KUBIX

ВЛАДЯ ХВАТІЛ

КОДОВІ ІМЕНА

Czech Games Edition

FEELINDIGO

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Гравці діляться на дві команди, приблизно рівні за кількістю гравців і майстерністю. Для гри потрібно щонайменше 4 гравці (дві команди по двоє). Варіанти гри для двох чи трьох гравців описано в кінці правил.

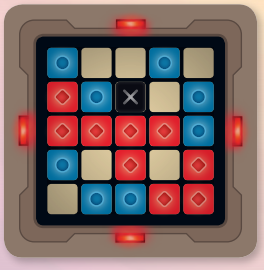
Кожна команда вибирає свого зв'язківця. Обидва зв'язківці сідають по один бік столу. Решта гравців (шпигунів) сідає навпроти своїх зв'язківців.

Виберіть навмання 25 карт кодових імен (карти зі словами) і викладіть їх на стіл таблицею 5 на 5.

Примітка: коли тасуєте карти, врядигоди перевертайте половину колоди протилежною стороною догори. Так ліпше перемішаються слова.

КЛЮЧ

У кожній грі є карта-ключ, що розкриває таємні особистості карт, викладених на стіл. Зв'язківці навмання вибирають одну карту-ключ, вставляють її в підставку та розміщують поряд з собою. Ключ розміщують будь-якою стороною догори, але так, щоб шпигуни не бачили його.



Карта-ключ відображає таблицю на столі. Сині квадратики означають кодові імена, які повинна відгадати синя команда (сині агенти). Червоні – кодові імена, які повинна відгадати червона команда (червоні агенти). Сірі квадратики – це мирні жителі, а чорний квадрат – убивця, з яким не треба зв'язуватися взагалі!

ПЕРША КОМАНДА

Чотири кольорових позначки по краях карти-ключа вказують колір команди, що почне гру. Перша команда має відгадати 9 слів, а друга – 8. Зв'язківець першої команди дає першу підказку.

КАРТИ АГЕНТІВ

8 червоних агентів

8 синіх агентів

Карти червоних агентів кладуть колодою перед червоним зв'язківцем, а карти синіх агентів – перед синім. Це допоможе гравцям не плутати кольори своїх команд.

1 подвійний агент

Подвійний агент належить до команди, що починає перша. Переверніть його залежно від кольору команди. Він буде належати команді протягом усієї гри.

7 мирних жителів

1 вбивця

Карти мирних жителів та убивці повинні лежати між зв'язківцями, щоб вони могли легко до них дотягнутися.

ОГЛЯД ГРИ

Всі гравці бачать кодові імена, що розміщені на столі. Але тільки зв'язківці знають особистості, що криються під цими кодовими іменами.

Зв'язківці по черзі дають підказки, що складаються з одного слова. Підказка може стосуватися декількох кодових імен, викладених на столі. Команда гравців намагається відгадати, які слова їхній зв'язківець мав на увазі. Щойно один гравець торкнувся карти з кодовим іменем, як зв'язківець розкриває особу агента. Якщо команда відгадала, то гравці продовжують відгадувати, поки не помиляться чи використають усі спроби. Команда, що першою знайде всіх своїх агентів, перемагає.

СУТЬ ГРИ

Команди ходять по черзі. Колір позначок по краях карти-ключа визначає, яка команда ходитиме першою – червона або синя.

ПІДКАЗКА

Якщо ви зв'язківець, вам треба вигадати одне слово-підказку, що стосується декількох кодових імен, які ваша команда намагається відгадати. Щойно ви придумали відповідне слово, скажіть його вголос. Ви також називаєте число, що вказує кількість кодових імен пов'язаних зі словом-підказкою.

Приклад: Два ваших кодових імені – СНІГ і ПІНГВІН. Обидва мають стосунок до Антарктиди, тож ви кажете: *"Антарктида: 2"*.

Можна давати підказку і для одного кодового імені (*"Крісло: 1"*), та набагато цікавіше спробувати придумати слово для двох чи більше імен. А якщо знайти підказку для чотирьох імен – це вже досягнення!

Одне слово

Підказка складається лише з одного слова. **Не можна давати ніяких додаткових натяків.** Наприклад, не можна казати: "Це трохи притягнуто за вуха..." Ви граєте в "Кодові імена". Тут усе трохи притягнуто за вуха.

Ваша підказка не може бути іменем, що на ту мить не відгадано та лежить на столі. Однак пізніше, коли деякі кодові імена будуть відгадані, їх можна використовувати як підказки.

НАЛАГОДЖЕННЯ КОНТАКТУ

Коли зв'язківець виголошує підказку, шпигуни намагаються з'ясувати, що вона значить. Вони можуть уголос обговорювати це між собою, проте **зв'язківець мусить зберігати незворушний вигляд**. Щоб позначити остаточну відгадку, один з гравців торкається вибраного кодового імені на столі.

- Якщо гравець торкається **карти, що належить його команді**, зв'язківець накриває її картою агента відповідного кольору. **Шпигуни мають право на наступну відгадку (але не на ще одну підказку).**
- Якщо гравець торкається **мирного жителя**, зв'язківець накриває його картою мирного жителя. **Хід переходить до іншої команди.**
- Якщо гравець торкається **карти команди суперника**, зв'язківець накриває її картою агента кольору суперника. **Хід переходить до іншої команди.** (І це допомагає команді суперника).
- Якщо гравець торкається **вбивці**, його накривають картою вбивці. Це означає кінець гри! **Команда, що розкрила вбивцю, програє.**

Порада: перед тим, як виголосити підказку, запевніться, що вона ніяк не стосується вбивці.

Кількість відгадок

Шпигуни завжди повинні назвати хоча б одну відгадку. Після будь-якої неправильної відгадки хід переходить до іншої команди, але якщо гравці відгадали кодове ім'я агента свого кольору, вони можуть відгадувати далі.

Можна припинити відгадувати в будь-яку мить, але зазвичай хочеться відгадати якомога більше слів з підказки зв'язківця. Інколи ви можете дати **на одну відгадку більше**, ніж число, назване зв'язківцем.

Приклад: перша підказка для червоної команди була *"Дерево: 2"*. Червоний шпигун хотів відгадати КІВІ і КАЛИНА. Першим кодовим іменем було КІВІ. Але ним виявився мирний житель, тож відгадати

КАЛИНА вже не можна.

Хід перейшов до синьої команди, що відгадала два кодових імені. Тепер знову черга червоної команди.

Зв'язківець червоної команди каже: *"Річка: 3"*. Гравець червоних впевнений, що ДНІПРО – це річка, тому торкається цієї карти. Зв'язківець накриває її картою червоного агента, тому червоний гравець грає далі. Річка має ЛОЖЕ, тож гравець торкається цього слова. Воно теж червоне, і хід триває.

Однак гравець не впевнений щодо третього слова й вибирає КАЛИНА. Це не пов'язано з річкою, а стосується попередньої підказки.

КАЛИНА – червоне слово. Шпигун відгадав 3 слова завдяки підказці *"Річка: 3"*. Він має право на останню відгадку. Шпигун може спробувати відгадати третє слово щодо річки, або спробувати знайти друге кодове ім'я, пов'язане з деревом. Або зупинитися й передати хід синій команді.

Ви маєте право на одну додаткову відгадку. В наведеному прикладі, червоний шпигун може відгадати 4 рази, бо зв'язківець назвав число *3*. Коли шпигуни заявляють, що завершили відгадувати (або помилилися), хід переходить до суперників.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Зв'язківці по черзі дають підказки. Після того як зв'язківець оголосив підказку, команда починає вгадувати. Її хід завершується тоді, коли вона не відгадує, чи вирішує зупинитися, або коли використовує всі спроби відгадати з одержаної підказки. Потім хід переходить до команди суперника.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується тоді, коли одна з команд відкрила всіх своїх агентів. Ця команда перемагає.

Можна теж виграти протягом ходу суперників, коли вони відкривають вашого агента.

Гра може закінчитися швидше, коли шпигун натрапить на вбивцю. Команда цього шпигуна програє.

Приготування до наступної гри

А може ще хтось хоче побути зв'язківцем? Приготуватися до наступної гри просто. Зберіть назад карти агентів, що лежать поверх кодових імен. Тепер просто переверніть на другий бік 25 карт кодових імен, і можна починати нову гру!

ШТРАФ ЗА НЕПРАВИЛЬНІ ПІДКАЗКИ

Якщо зв'язківець дає неправильну підказку (називає слово, яке співпадає з іменем, що лежить на столі), хід одразу переходить до команди суперника. Як додаткове покарання, зв'язківець суперника може накрити одне з кодових імен картою свого агента перед тим, як давати підказку.

Але якщо ніхто не зауважив, то підказку вважають правильною.

ЗБЕРІГАЙТЕ НЕЗВОРУШНИЙ ВИГЛЯД

Зв'язківці повинні зберігати незворушний вигляд. Не тягнутися до карт агентів, поки гравці обдумують відповідь. Коли член вашої команди торкається слова, звіртеся з картою-ключем і накрийте слово картою відповідного кольору. Коли ваш гравець вибирає слово правильного кольору, поводьтеся так, ніби ви загадали саме це слово (навіть якщо це зовсім не так).

Якщо ви шпигун, то вам краще зосередитися на картах з кодовими іменами. Не намагайтеся зазирати у вічі вашому зв'язківцеві. Так ви уникнете хибних невербальних підказок.

Коли ви володієте інформацією з одного слова й однієї цифри – ви граєте так, як треба.

ПРАВИЛЬНІ ПІДКАЗКИ

Ми тестували різні варіанти правил. Комусь подобаються одні правила, комусь – інші. Експериментуйте, щоб дізнатися який варіант найкраще підходить вам.

ОБОВ'ЯЗКОВІ ПРАВИЛА

Деякі підказки вважають неправильними, бо вони суперечать духу гри.

Ваша підказка мусить стосуватися значення кодового імені. Не можна використовувати підказку для позначення букв у слові чи позиції карти на столі.

Бак не може бути підказкою для ХРОБАК. Не можна об'єднувати ЛИСТ, ЛАМА та ЛАВА ні підказкою *"Л: 3"* ні підказкою *"Чотири: 3"*. Однак...

Букви й числа можуть бути правильними підказками, якщо вони відображають значення кодових імен. Можна використати *"0: 1"*, як підказку для слова КОЛО. Теж можна використати *"Вісім: 3"* як підказку для ШАЙБА, ОЧКО та ВОСЬМИНІГ.

Число назване після підказки не може бути підказкою. *"Горіх: 8"* – неправильна підказка для кодових імен КОКОС і ВОСЬМИНІГ.

Ви мусите грати українською. Іноземне слово можна використати лише за умови, що його вживають в українській. Наприклад, *Apfel* (німецьке слово) не може бути підказкою для ЯБЛУКО й БЕРЛІН, але можна сказати *струдель*.

Не можна використовувати будь-які форми слова, викладеного як кодове ім'я і не накритого картою агента. Поки ЛІС не накрито картою, не можна казати *пролісок, Лісабон тощо.*

Не можна використовувати частину складених слів, викладених як кодове ім'я. Поки МІКРОСКОП не накрито, не можна використовувати як підказу *мікроклімат, мікробіолог, мікроавтобус* тощо.

ОМОНІМИ Й ОМОФОНИ

В українській мові відносно небагато омофонів через фонетичність правопису. Але їх теж не можна вживати. Наприклад, *гриб* звучить майже так само як *грип*, але це зовсім різні слова.

Слова, схожі за звучанням, але різні за написанням і значенням, вважають різними словами. Тож ви не можете давати підказки, що стосуються слова *"кит"* для кодового імені КІТ.

Слова, однакові за написанням, вважають тим самим словом, навіть якщо вони різні за значенням. Наприклад, багатіїв, що опікуються митцями називають патронами і бойовий патрон, частиною якого є куля, тож ви можете використати *патрон* як підказку для БАГАТІЙ і КУЛЯ.

Ви можете вимовляти підказки по буквах. Наприклад, якщо ви хочете, щоб ваша команда відгадала ЛИЦАР і КЛЮЧ, ви можете вимовити по буквах "з-а-м-о-к", не роблячи наголосу.

Якщо хтось просить, ви мусите вимовити слово по буквах. Якщо ви маєте сумніви, то можете попросити про допомогу зв'язківця команди суперника.

Порада: вимовляти слово по буквах теж може бути корисно, якщо ви граєте в шумному приміщенні або в гравців різні акценти.

НЕ БУДЬТЕ ЗАНАДТО СУВОРІ

Якщо вам кажуть, що ви не можете давати підказку *пролісок*, коли ЛІС на столі, то вас хочуть просто збаламутити.

Якщо зв'язківець суперників дозволяє використати таку підказку, значить вона правильна. В разі якщо ви невпевнені, то пошепки (щоб ніхто більше не почув) порадьтеся з вашим суперником.

ЗМІННІ ПРАВИЛА

Інколи вам доведеться вирішувати, що коректно, а що ні. Різні групи гравців воліють грати по-різному.

Складні та складені слова

В українській є декілька способів утворення складних слів. *Гідрокостюм* – одне слово. *Зубна щітка* – це вже два слова. *Стоп-кран* утворюється за допомогою дефіса. Технічно, лише *гідрокостюм* можна вважати одним словом підказкою.

Вам вирішувати, чи вживати складні слова. Однак у жодному разі гравець не повинен їх вигадувати.

Власні назви

Власні назви завжди дозволені як підказки, коли вони не порушують правил. *"Джордж"* – дозволена підказка, проте ви, мабуть, захочете уточнити чи йдеться про Джорджа Вашингтона чи Джорджа Гаррісона. Ваша компанія може домовитися, щоб вважати власні імена одним словом. Це дозволить вживати назви на кшталт *"Три мушкетери"*. Навіть якщо ви не використовуєте власні назви з декількох слів, то можете зробити виняток для таких слів, як *Нью-Йорк*.

Зв'язківцям не можна вигадувати імена, навіть якщо виявиться, що вони справжні. *Ганс Бор* недозволена підказка для КНИЖКА і ЛІС.

Акроніми й альфабетизми

Технічно *ЦРУ* не одне слово, але це чудова підказка. Можна домовитися використовувати загальновживані скорочення на зразок, *США* чи *к.е.н.*. Теж можна використовувати слова на кшталт *лазер*, *радар*, чи *виш*, хоча вони з'явилися в мові як акроніми.

Омоніми

Деякі гравці воліють вільніше використовувати омофони, омоніми й омографи. Можна використовувати *кит* як підказку *кіт*, якщо вам так цікавіше грати.

Рими

Рими можна використовувати тоді, коли вони стосуються значень кодових імен. *Пекар* – дозволена підказка до ЛІКАР, бо це назви професій. *Пекар* недозволена підказка для КОМАР, бо між ними нема нічого спільного. (Хіба що хтось із гравців працює пекарем і в нього вдома завжди є комарі).

Дехто любить використовувати будь-які рими в підказках. Якщо ви вирішили використовувати рими, пам'ятайте, що ви в жодному разі не можете натякати, що даєте підказку-риму. Гравці повинні здогадатися самі.

ЕКСПЕРТНА ПІДКАЗКА: НУЛЬ

Ви теж можете використати *0* як підказку. Наприклад, *"Стіна: 0"* значить, що жодне слово не стосується *"стіни"*.

Якщо *0* – число, то гравці можуть відгадувати скільки завгодно кодових імен (до першої помилки). Проте все одно слід відгадати принаймні одне ім'я.

Якщо ви не збагнули яка з цього користь, не хвилюйтеся, ви пізніше збагнете.

ЕКСПЕРТНА ПІДКАЗКА: НЕОБМЕЖЕНО

Інколи можуть залишатися декілька невідгаданих підказок від попередніх ходів. Якщо ви хочете, щоб ваша команда відгадала більше, ніж одне з кодових імен, можете сказати *"Необмежено"* замість числа. Наприклад, *"Пір'я: необмежено"*.

Недолік у тому, що шпигуни не знають скільки слів стосуються нової підказки. Перевага – шпигуни можуть відгадувати стільки слів, скільки захочуть.

ГРА ВДВОХ

Якщо вас лише двоє, ви можете грати в одній команді. Цей варіант теж пасує для більших компаній, що не хочуть змагатися між собою. Ви гратимете проти гри й намагатиметеся набрати якомога більше очок.

Приготуйте все як у звичному варіанті гри. Один гравець буде зв'язківець, другий (або решта) – шпигун. В команді суперника нема гравців, але їхні карти агентів знадобляться вам.

Ваша команда ходить перша, тому переконайтеся, що на карті-ключі позначки кольору вашої команди.

Граєте як завжди. Уникайте ворожих агентів і вбивці.

Коли наступає хід суперника, зв'язківець закриває одне з кодових імен картою суперника. Зв'язківець сам вибирає, яке ім'я закривати, тож тут є теж певний елемент стратегії.

Якщо ваша команда наштовхується на вбивцю, або уявний суперник виявив усіх своїх агентів – ви програєте. Очки не рахують.

Якщо ваша команда перемагає, очки нараховують залежно від того, скільки карт агентів залишилося в колоді суперника.

Примітка: кількість зроблених вами ходів, а також кількість відкритих вами агентів суперника визначатиме ваш результат.

8	У це ... важко повірити.
7	Місія нездійсненна.
6	Овва!
5	Вам подзвонять з MI-6.
4	Доступ до секретної інформації.
3	Ваші годинники звірені.
2	Добре. Але ви можете краще.
1	Що ж, перемога завжди перемога, правда?

ГРА ВТРЬОХ

Три гравці, що хочуть бути в одній команді, можуть грати за правилами, описаними вище. Якщо два гравці хочуть позмагатися, то вони можуть бути зв'язківцями, а третій гравець буде їхнім шпигуном.

Підготуйте карти як для звичайної гри. Однак шпигун працюватиме одночасно на дві команди. Майже як у житті! Переможця визначають як завжди. Шпигун намагається добре грати за обидві сторони.

Більше про гру та її варіації дізнайтеся на сайті www.codenamesgame.com

Автор гри: Владя Хватіл
Ілюстрації: Томаш Кучеровський
Графічний дизайнер: Філіп Мурмак

Окрема подяка: нашим дружинам і дітям, Клубу настільних ігор Брно, Полу і його друзям, Джейсону і його сім'ї, Ладінеку і його гральному клубу, Діті і гральному клубу STOH, і всі добрим людям з Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Herní víkend, Severské hraní, Stahleck, UK Games Expo, та інших ігрових подій.
Всі дотепні підказки, вигадані вами під час тестування, по-справжньому надихали нас.

Локалізовано FEELINDIGO:
Керівник: Олександр Борисенко
Переклад: Святослав Михаць
Дизайнер: Надія Немченко

© Czech Games Edition
вересень 2018
www.CzechGames.com