

VLAADA CHVÁTIL

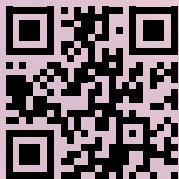
# CODENAMES

HRVATSKO IZDANJE

STROGO  
POVJERLJIVO

IGRA  
RIJEĆIMA

Video s uputama  
(na engleskom):



**CGE**  
Czech Games Edition

# PRIPREMA IGRE

Igrači se podijele u dva tima podjednake veličine i vještine. Za standardnu igru treba najmanje 4 igrača (dva tima od 2 igrača). Varijantu za dva ili tri igrača možete naći na zadnjoj stranici pravila.

Svaki tim bira jednog igrača da bude njihov glavni špijun. Oba glavna špijuna sjede na istoj strani stola. Ostali igrači sjede preko puta svojih glavnih špijuna.

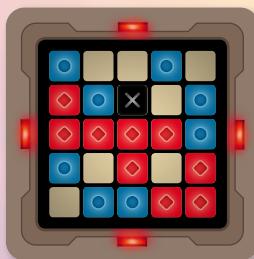
Oni su terenski operativci. Nasumce odađerite 25 kodnih imena i postavite ih na stol u 5 redova i 5 stupaca.

**Napomena:** Dok mijenjate karte s kodnim imenima, prevrnute naopako polovicu kupa karata. Tako ćete bolje izmiješati riječi.



## KLJUČ

Skvaka igra koristi jedan ključ koji otkriva tajni identitet karata na stolu. Glavni špijuni ključ odabiru nasumično i kartu umeću u stalak koji stoji između njih. Bilo koja strana karte može se okrenuti prema gore. Nemojte ni razmišljati o tome. Samo umetnите ključ u stalak. I nemojte dopustiti da ga terenski operativci vide.



Ključ odgovara kartama postavljenim na stolu. Plavi kvadratiči označavaju riječi koje mora odgonetnuti Plavi tim (plavi agenti). Crveni kvadratiči označavaju riječi koje mora odgonetnuti Crveni tim (crveni agenti). Bijeli kvadratiči su nevini promatrači, a crni kvadratič je plaćeni ubojica kojeg nikada ne bi trebalo kontaktirati!

# POČETNI TIM



Četiri crvena ili plava svjetla oko ruba karte ključa označavaju koji tim počinje igru. Početni tim mora pogoditi 9 riječi. Drugi tim treba pogoditi 8 riječi. Početni tim će odrediti prvi trag u igri.

## KARTE AGENTA

### 8 crvenih agenata



### 8 plavih agenata



Karte s crvenim agentima slože se na hrpu ispred glavnog crvenog špijuna. Karte s plavim agentima trebaju biti ispred glavnog plavog špijuna. Ovo ujedno pomaže svima da se prisijete u kojem su timu.

### 1 dvostruki agent



Dvostruki agent pripada timu koji počinje prvi. Okrenite ga u boju tog tima. U toj igri on će biti jedan od agenata u timu.

### 7 nevinih promatrača



### 1 plaćeni ubojica



Karte nevinih promatrača i plaćenog ubojice trebaju stajati u sredini gdje ih oba glavna špijuna mogu lako dohvatiti.

## PREGLED IGRE

Glavni špijuni znaju tajni identitet svih 25 agenata. Njihovi suigrači znaju agente samo po njihovim kodnim imenima.

Glavni špijuni se izmjenjuju zadajući tragove u obliku jedne riječi. Trag se može odnositi na više riječi na stolu. Terenski operativci pokušavaju pogoditi na koje je riječi njihov glavni špijun mislio. Kada terenski operativac takne riječ, glavni špijun otkrije njen tajni identitet. Ako je terenski operativac točno pogodio, može nastaviti s pogađanjem, dok mu ne ponestane ideja ili dok ne pokaže krivu riječ. Zatim je na redu drugi tim da zadaje tragove i pogađa. Prvi tim koji uspije kontaktirati sve svoje agente pobijeđuje igru.

# TIJEK IGRE

**Timovi izmjenjuju redoslijed.** Početni tim je onaj čija boja odgovara boji 4 svjetla na rubu karte s ključem.

## DAVANJE TRGOVA

Ako ste glavni špijun, pokušavate se dosjetiti traga od jedne riječi koja je poveziva sa nekim od riječi koje vaš tim pokušava pogoditi. Kad mislite da ste našli dobar trag, izgovorite ga. Uz to, također recite jedan broj, koji će vašim suigracima reći koliko je kodnih imena povezano s vašim tragom.

**Primjer:** Dvije vaše riječi su MASLINA i KORA. Oboje raste na drveću pa zato kažete *drvo*: 2.

Dozvoljeno je davati trag za samo jednu riječ (*jabuka*: 1) ali je zabavno pokušati s dvije ili više riječi. Pronaći četiri riječi s jednim tragom je veliki uspjeh.

### Jedna riječ

Vaš trag mora biti samo jedna riječ. Nije dozvoljeno nikakvo dodatno objašnjavanje. Na primjer, nemojte reći, „Ovo je možda malo nategnuto...“ Igrate Codenames. Uvijek je malo nategnuto.

Vaš trag ne smije biti niti jedna kodna riječ vidljiva na stolu. U kasnijim krugovima igre, neke kodne riječi bit će prekrivene, pa tako trag koji nije legalan može postati legalan kasnije u igri.

## USPOSTAVLJANJE KONTAKTA

Kada glavni špijun daje trag, njegovi terenski operativci pokušavaju odgometnuti što on znači. Mogu o tome raspravljati međusobno, ali glavni špijun mora imati nepomično lice. Operativci objavljaju svoj službeni odgovor kada jedan od njih dotakne kodno ime na stolu.

- Ako terenski operativac takne **kartu koja pripada njihovom timu**, glavni špijun prekriva tu riječ s kartom agenta te boje. **Operativci dobivaju još jedan pokušaj (ali ne i još jedan trag)**.
- Ako terenski operativac takne **nevinog promatrača**, glavni špijun tu riječ prekriva kartom nevinog promatrača. **Ovo završava krug tog tima**.
- Ako terenski operativac takne **kartu koja pripada drugom timu**, tu riječ prekriva jedna od karata agenta drugog tima. **Ovo završava krug tog tima.** (I pomaže drugom timu.)
- Ako terenski operativac takne **plaćenog ubojicu**, riječ se prekriva kartom plaćenog ubojice. Ovo završava igru! **Tim koji je kontaktirao plaćenog ubojicu gubi igru**.

**Savjet:** Prije nego što naglas izgovorite svoj trag, provjerite i osigurajte da nije povezan s kodnim imenom plaćenog ubojice.

### Broj pogoda

Terenski operativci uvijek moraju pokušati pogoditi kodno ime **bar jednom**. Svako pogrešno pogodaće momentalno će završiti potez, ali ako terenski operativci pogode riječ koja je boje njihovog tima, mogu nastaviti pogodaći.

**Mozete prestati s pogodaćanjem u bilo koje vrijeme**, ali obično želite pogoditi onoliko riječi koliko ih je glavni špijun zadao. Ponekad ćete čak možda željeti pogoditi i **jednu više**:

**Primjer:** Prvi trag crvenog tima bio je *drvo*: 2. Crveni operativac želi pokazati na MASLINA i ŠLJIVA. Prvo je dotaknula riječ MASLINA. To je bio nevini promatrač, tako da nije dobila priliku pogoditi riječ ŠLJIVA.

Na redu je Plavi tim koji je točno pogodio dvije riječi. Sada je ponovo na redu Crveni tim.

Glavni crveni špijun kaže: *rjeka*: 3. Crvena operativka prilično je sigurna da je AMAZONA rjeka pa pokazuje na tu kartu. Glavni špijun prekriva je s kartom crvenog agenta, tako da može pokušati ponovo. *Rjeka* se sastoji od VODE, pa ona dodiruje tu riječ. Također je crvena, pa dobija još jedan pokušaj.

Nije sigurna koja bi mogla biti treća riječ povezana s *rjekom*. Zato odabire ŠLJIVA. To nema nikakve veze

s rijekom. Ona je pogodila pojam koji nije imala priliku pogoditi s prošlim tragom u prošlom krugu.

ŠLJIVA je crvena riječ. Operativka je pogodila tri kodna imena za trag rijeka: 3. Ima pravo na još jedan završni pokušaj. Može pokušati treću riječ koja bi mogla biti povezana s tragom rijeka ili može pokušati naći riječ povezanu s drvo. Ili može stati nakon trećeg pokušaja i prepustiti red Plavom timu.

**Dozvoljen vam je samo jedan dodatni pokušaj pogađanja.** U gornjem primjeru, crvenoj operativici bila bi dozvoljena 4 pokušaja jer je njen glavni špijun rekao broj 3. Kada terenski operativci kažu da su gotovi s pogađanjem (ili kada pogode krivo) na redu je idući tim.

## TIJEK IGRE

**Glavni špijuni izmjenjuju krugove zadajući trage.** Nakon što glavni špijun da trag, njegov tim počinje s pogađanjem. Njihov krug završava kada daju krivi odgovor, kada sami odluče stati, ili kada su napravili maksimalni broj pogađanja za taj krug. Tada počinje krug drugog tima.

## ZAVRŠETAK IGRE

**Igra završava kad jedan tim prekrije sve svoje riječi. Taj tim pobijeđuje.**

Moguće je pobijediti tijekom protivničkog kruga ukoliko oni „pogode“ vašu posljednju riječ.

**Igra može završiti i ranije ako terenski operativac kontaktira plaćenog ubojicu. Tim tog operativca gubi igru.**

## Priprema za iduću igru

Da li drugi igrači žele šansu da budu glavni špijuni? Postava za drugu igru je vrlo jednostavna. Ukonite karte koje prekrivaju kodna imena i postavite ih natrag na hrpicu. Sada samo prevrnete 25 kodnih imena na drugu stranu i možete krenuti!

## KAZNA ZA NEPRAVILNE TRAGOVE

Ukoliko glavni špijun da nepravilan trag, krug tog tima odmah završava. Kao dodatnu kaznu, glavni špijun protivničkog tima može prekriti jednu od svojih riječi s kartom agenta prije nego što da svoj idući trag.

Ukoliko nitko ne primjeti da je trag nepravilan, trag se računa kao ispravan.

## LICE KOJE NE ODAJE TRAGOVE

Od glavnog špijuna se očekuje da zadrži ozbiljno lice. Ne posežite za bilo kakvim kartama dok vaši suigrači razmatraju riječi. Kada suigrač takne riječ, provjerite kartu ključa i prekrijte kartu odgovarajućom bojom. Kada suigrač odabere riječ ispravne boje, morate izgledati kao da je upravo to bila riječ na koju ste mislili, iako možda i nije bila.

Ako ste terenski operativac, fokusirajte se na stol s rijećima kada pogadate. Ne uspostavljajte kontakt očima s glavnim špijunom kad pogadate. To će pomoći da izbjegnete neverbalne trage.

Kada su vaše informacije jasno ograničene na stvari koje se mogu zaključiti s jednom riječju i jednim brojem, tada igrate igru onako kako je zamisljena.



# ISPRAVNI TRAGOVI

Mi smo testirali različita pravila. Neke grupe vole pravila tumačiti na jedan način. Drugi vole tumačiti na drugi način. Trebate sami eksperimentirati i otkriti što odgovara vašoj grupi.

## ČVRSTA PRAVILA

Neki tragovi su neispravni jer nisu u duhu same igre.

**Vaši tragovi moraju biti usmjereni na pravo značenje riječi.** Ne možete koristiti trag koji govori o slovima unutar riječi ili trag koji govori o poziciji riječi na stolu.

*Udar* nije pravilan trag za SUDAR. Ne možete zajedno povezati BOCA, BLOK i BAZA koristeći trag poput *b: 3* niti trag poput *četiri: 3*. No ipak ...

**Slova i brojevi su ispravnii tragovi, sve dok se odnose na značenje riječi.** Možete koristiti *X: 1* kao trag za riječ ZRAKA. Možete koristiti *osam: 3* kao trag za riječi RULET, SAT i HOBOTNICA.

**Broj koji kažete nakon traga ne može biti korišten kao trag.** *Voće: 8* nije ispravan trag za riječi LIMUN and HOBOTNICA.

**Morate igrati na hrvatskom jeziku.** Strana riječ je dozvoljena jedino kako će je igrači u vašoj grupi koristiti unutar hrvatske rečenice. Na primjer, ne možete koristiti *Apfel* kao trag za riječi JABUKA i BERLIN, ali možete koristiti riječ *strudel*.

Ne možete reći nijedan oblik riječi sve dok je ta riječ vidljiva na stolu. Dok se riječ LUK ne prekrije kartom, ne možete reći *luk*, *lukovica* ili *lukavča*.

**Ne možete reći dio složenice sve dok se ista nalazi na stolu.** Sve dok se riječ LISTOPAD ne prekrije ne možete koristiti riječi *list*, *pad*, *listonoša*, ili *vodopad*.

## HOMONIMI & SLOVKANJE

Riječi koje zvuči isto (ili vrlo slično), a imaju različito značenje ili se različito pišu smatraju se različitim rijećima. Tako ne možete zadati trag *blok* kao ispravni trag za BLOK.

Riječi koje se pišu isto se smatraju istima iako mogu imati različit izgovor i različito značenje. Na primjer, duga nastaje prelamanjem zraka svjetlosti, ali možete reći da vam za sok treba duga slamka, pa tako možete koristiti riječ *duga* kao trag za riječi ZRAKA i SLAMKA.

**Ukoliko netko zatraži trebali bi vaš trag slovkatи (izgovoriti slovo po slovo).** Ako vam to nije jača strana možete zamoliti protivničkog glavnog špijuna za pomoć.

**Savjet:** Izgovaranje slovo po slovo nije samo za problematične riječi. Također može biti korisno kada je prostorija jako bučna ili kada igrači imaju različite izgovore i/ili narječja.



## NE BUDITE PRESTROGI

**Ukoliko protivnički glavni špijun dozvoli, trag je ispravan.** Ukoliko niste sigurni, pitajte vašeg protivnika (Učinite to tiho, kako ostali ne bi mogli čuti).

# FLEKSIBILNA PRAVILA

Ponekad ćete morati zajednički odlučiti što smatraćete ispravnim, a što neispravnim tragom. Različite grupe mogu igrati igru na različite načine.

## Složene riječi (složenice)

Hrvatski jezik ima nekoliko načina na koji se pravilno koriste složenice. *Fotoaparat* je jedna riječ. *Crno-bijelo* je polusložena riječ. Tehnički, samo *fotoaparat* može se smatrati tragom od jedne riječi.

Možete sami odlučiti da li ćete dozvoliti složene i polusložene riječi. Ipak, ni u kojem slučaju igraču se ne može dozvoliti da sam izmišlja složene riječi. *Lunaro-pipak* nije valjani trag za riječi MJESEC i HOBOTNICA.

## Prava imena

Prava imena su uvek ispravni tragi ukoliko se odnose na značenje riječi. *George* je ispravan trag, ali možda biste željeli precizirati da li mislite na George Washingtona ili George W. Busha. Vaša grupa može se dogovoriti da se prava imena računaju kao jedna riječ. Ovo bi također omogućilo naslove poput *Tri Mušketira*. Čak iako ne dozvolite korištenje više-strukih riječi poput pravih imena, možda želite napraviti iznimku za imena mjesta poput *New York*.

Glavnim špijunima ne bi smjelo biti dozvoljeno izmišljanje imena, čak niti imena koja se mogu pokažati stvarnim. *Lee Moon* nije ispravan trag za riječi PEKING i LIMUN.

## EKSPERTNI TRAG: NULA

Dozvoljeno vam je koristiti *O* kao brojevni dio vašeg traga. Na primjer, *pero: O* znači, „Nijedna od naših riječi nije povezana s riječi *pero*.“

Ukoliko odaberete *O* kao broj, ne primjenjuje se uobičajena granica za broj pokušaja. Terenski operativci mogu pogoditi koliko god riječi žele. Još uvejk moraju pokušati pogoditi barem jednu riječ.

Ukoliko niste sigurni kako bi ovo moglo biti korisno, ne brinite. Otkrit ćete.

## Akronimi i skraćenice

Tehnički, *CIA* nije jedna riječ. Ali je odličan trag. Možete slobodno odlučiti da korištenje uobičajenih skraćenica poput *UK*, *lol* ili *dr.* bude dozvoljeno. Neke riječi poput *laser*, *radar*, ili *sonar* uvejk su dozvoljene, iako su po porijeklu akronimi.

## Homonimi

Neki ljudi preferiraju slobodnu upotrebu homonima. Tako možete dozvoliti da *luk* (*oružje*) bude trag za pojmove koji se odnose na biljku *luk*, ukoliko vam je igra tako zabavnija.

## Rimovanje

Rima je uvek ispravna kada uvažava značenje riječi koju koristimo. *Celava* je ispravan trag za riječ GLAVA jer je to uobičajena i poznata fraza. *Celava* nije ispravan trag za riječ TRAVA jer je glavna i jedina asocijacija sličan zvuk tih dviju riječi.

Dio igrača dozvoljava upotrebu bilo kakvog ritmičkog traga. Ukoliko to odlučite dozvoliti, upamtite da nije dozvoljeno naglasiti da upotrebljavate ritmički trag. Vaši terenski operativci morat će to zaključiti sami.

## EKSPERTNI TRAG: NEOGRANIČENO

Ponekad možete imati više nepogođenih riječi povezanih s tragovima iz prethodnih krugova igre. Ukoliko želite da vaš tim pokuša pogoditi više od jedne, možete reći *neograničeno* umjesto broja. Na primjer *pero: neograničeno*.

Nedostatak ovog je što vaši terenski operativci ne znaju koliko je riječi povezano s novim tragom. Prednost je što mogu pokušati pogoditi koliko god riječi žele.

# IGRA ZA DVA IGRAČA

Ukoliko vas je samo dvoje možete igrati u istom timu. Ova varijanta za dva igrača također vrijedi i za veće grupe koje nemaju želju za međusobnim natjecanjem. Pokušat ćete ostvariti čim bolji rezultat protiv simuliranog protivnika.

Postavite igru kao i inače. Jedan igrač bit će glavni špijun, a ostali će biti terenski operativci. Drugi tim nema igrača, ali ipak trebate njihove karte agenata.

Vaš tim mora krenuti prvi, pa zato uzmite kartu ključa u vašoj boji i umetnите je u stalak.

Igrajte svoj krug kao i inače. Nastojte izbjegći protivničke agente i plaćenog ubojicu.

Glavni špijun simulira protivnički tim tako da prekrije jednu od njihovih riječi svaki put kad bi oni trebali biti na redu. Glavni špijun sam bira koju će riječ prekriti, tako da u tom dijelu ima dosta strategije.

Ako vaš tim kontaktira plaćenog ubojicu, ili ako su kontaktiratni svi protivnički agenti, gubite igru. Nema rezultata.

Ako vaš tim pobijedi, ubilježite svoj rezultat na temelju broja neiskorištenih protivničkih karata agenata.

**Napomena:** Vaš rezultat odlučit će broj krugova koji vam je bio potreban i također broj neprijateljskih agenata koje ste slučajno kontaktirali.

- 1 Ovo je... teško za povjerovati.
- 2 Nemoguća misija.
- 3 Wow!
- 4 Nazvat će te agent MI6.
- 5 Odobren pristup strogo povjerljivim materijalima.
- 6 Vaši satovi su sinkronizirani.
- 7 U redu. Ali možeš ti i bolje.
- 8 Pa, pobjeda je pobjeda, je li tako?

# IGRA ZA TRI IGRAČA

Tri igrača koja žele igrati u istom timu igraju kako je opisano u prethodnom poglavlju. Ako se dva igrača žele natjecati jedan protiv drugoga, oni mogu biti glavni špijuni, a treći igrač može biti njihov operativac.

Postavite igru i igrajte kao i obično, osim što jedini terenski operativac radi za obje strane (baš poput špijuna u stvarnom životu!). Pobjednički glavni špijun određuje se kao i obično. Terenski operativac nastoji odraditi dobar posao za obje strane.

Za više informacija o igri i njenim inačicama, molim vas posjetite: [www.codenamesgame.com](http://www.codenamesgame.com)

## Igra Vlaade Chvátila

Ilustracije: Tomáš Kučerovský

Grafički dizajn: Filip Murmak

Prijevod: Gameri Okruglog Stola



**Posebne zahvale idu:** našim supružnicima i djeci, Brno Board Game klubu, Paulu i njegovim prijateljima, Jasonu i njegovoj obitelji, Laadineku i njegovom klubu za igranje, Diti i STOH klubu za igranje, i svim tim dobrim ljudima u Czechgaming, Gathering ili Friends, MisCon, Herní vikend, Severské hraní, Stahleck, UK Games Expo, i ostalim gamerskim događanjima.

Pametni tragovi koje ste otkrili tijekom testiranja igre bili su istinski inspirirajući.

© Czech Games Edition  
Srpanj 2015  
[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)

Distribucija:  
Ponva d.o.o., Usnjarska cesta 25, 1241 Kamnik,  
Slovenija  
[teleprodaja@ponva.com](mailto:teleprodaja@ponva.com)  
Hrvatsko izdanje:  
Carta Magica, Frankopanska ulica 20, 10000  
Zagreb, Hrvatska  
[www.cartamagica.hr](http://www.cartamagica.hr)