

Що це за дивні символи? Вони позначають локації,
де шпигуни матимуть змогу зустрітися зі своїми
таємними агентами. І лише зв'язківцям відомо,
хто може там ховатися.



**ВИ МОЖЕТЕ
НАВЧИТИСЯ ГРИ ЗА
ВІДЕОПРАВИЛАМИ!**

www.cge.as/cnp-htp-uk



www.codenamesgame.com

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

ЦІЛКОМ ТАЄМНО

РОЗДІЛІТЬСЯ НА 2 КОМАНДИ.

Гравці діляться на 2 команди, приблизно рівні за кількістю гравців — так, щоб у кожній команді було щонайменше 2 гравці.

ВИБЕРІТЬ ЗВ'ЯЗКІВЦІВ І ШПИГУНІВ.

Кожна команда вибирає собі 1 зв'язківця. Решта гравців стають шпигунами. Помаранчевий і фіолетовий зв'язківці сідають по один бік стола, навпроти своїх шпигунів.

ВИКЛАДІТЬ 20 ВИПАДКОВИХ МАЛЮНКІВ.

Перетасуйте карти з малюнками, виберіть 20 випадкових карт і викладіть їх на стіл таблицею 5 × 4. Усі карти повинні бути викладені в одному напрямку. Виберіть напрямку, який буде найзручнішим для вашої групи.

ЗВ'ЯЗКІВЦІ БЕРУТЬ ВИПАДКОВУ КАРТУ-КЛЮЧ.

У кожній грі є 1 карта-ключ, яка показує, який малюнок якій команді належить. Зв'язківці навмання вибирають 1 карту-ключ, вставляють її в підставку й розміщують між собою в тому самому напрямку, що й таблиця 5 × 4 з малюнків.

ЗВ'ЯЗКІВЦІ БЕРУТЬ ПЛИТКИ.

Покладіть 7 помаранчевих плиток перед помаранчевим зв'язківцем, а 7 фіолетових плиток — перед фіолетовим зв'язківцем. Між ними покладіть 4 мирних жителів та 1 убивцю.

ДАЙТЕ ПОДВІЙНОГО АГЕНТА КОМАНДІ, ЩО ПОЧИНАЄ ГРУ.

Чотири трикутники вгорі та внизу карти-ключа вказують, яка команда почне гру.

Перша команда має відгадати на 1 малюнок більше, тому отримує плитку подвійного агента. Переверніть її стороною кольору цієї команди догори й додайте до плиток відповідної команди.

ПОМАРАНЧЕВІ ШПИГУНИ



ФІОЛЕТОВІ ШПИГУНИ



20 карт з малюнками (з колоди в 140 карт)

1 карта-ключ (з колоди в 60 карт)

7 помаранчевих агентів

4 мирні жителі

1 убивця

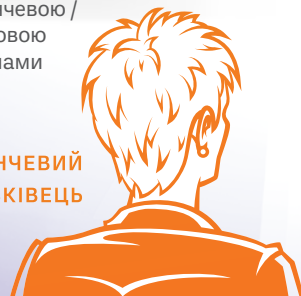
7 фіолетових агентів



ПЕРЕВЕРНІТЬ

1 подвійний агент з помаранчевою / фіолетовою сторонами

ПОМАРАНЧЕВИЙ ЗВ'ЯЗКІВЕЦЬ



ФІОЛЕТОВИЙ ЗВ'ЯЗКІВЕЦЬ

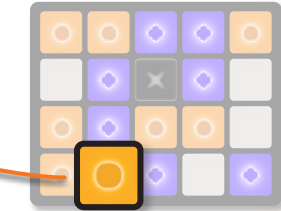


ТІЛЬКИ ЗВ'ЯЗКІВЦІ

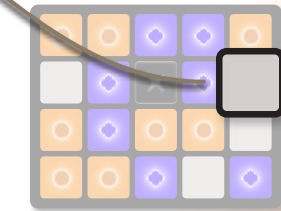
БАЧАТЬ КЛЮЧ!

Карта-ключ розкриває таємні особистості 20 малюнків.

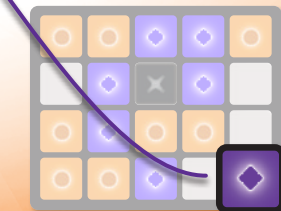
Мавпа з шоломом — помаранчевий агент.



Сфінкс — мирний житель.



Фольксваген-сонечко — фіолетовий агент.



Папуга з мікрофоном — убивця.



ЯК ГРАТИ

Команди виконують ходи по черзі, починаючи з команди, позначеної трикутниками на карті-ключі. Виконуйте ходи, поки одна з команд не переможе.

У СВІЙ ХІД

ЗВ'ЯЗКІВЕЦЬ ДАЄ ОДНУ ПІДКАЗКУ.

Якщо ви зв'язківець, перш за все вам треба вигадати підказку для 1 або більше малюнків кольору вашої команди. Що більше, то краще.

Ваша підказка повинна складатися з 1 слова та 1 числа:

Слово стосується малюнків, до яких ви хочете дати підказку.

Число позначає, скількох малюнків стосується ваша підказка.

Хорошою підказкою для еволюційного ряду приматів і стегуру може бути «Еволюція: 2».

Еволюція: 2



У цьому прикладі гру починає помаранчева команда.



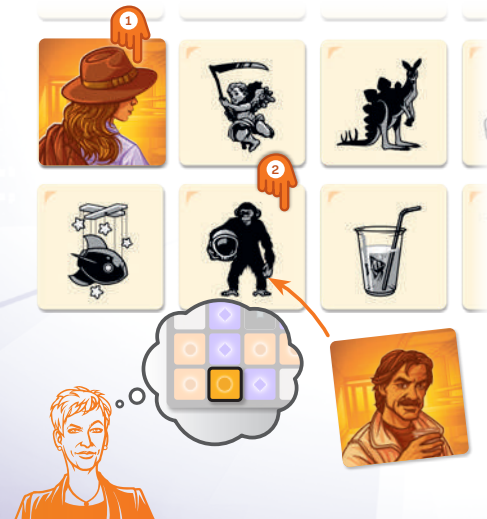
ШПИГУНИ МОЖУТЬ ВІДГАДУВАТИ КІЛЬКА РАЗІВ.

Шпигунам знадобиться трохи часу, щоб обговорити свої припущення. (Або щоб обдумати їх, якщо ви — єдиний шпигун.) Після цього один зі шпигунів оголошує відповідь, торкнувшись однієї з карт на столі.

Зв'язківець накриває цю карту плиткою того кольору, який зазначений на карті-ключі.

Якщо ви відгадали малюнок кольору своєї команди, можете відгадати ще раз. (Ви отримуєте ще одну відповідь, але не ще одну підказку.)

У нашому прикладі перша відповідь шпигунів була правильною, тож вони можуть відгадати ще раз. Цього разу замість стегуру вони відгадують мавпу з шоломом. На карті-ключі вона також позначена помаранчевим. Зв'язківець повинен поводитися так, ніби саме ця карта й була другою в його підказці.



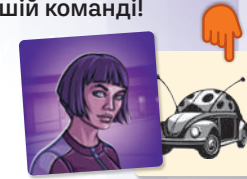
НЕПРАВИЛЬНА ВІДГАДКА ЗАКІНЧУЄ ВАШ ХІД.

Це може статися в один із трьох способів:

Якщо ви відгадали мирного жителя, ваш хід завершується.



Якщо ви відгадали малюнок іншої команди, ваш хід завершується, і на додачу ви допомогли іншій команді!



Якщо ви відгадали вбивцю, то негайно програєте!



ЯКЩО ВИ ВІДГАДУЄТЕ ПРАВИЛЬНО, ТО МОЖЕТЕ ВІДГАДУВАТИ ДАЛІ, АЖ ПОКИ...

ВИРІШИТЕ ЗАВЕРШИТИ СВІЙ ХІД.

Якщо ваш хід не завершився неправильною відповіддю, ви можете завершити його з власної волі. Наприклад, якщо ви отримали підказку «Скло: 3», то захочете знайти 3 малюнки, пов'язані зі склом, і після цього завершити свій хід.

Або, якщо ви знайшли тільки 2 правильні відповіді для скла, а третя видається вам занадто ризикованою, то можете завершити свій хід після 2 відгадок і навіть після 1. Ви зобов'язані оголосити щонайменше 1 відповідь.

КОЛИ ВАШ ХІД ЗАВЕРШУЄТЬСЯ, ПОЧИНАЄТЬСЯ ХІД ІНШОЇ КОМАНДИ.

ПЕРЕМОГА

По черзі виконуйте ходи, поки одна з команд не переможе.

→ Якщо ваша команда відгадала всі свої малюнки, вона перемагає. Найчастіше ви перемогатимете, відгадавши свій останній малюнок. Однак ви також можете перемогти, якщо інша команда у свій хід відгадає ваш останній малюнок.

→ Ви також перемагаєте, якщо інша команда відгадала вбивцю.

ТЕПЕР ВИ ЗНАЄТЕ ПРАВИЛА. НУМО ГРАТИ!

АБО

СКОРИСТАЄТЕСЯ ПРАВИЛОМ «ПЛЮС ОДИН».

Поки шпигуни відгадують карти власного кольору, вони можуть відгадати на одну карту більше за число в підказці. Отже, до підказки «Скло: 3» шпигуни можуть оголосити до 4 відгадок.

У перший хід ця додаткова відповідь вам не знадобиться. Утім, згодом ви зможете скористатися правилом «плюс один», щоб відгадати малюнок, який пропустили в один із попередніх ходів.

Мій хід!



ДОЗВОЛЕНІ ПІДКАЗКИ

Ваша підказка повинна складатися з **одного слова**, без дефісів чи пробілів. Якщо ви не впевнені, чи є ваша підказка одним словом, запитайте зв'язківця іншої команди. **Якщо зв'язківець іншої команди згоден, ваша підказка дозволена.**

У грі в «Кодові імена. Малюнки» дозволена **будь-яка гра слів**. Отже, ви можете дати підказку *плавець*, щоб натякнути своїм шпигунам на малюнок з риб'ячим плавцем і з людиною, що плаває. Утім, це не означає, що таку підказку всі зрозуміють.

Ви можете вимовляти слова по буквах. Це корисно, якщо ви хочете дати своїм шпигунам підказку *зámok* і *замóк* одночасно.

Ви повинні вимовити слово по буквах, якщо вас про це попросять. Наприклад, якщо ваші шпигуни не зрозуміли, яке саме слово у вашій підказці — *гриб* чи *грип*.

Ваша підказка повинна стосуватися малюнків, а не форм, які утворюють карти на столі, літер у певних словах або ж відтінків зображень. «Темний: 2» — недозволена підказка для двох найтемніших малюнків. Водночас це дозволена підказка для всього, що асоціюється з ніччю, тінями або мороком.

ЗБЕРІГАЙТЕ НЕЗВОРУШНИЙ ВИГЛЯД

Зв'язківці не повинні давати зайвої інформації — лише одне слово й одне число. Не треба супроводжувати свою підказку додатковими коментарями. Наприклад, «Навіть не знаю, чи зможете ви це відгадати» — це й так зрозуміло, не варто на цьому наголошувати. А коментарі на кшталт «Навіть не знаю, чи зможете ви це відгадати, якщо не читали „Гобіта“» дають забагато підказок.

Зв'язківці не повинні занадто пильно дивитися на певний малюнок. Також зв'язківцям не можна торкатися карт з малюнками після того, як вони вже побачили карту-ключ.

Поки ваші шпигуни відгадують, зберігайте нейтральний вираз обличчя. Не тягніться по плитку агентів, поки шпигуни не оголосять відгадку, торкнувшись карти на столі. Якщо вони відгадали малюнок кольору вашої команди, ви повинні поводитися так, ніби ваша підказка стосувалася саме цієї карти, навіть якщо це не так.

Відгадуючи малюнки, шпигуни повинні зосередитися на картах на столі. Не дивіться в очі своєму зв'язківцю. Це допоможе уникнути невербальних підказок.

Спів, імітація акценту та іншомовні слова загалом не дозволені. Ваша група може домовитися й вирішити, що такі підказки дозволені, але пам'ятайте, що імітація французького акценту як підказка до Ейфелевої вежі спрацює лише раз.

Ваша група може домовитися про менш строгі обмеження щодо одного слова. Можливо, ви захочете використовувати імена та назви (*Джеймс Бонд, Нова Зеландія*), аббревіатури (*ООН, ФБР*) або навіть поняття з кількох слів (*американські гірки, скуба-дайвінг*).

Ваша група може домовитися й про більш строгі обмеження, якщо вам подобається складніша гра. Наприклад, ви можете домовитися не використовувати як підказку форму предметів («Круг: 3» або «Прямокутник: 2»).

Порада. Давати підказку для одного малюнка може бути занадто просто, бо для цього достатньо лише назвати щось, зображене на карті. Щоб зробити гру цікавішою, спробуйте більш творчо підійти до підказки і змусити своїх шпигунів трішки поміркувати. Утім, не перестарайтеся. Ви ж не хочете підштовхнути їх до неправильної відгадки й програти.

ЕКСПЕРТНІ ПРАВИЛА

НЕОБМЕЖЕНА ПІДКАЗКА

Замість називати число ви можете сказати, що ваша підказка необмежена. Наприклад, «*Крихітний: необмежено*». Це дає змогу вашим шпигунам відгадувати стільки разів, скільки вони захочуть — звісно, доки вони відгадуватимуть правильно.

Шпигуни не знатимуть, скільки малюнків мають відгадати за необмеженою підказкою, але іноді можуть здогадатися. Якщо залишилося 3 малюнки, підказки для 2 чи 3 буде достатньо, щоб відгадати їх усі. У такому разі «*Крихітний: необмежено*» найімовірніше означатиме «Відгадайте один малюнок для *крихітний* і два малюнки з попередніх підказок».

Крихітний: ∞

НУЛЬОВА ПІДКАЗКА

Підказка на кшталт «*Рептилії: 0*» також дає змогу відгадувати необмежену кількість разів. (Ігноруйте правило «Плюс один».)

Ця підказка означає: «Не відгадуйте малюнок (або малюнки), пов'язані з рептиліями». Отже, якщо ви бачите змію і динозавра, не відгадуйте їх. У вас може виникнути запитання: «Але чому?». Ну, якщо на столі є карти з ішими тваринами, можливо, ваш зв'язківець хоче, щоб ви відгадували всіх тварин, крім рептилій. Або, якщо гра вже наближається до завершення, ви можете перемогти, відгадавши всі малюнки, крім змії та динозавра.

Рептилії: 0

CODENAMES COMPANION

Покращуйте свої ігрові партії!

- Генеруйте нові карти-ключі для швидших приготувань.
- Користуйтеся таймером ходів, щоб підтримувати темп гри.
- Завантажуйте безплатно!

КОДОВІ ІМЕНА. МАЛЮНКИ

Автор гри: Владя Хватіл

Головний ілюстратор: Томаш Кучеровський
Ілюстратори: Давид Яблоновський, Яна Кіліанова, Мартін «Skat» Крейчі, Міхал Суханек, Давид Кохард, Філіп Недук

Графічний дизайн: Мікаела Заоралова, Радек «RBX» Боксан, Штепан Драштяк, Тібор Візі

3D-об'єкти: Роман Беднарж
Співавторка: Алча Хватілова

Правила: Джейсон А. Голт

Подяка: Томаш Углірж

Виробництво: Віт Водічка

Координаторка проекту: Леа Червенянська

Керівник проекту: Петр Мурмак

Українське видання

Керівник: Олександр Борисенко

Перекладачка: Олена Науменко

Особлива подяка: усім, хто надихав і ділився своїми творчими ідеями для малюнків — художникам, колегам із CGE та моїм дітям. А також усім гравцям по всьому світу, які роками насолоджуються грою в «Кодові імена» — завдяки вам наша робота набуває сенсу!



Copyright © 2018–2025
Czech Games Edition s. r. o.

www.czechgames.com

НАГАДУВАННЯ І ПОРАДИ

Дізнайтеся більше на сайті
www.codenamesgame.com

- Зв'язківці повинні зберігати незворушний вигляд. Поки шпигуни обговорюють вашу підказку, не реагуйте на їхні неправильні припущення. Не тягніться по плитку, доки шпигуни не торкнуться однієї з карт. Якщо шпигуни випадково відгадали правильну карту, робіть вигляд, що так і було задумано.
- Шпигуни не повинні шукати відгадок у поведінці зв'язківця. Радимо зосередитися на картах та уніка-ти зорового контакту зі зв'язківцем.
- Шпигуни можуть відгадувати малюнки, які не відгадали в попередні ходи. Це може бути навіть перша відгадка за хід. Шпигунам також дозволено відгадувати навання, але це не найліпша ідея.
- Зв'язківець не повинен казати шпигунам, що вони відгадали не всі малюнки за його попередньою підказкою. Ви не можете навіть згадувати попередні підказки, крім випадків, коли вас попросять їх повторити.
- Шпигуни можуть завершити хід передчасно, не відгадавши всіх малюнків за підказкою. Утім, вони повинні оголосити щонайменше одну відгадку.

ПОЄДНАЙТЕ З «КОДОВИМИ ІМЕНАМИ»

Можете грати зі словами та малюнками!

Викладіть карти «шахівницею».

Для таблиці

5 × 4 використовуйте карти-ключі та плитку агентів з гри «Кодові імена. Малюнки».

Для таблиці 5 × 5 використовуйте карти-ключі та плитку агентів з гри «Кодові імена».



ПОЄДНАЙТЕ З «ДУЕТОМ»

Для кооперативної гри вдвох вам потрібна гра «Кодові імена. Дуєт».

Викладіть карти з малюнками таблицею 5 × 5.

Грайте за правилами «Дуету», використовуючи агентів і карти-ключі з гри «Кодові імена. Дуєт».



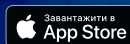
CODENAMES ЗАСТОСУНОК

Знайти достатню кількість гравців, щоб зіграти в «Кодові імена», не завжди просто. Але тепер ви може грати коли завгодно завдяки застосунку Codenames.

Розроблений CGE, цей застосунок містить такі переваги:

- Досліджуйте захопливі нові режими гри.
- Колекціонуйте кумедні й химерні карти зі словами з таких категорій, як фентезі, історія, фільми та подорожі.
- Виконуйте щоденні завдання і доведіть, що ви — ідеальний таємний агент.
- Грайте з незнайомцями. Грайте з друзями. Грайте всюди, де тільки захочете.

Навіть якщо ви маєте всього п'ять хвилин, застосунок Codenames готовий перенести вас у гру з розумними підказками й сміливими відгадками.



4.9 ★★★★★

Більше інформації тут:
cge.as/snapp