

AGENTENTREFF IN VENEZIG

# INKOGNITO

베니스에 모인 4인의 비밀 첩보원 **인코그니토**



게임 설명서

ALEX RANDOLPH  
LEO COLOVINI

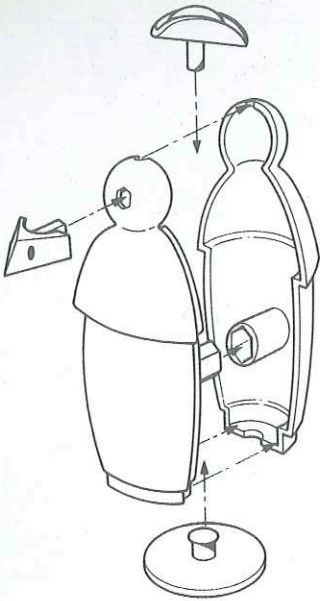


그림 1

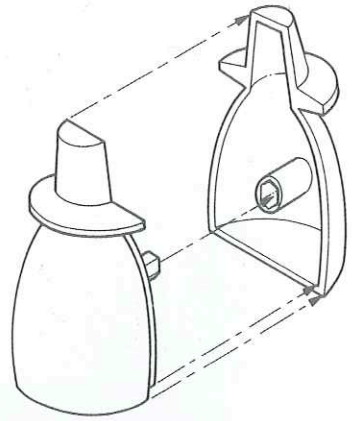


그림 2

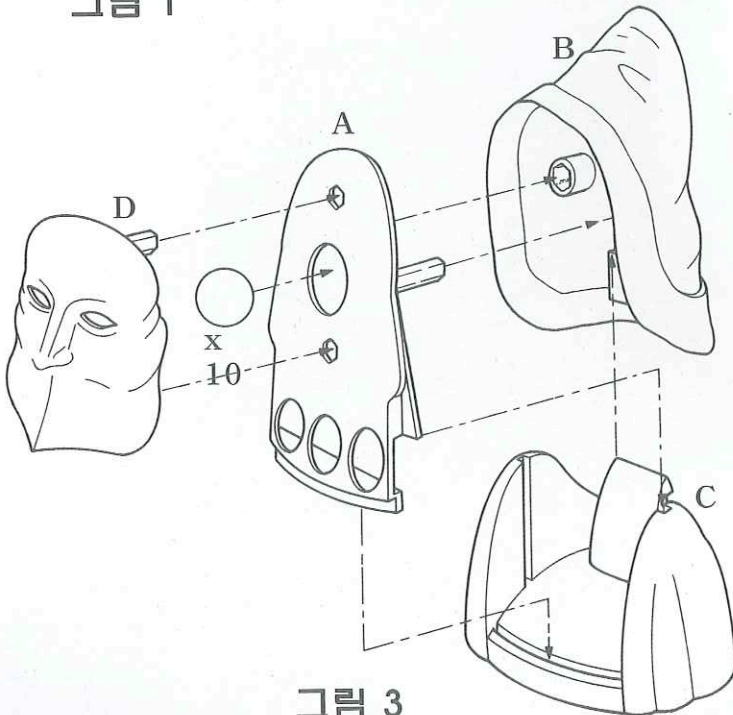


그림 3

## ■ 게임 내용물

- 게임 보드 1개
- 4가지 색의 인물 모형 16개
- 검은색 대사 모형 1개
- 검은색 예언자 모형 1개
- 4가지 색의 여권 4개
- 추리 기록지 1부
- 4가지 색의 카드 32장:
  - 각각의 색깔 카드는 다음과 같은 8장으로 구성되어 있다.
    - 신분 카드 4장: 피들버텀 경, 버블 대령, 정보원 X, 마담 차차
    - 외모 카드 4장: 키다리, 난쟁이, 똥똥이, 홀쭉이
- 색깔이 없는 비밀 카드 12장:
  - 비밀 카드 12장은 다음 카드들로 구성되어 있다.
    - 신분 카드 4장
    - 외모 카드 4장
    - 임무 카드 4장: ALPHA(알파), BRAVO(브라보), CHARLIE(찰리), DELTA(델타)
- 한글 설명서 1부

게임 구입 후 첫 게임을 시작하기 전에 다음과 같은 게임 내용물을 조립한다.

### 1

#### 인물 모형 16개

색깔이 일치하는 몸통의 앞부분과 뒷부분을 받침대와 함께 조립한 뒤, 모자와 마스크를 끼운다. (그림 1 참조)

### 2

#### 검은색 대사 모형 1개

모형 몸통의 앞부분과 뒷부분을 조립한다. (그림 2 참조)

### 3

#### 검은색 예언자 모형 1개

A와 B, 그리고 C를 함께 조립한다. A의 구멍을 통해서 10개의 여러 가지 색깔 공을 넣은 다음, 마스크 D를 A부분에 끼운다. (그림 3 참조)

## ■ 베니스에 모인 4명의 비밀 정보원

오늘 밤 베니스에서는 카니발이 열리고 있습니다. 카니발 복장을 차려 입은 많은 사람들이 좁은 골목을 휘젓고 다니고 있고, 웃음 소리와 유쾌한 노래, 그리고 즐거운 이야기가 베니스 곳곳에 가득합니다. 하지만 그 와중에도 평범하지 않은 4명의 정보원이 카니발에 참가했으나, 그들은 바로 자신의 존재가 전혀 들키지 않게 할 수 있는 변장의 대가들인데, 오늘밤 비밀 임무를 완수하기 위해 밤거리를 은밀히 거닐고 있습니다. 이 4명의 정보원들은 다음과 같은 인물이며, 그 중 1명은 바로 당신입니다!



**피들버텀 경(Lord Fiddlebottom)**은 자신의 근무처가 비밀스럽지 않음에도 불구하고 비밀 업무를 맡아서 진행해 왔고, 유럽에 별장을 여러 채 가지고 있는 굉장한 부자이며, 마타 하리 II(MATA HARI II)라는 이름의 호화스러운 요트를 타고 베니스에 도착했다. 아주 고귀한 인물 이긴 하지만 수년간의 이종생활의 영향이 드러나기 시작했으며, 무엇보다도 계속해서 감박이는 그의 오른쪽 눈에서 그 사실을 알아챌 수 있다.



**버블 대령(Colonel Bubble)**은 오랫동안 피들버텀 경의 오른팔로 활약해 왔다. 정확하게 말하자면, 앙람 열기구 부대의 창설로 위대한 업적을 남겼던 군대를 떠난 이후로, 그는 아무리 위험한 일이 닥쳐도 절대로 냉정함을 잃지 않아 마치 얼어 붙은 듯 보일 정도이다. 또한 정보원들 사이에서의 그는 민첩함과 왼쪽 귓볼을 자주 잡아당기는 버릇으로 유명하다.



**정보원 X(Agent X)**는 몹시(eXtremely) 교활하고, 속임수에 매우(eXtra) 능하며, 엄청난게(eXquisite) 사악한 인물이다. 그의 어두운 과거에 대해서는 아무도 자세히 알지 못하지만, 적어도 지금은 베니스에 머무르고 있다고 알려져 있다. 그는 완벽한 전문가라서 절대로 매수되지 않으며 냉혈한 인물 그 자체이다. 그의 외모는 아무런 개성이 없어서 사람 눈에 잘 드러나지 않는다. 미간을 찡그리는 버릇만 제외한다면 그의 은둔 기술은 완벽하다고 말할 수 있다.



**마담 차차(Madame Zsa Zsa)**는 자신이 젊었을 때 아주 유명한 발레리나였다고 주장한다. 그러나 사실 그녀는 꼭예사로 일했다. 사람들은 그녀가 몇몇 수상한 일에 관여했다고 수군거리지만, 지방 당국에서는 전혀 관심을 보이지 않고 있다. 하지만 그녀가 정보원이며 악명 높은 정보원 X와 함께 일하고 있다는 사실은 누구나 알고 있다. 그녀는 스스로를 무척이나 사려가 깊다고 생각하지만, 종종 무심코 다른 사람들에게 코를 찡그리곤 한다.



이 게임에는 인물 1명이 더 등장하는데, 바로 불행한 **대사(ambassador)**이다. 그는 언제나 다른 사람들에게 친절하지만 그다지 유능하지는 않다. 그는 파티에 참석해서 사람들의 대화를 엿듣는 것을 좋아하는데, 그 내용을 몰래 적어두었다가 대사관에 있는 금고에 소중한게 보관한다. 또한 그 금고에는 초특급 기밀 문서가 있는데, 마이크로 필름으로 복사본을 만들어서 자신의 조끼 주머니에 항상 지니고 다닌다.

## ■ 4인용 규칙

### 게임 준비

- 예언자 모형을 게임 보드의 바다 지역에 놓고, 대사 모형은 검은색 모자가 있는 칸(대사관)에 놓는다.
- 모든 게임 플레이어들은 각각 1가지 색깔을 골라서 그 색깔의 모든 내용물(인물 모형 4개, 카드 8장, 여권 1개)을 가져간다. 카드 8장 중에서 4장은 신분 카드라서 정보원들의 이름이 표시되어 있고, 나머지 4장은 외모 카드이며 각기 다른 체형(키다리, 난쟁이, 뚱뚱이, 훌쭉이)이 그려져 있다.



- 자신의 인물 모형 4개씩을 보드에 놓는데, 인물 모형과 같은 색으로 표시된 칸에 놓는다. 여권은 자신의 앞에 세워 놓고 스크린(자신의 기록지와 카드들을 가리기 위한 가리개)으로 사용한다. 여권의 안쪽에는 비밀 임무 리스트가 있으며, 게임 중에 필요한 시점에서 참고하면 된다. 모든 플레이어는 각자 추리 기록지 1장씩을 가져가서 그 기록지에 상대방 플레이어들의 이름과 색깔을 적는다.

- 색깔 없는 비밀 카드 12장 중에서 신분 카드 4장, 외모 카드 4장, 임무 카드 4장을 3명의 플레이어가 한 종류씩을 맡아서 따로 섞은 뒤, 모든 플레이어에게 신분 카드 1장, 외모 카드 1장, 임무 카드 1장씩을 나눠준다. 자신이 받은 비밀 카드들은 남이 볼 수 없도록 잘 관리한다.



따라서 모든 플레이어들은 다음과 같은 비밀 카드들을 받게 된다.

1장의 신분 카드는 그 플레이어의 신분(이름)을 나타낸다.

1장의 외모 카드는 그 플레이어의 외모(체형)를 나타낸다. 자신의 인물 모형 4개 중에서 이 카드에 그려진 외모와 같은 인물 모형이 진정한 자기 자신이다.

1장의 임무 카드는 그 플레이어의 임무 코드를 나타낸다. 단, 자신의 파트너(아직은 누군지 알지 못하는)의 임무 코드도 알아내야만 게임 승리에 필요한 구체적인 임무를 알아낼 수 있다.

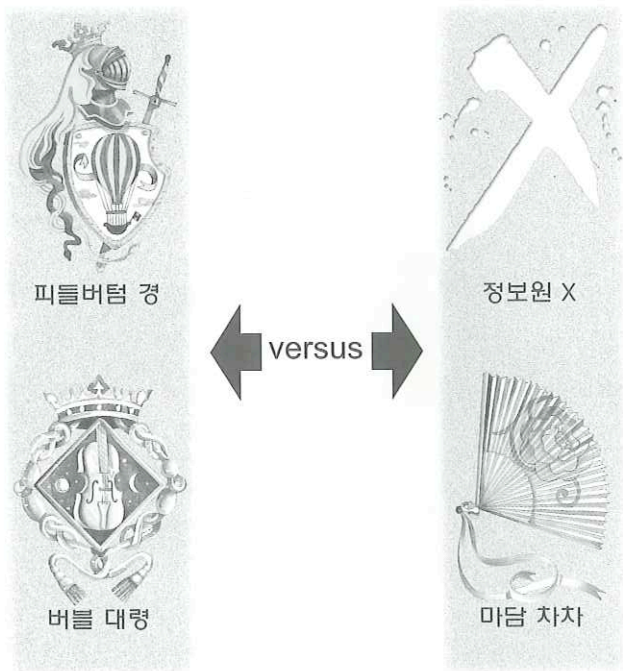
자신이 가지고 있는 비밀 카드가 실수로 상대방에게 노출되지 않도록 주의한다.

즉 누군가에게 의도적으로 비밀 카드를 보여주기 전까지는 자신의 비밀 카드가 아무에게도 공개되지 않도록 조심해야만 한다.

## 게임 목표

게임 초반의 목표는 자신의 파트너가 누구인지 알아내는 것이다. 자신의 인물 모형을 다른 플레이어의 인물 모형이 있는 칸으로 옮기면, 그 상대방의 카드 몇 장을 볼 수 있으며, 그 카드들의 정보를 바탕으로 하여 상대방의 신분 및 외모를 추리해 낼 수 있다.

승리를 하기 위한 게임 후반의 목표는 파트너의 임무 코드를 알아내서 임무를 완수하는 것이며, 자신의 파트너가 가진 임무 코드를 알아내야만 자기 팀의 구체적인 임무를 알 수 있다.



피들버텀 경과 버블 대령은 언제나 같은 편이며, 마찬가지로 정보원 X와 마담 차차도 언제나 같은 편이다. 예를 들어 당신이 마담 차차라면 여러분의 파트너는 무조건 정보원 X이다.










## 게임 시작

게임을 시작할 시작 플레이어(starting player)를 정한다. 그 플레이어의 턴(turn, 차례)이 끝나면 그 플레이어의 왼쪽에 있는 플레이어의 턴이 된다. 게임은 그런 식으로 계속 시계 방향으로 진행된다.

## 턴 진행

현재 플레이어(current player, 현재 자신의 차례인 플레이어)는 예언자 모형을 세차게 흔들어서 테이블에 놓는다. 그러면 예언자 모형의 아랫부분에 구슬 3개가 보이게 되며, 그 구슬의 의미는 다음과 같다.

-  **빨강:** 현재 플레이어는 자신의 인물 모형 1개를 육로(빨간 선)를 이용해서 1칸만큼 이동시킬 수 있다.
-  **파랑:** 현재 플레이어는 자신의 인물 모형 1개를 수로(파란 선)를 이용해서 1칸만큼 이동시킬 수 있다.
-  **노랑:** 현재 플레이어는 자신의 인물 모형 1개를 1칸만큼 이동시키는데, 육로를 이용할 수도 있고 수로를 이용할 수도 있다.
-  **검정:** 현재 플레이어는 대사 모형을 1칸만큼 이동시키는데, 육로를 이용할 수도 있고 수로를 이용할 수도 있다.
-  **흰색:** 이동 없음

빨강, 파랑, 노랑 구슬에 대해서 자신의 인물 모형을 움직일 때 4개 중에서 어떤 걸 움직일 것인가는 플레이어의 선택이다. 즉 같은 인물 모형을 3번 움직여도 되며, 3개의 인물 모형을 1번씩만 움직여도 된다. 단, 흰색 구슬은 이동 없음을 뜻하며, 3개의 구슬이 모두 흰색인 턴에서는 어떤 인물 모형도 움직일 수 없다.

자신의 인물 모형이 자신의 또 다른 인물 모형을 지나갈 수는 있는데, 그 자리에 멈출 수는 없다. 그리고 구슬에서 정해진 자신의 이동 능력을 다 사용하지 않고, 일부만 사용하는 것도 가능하다.

## 다른 인물 모형과 만나기

다른 플레이어의 인물 모형이나 대사가 있는 칸으로 자신의 인물 모형을 이동시켜서 다른 플레이어의 정보를 알아내는 것이 게임 초반의 일반적인 전략이다.

현재 플레이어의 인물 모형을 다른 플레이어의 인물 모형이 있는 칸으로 이동시키면, 그 상대방의 카드 3장을 보여달라고 요구할 수 있는데, 다음 3가지 방법 중에서 1가지를 선택하면 된다.

1. 상대방의 신분을 물어볼 수 있다. 질문을 받은 상대방은 자신의 카드 3장을 현재 플레이어에게만(다른 플레이어들은 보지 못하게끔) 보여줘야 하는데, 신분 카드 2장과 외모 카드 1장을 보여주면 된다. 그리고 그 3장 중에서 최소한 1장은 반드시 참여하여야만 한다.
2. 상대방의 외모를 물어볼 수도 있다. 질문을 받은 상대방은 자신의 카드 3장을 현재 플레이어에게만(다른 플레이어들은 보지 못하게끔) 보여줘야 하는데, 신분 카드 1장과 외모 카드 2장을 보여주면 된다. 그리고 그 3장 중에서 최소한 1장은 반드시 참여하여야만 한다.
3. 게임의 후반으로 갈수록 상대방의 정보를 알 필요가 줄어들는데, 상대방의 카드를 보는 대신에 자신이 움직인 그 인물 모형을 즉시 1칸 더 이동시킬 수 있다. 육로나 수로 중에서 아무 길이나 선택하면 되지만, 인물 모형이 없는 빈칸으로만 이동이 가능하다.

현재 플레이어의 인물 모형은 한 턴에 여러 플레이어들의 인물 모형과 만날 수도 있지만, 상대방 플레이어 1명당 최대 1번씩만 만날 수 있다. 즉 한 턴에서 특정 플레이어 1명과 2번이상 만나는 것은 허용되지 않는다.

현재 플레이어의 인물 모형이 대사를 만난 경우, 현재 플레이어는 아무 상대방이나 1명을 선택해서 그 상대방에게 신분 카드 2장을 보여달라고 하거나, 또는 외모 카드 2장을 보여달라고 할 수 있다. 보여주는 카드 2장 중의 1장은 반드시 참여하여야만 한다.

대사를 만날 수 있는 방법은 다음의 2가지뿐이다.

- a) 자신의 인물 모형을 대사가 있는 칸으로 이동시킨다.
- b) 대사를 자신의 인물 모형이 있는 칸으로 이동시킨다.

다른 플레이어의 인물 모형이 있는 칸으로 대사를 이동시키는 것은 허용되지 않는다.





## 추리 기록지에 기록하기

상대방의 카드를 본 뒤에는 추리 기록지의 해당 플레이어 칸에다가 그 내용을 기록한다. 더불어 자신이 상대방에게 카드를 보여준 경우에도 따로 기록을 해두는데, 자신이 가지고 있는 기록지의 같은 페이지에 다른 기호로 표시하거나 기록지의 뒷면에 따로 기록하면 된다.

### 현명한 추리 한 가지:

Michel(피들버텀 경)이 자신의 인물 모형을 Leo의 인물 모형이 있는 칸으로 이동시키고, 외모에 관해 질문했다. Leo는 Michel에게 '난장이', '키다리', '버블 대령', 이렇게 외모 카드 2장과 신분 카드 1장을 보여주었다. 그 다음에 Michel은 대사를 만났고, Leo에게 신분을 물어보았다. Leo는 '피들버텀 경'과 '정보원 X', 이렇게 신분 카드 2장을 보여주었다. 하지만 피들버텀 경은 다름아닌 Michel 자신이다!! 2장의 카드 중에서 1장은 참이어야 하므로 Michel은 Leo가 '정보원 X'라는 사실을 알았다. 또한 Michel은 첫번째 질문에 대한 추리로서 Leo가 '난장이' 아니면 '키다리'라는 사실도 알게 되었다.

## 다른 곳으로 추방하기

상대방의 인물 모형을 만나서 질문한 뒤에는, 상대방의 그 인물 모형을 아무 모형도 놓여있지 않으면서 동시에 숫자가 표시되어 있지 않은 칸으로 추방시켜야 한다. 대사를 만나서 질문한 뒤에는, 마찬가지로 대사를 아무 모형이 놓여 있지 않은 칸으로 추방시켜야 하는데, 대사는 색깔 있는 칸이나 대사관으로만 추방시킬 수 있다.

## 카드 보여주기

당신의 신분을 숨기는 것도 중요하긴 하지만, 게임에서 승리하기 위해서는 최대한 빨리 당신의 파트너를 찾아서 그에게 당신의 신분을 공개하는 것이 무척 중요하다. 동일한 상대방에게 똑같은 조합의 카드를 2번 이상 보여주는 것은 허용되지 않는다. 또한 대사를 만나서 카드 2장을 보여주는 경우에도 그 상대방에게 이전에 보여줬던 카드 조합들 중 한 가지에 완전히 포함되는 조합으로 카드를 보여주는 것은 허용되지 않는다.

만약 동일한 상대방에게 이전에 보여줬던 것과 똑같은 조합의 카드를 보여준 경우, 보여줘야 하는 카드 수보다 1장 적은 조합으로 상대방에게 카드들을 보여줘야만 한다. 물론 그 조합에서도 1장은 반드시 참여해야만 한다.

동일한 상대방에게 3번째로 같은 조합의 카드를 보여줬다면, 그 상대방에게 1장의 카드만 보여줘야 하며, 그 카드는 반드시 참여해야만 한다.

**예시:** Michel은 이전에 Leo의 인물 모형을 만났었고, '난장이', '키다리', '버블 대령' 카드들을 볼 수 있었다. 이번엔 Michel이 대사를 만났고 Leo에게 외모에 대해 질문했다. 그래서 Leo가 외모 카드 2장을 보여줬는데, '난장이'와 '키다리'였다. 하지만 이 2장의 카드는 Leo가 이전에 보여줬던 카드 조합에 완전히 포함되는 조합이다. 따라서 Leo는 1장이 더 적은 수의 카드 조합, 즉 카드 1장을 Michel에게 보여줘야만 한다. 물론 그 1장은 참여해야만 한다.

## 파트너 찾기

게임이 진행되면서 당신은 어떤 플레이어가 당신의 파트너인지 추리해 나가야만 한다. 만약 자신의 파트너를 찾았다는 확신이 들면 자신의 신분 카드를 파트너에게 보여줄 필요가 있는데, 그 방법으로는 다음의 2가지가 있다.

첫번째 방법은 당신이 맡은 인물의 독특한 버릇(예를 들면, 피들버튼은 오른쪽 눈을 깜박거린다.)을 당신의 파트너에게 보여주는 것이다.

두번째 방법은 파트너라고 확신이 드는 플레이어가 카드를 보여달라고 할 때 색깔 카드 대신에 비밀 카드를 보여주는 것이다. 여러 장의 비밀 카드를 보여주는 것도 가능하다.

**주의!** 임무 카드를 보여주는 경우, 그 임무 카드는 '참'인 카드로 인정되지 않는다. 따라서 임무 카드를 제외한 다른 카드 중의 1장이 반드시 참여해야만 한다.

당신의 파트너가 당신의 임무 카드를 보는 순간, 파트너는 당신 팀의 임무를 알아낼 수 있게 된다. 하지만 당신 자신이 당신 팀의 임무를 알기 위해서는 파트너의 인물 모형을 당신이 만나서 파트너의 임무 카드를 봐야만 한다.



## 임무를 파악하고 완수하기



자신의 파트너가 가지고 있는 임무 카드를 확인하는 순간, 자기 팀의 임무를 알아낼 수 있게 된다. 여권(스크린) 안쪽에 있는 임무 리스트에서 자신의 임무 코드와 파트너의 임무 코드가 일치하는 줄을 찾으면 비로소 자기 팀의 임무를 알 수 있다.

**예시:** 만약 당신의 신분이 피들버텀 경이고 당신의 임무 코드는 Bravo 인데, 파트너의 신분이 버블 대령이고 당신의 임무 코드가 Delta 라면, 당신 팀의 임무가 버블 대령을 무기 창고(①이 표시된 칸)로 보내는 것이라는 사실을 알 수 있다. 따라서 임무를 완수하기 위해서는 버블 대령을 ①이 표시된 칸으로 이동시키면 된다.

한편 상대방 팀인 마담 차차와 정보원 X가 가지고 있는 임무 코드는 Alpha와 Charlie라는 것을 알 수 있다. 물론 누가 어떤 임무 카드를 가지고 있는지 정확하게는 알 수 없다. 마담 차차가 Alpha를 들고 있다면 상대방 팀의 임무는 “버블 대령을 생포하라!”이며, 마담 차차가 Charlie를 들고 있다면 상대방 팀의 임무는 “버블 대령을 소환하라!”가 된다. 결국 상대방 팀이 들고 있는 임무 카드 조합이 어떻게 되든 당신 팀은 버블 대령을 보호해 가면서 임무를 완수해야 된다는 것을 알 수 있다.

## 게임 승리

자기 팀의 임무를 먼저 완수하는 팀이 게임에서 승리하며, 반드시 그 팀원 중의 한 명의 턴일 때 자기 팀의 임무를 정확하게 완수해야 한다.

임무를 완수한 플레이어는 '임무 완수!'라고 외친 뒤, 파트너와 악수를 하면 된다. 그 팀이 임무를 정확하게 완수했고, 악수를 한 플레이어가 자신의 파트너가 맞다면 게임에서 승리한다. 하지만 위의 두가지 중 하나라도 틀렸다면, 오히려 상대방 팀이 게임에서 승리한다.



## 아마추어 정보원 (특수한 상황들에 대한 추가 설명)

만약 상대방이 보여준 카드 조합이 이전에 보여줬던 카드 조합과 같았다면, 당신의 기록지를 이용해서 그 사실을 입증해야만 한다. (거짓말 금지!) 만약 당신이 입증할 수 없다면, 똑같은 조합의 카드를 2번째(혹은 3번째)로 보게 되었다더라도 어쩔 수 없다.

만약 당신이 피들버텀 경이고 파트너라고 생각한 플레이어에게 악수를 청했는데, 그가 악수를 거부했다면?

악수를 거부한 플레이어가 버블 대령이었던 그렇지 않은 상관없이, 상대방 팀(마담 차차와 정보원 X)이 게임에서 승리한다.

## 유용한 전략

당신의 파트너를 찾는 동안 상대방을 혼란에 빠뜨리는 전략도 가능하다. 자신의 파트너라고 생각되는 플레이어에게만 당신이 가지고 있는 버릇을 보여주는 것이 일반적이긴 하지만, 상대방 팀을 속이기 위해 다른 정보원의 버릇을 표현해도 상관없다. 단, 다른 플레이어에게 카드를 보여줄 때 최소한 1장의 카드가 참이 어야만 한다는 사실은 반드시 지켜야만 한다. 그 외에는 당신이 원하는 만큼 원하는 방식으로 상대방을 혼란에 빠뜨릴 수 있다. 예를 들어, 상대방에게 임무 카드를 보여줘서 당신을 파트너로 착각하게 만드는 방법도 얼마든지 가능하다.

## ■ 3인용 인코그니토

인코그니토는 4인용에 최적화되어 있다. 하지만 3명이 게임을 해도 충분히 재미있다.

### 지금까지의 이야기:

경찰이 언론을 통해 보도한 바에 따르면 경찰은 현재 정보원 한 명을 체포한 상태이다. 그 정보원은 어느 기밀 장소에서 심문을 받고 있긴 하지만 그의 신분을 밝히기엔 아직 너무 이르다. 게다가 대사는 다음과 같이 말했다. "단서를 찾아낼 때까지 철저히 조사할 생각입니다."

### 3인용 규칙



1가지 색의 모든 게임 내용물(인물 모형들, 카드들, 여권)을 게임에서 사용하지 않는다. 나머지 3가지 색깔의 모든 게임 내용물들은 4인용 게임처럼 플레이어들에게 모두 나눠준다.

비밀 카드들도 종류별로 1장씩 3명의 플레이어들에게 나눠준다. 종류별로 남는 카드 1장씩(모두 3장)은 게임에서 사용하지 않으며 게임 내내 공개하지 않는다.

각자 자신의 파트너를 찾아낼 때까지, 혹은 자신의 파트너가 없다는 사실을 알게 될 때까지는 4인용 규칙과 마찬가지로 게임을 진행한다.

자신의 파트너를 찾아냈다면, 임무를 완수하는 과정보다 4인용 게임처럼 진행하면 된다. 만약 당신의 파트너가 게임에서 빠진 상태라면, 다음과 같이 자신 혼자만의 임무를 완수하면 된다.

파트너가 없는 플레이어의 임무는 바로 '베니스를 최대한 빨리 탈출하는 것'인데, 자신의 신분에 따라서 다음과 같이 탈출할 수 있는 곳이 달라진다.

만약 피들버텀 경이라면 요트(⑤가 표시된 칸), 버블 대령이라면 열기구(①이 표시된 칸), 마담 차차라면 화물선(④가 표시된 칸), 정보원 X라면 쾌속정(⑥이 표시된 칸)이 있는 칸에 도착하면 임무를 완수한 것이 된다. 임무 리스트에는 달려가는 모양의 검은색 인물이 4군데에 표시되어 있는데, 바로 그 줄에는 각 인물의 탈출 지점을 의미하는 임무가 적혀 있다.

• 한글판 디자인 : DESIGN NO.G3 - 005



• 한글 번역 : **P** 페이퍼이야기  
보드게임연구소 우 현 통

**페이퍼이야기**

<http://www.paperiyagi.com>

서울특별시 관악구 신림 9동  
1538-2번지 5층/151-896

[info@paperiyagi.com](mailto:info@paperiyagi.com)



© 2001 by Winning Moves.

Produced under licence of Winnig Moves. All Rights Reserved.