

VLADA CHVÁTIL

CODENAMES

ΚΩΔΙΚΗ ΟΝΟΜΑΣΙΑ

ΑΚΡΩΣ
ΑΠΟΡΡΗΤΟ

ΠΑΙΧΝΙΔΙ
ΛΕΞΕΩΝ



Βίντεο περίληψης
κανόνων



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Οι παίκτες χωρίζονται σε δυο ομάδες ισοδύναμου μεγέθους και ικανοτήτων. Χρειάζεστε τουλάχιστον τέσσερις παίκτες (δυο ομάδες των δυο) για το βασικό παιχνίδι. Παραλλαγές για δυο και τρεις παίκτες θα βρείτε στο οπισθόφυλλο.

Κάθε ομάδα επιλέγει έναν παίκτη που θα γίνει ο αρχικατάσκοπός της. Και οι δυο αρχικατάσκοποι κάθονται στην ίδια πλευρά του τραπεζιού. Οι υπόλοιποι παίκτες κάθονται απέναντί τους.

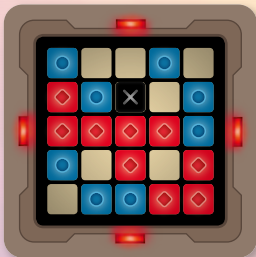
Τυχαία επιλέξτε 25 κάρτες - κωδικές ονομασίες πρακτόρων (κωδικούς) και τοποθετήστε τις στο τραπέζι σε ένα πλέγμα 5x5.

Σημείωση: Φροντίστε να ανακατέψετε τις λέξεις πολύ καλά, χρησιμοποιώντας όσες μεθόδους ανακατέματος γνωρίζετε.



ΤΟ ΚΛΕΙΔΙ

Κάθε παρτίδα έχει ένα κλειδί που αποκαλύπτει τις μυστικές ταυτότητες των καρτών του τραπεζιού. Οι αρχικατάσκοποι θα πρέπει να επιλέξουν την κάρτα κλειδιού τυχαία και να την τοποθετήσουν στην ειδική βάση ανάμεσά τους. Ο προσανατολισμός της κάρτας δεν έχει σημασία. Μην τον σκέφτεστε. Απλά τοποθετήστε την κάρτα στη βάση. Και μην αφήσετε τους άλλους παίκτες να τη δουν.



Το κλειδί αντιστοιχεί στο πλέγμα πάνω στο τραπέζι. Τα μπλε τετράγωνα αντιστοιχούν στις λέξεις που πρέπει να μαντέψει η Μπλε Ομάδα (μπλε πράκτορες). Τα κόκκινα τετράγωνα αντιστοιχούν στις λέξεις που πρέπει να μαντέψει η Κόκκινη Ομάδα (κόκκινοι πράκτορες). Τα λευκά τετράγωνα είναι αθώοι περαστικοί, και το μαύρο τετράγωνο είναι ο εκτελεστής με τον οποίο δεν θα πρέπει να υπάρξει καμία επαφή!

ΠΡΩΤΗ ΟΜΑΔΑ



Τα τέσσερα φώτα στο περίγραμμα της κάρτας κλειδιού καθορίζουν ποια ομάδα θα παίξει πρώτη. Η πρώτη ομάδα πρέπει να μαντέψει 9 λέξεις. Η άλλη ομάδα 8.

ΚΑΡΤΕΣ ΠΡΑΚΤΩΡΩΝ

8 κόκκινοι πράκτορες



8 μπλε πράκτορες



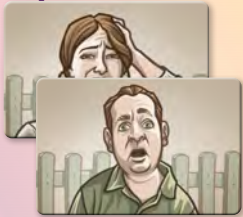
Οι κόκκινες κάρτες πρακτόρων γίνονται μια στοίβα μπροστά στον κόκκινο αρχικατάσκοπο. Οι μπλε κάρτες πρακτόρων γίνονται μια στοίβα μπροστά στον μπλε αρχικατάσκοπο. Αυτό βοηθάει τους παίκτες να θυμούνται σε ποια ομάδα ανήκουν.

1 διπλός πράκτορας



Ο διπλός πράκτορας ανήκει σε όποια ομάδα παίξει πρώτη. Γυρίστε τον στο χρώμα αυτής της ομάδας. Θα είναι μια από τις κάρτες πρακτόρων αυτής της ομάδας σε όλη τη διάρκεια της παρτίδας.

7 αθώοι περαστικοί



1 εκτελεστής



Οι κάρτες των αθώων περαστικών και του εκτελεστή θα πρέπει να βρίσκονται ανάμεσα στους αρχικατάσκοπους, για να μπορούν και οι δυο να έχουν εύκολη πρόσβαση σε αυτές.

ΓΕΝΙΚΗ ΙΔΕΑ

Οι Αρχικατάσκοποι γνωρίζουν τις μουσικές ταυτότητες των 25 πρακτόρων. Οι συμπαίκτες τους θα προσπαθήσουν να ανακαλύψουν ποιοι από τους 25 ανήκουν στην ομάδα τους για να έρθουν σε επαφή μαζί τους.

Οι Αρχικατάσκοποι στο γύρο τους δίνουν ένα στοιχείο στην ομάδα τους. Το στοιχείο αυτό μπορεί να ταιριάζει με μια ή με πολλές από τις λέξεις στο τραπέζι. Τα μέλη της ομάδας προσπαθούν να μαντέψουν ποιες λέξεις εννοούσε ο αρχικατάσκοπός τους. Όταν ένα μέλος ομάδας ακουμπάει μια λέξη, ο αρχικατάσκοπος αποκαλύπτει την ταυτότητά της. Αν η ομάδα μάντεψε σωστά, μπορεί να συνεχίσει να μαντεύει, μέχρι τα μέλη της να ξεμείνουν από ιδέες για το συγκεκριμένο στοιχείο ή μέχρι να κάνουν λάθος. Τότε είναι η σειρά της άλλης ομάδας να μαντέψει βασισμένη σε ένα νέο στοιχείο. Η πρώτη ομάδα που θα βρει όλους τους πράκτορές της νικάει το παιχνίδι.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ

Οι ομάδες παίζουν γύρους εναλλάξ. Το ποια ομάδα παίζει πρώτη καθορίζεται από τα 4 φώτα στις άκρες της κάρτας κλειδιού.

ΔΙΝΟΝΤΑΣ ΕΝΑ ΣΤΟΙΧΕΙΟ

Αν είστε ο αρχικατάσκοπος, προσπαθείτε να σκεφτείτε ένα μονολεκτικό στοιχείο που θα σχετίζεται με κάποιες από τις λέξεις που προσπαθεί να μαντέψει η ομάδα σας. Όταν νομίζετε ότι έχετε ένα καλό στοιχείο, το λέτε. Λέτε επίσης έναν αριθμό, ο οποίος λέει στους συμπαίκτες σας πόσοι κωδικοί σχετίζονται με το στοιχείο σας.

Παράδειγμα: Δυο από τις λέξεις σας είναι ΧΤΑΠΟΔΙ και ΦΑΛΛΑΙΝΑ. Και τα δυο βρίσκονται στη θάλασσα, οπότε λέτε *Θάλασσα-2*.

Μπορείτε να δώσετε στοιχείο και για μια μόνο λέξη (*Κατοικίδιο-1*), αλλά είναι προτιμότερο να προσπαθήσετε για δυο ή περισσότερες. Το να πετύχετε τέσσερις λέξεις με ένα στοιχείο είναι επίτευγμα.

Μια Λέξη

Το στοιχείο σας πρέπει να είναι μια μόνο λέξη. Δεν επιτρέπεται να δώσετε επιπλέον βοήθειες. Για παράδειγμα, μην πείτε, «Αυτό θα είναι λίγο ζόρικο...». Παίζετε το Codenames. Είναι πάντα ζόρικο.

Το στοιχείο σας δεν επιτρέπεται να είναι ένας από τους κωδικούς που φαίνονται στο τραπέζι. Σε επόμενους γύρους, όταν κάποιος κωδικός σκεπαστούν, μπορεί ένα στοιχείο που δεν είναι τώρα νόμιμο να γίνει νόμιμο αργότερα.

ΑΠΟΚΑΛΥΨΕΙΣ

Όταν ο αρχικατάσκοπος δώσει ένα στοιχείο, η ομάδα του προσπαθεί να καταλάβει τι εννοεί. Μπορούν να συζητήσουν μεταξύ τους, όμως ο αρχικατάσκοπος πρέπει να παραμείνει απαθής. Η ομάδα δείχνει τι αποφάσισε μόλις ένα από τα μέλη της ακουμπήσει έναν από τους κωδικούς στο τραπέζι.

- Αν ακουμπήσει **μια κάρτα που ανήκει στην ομάδα του**, ο αρχικατάσκοπος σκεπάζει τη λέξη με μια κάρτα πρακτόρων του χρώματός του. **Η ομάδα μπορεί να ξαναμαντέψει (δεν θα της δοθεί όμως άλλο στοιχείο).**
- Αν ακουμπήσει **έναν αθώο περαστικό**, ο αρχικατάσκοπος τον σκεπάζει με μια κάρτα αθώου περαστικού. **Αμέσως μετά τελειώνει ο γύρος της ομάδας.**
- Αν ακουμπήσει **μια κάρτα που ανήκει στην άλλη ομάδα**, η λέξη σκεπάζεται με μια από τις κάρτες πρακτόρων της άλλης ομάδας. **Αμέσως μετά τελειώνει ο γύρος της ομάδας** (και έχει βοηθηθεί η άλλη ομάδα).
- Αν ακουμπήσει **τον εκτελεστή**, η λέξη σκεπάζεται από την κάρτα του εκτελεστή. **Το παιχνίδι αμέσως τελειώνει!** Η ομάδα που αποκάλυψε τον εκτελεστή χάνει.

Συμβουλή: Πριν πείτε το στοιχείο σας, βεβαιωθείτε ότι δεν μπορεί να σχετιστεί με τον εκτελεστή.

Πόσες Φορές Μαντεύετε

Τα μέλη μιας ομάδας πρέπει πάντα να μαντέψουν τουλάχιστον μια φορά. Οποιαδήποτε λάθος μαντεψιά τελειώνει αμέσως το γύρο, αν όμως μαντέψουν μια λέξη του χρώματος της ομάδας τους, μπορούν να συνεχίσουν να μαντεύουν.

Μπορείτε να σταματήσετε να μαντεύετε οποιαδήποτε στιγμή, συνήθως όμως θα θέλετε να μαντέψετε τόσες λέξεις, όσες είπε ο αρχικατάσκοπος. Κάποιες φορές ίσως να θέλετε να μαντέψετε **μια παραπάνω:**

Παράδειγμα: Το πρώτο στοιχείο της Κόκκινης Ομάδας είναι *Δέντρο-2*. Θέλουν να μαντέψουν ΠΟΡΤΟΚΑΛΙ και ΚΑΡΥΔΙ. Πρώτα μαντεύουν ΠΟΡΤΟΚΑΛΙ. Αυτός ήταν ένας αθώος περαστικός, οπότε δεν θα έχουν την ευκαιρία να μαντέψουν το ΚΑΡΥΔΙ.

Η Μπλε Ομάδα παίζει το γύρο της και μαντεύει σωστά δυο λέξεις. Τώρα είναι πάλι ο γύρος της Κόκκινης Ομάδας.

Ο κόκκινος αρχικατάσκοπος λέει Ποτάμι-3. Τα μέλη της Κόκκινης Ομάδας είναι σίγουρα ότι ο AMAZONΙΟΣ είναι ένα ποτάμι, οπότε ένας από αυτούς ακουμπάει αυτή την κάρτα. Ο αρχικατάσκοπος την σκεπάζει με μια κόκκινη κάρτα πρακτόρων, και η ομάδα μπορεί να ξαναμαντέψει. Ο ποταμός έχει ΟΧΘΗ, οπότε ένα μέλος ακουμπάει αυτό τον κωδικό. Και αυτός είναι κόκκινος, οπότε μπορούν να ξαναμαντέψουν.

Δεν είναι σίγουροι ποια είναι η τρίτη λέξη του ποταμιού. Επιλέγουν το ΚΑΡΥΔΙ. Αυτό δεν έχει καμία σχέση με το ποτάμι. Μαντεύουν μια λέξη από το προηγούμενο στοιχείο.

Το ΚΑΡΥΔΙ είναι κόκκινη λέξη. Η ομάδα έχει μαντέψει 3 φορές σωστά για το στοιχείο ποτάμι 3. Μπορεί να μαντέψει άλλη μια φορά. Μπορεί να προσπαθήσει να βρει την τρίτη λέξη του ποταμιού, ή μπορεί να προσπαθήσει να βρει την άλλη λέξη του δέντρου. Ή μπορεί να σταματήσει στις τρεις και να αφήσει την Μπλε Ομάδα να παίξει.

Σας επιτρέπεται **μόνο μια επιπλέον** μαντεψιά. Στο παραπάνω παράδειγμα, η κόκκινη ομάδα μπορούσε να μαντέψει 4 φορές επειδή ο αρχικατάσκοπος είπε τον αριθμό 3. Όταν τα μέλη της πουν ότι σταματάνε να μαντέψουν (ή όταν μαντέψουν λάθος), ξεκινάει ο γύρος της άλλης ομάδας.

ΡΟΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οι Αρχικατάσκοποι δίνουν στοιχεία εναλλάξ. Όταν ένας αρχικατάσκοπος δώσει ένα στοιχείο, η ομάδα του αρχίζει να μαντεύει. Ο γύρος τους τελειώνει όταν μαντέψουν λάθος, όταν αποφασίσουν να σταματήσουν, ή όταν έχουν μαντέψει τον μέγιστο επιτρεπόμενο αριθμό για το συγκεκριμένο στοιχείο. Κατόπιν ξεκινάει ο γύρος της επόμενης ομάδας.

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι τελειώνει όταν μια ομάδα καταφέρει να σκεπάσει όλες τις λέξεις της. Αυτή η ομάδα είναι η νικήτρια.

Είναι δυνατό να νικήσετε στο γύρο της αντίπαλης ομάδας, αν εκείνοι μαντέψουν την τελευταία λέξη σας.

Το παιχνίδι μπορεί να λήξει πρόωρα αν μια ομάδα αποκαλύψει τον εκτελεστή. Η ομάδα αυτή χάνει.

Προετοιμασία για την Επόμενη Παρτίδα

Θέλουν άλλοι παίκτες να γίνουν αρχικατάσκοποι; Η προετοιμασία για τη δεύτερη παρτίδα είναι εύκολη. Αφαιρέστε τις κάρτες που σκεπάζουν τους κωδικούς και επιστρέψτε τις στις στοίβες τους. Κατόπιν απλά γυρίστε τους 25 κωδικούς στην άλλη τους πλευρά, και είστε έτοιμοι!

Αν ο αρχικατάσκοπος δώσει μη έγκυρο στοιχείο, ο γύρος της ομάδας του τελειώνει αμέσως. Ως επιπλέον τιμωρία, ο αρχικατάσκοπος της άλλης ομάδας μπορεί να σκεπάσει μια από τις λέξεις του με μια κάρτα πρακτόρων του πριν δώσει το επόμενο στοιχείο.

Αν όμως κανένας δεν προσέξει ότι το στοιχείο είναι μη έγκυρο, μετράει σαν σωστό.

ΠΑΡΑΜΕΝΟΝΤΑΣ ΑΠΑΘΗΣ

Ο αρχικατάσκοπος πρέπει να παραμένει απαθής και χωρίς έκφραση. Μην πλησιάζετε κάποια κάρτα ενώ οι συμπαίκτες σας σκέφτονται τις λέξεις. Όταν ένας συμπαίκτης σας ακουμπήσει μια λέξη, συμβουλευτείτε το κλειδί και σκεπάστε τη λέξη με την κάρτα του κατάλληλου χρώματος. Όταν ένας συμπαίκτης επιλέξει μια λέξη του σωστού χρώματος, θα πρέπει να φερθείτε σαν αυτή ακριβώς να ήταν η λέξη που εννοούσατε, ακόμα και αν δεν ήταν.

Αν είστε μέλος μιας ομάδας, θα πρέπει να εστιάσετε στο τραπέζι όταν προσπαθείτε να μαντέψετε. Μην κοιτάτε στα μάτια τον αρχικατάσκοπο ενώ μαντεύετε.

Όταν οι πληροφορίες είναι αυστηρά περιορισμένες στο τι μπορεί να προκύψει από μια λέξη και έναν αριθμό, τότε παίζετε στο πνεύμα του παιχνιδιού.

ΣΕ ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ Η ΚΛΕΨΥΔΡΑ:

Συνγνώμη. Σχεδόν το ξεχάσαμε. Βλέπετε, δεν χρησιμοποιούμε την κλεψύδρα πολύ συχνά.

Αν ένας παίκτης σκέφτεται για πολλή ώρα, οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να γυρίσει την κλεψύδρα και να ζητήσει από τον αργό παίκτη να αποφασίσει πριν αυτή αδειάσει.

Αν έχετε πρόβλημα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την κλεψύδρα και για τον εαυτό σας. Αν δεν μπορέσετε να βρείτε ένα καλό στοιχείο πριν τελειώσει ο χρόνος, απλά δώστε ένα στοιχείο για την πιο δύσκολη λέξη σας και συνεχίστε να σκέφτεστε ενώ παίζει η άλλη ομάδα.

Αν προτιμάτε να παίζετε με αυστηρά χρονικά περιθώρια, μπορείτε να κατεβάσετε την εφαρμογή χρόνου μας στο codenamegame.com.



ΕΓΚΥΡΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Έχουμε δοκιμάσει διάφορους κανόνες. Κάποιες ομάδες προτιμούν τους κανόνες έτσι. Κάποιες άλλες αλλιώς. Καλό είναι να πειραματιστείτε για να δείτε τι αρέσει στην ομάδα σας.

ΑΥΣΤΗΡΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ

Κάποια στοιχεία είναι άκυρα γιατί παραβιάζουν το πνεύμα του παιχνιδιού.

Το στοιχείο σας πρέπει να είναι σχετικό με το ΝΟΗΜΑ των λέξεων. Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το στοιχείο για να μιλήσετε για τα γράμματα μιας λέξης ή την θέση της στο τραπέζι.

Πωνία δεν είναι νόμιμο στοιχείο για την ΙΑΠΩΝΙΑ. Δεν μπορείτε να συνδέσετε το ΚΡΕΒΑΤΙ, την ΚΑΡΕΚΛΑ και το ΚΙΝΕΖΟΣ με ένα στοιχείο όπως *Κ-3* ή με ένα στοιχείο όπως *Επτά-3*. Όμως...

Τα γράμματα και οι αριθμοί είναι έγκυρα στοιχεία, εφόσον αναφέρονται σε νόημα. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το *X-1* ως στοιχείο για την ΑΚΤΙΝΑ. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το *Οκτώ-3* ως στοιχείο για τα ΣΚΟΡ, ΝΟΥΜΕΡΟ, ΧΤΑΠΟΔΙ.

Ο αριθμός που χρησιμοποιείτε μετά το στοιχείο δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως στοιχείο. Το *ΚΙΤΡΙΝΟ-8* δεν είναι έγκυρο στοιχείο για τα ΛΕΜΟΝΙ και ΧΤΑΠΟΔΙ.

Πρέπει να παίζετε στα Ελληνικά. Μια ξένη λέξη επιτρέπεται μόνο αν οι παίκτες της ομάδας σας μπορούν να τη χρησιμοποιήσουν σε μια Ελληνική πρόταση. Για παράδειγμα, δεν μπορείτε να πείτε *Apfel* (Μήλο στα Γερμανικά) ως στοιχείο για το ΜΗΛΟ και την ΓΕΡΜΑΝΙΑ, αλλά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το *στρούνελ*.

Δεν μπορείτε να πείτε παραλλαγές μιας ορατής στο τραπέζι λέξης. Μέχρι να σκεπαστεί η λέξη ΒΡΟΧΗ δεν μπορείτε να πείτε *βρόχινο*, *βροχόπτωση* ή *βροχερά*.

Δεν μπορείτε να πείτε μέρος μιας σύνθετης λέξης του τραπέζιού. Μέχρι να σκεπαστεί ο ΛΑΘΡΕΜΠΟΡΟΣ δεν μπορείτε να πείτε *Λαθραίο*, *Έμπορος* ή *Εμπόριο*.

Δεν μπορείτε να χρησιμοποιείτε το γένος των λέξεων ως στοιχείο. Για παράδειγμα, δεν μπορείτε να πείτε *Θηλυκά-2* για τις λέξεις ΑΓΕΛΑΔΑ, ΚΑΜΠΥΛΗ.

ΟΜΟΗΧΑ ΚΑΙ ΟΡΘΟΓΡΑΦΙΑ

Στα Ελληνικά υπάρχουν πολλές ομόηχες λέξεις. Για παράδειγμα, το *κώμα* ακούγεται όπως το *κόμμα*, αλλά αυτές οι δυο λέξεις δεν έχουν το ίδιο νόημα.

Λέξεις που ακούγονται το ίδιο αλλά σημαίνουν διαφορετικά πράγματα ή έχουν διαφορετική ορθογραφία θεωρούνται διαφορετικές λέξεις. Οπότε δεν μπορείτε να δώσετε στοιχεία σχετικά με το *κώμα* για το ΚΟΜΜΑ.

Οι λέξεις με την ίδια ορθογραφία θεωρούνται ίδιες ακόμα και αν προφέρονται διαφορετικά ή έχουν διαφορετικό νόημα. Για παράδειγμα, το τόξο είναι πολεμικό όπλο και το *τόξο* είναι γεωμετρικός όρος. Άρα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το τόξο ως στοιχείο και για τον ΠΟΛΕΜΟ και για την ΓΕΩΜΕΤΡΙΑ.

Επιτρέπεται να συλλαβίζετε το στοιχείο σας. Για παράδειγμα, αν θέλετε οι συμπαίκτες σας να μαντέψουν τη ΜΟΥΣΙΚΗ, θα πείτε *λ - ύ - ρ - α*, ενώ αν θέλετε να βρουν το ΝΟΜΙΣΜΑ και την ΑΓΓΛΙΑ μπορείτε να πείτε *λ - ί - ρ - α*.

Πρέπει να συλλαβίσετε το στοιχείο σας αν κάποιος σας το ζητήσει. Αν δεν είστε πολύ καλοί στην ορθογραφία, ζητήστε από τον αντίπαλο αρχικατάσκοπο να σας βοηθήσει.

ΜΗΝ ΕΙΣΤΕ ΠΟΛΥ ΑΥΣΤΗΡΟΙ

Η συναυλία και το χταπόδι παλιά ήταν σύνθετες λέξεις, αλλά πλέον, το *πόδι* είναι ένα έγκυρο στοιχείο για το ΧΤΑΠΟΔΙ. Ακόμα και ο *αυλός* είναι έγκυρο στοιχείο για τη ΣΥΝΑΥΛΙΑ. Και αν κάποιος σας πει ότι δεν μπορείτε να πείτε *παπαγάλος* επειδή η ΓΑΛΛΙΑ είναι στο τραπέζι ορατή, τότε απλά προσπαθεί να δημιουργήσει πρόβλημα.

Αν ο αντίπαλος αρχικατάσκοπος το επιτρέπει, τότε το στοιχείο είναι έγκυρο. Αν δεν είστε σίγουροι, ρωτήστε τον αντίπαλό σας (σιγανά, για να μην σας ακούσουν οι υπόλοιποι).

ΕΥΕΛΙΚΤΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ

Μερικές φορές πρέπει να αποφασίσετε σχετικά με το τι είναι έγκυρο και τι όχι. Διαφορετικές ομάδες μπορεί να θέλουν να παίξουν το παιχνίδι διαφορετικά.

Σύνθετες Λέξεις

Μπορείτε να χρησιμοποιείτε σύνθετες λέξεις για στοιχεία. Οι λέξεις αυτές όμως πρέπει να είναι πραγματικές, και όχι «φτιαγμένες» εκείνη τη στιγμή από τον *αρχικατάσκοπο*. Το *φεγγαροκαλάμαρο* δεν είναι έγκυρο στοιχείο για τη ΣΕΛΗΝΗ και το ΧΤΑΠΟΔΙ.

Κύρια Ονόματα

Τα κύρια ονόματα είναι πάντα έγκυρα στοιχεία, αν ακολουθούν τους κανόνες. Το *Γεώργιος* είναι έγκυρο στοιχείο, αλλά ίσως θέλετε να διευκρινίσετε αν εννοείτε τον *Γεώργιο Καραϊσκάκη* ή τον *Γεώργιο Παπανδρέου*. Η ομάδα σας μπορεί να συμφωνήσει να θεωρεί τα ονοματεπώνυμα ως μια λέξη. Αυτό θα επέτρεπε και τίτλους όπως *Οι Τρεις Σωματοφύλακες*. Ακόμα και αν δεν επιτρέπεται ονοματεπώνυμα, καλό θα ήταν να κάνετε μια εξαίρεση για γεωγραφικά ονόματα όπως *Νέα Υόρκη*.

Οι αρχικατάσκοποι δεν επιτρέπεται να κατασκευάζουν λέξεις που δεν υπάρχουν.

Αρχικά και Συντομογραφίες

Γραμματικά, οι *ΗΠΑ* δεν είναι μια λέξη. Είναι όμως σπουδαίο στοιχείο. Μπορείτε να επιτρέψετε συνηθισμένες συντομογραφίες και αρχικά όπως *ΟΗΕ*, *ΕΡΤ*, *ΝΑΣΑ*, *ΟΤΕ*.

Ομόηχα

Κάποιοι παίκτες προτιμούν να επιτρέπουν μια πιο ελεύθερη χρήση των ομόηχων λέξεων. Έτσι, μπορείτε να επιτρέψετε το *κώμα* ως στοιχείο σε λέξεις που σχετίζονται με το *κόμμα*, αν αυτό κάνει το παιχνίδι πιο ευχάριστο για εσάς.

Ομοιοκαταληξίες

Οι ομοιοκαταληξίες είναι πάντα έγκυρες όταν έχουν να κάνουν με *νοήματα*. Ο *ψεύτης* είναι έγκυρο στοιχείο για τη λέξη ΚΛΕΦΤΗΣ, γιατί χρησιμοποιούνται συχνά μαζί. Το *τσουρέκι* όμως δεν είναι έγκυρο για το ΤΟΥΦΕΚΙ γιατί το μόνο που τα συνδέει είναι ότι μοιάζουν ηχητικά.

Κάποιοι παίκτες επιτρέπουν οποιοδήποτε είδος ομοιοκαταληξίας. Αν αποφασίσετε να το δεχτείτε και εσείς, απλά να θυμάστε ότι δεν πρέπει να υπονοήσετε ότι δίνετε ένα στοιχείο ομοιοκατάληκτο. Τα μέλη της ομάδας σας θα πρέπει να το καταλάβουν μόνοι τους.

ΕΙΔΙΚΟ ΣΤΟΙΧΕΙΟ: ΜΗΔΕΝ

Επιτρέπεται να χρησιμοποιήσετε το *0* ως τον αριθμό του στοιχείου σας. Για παράδειγμα, *Νησί-0* σημαίνει «καμία από τις λέξεις μας δεν έχει σχέση με *Νησί*».

Αν το *0* είναι ο αριθμός, το συνηθισμένο όριο στις μαντεπιές δεν ισχύει. Η ομάδα μπορεί να μαντέψει όσες λέξεις θέλει. Πρέπει όμως να μαντέψει τουλάχιστον μια λέξη.

Αν δεν είστε σίγουροι γιατί αυτό είναι χρήσιμο, μην αγχώνεστε. Θα το καταλάβετε στην πράξη.

ΕΙΔΙΚΟ ΣΤΟΙΧΕΙΟ: ΑΠΕΙΡΟ

Κάποιες φορές μπορεί να υπάρχουν πολλές λέξεις που δεν έχουν μαντέψει τα μέλη της ομάδας σας και σχετίζονται με στοιχεία προηγούμενων γύρων. Αν θέλετε η ομάδα σας να μαντέψει περισσότερες από μια από αυτές, μπορείτε να πείτε *άπειρο* αντί για αριθμό. Για παράδειγμα *Νησί-Άπειρο*.

Το μειονέκτημα είναι ότι τα μέλη της ομάδας σας δεν θα γνωρίζουν πόσες λέξεις σχετίζονται με το νέο στοιχείο. Το πλεονέκτημα είναι ότι μπορούν να μαντέψουν όσες λέξεις θέλουν.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΔΥΟ ΠΑΙΚΤΩΝ

Αν είστε μόνο δυο, μπορείτε να παίξετε στην ίδια ομάδα. Αυτή η παραλλαγή για δυο παίκτες μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί και σε μεγάλες ομάδες παικτών που δεν θέλουν να παίξουν ανταγωνιστικά. Θα προσπαθήσετε να πετύχετε μια υψηλή βαθμολογία ενάντια σε έναν φανταστικό αντίπαλο.

Προετοιμάστε το παιχνίδι ως συνήθως. Ένας παίκτης θα είναι ο αρχικατάσκοπος και οι υπόλοιποι θα είναι τα μέλη της ομάδας του. Η άλλη ομάδα δεν έχει παίκτες, αλλά θα χρειαστείτε και πάλι τη στοίβα με τις κάρτες πρακτόρων της.

Η ομάδα σας θα παίξει πρώτη. Φροντίστε να έχετε το σωστό χρώμα.

Παίξτε γύρους ως συνήθως. Προσπαθήστε να αποφύγετε αντίπαλους πράκτορες και τον εκτελεστή.

Ο αρχικατάσκοπος κάνει προσομοίωση της αντίπαλης ομάδας σκεπάζοντας 1 από τις λέξεις τους σε κάθε γύρο τους. Ο αρχικατάσκοπος επιλέγει ποια λέξη θα σκεπαστεί, οπότε υπάρχει και λίγη στρατηγική εδώ.

Αν η ομάδα σας αποκαλύψει τον εκτελεστή, ή αν αποκαλυφθούν όλοι οι αντίπαλοι πράκτορες, χάνετε. Δεν υπάρχει βαθμολογία.

Αν η ομάδα σας κερδίσει, δώστε στους εαυτούς σας βαθμολογία βασισμένη στο πόσες κάρτες πρακτόρων έχουν απομείνει στη στοίβα του αντιπάλου.

Σημείωση: Η βαθμολογία σας θα καθοριστεί από το πόσους γύρους χρειαστήκατε και επίσης από το πόσους αντίπαλους πράκτορες αποκαλύψατε κατά λάθος.

- 8 Αυτό είναι... δύσκολο να το πιστέψεις.
- 7 Επικίνδυνες Αποστολές.
- 6 Ουάου!
- 5 Η MI6 θα επικοινωνήσει μαζί σου.
- 4 Διαβάθμιση Άκρως Απόρρητο.
- 3 Τα ρολόγια σας έχουν συγχρονιστεί.
- 2 Οκ. Αλλά μπορείς και καλύτερα.
- 1 Εντέλει, η νίκη είναι νίκη, σωστά;

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΡΙΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ

Τρεις παίκτες που θέλουν να είναι στην ίδια ομάδα μπορούν να παίξουν όπως περιγράψαμε παραπάνω. Αν δυο παίκτες θέλουν να παίξουν ο ένας εναντίον του άλλου, μπορούν να είναι αρχικατάσκοποι και ο τρίτος παίκτης να είναι η ομάδα τους.

Η προετοιμασία και η πορεία του παιχνιδιού είναι η ίδια, εκτός από το ότι ο τρίτος παίκτης δουλεύει και για τους δυο αρχικατάσκοπους (όπως και οι κατάσκοποι στην πραγματική ζωή!). Ο νικητής αρχικατάσκοπος καθορίζεται με το συνήθη τρόπο. Ο τρίτος παίκτης προσπαθεί να κάνει καλή δουλειά και για τις δυο πλευρές.

Για διαδικτυακό παιχνίδι και περισσότερες πληροφορίες, παρακαλούμε επισκεφτείτε το www.codenamesgame.com.

Ένα παιχνίδι του

Εικονογράφηση: Tomáš Kučerovský

Γραφικός Σχεδιασμός: Filip Murmak

Μετάφραση: Γιάννης Παλαιολόγος

Vlaada Chvátil



Ευχαριστούμε πολύ: τις συζύγους και τα παιδιά μας, το Brno Board Game Club, τον Paul και τους φίλους του, τον Jason και την οικογένειά του, τον Laadinek και το game club του, την Dita και το STOH gaming club, και όλους τους καλούς ανθρώπους στα Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Herní víkend, Severské hraní, Stahlleck, UK Games Expo, και άλλες εκδηλώσεις παιχνιδιών.

Τα πανέξυπνα στοιχεία που βρήκατε κατά τη διάρκεια των δοκιμών ήταν πραγματικά εμπνευσμένα.



© Czech Games Edition
July 2015
www.CzechGames.com

©2016 Κάισσα
Καραϊσκάκη 20, 14343 N. Χαλκηδόνα
www.kaissastores.gr • www.kaissa.gr

[kaissaboardgames](https://www.facebook.com/kaissaboardgames)

[Kaissa Boardgames](https://www.youtube.com/Kaissa Boardgames)