ВЛАДА ХВАТИЛ

КОДОВИ ИМЕНА

СТРОГО СЕКРЕТНА

ИГРА НА ДУМИ

Czech Games Edition

FANTASMAGORIA GAMES

НАЧАЛНА ПОДРЕДБА

Играчите се разделят на два отбора, близки по големина и умения. За стандартна игра са необходими поне четирима човека (два отбра по двама играчи). На гърба на тази книжка може да откриете варианти на игра за двама и трима играчи.

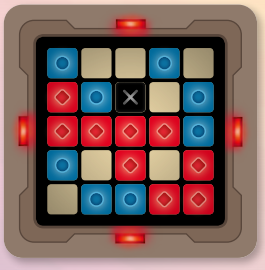
Всеки отбор излъчва по един играч, който да поеме ролята на **координатор**. Двамата координатори седят от една и съща страна на масата. Останалите играчи, изпълняващи ролята на **полеви агенти**, сядат срещу своите координатори.

Подредете на масата 25 случайни карти в решетка 5 x 5, представляващи кодовите имена на **тайните агенти**.

Забележка: Докато размесвате картите с думи, от време на време обръщайте наопаки част от тях. Така ще успеете да размесите думите по-качествено и да получите нови комбинации на масата.

ШИФЪРЪТ

Във всяка игра се използва квадратна карта шифър, която разкрива самоличността на тайните агенти на масата. Координаторите взимат произволна карта шифър и я поставят в пластмасовата стойка. Всяка страна на картата може да сочи нагоре. Не се замисляйте, просто плъзнете картата в стойката. Най-важното - **не позволявайте на полевите агенти да я видят**!



Шифърът съответства на решетката от карти на масата. Сините квадрати обозначават думите, които трябва да познае синият отбор (сини тайни агенти). Червените квадрати съответстват на думите, които трябва да познае червеният отбор (червени тайни агенти). Бежовите полета в шифъра са случайни свидетели, а черният квадрат е наемен убиец, от който и двата отбора трябва да се пазят!

СТАРТОВ ОТБОР

Цветът на четирите сигнални лампички около ръба на картата определя кой отбор ще играе пръв. Стартовият отбор дава първото указание в играта и трябва да открие 9 думи. Другият отбор трябва да открие само 8 думи като компенсация за това, че играе втори.

ПЛОЧКИ С АГЕНТИ

8 червени агента

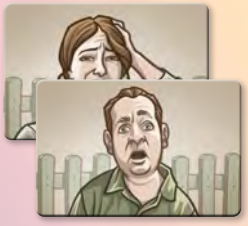
8 сини агента

Плочките, маркиращи червени и сини тайни агенти, се поставят на купчинки съответно пред червения и синия координатор. Това помага на всички да запомнят цвета на отбора си.

1 двоен агент

Двойният агент принадлежи на стартовия отбор. Обърнете плочката според цвета на отбора. Тя се използва като останалите плочки с агенти на съответния отбор.

7 случайни свидетели



1 наемен убиец

Случайните свидетели и наемният убиец се поставят между плочките с тайни агенти, така че и двамата координатори да имат достъп до тях.

ПРЕГЛЕД НА ИГРАТА

Двамата координатори знаят тайната самоличност на 25 субекта (агенти, свидетели и убиец). Техните съотборници познават агентите единствено с кодовите им имена, изписани върху картите.

Координаторите се редуват да дават **указания**, състоящи се от **една дума**. Едно указание може да се отнася до няколко думи на игралното поле. Полевите агенти се опитват да познаят кои кодови имена е визирал техният координатор с указанието си. Когато полеви агент посочи определена карта на масата, координаторът разкрива нейната тайна самоличност. Ако посочената карта е един от собствените тайни агенти, отборът може да продължи да отгатва думи. В противен случай идва ред на другия отбор. Първият отбор, който открие всичките си тайни агенти, печели играта.

ХОД НА ИГРАТА

Отборите редуват ходовете си. Стартовият отбор е обозначен с 4-те лампички по ръба на шифъра.

ДАВАНЕ НА УКАЗАНИЕ

Ако сте координатор, вие ще се опитвате да измислите дума, която да се отнася едновременно до няколко от думите, които вашият отбор трябва да познае. Когато решите, че сте измислили подходяща дума, я казвате на вашите съотборници. Заедно с нея обявявате и едно число - то показва колко от думите на полето са свързани с вашето указание.

Пример: Две от вашите думи на масата са ЯБЪЛКА и КЛОН. И двете са очевидно част от дърво, затова обявявате например: *"дърво, 2"*.

Винаги може да дадете указание само за една дума (*плод, 1*), но е доста по-забавно, а и стратегически по-ефективно, да се опитвате да свързвате по две или повече думи. Принципно, за голямо постижение се счита да обясните 4 думи с едно указание.

Една дума

Указанието трябва да се състои от **една, единствена дума и едно число**. Нямате право да давате никакви допълнителни подсказки. Например, не може да казвате неща от рода на: "Сега, това е малко косвено, но..." Играете *"Кодови имена"*. Винаги е малко косвено!

Не може да ползвате за указание някое от видимите (непокрити с плочки) кодови имена на масата. В следващи ходове на играта някои от картите с думи ще бъдат покрити, така че указание, което е невалидно сега, може да стане валидно по-късно.

ОСЪЩЕСТВЯВАНЕ НА КОНТАКТ

Когато координатор даде указание, неговите съотборници се опитват да отгатнат какво е имал предвид. Те може да дискутират думите помежду си, но координаторът трябва да запази лицето си **безизразно** и да **не коментира** предположенията на съотборниците си. Полевите агенти излъчват официалното си предположение, като някой от тях **докосне** една от картите на масата.

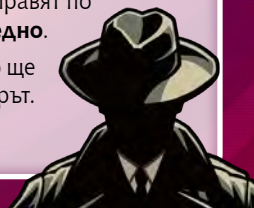
- Ако полевият агент докосне карта, **принадлежаща на неговия отбор**, координаторът покрива думата с плочка с агент в съответния цвят. Отборът има **право на ново предположение** (**но не и на ново указание!**).
- Ако полевият агент докосне карта, представляваща **случаен свидетел**, координаторът покрива думата с плочка със случаен свидетел. С това **ходът на отбора приключва.**
- Ако полевият агент докосне карта, **принадлежаща на другия отбор**, думата се покрива с плочка с агент на другия отбор (което помага на опонентите). С това **ходът на отбора приключва.**
- Ако полевият агент докосне картата, представляваща **убиеца**, думата се покрива с плочката с наемния убиец. Това слага край на играта! **Отборът, улучил убиеца, губи моментално.**

Съвет: Преди да дадете указанието си гласно, уверете се, че няма пряка връзка с наемния убиец.

Брой предположения

Всеки отбор **е длъжен** да направи **поне едно предположение.** Грешните предположения слагат край на ходовете, но ако полевите агенти посочат дума от своя цвят, имат право да продължат да отгатват. Броят на предположенията, които полевите агенти имат право да отправят по време на хода си, е равен на **числото**, което обяви координаторът им, **плюс едно**.

Може да спрете да давате предположения, когато решите, но обикновено ще имате желание да познаете поне толкова думи, колкото ви е подал координаторът. Понякога ще искате да отгатнете дори **още една**:



Пример: Първото указание за червения отбор е *"дърво, 2"*. Червеният отбор иска да посочи думите ЛИМОН и ЛИСТА. Отборът посочва първо ЛИМОН. Това обаче се оказва случаен свидетел, затова отборът не може повече да посочи думата ЛИСТА.

Синият отбор успешно познава две свои думи и сега пак е ред на червения отбор.

Червеният координатор казва *"връх, 3"*. Отборът е убеден, че ШИПКА е връх, затова посочва тази дума. Координаторът я покрива с червен агент и отборът може да продължи да отгатва. ТРИЪГЪЛНИКЪТ има върхове, затова отборът посочва тази дума. Верен отговор, така че отборът получава нов опит.

Полевите агенти не са сигурни за третото кодово име, свързано с думата *връх*. Посочват думата ЛИСТА. Това няма нищо общо с *връх*. Отборът решава да посочи кодово име, свързано с предишното указание.

ЛИСТА е червен агент! Отборът е направил три верни предположения след указанието *"връх, 3"*, съответно има право на един последен опит. Отборът може да опита да познае третата дума свързана с *връх* или другата дума, свързана с *дърво*, а може и да спре до тук и да остави синия отбор да играе.

Имате право само на едно допълнително предположение. В горния пример отборът имаше право на 4 предположения, тъй като координаторът е дал указание с числото 3.

КРАЙ НА ИГРАТА

Играта приключва, когато единият отбор покрие всичките си думи с плочки с агенти. Този отбор печели играта.

Възможно е дори да спечелите по време на хода на противниковия отбор, ако той посочи по погрешка вашата последна дума.

Играта може да свърши и по-рано, ако някой отбор улучи убиеца. Този отбор губи играта.

Подготовка за нова игра

Някой друг желае ли да е координатор? Подготовката за следващата игра е лесна. Махнете плочките, покриващи кодовите имена и ги подредете по видове. Обърнете всички 25 карти на масата и сте готови за нова игра!

НЕВАЛИДНО УКАЗАНИЕ

Ако координатор даде невалидно указание, ходът на отбора приключва **незабавно**. Като допълнително наказание, координаторът на другия отбор може да покрие една от своите думи по избор, преди самият той да даде указание.

Ако никой не забележи, че едно указание е невалидно, то се счита за валидно.

ПАЗЕТЕ САМООБЛАДАНИЕ

Координаторите трябва да държат **лицата** си **безизразни** и да се стараят да **не издават** никакви емоции. Не се протягайте към карти на масата, докато вашите съотборници коментират указанието. Едва когато полеви агент **докосне** дума на масата, направете справка с шифъра и покрийте кодовото име със съответната плочка. Ако отборът посочи карта от правилния цвят по случайност, се дръжте така, сякаш това е думата, която сте имали предвид, дори и да не сте...

Ако сте полеви агент, е добре да се фокусирате върху думите на масата. Не поглеждайте към координатора, когато правите предположения. Така ще избегнете евентуални странични подсказки.

Когато информацията, с която разполагате, се състои само от една дума и едно число, тогава играете в духа на *"Кодови имена"*.

ЗА КАКВО Е ТАЙМЕРЪТ?

Извинете! За малко да забравим. Работата е там, че не го използваме особено често.

Ако играч размишлява твърде дълго, всеки от останалите участници може да обърне пясъчния часовник и да подкани бавния играч да вземе решение преди да изтече времето.

Ако сте в затруднена ситуация, може да използвате пясъчния часовник и за себе си. Ако не може да измислите добро указание в рамките на времето, просто дайте указание за най-трудната ви дума и продължете да обмисляте, докато играе другият отбор.

Ако искате да играете с фиксирано време, може да изтеглите приложение таймер от codenamesgame.com.

ВАЛИДНИ УКАЗАНИЯ

Тествали сме различни правила на играта. Отделните групи от играчи харесват различни варианти на правилата. С вашите съиграчи може да изберете кой вариант ви харесва най-много.

ТВЪРДИ ПРАВИЛА

Някои указания са невалидни, тъй като нарушават духа на играта.

Указанието трябва да е свързано със значението на думите. Не може да давате указание, свързано със звуковия състав на думата или с позицията ѝ на масата. *Руда* не е валидно указание за ПЕРУДА. Не може да свържете КОСА, КРЕМ и КРАН с указание като *"К, 3"*, нито пък с *"Четири, 3"*. Но ...

Цифри и букви биха могли да са валидни указания, ако са свързани със значението на думите. Например, може да използвате *"осем, 2"* , за да обясните фигура и октопод.

Числото, което казвате след думата, не може да се използва за указание. *"Цитрус, 8"* не е валидно указание за ЛИМОН и ОКТОПОД.

Думите, които използвате, трябва да бъдат на български език. Чуждици се допускат, ако са навлезли официално в българския език. Не може да използвате директен превод на друг език на кодови имена, намиращи се на масата. Например не може да обясните РОГ и СИРЕНА с *"horn, 2"*.

Не може да си измисляте думи.

Не може да използвате за указание видима дума, намираща се на масата, нито нейни сродни думи. Докато например ЦВЯТ не бъде покрита с плочка, не може да ползвате *цвете*, *цветен*, *цветар*, *цветист*, и т.н. Внимавайте със сложно съставните думи, тъй като те имат два или повече корена.

ОМОНИМИ И ПАРОНИМИ

Освен познатите омоними (думи, които се пишат и произнасят по един и същи начин, но имат различно значение, например **кос**), в българския език се срещат и така наречените омофони и омографи.

Омофоните са думи, които се произнасят по еднакъв начин, но се пишат различно и имат различно значение. Такива думи са шеф - шев, плод - плот и др. Омофоните на практика са различни думи и може спокойно да бъдат използвани за указания. Няма проблем да използвате *рок,* ако думата РОГ е на масата.

Омографите са думи, които се пишат по един и същи начин, имат различно значение и различно произношение. За целите на играта те се считат за една и съща дума и заедно с **омонимите**, не може да се ползват за указания. Не може да използвате думите *вЪлна* / *вълнА*, ако ВЪЛНА е на масата.

Паронимите са думи, които са близки по звучене, но са различни по значение. Такива думи са индиец - индианец, месен - местен, компания - кампания и др. Това са различни думи и може да се използват свободно за указания, стига да нямат общ корен с някоя от думите на масата.

За да се избегнат неясноти, коя точно дума искате да кажете, може да я произнесете буква по буква.

НЕ БЪДЕТЕ ТВЪРДЕ СТРИКТНИ

Лев може да е остаряла форма на лъв, но в този век *Левски* е валидно указание за ЛЪВ. И ако някой ви каже, че не може да използвате думата *жлъч,* за да обясните думата УСОЙНИЦА, когато ЛЪЧ се намира на масата, значи просто се заяжда.

Едно указание се счита за валидно, ако противниковият координатор го допусне. Ако не сте сигурни за някоя дума, консултирайте се с вашия опонент (но така, че другите да не чуят).

СВОБОДНИ ПРАВИЛА

Има ситуации, в които решението дали една дума е валидна, или не, е изцяло във ваши ръце. Вие, заедно с вашата група играчи, трябва да решите по кои правила точно да играете.

Сложни думи

В българския език има три начина за изписване на сложни думи. *Високоговорител* е една дума (пише се слято). *Кандидат-студент* се пише с тире (полуслято). *Къща музей* се пише разделно. Технически, само *високоговорител*, се счита за указание от една дума.

Вие може да решите да допуснете всички видове сложни думи в играта. Естествено, не може да си съчинявате думи. *Калмар-звезда* не е валидно указание за НЕБЕ и ОКТОПОД.

Собствени имена

Собствените имена винаги са валидни, когато отговарят на останалите правила. Думата *Димитров* е валидно указание, но ако искате да уточните дали става въпрос за *Емил Димитров* или за *Григор Димитров*, с вашите съиграчи може да допуснете използването на две лични имена като валидно указание. Това би могло да включва и популярни названия, като *Трите Мушкетари*. Но дори ако не желаете да допуснете двойни собствени имена като валидни указания, може да решите да направите изключение за географски имена като *Черно море*.

Акроними и абревиатури

Технически, *ЦРУ* не е дума, но би било страхотно указание. С цел обогатяване на играта, може да допуснете използването на акроними като *БАН* или *НАТО*, абревиатури като *МВР* или *ДС*, а дори и сложни абревиатури като *ДОМСЪВЕТ* или *СПЕЦЧАСТИ*.

Рими

Римите винаги са валидни, ако са свързани със значението на думите. *Каска* е валидно указание за МАСКА, тъй като двете думи са свързани смислово. Но *Пума*, не може да е указание за ГУМА, тъй като двете думи нямат нищо общо.

Някои хора обаче биха предпочели да допуснат използването на всякакви рими в играта. Ако решите да играете с рими, трябва да знаете, че координаторите нямат право да издават, че използват рима. Полевите агенти трябва сами да се досетят да търсят фонетично близка, а не смислово свързана дума.

Измислени думи

Както вече разбрахте, в играта трябва да се използват само думи, които съществуват официално в българския език. Въпреки това може да решите да допуснете използването на измислени думи, които представляват имена и понятия от филми или книги като например: *Зоотрополис* или *мъглороден*.

ЕКСПЕРТНИ ПРАВИЛА

Указание: Нула

Числото от вашето указание би могло да бъде *0*. Например *"гъба, 0"*, означава, че нито една от търсените думи не е свързана с думата *гъба*.

Правилото за лимита на предположенията не важи, когато кажете числото *0*. Полевите агенти имат право да посочат колкото думи решат. Все пак те са длъжни да посочат поне една дума.

Ако в момента се чудите, какъв е смисълът да кажете *0*, не се притеснявайте. Ще разберете.

Указание: Безкрайност

Понякога може да имате много неотгатнати думи от указания от предишни ходове. Ако искате отборът ви да има възможност да навакса с повече от една от тях, имате право да кажете *безкрайност* вместо число. Например: *"гъба, безкрайност"*.

Недостатъкът е, че полевите агенти не знаят колко точно думи са свързани с новото указание. Предимството е, че имат право да посочат, колкото думи решат.

ИГРА ЗА ДВАМА

Ако сте само двама, може да играете заедно като един отбор. Този вариант на игра върши работа и за по-големи групи от хора, които не желаят да играят състезателно. Вие ще се опитвате да постигнете колкото се може по-висок резултат срещу служебен противник.

Подгответе играта както обикновено. Единият играч е координатор, а другият - полеви агент. "Противниковият отбор" няма играчи, но неговите плочки с агенти също се ползват в играта.

Вашият отбор трябва да играе пръв. Уверете, че сте избрали шифър, който ви прави стартов отбор.

Ходовете се играят както обикновено. Опитвайте се да избягвате вражески агенти, както и убиеца.

Координаторът симулира вражеския отбор като покрива по една от чуждите думи всеки път, когато би бил техен ред. Координаторът избира сам коя дума да покрие, така че и в това действие се крие известна доза стратегия.

Ако вашият отбор улучи убиеца или ако всички вражески карти бъдат покрити, губите играта.

Ако отборът ви спечели, ви се присъжда резултат в зависимост от броя на останалите непокрити вражески агенти.

8	Това... просто не е за вярване!
7	Мисията невъзможна.
6	Уау!
5	Очаквайте обаждане от МИ-6.
4	Достъп до секретна информация.
3	Часовниците ви са сверени.
2	Добре. Но може и по-добре.
1	Е, победата си е победа... нали?

Забележка: Имайте предвид, че вашият резултат ще се влияе съответно от броя на ходовете, които сте изиграли, както и от броя на чуждите агенти, които сте улучили.

ИГРА ЗА ТРИМА

Трима играчи може да играят заедно и като отбор по описания по-горе начин. Ако двама играчи желаят да се състезават, може да поемат ролята на вражески координатори, а третият играч да бъде техен общ полеви агент.

Подготовката и ходът на играта се извършва по обичайния начин, с тази разлика, че единственият полеви агент работи и за двете страни (като в реалния живот). Печелившият координатор се определя както обикновено. Полевият агент се старае да върши добра работа и за двете страни.

Повече информация и варианти за игра може да откриете на: www.codenamesgame.com.

Българско издание 2023
ФАНТАСМАГОРИЯ ООД

Автор: Влада Хватил
Илюстрации: Томаш Кюсеровски
Графичен дизайн: Филип Мърмак
Превод и оформление: Леда Герова

онлайн магазин:
www.BigBag.bg

www.fantasmagoria.bg
София, ул. Лъвски рид 6
+359 895 61 88 10
kingdom@fantasmagoria.bg

© Czech Games Edition
July 2015, 2023
www.CzechGames.com

FANTASMAGORIA GAMES

Czech Games Edition