VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES

video
s pregledom pravil

PONVA

CGE
Czech Games Edition

PRIPRAVA

Igralci se razvrstijo v dve primerljivo veliki ekipi – obveščevalni službi. Za osnovno igro so potrebni vsaj štirje igralci (dve ekipi po dva igralca). Pravila za dva ali tri igralce so opisana na zadnji strani pravil.

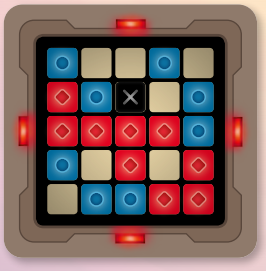
Vsaka ekipa izbere enega igralca, ki bo dvojni agent njihove ekipe. Oba dvojna agenta se usedeta skupaj, na eno stran mize. Ostali Igralci se usedejo nasproti.

Obveščevalni službi iščeta tajne agente na terenu. Naključno izberite 25 kartic s skrivnini gesli agentov in jih položite na mizo v obliki mreže velikosti 5 x 5.

Pozor: Med mešanjem kart s skrivnimi gesli vsake toliko časa polovico kart obrnite. Tako bo kupček temeljiteje premešan.

KODIRNIK

Kodirnik, razkriva, komu pripadajo agenti, ki uporabljajo skrivna gesla na kartah na mizi. Dvojna agenta kodirnik naključno izbereta in ga postavita predse na stojalo. Ni pomembno, kako je obrnjen. Naključno ga postavita na stojalo ter poskrbita, da ga ne vidi nihče izmed ostalih igralcev.



Shema na kodirniku ustreza mreži kart na mizi. Modri kvadratki kažejo na položaj kart tajnih agentov, ki jih mora uganiti „modra" ekipa, rdeči pa kartam tajnih agentov, ki jih mora uganiti „rdeča" ekipa. Beli kvadratki označujejo položaje naključnih civilistov, črn kvadratek pa označuje položaj poklicnega morilca.

KDO ZAČNE

Barvne oznake na robovih kodirnika določajo, katera obveščevalna služba bo začela igro. Ta ekipa bo morala za zmago uganiti 9 gesel, medtem ko jih bo drugi za zmago zadostovalo samo 8.

KARTE – AGENTI

8 rdečih agentov

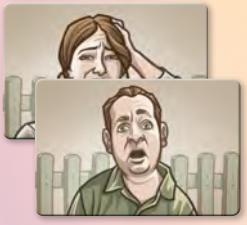
8 modrih agentov

Karte z rdečimi agenti ima pri sebi rdeči dvojni agent, karte z modrimi pa modri dvojni agent. Pomembno je, da se vidi, kateri dvojni agent ima rdečo in kateri modro barvo, zato da si igralci lažje zapomnijo, katera je barva njihove obveščevalne službe.

1 rdeči/modri agent

Karto agenta, ki je na eni strani modre in na drugi rdeče barve, uporabi tisti dvojni agent, ki začne igro (ker začne igro, potrebuje dodatno karto agenta v svoji barvi). Karto obrne na stran z njegovo barvo in jo doda k svojemu kupčku.

7 civilistov



1 poklicni morilec

Karte civilistov ter karta morilca morajo biti na mizi med obema dvojnima agentoma, tako da jih lahko oba kadar koli zlahka dosežeta.

POVZETEK IGRE

Dvojna agenta vohunita za obe sovražni strani, zato poznata identitete vseh 25 oseb na terenu. V resnici pa sta lojalna samo vsak svoji obveščevalni službi, ki ji skušata z namigi razkriti gesla, ki jih uporabljajo nasprotnikovi tajni agentje.

Dvojna agenta izmenično dajeta svojim obveščevalnim službam enobesedne namige, sestavljene iz besede in številke, ki pa se lahko nanašajo tudi na več gesel na mizi. Njuni ekipi skušata uganiti, na katera gesla sta njihova dvojna agenta namigovala. Ko se eden od igralcev dotakne izbrane kartice z geslom, dvojni agent razkrije njeno identiteto. Če so igralci uganili pravilno – našli agenta v pravi barvi, lahko ugibajo naprej, dokler jim ne zmanjka idej ali dosežejo maksimalno število dovoljenih ugibanj oziroma dokler se ne zmotijo. Nato je na vrsti nasprotna ekipa. Prva ekipa, ki odkrije vse nasprotnikove tajne agente, zmaga.

POTEK IGRE

Ekipi igrata izmenično. Začetno ekipo se določi glede na štiri barvne oznake ob robu kodirnika.

NAMIGI

Dvojni agent se skuša domisliti namiga – ene besede, ki bo njegovo obveščevalno službo napeljela na gesla, pod katerimi se skrivajo nasprotnikovi tajni agenti. Ko meni, da si je izmislil dober namig, ga na glas pove. Prav tako pove še število, ki njegovi ekipi sporoča, na koliko gesel se njegov namig nanaša.

Primer: Dve od gesel, ki jih mora ekipa uganiti, sta LEŠNIK in LUBJE. Gesli imata skupno to, da ju povezujemo z drevesom, tako da je namig lahko *„drevo: 2"*.

Dovoljeno je dati namig tudi za samo eno geslo (*orešček: 1*) vendar je zabavno poskušati najti namige, ki se nanašajo na dve ali več gesel. Namig za štiri gesla zahteva že precej izkušenj.

Ena beseda

Namig je lahko samo ena beseda. Dodatni namigi niso dovoljeni. Ne smete reči na primer: „Oh, tole bo pa težko...". Igrate Codenames. Vedno bo težko.

Vaš namig ne sme biti enak geslu na mizi. Geslo na mizi lahko uporabite šele kasneje, če bo v naslednjih krogih že pokrito.

ISKANJE TAJNIH AGENTOV

Ko dvojni agent poda namig, skuša njegova obveščevalna služba ugotoviti, katera gesla z mize je imel v mislih. O rešitvi se igralci lahko med seboj dogovarjajo, dvojnemu agentu pa ni dovoljeno kakor koli namigovati ali se odzivati. Ko se igralci odločijo za rešitev, se eden izmed njih s prstom dotakne izbrane karte na mizi.

- Če se je igralec dotaknil karte, **kjer je agent v barvi njegove obveščevalne službe**, dvojni agent to karto pokrije s karto agenta v svoji barvi. **Ekipa lahko ponovno ugiba (vendar ne dobi novega namiga).**
- Če se je igralec dotaknil karte, **kjer je civilist**, dvojni agent pokrije to karto s karto civilista. **Na vrsti je nasprotna obveščevalna služba.**
- Če se je igralec dotaknil karte, **kjer je agent v nasprotnikovi barvi**, dvojni agent pokrije to karto s karto agenta v nasprotnikovi barvi. **Na vrsti je nasprotna obveščevalna služba** (ki se veseli napake, saj ima brez truda dodatno pokrito karto).
- Če se je igralec dotaknil karte, **kjer je morilec**, dvojni agent pokrije to karto s karto morilca in igra je končana. **Obveščevalna služba, ki je prišla v stik z morilcem, izgubi igro.**

Namig: Dvojni agent naj dobro razmisli, preden poda namig svoji ekipi, da jih pomotoma ne napelje na lokacijo morilca.

Ugibanje

Obveščevalna služba mora vsak krog vsaj enkrat ugibati. Če ne ugane lokacije tajnega agenta v svoji barvi, je takoj na vrsti nasprotna ekipa, če pa ugane - pokaže na pravo karto, lahko nadaljuje z ugibanjem.

Z ugibanjem lahko prenehate kadar koli, vendar boste običajno poskusili uganiti vsa gesla na katera se nanaša namig. Če uspete uganiti vsa gesla na katere se je nanašal namig, lahko ugibate **še enkrat**, potem pa je na vrsti nasprotna ekipa.

Primer: Prvi namig za rdečo obveščevalno službo je *drevo: 2*. Igralci se odločijo za HRUŠKA in LEŠNIK. Najprej ugibajo HRUŠKA. Ker je to civilist, ekipa nima možnosti ponovno ugibati še LEŠNIK.

Na vrsti je modra obveščevalna služba, ki pravilno ugane svoji dve gesli. Na vrsti je ponovno rdeča ekipa.

Rdeči dvojni agent reče *reka: 3*. Igralci iz njegove ekipe pomislijo, da je reka lahko AMAZONKA in se dotaknejo te karte. Dvojni agent pokrije to karto s karto agenta svoje barve, zato lahko njegova ekipa ugiba

naprej. Naslednja karta, ki se jo dotakne eden od igralcev, je STRUGA. Ponovno je uganil pravilno in rdeča ekipa lahko znova ugiba.

Sedaj igralci niso prepričani, katera je tretja beseda, ki se še nanaša na namig *reka*, zato izberejo LEŠNIK. Ta beseda ni v povezavi z *reko*, temveč se nanaša še na prejšnji krog, ko je bil namig *drevo*.

LEŠNIK je dejansko beseda rdeče ekipe. Igralci so torej uganili tri besede v tem krogu po namigu *reka*. Dovoljeno jim je ugibati dodatno še enkrat. Možnost imajo poiskati še zadnjo besedo po namigu *reka* ali besedo po katerem drugem namigu še iz prejšnjih krogov. Lahko pa tudi predajo igro nasprotniku.

Dodatno je dovoljeno ugibati samo enkrat. V zgornjem primeru lahko rdeča obveščevalna služba ugiba štirikrat, ker je dvojni agent podal k namigu število 3. Ko se ekipa odloči, da bo prenehala z ugibanjem (ali ugane napačno), je na vrsti nasprotnikova ekipa.

POTEK IGRE

Dvojna agenta izmenično podajata namige svojim obveščevalnim službam. Ko dvojni agent poda namig, začne njegova ekipa ugibati. Igralci ugibajo, dokler se ne zmotijo ali se odločijo, da bodo prenehali z ugibanjem ali pa so dosegli največje število dovoljenih ugibanj za dani namig. Nato je na vrsti nasprotna ekipa.

KONEC IGRE

Igra je končana, takoj ko ima ena obveščevalna služba pokrita vsa svoja gesla oziroma je odkrila vse nasprotnikove tajne agente. Ta ekipa je zmagovalec.

Zmagati je mogoče tudi tako, da nasprotnikova obveščevalna služba naredi napako in pokrije vaše zadnje geslo – pomotoma torej razkrinka svojega tajnega agenta.

Igra se predčasno konča, če igralci odkrijejo morilca. Ta ekipa je igro izgubila.

Priprava na naslednjo igro

Si morda še kdo želi vlogo dvojnega agenta? Priprava na naslednjo igro je enostavna. Odstranite karte, ki pokrivajo gesla na mizi, in jih zložite nazaj v kupčke. Potem karte na mizi samo obrnite okrog in že ste pripravljeni!

KAZEN ZA NEDOVOLJENE NAMIGE

V primeru nedovoljenega namiga je takoj na vrsti nasprotna ekipa, ki še za dodatno kazen nasprotniku brez namiga takoj razkrinka enega sovražnikovega tajnega agenta – pokrije karto v svoji barvi.

Če nihče ne opazi, da je bil namig nedovoljen, se ta namig šteje kot dovoljen in igra poteka dalje.

OBNAŠANJE DVOJNIH AGENTOV

Dvojni agent se ne sme odzivati na ugibanje svoje ekipe. Ne sme se dotikati nobenih kart. Ko se eden od igralcev dotakne karte na mizi, dvojni agent preveri njeno identiteto in se mora, če je prave barve, obnašati, kot da je mislil ravno to, tudi če je v resnici mislil drugo.

Igralci, ki ugibajo, se morajo osredotočiti na karte na mizi in ne pogledovati k dvojnima agentoma. Tako ne bodo mogli ujeti njunih (ne)namerno podanih namigov, ki niso dovoljeni.

Šele takrat, ko podate namig strogo in zgolj po načelu ene besede in ene številke, igrate igro tako, kot je bila zamišljena.

VELJAVNI NAMIGI

Testirali smo različne verzije pravil in testni igralci so podali zelo različna mnenja. Poskušajte različne variacije in videli boste, katera ustreza vaši ekipi.

OSNOVNA PRAVILA NAMIGOVANJA

Nekateri namigi niso veljavni, ker niso v pravem duhu igre.

Namig se mora nanašati na pomen besede. Ne smete ga uporabiti za sporočanje črk ali položajev besed v mreži.

Glija ni dovoljen namig za ANGLIJO. Prav tako ne smete delati povezav med na primer PIRAT, POGON in PROGA z namigom *p: 3* ali *pet: 3*. Vendar...

Črke in številke so lahko veljaven namig, če se nanašajo na pomen besede. Uporabite lahko torej *X: 1* za FAKTOR ali *osem: 3* za NESKONČNOST, FIGURA in HOBOTNICA.

Število, ki ga poveste po namigu, ne sme biti uporabljeno kot del namiga. *Citrus: 8* ni veljaven namig za obe besedi - LIMONA in HOBOTNICA.

Uporabljati morate slovenske besede. Besede v tujem jeziku ali tujke so dovoljene samo, če jih vaša ekipa tudi običajno uporablja, ko se pogovarjate v svojem jeziku. Na primer, ne smete uporabiti *apfel* kot namig za JABOLKO in DUNAJ, lahko pa rečete *štrudl*.

Namig ne sme biti beseda ali različica besede, ki je že na mizi. Dokler OKVARA ni pokrita, ne smete uporabiti *okvara* ali *pokvarjeno*.

Ne smete uporabiti del sestavljene besede na mizi kot namig. Dokler karta AVTOBUS ni pokrita, ne smete uporabiti *avto*, *bus*, *avtodom* ali *trolejbus*.

ENAKOZVOČNICE & ČRKOVANJE

V Slovenščini najdemo kar nekaj enakozvočnic. Na primer *rob* se sliši kot *rop*, vendar gre za različni besedi.

Besede, ki se slišijo enako in imajo različne pomene, ne smete uporabiti za namig. Torej tudi ne morete reči *trk* za besedo TRG.

Besede, ki se enako napišejo, a imajo različen pomen, so lahko nadvse koristen namig. Na primer, igralci na odru naredijo poklon, poklon pa je tudi darilo. *Poklon* lahko torej uporabite kot namig za GLEDALIŠČE in DARILO.

Črkujte namig, če vas kdo od igralcev k temu pozove. Črkovanje ni koristno samo v primerih enakozvočnic, ampak tudi v hrupnih prostorih in v primeru, ko v igri sodelujejo igralci z različnimi narečji.

NE BODITE PRESTROGI

Če nasprotnikov dvojni agent namig odobri, ga lahko uporabite. Kadar niste prepričani, ga najprej potihem vprašajte.

PRILAGODLJIVOST PRAVIL

Včasih se boste morali pač odločiti, kaj je dovoljeno in kaj ne. Različne ekipe imajo različna mnenja o tem, kako bi bilo najbolje igrati.

Besedotvorje in vezalna ločila

Besede kot na primer *zobozdravnik* ali *praded* so kajpak dovoljeni namigi, medtem ko *črno-bel*, *slovensko-švedski* ali *rumeno-rdeč* tehnično gledano niso ena beseda.

V nobenem primeru ne dovolite uporabe izmišljenih besed. *Lunomehkužec* na primer ni veljaven namig za MESEC in HOBOTNICA.

Lastna imena

Lastna imena lahko uporabite za namige. *George* je dovoljen namig, s tem da se lahko odločite, da boste v primeru znene osebnosti upoštevali ime skupaj s priimkom kot enobesedni namig., npr. *George Washington* ali *George W. Bush*. Enako lahko velja tudi za naslove knjig, filmov itd. kot na primer *Trije mušketirji*. Tudi če v splošnem ne boste dovolili lastnih imen pa je smiselno, da dovolite vsaj večbesedna krajevna imena (*Novo mesto*).

Dvojna agenta naj si ne bi izmišljala lastnih imen, tudi če bi bilo možno, da so resnična. *To-zhi-Me* ni veljaven namig za KITAJSKA in ODVETNIK.

Akronimi in okrajšave

V resnici *CIA* ni ena beseda. Je pa lahko odličen namig. Lahko se odločite, da boste dovolili splošno znane okrajšave in kratice, kot so *ZDA*, *lol*, in *Dr*. Vedno pa so seveda dovoljene tudi besede kot na primer *laser*, *radar* in *sonar*, čeprav so bile sprva akronimi.

Enakozvočnice

Nekateri igralci so bolj odprti do rabe enakozvočnic (enakoglasnic). Lahko na primer dovolite namig *bev* (medmet, ki posnema pasje oglašanje) za besede v povezavi z *belo* barvo, če se vam zdi, da bo zaradi tega igra bolj zanimiva.

Rime

Rime so vedno dovoljene, kadar se nanašajo na pomen besede in gre za splošno znano frazo. *Ljubezen* je ustrezen namig za BOLEZEN, ker namiguje na splošno znano frazo „Ljubezen je bolezen". *Ljubezen* je prav tako ustrezna za ŽALOST, saj sta obe čustvi. *Vrata* ni ustrezen namig za TRATA, ker gre samo za rimo brez frazne uporabe - razen seveda, če skupina dejansko pozna nekoga, ki ima na trati postavljena vrata. V tem primeru bi namig moral biti veljaven, ker ni bil podan zaradi rime, pač pa zaradi pomenske asociacije.

Nekateri igralci dovolijo kakršne koli namige, ki se rimajo. Če se tudi vi tako odločite, pazite, da tega pri posameznem namigu ne boste vnaprej napovedali. Ekipa mora povezavo z rimo dojeti sama.

NAMIG ZA STROKOVNJAKE: NIČ

Kot del namiga lahko uporabite število *0*. Na primer *pero: 0* pomeni „Nobena od naših besed se ne navezuje na *pero*."

V primeru uporabe števila *0* običajno pravilo glede števila ugibanj ne velja. Ekipa lahko ugiba, kolikorkrat hoče. Še vedno pa velja, da mora ugibati vsaj enkrat.

Če niste prepričani, kako bi vam lahko to koristilo, ne skrbite. Boste že ugotovili.

NAMIG ZA STROKOVNJAKE: NESKONČNO

Lahko se kdaj zgodi, da boste po številu pokritih besed občutno zaostajali za nasprotnikom. Če želite dati svoji ekipi priložnost, da zaostanek nadoknadi, lahko rečete *neskončno* namesto števila. Na primer *perje: neskončno*.

Slaba stran tega je, da vaša ekipa ne bo vedela točno, na koliko besed se namig nanaša, vendar pa bo imela možnost neskončnega števila poskusov ugibanja.

PRAVILA ZA DVA IGRALCA

Če sta igralca samo dva, lahko igrata v isti ekipi. Ta varianta je primerna tudi za igro, kjer igralci ne želijo tekmovati med seboj. Cilj igre je premagati namišljenega nasprotnika.

Pripravite se za igro kot običajno. Eden od igralcev naj bo dvojni agent, drugi pa je v njegovi obveščevalni službi. Nasprotne ekipe ni, vendar boste vseeno potrebovali tudi karte agentov v drugi barvi.

Dvojni agent postavi predse naključno izbrani kodirnik. Barvna oznaka na robovih kodirnika, ki določa barvo ekipe, ki začne, določa tudi barvo vaše ekipe.

Igra poteka kot običajno, izmenično. Poskušajte se izogniti morilcu in napačnim besedam.

Dvojni agent igra še namesto nasprotne ekipe, tako da pokrije enega od agentov v barvi nasprotne namišljene ekipe vsakič, ko je le ta na vrsti. Dvojni agent sam izbira, katero karto bo pokril, kar pomeni, da je tudi v tem nekaj strategije.

Če naletite na morilca ali če namišljeni nasprotnik odkrije vse vaše tajne agente, ste izgubili igro.

Če ste zmagali, določite rezultat na podlagi števila tajnih agentov, ki jih vaš nasprotnik še ni uspel odkriti.

Opomba: Vaš rezultat bo odvisen od števila krogov, ki ste jih porabili za zmago, kot tudi od števila napak, ko ste pomotoma razkrinkali svojega tajnega agenta.

8	To je ... preprosto neverjetno.
7	Misija nemogoče!
6	Uaauuuu!
5	Pri SOVI vas čaka delovno mesto.
4	Odobren dostop do strogo zaupnih podatkov.
3	Izurjeni za akcijo.
2	V redu. Ampak lahko bi bilo bolje.
1	No ja, zmaga je zmaga, ne?

PRAVILA ZA TRI IGRALCE

Trije igralci, ki želijo biti skupaj v ekipi, lahko igrajo po zgoraj opisanih pravilih. Lahko pa dva igralca tekmujeta eden proti drugemu kot dvojna agenta, tretji pa je v vlogi obveščevalne službe.

Priprava in potek igre je enak kot pri splošnih pravilih s to razliko, da obstaja samo ena obveščevalna služba z enim igralcem. Zmaga dvojni agent, ki bolje namiguje. Igralec obveščevalne službe se mora enako truditi za oba dvojna agenta.

Za igranje na spletu ali druge informacije o igri obiščite www.codenamesgames.com.

Avtor Igre Vlaada Chvátil
Ilustracije: Tomáš Kučerovský
Grafično oblikovanje: Filip Murmak
Prevod v slovenščino: Primož Podgorelec

Posebna zahvala: našim zakonskim partnerjem in otrokom, klubu Brno Board Game Club, Paulu in njegovim prijateljem, Jasonu in njegovi družini, Laadineku in njegovemu igralnemu klubu, Dita and STOH igralnemu klubu in vsem dobrim ljudem s Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Herní víkend, Severské hraní, Stahleck, UK Games Expo in iz drugih igralnih dogodkov.

Domiselni namigi, ki ste jih navedli med testiranjem igre, so bili res navdihujoči.

Distribucija:
Ponva d.o.o.
Usnjarska cesta 25
1241 Kamnik, Slovenija
veleprodaja@ponva.com

Slovenska izdaja:
Črna Luknja
Poljanska 19, Ljubljana
info@crnaluknja.si
www.crnaluknja.si

PONVA

Czech Games Edition

© Czech Games Edition
Julij 2015
www.CzechGames.com