

VLAADA CHVÁTIL

코드네임

픽처스

일급 비밀



그림 게임



Codenames Pictures
Codenamespictures



Vlaada Chvátíl
Vlaada Chvátíl

코드네임: 픽처스

눈앞에 펼쳐진 이상아릇한 그림들은 무엇을 뜻하는 것일까요? 이 그림들은 우리가 접선해야 하는 비밀 요원들이 숨어있는 위치의 암호입니다.

라이벌 관계의 두 스파이 팀장들은 비밀 요원들의 위치를 알고 있습니다. 팀장은 팀원들에게 어디로 가야 할 지 암호로 된 지령을 비밀스럽게 전달하고, 팀원들은 빛나는 추리력을 발휘해야 합니다. 실수로 암호를 잘못 풀면 상대방 비밀 요원과 마주치는 반감지 않은 상황이 일어날 수도 있습니다. 최악의 경우, 암살자와 접선하게 됩니다!

암살자를 피해서, 자기 팀의 비밀 요원을 먼저 다 찾는 팀이 승리합니다.

게임 준비

게임을 할 사람들끼리 빨간 팀과 파란 팀, 두 팀으로 나눕니다. 기본 게임을 하려면 각 팀에 2명씩, 최소 4인이 있어야 합니다. 2인이나 3인으로 하는 변형 규칙은 설명서 마지막에 소개되어 있습니다.

각 팀에서 스파이 마스터가 될 팀장 한 명을 뽑습니다. 양 팀의 팀장들은 테이블의 같은 쪽에 앉습니다. 현장 요원들이 팀원들은 자기 팀장의 맞은편에 앉습니다.

그림 카드 20장을 무작위로 뽑아서, 테이블에 가로 5장, 세로 4장으로 놓습니다. 그림 카드는 팀원들이 접선해야 하는 비밀 요원들을 나타냅니다.

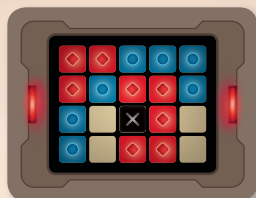
그림 카드마다 왼쪽 윗부분 구석에 표시가 되어있어서, 그림의 위아래를 알 수 있습니다.



코드네임의 게임 방법을 알고 계신가요?
설명 내용을 건너뛰고 11쪽부터 읽어주세요.

열쇠 카드

게임마다 그림 카드의 정체를 알려주는 열쇠 카드 한 장을 사용합니다. 팀장들 사이에 열쇠 카드 받침대를 놓고, 팀장들이 무작위로 고른 열쇠 카드를 받침대에 꼽습니다. 열쇠 카드는 그림 카드를 늘어놓은 것과 마찬가지로, 가로 5칸, 세로 4칸이 되는 방향으로 꼽습니다. 두 가지 경우의 5 x 4 방향이 가능한데, 어느 쪽으로 열쇠 카드를 꼽을지 생각하지 말고 받침대에 꼽습니다. 팀원들이 열쇠 카드를 절대로 볼 수 없게 해야 합니다.



열쇠 카드는 테이블에 놓인 카드 20장의 정체를 알려줍니다. 파란색 칸은 파란 요원을 나타내며, 파란 팀이 알아내야 하는 카드입니다. 빨간색 칸은 빨간 요원으로, 빨간 팀이 찾아야 하는 카드입니다. 엷은 색은 지나던 행인이며, 검은색 칸은 암살자가 숨어있는 곳입니다!

시작 팀



열쇠 카드의 좌우에 표시된 불빛 색깔의 팀이 먼저 시작합니다. 시작 팀은 8개의 그림을 찾아야 하고, 상대 팀은 7개의 그림을 찾아야 합니다. 시작 팀의 팀장이 첫 번째 힌트를 주면서 게임을 시작합니다.

요원 카드

빨간 요원 카드 7장 파란 요원 카드 7장



빨간 요원 카드는 빨간 팀 팀장 앞에 쌓아 두고, 파란 요원 카드는 파란 팀 팀장 앞에 놓습니다. 이렇게 하면 모두가 자기 팀을 구별하기 쉽습니다.



이중 스파이
카드 1장



시작 팀이 하나를 더 찾아야 하기 때문에, 요원 카드가 추가로 필요합니다. 이중 스파이 카드를 시작 팀의 색깔 쪽으로 뒤집어서 시작 팀 요원 카드 더미에 함께 쌓아 놓습니다. 이 카드에 다른 특별한 기능은 없으며, 게임을 진행하는 동안 시작 팀의 요원 카드와 마찬가지로 사용합니다.



행인 카드 4장

암살자 카드 1장



각 팀장들이 모두 사용하기 쉽도록 행인 카드와 암살자 카드를 팀장들 사이에 놓습니다.

게임 방법

팀장들은 차례를 돌아가며 팀원들에게 한 단어로 힌트를 줍니다. 하나의 힌트가 테이블 위의 그림 카드 중, 여러 개와 관련이 있을 수 있습니다. 팀원들은 힌트를 듣고, 팀장의 의도가 무엇인지 추리해야 합니다. 팀원들 중 하나가 테이블에 놓인 그림 카드 한 장에 손을 대면 팀장은 그 카드의 정체를 공개합니다. 자기 팀의 요원 중 하나라면 팀원들은 계속해서 추리에 도전할 수 있습니다. 자기 팀 요원이 아니라면 상대팀 차례가 됩니다. 상대팀보다 먼저 자기 팀 요원들을 모두 찾아낸 팀이 게임에서 승리합니다.

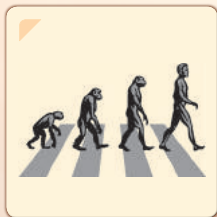
차례 진행

시작 팀부터 번갈아 차례를 진행합니다. (열쇠 카드의 좌우에 표시된 불빛 색깔의 팀이 시작 팀입니다.) 자기 팀 차례 때, 팀장은 한 번만 힌트를 주고, 팀원들은 여러 번 추리할 수 있습니다.

힌트 주기

팀장은 팀원들이 추리해야 할 그림들의 연관성을 생각해서 힌트를 줘야 합니다. 힌트는 단어 하나와 숫자 하나로 주게 됩니다. 단어는 그림들과 연관성이 있는 한 단어여야 하며, 숫자는 그 단어와 관련된 그림이 몇 개인지를 의미합니다.

예시: 아래의 그림 두 장을 힌트로 준다면 어떤 것이 적당할까요? “진화, 2”가 좋은 힌트가 될 것 같습니다.



왼쪽 그림 하나만을 노리고 “강저루, 1”이라고 힌트를 줄 수도 있지만, 두 개 이상의 그림을 묶어야 더 재미있습니다. 힌트 하나로 자기 팀 그림 4개를 찾으면 엄청난 성과입니다.

접선하기

팀장이 힌트를 주면 팀원들은 추리를 합니다. 팀원끼리는 서로 논의할 수 있지만, 팀장은 무표정을 유지해야 합니다. 팀원들이 의견을 모아서 펼쳐진 카드 중 하나를 정하면, 팀원 중 한 명이 그 카드에 손을 댍니다. 팀원이 고른 카드의 정체에 따라 다음과 같이 진행합니다.

- **자기 팀 요원이면:** 팀장은 자기 팀 색깔의 요원 카드 한 장을 그 카드 위에 덮습니다. 팀원들은 계속해서 다른 추리에 도전할 수 있습니다. (팀장이 새 힌트를 주는 것은 아닙니다.)
- **관계없는 행인이면:** 팀장은 행인 카드 한 장을 그 카드 위에 덮습니다. 즉시 이 팀의 차례가 끝납니다.
- **상대 팀 요원이면:** 팀장은 상대 팀 색깔의 요원 카드 한 장을 그 카드 위에 덮습니다. 즉시 이 팀의 차례가 끝날 뿐 아니라, 상대 팀에게 이득이 되었습니다.)
- **암살자라면:** 암살자 카드를 그 카드 위에 덮습니다. 게임이 끝났습니다! 암살자와 접선한 팀이 패합니다.



차례가 끝나는 시점

자기 팀의 차례 때, 항상 정확히 힌트 하나를 듣고, 한 번 이상 추리에 도전합니다. 팀원들이 첫 번째 추리에 성공해서 자기 팀 그림을 찾으면, 두 번째 추리에 도전할 수 있습니다. 두 번째도 정답이면 다시 계속해서 추리에 도전할 수 있습니다. 이런 방식으로, 팀장이 힌트로 제시한 숫자보다 한 번 더 많이 추리할 수 있습니다

팀의 차례는 아래의 경우에 끝나게 됩니다.

- 팀원들이 고른 그림이 자기 팀의 그림이 아닌 경우
- 팀원들이 추리에 도전하지 않을 경우
- 팀원들이 이미 힌트로 받은 숫자보다 하나 많은 힌트의 추리를 했을 경우

예를 들어, 팀장이 “진화, 2”라고 힌트를 주었으면, 팀원들은 3번까지 추리에 도전할 수 있습니다. 지금 당장은 세 번째 추리가 별로 도움이 되지 않지만, 나중에는 아주 유용합니다. 게임을 진행하면서 여러 개의 힌트를 받게 되는데, 그 힌트에 해당하는 그림을 모두 다 찾지 못하고 차례가 끝날 수도 있습니다. 힌트로 준 숫자+1만큼 추리에 도전할 수 있기 때문에, 추가 기회를 이용해서 현재 힌트를 추리하는 대신, 지나친 힌트에 대한 그림을 찾아도 됩니다. “추가로 주어지는 추리 기회”로 놓친 그림을 따라잡을 기회가 생깁니다. 다음 장에 자세한 예시가 있습니다.

게임 종료

어느 한 팀이 자기 팀의 그림을 모두 찾아서 자기 팀 요원 카드로 덮으면, 게임이 끝납니다.

상대 팀의 차례에도 자기 팀이 승리할 수 있습니다. 빨간 팀의 차례에 파란 팀의 마지막 그림 카드를 맞춰버린다면, 파란 팀의 승리입니다.

팀원이 암살자 카드에 손을 대면 게임이 일찍 끝나기도 합니다. 암살자와 접선한 팀은 즉시 패합니다.

다음 게임 준비

팀원을 했던 사람은 팀장을 해보고 싶겠죠? 다음 게임을 준비하는 방법은 간단합니다. 그림 카드를 덮었던 요원 카드를 모두 모아서 처음처럼 더미를 만들고, 새 열쇠 카드를 뽑습니다. 그런 다음, 놓여있던 20장의 그림 카드를 뒷면으로 뒤집고, 게임을 시작합니다!



무표정을 유지하세요.

팀장은 단어 하나와 숫자 하나 외에 다른 어떤 정보도 주어서는 안됩니다. 힌트를 주면서 사족을 달아서는 안됩니다. “이걸 맞힐 수 있을지 모르겠어.”라는 당연한 말도 하지 않아야 합니다. “너희가 호빗을 읽었으면 맞힐 수 있을거야.”라는 말은 너무 많은 정보를 노출합니다. 팀장은 어느 그림 카드에도 시선을 주어서는 안되며, 열쇠 카드를 본 다음부터는 어떤 그림도 만져서는 안됩니다.

팀장은 팀원들이 추리하는 동안 무표정을 유지합니다. 팀원들이 토론하고 있을 동안에 요원 카드에 손을 대어도 안됩니다. 팀원이 카드에 손을 댈 때까지 가만히 기다려야 합

니다. 팀원이 자기 팀 색깔의 그림을 제대로 고르거나 엉뚱한 추리를 하더라도, 항상 일관된 표정을 유지해야 합니다.

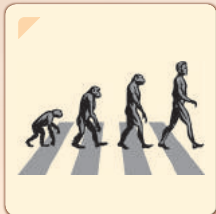
팀원들은 추리하는 동안 테이블에 놓인 그림 카드에만 집중합니다. 팀장의 표정을 살피거나, 눈짓을 주고받아서는 안됩니다. 팀장의 눈치를 보면서 무언의 힌트를 얻으려고 하지 마세요.

팀원에게 주어진 정보는 단어 하나와 숫자 하나로 제한됩니다. 이 정보만 가지고 추리하는 것이 이 게임의 진정한 모미입니다.

예시

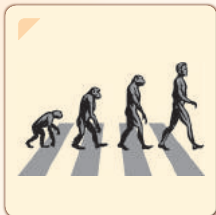
빨간 팀이 게임을 시작합니다.

빨간 팀 팀장은 힌트 하나로 팀원들에게 다 음의 그림 두 장을 알려주고 싶습니다.



팀장은 “**진화, 2**”라고 힌트를 줍니다.

그러나 빨간 팀원들은 그 힌트를 아래의 그림 두 장에 대한 것으로 추리했습니다.



빨간 팀원들은 둘 중에서 왼쪽 그림에 먼저 손을 댔는데, 왼쪽 그림은 행인이었습니다. 따라서, 빨간 팀은 두 번째 추리에 도전할 기회를 놓치고, 파란 팀의 차례가 됩니다. 파란 팀의 팀장은 “**파일, 3**”이라는 힌트를 주고, 팀원들은 자기 팀의 그림 3개를 성공적으로 찾았습니다.

다시 빨간 팀의 차례가 되었습니다.

빨간 팀장은 “**별, 2**”라고 힌트를 주었습니다. 빨간 팀원들은 가능성이 있는 그림들을 전부 고민하기 시작합니다



빨간 팀원은 우주선 그림이 거의 확실하다고 생각하고, 우주선 그림에 손을 댔습니다. 팀장은 빨간 요원 카드 한 장을 그 위에 덮었습니다. 빨간 팀원들은 다시 추리에 도전할 수 있습니다. 다른 두 그림 사이에서 갈등하다가, 이전 차례에 놓친 횡단보도 그림을 진화에 대한 것으로 확신하고 그 그림에 손을 댕니다. 팀장은 빨간 요원 카드 한 장을 그 위에 덮었습니다.

빨간 팀원들은 “**별, 2**”의 힌트를 받고 정확히 2개의 정답을 맞혔습니다. 빨간 팀은 마지막으로 한 번 더 추리 도전을 할 수 있습니다. **별**에 관련된 나머지 하나를 찾거나, **진화**에 관련된 다른 하나를 찾을 수도 있습니다. 아니면, 추리를 멈추고 파란 팀에게 차례를 넘길 수도 있습니다.



올바른 힌트

힌트는 반드시 하나의 단어로만 주어야 합니다. 단어 사이에 띄어쓰기가 들어가거나, 하이픈으로 연결된 것은 한 단어가 아닙니다. 자신이 생각한 힌트가 한 단어인지 망설여질 때는 상대방 팀장에게만 살짝 물어보세요. 상대 팀장이 인정하면 써도 되는 힌트입니다.

어떤 단어든지 힌트로 인정됩니다. 발음은 같지만 뜻이 다른 단어도 자유롭게 힌트로 사용할 수 있습니다. 따라서, “빛”이라는 힌트 하나로 촛불 그림과 말뚝에 묶인 돈자루 그림 둘 다에 팀원들을 유도할 수 있습니다. 그것을 팀원들이 알아챌 수 있는지는 별개의 문제겠지요.



힌트로 낸 단어의 철자를 알려줘도 됩니다. 팀원들이 “빛”과 “빔”을 구별해야 할 필요가 있거나, 서로 다른 사투리를 쓰는 사람들 끼리 게임을 할 때 유용합니다.

누군가 철자를 물어보면 반드시 철자를 밝혀야 합니다. 그 경우, “빛”과 “빔” 중에 하나를 정해서 알려줘야 하며, 두 단어 모두를 의도했다는 사실을 밝혀서는 안됩니다.

힌트로 주는 단어는 반드시 그림과 관련이 있어야 합니다. 그림이 놓여있는 위치나 특정 단어의 글자, 또는 그림의 명암을 힌트로 줄 수 없습니다. 팀원들에게 가장 가까이 있는 그림 3개를 노리고 “가까움, 3”이라고 힌트를 내서는 안됩니다. 그림의 대표적인 사물이 “기”로 시작하는 카드가 3개 있다고 해서 “기, 3”으로 주는 것도 안됩니다. 당연히, 명암이 어두운 그림 2개를 “어둠, 2”라고 하는 것도 적합한 힌트가 아닙니다. 단, 그림이 밤이나 사악함, 어두운 상태 등과 관련이 있으면 힌트로 사용해도 좋습니다.

노래를 부르거나, 우스꽝스러운 억양, 외국어는 기본적으로 인정하지 않습니다. 단, 게임 구성원들이 찬성한다면 사용해도 좋습니다. 그렇지만, 에펠 탑을 힌트로 주려고 불어 억양을 사용하는 재치는 한 번만 통한다는 것을 기억하세요.

게임 구성원들이 동의하면 한 단어 제한을 없애도 됩니다. “제임스 본드”, “제주 올레길”처럼 여러 단어로 된 고유 명사나, “유엔”이나 “유니세프” 같은 약어, “스쿠버 다이빙”처럼 널리 쓰이는 합성어 등을 자유롭게 힌트로 써도 좋습니다.

좀 더 흥미진진한 게임을 원하시면, 몇 가지 제한을 더 추가해도 좋습니다. 예를 들어, 그림의 형태를 나타내는 “원형, 3” 또는 “사각형, 2” 등은 힌트로 쓰지 말자고 정할 수 있습니다.

참고하세요: 한 가지 그림에 대해서만 힌트를 주면 맥빠질 정도로 단순합니다. 그림이 주로 묘사하는 특정 단어를 말하기만하면 되니까요. 게임을 재미있게 하려면 팀원들이 좀 더 생각하도록 창의적인 힌트를 주는 것이 좋습니다. 그렇다고 너무 멀리 가지는 마세요. 자신만의 세계에 깊이 빠지다가 게임에서 질 수도 있습니다.



숙련자 규칙

게임에 익숙해진 사람들은 다음에 이어지는 설명을 참고해서 두 가지 다른 방법으로 게임을 즐길 수 있습니다. 암살자 엔딩은 모두가 기본 게임을 충분히 한 다음에 적용하는 것이 좋습니다.

암살자 엔딩

이 변형 규칙은 당구의 에잇볼과 비슷합니다. 승리 조건은 자기 팀 요원들을 모두 점선한 후에, 암살자를 찾아내는 것입니다.

규칙

암살자가 발견될 때까지 게임이 끝나지 않습니다. 한 팀이 자기 팀의 그림을 모두 찾아낸 다음에도 게임이 계속됩니다.

자기 팀 요원을 모두 찾은 팀의 팀원이 암살자의 위치를 맞히면, 그 팀이 승리합니다.

아직 자기 팀의 요원을 다 찾지 못한 팀의 팀원이 암살자를 찾으면 그 팀은 “서든 데스” 방식으로 차례를 진행합니다. 더 이상 힌트를 얻지 못하고, 팀원들이 계속 추리해서 남아있는 자기 팀 카드를 맞춰야 합니다. 이 때는 팀장이 준 힌트의 숫자와 상관없이, 계속해서 추리에 도전할 수 있습니다. 연속으로 추리에 성공해서 남은 그림을 모두 맞히면

그 팀의 승리입니다. 중간에 잘못된 선택을 해서 행인이나 상대방 요원과 점선하면 그 팀의 패배로 게임이 끝납니다.

요약

암살자를 찾은 차례에 게임이 끝납니다. 자기 팀 요원을 찾는 도중에 암살자와 점선하면 그 차례에 계속해서 추리에 도전해서 자기 팀 요원을 찾습니다. 한 번의 실패도 없이 연속해서 자기 팀 요원을 모두 찾으면 승리하고, 그러지 못하면 패합니다.



상급자 규칙: 숫자 무제한

힌트 숫자+1보다 더 많이 추리에 도전하고 싶다면, 팀장은 “깃털, 무제한” 처럼 숫자대신 무제한을 부를 수 있습니다. 아직 맞히지 못한 그림이 많을 때, 특히 유용하게 쓸 수 있습니다.

이 경우의 단점은 팀원들이 새로 받은 힌트에 연관된 그림이 몇 개인지 모른다는 것입니다. 대신에, 팀원들이 원하는 만큼 추리에 도전할 수 있는 장점이 있습니다.

상급자 규칙: 숫자 0

힌트로 주는 숫자를 0으로 부를 수 있습니다. 예를 들어, “깃털, 0” 이라고 힌트를 수면 “우리 팀은 깃털과 관련된 그림이 하나도 없다”는 것을 의미합니다.

힌트의 숫자를 0으로 준 경우, 일반적인 추리 횟수인 힌트 숫자+1이 적용되지 않습니다. 이 때는 정답을 맞히면 계속해서 도전할 수 있고, 적어도 한 번은 추리해야 합니다.

2인 게임 규칙

2인 게임은 둘이 같은 팀이 되어 가상의 적을 상대로 게임을 합니다. 이 변형 규칙은 경쟁을 그다지 좋아하지 않는 사람들끼리 게임을 할 때 적용해도 좋습니다.

게임 준비는 기본 게임과 같습니다. 한 사람은 팀장, 다른 사람은 팀원이 됩니다. 상대 팀은 실제 사람은 없지만, 상대 팀의 요원 카드 더미도 필요합니다.

항상 우리 팀이 먼저 시작하기 때문에, 열쇠 카드를 펼쳐서 양쪽에 있는 불빛의 색깔이 우리 팀 색깔입니다.

게임 진행은 기본 규칙과 같습니다. 상대 팀의 요원과 암살자를 피해서 힌트를 줍니다.

팀장은 상대 팀의 차례마다 상대 팀 요원 카드 한 장을 덮습니다. 어떤 카드를 덮을지는 팀장이 정하기 때문에, 여기서 약간의 전략이 세워집니다.

우리 팀이 암살자와 점선하거나, 가상의 상대 팀이 요원을 모두 점선하면 점수가 없이 즉시 게임에서 집니다. 우리 팀이 이기면, 상대 팀의 요원 카드가 몇 장 남았는지에 따라 점수를 얻습니다.

7 말 그대로 기적입니다.

6 믿을 수 없군요!

5 국정원에서 일해도 되겠습니다.

4 스파이 종결자

3 훌륭한 협동 작전이었습니다.

2 그림을 이해하기 시작했군요.

1 지는 것보다는 낫습니다.

참고하세요: 결국 힌트를 몇 번 쫓는지, 실수로 상대 팀 요원을 얼마나 공개했는지에 따라 점수가 결정됩니다.

3인 게임 규칙

3인 게임도 2인 게임 규칙과 마찬가지로 같은 팀으로 게임을 합니다. 셋 중에서 두 명이 서로 경쟁하는 방식으로 게임을 하려면, 둘은 팀장이 되고 나머지 한 사람은 양 팀의 팀원이 됩니다.

게임 준비는 기본 게임과 같습니다. 단, 한 명인 팀원이 진짜 스파이처럼 양쪽 팀 모두의 팀원으로 활약합니다. 팀원은 양 팀에 최선을 다해 추리를 해야 하고, 먼저 모든 요원과 점선한 팀장이 승리합니다.



코드네임을 아십니까?

코드네임 픽처스는 코드네임 기본 게임에서 파생된 게임입니다. 기본 게임에서는 그림 대신 단어가 비밀 요원의 암호명입니다.

약간 다른 점을 제외하고, 기본적으로 게임의 규칙은 같습니다.

두 팀의 팀장이 차례를 돌아가며 단어 하나와 숫자 하나로 구성된 힌트를 줍니다. 팀원들은 힌트를 추리해서 정답인 코드네임 카드에 손을 땁니다.

단어와 그림은 우리가 생각하는 방법이 약간 다릅니다. 코드네임 기본 게임의 재미를 맛보고 싶은 분은 아래 예시를 이용해서 힌트를 한 번 생각해 보세요. 게임에 포함된 열쇠 카드를 사용해서 게임을 해볼 수 있습니다.



코드네임을 해보셨나요?

코드네임 기본 게임의 방법을 아신다면, 지금 바로 코드네임: 픽처스를 할 수 있습니다. 알아둘 점은 두 가지뿐입니다.

1. 열쇠 카드가 5 x 5칸이 아니라 5 x 4칸입니다.
2. 네, 오리너구리 그림을 보고 “오리너구리”라고 힌트를 내도 좋습니다.

설명서 7쪽에 올바른 힌트에 대한 자세한 설명이 있습니다. 기본 게임과 크게 다르지는 않습니다. 코드네임: 픽처스를 파악하셨다면 8쪽의 암살자 엔딩 변형 규칙도 확인해 보세요. 코드네임 기본 게임에 적용해도 좋습니다.

코드네임을 가지고 계신가요?

두 게임을 함께 섞어서 사용해도 좋습니다. 5 x 4칸의 열쇠 카드가 더 마음에 드시면, 픽처스의 열쇠카드로 코드네임 기본 게임을 해보는 것도 방법입니다.

반대로 기본 게임의 5 x 5칸 열쇠 카드를 이용해서 픽처스를 즐길 수도 있습니다. 이 경우, 기본 게임의 요원 카드를 사용하세요.

단어와 그림을 섞어서 게임을 할 수 있습니다. 원하는 열쇠 카드를 이용하고, 두 가지 게임의 규칙을 적용해서 적합한 힌트를 냅니다.

(일반적으로, 기본 게임에서 적합한 힌트는 코드네임: 픽처스에서도 인정됩니다.)

어떤 열쇠 카드를 사용하더라도, 8쪽에 있는 암살자 엔딩을 적용할 수 있습니다.

재미있는 시간 보내세요!



안드로이드, 애플, 윈도우 기반의 스마트폰에서 코드네임 가제트를 내려받으면 열쇠 카드, 소리로 알려주는 타이머를 이용할 수 있습니다.

www.codenamesgame.com에서

게임에 대한 더 많은 정보와 변형 규칙을 확인하실 수 있습니다.



게임 디자인 : Vlaada Chvátil

일러스트 책임자 : Tomáš Kučerovský

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

그래픽 디자인 : František Horálek, Filip Murmak

한글판 제작 : DiceTree Games

감사합니다: Czechgaming, Gathering of Friends, Brno Board Game Club, Origins, UK Games Expo, MisCon, tea house Mystica, Jarní Brnohání, STOH, Herní víkend의 플레이어들과 체코 및 해외에서의 게임 행사들, 기타 게임 클럽, 고맙습니다.

대단히 감사합니다: Dávid Jablonovský, Míša Zaoralová를 비롯한 CGE 미술팀, CGE 디지털 팀 식구들, 게임에 번뜩이는 아이디어를 굉장히 많이 제공해준 Petr Murmak, Vitek Vodička, Paul Grogan, Joshua Githens, Jason Holt, Petr Časlava, Fanda Horálek, Alenka, Hanička와 그림에 대한 아이디어를 정돈해 주고 헌신적으로 테스트해 준 Pavlik과 가족 모임에 감사 인사를 전합니다.



© Czech Games Edition, July 2016

www.CzechGames.com

© DiceTree Games, July 2016

www.dicetreegames.com

www.boardpia.co.kr