VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES

AUHINNATUD SELTSKONNAMÄNG!

Reeglite ülevaade (inglise keeles)

BRAIN GAMES

WWW.BRAIN-GAMES.COM

Czech Games Edition

MÄNGU ALUSTAMINE

Mängijad jagunevad kahte enam-vähem ühesuurusse ja sama tasemega meeskonda. Standardmängus on vaja vähemalt nelja mängijat (kaks kaheliikmelist võistkonda). Reegliraamatu viimasel lehel on toodud variandid ka kahe ja kolme mängija mänguks.

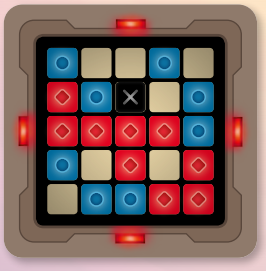
Kumbki võistkond määrab ühe mängija oma luureülemaks. Mõlemad luureülemad istuvad ühele poole lauda. Ülejäänud mängijad, kes on agendid, istuvad nende vastu teisele poole.

Tõmmake kaardipakist 25 juhuslikku varjunimekaarti ja pange need lauale 5 × 5 ruudustikuna.

Märkus: kaartide segamisel pöörake pool pakki vahetevahel teistpidi, sel moel segunevad sõnad põhjalikumalt.

VÕTI

Igas mängus kasutatakse ühte võtmekaarti, mis paljastab laual olevate kaartide varjatud identiteedi. Luureülemad peavad tõmbama võtmekaardi pimesi ja kinnitama selle kaardihoidjasse, mille nad asetavad endi vahele. Ükskõik, millist pidi. Ärge mõelge selle üle. Lihtsalt pange kaart hoidjasse ning vaadake, et agendid seda ei näeks.



Võti on vastavuses laual oleva ruudustikuga. Sinised ruudud vastavad sõnadele, mida sinine meeskond peab ära arvama (sinised agendid) ja punased ruudud vastavad sõnadele, mida punane meeskond peab ära arvama (punased agendid). Beežid ruudud on süütud kõrvalseisjad ja must ruut on palgamõrvar, kellega ei tohiks kunagi ühendust võtta!

ALUSTAV MEESKOND

Neli indikaatorit võtmekaardi servades määravad, milline meeskond alustab. Alustaval meeskonnal on äraarvamiseks 9 sõna, teisel meeskonnal 8. Alustav meeskond annab mängu esimese vihje.

AGENDIKAARDID

8 punast agenti

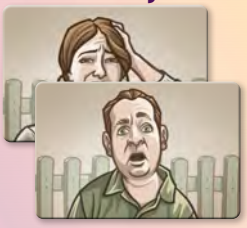
8 sinist agenti

Punased agendikaardid pannakse pakina punase luureülema ette. Sinised agendikaardid peavad olema sinise luureagendi ees. See aitab kõigil meeles pidada, kummas meeskonnas nad mängivad.

1 topeltagent

Topeltagent antakse alustavale meeskonnale ning pööratakse vastavat värvi küljega ülespidi. See on mängu ajal selle meeskonna ühe agendi kaart.

7 süütut kõrvalseisjat



1 palgamõrvar

Süütute kõrvalseisjate ja palgamõrvari kaardid pannakse luureülemate vahele mõlema käeulatusse.

MÄNGU ÜLEVAADE

Luureülemad teavad 25 agendi salajasi identiteete. Nende meeskonnakaaslased teavad agente ainult varjunimede kaudu.

Luureülemad annavad kordamööda ühesõnalisi vihjeid. Vihje võib olla seotud mitme laual oleva sõnaga. Agendid püüavad ära arvata, millistele sõnadele nende ülem viitas. Kui agent puudutab sõna, paljastab ülem selle identiteedi. Kui puudutatud kaart oli üks oma meeskonna agentidest, võivad agendid arvamist jätkata. Vastasel juhul läheb mängukord teisele meeskonnale. Meeskond, kes jõuab esimesena võtta ühendust kõigi oma agentidega, võidab mängu.

MÄNGU KÄIK

Meeskonnad arvavad kordamööda. Alustava meeskonna määrab võtmekaardi servades olevate indikaatorite värv.

VIHJE ANDMINE

Kui oled luureülem, tuleb sul välja mõelda ühesõnaline vihje, mis oleks seotud mõne sõnaga, mida su meeskond peab ära arvama. Kui oled hea vihje välja mõelnud, ütle see välja. Sa pead ütlema ka ühe arvu, mis annab su tiimikaaslastele teada, mitu varjunime on selle vihjega seotud.

Näide: Sinu kaks sõna on TAHVEL ja ÕPETAJA. Mõlemad on seotud *kooliga*, seega sa ütled *kool: 2.*

Sa võid anda vihje ka ainult ühe sõna kohta *(põialpoiss: 1)*, kuid põnevam on üritada viidata kahele või enamale sõnale. Kui suudad ühe vihjega siduda neli sõna, on see juba suur saavutus.

Üks sõna

Sinu vihje peab koosnema ainult ühest sõnast ja sa ei tohi anda mingeid lisavihjeid. Näiteks ära ütle „See pole küll päris täpne, aga …" Sa mängid Codenamesi, siin pole miski päris täpne.

Sinu vihjeks ei tohi olla ükski laual nähtav sõna. Hilisemate mängukordade ajal on osa varjunimedest juba kinni kaetud, seega võib esialgu keelatud vihje muutuda mängu jooksul lubatuks.

KONTAKTEERUMINE

Kui luureülem annab vihje, püüavad tema meeskonnakaaslased ära arvata, mida see võiks tähendada. Nad võivad omavahel arutleda, kuid luureülem peab säilitama ükskõikse ilme. Agendid väljendavad oma lõplikku otsust nii, et keegi neist puudutab üht laual olevat varjunime.

- Kui agent puudutas **oma meeskonnale kuuluvat kaarti**, katab luureülem selle sõna vastavat värvi agendikaardiga. **Seejärel võib võistkond asuda järgmist sõna ära arvama (kuid uut vihjet ei anta).**
- Kui agent puudutas **süütut kõrvalseisjat**, katab luureülem selle süütu kõrvalseisja kaardiga. **See lõpetab mängukorra.**
- Kui agent puudutas **vastasvõistkonnale kuuluvat kaarti**, kaetakse sõna vastaste agendikaardiga. **See lõpetab mängukorra** (ja aitab vastaseid).
- Kui agent puudutas **palgamõrvarit**, kaetakse see sõna palgamõrvari kaardiga. See lõpetab mängu! **Võistkond, kes võttis ühendust palgamõrvariga, on kaotanud.**

Nõuanne: Enne kui oma vihje välja ütled, veendu, et see ei oleks seostatav palgamõrvariga.

Arvamiste hulk

Agendid peavad alati vähemalt ühe korra arvama. Valesti arvamine lõpetab kohe mängukorra, kuid kui arvatakse ära oma võistkonna värvi sõna, võib edasi arvata.

Arvamise võib igal hetkel lõpetada, kuid enamasti on kasulik arvata niisama palju sõnu, kui mitmele luureülem vihjas. Vahel võite üritada arvata isegi **ühe sõna rohkem**:

Näide: punase meeskonna esimene vihje oli *puu: 2.* Punane agent tahtis pakkuda sõnu LAIM ja PIRN. Ta pakkus esimesena sõna LAIM. Kuna tegemist oli süütu kõrvalseisjaga, ei saanud ta arvata sõna PIRN.

Järgmisena oli sinise meeskonna kord ja nad arvasid kaks sõna õigesti. Nüüd on jälle punase meeskonna kord.

Punane luureülem ütleb nüüd *õhusõit: 3.* Punane agent on üsna kindel, et PILOOT on seotud õhusõiduga, seega puudutab ta seda kaarti. Luureülem katab selle punase agendikaardiga, seega saab agent uuesti arvata. Õhusõit võib olla REIS, seega puudutab agent nüüd seda sõna. See on samuti punane, seega võib ta veel arvata.

Agent ei ole kindel kolmandas *õhusõidu* sõnas ning ta valib hoopis sõna PIRN. Sellel ei ole *õhusõiduga* mingit pistmist. Agent üritab seekord arvata eelmise vooru vihje järgi.

PIRN on punane sõna. Agent on arvanud 3 korda õigesti vihje *õhusõit: 3* järgi. Tal on õigus arvata veel üks kord. Ta võib nüüd püüda leida kolmandat *õhusõidu* sõna või siis teist puu sõna. Kuid ta võib ka arvamise kolmanda korra järel lõpetada ja anda mängujärje sinisele meeskonnale.

On lubatud ainult üks lisa-arvamine. Ülaltoodud näites tohiks punane agent arvata 4 korda, sest tema luureülem ütles numbri 3. Kui agendid teatavad, et nad on arvamise lõpetanud (või arvavad valesti), on teise võistkonna kord.

MÄNGU KULG

Luureülemad annavad kordamööda vihjeid. Iga vooru lõpuks on kinni kaetud vähemalt üks sõna, mis teeb arvamise järjest lihtsamaks.

MÄNGU LÕPP

Mäng lõpeb, kui üks võistkond saab kõik oma sõnad kaetud. See meeskond võidab mängu.

On võimalik võita ka teise meeskonna vooru ajal, kui nemad arvavad ära teie võistkonna viimase sõna.

Mäng võib lõppeda ka enneaegselt, kui agent võtab ühendust palgamõrvariga. Selle agendi võistkond jääb kaotajaks.

Järgmise mängu alustamine

Kas ka teised mängijad tahavad olla luureülemad? Järgmise mängu ettevalmistus on lihtne. Eemaldage varjunimesid katvad kaardid ja pange need tagasi kuhjadesse. Nüüd pöörake lihtsalt kõik 25 varjunimekaarti ümber ning võitegi alustada!

KARISTUS MITTESOBIVA VIHJE EEST

Kui luureülem annab lubamatu vihje, lõpeb meeskonna käigukord otsekohe. Lisakaristusena võib teise meeskonna ülem katta ühe oma sõna agendikaardiga enne järgmise vihje andmist.

Kui aga keegi ei märganud, et vihje andmisel eksiti, loetakse vihje sobivaks.

ÜKSKÕIKSE ILME SÄILITAMINE

Luureülem peab säilitama kogu aeg ükskõikse ilme. Ära siruta kätt ühegi kaardi poole, kui su kaaslased sõnu arutavad. Kui tiimikaaslane puudutab sõna, kontrolli võtmekaarti ja kata sõna vastavat värvi kaardiga. Kui kaaslane valib õiget värvi sõna, pead tegema näo, et see oli just see sõna, mida sa silmas pidasid, isegi kui see nii ei olnud.

Kui oled agent, pead suunama oma tähelepanu arvamise ajal lauale ja mitte püüdma luureülemaga silmsidet luua. See aitab vältida mitteverbaalseid märguandeid.

Kui edastatud informatsioon piirdub sellega, mida saab välja lugeda ühest sõnast ja ühest arvust, mängite te õigesti.

MIKS ON LIIVAKELL?

Vabandust, peaaegu oleksime unustanud. Vaadake, me lihtsalt ei kasuta liivakella kuigi sageli.

Kui mängija mõtleb liiga kaua, võib ükskõik milline mängija pöörata ümber liivakella ja paluda aeglasel mängijal teha otsus enne kui aeg otsa saab.

Kui oled raskustes, võid ka iseenda jaoks liivakella kasutada. Kui sa ei suuda leida head vihjet enne kui aeg otsa saab, anna lihtsalt vihje kõige raskema sõna jaoks ja jätka mõtlemist teise meeskonna vooru ajal.

Kui sa eelistad mängida range ajalimiidiga, võid meie taimerirakenduse alla laadida aadressilt codenamesgame.com.

SOBIVAD VIHJED

Me testisime erinevaid reegleid. Mõnele grupile meeldivad ühtmoodi reeglid, teisele teistsugused. Katsetage, millised reeglid teie grupile meeltmööda on.

KINDLAD REEGLID

Mõned vihjed pole lubatud, sest nad ei sobi mängu õhustikuga.

Vihje peab olema seotud sõnade tähendusega. Ei tohi kasutada vihjet, mis viitab tähtedele selles sõnas või sõna asukohale laual. *Guru* ei ole sobiv vihje sõnale KÄNGURU. Ei tohi siduda kokku sõnu ALA, AKT ja AEG sellise vihjega nagu *a: 3* ega vihjega *kolm: 3*. Aga ...

Tähed ja numbrid on vihjena sobivad, kui nad viitavad tähendustele. Võid kasutada *E: 1* vihjena sõnale POST. Sa võid kasutada *neli: 2* viitamaks sõnadele LAUD ja KASS.

Arvu, mille sa vihje järel ütled, ei tohi kasutada vihjena. *Tsitrus: 8* ei ole sobiv vihje MANDARIINI ja KAHEKSAJALA jaoks.

Mängima pead eesti keeles. Võõrkeelset sõna võib kasutada ainult siis, kui teie grupi mängijad kasutaksid seda ka eestikeelses lauses (*printima, seivima, laikima, cool, shopping, babe*).

Ka võõrkeelsed sõnad, mis on eesti sõnadega samakõlalised, aga teise tähendusega, ei sobi vihjeks eestikeelsetele tõlkevastetele. Näiteks ei või kasutada sõna *king* vihjena sõnale KUNINGAS, aga ta sobib vihjeks sõnadele SOKK, LAKK ja NINA.

Ei tohi kasutada laual nähtaval olevat sõna mistahes vormis. Kuni sõna SUITS pole kaardiga kaetud, ei tohi öelda *suits, suitsetama, suitsema* ega *suitsutama*.

Sa ei tohi kasutada laual oleva liitsõna osa. Kuni ei ole kaetud sõna ÜKSSARVIK, ei tohi sa öelda *üks, üksteist, sarv jne*.

Kui mõni mängija soovib, siis võib luureülem vihjesõna täthaaval välja öelda. See võib olla vajalik ka siis, kui keskkond, kus mängitakse, on väga kärarikas.

ÄRA OLE LIIGA RANGE

Inglismaa on sisuliselt liitsõna, aga meie arvates võib vabalt kokku leppida, et INGLISMAA jaoks on sobiv vihje ka *maa*. Ja kõik, kes ütlevad, et sa ei või kasutada sõna *äär*, kui laual on sõna KARJÄÄR, on lihtsalt kiuslikud.

Kui vastasvõistkonna ülem on vihjega nõus, loetakse see sobivaks. Kui sa pole sobivuses kindel, küsi oma vastaselt (vaikselt, et teised ei kuuleks).

PAINDLIKUD REEGLID

Mõnikord tuleb teil otsustada, milline vihje on sobiv ja milline mitte. Erinevad grupid võivad eelistada mängida erinevalt.

Liitsõnad

Eesti keeles saab liitsõnu moodustada peaaegu piiramatult. Neid on mitmesuguseid. *Laudlina* on liitsõna. *Maa-alune* on samuti liitsõna, sest sidekriips on siin vaid kolme vokaali kõrvuti sattumise vältimiseks. *Eksamipäevahirm, altkäemaksuskandaal* ja *sõjaväelennuväli* on reaalselt kasutatavad korrektsed liitsõnad. Kõiki neid sõnu võib põhimõtteliselt vihjetena kasutada, aga ainult siis, kui nad on keeles ka tegelikult kasutusel.

Mängijatel ei tohi lubada liitsõnu ise välja mõelda. *Talikalmaar* võiks olla vihjeks sõnadele LUMI ja KAHEKSAJALG, aga kuna sellist sõna sõnaraamatust ei leia, ei tohi seda vihjena kasutada.

Eesliited

See teema kuulub tegelikult eelmise alajaotuse juurde, kuid olgu selgelt välja öeldud: muuta sõna tähendust vastupidiseks, pannes selle ette lihtsalt eitav eesliide nagu mitte- või eba-, on lubatud ainult sel juhul, kui selline sõna eesti keeles tõepoolest kasutusel on. Näiteks ei või kasutada sõna KALLIS kohta vihjet *ebaodav*.

Pärisnimed

Pärisnimed on alati sobivad vihjed, kui nad vastavad ka teistele reeglitele. *George* on sobiv vihje, kuid sul võib tekkida soov täpsustada, kas pidasid silmas *George Washingtoni* või *George W. Bushi*. Teie grupp võib kokku leppida, et pärisnimesid loetakse üheks sõnaks. Võite isegi lubada nimetada terveid pealkirju, nagu näiteks *Kolm musketäri*. Ja isegi kui te ei luba mitmesõnalisi pärisnimesid, võite te otsustada teha erandi kohanimede nagu näiteks *New York* puhul.

Luureülemad ei tohi pärisnimesid välja mõelda, isegi kui tagantjärele selgub, et mõni neist on tegelikkuses olemas.

Lühendid

Põhimõtteliselt ei ole *USA* üks sõna. Kuid see on suurepärane vihje. Te võite kokku leppida, et üldlevinud lühendid, nagu *UK, DVD* ja *PhD* on lubatud. Ning sellised sõnad nagu *laser, radar* ja *sonar* on alati lubatud, kuigi nad on algupäraselt olnud lühendid.

Riimid

Riimid on sobivad, kui nad viitavad sõnade tähendusele, kuid sõna *sahver* ei ole siiski sobiv vihje sõnale TAHVEL, sest nende seos põhineb ainult sarnasel kõlal (samas, kui teie hulgas on keegi, kes tihti kirjutab sahvris tahvlile, on see vihje suurepärane).

Mõned mängijad eelistavad lubada igasuguseid riimuvaid vihjeid. Kui nii kokku lepite, pidage siiski meeles: luurejuht ei tohi mingil moel mõista anda, et annab just riimuva vihje. Tema agendid peavad ise seda taipama.

EKSPERTVIHJE: NULL

Vihjes võib arvuna kasutada *0*. Näiteks *suled: 0* tähendab: „ükski meie sõnadest pole seotud sulgedega".

Kui vihjes on arvuks *0*, ei kehti tavaline arvamiskordade hulk. Agendid võivad arvata nii palju sõnu kui soovivad. Siiski ei või nad arvamisest loobuda, vaid peavad arvama vähemalt ühe korra.

Kui te praegu aru ei saa, milleks selline võte kasulik on, ärge muretsege. Küll te seda aja jooksul taipate.

EKSPERTVIHJE: PIIRAMATU

Vahel on jäänud lauale mitmeid ära arvamata sõnu eelmiste mängukordade vihjetest. Kui sa tahad, et su meeskond arvaks ära neist rohkem kui ühe, võid sa numbri asemel öelda *piiramatu*. Näiteks *suled: piiramatu*.

Sellise variandi miinuseks on, et agendid ei tea, mitu sõna on uue vihjega seotud. Plussiks on aga see, et nad võivad arvata nii palju sõnu kui soovivad.

KAHE MÄNGIJA MÄNG

Kui mängijaid on ainult kaks, võite mängida ühes meeskonnas. Kahe mängija variant sobib ka suuremale grupile, kui ei soovita üksteisega võistelda. Võite püüda üle trumbata kujuteldavat vastast.

Seadke mäng valmis tavapäraselt. Üks mängija on luureülem ja ülejäänud on agendid. Teises võistkonnas mängijaid ei ole, kuid nende agendikaarte on ikkagi vaja.

Teie meeskond peab alustama, seega valige võtmekaart, mis teid alustavaks meeskonnaks määrab.

Mängige oma käigukord läbi tavapäraselt, püüdes vältida vastase agente ja palgamõrvarit.

Luureülem jäljendab vastasvõistkonda, kattes ühe nende sõnadest iga vastaste mängukorra ajal kinni. Luureülem saab ise valida, millist sõna kinni katta, seega saab siin veidi strateegiat rakendada. Kui sinu võistkond võtab ühendust palgamõrvariga või on esimesena jõutud ühendust võtta kõigi vastase agentidega, te kaotate ega saa üldse punkte.

Kui võidate, saate nii palju punkte, kui palju agendikaarte on veel vastasvõistkonna pakis järel.

Märkus: teie punktisumma määrab see, mitu käigukorda teil kulus ja kui paljude vastase agentidega te kogemata kontakteerusite.

8	Seda on ... raske uskuda.
7	Võimatu missioon.
6	Ohhoo!
5	MI6 võib teiega ühendust võtta.
4	Ligipääs tippsaladustele.
3	Olete omavahel kellad sünkroniseerinud.
2	Pole paha. Te suudate siiski enamat.
1	Nojah, võit on võit, kas pole?

KOLME MÄNGIJA MÄNG

Kolm mängijat, kes tahavad olla ühes meeskonnas, võivad mängida nii nagu ülalpool kirjeldatud. Kui kaks mängijat soovivad üksteisega võistelda, võivad nad olla luureülemad ja kolmas mängija on nende agent.

Mängu valmispanek ja käik on tavapärased, kuid üks agent töötab mõlema poole heaks (nagu spioonid päriselus). Võitnud luureülem selgitatakse tavalisel viisil. Agent püüab ühtviisi pingutada mõlema poole heaks.

Veebis mängimiseks ja muu mänguinfo saamiseks külastage www.codenamesgame.com

Mängu autor: Vlaada Chvátil

Illustratsioonid: Tomáš Kučerovský

Graafiline disain: Filip Murmak

Eriline tänu: meie abikaasadele ja lastele, Brno lauamänguklubile, Paulile ja tema sõpradele, Jasonile ja tema perekonnale, Laadinekile ja tema mänguklubile, Dita and STOH mänguklubile ning kõigile headele inimestele Czechgamingul, Gathering of Friends´il, MisCon´il, Herní víkend´il, Severské hraní´l, Stahleckil, UK Games Expol ja teistel mänguüritustel. Teie testimise jooksul leitud suurepärased vihjed olid tõeliselt inspireerivad.

© Czech Games Edition
Juuli 2015
www.CzechGames.com

© 2016 Brain Games SIA

Tērbatas 78, Riga, LV-1001, Latvia
(+371) 67334034
info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com