

VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES

КОДОВЫЕ ИМЕНА

СОВЕРШЕННО
СЕКРЕТНО

ИГРА
В СЛОВА



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки делятся на две команды, равные по силе и количеству. Для стандартной игры потребуется минимум четыре человека (две команды по два игрока). Варианты игры для двух или трех игроков вы найдете на последней странице.

Каждая команда выбирает себе капитана. Оба капитана садятся с одной стороны стола, все остальные игроки садятся напротив.

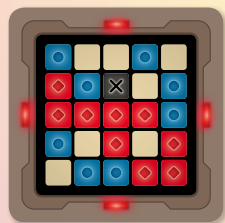
Случайным образом выберите 25 карточек с кодовыми именами и выложите их на столе в виде сетки 5 × 5.

Важно! При перемешивании карточек с кодовыми именами время от времени переворачивайте часть колоды — это позволит тщательно перемешать их.



КЛЮЧ

В каждой игре имеется ключ, раскрывающий тайные личности карточек, выложенных на столе. Капитаны случайным образом выбирают карточку с ключом и устанавливают ее в подставку, расположенную между ними. Карточка может располагаться любой стороной, просто вставьте карточку в подставку. Игроки не должны видеть ключ.



Этот ключ соответствует сетке карточек, выложенных на столе. Синие квадраты обозначают кодовые имена, которые должна отгадать синяя команда. Красные квадраты обозначают кодовые имена, которые должна отгадать красная команда. Бежевые квадраты — это мирные жители, а черный квадрат — это убийца, с которым ни в коем случае нельзя сталкиваться!

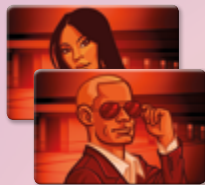
ПЕРВЫЙ ХОД



Четыре цветных индикатора по краям карточки с ключом обозначают цвет команды, которая начинает игру. Команда, которая ходит первой, должна отгадать 9 кодовых имен, второй команде необходимо отгадать 8 кодовых имен. Капитан команды, начинающей игру, дает первую подсказку.

КАРТОЧКИ АГЕНТОВ

8 красных агентов 8 синих агентов



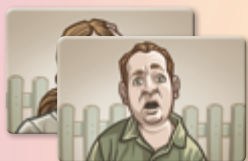
Карточки красных агентов лежат стопкой перед капитаном красной команды, а карточки синих агентов лежат перед капитаном синей команды — это помогает игрокам не путать цвета команд, к которым они принадлежат.

1 двойной агент



Двойной агент достаётся команде, которая начинает игру. Переверните его в зависимости от цвета команды. Он будет принадлежать ей на протяжении всей игры.

7 мирных жителей 1 убийца



Карточки мирных жителей и убийцы должны лежать на столе между капитанами, чтобы они могли легко до них дотянуться.

СУТЬ ИГРЫ

Капитаны знают тайные личности 25 агентов. Игроки же знают агентов только по их кодовым именам.

Капитаны по очереди дают подсказки, состоящие из одного слова. Слово может относиться к нескольким кодовым именам, выложенным на столе. Игроки пытаются отгадать кодовые имена, которые имеет в виду их капитан. Как только игрок касается карточки с кодовым именем, капитан раскрывает тайную личность этого кодового имени. Если это агент, относящийся к их команде, игроки продолжают отгадывать, пока не ошибутся или не израсходуют свои попытки. Команда, которой первой удалось найти всех своих агентов, выигрывает.

ХОД ИГРЫ

Команды ходят по очереди. Цвет индикаторов по краям карточек с ключом определяет команду, которая будет ходить первой.

ПОДСКАЗКИ

Если вы капитан, вам необходимо придумать одно ключевое слово, относящееся к нескольким кодовым именам, которые ваша команда должна отгадать. Как только вы придумали подходящее слово, вы произносите его вслух. Вы также называете число, которое обозначает количество кодовых имен, относящихся к данной подсказке.

Пример: кодовые имена вашей команды — ПАЧКА и ТАНЕЦ. Оба этих кодовых имени можно отнести к балету, поэтому вы говорите «**Балет: 2**».

Вы можете давать подсказку и для одного кодового имени (**Юбка: 1**), но гораздо интереснее пытаться придумывать подсказки для двух и более кодовых имен. Объединить в одной подсказке сразу четыре кодовых имени — это успех!

ОДНО СЛОВО

Ваша подсказка должна состоять только из одного слова (существительного, глагола, прилагательного или любой другой части речи). Вы не можете давать никаких дополнительных подсказок или намеков. Например, нельзя говорить: «Это немного притянута за уши...». Вы играете в «Кодовые имена», тут все будет притянута за уши. Ваша подсказка не может быть кодовым именем, которое на данный момент выложено на столе. Однако позже, когда некоторые кодовые имена будут отгаданы, их можно будет использовать в качестве подсказок.

УСТАНОВЛЕНИЕ КОНТАКТА

Как только капитан дает подсказку, его игроки пытаются выяснить, что она обозначает. Они могут обсуждать это вслух между собой, но капитан обязан сохранять невозмутимый вид. Чтобы обозначить окончательное решение, один из игроков касается выбранного кодового имени на столе.

- Если игрок касается **карточки, принадлежащей его команде**, капитан накрывает ее карточкой агента соответствующего цвета. **Команда может отгадывать следующее кодовое имя**, если не исчерпала свои попытки.

- Если игрок касается **мирного жителя**, капитан накрывает его карточкой мирного жителя. **Ход переходит к другой команде.**

- Если игрок касается **карточки, принадлежащей другой команде**, капитан накрывает ее карточкой агента другой команды. **Ход переходит к другой команде.**

- Если игрок касается **убийцы**, капитан накрывает его карточкой убийцы, что означает конец игры! **Команда, вскрывшая карточку убийцы, проигрывает.**

Совет: перед тем как давать подсказку, убедитесь, что она никак не связана с убийцей.

КОЛИЧЕСТВО ОТГАДОК

Игроки всегда должны дать хотя бы один ответ. После любого неправильного ответа ход сразу переходит к другой команде, но если кодовое имя отгадано правильно, игроки могут продолжать отгадывать, пока не израсходуют свои подсказки (см. ниже).

Команда может прекратить отгадывать кодовые имена в любой момент, если она уже дала один ответ, и передать ход другой команде.

Игроки могут дать на одну отгадку больше, чем число, названное капитаном.

Пример: подсказкой красной команды было «**Балет: 2**». Игрок красной команды предположил, что это ШПАГАТ и ТАНЕЦ, первым было выбрано кодовое имя ШПАГАТ. Им оказался мирный житель, поэтому отгадать кодовое имя ТАНЕЦ игроку уже не удастся.

Ход перешел к синей команде. Она правильно отгадывает два кодовых имени. Теперь вновь очередь красной команды.

Капитан красной команды говорит: «**Птица: 3**». Игрок красной команды уверен, что ГРИФ — это птица, поэтому касается карточки с этим кодовым именем. Капитан кладет на нее карточку красного агента, поэтому игрок продолжает отгадывать. У птицы есть КРЫЛО, следовательно, игрок касается этого кодового имени. Это вновь красный агент, а значит, игрок может коснуться еще одной карточки.

Однако он не уверен в кодовом имени, относящемся к птице, поэтому выбирает ТАНЕЦ. Это кодовое имя не имеет ничего общего с птицей — игрок отгадывает кодовое имя, относящееся к предыдущей подсказке. ТАНЕЦ оказывается агентом красной команды. Игроки правильно

НАКАЗАНИЕ ЗА НЕКОРРЕКТНЫЕ ПОДСКАЗКИ

Если капитан дает некорректную подсказку, ход сразу же переходит к другой команде. В качестве дополнительного наказания капитан другой команды может накрыть одно из их кодовых имен карточкой агента перед тем, как даст подсказку. Однако если никто не заметил, что подсказка была неправильной, она считается корректной.

СОХРАНЯЙТЕ НЕВОЗМУТИМЫЙ ВИД

Капитаны должны сохранять невозмутимое выражение лица. Не тянитесь к карточкам, пока игроки принимают решение. Когда член вашей команды касается кодового имени, сверьтесь с ключом и накройте это кодовое имя карточкой нужного цвета. Если ваш игрок выбирает кодовое имя правильного цвета, вы должны делать вид, что именно его вы и имели в виду, даже если это совсем не так. Если вы игрок, вы должны сосредоточить свое внимание на карточках с кодовыми именами. Не пытайтесь установить зрительный контакт с вашим капитаном, пока вы пытаетесь отгадать кодовое имя, — это поможет вам избежать невербальных подсказок. Когда вы обладаете строго ограниченным количеством информации в виде одного слова и одной цифры, вы играете так, как полагается.

ДЛЯ ЧЕГО НУЖНЫ ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ

Ой, чуть не забыли. Дело в том, что песочные часы используются не так часто. Если игрок думает слишком долго, любой другой игрок может их перевернуть и потребовать у него принять решение, пока не истекло время.

Если вы никак не можете придумать подходящую подсказку, вы можете сами использовать таймер. Если вы так и не подобрали нужного слова, а время вышло, дайте своей команде подсказку для одного самого трудного кодового имени и, пока играет другая команда, продолжайте думать.

Если вам нравится играть в строго ограниченных временных рамках, загрузите наше приложение с таймером на codenames-game.ru.

отгадали три кодовых имени по подсказке «Птица: 3». Теперь они могут отгадать третье кодовое имя, относящееся к птице, либо попробовать найти кодовое имя, относящееся к балету. Также они могут остановиться на трех отгаданных кодовых именах и передать ход синей команде.

В результате у игроков красной команды была возможность отгадать 4 кодовых имени, потому что их капитан назвал число 3.

Когда игроки говорят, что они закончили отгадывать или отгадали неверное кодовое имя, наступает очередь другой команды.

ПОСЛЕДУЮЩИЕ ХОДЫ

Капитаны по очереди дают подсказки. В течение каждого хода отгадывается хотя бы одно кодовое имя, поэтому отгадывать постепенно становится все проще и проще.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда одна из команд раскрыла всех своих агентов. Эта команда побеждает.

Выиграть также можно в течение хода другой команды — если та раскрывает вашего последнего агента.

Игра может закончиться раньше в случае, если игрок наталкивается на убийцу. Команда этого игрока проигрывает.

ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕЙ ИГРЕ

Чтобы у других участников была возможность выступить в роли капитанов, уберите карточки, лежащие поверх кодовых имен, обратно в стопки, затем просто переверните карточки с кодовыми именами, и вперед!



КОРРЕКТНЫЕ ПОДСКАЗКИ

Мы тестировали разные варианты правил. Кому-то нравятся одни правила, кому-то — другие. Экспериментируйте, чтобы понять, какой вариант вам подходит больше всего.

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ

Некоторые подсказки считаются некорректными, поскольку противоречат духу игры.

Ваша подсказка должна отражать значение кодового имени. Нельзя использовать подсказку для обозначения букв в кодовом имени или расположения карточек на столе. **«Рация»** не может быть подсказкой для кодового имени ОПЕРАЦИЯ. Кодовые имена НАЛЕТ, НОМЕР и НАРЯД не могут быть объединены ни подсказкой **«Н: 3»**, ни **«Пять: 3»**.

Тем не менее...

Буквы и цифры могут быть корректными подсказками, если они отражают значения кодовых имен. Вы можете использовать **«О: 1»** в качестве подсказки для кодового имени КРУГ. Вы также можете использовать **«Восемь: 3»** в качестве подсказки для ШАР, НОМЕР и ОСЬМИНОГ.

Цифра, идущая за основной подсказкой, не может быть использована в качестве подсказки. **«Фрукт: 8»** — некорректная подсказка для кодовых имен ГРУША и ОСЬМИНОГ.

Вы должны играть на русском. Иностранное слово может быть использовано при условии, что его употребляют в повседневной жизни, говоря на русском языке. Например, вы не можете использовать **«Apfel»** (немецкое слово) в качестве подсказки для кодовых имен ЯБЛОКО и БЕРЛИН, но вы можете использовать слово **«штрудель»**.

Запрещается использование любых форм слова, выложенного как кодовое имя и не накрытого другой карточкой. Пока поверх кодового имени СВЕТ не лежит другая карточка, вы не можете использовать **«светлый»**, **«пересвет»**, **«подсветка»**, **«светотень»** и др.

Нельзя использовать части сложных слов, выложенных как кодовое имя. Пока кодовое имя СУПЕРГЕРОЙ не накрыто карточкой, нельзя использовать слова **«герой»**, **«супер»**, **«антигерой»** или **«суперсила»**.

ОМОФОНЫ, ОМОНИМЫ И ОМОГРАФЫ

В русском языке довольно много омофонов. Например, слова «рот» и «род» звучат одинаково, но обозначают разные вещи.

Слова, одинаковые по звучанию, но разные по написанию и значению, считаются разными словами (омофоны). Поэтому вы не можете давать подсказки, имеющие отношение к слову **«рот»**, для кодового имени РОД.

Слова, одинаковые по написанию, считаются одним и тем же словом, даже если у них разное произношение (омографы) или если они отличаются по значению (омонимы). Например, при помощи косы мы скашиваем траву, а золотистые волосы Рапунцель были заплетены в длинную **косу**, поэтому слово **«коса»** может служить подсказкой для кодовых имен ТРАВА и ПРИНЦЕССА.

Вы можете произносить свои подсказки по буквам. Например, вы хотите, чтобы ваша команда отгадала кодовые имена РЫЦАРЬ и КЛЮЧ, для этого вы можете произнести **«з-а-м-о-к»**, не делая ударений в слове.

Вы должны произнести слово по буквам, если кто-то вас об этом просит. Если вы не сильны в орфографии, попросите капитана другой команды помочь вам.

Совет: произношение слов по буквам может пригодиться не только для омографов. Это может быть полезным, если в месте, где вы играете, очень шумно или у игроков разные акценты.

НЕ БУДЬТЕ СЛИШКОМ СТРОГИ

Тот, кто говорит, что вы не можете использовать слово **«медведь»**, пока кодовое имя МЁД открыто, просто хочет вам помешать. Если капитан команды соперников разрешает вам использовать слово, значит, подсказка считается корректной. Если вы не уверены в корректности своей подсказки, посоветуйтесь с другим капитаном (только шепотом, чтобы никто не слышал).

ГИБКИЕ ПРАВИЛА

Время от времени вам придется решать, что корректно, а что нет. Разные компании предпочитают играть по-разному.

Сложные слова

В русском языке есть несколько типов образования сложных слов. *Птицефабрика* — это одно слово. *Плещ-палатка* образуется из двух самостоятельных слов при помощи дефиса. Технически только «птицефабрика» может выступать в качестве подсказки. Вы можете договориться использовать любые сложные слова. Однако выдумывать новые слова ни в коем случае нельзя. «*Доктор-коп*» не является корректной подсказкой для кодовых имен БОЛЬНИЦА и ПОЛИЦИЯ.

Имена собственные

Имена собственные всегда являются корректными подсказками, если они соответствуют остальным правилам. «*Джордж*» является корректной подсказкой, но, возможно, вы захотите уточнить, кого именно вы имеете в виду — Джорджа Вашингтона или Джорджа Буша-младшего. Ваша компания может договориться считать все имена собственные одним словом. Это правило может также распространяться на такие названия, как *Три мушкетера* и пр. Даже если вы договоритесь не использовать имена собственные, состоящие более чем из одного слова, вы можете сделать исключения для таких слов, как *Нью-Йорк*. Капитанам нельзя придумывать имена, даже если окажется, что они на самом деле существуют. «*Жонг Ли Ронг*» не является корректной подсказкой для кодовых имен КИТАЙ и ШАР.

ПРОДВИНУТАЯ ПОДСКАЗКА: НОЛЬ

Вы можете использовать 0 в качестве части вашей подсказки. Например «*Перья: 0*» означает, что ни одно из представленных кодовых имен не относится к слову «*перья*». Если капитан называет число 0, это значит, что игроки могут отгадать столько кодовых имен, сколько захотят. Они по-прежнему должны попытаться отгадать хотя бы одно кодовое имя. Если вы еще не поняли, каким образом такой вариант подсказки может быть полезен, не переживайте, вы поймете это позже.

Аббревиатуры

Технически *ЦРУ* не является одним словом, но это отличная подсказка. Вы можете договориться использовать общепринятые сокращения наподобие *СПб, ЮНЕСКО, имхо* и других. Вы можете спокойно использовать слова типа *комсомол, вуз* или *лазер*, несмотря на то что изначально они появились в языке как акронимы.

Омофоны, омонимы и омографы

Некоторые предпочитают более свободно использовать омофоны, омонимы и омографы. К примеру, вы можете разрешить использовать подсказки, имеющие отношение к слову «*рот*», для кодового имени РОД, если вам так интереснее играть.

Рифмы

Рифмы могут быть корректными подсказками, если они отражают значение загаданного кодового имени. Слово «*сошка*» не может быть подсказкой к кодовому имени КОШКА, потому что, в основном, они ассоциируются лишь благодаря рифме (однако если в вашей компании есть какая-либо история, где *сошка* и *кошка* вяжутся друг с другом по смыслу, то такая подсказка считается корректной). Некоторые предпочитают использовать любые рифмы в подсказках. Если вы решили использовать рифмы, не забывайте, что вы не можете никак сигнализировать, что вы даете подсказку-рифму, игроки должны сами догадаться об этом.

ПРОДВИНУТАЯ ПОДСКАЗКА: НЕОГРАНИЧЕННО

Время от времени у вас могут оставаться несколько неотгаданных кодовых имен от подсказок с предыдущих ходов. Если вы хотите, чтобы ваша команда отгадала эти кодовые имена, вы можете сказать «Неограниченно» вместо числа. Например: «*Перья: неограниченно*». Недостаток заключается в том, что игроки не знают, сколько кодовых имен относится к новой подсказке. Преимущество в том, что нет лимита подсказки, и они могут отгадать столько кодовых имен, сколько захотят.

ПРАВИЛА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

Если вас двое, вы можете играть в одной команде. Этот вариант игры также подходит для больших компаний, которые не хотят соревноваться друг с другом. Вы будете играть против игры. Чтобы победить, вам нужно будет набрать наибольшее количество очков.

Подготовьте карточки как в обычном варианте игры. Один из вас будет капитаном, остальные — игроками. Во второй команде нет игроков, но у нее также есть стопка с карточками агентов. Ваша команда ходит первой, поэтому убедитесь, что цвет индикаторов на выбранном вами ключе соответствует цвету вашей команды. Играйте по очереди. Старайтесь избегать агентов команды противника и убийцу.

Каждый раз, когда наступает очередь команды противника, капитан закрывает одно из их кодовых имен карточкой агента. Капитан сам выбирает кодовое имя, которое он закрывает, поэтому он может придумать свою стратегию выбора кодовых имен. Если ваша команда наталкивается на убийцу, вы проигрываете, в этом случае очки не подсчитываются. Если ваша команда побеждает, очки начисляются в зависимости от того, сколько карт агентов осталось в стопке противника.

- 8 **В это невозможно поверить!**
- 7 **Миссия невыполнима.**
- 6 **Ого!**
- 5 **Вами заинтересовались в МИ-6.**
- 4 **Доступ к секретной информации.**
- 3 **Ваши часы сверены.**
- 2 **Хорошо. Но вы можете лучше.**
- 1 **Что ж, победа есть победа, верно?**

ПРАВИЛА ДЛЯ ТРЕХ ИГРОКОВ

Три игрока, которые хотят быть в одной команде, могут играть по правилам, описанным выше. Если два игрока хотят быть капитанами, они могут играть друг против друга, а третий игрок будет в обеих командах. Подготовьте карточки, как требуется для обычной игры, только в этом случае игрок будет работать одновременно на обе стороны. Совсем как в жизни! Победитель определяется обычным путем. Игрок должен стараться хорошо работать на обе стороны.

Больше информации об игре и ее вариантах – codenames-game.ru.

Автор: Владя Хватил

Иллюстрации: Томас Кучеровски

Графический дизайн: Филип Мурмак

Особая благодарность: нашим супругам и детям, клубу настольных игр Брно, Полу и его друзьям, Джейсону и его семье, Ладинеку и его игровому клубу, Дите и игровому клубу STON, а также всему чешскому игровому комьюнити Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Herní vikend, Severské hraní, Stahleck, UK Games Expo и другим игровым событиям. Все хитрые подсказки, которые родились у вас во время тестирования игры, нас очень вдохновляли.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Женя Ляпина

Дизайнер: Елена Шлюйкова

Руководитель проекта: Филипп Кан

Общее руководство: Антон Сквородин

© Czech Games Edition

www.CzechGames.com



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© 000 «ГаГа Трейд», 2016 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.