

ОПАСНЫЕ СЛОВА

Перед прочтением ознакомьтесь с обзором основных правил, изложенном в отдельном буклете. В обзоре объясняется, как сыграть один раунд. Правила довольно просты, и можно познакомиться с игрой, просто прочтя **краткие правила** на обратной стороне буклета.

Эта книга правил содержит полные правила игры и советы по их объяснению новичкам.

- **Подготовка к игре** изложена на страницах 2–4.
- Полные правила изложены на страницах 5–9.
- **Правила объяснения секретных слов** изложены на страницах 10–11.
- Примечания к некоторым картам находятся на последней странице.

КОМПОНЕНТЫ



7 жетонов комнат



5 монстров



2 фигурки команд



4 книги



10 карт проклятий



10 карт монстров



3 пластиковых
подставки



2 факела



50 карт слов



Блокнот с листами
для слов-ловушек



Песочные часы



2 карандаша

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Опасные слова — командная игра. Разделитесь на **две команды** и сядьте по разные стороны стола. В каждой команде должно быть хотя бы по 2 игрока. Если в игре участвует нечетное количество игроков, то одна из команд может быть больше другой.

Вставьте фигурки команд в пластиковые подставки и поставьте их в комнату 3. Ваша команда та, чья фигурка стоит к вам ближе.

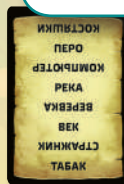
Выложите 5 жетонов комнат по возрастанию их номеров. Мы рекомендуем комнаты 3, 4, 5, 6 и 7, как показано на рисунке.

Не можете найти комнату 3? Это обратная сторона комнаты 10.

Возьмите жетон факела, совпадающий по цвету с фигуркой вашей команды, и вручите его игроку, который будет первым объяснять секретное слово. Если вам все равно, кто будет первым, определите объясняющих игроков случайным образом.

Перемешайте колоду проклятий и возьмите 2 случайные карты. В отличие от карт монстров, карты проклятий выкладываются **взакрытую**. Разместите одну карту рядом со второй комнатой, а другую — напротив комнаты, которая находится перед монстром.

Как использовать книги и карты слов, мы объясним на следующей странице.



В игре есть две колоды с картами монстров. Мы рекомендуем использовать те, которые не отмечены астерiskом (звездочкой). Карты с астерiskом предназначены для опытных игроков, желающих сразиться с по-настоящему опасными монстрами. Перемешайте колоду и возьмите одну карту случайным образом.

Найдите картонную фигурку, совпадающую с выбранной картой монстра.

Вставьте ее в подставку и разместите монстра в последней комнате (та, что с самым большим числом).

Сложите лист пополам, чтобы скрыть ваш список слов-ловушек от команды противников.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

Изучив игру, вы можете попробовать разные варианты подготовки с большим количеством проклятий и другими комнатами. Например, составьте подземелье из комнат 2, 4, 6, 8 и 10, положив карты проклятий в первые четыре комнаты. Игра открыта для экспериментов.

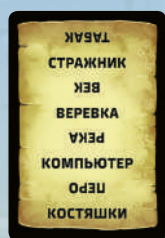
Каждая команда получает лист с таблицей для слов-ловушек.

Также каждой команде понадобится карандаш.

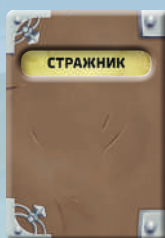
ВЫБОР ТЕМАТИКИ СЛОВ

Положите колоду карт слов на стол. Вы можете перемешать их, если хотите, но постарайтесь не вчитываться в слова на картах, чтобы не испортить сюрприз.

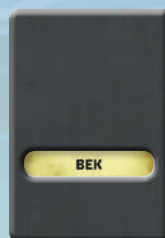
Игра «Опасные слова» содержит два комплекта слов с разной тематикой. На всех картах напечатаны слова сразу из обоих комплектов. А тематику вы можете выбрать при помощи жетонов книг.



Карта слов



Фэнтези-слова



Обычные слова

Какую книгу использовать? Это не имеет никакого значения. Оба комплекта содержат множество «нормальных» слов. Но некоторые фэнтези-слова будут уместны только в волшебном мире, а некоторые слова из обычного комплекта не подойдут для мира фэнтези и Средневековья.

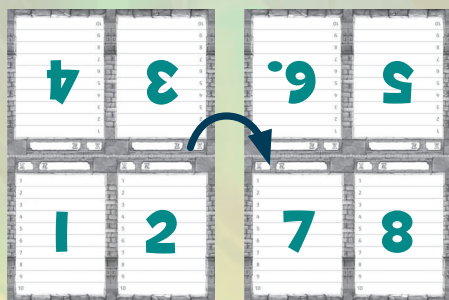
Обе команды должны использовать одинаковый тип жетонов книг. Вторая пара жетонов в этой партии не понадобится.

СПИСОК СЛОВ-ЛОВУШЕК

Партия состоит из нескольких раундов. Сначала каждая команда составляет список слов-ловушек. Для этого в комплекте игры есть блокнот со специальными листами. Каждая команда использует один такой лист на протяжении партии.

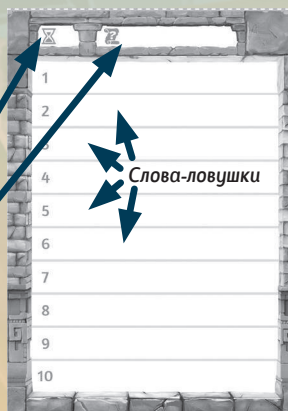
После того, как вы сыграете 4 раунда, переверните лист и продолжайте заполнять его с другой стороны.

Каждая партия состоит не более чем из 8 раундов.



Число комнаты
команды
противников

Секретное
слово



Слова-ловушки

СТРУКТУРА РАУНДА

Каждый раунд включает в себя два этапа:

- Сначала каждая команда одновременно составляет список слов-ловушек, глядя на секретное слово другой команды.

- Затем каждая команда ходит по очереди, пытаясь отгадать свое секретное слово и избежать использования слов-ловушек, подготовленных оппонентами.

Краткий обзор основных правил вы можете найти в одноименном буклете.

СОСТАВЛЕНИЕ СПИСКА СЛОВ-ЛОВУШЕК

Каждая команда берет по одной карте слов из колоды. Команда противников может запомнить слова на верхней стороне карты, так что вкладывайте ее в жетон книги обратной стороной вверх. Затем закройте книгу, которая магическим образом выберет одно из восьми слов. **Это и есть секретное слово, которое должна будет отгадать команда противников.**

Посмотрите на секретное слово и придумайте такие слова, которые игрок другой команды мог бы произнести, когда будет его объяснять. Не забывайте, что вам известно, кто будет объясняющим игроком в этом раунде, и вы можете использовать все, что вы знаете о вашем друге для того, чтобы подготовить по-настоящему коварные ловушки.

Существует ряд правил, которых нужно придерживаться, записывая слова-ловушки. В принципе, вы можете записать любые слова, связанные с секретным словом, но не слова вроде «если» или «это», которые могут быть использованы при объяснении любого слова. **Полные правила составления списка слов-ловушек смотрите на стр. 10.**

Количество слов-ловушек в вашем списке должно равняться числу, указанному на жетоне комнаты, в которой находится команда противников. Например, если другая команда в комнате 3, то вы должны записать 3 слова-ловушки. После того, как все предложат свои варианты слов-ловушек, их можете оказаться больше, чем нужно. Тогда ваша команда должна решить, какие варианты стоит вычеркнуть.

Слова-ловушки должна выбирать вся команда, а не один игрок. Сообщите оппонентам, когда вы закончите составлять свой список.

КТО ХОДИТ ПЕРВЫМ?

Как только обе команды запишут слова-ловушки, обменяйтесь книгами и начните объяснять свои секретные слова. На этом этапе раунда команды ходят по очереди. **Отстающая команда всегда ходит первой.**

В начале игры обе команды находятся в одной комнате и никто не отстает. Посмотрите на свои жетоны книг. Они выглядят одинаково, за исключением того, что символ на обложке одной из них сияет. **Если команды находятся в одной комнате, жетон книги с сияющим символом на обложке передается первым.** Команда, получившая эту книгу, первой начинает отгадывать свое слово.

Эти книги
передаются
первыми



ОБЪЯСНЕНИЕ СЛОВ

Давайте представим, что вы объясняющий игрок и оппоненты передали вам жетон книги с секретным словом. Взгляните на него.

Команда противников должна дать вам пару секунд на то, чтобы прочитать секретное слово, а затем перевернуть песочные часы.

Вам нужно объяснить секретное слово своей команде так, чтобы они назвали его. Но есть несколько ограничений. Очевидное ограничение заключается в том, что вы не можете использовать любые формы секретного слова и однокоренные с ним слова.

Полный список правил объяснения слов смотрите на стр. 11. Когда вы объясняете игру новичкам, вам лучше сперва дать им сыграть несколько раундов, прежде чем объяснять все нюансы.

Пока вы объясняете слово, **вы не должны произносить слова-ловушки**, записанные другой командой. Но сделать это непросто, поскольку **ваши оппоненты не показывают их вам.**

Вы можете давать своей команде сколько угодно подсказок.

Пример: Итак, вам нужно объяснить своей команде слово «масло». Другая команда, возможно, записала слово «молоко» как ловушку, попытайтесь обойти это, сказав:

- «Это сделано из коровьего сока!»

Конечно, вы могли бы сказать, что это «съедобный» предмет, но возможно они записали слово «еда». А что насчет «хлеба»? Оппоненты могут использовать только 3 слова-ловушки, так что, возможно, «хлеб» безопасен.

- «Из-за него хлеб всегда падает одной из сторон вниз».

Это действительно хорошая подсказка. Ваша команда, скорее всего, отгадывает слово «масло». Или же ваши оппоненты остановят вас, потому что они сделали ловушкой слово «хлеб».

ОТГАДЫВАНИЕ СЛОВ

Пока вы объясняете слово, ваша команда пытается его отгадать. Отгадывать могут все члены команды, кроме объясняющего игрока. Они произносят свои предположения вслух одновременно. Однако игроки должны выбирать варианты мудро, так как команда может предпринять только **5 попыток отгадать секретное слово.**

Команда не может задавать объясняющему игроку вопросы. Также они не могут обсуждать свои предположения. Некоторые игроки предпочитают спрашивать разрешения, прежде чем озвучить свою догадку («Мне кажется, я знаю, что это»). Мы не рекомендуем так делать, однако это допускается. Это лучше, чем просто выкрикивать варианты бездумно.

Если кто-то из членов команды отгадал секретное слово, фигурка этой команды передвигается в следующую комнату подземелья.



ПРОВАЛ

Конечно, у вас будет получаться отгадать слово далеко не всегда. Команда может провалиться по одной из следующих причин:

- Объясняющий игрок произнес одно из слов-ловушек.
- Объясняющий игрок дал запрещенную правилами подсказку.
- Команда озвучила 5 неверных догадок.
- Закончилось время.

Если сложилась любая из этих ситуаций, ваша команда заканчивает отгадывать слово и не продвигается вперед в этом раунде.

ХОД ДРУГОЙ КОМАНДЫ

После хода первой команды вне зависимости от результата **вторая команда пытается отгадать свое секретное слово**. На протяжении хода оппонентов ваша команда должна сделать следующее:

1. Перевернуть песочные часы после того, как игрок команды противников прочтет секретное слово.
2. Остановить противников, если объясняющий игрок произнесет одно из записанных вами слов-ловушек.
3. Остановить противников, если объясняющий игрок дал подсказку, запрещенную правилами.
4. Считать догадки противников. Остановить их после пятой догадки.
5. Следить за таймером. Остановить противников, если время истечет.

Запомните: эффект ловушек применяется только к объясняющему игроку. **Члены его команды могут произносить слова-ловушки.**

КОНЕЦ РАУНДА

ЕСЛИ ОБЕ КОМАНДЫ ПРОВАЛИЛИСЬ

Если обе команды не продвинулись вперед в течение раунда, переместите фигурку монстра на одну комнату ближе к фигуркам команд.

Если монстр вошел в комнату с проклятием, переместите проклятие на одну комнату ближе к фигуркам игроков. Если проклятие переместилось в комнату с другим проклятием, передвиньте и его тоже.

Пример:



Если ни одна из команд не отгадала свое секретное слово в первом раунде, монстр перемещается ближе к игрокам. Так как он входит при этом в комнату с проклятием, оно тоже сдвигается на одну комнату ближе.

СМЕНА ОБЪЯСНЯЮЩЕГО ИГРОКА

В конце раунда передайте жетон факела следующему игроку. **Каждый член команды должен побыть объясняющим игроком хотя бы один раз**, (но если кто-то не хочет объяснять слова, то вы можете просто передать жетон факела дальше).

ПОСЛЕДУЮЩИЕ РАУНДЫ

Продвигаясь все дальше и дальше по подземелью, не забывайте про следующие правила:

- **Число слов-ловушек, которые вы записываете, должно равняться числу на жетоне комнаты, в которой находится команда противников.** Если они в комнате 4, вы записываете 4 слова. Если при этом вы все еще в комнате 3, другая команда записывает только 3 слова.
- После того как обе команды составят список слов-ловушек, **отстающая команда первой пытается отгадать свое секретное слово.**
- **Если обе команды находятся в одной комнате, первой ходит команда, получившая книгу с сияющим символом на обложке.** Обратите внимание, что команды обмениваются книгами каждый раунд, поэтому при прочих равных они будут ходить первыми по очереди.

Продолжайте играть, пока одна из команд (или обе) не начнет раунд в одной комнате с монстром. Помните, что если ни одна из команд не продвинулась вперед по подземелью в течение раунда, то монстр движется вперед сам в поисках игроков.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ОБЪЯСНЕНИЯ

Некоторые игроки стеснительны, и у них не очень хорошо получается объяснять слова. Если ваша команда испытывает трудности, то вы можете игнорировать правила на стр. 11, пока все игроки не разберутся с игрой.

Однако кто-то схватывает все на лету. Такие игроки довольно быстро обнаружат способы объяснения, на которых их будет очень трудно подловить при помощи слов-ловушек. Прежде чем они совсем отобьются от рук, познакомьте их с **особыми правилами, изложенными на стр. 11.**

ОГРАНИЧЕНИЕ ПО ВРЕМЕНИ

Официальные правила гласят, что объясняющий игрок имеет в распоряжении немного времени (около 3 секунд), чтобы ознакомиться с секретным словом. Это подходит большинству компаний. Однако все люди разные, и кому-то могут понадобиться небольшие корректировки этого правила. Если вы хотите более напряженной игры, переворачивайте песочные часы сразу же после того, как команда противников получает книгу с секретным словом. С другой стороны, если вам постоянно недостает времени, вы можете договориться не переворачивать часы, пока игрок не начнет объяснять слово.

ПРОКЛЯТИЯ

В поздних раундах вы можете оказаться в комнате с проклятием как из-за того, что вы продвинулись вперед, так и из-за того, что проклятие переместилось в вашу комнату по причине движения монстра. В любом из этих случаев переверните карту проклятия и прочтите ее эффект.

Эффект проклятия применяется только к первому раунду, сыгранному в комнате с ним. Проклятие привносит в игру дополнительные правила и делает прохождение комнаты более сложным. Если обе команды начинают раунд в комнате с проклятием, то его эффект работает на обе команды. Если одна из команд отстает, то эффект применяется только к команде, которая находится в комнате с проклятием.

В конце раунда сбросьте проклятие вне зависимости от того, удалось ли команде пройти дальше или нет.

Карты проклятий делают игру более азартной, добавляя дополнительные испытания. **Однако вы можете не использовать их в своей первой партии.** Если игроки испытывают трудности с объяснением слов, просто уберите карты проклятий в коробку до того момента, пока игроки не станут более опытными.

СРАЖЕНИЯ С МОНСТРАМИ

Есть два способа оказаться в комнате с монстром:

- Продвинуться вперед в конце раунда.
- Находиться в комнате, в которую вошел монстр.

Когда ваша команда начинает раунд в одной комнате с монстром, у вас есть возможность победить в игре. С каждым монстром связано особое правило, которое применяется к вашей команде на протяжении раунда. Если обе команды находятся в комнате с монстром, это правило применяется к обеим командам.

Есть два возможных варианта развития событий. Во-первых, давайте представим, что ваша команда сражается с монстром, а команда противников отстает. Тогда эта команда должна ходить первой (по обычным правилам). И только после этого ваша команда начинает сражение с монстром.

- Если ваша команда отгадывает секретное слово, соблюдая особое правило монстра, вы тут же побеждаете в игре.
- Если вашей команде не удается отгадать слово, игра продолжается. Монстр больше не передвигается. Даже в том случае, если команда противников тоже провалится. Ваша команда остается в той же комнате, чтобы сразиться с монстром снова.

Итак, давайте теперь представим, что обе команды находятся в комнате с монстром. Команда, получившая жетон книги с сияющим символом, ходит первой. Вне зависимости от результата, другая команда пытается сразиться с монстром.

- Если обеим командам удастся отгадать секретные слова, то они делят победу.
- Если только одна команда отгадывает свое секретное слово, побеждает эта команда.
- Если обеим командам не удастся отгадать свои слова, они играют еще один раунд.

ВАРИАНТЫ РАЗРЕШЕНИЯ НИЧЬИХ

Если игроки хотят определить только одного победителя, используйте следующее правило для разрешения ничьих. **Если обе команды сражаются с монстром, побеждает та, которая одолеет его за меньшее время.**

Положите таймер набок, после того как первая команда справится с монстром. Песок в нижней колбе — это затраченное этой командой время. Когда другая команда начнет отгадывать слово, поставьте таймер нижней колбой вверх. Вторая команда получает ровно столько же времени, сколько потребовалось первой. Если они управятся с объяснением слова быстрее, то победят. В противном случае побеждает первая команда.

ОГРАНИЧЕНИЕ В ВОСЕМЬ РАУНДОВ

У вас есть максимум 8 раундов для того, чтобы пробраться сквозь подземелье и сразить монстра. Лист для записи слов-ловушек складывается так, чтобы получилось 8 страниц. Таким образом, если у вас осталась последняя страница для записей, то это означает, что текущий раунд будет последним, (структура листа для записи слов-ловушек объясняется на стр. 4).

Если ни одна из команд не смогла победить монстра к концу восьмого раунда, то побеждает монстр. Однако гораздо вероятнее, что игра закончится победой одной из команд.



У каждого монстра также есть более злобная версия, карточка которой отмечена астериском. Вы можете использовать эти версии в последующих партиях, если вам покажется, что обычные монстры стали слишком простыми.

ОСОБЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

ДОПУСТИМЫЕ ЛОВУШКИ

В первую очередь, ваши слова-ловушки должны быть связаны со словом, которое другой команде нужно будет объяснять, и не должны включать слова, которые могут быть использованы для объяснения чего угодно.

- Ваши слова-ловушки должны быть существительными (голова, струны, животное), прилагательными (пушистый, музыкальный, большой) или глаголами (носить, играть, есть).
- Числа также могут быть ловушками (два, восемь, сто).
- Ваши слова-ловушки не могут быть местоимениями (он, это, что-то, такой), предложениями (над, около, с), союзами (как, что, и) или частицами (не, вот, даже).

Следуйте духу игры. Слово «погна́ли» — это формально глагол, но не стоит записывать его только потому, что вы знаете, что ваш друг любит говорить: «Окей, погна́ли...».

КАК СРАБАТЫВАЮТ ЛОВУШКИ?

Ловушка срабатывает, когда объясняющий игрок произносит слово-ловушку, однокоренное с ним слово или любую его форму.

- Слова-ловушки, в которых есть два корня, срабатывают при использовании любого однокоренного слова. Например, слово «лесору́б» приведет вас в ловушку, если объясняющий игрок произнесет слово «лес» или «рубить».
- В свою очередь, слово-ловушка срабатывает при использовании объясняющим игроком сложного слова, в состав которого оно входит. Например, «птицефабрика» приведет вас в ловушку, если записано слово «птица».
- Слово-ловушка срабатывает при использовании любого однокоренного с ним слова или его формы. Например, «организация» — это ловушка для слов «организовать», «организованный» и даже аббревиатур вроде ООН.
- Но не будьте слишком строги. Если вы говорите на латыни, то слова «республика» и «публика» для вас однокоренные, однако в русском языке это не так, и они недостаточно похожи, чтобы из-за этого угодить в ловушку.

ПОДСЧЕТ ДОГАДОК

Будьте разумны и с пониманием относитесь к своим оппонентам, когда подсчитываете догадки другой команды. «Научная фантастика» или «скорая помощь» — это одна подсказка, так же как и «Я съем свою шляпу, если это не гоблин!».

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Слова-ловушки и нарушения правил игры могут послужить причиной прервать объяснение слов, только если вы обратили на них внимание немедленно, скажем, в течение 3 секунд. Если никто не подловил объясняющего игрока за это время, то считается, что он успешно обошел ловушку.

Однако порой вы не уверены, услышали ли вы слово-ловушку или нет. Эта ситуация отличается от той, в которой вы попросту не успели подловить объясняющего игрока. Не прерывайте ход другой команды и, когда они закончат, обсудите этот момент, чтобы решить, засчитать им угаданное слово или нет.

РАЗРЕШЕННЫЕ ПОДСКАЗКИ

Для того чтобы объясняющий игрок всегда был близок к тому, чтобы попасть в ловушку, вводятся некоторые ограничения:

- **Вы не можете произносить любую из форм секретного слова.** Само секретное слово, по сути, тоже является словом-ловушкой и подчиняется всем связанным с ними правилам.
- **Вы не можете давать примеры секретного слова.** На слове «собака», например, невозможно подловить, если игроку можно называть любую из существующих пород.
- **Вы не можете использовать имена собственные** («Америка», «Властелин колец», «Джек Воробей»). Но это зависит от контекста. Вы не можете использовать слово «воробей», объясняя слово «пират», но для объяснения слова «клюв» оно подходит.
- **Ваши подсказки могут указывать на смысл слова, но не на то, как это слово звучит или пишется.** Не используйте подсказки вроде «это рифмуется с...» или «звучит как...». Не говорите, с какой буквы начинается слово, не используйте созвучные слова. Если задано слово «замок», не говорите «замок».
- **Вы можете намекать на распространенные фразы, содержащие секретное слово, если они указывают на смысл слова, а не на то, как оно пишется.** Например, объясняя слово «осень», намекнуть на пословицу «цыплят по осени считают».
- **Вы не можете использовать аббревиатуры для имен собственных, такие как США и ФБР.** Однако такие аббревиатуры, как DVD, приемлемы. Это не сокращение имени собственного, даже несмотря на то, что буквы в аббревиатуре заглавные. Обратите внимание, что, произнеся слово «ООН», можно попасть в ловушку, если команда противников записала слово «организация».
- **Не ссылайтесь на известные произведения, упоминая части их названий.** Например, «я думаю об игре, где кто-то может играть с престоломи» — запрещенная подсказка. Если вы хотите сослаться на «Игру престолов», попробуйте что-то вроде: «Это фэнтези-серия, в которой все умирают».
- **Вы не можете подсказывать, опираясь на неизвестную другой команде информацию.** «Это место, где мы раньше тусовались в торговом центре» — такая подсказка разрешается только в том случае, если все остальные игроки тусовались там вместе с вами.
- **Не используйте подсказки, которые основаны на объектах, находящихся в вашей комнате.** Не ссылайтесь на что-то, происходящее «прямо сейчас».
- **Ваши подсказки должны основываться на словах, которые могут быть записаны.** Не используйте для объяснения жесты, интонации или мелодии.

ДОГАДКИ

- Догадка верна, если она содержит секретное слово. «Перья» или «птичье перо» являются верными догадками для секретного слова «перо».
- Но назвать однокоренное слово для верной догадки недостаточно. Например, если секретное слово «яд» — слов «ядовитый» или «противоядие» недостаточно для верной догадки, (но достаточно для того, чтобы угодить в ловушку).
- Вы не можете задавать объясняющему игроку вопросы.
- Вы не можете советоваться с членами вашей команды. Если вы скажете: «Я думаю, что это гоблин, можно я скажу "гоблин"?» — это будет считаться догадкой.

ПРИМЕЧАНИЯ ДЛЯ КАРТ ПРОКЛЯТИЙ

НАВОДНЕНИЕ



Дышите нормально, пока обдумываете объяснение. Потом сделайте глубокий вдох и приступайте. Вам разрешается произносить подсказку, задерживать дыхание, затем произносить еще одну и т. д. Однако после того как вы сделали вдох (даже совсем крошечный), вы должны остановиться.



ОКАМЕНЕНИЕ

Как только кто-то из вашей команды выскажет догадку, вы (объясняющий игрок) также должны застыть в неподвижной позе, словно вы превратились в камень.



ЭХО

Объясняющий игрок должен честно стараться изобразить голосом эхо, произнося каждое слово. Но команде противников не следует быть слишком строгой с ним. Это не нужно делать идеально.



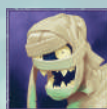
СЛАБОУМИЕ

Существительное — это человек, место или вещь. Однако вы не можете использовать местоимения вроде «я» или «это». Удачи!



СЛОВО УЖАСА

Сбросьте эту карту проклятия, если она оказалась в первой комнате.



ПРОКЛЯТИЯ МУМИИ

Вы берете новую карту проклятия в каждом раунде, в котором вы сражаетесь с Мумией.

Эффект более сложной версии этой карты предписывает вам брать сразу по две карты проклятий. Как правило, очевидно, как именно работают комбинации их эффектов, но если вы столкнетесь с затруднениями, перед началом раунда договоритесь между собой о нюансах.

Игра Яна Бржезины,
Мартина Храбалека,
Михала Пожарека

Иллюстрации: Регис Торрес, Давид Яблоновски
Дизайн и позиционирование: Филипп Мурмак, Михаэла Заоралова
Дополнительные иллюстрации: Радим «Flinder» Пех, Франтишек Седлачек
Текст и правила: Джейсон Холт

a a ames



Переводчик: Артем Ясинский
Корректор: компания «НеоКорректор»
Редактор: Дарья Рязева
Руководитель проекта: Артем Ясинский
Дизайнер-верстальщик: Ульяна Гребенева
Общее руководство: Антон Сковородин

Множество людей оказали помощь в разработке игры, и мы хотели бы поблагодарить всех участников тестов, особенно с фестивалей Gen Con, Gathering of Friends и GameCon. Большое спасибо посетителям клуба Diversity, Kingsmaker и Columbus Idea Foundry, которые провели за игрой много времени и дали нам множество советов. Спасибо всем нашим друзьям с сайта deskzrouit.cz за помощь в тестировании на наших еженедельных игровых выходных.

Особая благодарность Филиппу Мурмаку, Яну Ванечку и Владе Хватилу за их вклад в игровую механику; Петру Мурмаку за то, что помог нашим мечтам об издании игры осуществиться; Петру Чаславе и Михалу Штаху за до сих пор продолжающуюся поддержку; Регису Торресу, Давиду Яблоновскому и Фанде Горалеку за их рисунки. Огромная благодарность Джейсону Холту — без него английская версия игры была бы не так хороша.

Спасибо Адаму Маростице за то, что вдохновил нас на создание «Слова ужаса». Ян также хочет поблагодарить свою жену Сою за ее терпение и понимание, а также их сына Индриха за то, что считал, что игра крутая (даже при условии, что он пока не умеет читать и писать). Мартин посвящает эту игру своей жене Барборе и их детям Альжбетке и Гинеку.

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «Гага Трейд», 2019 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.