VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES

PICTURES

КОДОВЫЕ ИМЕНА
КАРТИНКИ



Czech Games Edition

GAGA GAMES

КОДОВЫЕ ИМЕНА: КАРТИНКИ

Что обозначают эти странные символы на карте? Это коды для локаций, где шпионы должны установить контакт с секретными агентами.

Оба капитана знают, какой агент находится в каждой локации. Их задача — используя закодированные сообщения, направлять игроков своей команды в нужные локации для тайных встреч. Игрокам нужно быть предельно внимательными, ведь неправильно расшифрованное сообщение может привести команду к агенту противника или, что еще хуже, к убийце!

Обе команды стремятся установить контакт со всеми своими агентами, но только одна из них победит.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

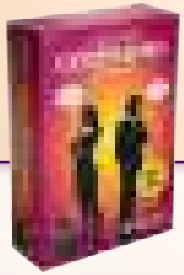
Игроки делятся на две команды, равные по силе и количеству. Для стандартной игры потребуется минимум четыре человека (две команды по два).

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

Случайным образом выберите 20 карточек с картинками и выложите их на столе в виде сетки 5 × 4. Они обозначают локации, в которых игрокам нужно установить контакт с агентами.

В левом верхнем углу каждой карточки с картинкой есть метка, помогающая правильно ее расположить.





Уже знакомы с правилами «Кодовых имен»?
Перейдите на стр. 11

КЛЮЧ



В каждой игре имеется ключ, показывающий, кто скрывается в той или иной локации. Капитаны случайным образом выбирают карточку с ключом и устанавливают ее в подставку, расположенную между ними. Карточка должна быть расположена вертикально или горизонтально, в соответствии с тем, как выложена сетка из картинок. Игроки не должны видеть ключ.

Ключ соответствует сетке карт, выложенных на столе. Синие квадраты соответствуют картинкам, которые должна отгадать синяя команда (локации с синими агентами). Красные квадраты соответствуют картинкам, которые должна отгадать красная команда (локации с красными агентами). Бежевые квадраты — это мирные жители, а за черным квадратом прячется убийца!

ПЕРВЫЙ ХОД



Цветные индикаторы по краям карточки с ключом обозначают цвет команды, которая начинает игру. Команда, которая ходит первой, должна отгадать 8 картинок, второй команде необходимо отгадать 7 картинок. Капитан команды, начинающей игру, дает первую подсказку.

КАРТОЧКИ АГЕНТОВ

7 красных агентов



7 синих агентов



Карточки красных агентов лежат стопкой перед капитаном Красной команды, карточки синих агентов лежат перед капитаном Синей команды — это помогает игрокам не путать цвета команд, к которым они относятся.



1 двойной агент



Команда, начинающая игру, должна отгадать на одну картинку больше, поэтому она получает дополнительную карточку агента. Переверните ее в зависимости от цвета команды, начинающей игру, и положите в стопку с карточками агентов этой команды. Карточка двойного агента выполняет те же функции, что и обычные карточки агентов.



4 мирных жителя

1 убийца



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

СУТЬ ИГРЫ

Капитаны по очереди дают подсказки, состоящие из одного слова и цифры (лимит подсказки). Подсказка может относиться к одной и более картинок, выложенных на столе. Игроки пытаются отгадать картинки, которые загадал их капитан. Как только игрок касается картинки, капитан раскрывает, кто находится в данной локации. Если это агент, относящийся к их команде, игроки могут продолжить отгадывать, пока не ошибутся или не израсходуют лимит подсказки (в обоих случаях ход переходит к другой команде). Команда, которой первой удалось найти всех своих агентов, выигрывает.

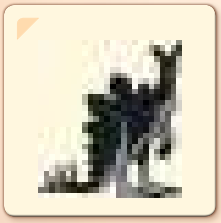
ХОД ИГРЫ

Команды ходят по очереди. Цвет индикаторов по краям карточек с ключом определяет команду, которая будет ходить первой. Во время своего хода капитан дает одну подсказку, а члены его команды могут отгадать в течение одного хода несколько картинок.

ПОДСКАЗКИ

Если вы капитан, вам необходимо придумать одно ключевое слово, относящееся к картинкам, которые ваша команда должна отгадать. Ваша подсказка должна состоять из одного слова, относящегося к этим картинкам, и цифры, указывающей на количество загаданных картинок, которые могут разгадать игроки вашей команды.

Пример: хорошая подсказка для этих двух картинок ***Эволюция: 2.***





Вы можете давать подсказку и для одной картинки (*Кенгуру: 1*), но гораздо интереснее пытаться придумывать подсказки для двух и более картинок. Объединить в одной подсказке сразу четыре картинки — это успех!

УСТАНОВЛЕНИЕ КОНТАКТА

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

Капитан показывает, кто скрывается в данной локации, накрывая картинку той или иной карточкой агента:

- Если игрок касается **картинки, принадлежащей его команде,** капитан кладет на нее карточку агента соответствующего цвета. **Команда может продолжить отгадывать** (однако капитан больше не дает подсказок).
- Если игрок касается картинки с **мирным жителем,** капитан накрывает ее карточкой мирного жителя. **Ход переходит к другой команде.**
- Если игрок касается **картинки, принадлежащей не его команде,** на нее кладется карточка агента этой команды. **Ход переходит к другой команде.**
- Если игрок касается **убийцы,** картинка накрывается карточкой убийцы, что означает конец игры! **Команда, вскрывшая карточку убийцы, проигрывает.**



Конец хода

В течение одного хода у вашей команды всегда есть **только одна подсказка и одна или более догадок.** Если первая выбранная командой картинка принадлежит этой команде, участники могут попробовать отгадывать дальше, пока не израсходуют лимит подсказки.

Ход переходит к другой команде:

- если выбранная картинка не принадлежит их команде;
- если команда решает больше не отгадывать;
- если команда отгадала все картинки из подсказки, **а также одну дополнительную.**

Например, если капитан вашей команды говорит **Эволюция: 2,** вы можете отгадать 3 картинки. В самом начале игры в этом нет особого смысла, однако позже эта возможность может очень пригодиться. Допустим, у вас было несколько подсказок, к которым не удалось найти нужные картинки. В течение следующего своего хода вы можете попробовать отгадать картинки, относящиеся к прошлым подсказкам вместо или в дополнение к нынешней. Это правило дает вам шанс догнать команду соперников. Смотрите пример на следующей странице.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда одна из команд отгадала все свои картинки. Эта команда побеждает.

Выиграть можно и в течение хода другой команды — если та отгадает вашу последнюю картинку.

Игра может быстро закончиться в случае, если игрок наталкивается на убийцу. Его команда проигрывает.

Подготовка к следующей игре

Чтобы у других участников была возможность выступить в роли капитанов, сложите карточки агентов, лежащие поверх картинок, обратно в колоды, затем просто переверните все 20 картинок, установите новую карточку с ключом — и вперед!



СОХРАНЯЙТЕ НЕВОЗМУТИМЫЙ ВИД

Капитаны не должны давать никакой информации, кроме подсказки, состоящей из одного слова и цифры. Не используйте комментарии типа «Не знаю, догадаетесь ли вы», — это и так всем понятно. А фразы наподобие «Не уверен, что догадаетесь, если только вы не читали „Хоббита“» вообще недопустимы, они дают слишком много информации членам команды. Нельзя пристально смотреть на какую-либо из картинок или касаться их после того, как вы ознакомились с ключом.

Сохраняйте невозмутимое выражение лица, пока игроки принимают решение, и не тянитесь за карточками агентов до тех пор, пока один из членов вашей команды не коснулся выбранной картинки. Если ваш игрок выбирает картинку правильного цвета, вы должны делать вид, что именно ее вы и имели в виду, даже если это совсем не так.

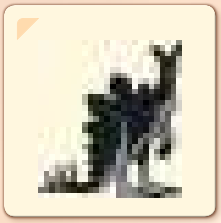
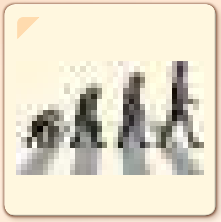
Если вы игрок, то во время обсуждения вы должны сосредоточить свое внимание на карточках с картинками. Не пытайтесь установить зрительный контакт с капитаном вашей команды — это поможет вам избежать невербальных подсказок.

Когда вы играете честно и побеждаете, отгадав все картинки при помощи подсказок, состоящих лишь из одного слова и одной цифры, ощущение победы в разы приятнее!

ПРИМЕР

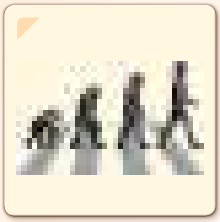
Начинает Красная команда.

Красный капитан собирается дать подсказку для этих двух картинок:

Он дает подсказку «*Эволюция: 2*».

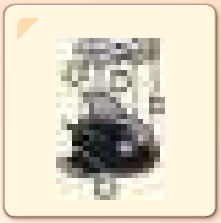
Красному игроку кажется, что капитан загадал эти две картинки:

Первой он касается картинки слева, которая оказывается мирным жителем, следовательно, шанса указать на вторую картинку у него нет. Наступает очередь Синей команды.

Капитан Синей команды говорит: «*Фрукт: 3*». Синие игроки успешно отгадывают все три картинки. Теперь снова очередь Красной команды.

Красный капитан смотрит на картинки и говорит: «*Звезда: 2*». У членов его команды есть несколько вариантов:






Игрок считает, что космический корабль наверняка подойдет, поэтому касается этой картинки. Капитан его команды кладет на эту картинку карточку красного агента, и это означает, что команда может продолжать отгадывать.

Игрок не может выбрать между двумя картинками, однако уверен, что пешеходный переход может ассоциироваться с эволюцией, поэтому касается этой картинки. Красный капитан кладет на нее карточку красного агента. Красный игрок правильно отгадал две картинки, что соответствует цифре, данной в подсказке «*Звезда: 2*». У него остается еще одна, финальная, попытка. Он может найти вторую картинку для *звезды* или *эволюции* либо остановиться и передать ход Синей команде.



КОРРЕКТНЫЕ ПОДСКАЗКИ

Ваша подсказка должна состоять из одного слова, **без дефисов и пробелов.** Если вы не уверены в возможности использования выбранной вами подсказки, посоветуйтесь с капитаном другой команды. Если он одобрит вашу подсказку, она считается корректной.

В игре можно использовать игру слов. Поэтому вы можете при помощи слова *плот* дать подсказку к картинке с изображением яблока (*плод*) и к картинке с изображением конструкции из бревен (*плот*). Однако гарантии того, что члены вашей команды догадаются об этом, нет.

Вы можете произносить свои подсказки по буквам. Это может пригодиться, если вы хотите, чтобы члены вашей команды искали картинки именно к слову «*п-л-о-т*», а не «*п-л-о-д*».

Вы должны произнести слово по буквам, если вас об этом просят. В этом случае придется выбирать между «*плотом*» и «*плодом*» и не показывать никому, что вы изначально пытались использовать оба слова.

Ваши подсказки должны относиться только к значениям изображений на карточках. Нельзя давать подсказки, основанные на узоре, который формируют выложенные на столе картинки, или на буквах в определенных словах, или на оттенках картинок. «*Близко: 3*» не является корректной подсказкой для трех картинок, ближе всего расположенных к вашим игрокам. «*С: 3*» не является корректной подсказкой для картинок с предметами, начинающимися на букву С. «*Темный: 2*» не является корректной подсказкой для двух самых темных картинок. Однако это подходящая подсказка для картинок, которые ассоциируются с ночью, темнотой или злом.

Как правило, пение, забавные акценты и иностранные слова использовать запрещено, но вы можете договориться использовать эти приемы. Главное — этим не злоупотреблять.

Возможно, вы решите немного смягчить правило использования только одного слова в подсказке. Таким образом, капитаны смогут использовать имена собственные, состоящие более чем из одного слова (*Джеймс Бонд, Нижний Новгород*), а также аббревиатуры (*ФСБ, АЗС*) или даже сложные слова (*плащ-палатка, птицефабрика*).

Чтобы усложнить правила, вы можете добавить некоторые ограничения. Например, не использовать в подсказках формы изображений на картинках («*Круглый: 3*» или «*Прямоугольный: 2*»).

Совет: давать подсказку для одной картинки может показаться очень простой задачей, ведь достаточно назвать предмет, изображенный на ней. Поэтому, чтобы придать игре остроты, вы можете дать более оригинальную подсказку, которая заставит ваших напарников подумать. Но не перестарайтесь, ваша цель — развлечь их, а не заставить проиграть.



ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

Для опытных игроков, которые хотят попробовать себя в игре с усложненными правилами, есть два варианта, описанные ниже. Стоит отметить, что в «Убийственный финал» рекомендуется играть только после того, как вы хорошо усвоите основные правила «Кодовых Имен. Картинки».

УБИЙСТВЕННЫЙ ФИНАЛ

Этот вариант игры напоминает «восьмерку» в бильярде. Для того чтобы выиграть, вашей команде нужно пересечься со всеми своими агентами, а также с убийцей.

Правила

Игра не заканчивается до тех пор, пока убийца не найден, даже если все картинки одного цвета отгаданы.

Как только игрок открывает локацию с убийцей, его команда побеждает (при условии, что все агенты их цвета уже найдены).

Если игрок наталкивается на убийцу, но у его команды до сих пор есть неотгаданные картинки, этот ход для них заканчивается «мгновенной смертью», что означает, что они больше не получают подсказок и продолжают отгадывать оставшиеся картинки. Количество догадок не ограничено вне зависимости от того, какую цифру до этого назвал капитан команды. Если игрокам удается отгадать все оставшиеся картинки, команда побеждает. Если они допускают ошибку (пересекаются с мирным жителем или с вражеским агентом), игра заканчивается, команда проигрывает.

Резюме

Игра всегда заканчивается, когда игрок касается картинки с убийцей. Однако это не значит, что заканчивается ход — наоборот, у команды появляется неограниченное количество догадок в течение этого хода. Команда выигрывает, если безошибочно находит все свои картинки, и проигрывает, если допускает ошибку.



ПРОДВИНУТАЯ ПОДСКАЗКА: НЕОГРАНИЧЕННО

Если вы хотите, чтобы ваша команда отгадала столько картинок, сколько им захочется, вы можете сказать «*Неограниченно*» вместо числа. Например, «*Перья: неограниченно*». Данный прием особенно полезен, если в предыдущие ходы ваша команда не отгадала несколько картинок. Недостаток заключается в том, что игроки не знают, сколько слов относится к новой подсказке. Преимущество — в том, что они могут отгадать столько слов, сколько захотят.

ПРОДВИНУТАЯ ПОДСКАЗКА: НОЛЬ

Вы можете использовать «*0*» в качестве части вашей подсказки. Это означает, что ни одна из локаций ваших агентов не относится к данной подсказке. Например, «*Перья: 0*» означает, что ни одна из ваших картинок не имеет отношения к перьям.

Если капитан использует в своей подсказке число «*0*», это значит, что игроки могут отгадать столько картинок, сколько захотят (до тех пор, пока не допустят ошибку). Они по-прежнему должны попытаться отгадать хотя бы одну картинку.

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 набрать наибольшее количество очков.

Подготовьте карты, как требуется для обычной игры. Один из вас будет капитаном, остальные — игроками. Во второй команде нет игроков, но у нее также есть колода с карточками агентов.

Ваша команда ходит первой, поэтому убедитесь, что цвет индикаторов на выбранной вами карточке с ключом соответствует цвету вашей команды.

Ходите по очереди, старайтесь избегать агентов команды противника и убийцу.

Каждый раз, когда наступает очередь команды противника, капитан закрывает одну из их картинок карточкой агента. Капитан сам выбирает слово, которое он закроет, поэтому он может придумать свою стратегию выбора слов.

Если ваша команда наталкивается на убийцу или раскрыты все агенты противника, вы проигрываете, в этом случае очки не подсчитываются.

Если ваша команда побеждает, очки начисляются в зависимости от того, сколько карточек агентов осталось в колоде противника:

7	Просто невероятно
6	Восхитительно!
5	Вы могли бы работать в ФСБ
4	Начальник разведки
3	Отличная командная работа
2	Хорошо, но вы можете лучше
1	Это лучше, чем проигрыш

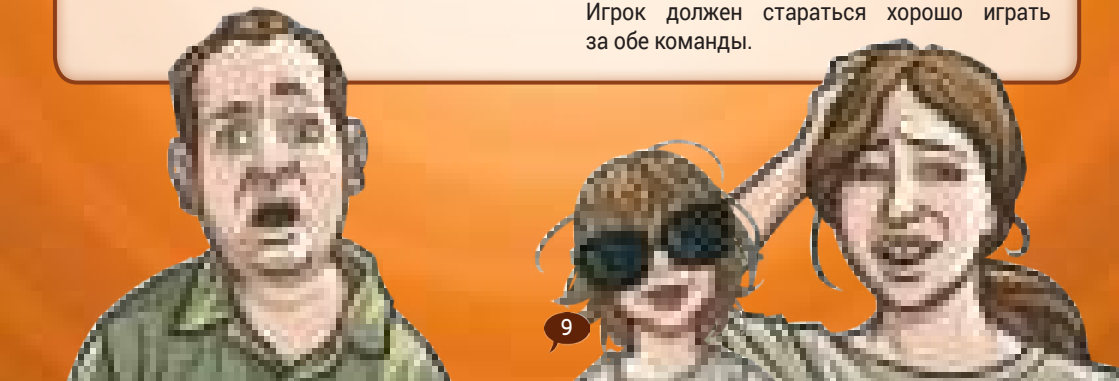
Важно: количество ваших очков определяется количеством ваших ходов, а также количеством агентов противника, на которых вы случайно натолкнулись.

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 карты, 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 играть за обе команды.



УЖЕ СЛЫШАЛИ О ?



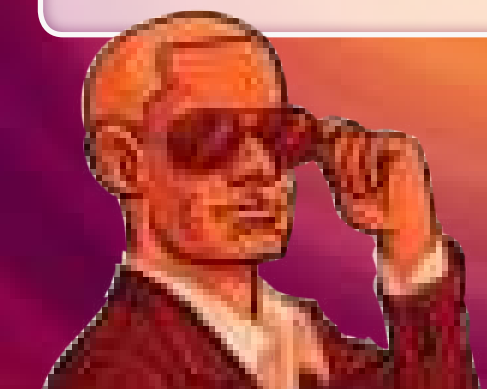
Игра «Кодовые Имена. Картинки» происходит от оригинальной версии игры «Кодовые Имена», где вместо картинок, в которых закодированы локации для тайных встреч, используются слова — секретные кодовые имена агентов.

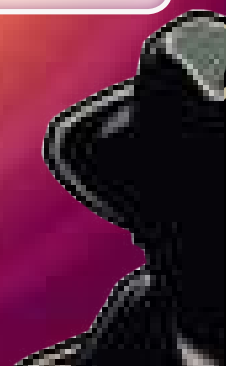
Между двумя версиями есть некоторые различия, но в целом правила одни и те же:

Два капитана по очереди дают своим командам подсказки, состоящие из одного слова и цифры; члены их команд пытаются отгадать правильные карточки со словами.

Слова и картинки требуют использования разных способов мышления. Если вы хотите опробовать базовую версию игры, попробуйте придумать подсказки к примерам ниже. Можете использовать любой ключ из вашей коробки.







УЖЕ ИГРАЛИ В «КОДОВЫЕ ИМЕНА»?

Если вы уже знаете правила «Кодовых Имен», можете начать играть в «Кодовые Имена. Картинки» прямо сейчас! Есть всего два момента, на которые вам нужно обратить внимание:

1. Карточки с ключом рассчитаны на сетку 5 × 4, а не 5 × 5.
2. Да, вы можете использовать слово «*Утконос*» в качестве подсказки к картинке, на которой изображен утконос.

Вы можете прочитать о правилах использования подсказок на стр. 7, но они мало чем отличаются от предыдущей версии игры.

Как только вы разберетесь в игре «Кодовые Имена. Картинки», попробуйте сыграть в нее по усложненным правилам, для этого почитайте про вариант «Убийственный финал» на стр. 8. Этот вариант игры можно использовать и в оригинальной версии игры!

У ВАС УЖЕ ЕСТЬ «КОДОВЫЕ ИМЕНА»?

В таком случае вы можете совместить эти игры. Если вам понравилась сетка 5 × 4, попробуйте сыграть так, используя карточки со словами.

Вы также можете использовать сетку 5 × 5 в игре с картинками (в этом случае используйте 25 карточек агентов из базовой версии игры).

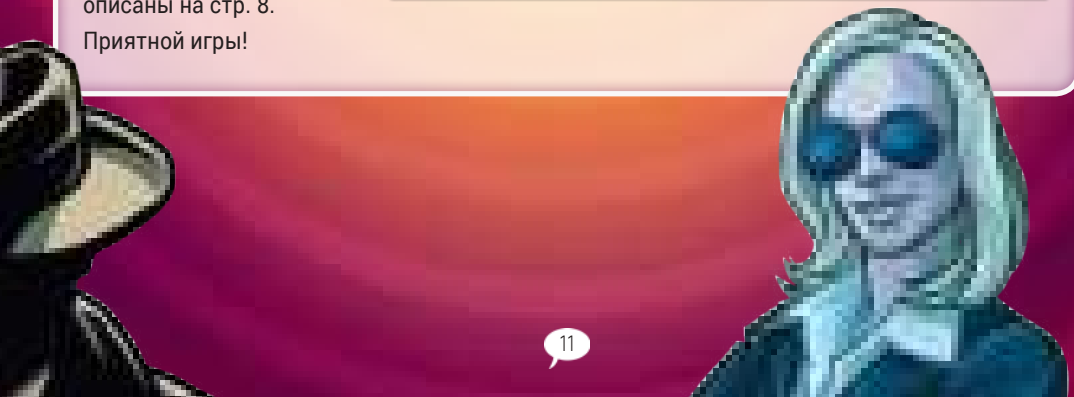
Вы можете играть, смешав картинки и слова и используя любую сетку. Ваши подсказки должны быть корректными для обеих версий игры.

(Обычно подсказка, которая является корректной для оригинальной версии игры, корректна и для версии с картинками.)



Вне зависимости от того, какую сетку и какие карточки вы используете, вы всегда можете попробовать вариант игры «Убийственный финал», правила которого описаны на стр. 8.

Приятной игры!



Чтобы создавать бесконечное количество карточек с ключами или использовать голосовой таймер, загрузите приложение «Codenames Гаджет» для Android, Apple или Windows phone.

Больше информации об игре и ее вариантах на gaga-games.com.



Игра Влади Хватила
Главный иллюстратор: Томас Кучеровски
Иллюстраторы: Яна Килианова, Михал Суханек, Дэвид Кочард, Филип Недук
Графический дизайн: Франтишек Хоралек, Филип Мурмак

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games
Переводчик: Женя Ляпина
Дизайнер-верстальщик: Мария Киселева
Руководитель проекта: Филипп Кан
Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2017 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Благодарность: всем внимательным и отзывчивым игрокам в Czechgaming, Gathering of Friends, клубу настольных игр Брно, Origins, UK Games Expo, MisCon, кафе Mystica, Jarní Brnohraní, STOH, Herní víkend, а также другим игровым событиям и клубам в Чехии и других странах.

Особая благодарность: всем художникам, Дэвиду Яблоновски, Мише Заораловой и другим ребятам из CGE и CGE digital за оригинальные идеи для картинок; Петру Мурмаку, Виту Водичке, Полу Грогану, Джошуа Гиденсу, Джейсону Хольту, Петру Чаславе, Фанде Хоралек и другим за неустанную организацию теста игры; моим детям Аленке, Ханичке и Павлику за достойные идеи для картинок и усердное тестирование игры во время семейных и игровых событий.

© Czech Games Edition
www.CzechGames.com