

VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES

PHILIPPINE EDITION

TOP
SECRET

LARO NG
MGA SALITA



maikling video
ng mga panuntunan



gaming
library

CGE
Czech Games Edition

SET-UP

Ang mga manlalaro ay mahahati sa dalawang koponan na magkaparehong bilang at kasanayan. Kailangan niyo ng hindi bababa sa apat na manlalaro (dalawang grupo na tig-dalawang miyembro) para sa isang karaniwang laro. Ang mga variant para sa dalawa o tatlong manlalaro ay mahahanap sa likod na pahina.

Bawat koponan ay pipili ng isang manlalaro upang maging kanilang spymaster. Ang parehong spymaster ay nakaupo sa isang dulo ng mesa. Ang iba pang mga manlalaro ay nakaupo sa tapat ng kanilang mga spymaster. Sila ay mga field operatives.

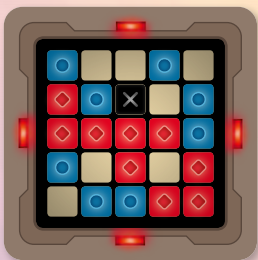
Pumili nang random na 25 codenames at ilagay ang mga ito sa mesa sa anyo ng isang 5x5 na grid.

Tandaan: Habang binabalasa ang mga codename cards, tiyaking baliktarin ang kalahati ng deck paminsan-minsan. Ito ay makatutulong sa mas mabuting paghalo ng mga salita.



ANG SUSI

Bawat laro ay may isang susi na maglalantad ng mga lihim na pagkakakilanlan ng mga card sa mesa. Ang mga spymaster ay dapat pumili ng susing card nang random at isuksok ito sa stand sa gitna nila. Anumang panig ay maaaring itaas (pwedeng ikutin). Huwag ito masyadong pag-isipan. Isuksok lang ito sa stand at huwag hayaang makita ito ng mga field operatives.



Ang susi ay tumutukoy sa grid sa mesa. Ang mga bughaw na parisukat ay tumutukoy sa mga salitang dapat hulaan ng Bughaw na Koponan (mga bughaw na ahente). Ang mga pulang parisukat ay tumutukoy sa mga salitang dapat hulaan ng Pulang Koponan (mga pulang ahente). Ang mga maputlang parisukat ay mga inosenteng bystander, at ang itim na parisukat ay isang assassin na hindi kailanman dapat makontak!

ANG KOPONAN NA MAGSISIMULA



Ang apat na ilaw sa paligid ng susing card ay nagpapahiwatig kung aling koponan ang magsisimula. Ang unang koponan ay may 9 na salitang dapat hulaan. Ang kabilang koponan ay may 8. Ang unang koponan ang unang magbibigay ng clue sa laro.

MGA CARDS NG AHENTE

8 pulang ahente

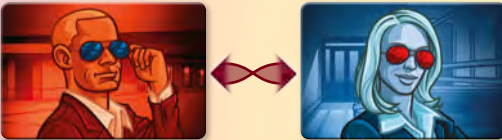


8 bughaw na ahente



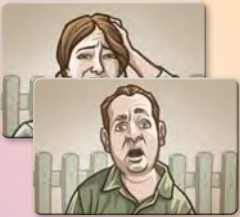
Ang mga pulang card ng ahente ay ilalagay sa isang tumpok sa harap ng pulang spymaster. Ang mga bughaw na card ng ahente ay dapat nasa harap ng bughaw na spymaster. Nakatutulong ito sa lahat na matandaan kung saang koponan sila kasama.

1 doble-karang ahente



Ang doble-karang ahente ay kabilang sa alinmang pangkat na magsisimula. Baliktarin ito sa kulay ng koponang iyon. Ito ay magiging isa sa mga cards ng ahente ng koponang iyon sa buong laro.

7 inosenteng bystander



1 assassin



Ang mga card ng inosenteng bystander at ang assassin ay dapat na nasa gitna, kung saan madaling maabot ng parehong spymasters.

PANGKALAHATANG-IDEYA NG LARO

Alam ng mga Spymaster ang mga lihim na pagkakakilanlan ng 25 na ahente. Ang kanilang mga kakampi ay kilala lamang ang mga ahente sa pamamagitan ng kanilang mga codename.

Ang mga Spymasters ay nagpapalitan ng pagbibigay ng clues na may isang salita. Ang isang clue ay maaaring may kaugnayan sa maraming salita sa mesá. Susubukan ng mga field operatives na hulaan kung aling mga salita ang ibig sabihin ng kanilang spymaster. Kapag hinawakan ng isang field operative ang isang salita, ipakikita ng spymaster ang lihim na pagkakakilanlan nito. Kung tama ang hula ng mga field operatives, maaari silang magpatuloy sa paghula, hanggang maubos nila ang mga ideya para sa ibinigay na clue o hanggang sa magkamali sila ng tinukoy. Pagkatapos, ang pagbibigay ng clue at paghula ay lumilipat sa kabilang koponan. Ang unang koponan na makipag-ugnayan sa lahat ng kanilang mga ahente ang mananalò sa laro.

PAANO LARUIN

Ang mga koponan ay magsasalitan ng turn. Isinasaad ng 4 na ilaw sa mga gilid ng susing card kung aling koponan ang magsisimula.

PAGBIBIGAY NG CLUE

Kung ikaw ang spymaster, subukan mong mag-isip ng clue na may isang salitang may kaugnayan sa ilang mga salitang sinusubukang hulaan ng iyong koponan. Kapag sa tingin mo ay may magandang clue, sabihin mo ito. Magsasabi ka rin ng isang numero, na magpapaalam sa iyong mga kakampi kung ilang codenames ang may kaugnayan sa iyong clue.

Halimbawa: Dalawang salita mo ay KALESA at JEEPNEY. Parehong itong uri ng *sasakyan*, kaya pwede mong ibigay na clue ay, *sasakyan: 2*.

Pinapayagan kang magbigay ng clue para sa isang salita lamang (*kabayô: 1*) ngunit masayang subukang magbigay ng clue para sa dalawa o higit pa. Ang pagkuha ng apat na salita na may isang palatandaan ay isang malaking tagumpay.

Isang Salita

Ang iyong clue ay dapat isang salita lamang. Bawal magbigay ng karagdagang pahiwatig. Halimbawa, huwag sabihin, "Di ako sigurado pero..." Ikaw ay naglalaro ng Codenames. Laging hindi sigurado ang laban dito.

Ang iyong clue ay hindi pwedeng maging alinman sa mga codenames na makikita sa mesa. Sa mga susunod na turn, maaaring matakpan ang ilang codenames, kaya isang clue na hindi legal noon ay maaaring maging legal sa hinaharap.

PAKIKIPAG-UGNAYAN

Kapag nagbigay ng clue ang spymaster, susubukan ng kanyang field operatives na alamin kung ano ang ibig sabihin nito. Maaari nilang pagdebatehan ito, ngunit dapat panatilihin ng spymaster na seryoso ang kanyang mukha. Ang mga operatives ay nagbibigay ng kanilang opisyal na hula kapag hinawakan ng isa sa kanila ang isa sa mga codenames sa mesa.

- Kapag hinawakan ng field operative ang **isang card na sakop ng kanyang koponan**, tatakpan ng spymaster ang salita ng isang card ng ahente ng parehong kulay. **Ang mga operatives ay kukuha ng isa pang hula (ngunit hindi ng isa pang clue).**
- Kung hinawakan ng field operative ang **isang inosenteng bystander**, tatakpan ito ng spymaster ng isang inosenteng bystander card. **Ito ay magtatapos ng kanilang turn.**
- Kung hinawakan ng field operative ang **isang card na sakop ng kabilang koponan**, tatakpan ang salita ng isa sa mga card ng ahente ng kabilang koponan. **Ito ay magtatapos ng kanilang turn.** (At ito ay nakatutulong sa kabilang koponan.)
- Kung hinawakan ng field operative ang **assassin**, tatakpan ang salita ng assassin card. Dito na matatapos ang larô! **Talo ang team na nakipag-ugnayan sa assassin.**

Payo: Bago sabihin ang iyong clue, tiyakin na wala itong kaugnayan sa assassin.

Bilang ng Hula

Ang mga field operatives ay dapat palaging gumawa ng hindi bababa sa isang hula. Ang anumang maling hula ay magtatapos agad ng turn, ngunit kung ang mga field operatives ay makahula ng isang salita ng kulay ng kanilang koponan, maaari silang magpatuloy sa paghula.

Maaari kang huminto sa paghuhula anumang oras, ngunit kadalasan, gusto mong hulaan ang karamihan sa mga salita na sinabi ng spymaster. Minsan, maaari mo pang gustuhing maghula ng **isa pa**:

Halimbawa: Ang unang clue ng Pulang Koponan ay *sasakyan: 2*. Ang pulang operative ay gustong hulaan ang ANGKAS at TRICYCLE. Hinulaan niya muna ang ANGKAS. Iyon ay isang inosenteng bystander, kaya hindi siya nagkaroon ng pagkakataong hulaan ang TRICYCLE.

Ang Bughaw na Koponan ay tumira at tama ang hula sa dalawang salita. Ngayon, ang Pulang Koponan naman ang titira.

Sinabi ng pulang spymaster na *musika: 3*. Sigurado ang pulang operatiba na ang GITARA ay lumikha ng musika, kaya hinawakan niya ang card na iyon. Tinakpan ito ng spymaster ng pulang card ng ahente, kaya siya ay maaaring magpatuloy. Ang HARANA ay isang uri ng musika, kaya hinawakan niya ang codename na iyon. Pula rin ito, kaya siya ay maaaring magpatuloy.

Hindi siya sigurado sa ikatlong salita na may kinalaman sa *musika*. Hinawakan niya ang TRICYCLE. Wala itong kinalaman sa musika. Siya ay nanghula ng isang salita mula sa nakaraang clue.

Ang TRICYCLE ay isang pulang salita. Ang operative ay nakagawa ng 3 tamang hula para sa clue na *musika: 3*. Siya ay

PARUSA PARA SA MGA HINDI VALID NA CLUES

Kung ang isang spymaster ay nagbigay ng hindi valid na clue, agad matatapos ang turn. Bilang karagdagan parusa, maaaring takpan ng spymaster ng kabilang koponan ang isa sa kanyang mga salita gamit ang isang card ng ahente bago magbigay ng susunod na clue.

Ngunit kung walang makapansin na ang clue ay hindi valid, itinuturing itong valid.

PANATILIHING TUWID ANG MUKHA

Inaasahan na manatiling seryoso ang mukha ng spymaster. Huwag abutin ang anumang card habang nag-iisip pa ang iyong mga kasamahan. Kapag hinawakan ng isang kakampi ang isang salita, tingnan ang susing card at takpan ang salita gamit ang card ng kaukulang kulay. Kapag pumili ang isang kakampi ng isang salita ng tamang kulay, dapat kang kumilos na tila ito ang eksaktong salita na nais mo, kahit hindi naman talaga.

Kung ikaw ay isang field operative, dapat ay nakatuon ka sa mesa habang nanghuhula ka. Huwag tumitig (make eye contact) sa spymaster habang nanghuhula. Ito ay makakatulong sa iyo na iwasan ang mga senyas o pahiwatig (nonverbal cues).

Kapag ang iyong impormasyon ay limitado lang sa kung ano ang maaaring ihatid sa isang salita at isang numero, ikaw ay naglalaro na ayon sa diwa ng laro.

PARA SAAN ANG TIMER?

Paumanhin. Muntik na naming makalimutan. Alam mo, hindi kasi namin madalas na ginagamit ang sand timer.

Kapag ang isang player ay nag-iisip nang matagal, maaaring baliktarin ng kahit na sinumang manlalaro ang sand timer upang mapilitan ang mabagal na player na magpasya bago maubos ang oras.

Kung nahihirapan ka, maaari mo ding gamitin ang sand timer sa iyong sarili. Kung hindi mo mahanap ang isang magandang clue bago maubos ang oras, magbigay ka na lang ng clue para sa iyong pinakamahirap na salita at magpatuloy sa pag-iisip habang naglalaro ang kabilang koponan.

Kung mas gusto ninyong maglaro nang may mahigpit na limitasyon sa oras, pwede ninyong i-download ang aming timer app sa codenamesgame.com.

pinahihintulutan na magkaroon ng isang panghuling hula. Pwede niyang subukang hanapin ang ikatlong salita na may kinalaman sa *musika*, o pwede rin niyang subukang hanapin ang ibang salita na may kinalaman sa *sasakyan*. O pwede siyang huminto sa tatlo at hayaang magkaroon ng turn ang Bughaw na Koponan.

Pinapayagan ka lamang ng isang dagdag na hula. Sa halimbawa sa itaas, ang pulang operatiba ay pahihintulutan ng 4 na hula dahil sinabi ng kanyang spymaster na numero 3. Kapag sinabi ng mga field operatives na tapos na sila sa kanilang hula (o kapag sila ay nagkamali), turn na ng kabilang koponan.

DALOY NG LARO

Ang mga Spymasters ay nagsasalitan ng pagbibigay ng mga clue. Pagkatapos magbigay ng clue ang isang spymaster, magsisimula ang kanyang koponan sa paghuhula. Matatapos ang kanilang turn kapag nagkamali sila sa hula, kapag nagpasya silang huminto, o kapag naabot na nila ang maximum na bilang ng hula para sa nasabing clue. Pagkatapos ay turn na ng kabilang koponan.

WAKAS NG LARO

Ang laro ay natatapos kapag natakpan na ang isang koponan ang lahat ng kanilang mga salita. Ang koponang iyon ang nagwagi.

Maaaring manalo sa turn ng kabilang koponan kung nahulaan nila ang iyong huling salita.

Ang laro ay maaaring matapos nang maaga kung ang isang field operative ay nakipag-ugnayan sa assassin. Talo ang koponan ng operative na iyon.

Setup para sa Susunod na Laro

Gusto ba ng ibang mga tao ang pagkakataon na maging spymasters? Ang pag-setup para sa susunod na laro ay madali lang. Alisin ang mga card na nakatakip sa codenames at ibalik ang mga ito sa kanilang mga tumpok. Ngayon, baliktarin lang ang 25 codenames, at handa ka nang maglaro!



MGA VALID NA CLUES

Nag-playtest kami para sa iba't-ibang mga panuntunan. May ilang grupo na gusto ang isang uri ng panuntunan. Mayroon ding iba na gusto ang ibang uri ng panuntunan. Dapat mong subukan para malaman kung ano ang gusto ng iyong grupo.

MGA MAHIGPIT NA PANUNTUNAN

May mga clues na hindi valid dahil nilalabag nito ang diwa ng laro.

Ang iyong clue ay dapat tungkol sa kahulugan ng mga salita. Hindi mo pwedeng gamitin ang iyong clue para pag-usapan ang mga titik sa isang salita o ang kanyang posisyon sa mesa. Ang *bag* ay hindi isang valid na clue para sa BAGUIO. Hindi mo maaaring idugtong ang AGIMAT, AMIHAN at ASUKAL gamit ang isang clue na parang *a: 3* o *anim: 3*. Gayunpaman...

Mga titik at numero ay maaaring maging valid na clue, basta ito ay tumutukoy sa kahulugan. Pwedeng mong gamitin ang *X: 1* bilang clue para sa KRUS. Pwedeng mong gamitin ang *walo: 2* bilang clue para sa BOLA, at GAGAMBA.

Ang numero na iyong sinasabi pagkatapos ng iyong clue ay hindi maaaring gamitin bilang clue. *Maasim: 8* ay hindi isang valid na clue para sa SUKA at GAGAMBA.

Pinapayagan kayong maglaro gamit ang Filipino, Ingles at ang iba't ibang wika sa Pilipinas. Ang isang hiram o banyagang salita ay pinapayagan lamang kung ang mga manlalaro sa iyong grupo ay gagamitin ito sa isang pangungusap sa Filipino o Ingles. Mahalagang nagkakaintindihan ang lahat ng taong naglalaro ng Codenames.

Hindi mo pwedeng sabihin ang anumang anyo ng nakikitang salita sa mesa. Hanggang sa matakpan ang GAMOT ng isang card, hindi mo pwedeng sabihin ang *ginamot*, *gagamutin*, *manggagamot*, o *pinagamot*.

Hindi mo pwedeng sabihin ang bahagi ng isang tambalang salita (compound word) sa mesa. Hanggang sa matakpan ang BAHAY KUBO, hindi mo pwedeng sabihin ang *bahay*, *kubo*, *kapitbahay*, o *bahay-bahayan*.

MGA HOMONYMS AT SPELLING

Madalang lamang ang mga homonyms at homophones (salitang may magkaparehas na tunog) sa Filipino, ngunit may mga salitang malapit ang pagbaybay na magkaiba ang punto at kahulugan. Halimbawa magkatunog ang *balot* (wrapped) at *balut* (duck egg), ngunit magkaiba ang ibig sabihin ng dalawang salitang ito.

Ang mga salitang parehong tunog ngunit may iba't ibang kahulugan at iba't ibang pagbaybay ay itinuturing na magkaibang salita. Kaya hindi ka pwedeng magbigay ng clues na may kaugnayan sa *balot* para sa BALUT.

Ang mga salitang parehong baybay (spelling) ngunit may iba't ibang pagbigkas at kahulugan ay itinuturing na pareho kahit na maaaring may iba't ibang pagbigkas at kahulugan ang mga ito. Halimbawa, ang *saya* ay pambabaeng kasuotan at napupuno ng *saya* kapag may pagdiriwang, kaya maaari mong gamitin ang *saya* bilang clue para sa BARONG at PIYESTA.

Pinahihintulutan kang i-spell out ang iyong clue. Halimbawa, kung gusto mong hulaan ng iyong mga kakampi ang BARONG at PIYESTA, maaari mong baybayin ang *s-a-y-a* nang hindi pinipili ng pagbigkas. Maaari mong ibigay ang clue *b-a-l-u-t* kahit na ang BALUT ay isa sa mga codenames sa mesa. (Ngunit hindi mo magagamit ang *c-a-l-l c-e-n-t-r-e* kapag ang CALL CENTER ang nasa mesa. Ang *call centre* at *call center* ay magkaibang anyo ng iisang salita.)

Dapat mong baybayin (spell out) ang iyong clue kung may magtatanong. Kung hindi ka ganoon kalakas sa spelling, humingi ng tulong sa kalabang spymaster.

Payo: Ang pagbabaybay ay hindi lamang para sa homonyms. Ito rin ay kapaki-pakinabang kapag maingay ang silid o kung ang mga manlalaro ay may iba't ibang punto.

HUWAG MAGING MASYADONG MAHIGPIT

Valid na clue ang *chichirya* para sa CHICHARON, dahil ito ay isang uri ng *chichirya* at nagkataon lang na magkalapit ang baybay at bigkas ng dalawang salitang ito. At sinumang nagbabawal na sabihin ang salitang *paaralan* kapag nasa mesa ang PAA ay naghahanap lang ng gulo.

Kung pinapayagan ng kalaban na spymaster, ang clue ay valid. Kung hindi ka sigurado, tanungin ang iyong kalaban. (Ng tahimik, para hindi marinig ng iba.)

MGA FLEXIBLE NA PANUNTUNAN

Minsan kailangan mong magpasya kung ano ang valid at kung ano ang hindi. Ang iba't-ibang mga grupo ay maaaring may iba't ibang paraan ng paglalaro.

Mga Tambalang Salita (Compound Words)

May tatlong paraan ng pagsusulat ng mga tambalang salita sa wikang Filipino. Ang *hotdog* ay isang salita lang. Ang *pusoy dos* ay dalawang salita. May gitling naman ang *halo-halo*. Sa teknikal na usapan, ang *hotdog* lamang ang maaaring maging isang-salitang clue.

Maaari kang magpasya na payagan ang anumang tambalang salita. Gayunpaman, sa anumang kaso, hindi dapat payagan ang isang manlalarong mag-imbento ng mga tambalang salita. Ang *sabog ulam* ay hindi isang valid na clue para sa BOMBA at ADOBO.

Mga Pangalang Pantangi (Proper Name)

Ang mga pangalan ng tao ay laging valid na clue kung sumusunod ito sa iba pang mga patakaran. Ang *Juan* ay isang valid na clue, ngunit maaari mong itanong kung ito ay nangangahulugang si *Juan Luna* o si *Juan dela Cruz*. Pwedeng magkasundo ang iyong grupo na ituring ang mga pangalan ng tao bilang isang salita. Ito rin ay maaaring magbigay-daan sa mga pamagat tulad ng *Noli me Tangere*. Kahit na hindi mo payagan ang mga multiword na pangalan, maaari mong gawin ang isang exception para sa mga pangalan ng lugar tulad ng *San Juan*.

Hindi dapat pahintulutan ang mga Spymaster na gumawa ng mga pangalan, kahit na ang mga pangalan na lumalabas na totoo. Ang *Judge Andres Claro* ay hindi valid na clue para sa KORTE, BONIFACIO, at RECTO.

Mga Acronym at Abbreviation

Sa teknikal na usapan, ang *NBI* ay hindi isang salita. Pero ito ay isang mahusay na clue. Maaari kang magpasya na payagan ang mga karaniwang pagdadaglat (abbreviations) tulad ng *UK*, *lol*, at *PhD*. At ang mga salitang tulad ng *laser*, *radar*, at *sonar* ay palaging pinapayagan, kahit na sila'y nagsimula bilang mga acronym.

Salitang Kasintunog (Homonyms)

Mas gusto ng ilang tao na payagan ang mas maluwag na paggamit ng mga homonyms. Maaari mong payagan ang *balot* na maging isang clue para sa mga bagay na nauugnay sa *balut* kung ginagawa nitong mas masaya ang laro para sa iyo.

Mga Tugma (Rhymes)

Ang mga tugma ay laging valid kapag tumutukoy sa kahulugan. Ang *iskul (school)* ay isang valid na clue para sa BUKOL dahil ang tugmang ito ay isang karaniwang pariralang ginagamit. Ngunit, ang *iskul* ay hindi isang valid na clue para sa PATOLA dahil ang pangunahing kaugnayan nila ay sa tunog ng mga salita. (Ngunit kung mayroong isang tao sa inyong grupo na nag-aral ng agrikultura at nagtanim ng patola, maayos na clue ito.)

May ilan na gustong payagan ang anumang uri ng tumutugmang clue. Kung napagpasyahan mong payagan ito, tandaan lamang na hindi mo pwedeng ipahayag na ibinibigay mo ang isang tugma bilang clue. Ang iyong mga field operatives ang magpapasya kung ito ay tugma para sa kanilang sarili.

CLUE NA PANDALBUHASA: ZERO

Pinapayagan kang gumamit ng *0* bilang bahagi ng iyong clue. Halimbawa, *balahibo: 0* ay nangangahulugang, "Wala sa aming mga salita ang may kaugnayan sa *balahibo*."

Kung *0* ang numero, ang karaniwang limitasyon sa mga hula ay hindi naa-apply. Pwede ang mga field operatives na maghula ng kahit ilang salita na nais nila. Pero kailangan pa rin nilang maghula ng hindi bababa sa isang salita.

Kung hindi mo alam kung bakit ito magiging kapaki-pakinabang, huwag mag-alala. Matutuklasan mo rin ito.

CLUE NA PANDALBUHASA: WALANG-HANGGAN

Minsan, magkakaroon ka nang maraming mga salitang na hindi pa nahuhulaan at may kaugnayan sa mga clues mula sa mga naunang round. Kung nais mong hulaan ng iyong koponan ang higit sa isa sa mga ito, pwede kang magsabi ng *walang-hanggan* sa halip ng isang numero. Halimbawa, *balahibo: walang-hanggan*.

Ang kahinaan nito ay hindi alam ng mga field operatives kung ilang salita ang may kaugnayan sa bagong clue. Ang kalamangan nito ay pwede silang maghula ng kahit ilang salita na nais nila.

NA MAY KAUNTING MANLALARO

Para sa Dalawang Manlalaro

Kung dalawa lang kayo, pwede kayong maglaro sa iisang koponan. Ang variant na ito para sa dalawang manlalaro ay gumagana rin para sa mas malalaking grupo ng mga tao na hindi nais makipagtagisan. Susubukan ninyong makakuha ng mataas na score laban sa isang simyuladong kalaban.

I-set up ang laro nang tulad ng dati. Ang isang manlalaro ang maging spymaster at ang iba ay field operatives. Walang manlalaro sa kabilang koponan, ngunit kailangan mo pa rin ang kanilang tumpok ng mga card ng ahente.

Ang iyong koponan ang dapat unang maglaro, kaya't siguruhing pumili ng susing card na gagawin kang panimulang koponan.

Laruin ang iyong mga turn nang tulad ng dati. Iwasan ang mga ahente ng kaaway at ang assassin.

Ginagaya ng spymaster ang kalaban sa pamamagitan ng pagtakip ng 1 sa kanilang mga salita sa tuwing nakakakuha sila ng turn. Makapipili ang spymaster kung aling salita ang tatakpan, kaya mayroong kaunting diskarte dito.

Kung ang iyong koponan ay nakipag-ugnayan sa assassin, o kung lahat ng kaaway na agents ay nakontak, kayo ay matatalo. Walang score.

Kung nananalò ang iyong koponan, bigyan ang inyong sarili ng score batay sa kung ilan ang natirang card ng ahente sa tumpok ng kalaban.

Tandaan: Ang inyong score ay matutukoy batay sa dami ng inyong mga turn at sa dami rin ng di sinasadyang na-kontakt na kalaban na mga ahente.

8 Ito ay... mahirap paniwalaan!

7 Hindi naman imposible ang misyon.

6 Wow!

5 Tatawagan ka ng M16.

4 Mabibigyan ka ng Top Secret Clearance.

3 Ang inyong mga orasan ay naka-sync.

2 Okay. Pero maaari pang pagbutihan.

1 Ang panalo ay panalo pa rin, di ba?

Para sa Tatlong Manlalaro

Ang tatlong manlalaro na gustong mapabilang sa parehong koponan ay maaaring maglaro tulad ng inilarawan sa itaas. Kung gusto ng dalawang manlalaro na makipagkumpetensya sa isa't isa, maaari silang maging spymasters at ang ikatlong manlalaro ay maging kanilang field operative.

Ang setup at laro ay magkasingtulad pa din, maliban lang sa nag-iisang field operative na nagtatrabaho para sa magkabilang panig. (Tulad ng mga espiya sa totoong buhay!) Ang mananalong spymaster ay tukuyin sa karaniwang paraan. Ang field operative ay susubukan gawin ng maayos ang kanyang trabaho para sa parehong panig.

Para sa online na laro at iba pang impormasyon sa laro, bisitahin ang: www.codenamesgame.com

SUBUKAN ANG CODENAMES DUET



Ang Codenames Duet ay isang kooperatibang bersyon ng Codenames na espesyal na idinisenyo para sa maliit na bilang ng mga manlalaro. Ang dobleng key cards ay nagbibigay daan sa lahat ng manlalaro na maging spymasters nang sabay-sabay! (Bukod pa ryan, makakakuha ka pa ng 400 na mga bagong salita.)

Isang Laro na gawa ni Vlaada Chvátil

Ilustrasyon: Tomáš Kučerovský

Graphic na Disenyo: Jase Adriano, base sa gawa ni Filip Murmak

Pagsasalin: Duane Lemuel Galang

Patnugot: Ella Bugayong-Pabellano & Hans Kenner Fernandez



© Czech Games Edition

July 2015

www.CzechGames.com