ВЛАДЯ ХВАТІЛ | СКОТ ІТОН

КОДОВІ ІМЕНА ДУЕТ

FEELINDIGO

CGE
Czech Games Edition

ОГЛЯД

Два оперативники під прикриттям виконують секретну місію в багатолюдному місті. Кожен знає 9 таємних агентів, з якими повинен зв'язатися його партнер. Спілкуючись закодованими повідомленнями, гравці намагаються уникнути найманих убивць і завершити свою місію, перш ніж вичерпається час.

«Кодові імена. Дует» — це кооперативна гра на слова для двох чи більше гравців. На карті-ключі є 9 слів, до яких вам треба давати підказки, і 3 слова, яких ваш партнер повинен уникати. Підказка — це лише одне слово, але воно може вказувати на кілька слів, які ви хочете, щоб ваш партнер відгадав. Ваш партнер також дає підказки щодо слів, які треба відгадати вам. Ви обоє перемагаєте, якщо обоє відгадаєте всі слова до того, як у вас закінчаться ходи.

Ці правила описують гру вдвох, але в цю версію може грати й більше гравців. Докладніше про це на с. 11.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

ВАЖЛИВО! Ви сідаєте за стіл напроти свого партнера. (Якщо ви сядете з одного боку стола, карта-ключ не діятиме.)

Перетасуйте карти зі словами й викладіть 25 випадкових карт квадратом 5 × 5, як показано на малюнку. Покладіть зелені карти агентів і карту вбивці в межах досяжності обох гравців.

Біля викладених на столі слів розмістіть 9 жетонів часу стороною з перехожими догори (див. малюнок вище). Це буде ваш запас часу.

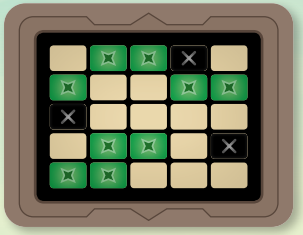
2 жетони часу залиште в коробці. У звичайній грі ви використовуєте лише 9 жетонів. Утім, цей варіант гри доволі складний. Можна додати 10-й або 11-й жетон, щоб трохи полегшити гру. Ці додаткові жетони синього кольору (як нагадування про те, що у звичайній грі вам треба лише 9 жетонів).

Розмістіть пластикову підставку біля викладених слів. Перетасуйте колоду карт-ключів і візьміть одну випадкову карту. Покладіть карту-ключ у пластикову підставку так, щоб кожен гравець бачив лише одну сторону карти. Карту треба розмістити горизонтально, як показано на малюнку вище. Ця карта може розміщуватися будь-якою широкою стороною догори.

Порада. Тримайте колоду вертикально й беріть карту з середини, щоб бачити лише свою сторону карти.

КАРТИ-КЛЮЧІ

Для кожної партії вам потрібна 1 двостороння карта-ключ. На вашій стороні карти є 9 зелених прямокутників. Це слова, які ваш партнер повинен відгадати.



На карті також є 3 чорні прямокутники, що позначають убивць. Якщо ваш партнер вибирає одне з цих слів, ви обидва негайно програєте.

Решта прямокутників на карті – це перехожі, що опиняються на вашому шляху. Якщо ваш партнер вибирає одне з цих слів, це трактують як хибну здогадку.

Ваш партнер також бачить 9 зелених та 3 чорних слова, але загалом ці слова відрізняються від тих, що на вашій стороні. Ваш партнер даватиме вам підказки до слів, позначених зеленим на тій стороні карти, яку ви не бачите.

Давайте підказки до зелених слів.

Уникайте підказок, які можуть привести до трьох убивць.

Намагайтеся уникати перехожих.

МЕТАГРИ

Ви обоє перемагаєте, якщо відгадуєте всі 15 слів за 9 чи менше ходів.

Примітка. Кожен з вас дає підказки для 9 зелених слів, а 9 + 9 — це більше, ніж 15. Річ у тім, що деякі слова позначено зеленим з обох сторін. Докладніше про це на останній сторінці.

ЯКЩО ВИ ЗНАЙОМІ З ГРОЮ

Якщо ви вже грали в «Кодові імена», **вам усе одно треба ознайомитися з цими правилами.** Суть гри та сама, але в ній чимало дрібних відмінностей.

Карта-ключ двостороння, тож ви з партнером можете по черзі давати одне одному підказки. Жетони часу потрібні для того, щоб обмежити кількість ваших ходів. І слово, яке позначене зеленим на вашій стороні карти-ключа, може виявитися чимось зовсім іншим, коли ви відгадуватимете слово за підказкою партнера.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Почніть гру з пошуку підказки, яка приведе вашого партнера до двох або більше зелених слів. Ваш партнер також шукатиме підказку до слів, позначених зеленим кольором на іншій стороні карти.

ЯК ДАВАТИ ПІДКАЗКИ

Підказка складається з одного слова та одного числа, що вказує, скільки слів на столі стосуються підказки.

Наприклад, ***«Погода: 2»*** може бути вдалою підказкою для слів БУРЯ і ВЕСЕЛКА.

Ваша підказка не може бути одним зі слів, що лежать на цю мить на столі. Отже, у наведеному вище прикладі ***«Буря: 2»*** буде недозволеною підказкою. Підказка ***«Бур: 2»*** також буде недозволеною, адже ***«бур»*** є частиною слова «буря». Докладніше про це на с. 10.

Можна давати підказку лише для одного слова, але вам доведеться давати деякі підказки для двох слів, якщо ви хочете перемогти. Вигадати вдалу підказку до трьох або більше слів — неабияке досягнення.

Перша підказка

Будь-який з гравців може дати першу підказку. Якщо ви вигадали добру підказку, а ваш партнер ще думає, то ви можете давати підказку першим.

Ви кажете слово й число… і більше нічого. Тепер ваш партнер повинен збагнути, які слова ви мали на увазі.

ВІДГАДУВАННЯ

У свій хід ви даєте підказку, **а ваш партнер намагається відгадати, яких слів вона стосується.** Якийсь час партнер вивчатиме всі слова на столі. Потім він відгадує, **доторкнувшись до однієї з карт зі словом.**

- **Якщо ваш партнер торкається слова, позначеного зеленим на вашій стороні карти-ключа, це правильна здогадка. Накрийте це слово зеленою картою агента.** Ваш партнер встановив контакт з одним з ваших агентів, і ви на крок ближче до перемоги. (Примітка. Ви накриваєте зелене слово зеленою картою агента, навіть якщо це не те слово, яке ви мали на увазі. Однак не кажіть про це своєму партнерові. Вдавайте, ніби саме це слово ви й мали на увазі.)
- **Якщо ваш партнер торкається слова, позначеного чорним на вашій стороні карти-ключа, то натрапляє на вбивцю. Гра відразу закінчується вашою поразкою.** Шукаючи агента, ваш напарник пішов темним провулком, і вбивця дістався до нього першим.
- **Якщо ваш партнер торкнувся слова, позначеного бежевим на вашій стороні карти-ключа, покладіть на це слово жетон часу.** Візьміть жетон часу з запасу й покладіть його на карту зі словом так, щоб жетон лежав стороною з перехожим догори, а стрілка вказувала в напрямку від вас до вашого партнера. Це означає, що, відгадуючи слово за вашою підказкою, партнер зіткнувся з невинним перехожим. Не накривайте це слово. Воно може виявитися тим словом, яке ваш партнер загадуватиме вам.

Зіткнення з невинним перехожим негайно завершує хід, а зустріч з убивцею закінчує гру. З іншого боку, якщо ваш партнер відгадує зелене слово, то отримує шанс відгадати ще одне слово.

Одна підказка, кілька здогадок

Якщо ваш партнер відгадав слово, то може спробувати відгадати ще одне. (Ви не даєте нової підказки.) Друге слово партнер відгадує так само, як і перше, і ви позначаєте його за тими самими правилами. Якщо партнер відгадав і друге слово, то може відгадувати наступне слово й так далі. **Кількість правильних здогадок необмежена.**

В ідеалі ваш партнер знайде всі слова, загадані у вашій підказці. Звісно, так виходить не завжди.

КІНЕЦЬ ХОДУ

Кожен хід складається рівно з однієї підказки і щонайменше однієї здогадки. Якщо ви не зіткнулися з убивцею, хід може завершитися двома способами:

- **Хибна здогадка завершує хід.** Якщо ваш партнер торкається невинного перехожого, **ви кладете на це слово жетон часу з запасу, і хід завершується.**
- Після однієї або кількох правильних здогадок **ваш партнер може завершити хід, узявши жетон часу з запасу.** Цей жетон лежатиме перед вашим партнером стороною з «пташкою» догори.

На кожен хід ви витрачаєте жетон часу. Кількість жетонів часу в запасі дорівнює кількості ходів (і кількості підказок), що залишилися в грі.

Якщо все піде добре, ваш партнер відгадає стільки слів, скільки ви загадали у своїй підказці, а потім завершить свій хід. Утім, ваш партнер може завершити хід швидше. Він також може відгадувати навмання, але ми не радимо цього робити.

НАСТУПНИЙ ХІД

Ви й партнер по черзі даватимете підказки одне одному. Отже, якщо ви дали підказку в перший хід, то ваш партнер дасть підказку в наступний хід.

Коли ви відгадуєте слово, має значення лише та сторона карти-ключа, яку бачить ваш партнер. Слова, які загадав ваш партнер, на вашій стороні карти-ключа можуть бути зеленими, бежевими або навіть чорними. Вам слід зосереджуватися на словах та ігнорувати карту-ключ.

Слово, накрите зеленою картою агента, більше не треба відгадувати. Зокрема, якщо ви відгадуєте слово, позначене зеленим з обох боків карти-ключа, партнер накриває його, і жодному з вас більше не треба давати підказки для цього слова. (Якщо таке станеться, не кажіть своєму партнерові, що ви також давали підказки до цього слова.)

Якщо на карті зі словом є жетон часу, то інший гравець ще може спробувати відгадати його. Наприклад, якщо ваш партнер натрапив на перехожого, треба покласти на нього жетон часу так, щоб стрілка на жетоні вказувала на вашого партнера. Ось що може статися, якщо ви торкнетеся такого слова:

- Для партнера воно може виявитися вбивцею, а це означатиме вашу поразку.
- Для партнера воно може виявитися невинним перехожим, і тоді ваш партнер кладе на нього другий жетон часу так, щоб стрілка вказувала на вас. Жетони часу треба розмістити так, щоб повністю закрити слово, адже жоден з вас не зможе відгадувати його знову.
- Для партнера воно може виявитися зеленим агентом, і тоді він накриває його зеленою картою агента. Жетон часу треба покласти поверх карти агента, щоб ви пам'ятали про те, що сталося з цим словом раніше.

Використання підказок з попередніх ходів

Можливо, ви не знайдете всіх слів, пов'язаних з першою підказкою вашого партнера. Ваш хід також може закінчитися швидше через хибну здогадку, або ви вирішите закінчити його швидше, щоб ненароком не натрапити на вбивцю.

Коли настане ваша черга відгадувати, пам'ятайте про попередні підказки. Ви не зобов'язані відгадувати слова, що стосуються поточної підказки. **Ви можете почати відгадувати слова, пов'язані з будь-якою попередньою підказкою, яку вам давав партнер.** Іноді ви захочете спершу відгадати слова, в яких найбільше впевнені, навіть якщо вони не стосуються поточної підказки.

Це також важливо мати на увазі, вигадуючи підказки. Ваш партнер ще матиме нагоду відгадати слово, яке не зміг відгадати після першої підказки. Тож, якщо хочете, можете й не давати ще одну підказку до того самого слова.

ВІДГАДУВАННЯОСТАННЬОГО СЛОВА

Якщо ви накрили картами агентів усі 9 слів, позначені зеленим на вашій стороні карти-ключа, повідомте своєму партнерові, що в нього не залишилося слів для відгадування. Відтепер протягом наступних ходів лише ваш партнер даватиме підказки.

ПРИКЛАДГРИ

Ви бачите слова й карту-ключ. Вигадавши хорошу підказку для 3 слів, ви пропонуєте почати гру. Ви кажете: *«Погода: 3»*.

Ваша партнерка торкається слова ГРІМ, бо грім і блискавка — це погодні явища. Ви накриваєте це слово зеленою картою агента. Впевнена у правильності своєї здогадки, вона торкається слова БОЛОТО, бо вважає, що болото утворюється внаслідок дощової погоди.

Однак ця здогадка хибна, тому її хід завершується. Ви кладете на БОЛОТО жетон часу стороною з перехожим догори. Стрілка на жетоні вказує на вашу партнерку.

Тепер її черга давати підказку. Трохи подумавши, вона каже: *«Ватерлоо: 2»*. Ви торкаєтеся слова НАПОЛЕОН, і вона накриває його зеленою картою агента. Це слово виявилося зеленим і на вашій стороні карти-ключа, але ви їй цього не кажете. Друге слово для підказки *«Ватерлоо»* знайти складніше. Можливо, партнерка вважає, що на полі битви під Ватерлоо було невеличке болото?

Ви торкаєтеся слова БОЛОТО. Відповідь правильна, тож партнерка накриває це слово зеленою картою агента. На слові БОЛОТО вже є жетон часу, тому вона кладе його поверх карти агента. Ви не хочете ризикувати, тому берете жетон часу з запасу і кладете його перед собою стороною з «пташкою» догори.

(Насправді ваша партнерка загадала слова НАПОЛЕОН і РУШНИЦЯ. Однак слово БОЛОТО також зеленого кольору на її стороні карти-ключа, тому цю здогадку можна вважати правильною. Партнерка не повинна розголошувати нічого з цієї інформації, тому вона поводиться так, ніби мала на увазі саме слово БОЛОТО.)

Тепер знову ваш хід. Ви кажете *«Іграшка: 2»*, сподіваючись, що партнерка відгадає слова ЛЯЛЬКА й КАЧКА. Вона торкається слова ЛЯЛЬКА. Ви накриваєте це слово зеленою картою агента. Партнерка не впевнена щодо другого слова в підказці *«Іграшка»*, але згадала, що торнадо також пов'язане з погодою. Вона торкається слова ТОРНАДО. Ви накриваєте це слово зеленою картою агента. Її рука зависає над словом ЗЕМЛЕТРУС, бо це наче також стосується погоди. У вас усередині все стискається, бо це слово — вбивця, але ви поводитеся спокійно, ніяк не виказуючи свого хвилювання. На щастя, вона згадує, що після дощу часто буває веселка. Партнерка торкається слова ВЕСЕЛКА, і ви накриваєте його зеленою картою агента. Ви не зітхаєте з полегшенням, бо інакше викажете забагато інформації. Вона торкається слова КАЧКА. Ви накриваєте це слово зеленою картою агента.

Партнерка завершує хід, узявши жетон часу з запасу. У вас залишається 6 ходів, а ігрове поле має такий вигляд:

КІНЕЦЬ ГРИ

ЧИСТА ПЕРЕМОГА

Щойно ви відгадаєте всі зелені слова з обох сторін карти-ключа, то обоє перемагаєте!

Загалом є 15 карт агентів і 15 слів, які треба відгадати (по 9 для кожного гравця, але позиції 3 слів з обох боків карти-ключа збігаються). Отже, ви перемагаєте, коли хтось із вас викладе останню карту агента.

Звісно, можливі й інші варіанти закінчення гри.

УБИВЦЯ

Якщо один з вас вибирає слово, позначене чорним на стороні карти-ключа партнера, то вашу команду вистежують убивці, і ви програєте.

ОСТАННЯ НАГОДА

Якщо ви використали свій останній жетон часу, а на столі залишилися невідгадані слова, то ви маєте останню нагоду перемогти.

Ніхто більше не дає підказок. Ви не маєте часу й можете лише скористатися інформацією, отриманою протягом гри, щоб перемогти.

Якщо невідгадані слова залишилися тільки в одного гравця, то відгадує цей гравець. Якщо слова залишилися у вас обох, значить, ви обоє відгадуватимете. Це можна робити в довільному порядку (не обов'язково по черзі), але вам заборонено обговорювати свої стратегії.

Ви відгадуєте слова по одному за раз і позначаєте їх звичайним способом. Наприклад, коли ваш партнер торкається слова, правильність його здогадки визначається на вашій стороні карти-ключа.

Хибна здогадка відразу закінчує гру — обидва гравці програють, навіть якщо ви натрапили на невинного перехожого.

Якщо всі ваші здогадки правильні і вам вдається знайти останнього агента, ви перемагаєте!

ОБМЕЖЕНА КОМУНІКАЦІЯ

Ваша інформація повинна обмежуватися тим, що ви можете виснувати з підказок одне одному. Якщо ви коментуєте свою здогадку, не розголошуйте ніякої інформації про свою сторону карти-ключа. Якщо ви відгадали слово, яке ваш партнер накриває зеленою картою агента, не кажіть партнерові, яким кольором це слово позначене на вашій стороні. Не радьте партнерові, коли йому припиняти відгадувати, і не кажіть йому, скільки ще слів залишилося відгадати (крім тих ситуацій, коли всі слова, позначені зеленим на вашій стороні карти-ключа, накриті зеленими картами агентів).

ВИ ГОТОВІ ДО СВОЄЇ ПЕРШОЇ МІСІЇ!
Завершивши її, перегорніть сторінку й довідайтеся, що означає ваш результат.

ОТЖЕ,ЯКУСЕПРОЙШЛО?

ВИ НАТРАПИЛИ НА ВБИВЦЮ

Таке буває. Ви програли. Саме за це і платять убивцям. Ви можете просто перевернути всі карти зі словами (або викласти нові), узяти нову карту-ключ і спробувати ще раз.

Перш ніж давати підказку, завжди пам'ятайте про трьох убивць. Намагайтесь уникати підказок, які можуть привести до одного з цих слів. Обережним гравцям удається уникати зустрічей з убивцями… зазвичай… іноді.

Удачі!

У ВАС ВИЧЕРПАВСЯ ЧАС

Вам не вдалося сповна скористатися останньою нагодою через хибну здогадку, і ви не змогли зв'язатися з усіма своїми агентами. Не здавайтеся! Ви можете просто перевернути всі карти зі словами (або викласти нові), узяти нову карту-ключ і спробувати ще раз. Щоб досягти успіху, намагайтеся давати підказки для двох або більше слів. Не бійтеся давати підказки, які видаватимуться не вельми чіткими. Ваш партнер знає, що не завжди легко підібрати ідеальну підказку. Просто остерігайтеся вбивць.

Якщо вам постійно бракує часу, додайте 10-й або 11-й жетони часу. Можливо, вам доведеться потренуватися на легших місіях, перш ніж братися за складніші.

ВИ ВИКОНАЛИ МІСІЮ З 10 АБО 11 ЖЕТОНАМИ

Чудово! Ви грали з кількома додатковими жетонами часу, але зв'язалися з усіма своїми агентами, уникнувши вбивць. Місію виконано!

Сподіваємося, що гра вам сподобалася. Ви можете зіграти ще раз — або спробувати почати партію з 9 жетонами часу. Такий варіант гри може виявитися складнішим, і, можливо, вам знадобиться кілька спроб або трохи удачі, але радість від виконання місії буде неймовірною!

ВИ ВИКОНАЛИ СТАНДАРТНУ МІСІЮ З 9 ЖЕТОНАМИ

Чудово! Ви відмінно впоралися і тепер готові до всього!

У розділі на наступній сторінці ми пояснимо, як грати з мапою місій. Різні місії вимагають різних стратегій та рівнів майстерності.

Звісно, ви також можете знову зіграти стандартну місію з 9 жетонами. З такою кількістю карт-ключів і слів кожна гра відрізнятиметься від попередніх.

Підрахунок очок у місії з 9 жетонами

Деякі партії даватимуться непросто: ви раз по раз натраплятимете на перехожих, і доведеться скористатись останньою нагодою, щоб здобути перемогу. Деякі місії ви виконуватимете всього за 7 чи 8 ходів. Щоб оцінити успішність виконання місії, порахуйте свої очки.

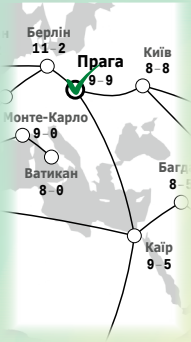
- Ви набираєте 3 очки за кожен жетон часу, що залишився в запасі. (Але не забувайте, що ви також використовували жетон під час останнього, переможного ходу.)
- Ви набираєте по 1 очку за кожен жетон часу, який будь-який гравець брав, завершуючи хід після правильної здогадки.
- Відніміть 1 очко, якщо для перемоги ви скористалися останньою нагодою.

Якщо ви наберете більше ніж 5 очок, це дуже добре. 9 або 10 набраних очок — це приголомшливий результат. А якщо ви зможете набрати понад 10 очок, то вам точно варто спробувати мапу місій.

МАПАМІСІЙ

Отже, ви щойно успішно виконали стандартну місію з 9 жетонами? Вітаємо!

(Якщо вам цього ще не вдалося, не припиняйте спроб і повертайтеся сюди, коли досягнете успіху.)



Ваша команда готова до складніших місій. Візьміть одну з мап місій з блокнота. (У грі є чимало копій цієї мапи, тож можете виконувати місії з різними командами.) Напишіть свої імена в полі «Команда», а потім позначте коло з написом «Прага». Ви щойно завершили місію «Прага **9**–**9**»!

Тепер ви можете вільно виконувати будь-яку місію, пов'язану з Прагою. (Можете вибрати Берлін, Каїр або Київ.) Далі ми пояснимо, що означають числа в назвах місій.

ПАРАМЕТРИ МІСІЇ

Кожна місія має два числові параметри. **Перше число — це загальна кількість ходів.** Створюючи місію, покладіть цю кількість жетонів часу в запас, а решту залиште в коробці. У Києві ви використовуєте лише 8 жетонів, тоді як у Берліні — 11. Для місії в Каїрі вам знадобляться 9 жетонів, як і в Празі. **Друге число — це кількість допустимих помилок.** Лише стільки жетонів часу можна покласти на карти зі словами стороною з перехожими догори. Решту жетонів треба викласти стороною з «пташкою» догори. Наприклад, під час приготувань до місії в Каїрі ви викладете лише 5 з 9 жетонів стороною з перехожими догори:

Каїр 9–5 *Усього 9 жетонів часу*

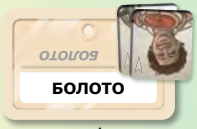
5 допустимих помилок

«Київ **8**–**8**», «Бангкок **7**–**7**» і «Сінгапур **6**–**6**» — це стандартні місії, але з меншою кількістю жетонів. У всіх інших місіях кількість допустимих помилок обмежена.

ВИКОРИСТАННЯ ЖЕТОНІВ ЧАСУ

Якщо той, хто відгадує, вирішує завершити свій хід після однієї або кількох правильних здогадок, цей гравець бере із запасу **жетон часу з «пташкою»**. Якщо залишилися тільки жетони зі стороною з перехожими догори, то він бере один з них і кладе його перед собою стороною з «пташкою» догори.

Якщо хід завершився через те, що гравець натрапив на перехожого, тоді той, хто дає підказку, **бере жетон часу із запасу** та кладе його стороною з перехожим догори, щоб позначити хибну здогадку як зазвичай. Однак **щойно у вас вичерпаються жетони з перехожими, ви отримуватимете штрафи за хибні здогадки.** У такому разі, щоб позначити перехожого, візьміть **два жетони часу з «пташкою»** і покладіть їх стосом на неправильне слово стороною з перехожим догори. Отже, помилка коштує вам двох ходів замість одного. (Стос із двох жетонів вважають одним жетоном.)



Звісно, якщо хтось натрапить на убивцю, то жетони часу не мають значення — ви все одно програєте.

Якщо наприкінці свого ходу ви використовуєте останній жетон або два останні жетони, то далі ви використовуєте останню нагоду як завжди. Однак **якщо під час ходу ви повинні витратити більше жетонів, ніж маєте, ви негайно програєте**. Це стається лише тоді, коли у вас залишається 1 жетон часу з «пташкою», а ваш партнер, відгадуючи, вибирає неправильне слово й натрапляє на перехожого.

РУХАЄМОСЯ ДАЛІ

Виконавши місію в Берліні, Києві чи Каїрі, позначте це на мапі. Розблокувавши нові місії, можете рухатися далі будь-якою доступною лінією.

Різні місії вимагають різних стратегій. Деякі з них вам доведеться виконувати доволі обережно, а інші вимагатимуть сміливих підказок і ризикованих здогадок. Використовуйте мапу місій так, як вам найбільше подобається. Можливо, у вас з'являться улюблені місії, і вам захочеться грати їх знову і знову. Можливо, ви вирішите просуватися далі, щоб виконати їх усі. Лінії під мапою можна використовувати для того, щоб записувати свої невдачі та успіхи.

Якщо у вас закінчаться всі мапи місій, ви можете завантажити їх за адресою czechgames.com та видрукувати.

ДОЗВОЛЕНІ ПІДКАЗКИ

Деякі підказки вважають недозволеними, бо вони суперечать духу гри.

Ваша підказка повинна стосуватися значення слова. Не можна використовувати підказку для позначення букв у слові чи позиції карти на столі *«Середина: 1»* — недозволена підказка для слова посередині стола. *«С: 1»*— недозволена підказка для трьох слів, що починаються на букву «С».

Букви й числа можуть бути дозволеними підказками, якщо вони стосуються значення загаданих слів. Ви можете дати підказку *«Один: 2»* для слів МЕТР і ДОЛАР. (Хоча *«Сто: 2»* було б навіть ліпше.)

Число, назване після підказки, не може бути підказкою. *«Волосся: 5»* — недозволена підказка для слів ШАМПУНЬ і ПЕНТАГОН.

Не можна використовувати будь-які форми слова, викладеного на столі й не накритого картою агента. Якщо слово СОН видно, ви не можете використовувати як підказку слова *сонливість*, *соня* чи *спросоння*. Проте *соната*, *сонет* — допустимі підказки. Слово вважають «видимим», поки воно не буде накрите зеленою картою агента або двома жетонами часу (що означають хибні здогадки обох гравців). Якщо на карті є лише один жетон, що позначає хибну здогадку, то слово ще вважають видимим.

Не можна використовувати частину складених слів, що лежать на столі. Якщо слово ЗЕМЛЕТРУС видиме, ви не можете дати як підказку слова *земля*, *трусіння*, *землистий* тощо. Однак слова *труси* чи *етруск* можна використовувати.

Ви можете вимовляти підказки по буквах. Це може бути корисно, якщо ви хочете дати підказку *суп*, уникаючи при цьому речей, пов'язаних зі словом *зуб*.

Не можна використовувати акценти, інтонації чи уривки мелодій. Не вимовляйте *крем-брюле* з французьким акцентом, як підказку для слів МУШКЕТЕР чи НАПОЛЕОН. І не намагайтеся з'ясувати походження слова МУШКЕТЕР, щоб використати його як підказку. **Однак можна використовувати іноземні слова, які ввійшли в українську мову.** (Як-от *бульйон* чи *амплуа*.)

Власні назви завжди дозволені як підказки, коли вони складаються з одного слова. Отже, *Мікеланджело* — це дозволена підказка, проте *Леонардо да Вінчі* — ні… якщо ви, звісно, не вирішили полегшити правила.

ПОЛЕГШЕННЯ ПРАВИЛ

Леонардо да Вінчі, *ЗСУ*, *Горішні Плавні*, *День незалежності*, *«Володар Перснів»* і *морська свинка* можуть бути хорошими підказками, але вони порушують правило, за яким підказка повинна складатися з одного слова. Інколи буває прикро, коли вигадаєш ідеальну підказку, а скористатися нею не вдається. Ви можете послабити правило «одного слова» й використовувати як підказки власні назви з кількох слів, абревіатури та складені слова.

Також можете домовитися використовувати омофони, омоніми й омографи. Дехто любить використовувати в підказках рими. Утім, пам'ятайте, що в жодному разі не можна натякати партнерові, що ви даєте римовану підказку.

ШТРАФ ЗА НЕДОЗВОЛЕНУ ПІДКАЗКУ

Якщо хтось випадково дасть недозволену підказку, то як штраф ви повинні вилучити один із жетонів часу з запасу. Потім той, хто відгадує, шукає потрібні слова так, ніби підказка була дозволеною. (Отже, хід завершується як зазвичай, а це в більшості випадків означає, що ви витратите ще один жетон часу.) За деяких обставин недозволена підказка може дати забагато інформації, тому ви можете вирішити почати гру спочатку, хоча в більшості випадків цього штрафу має бути достатньо.

ЕКСПЕРТНА ПІДКАЗКА: НУЛЬ

Ви також можете використовувати 0 як підказку. Наприклад, якщо ви хочете, щоб партнер відгадав слова КОРОВА, СВИНЯ та КОЗА, але уникнув убивці, що ховається за словом ТИГР, ви можете дати підказку на кшталт *«Хижий: 0»*. Це означатиме, що треба уникати слова ТИГР, і партнер може навіть збагнути, що ТИГР заважає такій простій підказці, як *«Тварина: 3»*.

Навіть якщо у підказці є число «0», ваш партнер усе одно повинен відгадати принаймні одне слово.

ЯКЩО ГРАВЦІВ БІЛЬШЕ НІЖ ДВОЄ

Ця гра розрахована на 2 гравців, але під час тестування нам також було цікаво грати й з більшою кількістю учасників. Гравці повинні розділитися на дві команди, які сідають одна навпроти одної. Кожен гравець повинен бачити лише одну сторону карти-ключа.

Перебіг гри такий самий, як і в грі вдвох. Будь-який учасник може дати підказку, а ті, хто сидять напроти нього, відгадують. У свій хід команда може обговорювати ідеї підказок, але команда суперників не повинна їх чути. Можна говорити пошепки, щось записувати або навіть виходити з кімнати, якщо хочете. Однак вам необов'язково обговорювати підказки. Інколи найпростіше дати підказку без обговорення, якщо ви вважаєте, що вона хороша.

Команда, що відгадує, може обговорювати свою здогадку, але не повинна розкривати інформацію про те, що зображено на їхній стороні карти-ключа. Як завжди, остаточною відповіддю вважають слово, якого торкнувся один із гравців.

ДОВІЛЬНИЙ ПОРЯДОК ХОДІВ

Деякі з наших тестувальників віддавали перевагу варіанту, коли два гравці давали підказки, не дотримуючись чіткого порядку ходів. Ви можете дозволити партнерові давати дві підказки поспіль, якщо хочете. Однак після цього вже ви повинні давати підказку, адже ситуація, у якій одна сторона даватиме підказки до всіх своїх слів поспіль, суперечить духу гри.

Автори гри: Владя Хватіл і Скот Ітон
Ілюстрації: Томаш Кучеровський
Графічний дизайн: Франтішек Горалек, Філіп Мурмак
Слова та правила: Джейсон Голт

Локалізовано FEELINDIGO
Керівник: Олександр Борисенко
Перекладач: Святослав Михаць
Випускова редакторка: Олена Науменко
Коректор: Анатолій Хлівний

Тестувальники: Кретен, Діта, Вітек, Ондра, Зузка, Томаш, Плема, Юрій, Якуб, Філіп, Лена, Катка, Влада, Алне, Мейша, Матуш, Давид, Юррі, Мішо, Ленка, Діллі, Меггі, Патрік, Ронет, Фанда, Йірка Баума, Мілош, Йім, Пого, Йайа, Еленістар, Іва та інші чудові люди з Czechgaming, Podmitrov, Malenovice та інших чеських ігрових клубів і заходів, Джейсон, Джош, Пол, Емілі, Грег, Лора, Раян, Люсі, Вільям, Елізабет, Джим, Джордан, Бред, Лі Енн, Арон, Сара, Стася, Емі, Ерін, Ділан, Джефф, Кеті, Кірк, Пітер, Бредлі, Нельсон і безліч чудовиз гравців з Gathering of Friends, BGGcon, MisCon, GAMA Trade Show, Baycon, Airecon, Protospiel Minnesota, Pionek та учасники інших заходів по всьому світу.

Особлива подяка за невтомну презентацію гри та її тестування на ігрових заходах: Петр Мурмак, Джейсон Голт, Пол Грогану, Джошуа Ґітенс і Міхал Штах. Дякуємо нашим дітям і коханим Аленці, Ганічці, Павлику й Марселі Хватіловим, Крістіні Ітон, Ленці Мурмаковій, Сьєррі Стоунберг Голт і Вікі Стрікленд за те, що завжди були поруч, коли треба було протестувати нову версію або ідею. Дякуємо всій команді CGE (і особливо Діті Лазарковій та Віту Водічці) за те, що стежили за всім, готували дивовижні прототипи та завжди знаходили час пограти в «Кодові імена. Дует» :)

FEELINDIGO

Czech Games Edition

© Czech Games Edition

www.CzechGames.com
Червень 2023

ЩОТРЕБАПАМ'ЯТАТИ

Кожен хід складається рівно з однієї підказки та однієї чи кількох здогадок. Кількість ваших здогадок необмежена, поки ви правильно відгадуєте слова.

Коли гравець торкається слова, **то колір слова визначають за стороною карти-ключа партнера.** Якщо гравець торкається **бежевого слова, хід завершується.** Якщо гравець торкається **чорного слова, завершується гра**.

Якщо на карті зі словом є жетон часу, що вказує на одного гравця, то **інший гравець ще може спробувати відгадати це слово**. Якщо на карті зі словом є два жетони зі стрілками в напрямках обох гравців, то слово вважають недоступним.

На кожен хід ви витрачаєте один жетон часу з запасу. Гравець, що дає підказку, позначає жетоном часу перехожого, до якого торкається той, хто відгадує. Також жетоном часу позначають завершення ходу гравця, коли той припиняє відгадувати.

Якщо ви не перемогли **після того як використали останній жетон часу**, ви **отримуєте останню нагоду** відгадати всі слова. Відгадувати можуть обидва гравці, але ніхто не дає нових підказок. У разі хибної здогадки ви програєте.

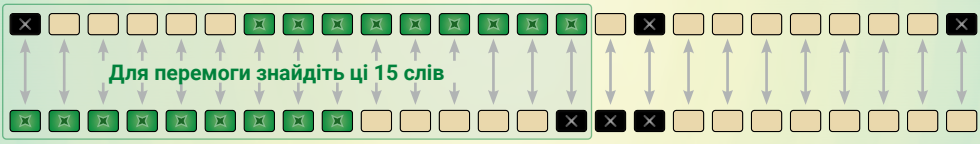
Якщо ви граєте з мапою місії, хибна здогадка може коштувати вам двох жетонів часу. Таке стається тоді, коли ви перевищуєте допустиму кількість хибних здогадок. Якщо у вас залишився тільки один жетон, а ви повинні викласти два, то ви втрачаєте останню нагоду й зазнаєте поразки.

У жодному разі не виказуйте ніякої інформації про свою сторону карти-ключа, за винятком того моменту, коли вам треба повідомити партнерові, що всі зелені слова на вашій стороні карти-ключа відгадані (накриті зеленими картами агента).

СЕКРЕТИКАРТИ-КЛЮЧА

Усі карти-ключі розроблені за спільною схемою. Ці знання — ваша перевага.

ЯК БАЧИТЬ КОЛЬОРИ ВАШ ПАРТНЕР



ЯК БАЧИТЕ КОЛЬОРИ ВИ

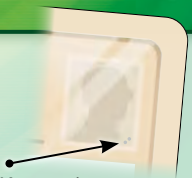
З тих 9 слів, які позначено зеленим на вашій стороні карти-ключа, 3 слова також позначено **зеленим** на іншій стороні карти-ключа. Це означає, що разом вам треба відгадати лише 15 слів. (Примітка. Деяким гравцям подобається класти свої карти агентів лицем агентів у напрямку партнера, щоб протягом гри можна було відстежувати, хто які зелені слова відгадав.)

З тих 3 слів, які позначено чорним, на протилежній стороні карти-ключа одне слово позначено **чорним**, одне **зеленим** та одне бежевим Це означає, що вам треба відгадати одне зі слів, яке позначено чорним. Ба більше, якщо ви відгадаєте таке чорне слово (яке з іншої сторони карти-ключа позначено зеленим), то вам не доведеться відгадувати два інші чорні слова.

«ДУЕТ»ТАІНШІВЕРСІЇ«КОДОВИХІМЕН»

Можете використовувати слова з «Дуету» в базовій версії «Кодових імен», і навпаки. Ви навіть можете поєднати обидва набори карт зі словами, щоб отримати колоду з 800 різних слів і грати в будь-яку з цих версій гри.

Карти-ключі з «Дуету» також підійдуть до гри «Кодові імена. Малюнки», якщо ви розкладете карти з малюнками квадратом 5 × 5.



Увага! Карти зі словами з «Дуету» відрізняються від карт із базової гри двома цятками.