf wie viele Bilder sich dein aktueller Hinweis bezieht. Der Vorteil ist, dass sie auf so viele Bilder tippen können, wie sie wollen.

EXPERTENHINWEIS: NULL

Du darfst auch die 0 als Zahl deines Hinweises angeben. Das bedeutet, dass keiner der Agenten, die dein Team sucht, mit diesem Hinweis zu tun hat. Zum Beispiel bedeutet *Federn: 0* „keins unserer Bilder hat mit Federn zu tun.“

Wenn der Geheimdienstchef 0 als Zahl angibt, gilt die übliche Begrenzung für Hinweise nicht. Die Ermittler dürfen auf so viele Bilder tippen, wie sie wollen (solange sie richtig liegen). Außerdem müssen sie wie immer mindestens 1 Rateversuch unternehmen.

SPIEL ZU ZWEIT

Wenn ihr bloß zu zweit seid, spielt ihr für dasselbe Team. Diese Spielvariante kann auch von größeren Gruppen verwendet werden, die keine Lust dazu haben, gegeneinander anzutreten. Ihr versucht dabei einfach, ein möglichst hohes Punktergebnis gegen einen simulierten Gegner zu erreichen.

Bereitet das Spiel wie üblich vor. Ein Spieler wird der Geheimdienstchef, der oder die übrigen sind seine Ermittler. Im anderen Team sind keine Spieler, ihr braucht bloß dessen Agentenkarten.

Euer Team sollte anfangen, also sucht euch eine Codekarte aus, bei der euer Team das Startteam ist.

Spielt eure Runden wie üblich. Versucht, feindliche Agenten und den Attentäter zu vermeiden.

Der Geheimdienstchef simuliert das gegnerische Team, indem er in jedem Zug, den dieses Team hat, 1 der Bilder des anderen Teams abdeckt. Der Geheimdienstchef darf sich aussuchen, welches Bild er abdeckt, also gibt es für ihn gewisse strategische Möglichkeiten.

Wenn euer Team den Attentäter kontaktiert oder wenn alle feindlichen Agenten kontaktiert wurden, verliert ihr. Dann gibt es keine Punkte.

Wenn euer Team aber gewinnt, erhaltet ihr ein Punktergebnis in Höhe der Menge an Agentenkarten, die noch im gegnerischen Stapel liegen:

7 **Völlig unglaublich.**

6 **Unglaublich!**

5 **Ihr solltet beim BKA anfangen.**

4 **Meisterspione.**

3 **Super Teamarbeit.**

2 **Allmählich seid ihr im Bilde.**

1 **Immer noch besser als verlieren.**

Denkt daran: Euer Ergebnis hängt von der Anzahl eurer Züge ab und davon, wie oft ihr versehentlich feindliche Agenten kontaktiert habt.

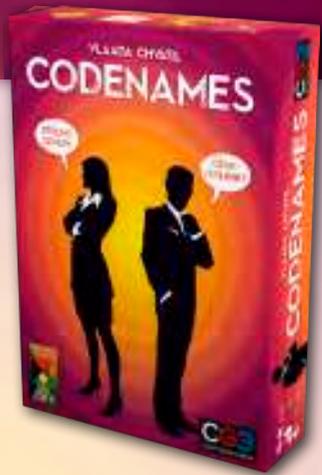
SPIEL ZU DRITT

Drei Spieler, die im selben Team sein wollen, können exakt so wie oben beschrieben spielen. Wollen aber zwei der Spieler gegeneinander antreten, können sie Geheimdienstchefs werden und der dritte Spieler ihr Ermittler.

Vorbereitung und Spielablauf sind gleich, außer dass der einzelne Ermittler für beide Seiten arbeitet (wie das Spione im echten Leben halt auch gerne tun). Einer der beiden Geheimdienstchefs wird am Schluss der Gewinner sein. Der Ermittler versucht natürlich, für beide Seiten einen möglichst guten Job zu machen.



SCHON GEHÖRT VON ?



Codenames: Pictures ist das Nachfolgespiel des preisgekrönten Originals **Codenames**. Dort stehen keine Bilder für die Agenten, sondern Wörter – die geheimen Codenamen der Agenten.

Es gibt ein paar kleine Unterschiede, aber die Hauptregeln sind identisch:

Zwei Geheimdienstchefs geben abwechselnd Hinweise, die aus einem Wort und einer Zahl bestehen. Ihre Teamkollegen versuchen, die richtigen Wortkarten zu berühren.

Wörter und Bilder erfordern unterschiedliche Denkwie- sen. Wer möchte, kann sich Hinweise für das unten- stehende Beispiel ausdenken. Benutze einfach irgend- eine Codekarte aus diesem Spiel.

PIRAT	TOAST	NADEL	KRONE	STOCK
KAROTTE	THEATER	MELONE	FLIEGE	HUBSCHRAUBER
STRUDEL	NINJA	POLIZEI	GOLD	ANWALT
BAR	KIEFER	HOLLYWOOD	SCHULE	ORANGE



CODENAMES SCHON GESPIELT?

Wenn ihr schon wisst, wie man *Codenames* spielt, könnt ihr *Codenames: Pictures* sofort spielen. Es gibt bloß zwei Dinge, die ihr wissen müsst:

1. Die Codekarten zeigen ein Raster von 5 mal 4, nicht 5 mal 5.
2. Ja, ihr dürft *Schnabeltier* sagen, um einen Hinweis für ein Bild von einem Schnabeltier zu geben. Auf Seite 7 stehen alle erlaubten Hinweise, aber sie unterscheiden sich kaum von denen, die ihr kennt. Sobald ihr mit *Codenames: Pictures* klarkommt, probiert unbedingt die Variante Attentäter-Ende von Seite 8 aus. Sie funktioniert übrigens auch beim Original-*Codenames*!

BESITZT IHR CODENAMES?

Ihr könnt **beide Spiele miteinander kombinieren**. Wenn euch das neue 5-mal-4-Raster gefällt, probiert es einfach mal mit Wörtern aus.

Falls ihr möchtet, könnt ihr natürlich auch umgekehrt das 5-mal-5-Raster für die Bilder nehmen (dann müsst ihr zum Abdecken die 25 kleineren Agentenkarten des Originalspiels nehmen).

Ihr könnt sogar Wörter und Bilder beider Spiele kombinieren. Entscheidet euch für eines der Raster. Eure Hinweise müssen für beide Spiele erlaubt sein.

(Im Allgemeinen ist ein Hinweis, der fürs Originalspiel erlaubt ist, auch für *Codenames: Pictures* erlaubt.)

Egal, welches Raster und welche Karten ihr nehmt, ihr könnt immer die Variante Attentäter-Ende von Seite 8 dazu nehmen. Viel Spaß beim Spielen!



Um endlos viele Codekarten zu erzeugen oder um einen Timer mit Sprachansage zu bekommen, ladet euch einfach die Codenames-App für euer Android-, Apple- oder Windows-Smartphone runter.



*Mehr Infos zum Spiel und seinen Varianten findet ihr auf:
www.codenamesgame.com.*



Ein Spiel von Vlaada Chvátil

Chef-Illustrator: Tomáš Kučerovský

Illustratoren: Jana Kilianová, Michal Suchánek, David Cochard, Filip Neduk

Grafikdesign: František Horálek, Filip Murmak

Übersetzung ins Deutsche: Michael Kröhnert

Deutsche Ausgabe unter Mitarbeit von: Heiko Eller, Sabine Machaczek, Birte Bärmann und Michelle Reiche

Dank an: All die freundlichen Spieler von Czechgaming, Gathering of Friends, Brno Board Game Club, Origins, UK Games Expo, MisCon, tea house Mystica, Jarní Brnohрани, STOJ, Herní vikend und anderen Events und Clubs in der Tschechischen Republik und darüber hinaus.

Besonderer Dank an: Alle Künstler, Dávid Jablonovský, Miša Zaoralová und weitere Analog- und Digitalschaffende von CGE für viele kreative Bildideen; Petr Murmak, Vítek Vodička, Paul Grogan, Joshua Githens, Jason Holt, Petr Čáslava, Fanda Horálek und andere für die unermüdliche Organisation von Spieltests; meine Kinder Alenka, Hanička und Pavlík für niedliche Bildideen und eifriges Testen auf Spiel- und Familienfesten.

Vertrieb der
deutschsprachigen
Ausgabe durch:
Asmodee Germany
Friedrichstraße 47
45128 Essen
www.asmodee.de



© Czech Games Edition
www.CzechGames.com

April 2018