

KUBIX

ВЛАДЯ ХВАТІЛ

КОДОВІ ІМЕНА НАЗАД У ГОГВОРТС



Harry Potter

Гогвортська школа чарів і чаклунства запрошує вас повернутися ще на один рік. Ви як колишні учні відповідаєте за те, щоб першокласники дізналися все потрібне про Гогвортс: як знайти свої класи, як потрапити у вітальню наприкінці довгого навчального дня і, якщо до цього дійде, — як непомітно пересуватися замком і не пійматися.

Відеоправила



cge.as/cnh-htp

КОДОВІ ІМЕНА

Якщо ви вже знаєте, як грати в «Кодові імена», то можете почати гру після приготувань. Якщо хочете ознайомитися з особливостями цієї версії «Кодових імен», перейдіть на с. 12.

Якщо це ваша перша гра в «Кодові імена», приготуйте гру, як показано на с. 4–5, ознайомтеся з правилами на с. 6–7, а потім перегляньте приклад на с. 8–9.



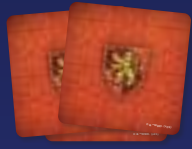
198 карт зі словами
й малюнками



72 карти-мапи (показують старостам,
які карти якому гуртожитку належать)



1 підставка
(для карти-мапи)



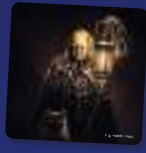
9 плиток гуртожитків кожного кольору
(показують, що карту знайдено)



1 жетон Сортувального капелюха
(показує, хто виконує хід першим)



6 плиток замкнених дверей
(варто уникати)



1 плитка Аргуса Філча
(уникати за будь-яку ціну)

ОСОБЛИВІ ВЛАСТИВОСТІ

Щойно всі знатимуть правила, можете використовувати в грі особливі властивості гуртожитків. Опис властивостей наведено на с. 12, а конкретні правила ви знайдете в путівнику гуртожитками Гоґвортсу.



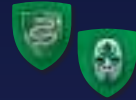
4 карти
властивостей
(по 1 для кожного
гуртожитку)



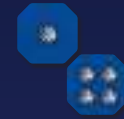
8 карт трав
(для Гафелпафу)



1 двосторонній
жетон-ключ
(для Грифіндору)



2 двосторонні
жетони змії /
хитрощів
(для Слизерину)



2 двосторонні
жетони дедукції
(для Рейвенклоу)



3 двосторонні
жетони
гербалогії
(для Гафелпафу)

ЗМАГАННЯ ЗА КУБОК ГУРТОЖИТКІВ

На підставці з пісковим годинником можна записувати результати ваших партій. Кожна перемога наближає команду на один крок до здобуття Кубка гуртожитків!



36 жетонів піскових
годинників



4 двосторонні
прапори гуртожитків



1 картонна підставка
з пісковим годинником



як скласти пісковий годинник

ПРИГОТУВАННЯ ДО ПЕРШОЇ ПАРТІЇ

СЛОВА ЧИ МАЛЮНКИ?

На кожній карті з одного боку є слово, а з іншого — малюнок. У цю гру можна грати як зі словами, так і з малюнками. Одні вважають, що легше грати зі словами, а інші — що з малюнками. І зазвичай вони не можуть дійти згоди з цього питання.

Візьміть **24 випадкові карти** й переверніть їх усі словами або малюнками догори. Потім викладіть їх **квадратом 5×5**, залишивши **порожнє місце** посередині.

ГУРТОЖИТКИ

«Кодові імена» — це гра для 4 або більше гравців, розділених на 2 гуртожитки. Ви можете розділитися на гуртожитки як вам подобається, але постарайтеся, щоб у кожному була приблизно однакова кількість учасників. У вашій першій партії команда, у якій більше гравців в окулярах, стане Грифіндором, а інша — Слизерином. Або підкиньте монетку.

СТАРОСТИ

Кожен гуртожиток вибирає одного гравця старостою. Старости даватимуть підказки, а інші гравці будуть першокласниками, які брукатимуть Гоґвортсом, намагаючись знайти інформацію, на яку посилаються підказки.

Обидва старости сідають по один бік стола, навпроти інших членів своєї команди.

ПЛИТКИ

Покладіть перед старостою Грифіндору червоні плити, а перед старостою Слизерину — зелені. Між ними покладіть плити замкнених дверей і плитку Аргуса Філча.



На мапі видно, що ФЕНІКС — це червона карта Грифіндору, ВОЙОВНИЧА ВЕРБА — зелена карта Слизерину, а АРАГОґ не належить жодній з команд. І всім слід уникати ГІЛЬДЕРОЯ ЛОКАРТА.

КАРТА-МАПА

Мапа відповідає картам на столі та показує, які карти якому гуртожитку належать. Для вашої першої партії візьміть мапу для Грифіндору та Слизерину, на якій будуть червоні й зелені клітинки.

Переконавшись, що всі гравці знають значення всіх карт на столі, старости знаходять карту-мапу та розміщують її на підставці випадковою стороною дорі. **Ця мапа лише для старост.** Першокласники не повинні її бачити.

КАПЕЛЮХ



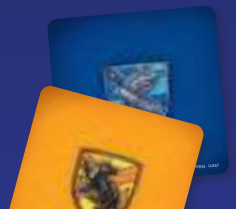
Колір по краях мапи показує, який гуртожиток **першим виконує хід**. Дайте цьому гуртожитку жетон Сортувального капелюха.

ЦЕНТРАЛЬНА ПЛИТКА

Команда, чий колір **посередині** мапи, **виконує хід другою**. Щоб компенсувати фору суперників, ця команда починає гру з **однією плиткою гуртожитку на полі**.

У нашому прикладі староста Грифіндору кладе 1 червону плитку на порожнє місце посередині карт.

Плитки двох інших гуртожитків, а також усі компоненти для особливих властивостей і Кубку гуртожитків залишаються в коробці.



Перш ніж старости подивляться на мапу, переконайтеся, що всі знають значення кожної карти на столі. Якщо є щось, чого ніхто не знає, можливо, ви зрозумієте цю карту, подивившись на інший її бік. Не допомагає? Замініть цю карту іншою.

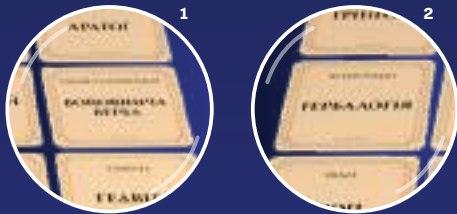
Гуртожитки почергово виконуватимуть ходи, починаючи з команди, яка має Сортувальний капелюх. Староста даватиме 1 підказку, а потім першокласники оголосять **1 або більше відгадок**. Потім настає черга іншого гуртожитку. Почергово виконуйте ходи, поки один з гуртожитків не переможе в грі.

ВАШ ХІД

СТАРОСТА ДАЄ ПІДКАЗКУ

Якщо ви староста, ваше завдання — дати підказку для 1 або більше карт, що належать вашому гуртожитку (що більше, то ліпше).

Подивіться на карти, які належать вашому гуртожитку, і спробуйте знайти принаймні дві, які можна поєднати підказкою. Наприклад, карти **ВОЙОВНИЧА ВЕРБА** та **ГЕРБАЛОГІЯ** можна поєднати підказкою «**рослини**».



Ваша підказка повинна складатися з **1 слова та 1 числа**.

Це слово повинно стосуватися вибраних вами карт, а число вказуватиме, скільки саме карт воно стосується. Це все, що ви можете сказати. Ніяких натяків.

ПОШУКИ ПЕРШОКЛАСНИКІВ

Щойно староста дасть підказку, першокласники починають шукати свої карти в Гоґвортсі.

Вони обговорюють підказку, а потім найсміливіший з них — або той, кого найлегше намовити на таке — торкається однієї відкритої карти. **Ця карта — відгадка їхнього гуртожитку.**

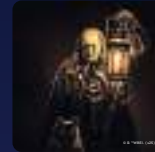
Староста дивиться на мапу, щоб дізнатися колір цієї карти, а тоді накриває її плиткою відповідного кольору. **Якщо карта належить їхньому гуртожитку, першокласники можуть відгадувати ще раз.**

У свій хід першокласники можуть відгадувати кілька разів, але староста дає тільки 1 підказку. Відгадка найчастіше ґрунтується на підказці поточного ходу, але тактично вигідно також пошукати карти, які ви могли не відгадати попереднього ходу.

Староста ніколи не каже, чи він справді мав на увазі відгадану карту. Першокласники лише знають, що знайшли ще одну зі своїх карт.

НЕВДАЧІ

Три можливі помилки:



Якщо ви знайшли **Арґуса Філча**, то він знайшов вас! Ви піймалися, на тому гра закінчується, і **ви програєте**.



Якщо ви натрапили на **замкнені двері**, ваш хід завершується.



Якщо ви знайшли карту **іншого гуртожитку**, ваш хід завершується. Ви випадково **допомогли супернику** наблизитися до перемоги, накривши карту плиткою його гуртожитку.

ЗАВЕРШЕННЯ ВАШОГО ХОДУ

Якщо ваш хід не закінчується внаслідок неправильної відгадки, ви можете завершити його за власним бажанням. Наприклад, якщо ваш староста каже «**Рослини: 2**» і ви знаходите 2 свої карти, що стосуються **рослин**, то вам варто завершити свій хід, якщо тільки ви не маєте невідгаданих карт з попередніх підказок.

Після завершення вашого ходу через невдачу або за власним бажанням настає хід іншого гуртожитку.

ПРАВИЛО «ПЛЮС 1»

Поки першокласники відгадують карти свого гуртожитку, вони можуть відгадати на одну карту більше, ніж дозволено підказкою. Отже, підказка «**Рослини: 2**» дає змогу відгадати до 3 карт (за умови, що перші 2 належали їхньому гуртожитку).

Під час першого ходу ця додаткова відгадка вам не потрібна, але згодом вона може знадобитися, якщо ви пропустили якісь карти з попередніх ходів. Ви можете використовувати правило «Плюс 1», щоб наздогнати суперників. Див. приклад на с. 8–9.

ПЕРЕМОГА

Перемагає той гуртожиток, який першим знайде всі свої карти. Ну, точніше, коли в гуртожитку більше не залишається карт, які можна було б знайти, він перемагає. Інший гуртожиток може випадково знайти вашу останню карту, і в такому разі ви перемагаєте під час ходу суперників.

Якщо гуртожиток знаходить Арґуса Філча, то інший гуртожиток негайно перемагає. Їм більше не треба шукати карти.

Див. приклад на наступній сторінці. →

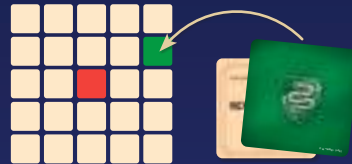


«рослини: 2»

Слизерин починає. Вивчивши карти, староста Слизерину знаходить дві карти свого гуртожитку, які можна поєднати в підказці.



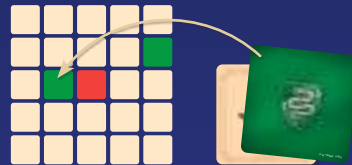
Першокласники Слизерину обговорюють підказку, а потім оголошують відповідь.



На мапі ця карта позначена як така, що належить Слизерину, тому староста позначає її як карту Слизерину.



Наступна відгадка Слизерину — це не та карта, на яку сподівався староста, але це також карта Слизерину...



...тож староста вдає, ніби так і планував.

Тепер хід Грифіндору.

«велетень: 2»



Першокласники Грифіндору вибирають карту АРАГОГ.



Ця карта — замкнені двері, тому хід Грифіндору негайно завершується.

Знову хід Слизерину.

«замок: 2»



Слизерин дає підказку для 2 карт.

Зауважте, що староста вирішив використати наголос, щоб було очевидно, що підказка — не «замі́к».

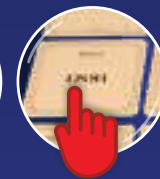


А першокласники відгадують і те, і те. (Так, саме так. У цьому прикладі МЕЧ ГРИФІНДОРА — це карта Слизерину. Ну, не сам меч, звісно. Першокласники шукають інформацію про меч.)

«Дамблдор: 3»



У другий хід Грифіндор використовує свою попередню підказку й відгадує багато карт.



Першокласники Грифіндору хотіли б відгадати ще одну карту, але вони вже відгадали 4. Підказка стосувалася 3. Через правило «Плюс 1» Грифіндор повинен зараз завершити свій хід. Наступну підказку дає староста Слизерину.

ДОЗВОЛЕНІ ТА НЕДОЗВОЛЕНІ ПІДКАЗКИ

Давайте підказки про значення карт.

НЕ про букви. Не кажіть «Г: 2» для карт ГЕДВІГА та ГОРОКРАКС.

НЕ про мапу. Не кажіть «Кути: 4» для карт у кутах.



Коли ви граєте зі словами, то не можете називати слова на картах — або будь-яку іншу форму слова на карті, — поки карта не буде накрита.

Тож ви не можете дати підказку «Візлі: 2» для МІСИС ВІЗЛІ та ПЕРСІ ВІЗЛІ.

Якщо у грі є БАГАТОЗІЛЬНА НАСТІЙКА, ви не можете давати в підказці такі слова, як «зілля», «багатство», «настій», «настоянка» або «багато-», поки цю карту не накриють, навіть якщо вона не ваша.

Однак, граючи з малюнками, можна просто сказати те, що ви бачите на карті.

ПІДКАЗКИ «ЩОСЬ ОДНЕ»

Згідно із суворими правилами «Кодових імен» ваша підказка повинна складатися з одного слова. Такий спосіб гри ефективний, тому радимо вам спробувати вигадувати підказки, дотримуючись цього обмеження. Що стосується «Кодових імен. Назад у Гоґвортс», ви можете використовувати підказки з кількох слів, якщо вони означають щось одне в чарівному світі.

Приклади:

Том Редл — це одна особа. **Алея Діаґон** — це одне місце. **Войовничка Верб** — це одне дерево. «**Історія Гоґвортсу**» — це одна книжка. **Захист від темних мистецтв** — це один предмет. Однак **довгий коридор**, **темна ніч** або **зварене зілля** — це недозволені підказки, адже це звичайні словосполучення.

Якщо хочете, можете розширити список, додавши маґлівські назви, такі як **Нью-Йорк** і **король Артур**, але не дозволяйте старостам придумувати фрази типу **паличка акваріумної феї**.

Якщо через це правило виникають суперечки щодо того, що можна вважати «чимось одним», просто **знову використовуйте підказки лише з одного слова**.

ЗАПИТАТИ ІНШОГО СТАРОСТУ

Якщо ви не впевнені, чи правильна ваша підказка, порадьтеся зі старостою суперників. (Робіть це так тихо, щоб першокласники вас не почули.) **Будь-яку підказку, проти якої не заперечує староста суперників, вважають дозволеною.**

маґлонароджений?

маґлонароджений ✓

ВАРІАНТИ СТРАТЕГІЇ

Правило «Плюс 1» дозволяє вашим першокласникам відгадати ще 1 раз після того, як вони успішно відгадають кількість карт, зазначених у вашій підказці. Однак іноді ви хочете, щоб вони відгадали ще більше карт. У такому разі ви можете використати 2 особливі типи підказок:

НЕОБМЕЖЕНА ПІДКАЗКА

Припустімо, ви вигдали підказку для 2 карт, наприклад, «**Серце: 2**», але ви хочете, щоб ваші першокласники відгадали багато карт за попередніми підказками. Натомість ви можете сказати «**Серце: необмежено**». У такому разі ваші першокласники не знають, що підказка вказує на 2 карти, але не обмежуються 3 відгадками — вони можуть відгадати 4 карти, 5 карт або навіть більше, за умови, що відгадуватимуть лише карти вашого гуртожитку.

«серце: ∞»

НУЛЬОВА ПІДКАЗКА

Підказка «**Серце: 0**» також дає змогу відгадувати необмежену кількість разів. (Це виняток із правила «Плюс 1»: ми знаємо, що $0 + 1 = 1$.)

У такому разі підказка означає: «Не відгадуйте карту, пов'язану із **серцем**». Тож якщо серед карт є ЛЮБОВНЕ ЗІЛЛЯ, першокласники розуміють, що його не можна відгадувати.

Виникає запитання: «Чому ні?». Ну, якщо на столі є інші карти, пов'язані із зіллеварінням, наприклад КАЗАНОК і СЕВЕРУС СНЕЙП, можливо, староста хоче сказати «**Зілля: 2**». Тож відгадайте їх, уникаючи карти ЛЮБОВНЕ ЗІЛЛЯ.

Нульову підказку також можна використати, щоб уникнути певної групи карт, що може бути особливо зручно для Рейвенклоу. А іноді вам потрібна нульова підказка, щоб відвести першокласників подалі від Арґуса Філча.

Навіть під час ходу з використанням нульової підказки першокласники повинні оголосити принаймні 1 відгадку.

«серце: 0»

ПІДКАЗКА «ОЙ»

Оголосивши підказку, її не можна скасувати, навіть якщо вона випадково порушує правило. (Ні, не намагайтеся скористатися заклинанням «Забуттятус».) Інші гравці зазвичай просто кажуть: «Агов, ти порушив це правило. Наступного разу будь уважнішим». Але якщо ваша ігрова група суворо дотримується правил або якщо суперники вважають, що ваша підказка дала вашій команді несправедливу перевагу, то застосовують **офіційний штраф за недопустиму підказку** — ваш хід завершується, і староста суперників отримує можливість накрити одну зі своїх карт.

ой! ✗

ГУРТОЖИТОК ПРОТИ ГУРТОЖИТКУ

Тепер, коли ви кілька разів зіграли в «Кодові імена», з'ясуємо, що додають до гри чотири гуртожитки.

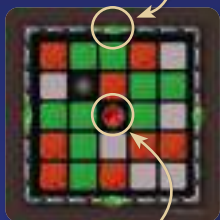
ЦЕРЕМОНІЯ СОРТУВАННЯ

Після того як гравці розділяться на команди й виберуть своїх старост, дайте жетон Сортувального капелюха випадковій команді. Вони виконують хід першими. Якщо ви граєте кілька партій однаковими командами, передавайте капелюх тій команді, яка минулого разу не виконувала хід першою.

Щоб визначити, який гуртожиток представлятиме кожна команда, старости беруть випадкову карту-мапу. Команда, що має Сортувального капелюха, грає за гуртожиток, кольором якого позначені краї карти-мапи. Команда без капелюха грає за гуртожиток, який відповідає іншому кольору, зазначеному на мапі. Ця команда виконує хід другою і починає гру зі своєю плиткою в центрі (за винятком Гафелпафу). (Але якщо всі погодяться, то можете передати Сортувальний капелюх іншому старості.)



Команда з капелюхом грає за цей гуртожиток. Вони **першими виконують хід**.



Команда без капелюха грає за інший гуртожиток. Вони **виконують хід другими та починають гру з плиткою в центрі**.



ВЛАСТИВОСТІ ГУРТОЖИТКІВ

Кожен гуртожиток має дві особливі властивості. Вони описані на двосторонніх картах властивостей гуртожитків: **на одній стороні властивість, яку гуртожиток використовує, коли виконує хід першим, а на іншій — коли виконує хід другим.**

Візьміть карту властивості вашого гуртожитку й покладіть її перед собою відповідною стороною догори. (Правила на іншій стороні карти не застосовують у цій партії.) Якщо в лівій частині карти зображено певні жетони, то візьміть їх.



Правила використання кожної властивості описані в буклеті «Путівник гуртожитками Гоґвортсу».

Якщо ви хочете влаштувати поєдинок певних гуртожитків, наприклад, Рейвенклов проти Слизерину, у якому Рейвенклов виконує хід першим, старости можуть пошукати в колоді відповідну мапу. Будь ласка, не намагайтеся грати гуртожитком, якого немає на вашій ігровій мапі. Також не використовуйте властивість вашого гуртожитку «виконує хід другим», якщо на мапі зазначено, що ви виконуєте хід першими. **Ваші властивості повинні відповідати ігровій мапі**, інакше все піде шкереберть.

Якщо ви вирішуєте знову грати **без властивостей** (радімо для новачків), **завжди використовуйте** карти-мапи **Слизерин проти Ґрифіндору**. Два інші гуртожитки мають особливі карти-мапи, прив'язані до їхніх властивостей, тому для початкових партій підходять лише червоно-зелені мапи.

ЗМАГАННЯ ЗА КУБОК ГУРТОЖИТКІВ

Кубок гуртожитків — це щорічне змагання між чотирма гуртожитками Гоґвортсу. Вам не доведеться грати цілий рік, але точно знадобиться кілька партій.

У кожній грі ви набираєте очки на користь свого гуртожитку. Результати кожної партії можна відстежувати та зберігати в піскових годинниках — вони нагадують, який гуртожиток попереду, коли ви відкриєте коробку наступного разу.

Картонні піскові годинники, які містяться в коробці, дають змогу вести рахунок у вашому власному змаганні за Кубок гуртожитків.

Спочатку всі чотири піскові годинники порожні. **Щоразу, коли ви завершуєте партію, відімкніть пісковий годинник і додайте 1 жетон кольору гуртожитку-переможця в їхній пісковий годинник.**



Припустімо, Ґрифіндор виграв першу партію. Покладіть червоний жетон у пісковий годинник та урочисто скажіть: «ДЕСЯТЬ ОЧОК ҐРИФІНДОРУ!»

Щоразу, коли якийсь із гуртожитків набирає **більше очок** за всіх інших, він виходить у лідери! Перед тим як замкнути годинник, **повісьте прапори цього гуртожитку** на петлі.



Ці прапори залишаться там, поки інший гуртожиток не вирветься в лідери. Тримайте очки та прапори замкненими, навіть коли повертаєте гру в коробку.

Примітка.

Якщо ви хочете, щоб змагання за Кубок гуртожитків було чесним, вам варто грати з випадково вибраними мапами, щоб кожен гуртожиток мав рівні шанси на участь у змаганні.

ПАМ'ЯТКА З ПРАВИЛ І ПОРАДИ

- ✦ Старости **не повинні розголошувати жодної інформації**, крім своїх підказок. Вони не повинні обговорювати карту або ж те, наскільки добрі чи погані їхні підказки.

- ✦ Старости повинні **зберігати незворушний вигляд**. Ніяких гримас, здивованих вигуків чи важких зітхань, поки першокласники обговорюють свої цілковито хибні здогади.

- ✦ Зберігати незворушний вираз обличчя дуже важко. Виховані першокласники **не зиркають на своїх старост**, намагаючись розтлумачити їхню реакцію. І навіть якщо вони випадково отримали корисну інформацію, то намагаються її не використовувати.

- ✦ **Можна давати підказку для 1 карти**, але набагато цікавіше давати підказки для кількох карт.

- ✦ Першокласники не зобов'язані відгадувати, ґрунтуючись на підказці поточного ходу. Вони **можуть почати з підказки будь-якого попереднього ходу**. Першокласники можуть навіть відгадувати навмання (але, мабуть, не варто).

- ✦ Старости можуть повторювати підказки тільки на прохання своєї команди і повинні **вимовляти їх точнісінько так, як перед тим**. Вони не повинні натякати першокласникам, чи ті вже знайшли всі карти за певною підказкою, чи ще ні.

- ✦ Першокласники можуть завершити свій хід, навіть якщо явно не відгадують карт із підказки поточного ходу. Однак вони повинні **принаймні 1 раз спробувати відгадати карту**.

- ✦ Поки першокласники продовжують відгадувати карти свого гуртожитку, вони можуть відгадувати кілька разів. Їхня максимальна кількість відгадок — **це число в підказці старости плюс 1**.

- ✦ Староста не повинен завищувати число в підказці, щоб дати першокласникам більше можливостей для відгадок. Якщо староста хоче, щоб першокласники мали більше ніж 1 додаткову відгадку, він повинен дати **необмежену підказку** або **нульову підказку**.

- ✦ **Будь-яку підказку, яку дозволяє староста суперників**, вважають дійсною. Будьте справедливими. Не просіть дозволити підказку, яку самі не дозволили б іншій команді. А коли вас просять дозволити підказку, то дозвольте, якщо самі хотіли б мати право дати подібну підказку.

- ✦ Якщо ви вже зіграли достатньо партій зі словами та малюнками окремо, то спробуйте поєднати їх, виклавши **слова й малюнки на полі в шаховому порядку**.
