

ולאדה חואטיל

שם - קוד

סודי
ביותר

משחק
מילים



סידור המשחק



מרגלים



רבי מרגלים

התחלקו לשתי קבוצות שחקנים, במספר שחקנים ומומנות שחקנים שקולה לכל קבוצה. קבוצה אחת כחולה וקבוצה אחת אדומה. תזדקקו לכל הפחות לארבעה שחקנים עבור המשחק הבסיסי (שתי קבוצות של שני שחקנים כל אחת). עבור חוקי משחק לשניים או שלושה שחקנים ראו עמוד אחרון.

כל קבוצה בוחרת שחקן אחד שיהיה רבי-המרגלים שלה. שני רבי-המרגלים ישבו באותו צד של השולחן, ושאר השחקנים, ישבו בצידו השני של השולחן, אל מול רבי-המרגלים.

שאר השחקנים הם למעשה מרגלים. בחרו באקראי 25 שמות קוד והניחו אותם על השולחן כך שיצרו ריבוע של 5 שמות קוד לאורך ו-5 שמות קוד לרוחב.

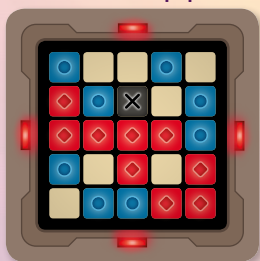
הערה: בעת ערבוב שמות הקוד, הקפידו גם להפוך לפחות מחצית ממספר הקלפים על גבם מידי פעם. ערבוב שכזה יעזור לאקראיות המילים הנשלפות.

שלפו את 25 המילים באקראי, הן לא חייבות להיות זהות לאלו המופיעות בדוגמאות.

המפתח

בכל משחק יש קלף מפתח אחד שחושף את הזהויות הנסתרות של שאר הקלפים שעל השולחן. רבי-המרגלים בוחרים את קלף המפתח באקראי ומציבים אותו במעמד הנמצא ביניהם, כשהמפתח עם הפנים אליהם. אפשר להציב את המפתח על כל אחת מצידיו – אל תתקעו על איזה צד להציב אותו, אלא פשוט הציבו אותו על המעמד. הקפידו להסתיר את קלף המפתח מהמרגלים.

קלף מפתח



המפתח תואם את סידור הקלפים על השולחן. הריבועים הכחולים מייצגים את המילים שעל הקבוצה הכחולה לנחש (הסוכנים הכחולים). הריבועים האדומים מייצגים את המילים שעל הקבוצה האדומה לנחש (הסוכנים האדומים). ריבועים בהירים עוברי-אורח והריבוע השחור מייצג את המתנקש שאיתו אסור ליצור קשר בשום אופן!

הקבוצה המתחילה



על כל צידי המפתח מופיע הצבע של הקבוצה המתחילה. קבוצה זו צריכה לנחש 9 מילים. הקבוצה השניה צריכה לנחש 8 מילים. הקבוצה המתחילה תקבל את הרמז הראשון במשחק.

קלפי סוכנים

8 סוכנים אדומים



8 סוכנים כחולים



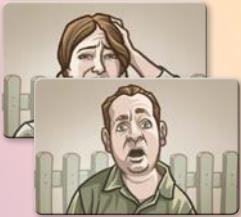
ערימת קלפי הסוכנים האדומים תונח מול רביהמרגלים האדום. ערימת קלפי הסוכנים הכחולים תונח מול רביהמרגלים הכחול. סידור זה יעזור לכולם לזכור באיזה קבוצה הם נמצאים.

1 סוכן כפול



הסוכן הכפול שייך לקבוצה המתחילה. הפוך את הסוכן הכפול כך שיראה את הצבע של הקבוצה המתחילה.

7 עוברי אורח חפים מפשע



1 מתנקש



קלפי העוברי-אורח וקלף המתנקש יונחו בין שני רביהמרגלים כך שתהיה לשניהם גישה נוחה אליהם.

סקירת המשחק

רביהמרגלים יודעים את הזהויות הנסתרות של כל 25 הסוכנים על השולחן. חברי הצוות שלהם, המרגלים, יודעים רק את שמות הקוד של אותם סוכנים.

בכל תור, רביהמרגלים נותנים רמז של מילה אחת בלבד. הרמז יכול לכוון למספר מילים על שולחן. המרגלים צריכים לנחש לאילו מילים רביהמרגלים שלהם התכוון ברמז שנתן. כאשר מרגל נוגע במילה על השולחן, רביהמרגלים חושף את הזהות הסודית של הסוכן שנבחר. אם המרגלים ניחשו נכון, הם רשאים להמשיך לנחש עד אשר נגמרים להם הנסיונות או עד שהם טועים. לאחר מכן התור עובר לקבוצה היריבה להעניק רמז ולנחש. הקבוצה שיוצרת קשר ראשונה עם כל הסוכנים שלה, מנצחת במשחק.

אופן המשחק

כל קבוצה מבצעת את תורה, לאחר מכן התור עובר לקבוצה היריבה. צבעה של הקבוצה המתחילה את המשחק מסומן על צידי קלף המפתח.

הענקת רמז

רצוי שרבי־המרגלים יחשבו על רמז של מילה אחת שתכונן לכמה שמות-קוד שעל הקבוצה שלהם לגלות. הם צריכים להחליט על רמז ואז פשוט לומר אותו בקול. בנוסף, הם צריכים לומר גם מספר אחד, שמייצג את מספר שמות הקוד אליהם מכון הרמז שניתן. כל רבי־מרגלים אומר או אומרת את הרמז בתור הקבוצה שלהם. רבי־המרגלים יכולים לתת רמז למילה אחת בלבד, למשל (**חתולה: 1**), אך זה הרבה יותר כיף לכוון לשני שמות קוד או יותר - זה גם הישג מרשים לנחש ארבעה שמות-קוד עם רמז יחיד.

מילה אחת

הרמז חייב להיות מילה אחת בלבד ותו לא. אסור להעניק רמזים נוספים. למשל - אסור לומר "ובכן, זה בערך מה שאני מכון אליו" - כשאתם משחקים בשם־קוד - זה תמיד בערך מה שמכוונים אליו. אסור שהרמז יהיה אחד משמות־הקוד הגלויים שעל השולחן. במהלך המשחק חלק משמות־הקוד יכוסו על ידי קלפים אחרים, ואז מילים אלה כן תהיינה חוקיות לשימוש כרמז.

יצירת קשר

לאחר הענקת הרמז על ידי רבי־המרגלים, המרגלים שלו ינסו להבין את כוונת הרמז שניתן להם. הם רשאים לדון בינם לבין עצמם, ועל רבי־המרגלים חל איסור לחשוף מידע נוסף עם הבעות הפנים או בכל צורה אחרת. הצורה הרשמית בה מרגלים החליטו על ניחוש נכון היא כשאחת מהם תגע באחד מקלפי שמות הקוד שעל השולחן.

- אם המרגלת נוגעת **בקלף סוכן השייך לקבוצה שלה**, רבי־המרגלים מכסה אותו עם קלף סוכן בצבע המתאים. **המרגלים רשאים לבצע ניחוש נוסף** (אך ללא רמז נוסף).
 - אם המרגלת נוגעת **בקלף עובר-אורח**, רבי־המרגלים מכסה אותו עם קלף עובר-אורח. **התור של אותה קבוצה מסתיים מיד.**
 - אם המרגלת נוגעת **בקלף סוכן השייך לקבוצה היריבה**, רבי־המרגלים מכסה אותו עם קלף סוכן של הקבוצה היריבה. **התור של אותה קבוצה מסתיים מיד.** (דבר זה עוזר לקבוצה היריבה).
 - אם המרגלת נוגעת בקלף **המתנקש**, רבי־המרגלים מכסה אותו עם קלף המתנקש. פעולה זו מסיימת את המשחק מייד **והקבוצה שיצרה קשר עם המתנקש מפסידה.**
- עצה:** לפני שרבי המרגלים אומר את הרמז בקול, כדאי שיוודא שהרמז שלו לא מכון את המרגלים להצביע על המתנקש.

מספר הנסיונות

על המרגלים לנסות לנחש לפחות פעם אחת. כל ניחוש שגוי יסיים את התור באופן מיידי, אך אם המרגלים ניחשו נכון וגילו סוכן התואם לצבע הקבוצה שלהם, הם רשאים להמשיך לנסות ולנחש.

המרגלים רשאים להפסיק לנחש בכל רגע נתון, אך לרוב הם יעדיפו לנחש את מספר המילים שרבי־המרגלים כיוון אליו. לפעמים, הם ירצו לנחש אפילו **מילה אחת יותר:**

לדוגמה: הרמז של הקבוצה האדומה היה "עץ: 2" הסוכנת האדומה רצתה לנחש "אדר" וגם "גליל". היא ניחשה "גליל". ניסיון זה מצא את עובר האורח, לכן היא לא ניחשה נכונה את "אדר".

התור עבר לקבוצה הכחולה, שניחשה נכונה שתי מילים. כשתורה של הקבוצה האדומה חזר שוב, הרמז החדש שרבי־המרגלים נתן היה "נהר: 3" הסוכנת האדומה דיי בטוחה ש-"ירדן" הוא נהר, ולכן היא נוגעת בקלף, והיא ניחשה נכונה. היא רשאית לנסות בשנית - היא מנחשת "גשר", וצודקת בשנית. היא רשאית להמשיך ולנחש. היא לא בטוחה מה המילה הנוספת המתקשרת לנהר, אבל היא בוחרת ב"יער", שאינו מתקשר לנהר, אך מתקשר לרמז הקודם אותו קיבלה.

ענישה על רמז לא חוקי

אם רבי-המרגלים מספק רמז לא חוקי, תור אותה קבוצה מסתיים באופן מיידי. כענישה נוספת, על רבי-המרגלים של הקבוצה היריבה לכסות סוכן שלו עם קלף הסוכן בצבע המתאים – זאת לפני שהוא מעניק רמז לקבוצה שלו בתורו.

במקרה שאף אחד לא שם לב לכך שהרמז לא חוקי, הרמז ייחשב כחוקי.

הבעות פנים

על רבי-המרגלים מוטלת האחריות לשמור על הבעת פנים ריקה מתוכן. אסור לו להושיט יד אל קלפים בזמן שחברי הצוות שלו מחליטים באילו מילים לבחור. כאשר חברת צוות נוגעת במילה, על רבי-המרגלים להתייעץ עם קלף המפתח ולכסות את המילה עם הקלף המתאים. כאשר מרגלת בוחרת מילה עם הצבע הנכון, עליו להתנהג כאילו זו המילה אליה הוא התכוון, גם אם זאת לא המילה אליה התכוון.

על המרגלים מוטלת האחריות לשים לב רק לשולחן ולקלפים המונחים עליו. הם צריכים להקפיד שלא ליצור קשר עין עם רבי-המרגלים שלהם בזמן שהם מנחשים – התנהלות זו תעזור במניעת רמזים לא מילוליים שעשויים להיחשף בטעות.

רוח המשחק היא שהמידע שיש לכל קבוצת מרגלים מוגבל אך ורק למילה אחת, ולמספר אחד. כל מידע אחר שיש לקבוצה, פוגם ברוח המשחק.

האם להשתמש בהגבלת זמן?

אם שחקן מסויים מתעכב מאד, כל שחקן אחר יכול להחליט להפעיל שעון עצר בכדי לעודד את השחקן שמתעכב לקבל החלטה עד תום הזמן בשעון. אנו ממליצים להקציב כ 2-3 דקות לכל שחקן, בכדי לשמור על קצב משחק סביר.

אין חובה להשתמש בהגבלת זמן, אך לעיתים ניתן להשתמש בשעון עצר בכדי לקצוב את תורו של שחקן.

אם קשה לך לקבל החלטה, אתה יכול להשתמש בשעון העצר בעצמך. למשל אם אתה מתקשה לחשוב על רמז טוב, אולי כדאי להעניק רמז עבור המילה הכי קשה על השולחן, ולהמשיך לחשוב בזמן שהקבוצה היריבה משחקת.

אם אתה מעדיף לשחק עם הגדרות זמן ברורות, אתה יכול להוריד את יישומן שעון-העצר ב-codenamesgame.com (האפליקציה בשפה האנגלית).

"יער" הוא ניחוש נכון עבור הרמז הקודם – כך שהסוכנת ביצעה שלושה ניחושים נכונים עבור הרמז "נהר: 3" היא רשאית לבצע עוד ניחוש אחד בלבד, למשל עבור הרמז "עץ" או עבור הרמז "נהר". או שהיא תוכל לבחור לעצור בשלב הזה ולתת לקבוצה היריבה לנחש.

מותר למרגלים לנחש ניחוש אחד יותר מהמספר שצוין. בדוגמה מעלה, המרגלים בקבוצה האדומה רשאים לבצע עד 4 נסיונות בלבד, מכיוון שרבי-המרגלים שלהם אמר "3" בתור המספר אליו הוא מכוון.

כאשר המרגלים מחליטים להפסיק לנחש (או אחרי שהם טעו), התור עובר לקבוצה היריבה.

זרימת המשחק

בכל תור רבי-המרגלים נותנים רמז. לאחר שרבי-המרגלים נותן רמז, הקבוצה שלו רשאית להתחיל בניחושים. התור של הקבוצה מסתיים כאשר הקבוצה טעתה בניחוש או כאשר היא מחליטה להפסיק לנחש או כשהיא ביצעה את מספר הניחושים המירבי האפשרי עבור הרמז שניתן. לאחר מכן, התור עובר לקבוצה היריבה.

סיום המשחק

המשחק מסתיים כאשר קבוצה אחת הצליחה לאתר ולכסות את כל הסוכנים שלה. קבוצה זו היא המנצחת במשחק.

קבוצתך יכולה גם לנצח שלא בתורה, כאשר הקבוצה היריבה תנחש מילה לא-לה. אז מילה זו תכוסה על ידי רבי-המרגלים שלך, ובכך יוענק הנצחון לקבוצה שלך למרות שהקבוצה היריבה היא זו ששיחקה.

המשחק גם יכול להסתיים מוקדם יותר, אם מרגלת יצרה קשר עם המתנקש. הקבוצה של אותה מרגלת מפסידה באופן מיידי במשחק.

הסידור למשחק הבא

הסידור לקראת המשחק הנוסף פשוט ביותר – הסירו את הקלפים שמכסים את שמות הקוד והחזירו אותם לערימות שלהם. עתה, הפכו את כל 25 קלפי שמות הקוד, והנה אתם מוכנים למשחק השני שלכם. אולי אנשים אחרים רוצים להיות רבי-מרגלים? החליפו ביניהם.

רמזים חוקיים

אנחנו בדקנו מספר אפשרויות שונות של חוקים. חלק מהקבוצות אוהבות את החוקים בצורה אחת, ואחרות בצורה אחרת. עליכם לנסות ולהחליט מה הקבוצה שלכם מעדיפה.

איות והגיה

ישנן מילים שנהגות דומה. למשל "נער" נשמע כמו "נהר" אך האיות והמשמעות שלהן שונה.

מילים שנשמעות דומות, אך בעלות איות שונה ומשמעות שונה נחשבות מילים שונות. לכן אסור לתת רמזים הקשורים ל- "נער" עבור "נהר".

מילים שמאוייתות באותה צורה נחשבות מילים זהות, גם אם יש להן שתי הגיות שונות ושתי משמעויות שונות.

לדוגמה: גר הוא ירק טעים וגם התלמיד גר בשיעור יצירה, תוכל להשתמש ב"גר" כרמז ל-"ארנבת" ו"דף". אתה גם יכול להשתמש במילה כרמז לכל דבר הקשור להכרעות (גזירה) על אף שהוגים את המילה באופן שונה.

מותר לכם לאיית את הרמז שלכם.

לדוגמה: אם אתה רוצה שחברי הצוות שלך ינחשו "ארנבת" ו-"דף" אתה יכול פשוט לאיית את המילה גזר ולהימנע מהגייתה. אתה תוכל לתת את הרמז כף אפילו אם "כפה" מונחת על השולחן (אבל לא תוכל להשתמש ב- דב בכדי לרמז ל "דוב", מכיוון שזו אותה מילה רק בכתיב חסר).

מומלץ לאיית את הרמז שלכם אם מישהו שואל. אם אתה מתקשה באיות הרמז, בקש מרבי־המרגלים הנוסף לאיית עבורך.

עצה: איות הרמז יכול לעזור בחדר רועש, או אם יש לך מבטא שונה. לא רק כאשר יש בעית משמעות או הגייה.

החוקים הקשיחים

חלק מהרמזים הבאים אינם חוקיים מכיוון שהם פוגמים ברוח המשחק.

הרמזים צריכים להיות על משמעות המילים. אתם לא יכולים להשתמש ברמז בכדי לדבר על האותיות שבמילה מסוימת או המיקום שלה על השולחן.

גדל הוא לא רמז חוקי עבור "מגדל". אתה לא יכול לקשר בין "מחט", "מסך" ו"מתג" על ידי רמז כמו "מ: 3" וגם לא עם רמז כמו "שלוש: 3"

למרות זאת אותיות ומספרים הם רמזים חוקיים, כל עוד הם מתייחסים למשמעות המילה.

אתה יכול להשתמש ב "כף: 1" כרמז ל-"שמן". אתה גם יכול להשתמש ב-"שניים: 3" כרמז ל-"יד", "מאזניים" ו-"קוטב".

המספר שאתם משתמשים בו אחרי הרמז, לא יכול להיות רמז בעצמו.

"הדר: 8" לא רמז קביל עבור שתי המילים "לימון" ו-"תמנון", מכיוון ש-8 אינו יכול לשמש כרמז ל"תמנון".

עליכם לשחק בעברית. מילה בשפה זרה מותרת אך ורק אם כל שאר השחקנים מכירים אותה או אם ניתן להשתמש בה במשפט בעברית.

לדוגמה: אתה לא יכול להשתמש במילה Tower כרמז ל-"לונדון" ו-"מגדל". אתה כן יכול להשתמש ב"ביג-בן" (Big Ben)

אסור לומר אף מילה גלויה שעל השולחן, הטייתיה, נגזרותיה ושורשיה.

עד אשר לא תכוסה המילה "חדש" ע"י קלף, אתה לא תוכל לאמר "חדיש", "חדשות", "חודש" או "חדשן" כרמז.

אל תהיו נוקשים

אם רבי־המרגלים היריב מאשר את זה, הרמז חוקי. אם אתם לא בטוחים, שאלו את היריב שלכם (בשקט, כך שאף אחד לא ישמע).

חוקים גמישים

לפעמים תאלצו לקבל החלטה לגבי איזה רמז חוקי ואיזה רמז אינו חוקי. קבוצות שונות יעדיפו לפעמים אופן משחק שונה, ורצוי להתגמש לפי הצורך.

צירופי מילים והלחמים

בשפה העברית ניתן לכתוב צירופי מילים והלחמים בשני אופנים. הלחם, כמו "מדחום" (מד+חום), הינו מילה אחת. "כדור-בסיס" משתמשת במקף (צירוף מילים) לחיבור בין שתי מילים. מבחינה טכנית, רק "מדחום" הינה מילה אחת הקבילה כרמז.

אתם כמובן רשאים להחליט האם להתיר שימוש בצירופי מילים. אך בשום אופן לא ניתן לאפשר לשחקן להמציא צירופי מילים חדשות. "שמש-לבנה" אינה רמז קביל עבור "כוכב" ו"שלג".

שמות ותארים

ניתן לתת רמזים מרובי מילים לשמות של אנשים ולשמות של מקומות (ערים, מדינות וכו') על מנת לייחדן. "משה" הוא רמז קביל, אך לעיתים תרצו לייחדו, האם התכוונתם למשה רבנו או למשה איבגי. הקבוצה שלכם צריכה להחליט האם לאפשר שמות מרובי מילים, דבר זה יאפשר את השימוש ב "דירה להשכיר" כרמז קביל.

חל איסור על רבי-המרגלים להמציא מילים ותארים ולהשתמש בהם כרמז, אפילו אם קיים שם כזה במציאות. "גל הרופא" לא רמז קביל עבור "מים" ו "דוקטור".

ראשי תיבות וקיצורים

לכאורה, "שב"כ" אינה מילה אחת. אבל זה רמז אדיר. אתם יכולים להחליט להרשות ראשי תיבות שכיחים כמו "ארה"ב", "אמ;לק" ו-"ש"ג".

מילים כמו "שקם", "תפוז" ו-"דוח" הם תמיד רמזים קבילים, אפילו אם מקורן בראשי תיבות.

הגיות

שחקנים נוטים להרשות שימוש נרחב בהגיית הרמזים. אתם יכולים להרשות להגות את המילה "עת" כך שניתן לרמזו גם למילים הקשורות ל "עט" (הגייה זהה - משמעות שונה).

חרוזים

חריזה תמיד קבילה אם היא מתקשרת למשמעות המילה. "לוויתן" הוא רמז קביל ל "צוללן" בגלל ששניהם נמצאים תחת פני הים. "לוויתן" הוא רמז קביל ל "ברווזן" מכיוון ששניהם בעלי חיים. אך "לוויתן" אינו רמז קביל ל "לווין" מכיוון שהקשר בין המילים הוא רק באמצעות צליל החריזה. (אם משהו מכיר לווין הבנוי בתורת לווייתן - אז רמז זה יהפוך לקביל).

יש קבוצות שיאפשרו כל סוג של חריזה. אם תאפשרו זו, תזכרו רק כי אינכם יכולים להדגיש את הצליל או להסגיר את העובדה כי זהו רמז הקשור לחריזה.

חוק מתקדם: ללא הגבלה

לפעמים אתם רוצים שינסו לנחש מילים רבות המתקשרות לרמזים מהעבר. אם אתם רוצים שהקבוצה שלכם תנחש יותר מניחוש אחד, אמרו "ללא הגבלה" במקום לומר מספר, לדוגמה - "ניצוצות: ללא הגבלה".

החסרון בשיטה זו היא שהמרגלים לא יודעים כמה מהמילים קשורות לרמז החדש. היתרון בשיטה זו שהם יכולים לנחש כמה מילים שרק ירצו.

חוק מתקדם: אפס

אתם רשאים להשתמש ב-0 כמספר עבור הרמז. לדוגמה "ניצוצות: 0" משמעות הרמז היא שאף אחת מהמילים אינן קשורות לניצוצות. אם משתמשים ב-0 כמספר חוקי, ההגבלה הרגילה לא תקפה ובמקום זאת המרגלים יכולים לנסות ולנחש ללא הגבלה. הם עדיין חייבים לנחש לפחות ניחוש אחד.

אם אתם לא מבינים למה זו אפשרות שימושית, אל דאגה - נסו ותגלו במהרה.



משחק לשני שחקנים

אם רק שניים מכם רוצים לשחק במשחק, אתם עדיין יכולים לשחק עבור אותה קבוצה. הגרסה לשני שחקנים יכולה לעבוד גם בקבוצות גדולות יותר, שאינן מעוניינות בהתעמתות ישירה זה מול זול. כאן המטרה תהיה לצבור את הניקוד המירבי אל מול יריב מדומה.

סדרו את המשחק כרגיל. שחקן אחד יהיה רבי־המרגלים והשאר יהיו המרגלים. לקבוצה היריבה אין שחקנים, אבל עדיין תזדקקו לקלפים בצבע שלהם.

הקבוצה שלכם תתחיל קודם, אז הקפידו לבחור קלף מפתח שבו אתם הקבוצה המתחילה.

שחקו כרגיל, נסו להמנע מהמתנקש ומסוכני היריב.

רבי־המרגלים מדמה את הקבוצה היריבה על ידי כך שהוא מכסה מילה אחת של היריב בכל פעם שהיה אמור להיות תורה של הקבוצה היריבה. רבי־המרגלים רשאי לבחור איזו מילה תכוסה קודם, ויש להחליטה זו חשיבות אסטרטגית.

אם הקבוצה שלכם יצרה קשר עם המתנקש, או אם כל סוכני היריב התגלו, אתם מפסידים ולא זוכים בניקוד כלל.

אם הקבוצה שלכם ניצחה, הניקוד שלכם יהיה מספר הסוכנים שלא התגלו בערימת הסוכנים של היריב.

הערה: הניקוד שלכם יקבע לפי מספר התורות עד הניצחון, וכמו גם מספר סוכני היריב שנתגלו במקרה על ידיכם.

משחק לשלושה שחקנים

אם שלושה שחקנים רוצים לשחק במשחק תחת אותה קבוצה, הם יכולים להשתמש בחוקים המתוארים מעלה. אם הם רוצים להתחרות זה בזו, שניים מהם יכולים להיות רבי־מרגלים, והשחקן השלישי הוא מרגלם של שניהם יחד. סדרו את המשחק בצורה הרגילה, פרט לכך שרק מרגל אחד עובד עבור שני רבי־המרגלים השונים (בדיוק כמו בחיים האמיתיים!). הניצחון לרבי־המרגלים יקבע בצורה הרגילה, כאשר המרגל של שניהם, מנסה לעשות את המירב עבור שני הצדדים.

מידע נוסף על המשחק וגרסאות נוספות ניתן למצוא ב- www.codenames.com

A Game by Vlaada Chvátil

Illustration: Tomáš Kučerovský

Graphic Design: Filip Murmak

Translation: Jason Holt

גרסה עברית

חוקים ומילות קוד: אלירן סלר ואלעד גולדשטיין

עיצוב גרפי: סטודיו דשא ואלעד גולדשטיין

הפקה: "משחקי ליאם" (אורין אינטרטור) ו"GEG" (אלעד גולדשטיין)

תודות מיוחדות:

אני מעוניין להודות לשותפנו בחברת CGE הציכית ולמר ולאדה חואסיל על תמיכתו והנחיותיו. לבסוף, אני מעוניין להודות לכל חברי-שחקני "שם-קוד" - כל הערה וכל עצה הוטמעו בתרגום המשחק. תודה לכולם, אלעד