VLAADA CHVÁTIL

KODAJ NOMOJ

videoinstrukcioj (en la angla)

Czech Games Edition

PREPARADO DE LA LUDO

Ludantoj dividiĝos en du proksimume egale nombrajn kaj kapablajn teamojn. Almenaŭ kvar ludantoj estas bezonataj por kutima ludo (du teamoj po du ludantoj), sed la teamoj povas esti pli nombraj. Variantojn de la ludo por du kaj tri ludantoj vi trovos en lasta paĝo de la reguloj.

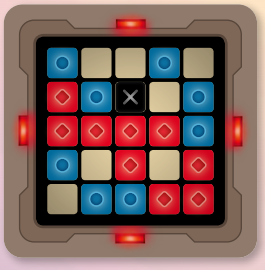
La teamoj reprezentas du spionajn organizaĵojn - la ruĝan kaj la bluan. Ĉiu teamo elektos sian estron – ĉefspionon, kiu konas identecon de ĉiuj agentoj. Ambaŭ ĉefspionoj sidiĝos ĉe la sama flanko de tablo, iliaj kunteamanoj sidiĝos kontraŭ ili. Ili ludas terenajn spionojn.

Hazarde elektu 25 kartojn kun kodaj nomoj kaj aranĝu ilin sur la tablo en krado 5 oble 5 kartoj.

Rimarko: La vortkartoj estas ambaŭflankaj, miksante kartojn ne forgesu kelkfoje turni parton de pakaĵo de kartoj – tiel la vortoj miksiĝos pli komplete.

ŜLOSILKARTO

Ĉiu ludpartio havas propran ŝlosilon por difini identecon de agentoj. Ĉefspionoj komune hazarde elektos unu kvadratan ŝlosilkarton kaj instalos ĝin inter sin en tenilon, situante ĝin per hazarda flanko supren. Ambaŭ ĉefspionoj devas bone vidi la karton, por aliaj ludantoj ĝi devas resti kaŝita.



Karto kun ŝlosilo korespondas al la krado de vortoj sur la tablo. Bluaj kampoj korespondas al vortoj, kiujn devas diveni la blua teamo (bluuloj), malkaŝi ruĝajn kampojn estas tasko de la ruĝa teamo (ruĝuloj). Sablokoloraj kampoj reprezentas hazardajn preterirantojn kaj la nigra kampo estas murdisto, kies kontakton vi devas ĉiukaze eviti!

KOMENCANTA TEAMO

Kvar bluaj aŭ ruĝaj "lumoj" en flankoj de la ŝlosilkarto difinas, kiu teamo komencos ludon. Komencanta teamo devas diveni naŭ vortojn, la kontraŭludantoj devas diveni ok vortojn. La komencanta teamo ricevos unue aludon de sia ĉefspiono.

AGENTO-KARTOJ

8 ruĝaj agentoj

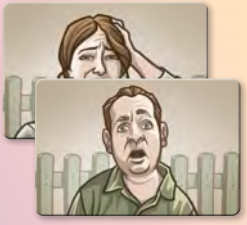
8 bluaj agentoj

Metu kartojn kun ruĝaj agentoj en staketon antaŭ la ruĝan ĉefspionon. Staketon de bluaj agentoj metu antaŭ la bluan ĉefspionon. Teamanoj tiel bone vidas, kia koloro apartenas al ili.

1 duobla agento

Duobla agento apartenas al teamo, kiu komencas la ludon. Turnu ĝin per ĝusta flanko supren. Ĝi plialtigos staketon de la komencanta teamo ĝis naŭ.

7 preterirantoj



1 murdisto

Kartojn de preterirantoj kaj karton de la murdisto metu apud la ludon, atingeblajn por ambaŭ ĉefspionoj.

SUPERRIGARDO DE LA LUDO

Kaŝitan identecon de ĉiuj 25 personoj konas nur la ĉefspionoj. Terena teamo konas nur iliajn kodajn nomojn.

Ĉefspionoj alternas donante unuvortajn aludojn. Ili klopodas elekti tiajn aludojn, kiuj rilatas al unu aŭ pli da vortoj de ilia koloro. Ilia teamo klopodas diveni, pri kiuj vortoj temas, kaj kontakti koncernajn personojn fingrotuŝante korespondan vorton. Estro de la teamo poste malkaŝos la veran identecon de la homo kun montrita koda nomo. Se li estas agento de divenanta teamo, terenaj spionoj rajtas daŭrigi divenadon. Aliokaze ludos la kontraŭuloj.

Teamo, kiu kiel la unua sukcese kontaktos ĉiujn agentojn de sia koloro, merite venkas.

Teamoj alternas. Kvar "lumoj" en flankoj de la ŝlosilkarto difinas, kiu teamo komencos la ludon.

TRANSDONO DE ALUDO

La tasko de ĉefspiono estas transdoni al sia teamo aludojn, laŭ kiuj terenaj spionoj trovos agentojn de sia koloro. En la spiona mondo tamen nenio estas facila, tial la aludo devas plenumi severajn regulojn de sekretigo. Ĉefspiono do serĉas vorton, kiu iumaniere rilatas al kiom eble plej multe da vortoj de lia koloro. Kiam li trovos ĝin, li elparolos ĝin laŭte. Li ankaŭ aldonos unu numeron. Ĝi signifas, al kiom da vortoj la aludo rilatas.

Ezemplo: Du el la vortoj, kiuj havas koloron de via teamo, estas PIANO kaj FLAŬTO. Ambaŭ vortoj signifas muzikinstrumenton, la estro de teamo aludos *muzikinstrumento: 2*.

Kompreneble vi povas aludi unu vorton (ekz. *klavoj: 1*), sed pli amuze certe estos, kiam vi klopodos trovi komunan vorton por du aŭ pli multe da kodaj nomoj. Trovi komunan aludon por kvar aŭ pli da kaŝnomoj estas vera defio.

Unu vorto

La aludo, kiun donas la ĉefspiono, devas esti unuvorta. Estas malpermesite ion ajn aldoni. Ekzemple la ĉefo ne devus diri „Mi esperas, ke vi konas tion" aŭ „Tio estos streĉa..." Vi ludas Kodajn nomojn. La tuta ludo estas atentostreĉa!

Aludo povas esti neniu vorto, kiu estas aktuale sur la tablo. Kelkaj vortoj en venontaj vicoj estos kovritaj per karto kun bildo de agento. Tial vi eble povos uzi vorton, kiun vi ne povis uzi en komenco de la ludo.

KONTAKTADO

Teamo klopodas malkaŝi, por kiuj kodaj nomoj ilia estro klopodis aludi. Terenaj spionoj rajtas intertrakti, sed la ĉefspiono ne rajtas en ajna maniero montri, ĉu li konsentas aŭ ne, eĉ ne per mimiko. Iu ajn el la terena teamo certigos oficialan komunan elekton tuŝante la karton kun koresponda koda nomo.

- Se la ludanto tuŝos **karton, kiu apartenas al lia teamo**, la ĉefspiono kovros la vorton per karto kun agento de koloro de la teamo. **La teamo rajtas diveni sekvan vorton.**
- Se la ludanto tuŝos **preteriranton**, la ĉefspiono kovros ĝin per karto de preteriranto. **Tio estas fino de vico de tiu ĉi teamo.**
- Se la ludanto tuŝos karton, kiu apartenas al kontraŭludantoj, la vorto estos kovrita per karto de kontraŭula agento. **Tio estas fino de via vico** (Krome kontraŭuloj atingis avantaĝon, ĉar unu el iliaj vortoj estis kovrita).
- Se la ludanto tuŝos murdiston, la vorto estos kovrita per karto de la murdisto kaj la ludo finiĝas. **Teamo, kiu kontaktis la murdiston, tuj malvenkas.**

Konsilo por ĉefspiono: Antaŭ ol vi laŭte diros vian aludon, certiĝu, ke ĝi neniel rilatas al la murdisto.

Nombro da provoj

Terenaj spionoj devas en ĉiu vico diveni almenaŭ unufoje. Malĝusta diveno finas vicon de la teamo. Se terenaj spionoj divenis vorton de sia teamo, ili povas daŭrigi divenadon.

Teamo rajtas libervole la divenadon rompi, sed kutime ili klopodas diveni tiom da vortoj, kiom indikis la ĉefspiono. Se vi volas, vi povas diveni eĉ **unu vorton pli**:

Ekzemplo: La ruĝa teamo ricevis de sia estro kiel unuan aludon *ilo: 2*. La ruĝuloj pensas, ke temas pri vortoj MARTELO kaj FLAŬTO. Unue ili indikis vorton MARTELO. Bedaŭrinde tio estis preteriranto, ilia vico tial finiĝas, antaŭ ol ili indikis FLAŬTOn.

Ludas la blua teamo. Ili ĝuste divenis du siajn vortojn. Nun estas denove vico de la ruĝa teamo.

Ĉefo de la ruĝa teamo diros *ovo: 3*. La teamo estas certa pri PAPAGO, tial ili unue tuŝos karton PAPAGO.

Ĉefspiono kovros PAPAGOn per karto de ruĝa agento. La ruĝuloj povas plu diveni. PAPILIO metas ovojn, terenaj spionoj tial kontaktos personon kun kaŝnomo PAPILIO. Montriĝos, ke ankaŭ PAPILIO estis bona elekto. La ruĝuloj kontinuos. La teamanoj longe diskutas, ĉu ornitorinkoj metas ovojn. Ili ne povas interkonsenti, sed ili estas certaj, ke ilia vorto estas FLAŬTO laŭ la antaŭa aludo. Tial ili elektas FLAŬTOn.

Ankaŭ FLAŬTO estas vorto de la ruĝuloj. Terenaj spionoj ĝuste divenis tri vortojn por aludo *ovo: 3*. Ili rajtas diveni unu vorton pli. Ili povas trovi la trian vorton, kiu rilatas al ovo aŭ la duan vorton rilatan al ilo. Ili ankaŭ povas ĉesi divenadon kaj transpreni vicon al la blua teamo. Mankatajn vortojn ili povos diveni dum venonta vico.

Dum ĉiu vico oni rajtas diveni nur unu vorton pli. En nia ekzemlo la ruĝuloj rajtis diveni ĝis kvar vortojn, ĉar ilia estro diris nombron 3. Do ilia vico povas finiĝi aŭ kiam ili divenos kvar vortojn, aŭ kiam ili diros, ke ili ne plu volas diveni, aŭ kiam ili kontaktos malĝustan personon. Ĉiuokaze sekvos vico de la kontraŭuloj (kompreneble, se la malĝusta persono ne estis la murdisto).

PLUA EVOLUO

La teamestroj aludos alterne. En ĉiu vico almenaŭ unu vorto estas kovrita, kio plifaciligas venontan divenadon.

FINO DE LA LUDO

La ludo finiĝas, kiam unu teamo divenis ĉiujn siajn vortojn. Tiu ĉi teamo venkas.

(Ankaŭ eblas venki, kiam la kontraŭuloj erare indikis vian lastan vorton.)

La ludo antaŭtempe finiĝas, kiam terenaj spionoj kontaktas la murdiston. Tiu ĉi teamo malvenkas.

Preparo de sekva ludo

Ĉu ankaŭ aliaj ludantoj volas testi rolon de ĉefspiono? Preparado de sekva ludo estas simpla. Kolektu ĉiujn agento-kartojn kovrantajn la vortojn kaj remetu ilin en stokon. Disdonigu 25 novajn kartojn kun vortoj aŭ simple turnu kartojn kuŝantajn sur la tablo, lotumu novan ŝlosilkarton kaj la ludo povas komenciĝi.

PUNOJ POR NEVALIDAJ ALUDOJ

Se iu ĉefspiono aludas kontraŭregule (legu plu), vico de lia teamo tuj finiĝas. Kiel aldona puno kontraŭula ĉefspiono kovros unu el siaj vortoj per agento de sia koloro. Li daŭrigas donante sekvan aludon.

Se neniu ĝustatempe rimarkos, ke la aludo estas nevalida, oni konsideras ĝin esti valida.

ŜTONA VIZAĜO

Rolo de ĉefspiono ne estas facila. Krome oni atendas de li, ke li neniam montros siajn emociojn, nek konsenton, nek malkonsenton. Bona ĉefspiono eĉ ne per movo de brovo reagas, eĉ se ilia teamo parolaĉas sensencaĵojn.

Li ankaŭ ne rajtus eltendi la manon al iu karto, kiam la teamo estas interkosiliĝanta. Nur tiam. kiam iu el la teamo tuŝante indikos iun vorton, la ĉefspiono kontrolos la vorton laŭ la ŝlosilkarto kaj kovros ĝin per responda karto. Eĉ se terenaj spionoj hazarde indikis vorton de ĝusta koloro, pri kiu la estro ne pensis, li devus sen palpebrumo kovri la vorton per karto, kvazaŭ li aludus ĝuste tiun ĉi vorton.

Terenaj spionoj devus dum divenado koncentriĝi sur la tablon. Ne klopodu okul-al-okule kontakti ĉefspionon por eviti eventualajn nevortajn aludojn.

La tuta aludo devas konsisti nur el unu vorto kaj unu numeralo. Imagu, ke vi transdonas aludon skribitan sur papero. Ĉio ajn, kion oni ne povus esti transdonita tielmaniere (nevorta aludo, akcento, laŭteco, intonacio), ne povas esti parto de la aludo.

SABLOHORLOĜO?

Ja, la sablohorloĝo. Ni preskaŭ forgesus pri ĝi. Ni malofte uzas ĝin.

Se la ludantoj pripensas tro longe, iu ajn ludanto povas turni la sablohorloĝon kaj postuli, ke la malrapida ludanto decidu en la donita tempo-limo.

Vi ankaŭ povas agordi sablohorloĝon por si mem, se vi estas senkonsila pri la aludo. Se vi ne elpensos aludon por pli da vortoj, antaŭ ol la tempo elĉerpiĝos, simple aludu al unu pli malfacila vorto kaj vi povas pensi plu dum kontraŭula vico.

Se vi preferus ludon kun firme donitaj tempo-limoj, vi povas elŝuti nian aplikaĵon kun tempomezurilo ĉe www.codenamesgame.com.

VALIDAJ ALUDOJ

Ni testis diversajn variantojn. Kelkaj ludgrupoj preferis pli severajn regulojn, aliaj pli liberaj. Provu, kiu varianto pli taŭgos al vi.

BAZAJ REGULOJ

Kelkajn regulojn vi ne rajtas ŝanĝi, por ke estu konservita senco de la ludo.

La aludo devas rilati al senco de vortoj. Oni ne rajtas referenci al pozicio de vortoj sur la tablo. La aludo ankaŭ ne povas referenci al literoj aŭ silaboj, kiujn enhavas la vorto aŭ ilia nombro. Ekzemple *peto* ne estas permesita aludo al vorto TRUMPETO – ĝi havas nenian rilaton al senco de la vorto, nur hazarde la vortoj enhavas la samajn silabojn. Simile urbo ne povas esti aludo por kukurbo. Same vi ne povas kunligi vortojn OFICO, OKULO kaj ORELO per aludo *O: 3* nek *kvin: 3*.

Literoj kaj nombroj povas esti validaj aludoj nur tiam, kiam ili rilatas al senco de vortoj. Ekzemple *ok: 2* povas esti valida aludo por POLPO kaj ARANEO.

Numero, kiun vi diros kiel la dua parto de la aludo, ne povas esti parto de aludo. *Gutŝtono: 8* ne estas valida aludo por STALAGMITO kaj POLPO. La numero nur indikas nombron de vortoj, al kiuj la aludo rilatas.

Ludu en Esperanto. Ne krokodilu, ne aligatoru. Ĉiam uzu esperantajn vortojn. Ekzemple ne diru *computer*, sed *komputilo*. Anstataŭ itala *pizza* diru *pico*.

Oni povas uzi fremdan vorton, se temas pri propra nomo: Per aludo *Cook* oni ne povas kunigi vortojn AMERIKO kaj SAŬCO („cook" en la angla signifas „kuiri"), sed ĝin oni povas uzi por kaŝnomoj MARO kaj VOJAĜANTO (James Cook estis brita esploristo).

Evitu vortojn, kies rekta traduko kuŝas sur la tablo. *Apple* povas esti aludo por KOMPUTILO kaj TELEFONO, sed ne kiam sur la tablo kuŝas POMO.

Ludu internacie. Elektu nur tian aludon, kiun povus kompreni ĉiuj ludantoj, eĉ el kontraŭula teamo. Ekzemple aludo sep por feliĉo estas bona por eŭropanoj, sed ne por japanoj. Ne uzu geografiajn nomojn, kiuj ne estas bone konataj. Ekzemple Danubo estas bona aludo por Budapeŝto (ĉiu konas tiun riveregon), sed Svitava ne estas bona, ĉar eksterlandanoj apenaŭ scias, ke tio estas moravia rivero.

La aludo ne povas havi komunan radikon kun vortoj kuŝantaj sur la lablo. Ĝis kiam vorto MILITESTRO ne estos kovrita per karto de agento, oni ne povas uzi aludojn *estro*, *milito*, *urbestro* ktp. Tiu regulo ne validas pro aliaj vortpartoj (finaĵoj kaj veraj afiksoj). Urbero estas valida aludo por DOMO (substantiva finaĵo -o). Atentu, en Esperanto estas malmultaj veraj afiksoj – radikoj, kiuj ne povas memstare krei vorton (aĉ, ĉj, eg, et, nj, um, ge kaj mal). Aliaj afiksoj estas memstaraj radikoj. Ekzemple *-il* ne estas vera afikso, ĝi estas radiko kun senco „instrumento, aparato, rimedo", tial *ilo* ne povas esti aludo por ŜRAŬBILO.

Kunmetitaj vortoj. Esperanto estas aglutina lingvo kaj oni povas libere krei novajn vortojn. Vi povas krei nur vortojn, kiuj havas sencon. *Aŭtomobilestro* povas esti aludo por STIRANTO. Sed ne estas permesitaj kunmetaĵoj kreitaj nur por konekti vortojn (*Neĝmuntinstrumento: 2* kiel aludo por VINTRO kaj ŜRAŬBILO).

SED NE TROIGU

Tamen vi ne volas trapasi tempon diskutante lingvajn demandojn. Se iu diros al vi, ke urbo ne estas valida aludo por DOMO, ĉar sur la tablo kuŝas KUKURBO, sciu, ke li estas nur kveremulo.

Se vi ne estas certa, ĉu la aludo estas valida, interkonsentu antaŭe kun estro de kontraŭuloj. Kompreneble tial, ke ceteraj ludantoj ne aŭdu vin. Se ĉefkontraŭulo konsentos, la vorto estas valida.

LIBERVOLAJ REGULOJ

Vi povas regulojn libervole agordi, sed ĉiam vi devus antaŭ la ludo interkonsenti, kio eblas kaj kio ne. La celo estas, ke reguloj estas konformaj al ĉiuj ludantoj kaj la ludo estu amuza kaj interesa. Jen kelkaj ebloj.

Propraj nomoj

Nomojn kaj familiajn nomojn oni ĉiam konsideras validaj aludoj, se oni plenumas aliajn regulojn. *Ludoviko* estas ĉiam valida aludo, sed eble vi volos precizigi, ĉu temas pri *Ludoviko Lazaro Zamenhof*, aŭ *Ludoviko van Beethoven*. Vi povas interkonsenti, ke oni rajtas aludi plenan nomon de fama persono.

Simile vi povas uzi plurvortajn lokajn nomojn (*Granda Britujo*, *Nov-Delhio*, *Orienta Timoro*, *Aŭstraliaj Alpoj* ktp.).

Ĉiukaze vi ne rajtas propracele elpensi nomoj, eĉ se ili aspektus fidinde. *Nordaj Kaproforestoj* kiel aludo por POLO, BOVINO, ARBO kaj VILAĜO ŝajnas esti bona ideo, sed malfacile oni difinas limojn.

La tria kategorio estas plurvortaj nomoj de famaj artaĵoj – *Mona Lisa*, *Tri muskedistoj*, aŭ *Odo al Ĝojo*. Se vi permesos ilin, ĉiam certigu, ke la nomoj estas konataj al ĉiuj ludantoj. Ankaŭ estu zorgemaj pri tradukoj de la nomoj. Ekzemple romano de Khaled Hosseini en la angla originalo nomiĝas Kite Runner (*La kajto-kuranto*) sed en la ĉeĥa Lovec draků (*La ĉasisto de kajtoj*).

Aliaj plurvortaj aludoj

Se vi kredas, ke neniu misuzos tion, vi povas ankaŭ permesi frazaĵojn. Vortgrupoj *nigra ŝafo*, *nigra truo* havas fiksitan sencon, kiu estas alia ol senco de invidaj vortoj, kiuj formas ĝin. Vortgrupoj kiel *ĉagrena infano* ne apartenas al tiu ĉi kategorio, eĉ se ili estas ofte uzataj – ili temas nur pri du vortoj. Ĉiukaze oni rajtas uzi kunmetitajn vortojn kiel *vaporŝipo* aŭ *tagnoktegaleco*, bonvolu vidi rimarkon supre pri kunmetitaj vortoj.

Akronimoj kaj mallongigoj

Se vi interkonsentos, ĝenerale konataj mallongigoj povas esti bonaj aludoj: *PhD*, *FBI*, *UEA*, *MOJOSA*. Teknike *MOJOSA* ne estas mallongigo, sed akronimo (Moderna-JunStila), precipe inter junaj esperantistoj estas konata. Ne forgesu, ke mallongigoj, kiuj estas konataj en unu lando, povas esti tute nekonataj por alilandanoj, eĉ se temas pri esperantaj aŭ internaciaj mallongiloj (*ĈEA* – Ĉeĥa Esperanto-Asocio, *UK* -ĉu Universala Kongreso aŭ Unuiĝinta Reĝlando – el angla United Kingdom, sed en la hispana oni uzas mallongon RU – Reino Unido).

Rimoj

Laŭ bazaj reguloj oni ne uzu rimoj, ĉar temas pri aspekto de la vorto, ne ĝia senco (krom ekzemploj, kiam temas kaj pri aspekto kaj pri senco – *arbo* povas esti aludo por KARBO, ĉar karbo kreiĝis el arbaroj, sed *korbo* ne povas esti aludo por URBO). Tamen vi povas decidi, ke vi akceptos rimojn kiel aludon. Zorgu, ke ne estu tuj videble, ĉu vi aludas laŭ rimoj aŭ la senco. Viaj teamanoj tion devas diveni.

SPECIALA ALUDO: NULO

Oni ankaŭ povas uzi 0 kiel nombron de divenotaj vortoj. Ekzemple *beko: 0* signifas, ke neniu el divenotaj vortoj rilatas al beko.

Se teamestro uzos *0*, ne validas kutima limo de divenotaj vortoj. Via teamo povas diveni ajnan nombron da vortoj, tamen almenaŭ unu.

Se vi nun ne scias, por kio nulo povus esti utila, ne zorgu pri tio. Certe post kelkaj ludoj vi malkovros tion.

SPECIALA ALUDO: SENLIMA

Iam el pasintaj vicoj restas multe da nedivenitaj vortoj. Se vi volas, ke viaj terenaj spionoj en venonta vico povus diveni pli da vortoj, vi povas anstataŭ numeralo diri *senlima*. Ekzemple *beko: senlima*.

Malavantaĝo estas, ke terenaj spionoj ne scias, al kiom da vortoj la aludo rilatas. Male avantaĝo estas, ke ili rajtas divenadi ajnan nombron da vortoj (kompreneble ĝis kiam ili eraros).

LUDO POR DU LUDANTOJ

Se vi por Kodaj nomoj renkontos nur du, vi ambaŭ ludas en sama teamo. Varianto por du ludantoj bone funcias eĉ por pli grandaj ludgrupetoj, kiuj ne ŝatas kontraŭstari. Tiukaze vi ludos kontraŭ fikcia kontraŭulo por atingi la plej bonan poentaron.

Preparu la ludon kiel kutime. Koloron de via teamo determinas „lumoj" en flanko de la ŝlosilkarto. Unu ludanto estos ĉefspiono, la dua ludos terenan spionon. La alia koloro apartenos al fikcia teamo, kiu havos fizike neniujn membrojn.

Via teamo komencas la ludon, tial ne forgesu aldoni karton kun duobla agento al viaj agentoj.

Vi alternas same kiel dum ludo de plenvalidaj teamoj. Klopodu kontakti nek agentojn de la kontraŭuloj, nek la murdiston.

Via ĉefspiono simulas vicojn de la kontraŭulo tiel, ke li en ĉiu vico kovros unu el vortoj de la kontraŭuloj per agento de lia koloro. La estro mem elektas, kiun vorton de la kontraŭulo li kovros, tial li povas el tio profiti.

Se via ĉefspiono devus meti ĉiujn ok kartojn de kontraŭula koloro aŭ via teamo kontaktis la murdiston, vi malvenkis. Vi ricevos neniun poenton.

Se via teamo venkos, kalkulu poentojn laŭ nombro de neuzitaj kartoj de agentoj de la kontraŭuloj.

Rimarko: Via poentaro dependas de nombro da vicoj, kiun vi bezonis por trovi ĉiujn viajn vortojn kaj la nombro de kontraŭulaj agentoj, kiujn vi erare kontaktis.

8	Ho, ni ne povas kredi...
7	Mission: Impossible.
6	Boneeeege!
5	Eble vin baldaŭ kontaktos ŝtata sekreta servo.
4	Ĉu vi pripensis fariĝi sekreta agento?
3	Entute vi komprenas unu la alian.
2	Nu, bone..., sed vi kapablas atingi pli multe.
1	Kiu interesiĝas pri poentaro. Tamen tio estas venko, ĉu?

Ludo por tri ludantoj

Tri ludantoj povas ludi en komuna teamo laŭ supre menciitaj reguloj. Se vi preferas konkursi, du ludantoj povas ludi ĉefspionojn kaj la tria ludos kiel terena spiono de ambaŭ teamoj.

Ludpreparado estas sama kun diferenco, ke la sola ano de terenaj spionoj laboras por ambaŭ flankoj. Venkos teamo laŭ kutimaj reguloj. La terena spiono klopodas objektive labori por ambaŭ flankoj. (Tion spionoj kelkfoje faras, ĉu ne?)

Retan senpagan aplikaĵon por la ludo vi trovos ĉe www.codenames.game.

Ludo de Vlaada Chvátil

Ilustris: Tomáš Kučerovský

Grafika dezajno: Filip Murmak

Tradukis: Milan Kolka (EKB)

Kontrollegis: Oldřich Arnošt Fischer, Josef Vojáček, Miroslav Malovec (EKB)

Dankon: Al niaj familioj, ludklubo en Brno, al Paul kaj liaj amikoj, al Jason kaj lia familio, al Ládínek kaj lia ludklubo, al Dita kaj klubo STOH kaj al ĉiuj bonaj homoj el aranĝoj Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Herní víkend, Severské hraní, Stahleck, UK Games Expo kaj aliaj. Multaj spritaj aludoj, kiujn vi elpesis dum testado, estis vere inspiraj.

Esperantista klubo Brno (EKB) dankas al CGE por premeso esperantigi la ludon.

Czech Games Edition

© Czech Games Edition

oktobro 2015
www.CzechGames.com