فلادا شفاتيل

الأسماء الحركية

CODENAMES

BOARD GAME SPACE

CGE
Czech Games Edition

إعداد اللعبة

ينقسم اللاعبون إلى فريقين متقاربين بالعدد والمهارات وبواقع أربعة لاعبين على الأقل (لاعبان لكل فريق) لتلعب اللعبة بالطريقة التقليدية ويمكن لعب اللعبة بأقل من أربعة لاعبين بطرق مفصلة في ظهر هذا الكتيب.

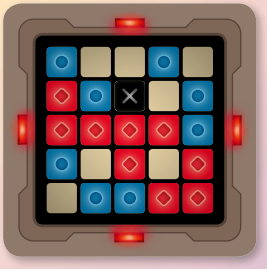
يختار كل فريق لاعباً واحداً ليكون رئيس الفريق. يجلس رئيسا الفريقين على جهة واحدة ويجلس باقي أعضاء الفريقين على الجهة المقابلة من الطاولة.

يوزع رئيسا الفريقين 25 بطاقة من بطاقات الأسماء الحركية على الطاولة على شكل مربع طول ضلعه خمسة بطاقات.

ملاحظة: احرص عند خلطك للبطاقات أن تقلب نصف الشدة بين الحين والآخر لتضمن خلط الكلمات بصورة أفضل.

المخطط الرئيسي

تحتاج كل لعبة لبطاقة مخطط رئيسي واحدة والتي توضح مواقع العملاء السريين على الطاولة. يختار رئيسا الفريقين بطاقة مخطط رئيسي عشوائية ويثبتانها في حامل البطاقات أمامهما دون كشفها لأعضاء الفريقين.



تمثل بطاقة المخطط الرئيسي مربع البطاقات الموزعة على الطاولة حيث تمثل المربعات الزرقاء الكلمات التي يجب على الفريق الأزرق معرفتها (العملاء السريين الزرق) وتمثل المربعات الحمراء الكلمات التي يجب على الفريق الأحمر معرفتها (العملاء السريين الحمر) بينما تمثل المربعات الفاتحة المدنيين الأبرياء. أما المربع الأسود فهو القاتل المأجور الذي يجب على الجميع تفادي التواصل معه.

الفريق الأول

تشير الأضواء الأربعة الموزعة على محيط بطاقة المخطط الرئيسي إلى لون الفريق الذي يبدأ باللعب حيث يجب على الفريق الأول التعرف على 9 كلمات فيما يتعرف فريق الخصم على 8 كلمات فقط ويبدأ رئيس الفريق الأول بإعطاء أول دليل في اللعبة.

بطاقات العملاء السريين

8 عملاء سريين حمر

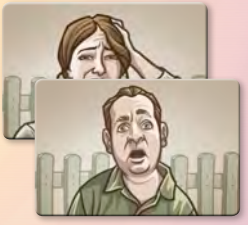
8 عملاء سريين زرق

توضع البطاقات الحمراء أمام رئيس الفريق الأحمر والزرقاء أمام رئيس الفريق الأزرق لتذكير اللاعبين بهوية رئيسي الفريقين.

العميل السري المزدوج

ينتمي العميل السري المزدوج للفريق الذي يبدأ باللعب. اقلب هذه البطاقة لتناسب لون الفريق الأول وضعها مع باقي بطاقات ذلك الفريق. سيبقى هذا العميل المزدوج عميلاً للفريق الأول طوال هذه اللعبة.

7 مدنيين أبرياء



القاتل المأجور

توضع بطاقات المدنيين الأبرياء والقاتل المأجور بين رئيسي الفريقين ليتمكن كل منهما من الوصول إلى هذه البطاقات عند الحاجة.

ملخص اللعبة

يعرف رئيسا الفريقين الهويات السرية للعملاء الخمسة والعشرين الموزعين على الطاولة فيما لا يعرف أعضاء الفريق إلا الأسماء الحركية لهؤلاء العملاء. يتناوب رئيسا الفريقين على اعطاء الأدلة المكونة من كلمة واحدة ويمكن للدليل الواحد أن يرتبط بأكثر من كلمة على الطاولة ويجب على أعضاء الفريقين تخمين الكلمات التي يحاول رئيس الفريق الاشارة إليها.

يجب على رئيس الفريق كشف هوية البطاقة بمجرد أن يلمسها أي من أعضاء فريقه. إذا كان التخمين صحيحا يمكنهم حينها مواصلة اللعب حتى يقرروا التوقف أو اختيارهم لبطاقة خاطئة. ينتقل حينها الدور إلى فريق الخصم مع دليل للتخمين. أول فريق يتواصل مع جميع عملائه السريين كافة يفوز باللعبة.

خطوات اللعب

يتبادل الفريقان الأدوار. تشير الأضواء الأربعة الموزعة على محيط بطاقة المخطط الرئيسي إلى لون الفريق الذي يبدأ باللعب.

إعطاء الدليل

يجب عليك إذا كنت رئيس الفريق أن تفكر بكلمة واحدة ترتبط بمجموعة من الكلمات التي يحاول فريقك الوصول اليها. استجمع أفكارك وقل كلمة واحدة فقط كدليل وقل بعدها رقماً يشير إلى عدد الأسماء الحركية التي ترتبط بهذا الدليل.

مثال: "تفاح" و "جذر" هما اسمان حركيان تحاول ايصالهما لفريقك، لذا تقول **"شجرة:2"**.

يمكنك أن تعطي دليلاً لكلمة واحدة فقط **(فاكهة:1)** ولكنه من الممتع أن تحاول إعطاء دليل لكلمتين أو حتى أكثر. إذا تمكنت من إعطاء دليل لأربعة كلمات فهذا أمر رائع!

كلمة واحدة

يجب أن يكون دليلك كلمة واحدة فقط. لا يمكنك إعطاء تلميحات إضافية. مثلاً، لا يمكنك قول "قد يكون هذا الدليل غامضاً ولكن ..." انت تلعب لعبة الأسماء الحركية! يجب أن يكون الدليل غامضاً.

يجب أن لا يكون دليلك أحد الأسماء الحركية الموجودة على الطاولة. بعد عدة أدوار ستغطى بعض هذه الكلمات لذا قد يصبح الدليل مسموحاً بعد حين.

التواصل

يفصح رئيس الفريق عن الدليل ويحاول أعضاء الفريق معرفة معنى هذا الدليل. يمكنهم التناقش فيما بينهم ولكن يجب أن لا يبدي رئيس الفريق أي تعابير على وجهه. يعلن أعضاء الفريق عن اختيارهم النهائي عندما يلمس أحدهم إحدى الأسماء الحركية الموزعة على الطاولة.

- إذا لمس اللاعب **بطاقة تنتمي لفريقه**، يغطي رئيس الفريق هذه الكلمة ببطاقة عميل من نفس لون الفريق. **يحصل الفريق حينها على محاولة تخمين إضافية (دون أية أدلة جديدة).**
- إذا لمس اللاعب **مدني بريء**، يغطيها رئيس الفريق ببطاقة مدني بريء. **ينتهي عندها دور الفريق.**
- إذا لمس اللاعب **بطاقة تنتمي لفريق الخصم**، يغطي رئيس الفريق هذه الكلمة ببطاقة من بطاقات عملاء فريق الخصم. **ينتهي عندها دور الفريق.** (ويشكر فريق الخصم أعضاء الفريق لمساعدتهم!)
- إذا لمس اللاعب **القاتل المأجور**، يغطي رئيس الفريق هذه ببطاقة القاتل المأجور. تنتهي عندها اللعبة **ويخسر الفريق الذي تواصل مع القاتل المأجور.**

نصيحة: قبل أن تعطي الدليل، تأكد من أنه لا يرتبط بالقاتل المأجور على الاطلاق.

عدد التخمينات

يجب على كل فريق في كل دور أن يخمن تخميناً واحداً على الأقل. أي تخمين خاطئ ينهي دور الفريق ولكن يحق للفريق مواصلة اللعب إذا كان التخمين صحيحاً.

يمكنك التوقف عن التخمين في أي وقت، ولكن عادة ما يحاول الفريق تخمين نفس عدد الكلمات الذي أشار اليه رئيس الفريق. كما يمكنك أن تخمن تخميناً **واحداً إضافيا** إن أردت:

مثال: الدليل الاول للفريق الأحمر هو **"شجرة:2"**. وأرادت لاعبة من الفريق الأحمر اختيار **"برتقال"** و**"جذر"** واختارت **"برتقال"** أولاً والتي كانت تابعة لمدني بريء لذا لم تتمكن من اختيار **"جذر"**.

لعب الفريق الأزرق دوره ونجح في تخمين كلمتين وعاد الدور مرة أخرى إلى الفريق الأحمر.

يقول رئيس الفريق الأحمر **"نهر:3"**. لاعبة الفريق الأحمر متأكدة من أن **"الأمازون"** هو نهر، فتختاره ويغطيه رئيس الفريق ببطاقة عميل أحمر لذا يواصل الفريق الأحمر اللعب. بعدها يختار الفريق بطاقة **"شاطئ"** فيغطيه رئيس الفريق ببطاقة حمراء كذلك ويواصل الفريق الأحمر اللعب.

بما أن اللاعبة غير متأكدة من الكلمة الثالثة فإنها تختار كلمة "جذر" والتي ليس لها أي علاقة بالدليل **"نهر"** ولكنها ترتبط بالدليل الماضي **"شجرة"**.

وبعد أن يغطي رئيس الفريق بطاقة **"جذر"** ببطاقة عميل أحمر، يكون الفريق الأحمر بهذا قد خمن ثلاثة تخمينات صحيحة وبقي لهم تخمين إضافي وحيد. هنا يمكن للاعبة محاولة معرفة الكلمة الثانية المرتبطة بدليل **"شجرة"** أو الكلمة الثالثة المرتبطة بدليل **"نهر"** أو انهاء الدور ليبدأ دور الفريق الأزرق.

يمكنك أن تخمن تخميناً إضافياً واحداً فقط. في المثال السابق مثلاً، يسمح للاعبي الفريق الأحمر بأربعة تخمينات فقط لأن رئيس الفريق قال الرقم 3. وينتهي دور الفريق إذا قرر اللاعب التوقف عن التخمين (أو عند اختيار خاطئ) وينتقل الدور إلى فريق الخصم.

سير اللعبة

يتبادل رئيسا الفريقين عملية اعطاء الأدلة. بعد أن يعطي رئيس الفريق الدليل يبدأ فريقه بالتخمين وينتهي دور الفريق عند اختيار خاطئ أو عندما يقرر الفريق انهاء الدور أو عندما يستهلك الفريق العدد المسموح للتخمينات لذلك الدليل. وبهذا ينتقل الدور إلى فريق الخصم.

نهاية اللعبة

تنتهي اللعبة عندما يتمكن أحد الفريقين من تغطية جميع كلماته ليفوز هذا الفريق.

يمكن أن تفوز أثناء دور فريق الخصم إذا اختار ذلك الفريق بالخطأ كلمتك الأخيرة.

يمكن أن تنتهي اللعبة مبكراً عند تواصل أحد الفريقين مع القاتل المأجور ليخسر هذا الفريق.

إعداد اللعبة الثانية

هل يرغب لاعبين آخرين بلعب دور رئيس الفريق؟ من السهل إعداد اللعبة الثانية. ارفع بطاقات العملاء التي تغطي بطاقات الأسماء الحركية ثم اقلب بطاقات الأسماء الحركية الموزعة على الطاولة لتكون جاهزاً للعب!

عقاب إعطاء دليل خاطئ

إذا أعطى رئيس الفريق دليلاً خاطئاً ينتهي دور الفريق على الفور ويحق لرئيس فريق الخصم تغطية إحدى البطاقات التابعة لفريقه قبل البدء بدوره كعقاب للفريق الأول.

ولكن إذا لم يلاحظ أحد أن الدليل خاطئ يستمر اللعب دون أي عقاب.

المحافظة على تعابير الوجه

يجب عليك إذا كنت رئيساً لفريقك أن تحافظ على تعابير وجهك وأن لا تحرك يدك لحين تأكيد أعضاء فريقك اختيارهم بملامستهم لكلمة على الطاولة. تأكد من بطاقة المخطط الرئيسي وضع البطاقة المناسبة فوق الكلمة الملموسة.

يجب عليك إذا كانت الكلمة الملموسة من نفس لون فريقك أن تتصرف كما لو كانت هي البطاقة التي كنت تعنيها عند اعطائك للدليل، حتى لو لم تكن كذلك.

يجب عليك إذا كنت أحد أعضاء الفريق أن تركز على الطاولة أثناء تخمينك. يجب عليك تفادي النظر إلى رئيس الفريق أثناء تخمينك لتتفادى الإشارات غير الكلامية.

إذا كانت معلوماتك محددة بمعاني الكلمة الواحدة للدليل والرقم المرافق للدليل فأنت تلعب اللعبة طريقتها الصحيحة.

ما هو الغرض من الساعة الرملية؟

عذراً! نسينا أن نخبرك.
اعذرنا فنحن لا نستخدم الساعة الرملية دائماً.

إذا أطال أحد اللاعبين التفكير، يمكن لأي لاعب أن يقلب الساعة الرملية ليجبر اللاعب على اتخاذ القرار النهائي قبل انتهاء الوقت.

إذا كنت رئيس الفريق ووجدت صعوبة في ايجاد الدليل المناسب، يمكنك استخدام الساعة الرملية على نفسك. إذا عجزت عن ايجاد دليل مناسب قبل انتهاء الوقت، اختر دليلاً لأصعب كلمة من كلماتك واستغل الوقت بالتفكير اثناء لعب فريق الخصم لدورهم.

إذا كنت تفضل أن تلعب بحدود زمنية صارمة، يمكنك تنزيل تطبيقنا للساعة الرملية من موقعنا الالكتروني codenamesgame.com

الدليل الصحيح

من واقع تجربتنا لهذه اللعبة مع مجموعات مختلفة من اللاعبين وجدنا أن هناك أكثر من طريقة يفضلها اللاعبون في تطبيق قوانين اللعبة. جرب مع أصدقائك واكتشف الطريقة التي تناسبكم.

القوانين الصارمة

تعتبر بعض الأدلة خاطئة لأنها لا تتوافق مع روح اللعبة.

يجب أن يكون الدليل مرتبطاً بمعنى الكلمات. يجب أن لا يكون الدليل مرتبطاً بالأحرف المكونة للكلمة أو بموقع الكلمة على الطاولة.

لا يمكنك أن تقول **"حنة"** كدليل لكلمة "شاحنة". لا يمكنك أن تربط "حرب" و "حلو" و "حاد" بدليل واحد مثل **"حاء:3"** أو **"ثلاثة:3"**. ولكن ...

يمكنك استخدام الأحرف والأرقام كدليل صحيح عند ارتباطها بمعنى الكلمة. يمكنك مثلا استخدام الدليل **"سين:1"** للإشارة إلى "أشعة" (أشعة سينية) ويمكنك استخدام الدليل **"ثمانية:3"** للإشارة إلى "أخطبوط" و "عنكبوت" و "عقرب".

لا يمكنك استخدام الرقم الذي يلي الدليل كدليل. الدليل **"حمضيات:8"** هو دليل خاطئ لكلمتي "ليمون" و"أخطبوط".

يجب أن تلعب اللعبة باللغة العربية. لا يمكنك استخدام كلمات أجنبية إلا إذا كانت هذه الكلمة اسم علم أو كلمة معربة ويمكن استخدامها في جملة عربية.

لا يمكنك استخدام أي من اشتقاقات الكلمات الظاهرة على الطاولة. لا يمكنك استخدام أي من كلمات **"مفتوح"** أو **"افتتاح"** أو **"فاتح"** أو **"انفتاح"** ما دامت كلمة **"مفتاح"** ظاهرة على الطاولة.

لا يمكنك استخدام أي من أجزاء الكلمات المركبة الظاهرة على الطاولة. لا يمكنك استخدام أي من كلمات **"رجل"** أو **"ثلج"** أو **"رجل إطفاء"** أو **"ثلاجة"** ما دامت كلمة **"رجل ثلج"** ظاهرة على الطاولة.

الترادف والتشابه

تعتبر الكلمات المتشابهة باللفظ والمختلفة بالمعنى كلمات مستقلة. مثلا، لا يمكن اعطاء دليل مرتبط بكلمة **"هوى"** (حُب) للإشارة إلى **"هواء"** (تنفس).

تعتبر الكلمات المتشابهة بالكتابة نفس الكلمة حتى وإن كانت تحمل أكثر من معنى أو طريقة لفظ. مثلاً يمكن اعطاء دليل **"شَعَر"** لكلمة **"شارب"** (الشعر الذي يعلو الشفاه) وكلمة **"قلب"** (مركز الشعور) كما يمكن استخدام نفس الدليل للكلمات المرتبطة بمعنى **"شِعِر"** مثل **"شكسبير"** حتى ولو كان اللفظ مختلفاً للدليل.

يمكنك أن تتهجى الدليل. مثلاً، إذا اردت أن يكون دليلك **"شعر"** بالفتحة لكلمة **"شارب"** وبالكسرة لكلمة **"شكسبير"** في نفس الوقت، يمكنك أن تقول **"شين - عين - راء"** دون أن تلتزم بلفظ معين. كما يمكنك استخدام هذه الطريقة لتفادي لفظ كلمة ظاهرة على الطاولة كأن تقول **"هاء - واو - ألف مقصورة"** حتى لو كانت كلمة "هواء" ظاهرة على الطاولة شرط أن لا تكون الإشارة إلى **"هواء"** مقصودة.

يجب عليك تهجي الدليل إذا طلب منك ذلك. يمكنك طلب المساعدة من رئيس فريق الخصم أذا لم تكن متأكداً من كيفية تهجي الدليل.

نصيحة: قد ينفعك التهجي حتى لو لم تكن هناك الفاظ مختلفة للدليل خصوصاً إذا كان الضجيج يملأ المكان أو إذا كانت لهجات اللاعبين مختلفة.

القوانين غير الصارمة

"رأس الخيمة" هي كلمة مركبة بالأصل ولكن مع تخفيف القوانين يمكنك أن تستخدم كلمة **"رأس الرجاء الصالح"** كدليل لكلمة "رأس الخيمة". بل يمكنك حتى أن تستخدم كلمة **"خيمة"** كدليل صحيح لكلمة "رأس الخيمة". ومن قال أنك لا تستطيع أن تقول كلمة **"بطريق"** لمجرد أن كلمة "بط" ظاهرة على الطاولة؟ الدليل صحيح إذا وافق رئيس فريق الخصم المقابل عليه. يمكن سؤال رئيس فريق الخصم بهدوء للتأكد من عدم سماع الآخرين للدليل.

القوانين المرنة

يعتمد الأمر أحياناً على المجموعة التي تلعب معها. كل مجموعة تلعب بطريقتها الخاصة والدليل الذي قد يكون صحيحاً هنا قد يكون خاطئاً هناك.

الكلمات المركبة

تحتوي اللغة العربية العديد من الكلمات المركبة مثل الأسماء المضافة **"إبن بطوطة"** و**"عبد الرحمن"** والتعابير المركبة مثل **"كرة القدم"** و**"ركوب الأمواج"** و**"إزالة الملوحة"**.
ببساطة، تعتبر الكلمة دليلاً صحيحاً إذا كان معنى الكلمة المركبة لا يكتمل بجزء منها. عادةً يعتبر كلاً من **"رأس الخيمة"** و**"ركوب الأمواج"** كلمة واحدة ودليلاً صحيحاً.

يمكن للاعبين الاتفاق حول صلاحية استخدام الكلمات المركبة. ولكن لا يجوز بأي حال من الأحوال اختراع كلمات مركبة جديدة. لا يمكن اختراع كلمة **"الحبّار الهلالي"** لتكون دليلاً لكلمتي "قمر" و"اخطبوط".

أسماء العلم

يعتبر اسم العلم بصورة عامة دليلاً صحيحاً ما لم يخالف قوانين اللعبة. تعتبر كلمة **"أحمد"** دليلاً صحيحاً ولكن قد تحتاج إلى تحديد المقصود بين **"أحمد زكي"** و**"أحمد بن ماجد"**. يمكن للاعبين الاتفاق على اعتبار أسماء العلم كأدلة صحيحة وإن كانت أكثر من كلمة. قد يؤدي هذا الاتفاق إلى اعتبار **"الفرسان الثلاثة"** و**"ألف ليلة وليلة"** أدلة صحيحة كذلك. حتى ولو اتفق اللاعبين على عدم استخدام أدلة ذات الكلمات المتعددة، يفضل استثناء أسماء الأماكن من هذه القاعدة مثل **"رأس الخيمة"** و**"الدار البيضاء"** و**"رام الله"**.

لا يحق لرئيس الفريق اختراع أسماء جديدة حتى ولو كانت تنفع أن تكون اسماً حقيقياً. لا يمكن اعتبار **"حكيم العراقي"** كدليل صحيح لكلمتي "طبيب" و"بغداد".

المختصرات

قد لا تكون "وام" (وكالة أنباء الإمارات) كلمة صحيحة ولكنها قد تكون دليلاً مفيداً. يمكن للاعبين الاتفاق حول صحة استخدام المختصرات في اللعبة. سواءً كانت التي تلفظ بأحرفها مثل **"ذ.م.م."** أو تلفظ ككلمة مثل **"وام"**.

المتشابهات اللفظية

قد يكون البعض أكثر تساهلاً في استخدام المتشابهات اللفظية كدليل. مثلاً اعطاء كلمة **"هوى"** (حُب) كدليل للإشارة إلى كلمات قد ترتبط بكلمة **"هواء"** (تنفس).

التناغم وتشابه الايقاع

استخدام التناغم مسموح إذا كان ذا معنى. مثلا، يمكن استخدام كلمة **"كتاب"** كدليل صحيح لكلمة **"حساب"** لأن الترابط بين الكلمتين يستند إلى مصطلح **"كتاب وحساب"** المتعارف عليه ولكن لا يمكن استخدام كلمة **"كتاب"** كدليل صحيح لكلمة **"حجاب"** لأن الترابط بين الكلمتين هو ترابط ايقاعي فقط (إلا في حالة أن أحد اللاعبين قد الف كتاباً عن الحجاب، فيكون الدليل في حينها صحيحاً). قد يكون البعض أكثر تساهلاً في استخدام ايقاع الكلمة كدليل صحيح. ولكن حتى لو وافق اللاعبون على استخدام الأدلة الايقاعية، لا يحق لرئيس الفريق أن يشير إلى أنه يعطي دليلاً ايقاعياً. يجب على أعضاء الفريق اكتشاف ذلك بأنفسهم.

دليل الخبير: صفر

يمكنك استخدام الرقم **0** بعد كلمة الدليل. مثلاً **"ريش:0"** بمعنى أن كلمات الفريق لا ترتبط بالريش على الإطلاق.

إذا كان الرقم الذي يتبع الدليل هو **0** لا تنطبق قوانين عدد التخمينات حيث يمكن لأعضاء الفريق أن يخمنوا أي عدد من الكلمات. ولكن يجب عليهم تخمين كلامة واحدة على الأقل.

لا تقلق إذا لم تزل لا تعرف فائدة استخدام هذا الدليل. ستعرفها لاحقاً.

دليل الخبير: بلا حدود

أحياناً تتبقى لديك عدة كلمات على الطاولة من أدلة الجولات السابقة. يمكنك أن تقول **"بلا حدود"** بدلاً من الرقم الذي يتبع الدليل لتمنح فريقك فرصة تخمين الكلمات المتبقية. مثلاً **"ريش:بلاحدود"**.

من مساوئ هذه الطريقة عدم معرفة أعضاء فريقك لعدد الكلمات المرتبطة بالدليل الجديد. من محاسن هذه الطريقة تمكن أعضاء فريقك من تخمين أي عدد يريدونه من الكلمات.

اللعبة الثنائية

يمكن للاعبين أن يلعبا هذه اللعبة بأن يكونا ضمن نفس الفريق. كما يمكن استخدام هذه الطريقة مع المجاميع الكبيرة التي لا تريد أن تتنافس فيما بينها حيث يلعب كل فريق على حدة ضد فريق افتراضي ثم تقارن نقاط كل فريق.

توزع البطاقات على الطاولة كالمعتاد ويكون أحد اللاعبين هو رئيس الفريق وبقية اللاعبين أعضاء الفريق. لن يكون لفريق الخصم رئيس أو لاعبين ولكنك ستحتاج لمجموعة البطاقات التابعة لذلك الفريق.

سيكون فريقك هو الأول، احرص على أن تختار بطاقة مخطط رئيسي تناسب لون فريقك.

لعب دور فريقك كالمعتاد بأن تحاول أن تتفادى التواصل مع القاتل المأجور وعملاء فريق الخصم.

يلعب رئيس الفريق دور فريق الخصم بتغطيته لإحدى كلماتهم بعد كل دور. يمكن لرئيس الفريق اختيار الكلمة التي يغطيها لذا قد تلعب الاستراتيجية دورها هنا.

يخسر فريقك إذا اختار أحد أعضاء فريقك بطاقة القاتل المأجور أو إذا تواصل فريق الخصم مع جميع عملائه. لن تحصل على أية نقاط.

1	غير .. معقول!
2	المهمة المستحيلة.
3	يا سلام!
4	ستتلقى اتصالاً من المخابرات المركزية.
5	تصريح رفيع المستوى.
6	تأكد من توقيت ساعتك.
7	أيمكنك تقديم أفضل من هذا؟
8	الفوز هو المهم، أليس كذلك؟

إذا فاز فريقك تسجل نقاط فريقك بالاعتماد على عدد بطاقات العملاء المتبقية لفريق الخصم.

ملاحظة: تعتمد نقاط فريقك على عدد الأدوار التي لعبتها وعدد البطاقات التابعة لفريق الخصم التي خمنتها بالخطأ.

اللعبة الثلاثية

يمكن لثلاثة لاعبين أن يلعبوا اللعبة بنفس الطريقة الثنائية أو يمكن أن يتنافس لاعبان بأن يكوناً رئيسين لفريقين ليكون اللاعب الثالث هو العضو المشترك في الفريقين.

توزع البطاقات على الطاولة وتلعب اللعبة كالمعتاد مع فارق أن لاعب واحد هو عضو مشترك في الفريقين (كما في حياة الجواسيس الحقيقية!) ويفوز رئيس الفريق بالطريقة المعتادة ويجب على العضو المشترك أن يبذل جهده لمساعدة الفريقين.

للمزيد عن اللعبة وطرق اللعب المختلفة، يرجى زيارة موقعنا الالكتروني www.codenamesgame.com .

تصميم اللعبة: فلادا شفاتيل
الرسوم: توماس كوشروفسكي
تصميم الغرافيكس: فيليب مورماك
تصميم الغرافيكس (النسخة العربية): ماجدة الصفدي
ترجمة: أبوبكر العاني

والشكر موصول إلى: عواطف الدباغ، منجد قطان، مخلص مظلوم، أكرم قطينة، ماريان خربطلي، هديل حسافة، كرم العاني، زيد العاني، سلمى سري، عمر بدركان، علي عفيفي، وكل من ساعد في إنجاح هذا العمل

Czech Games Edition

تشيك جيمز ايديشن©
2018
www.CzechGames.com