

VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES

ΕΙΚΟΝΕΣ

ΑΚΡΩΣ
ΑΠΟΡΡΗΤΟ

ΠΑΙΧΝΙΔΙ
ΕΙΚΟΝΩΝ



Βίντεο περίληψης
κανόνων



CGE
Czech Games Edition

CODENAMES: ΕΙΚΟΝΕΣ

Τι είναι αυτά τα περίεργα σύμβολα στο χάρτη; Είναι κωδικοί για τοποθεσίες όπου οι κατάσκοποι πρέπει να συναντήσουν συνεργαζόμενους μυστικούς πράκτορες!

Δυο αντίπαλοι αρχικατάσκοποι γνωρίζουν τον πράκτορα σε κάθε τοποθεσία. Στέλνουν κωδικοποιημένα μηνύματα με τα οποία λένε στους κατασκόπους τους που να πάνε για τις μυστικές συναντήσεις τους. Οι κατάσκοποι πρέπει να είναι έξυπνοι. Ένα λάθος στην αποκωδικοποίηση μπορεί να οδηγήσει σε μια δυσάρεστη συνάντηση με έναν αντίπαλο πράκτορα – ή ακόμα χειρότερα, με τον εκτελεστή!

Και οι δυο ομάδες προσπαθούν να έρθουν το συντομότερο σε επαφή με όλους τους πράκτορές τους, όμως μόνο μια ομάδα θα νικήσει.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Οι παίκτες χωρίζονται σε δυο ομάδες ισοδύναμου μεγέθους και ικανοτήτων. Χρειάζεστε τουλάχιστον τέσσερις παίκτες (δυο ομάδες των δυο) για το βασικό παιχνίδι.

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

Τυχαία επιλέξτε 20 εικόνες και τοποθετήστε τις στο τραπέζι σε ένα πλέγμα 5×4 . Αυτές αντιπροσωπεύουν τοποθεσίες όπου τα μέλη των ομάδων μπορούν να συναντήσουν πράκτορες.

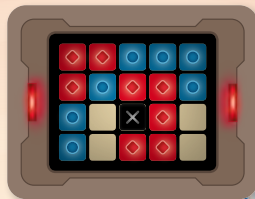
Η πάνω αριστερή γωνία κάθε κάρτας είναι σημειωμένη για να σας υπενθυμίζει πώς πρέπει να τοποθετηθεί.



Ξέρετε ήδη πως παίζεται το Codenames;
Πηγαίνετε στη σελίδα 11.

ΤΟ ΚΛΕΙΔΙ

Κάθε παρτίδα έχει ένα κλειδί που αποκαλύπτει ποιος βρίσκεται σε κάθε τοποθεσία. Οι αρχικατάσκοποι θα πρέπει να επιλέξουν την κάρτα κλειδί τυχαία και να την τοποθετήσουν στην ειδική βάση ανάμεσά τους, με προσανατολισμό ίδιο με αυτό του πλέγματος 5×4 των εικόνων. Επιλέξτε τυχαία ανάμεσα στους δυο προσανατολισμούς, χωρίς να το σκεφτείτε πολύ. Και μην αφήσετε τους άλλους παίκτες να δουν το κλειδί.



Το κλειδί αντιστοιχεί στο πλέγμα πάνω στο τραπέζι. Τα μπλε τετράγωνα αντιστοιχούν στις εικόνες που πρέπει να μαντέψει η Μπλε Ομάδα (τοποθεσίες με μπλε πράκτορες). Τα κόκκινα τετράγωνα αντιστοιχούν στις εικόνες που πρέπει να μαντέψει η Κόκκινη Ομάδα (τοποθεσίες με κόκκινους πράκτορες). Τα λευκά τετράγωνα περιέχουν αθώους περαστικούς και το μαύρο τετράγωνο κρύβει έναν εκτελεστή!

ΠΡΩΤΗ ΟΜΑΔΑ



Τα φώτα στο περίγραμμα της κάρτας κλειδί καθορίζουν ποια ομάδα θα παίξει πρώτη. Η πρώτη ομάδα πρέπει να μαντέψει 8 εικόνες. Η άλλη ομάδα 7. Η πρώτη ομάδα θα δώσει το πρώτο στοιχείο του παιχνιδιού.

ΚΑΡΤΕΣ ΠΡΑΚΤΟΡΩΝ

7 κόκκινοι πράκτορες



7 μπλε πράκτορες



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



**1 διπλός
πράκτορας**



Η ομάδα που θα παίξει πρώτη πρέπει να μαντέψει μια επιπλέον εικόνα, οπότε χρειάζεται μια επιπλέον κάρτα πράκτορα. Γυρίστε τον διπλό πράκτορα στο χρώμα αυτής της ομάδας και προσθέστε τον στη στοίβα της. Δεν έχει κάποια ειδική ικανότητα. Θα είναι απλά μια από τις κάρτες πρακτόρων αυτής της ομάδας σε όλη τη διάρκεια της παρτίδας.



4 αθώοι περαστικοί

1 εκτελεστής



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

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Οι Αρχικατάσκοποι εναλλάσσονται στο να δίνουν ένα στοιχείο μιας λέξης στην ομάδα τους. Η λέξη αυτή μπορεί να ταιριάζει με μια ή περισσότερες από τις εικόνες στο τραπέζι. Τα μέλη της ομάδας προσπαθούν να μαντέψουν ποιες εικόνες εννοούσε ο αρχικατάσκοπός τους. Όταν ένα μέλος της ομάδας ακουμπήσει μια εικόνα, ο αρχικατάσκοπος αποκαλύπτει ποιος βρίσκεται σε κείνη την τοποθεσία. Αν η ομάδα μάντεψε σωστά, μπορεί να συνεχίσει να μαντεύει τοποθεσίες σχετικές με αυτή τη λέξη. Ειδάλλως, ξεκινάει ο γύρος της άλλης ομάδας. Η πρώτη ομάδα που θα βρει όλους τους πράκτορές της νικάει το παιχνίδι.

ΟΙ ΓΥΡΟΙ

Οι ομάδες παίζουν γύρους εναλλάξ, ξεκινώντας με την πρώτη ομάδα (το ποια ομάδα παίζει πρώτη καθορίζεται από τα φώτα στις πλευρές της κάρτας κλειδί). Στο γύρο της ομάδας σας, ο αρχικατάσκοπος δίνει ένα στοιχείο, και τα μέλη της ομάδας μπορούν να **μαντέψουν πολλές φορές**.

ΔΙΝΟΝΤΑΣ ΕΝΑ ΣΤΟΙΧΕΙΟ

Αν είστε ο αρχικατάσκοπος, προσπαθείτε να σκεφτείτε ένα στοιχείο που σχετίζεται με κάποιες από τις εικόνες που προσπαθεί να μαντέψει η ομάδα σας. Το στοιχείο σας αποτελείται από **μια λέξη** που σχετίζεται με αυτές τις εικόνες και **έναν αριθμό** ο οποίος λέει το πόσες εικόνες σχετίζονται με τη λέξη.

Παράδειγμα: Ένα καλό στοιχείο για αυτές τις δυο εικόνες θα μπορούσε να είναι το **εξέλιξη: 2**.



Μπορείτε να δώσετε στοιχείο και για μια μόνο εικόνα (**Καγκουρό: 1**), αλλά είναι πιο διασκεδαστικό να προσπαθήσετε για δυο ή περισσότερες. Το να πετύχετε τέσσερις εικόνες με ένα στοιχείο είναι σπουδαίο επίτευγμα.

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 μια από τις εικόνες στο τραπέζι.

Ο αρχικατάσκοπος αποκαλύπτει ποιος βρίσκεται σε αυτή την τοποθεσία τοποθετώντας μια κάρτα πάνω στην εικόνα:

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



Το Τέλος του Γύρου

Στο γύρο της η ομάδα σας έχει πάντα **ακριβώς ένα στοιχείο** και **μια ή περισσότερες μαντεψιές**.

Αν η πρώτη μαντεψιά της ομάδας είναι σωστή, μπορεί να ξαναμαντέψει. Αν μαντέψει πάλι σωστά μπορεί και πάλι να ξαναμαντέψει κ.ο.κ.

Ο γύρος μιας ομάδας τελειώνει:

- Αν μαντέψει μια εικόνα που δεν είναι δική της,
- Αν επιλέξει να σταματήσει,
- ή αν έχει ήδη μαντέψει τόσες φορές όσος ο αριθμός του στοιχείου **συν ένα**.

Για παράδειγμα, αν ο αρχικατάσκοπός σας *πει εξέλιξη: 2*, μπορείτε να κάνετε έως 3 σωστές μαντεψιές. Αυτό δεν μοιάζει λογικό στον πρώτο σας γύρο, όμως αργότερα στο παιχνίδι μπορεί να σας βοηθήσει πολύ. Για παράδειγμα, μπορεί να έχετε προηγουμένα στοιχεία για τα οποία δεν βρήκατε όλες τις εικόνες. Μπορείτε να μαντέψετε αυτές τις εικόνες αντί για εκείνες του νέου στοιχείου, ή επιπρόσθετα στις εικόνες του νέου στοιχείου. Ο κανόνας της «μιας ακόμα μαντεψιάς» σας δίνει μια ευκαιρία να συμπληρώσετε τα κενά. Ένα παράδειγμα θα βρείτε στην επόμενη σελίδα.

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

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

Είναι δυνατό να νικήσετε στο γύρο της αντίπαλης ομάδας, αν εκείνη μαντέψει την τελευταία εικόνα 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 τις εικόνες και επιστρέψτε τις στις στοίβες τους. Κατόπιν απλά γυρίστε τις 20 εικόνες στην άλλη τους πλευρά, τραβήξτε ένα νέο κλειδί και είστε έτοιμοι!



ΠΑΡΑΜΕΝΟΝΤΑΣ ΑΠΑΘΗΣ

Ο αρχικατάσκοπος πρέπει να δίνει μόνο μια λέξη και έναν αριθμό κάθε φορά. Μην συνοδεύετε το στοιχείο με επιπλέον σχόλια. Το να πείτε «δεν ξέρω αν θα το καταλάβετε αυτό» δεν είναι απαραίτητο, έτσι κι αλλιώς ισχύει. Και το «δεν ξέρω αν θα το καταλάβετε αν δεν έχετε διαβάσει το Χόμπιτ» αποκαλύπτει υπερβολικά πολλά. Οι αρχικατάσκοποι δεν πρέπει να κοιτάζουν κάποιο συγκεκριμένο μέρος του ταμπλό, ούτε πρέπει να ακουμπάνε τις εικόνες από τη στιγμή που έχουν δει το κλειδί.

Πρέπει να παραμένετε απαθής και χωρίς έκφραση όταν η ομάδα σας μαντεύει.

Μην πλησιάζετε κάποια κάρτα πράκτορα ενώ οι

συμπαίκτες σας συζητάνε για κάποια εικόνα. Περιμένετε μέχρι να την ακουμπήσουν. Αν ένας συμπαίκτης σας ακουμπήσει μια εικόνα του σωστού χρώματος, θα πρέπει να φερθείτε σαν αυτή ακριβώς να ήταν η εικόνα που εννοούσατε, ακόμα και αν δεν ήταν.

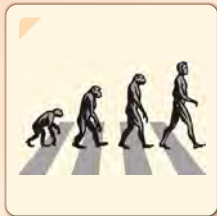
Αν είστε μέλος μιας ομάδας, θα πρέπει να εστιάζετε στο τραπέζι όταν προσπαθείτε να μαντέψετε. Μην κοιτάτε στα μάτια τον αρχικατάσκοπο ενώ μαντεύετε.

Αν οι πληροφορίες που έχετε είναι αυστηρά περιορισμένες σε μια λέξη και έναν αριθμό, τότε η νίκη σας θα είναι πολύ πιο γλυκιά, γιατί θα είναι δίκαιη.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ξεκινάει η Κόκκινη Ομάδα.

Ο κόκκινος αρχικατάσκοπος θέλει να δώσει ένα στοιχείο για αυτές τις 2 εικόνες:



Δίνει το στοιχείο εξέλιξη: 2.

Η κόκκινη ομάδα βλέπει αυτές τις 2 εικόνες:



Θέλει να μαντέψει και τις δυο, αλλά ακουμπάει πρώτα την αριστερή εικόνα. Αυτή είναι ένας αθώος περαστικός, οπότε δεν θα έχει την ευκαιρία να ξαναμαντέψει.

Ξεκινάει ο γύρος της Μπλε Ομάδας.

Ο αρχικατάσκοπος της Μπλε Ομάδας λέει φρούτο: 3. Η ομάδα του μαντεύει σωστά 3 μπλε εικόνες.

Κατόπιν είναι πάλι η σειρά της Κόκκινης Ομάδας.

Ο κόκκινος αρχικατάσκοπος κοιτάζει τις εικόνες και λέει αστέρι: 2. Η κόκκινη ομάδα έχει αρκετές εναλλακτικές:



Νομίζει ότι ο πύραυλος είναι πιθανότατα μια από τις εικόνες, οπότε ακουμπάει αυτή την κάρτα πρώτα. Ο αρχικατάσκοπος τη σκεπάζει με μια κάρτα κόκκινου πράκτορα, οπότε η ομάδα μπορεί να μαντέψει άλλη μια φορά. Προβληματίζεται να επιλέξει ανάμεσα στις άλλες δυο. Βλέπει όμως ότι η εικόνα με τους πιθήκους που περνάνε το δρόμο θυμίζει εξέλιξη, οπότε ακουμπάει αυτήν. Ο αρχικατάσκοπος τη σκεπάζει με μια κάρτα κόκκινου πράκτορα.

Έχει μαντέψει σωστά 2 φορές, όσοι και ο αριθμός του στοιχείου αστέρι: 2. Επιτρέπεται να μαντέψει άλλη μια φορά. Μπορεί να προσπαθήσει να βρει τη δεύτερη εικόνα του αστεριού. Μπορεί να προσπαθήσει να βρει τη δεύτερη εικόνα της εξέλιξης. Ή μπορεί να σταματήσει και να αφήσει την Μπλε Ομάδα να παίξει.



ΕΓΚΥΡΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Το στοιχείο σας πρέπει να είναι **μια λέξη, όχι ενωμένες λέξεις, ούτε μισές λέξεις**. Αν δεν είστε βέβαιοι αν το στοιχείο σας είναι σωστό, ρωτήστε τον αντίπαλο αρχικατάσκοπο. **Αν ο αντίπαλος αρχικατάσκοπος το επιτρέπει, το στοιχείο είναι έγκυρο.**

Επιτρέπονται κάθε λογής λογοπαίγνια. Οπότε μπορείτε να πείτε *σκηνή* για να υποδείξετε στους συμπαίκτες σας μια εικόνα με κάτι δεμένο και μια εικόνα με εξοχή. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι θα το καταλάβουν.

Επιτρέπεται να συλλαβίσετε το στοιχείο σας. Αυτό βοηθάει όταν θέλετε οι συμπαίκτες σας να σκεφτούν τη *σ-κ-η-ν-ή* και όχι το *σ-κ-ο-ι-ν-ί*, ή όταν υπάρχει φασαρία.

Πρέπει να συλλαβίσετε το στοιχείο σας αν κάποιος το ζητήσει. Σε αυτή την περίπτωση, πρέπει να επιλέξετε ανάμεσα στη *σ-κ-η-ν-ή* και το *σ-κ-ο-ι-ν-ί* και να μην αποκαλύψετε ότι προσπαθούσατε να χρησιμοποιήσετε και τις δυο.

Το στοιχείο σας πρέπει να έχει σχέση με τις εικόνες, όχι με τους σχηματισμούς των καρτών στο ταμπλό ή τα γράμματα σε ορισμένες ονομασίες εικόνων ή τις σκιές των εικόνων. Το *Κοντά: 3* δεν είναι έγκυρο στοιχείο για τις τρεις πλησιέστερες στην ομάδα σας κάρτες. Το *Σ: 3* δεν είναι έγκυρο στοιχείο για εικόνες πραγμάτων που ξεκινούν από Σ. Το *Σκοτεινό: 2* δεν είναι έγκυρο στοιχείο για τις δυο πιο σκοτεινές εικόνες. Είναι όμως έγκυρο στοιχείο για εικόνες πραγμάτων που σχετίζονται με τη νύχτα, το σκοτάδι ή το κακό.

Τα τραγούδια, οι περίεργες προφορές και οι ξένες λέξεις γενικά δεν επιτρέπονται, εκτός και αν όλοι οι παίκτες αποφασίσουν το αντίθετο. Απλά να θυμάστε ότι το να χρησιμοποιήσετε Γαλλική προφορά για να δώσετε ένα στοιχείο για μια εικόνα του Πύργου του Άικελ είναι έξυπνο μόνο την πρώτη φορά.

Οι παίκτες μπορεί να αποφασίσουν να είναι πιο ανεκτικοί στον κανόνα της μιας λέξης. Πιθανόν να θέλετε να επιτρέψετε πλήρη ονόματα (*Τζέιμς Μποντ, Βόρεια Αμερική*) ή αρχικά (*ΔΕΗ, ΝΑΣΑ*) ή ακόμα και συχνά χρησιμοποιούμενες εκφράσεις 2-3 λέξεων (*κυλιόμενη σκάλα, παιδική χαρά*).

Για να κάνετε το παιχνίδι πιο προκλητικό, **μπορείτε να προσθέσετε μερικούς περιορισμούς.** Για παράδειγμα, μπορείτε να συμφωνήσετε ότι δεν θα μιλάτε για τα σχήματα των εικόνων (*κύκλος: 3* ή *παράλληλογραμμο: 2*).

Συμβουλή: Το να δώσετε ένα στοιχείο για μια εικόνα είναι αρκετά απλό, επειδή μπορείτε απλά να ονομάσετε κάτι που εμφανίζεται στην εικόνα. Για να ζωηρέψετε τα πράγματα, μπορείτε να δώσετε ένα πιο δημιουργικό στοιχείο που θα κάνει την ομάδα σας να σκεφτεί λίγο. Μην το παρακάνετε όμως. Θέλετε να διασκεδάσετε, όχι να χάσετε το παιχνίδι.



CODENAMES ΓΙΑ ΕΜΠΕΙΡΟΥΣ

Οι έμπειροι παίκτες μπορεί να θέλουν να αξιοποιήσουν τα δυο είδη στοιχείων που περιγράφονται παρακάτω. Και το Τέλος με τον Εκτελεστή προτείνεται για όσους έχουν παίξει το Codenames: Εικόνες αρκετές φορές ώστε να γνωρίζουν καλά τους βασικούς κανόνες.

ΤΕΛΟΣ ΜΕ ΤΟΝ ΕΚΤΕΛΕΣΤΗ

Αυτή η παραλλαγή θυμίζει το Αμερικάνικο μπιλιάρδο με τις 8 μπάλες. Για να νικήσετε, η ομάδα σας πρέπει να βρει όλους τους πράκτορές της αλλά και τον εκτελεστή.

Κανόνες

Το παιχνίδι δεν μπορεί να τελειώσει αν δεν βρεθεί ο εκτελεστής. Ακόμα και αν όλες οι εικόνες ενός χρώματος έχουν βρεθεί, το παιχνίδι συνεχίζεται.

Όταν μια ομάδα μαντέψει σωστά την τοποθεσία με τον εκτελεστή, τότε κερδίζει αν έχει ήδη βρει όλους τους πράκτορές της.

Αν μια ομάδα μαντέψει τον εκτελεστή αλλά δεν έχει μαντέψει ακόμα όλες τις εικόνες της, ο γύρος της μετατρέπεται σε τελικό γύρο «ξαφνικού θανάτου». Η ομάδα δεν παίρνει άλλα στοιχεία. Συνεχίζει να μαντεύει, προσπαθώντας να μαντέψει όλες τις εναπομείνουσες εικόνες της. Δεν υπάρχει όριο

στο πόσες μαντεψιές θα κάνει, ασχέτως του αριθμού του στοιχείου του αρχικατασκόπου. Αν καταφέρει να μαντέψει επιτυχώς όλες τις εικόνες που της έλειπαν, νικάει. Κάθε λάθος μαντεψιά (αθώος περαστικός ή αντίπαλος πράκτορας) τελειώνει το γύρο της και κατά συνέπεια χάνει το παιχνίδι.

Σύνοψη

Το παιχνίδι πάντα τελειώνει στο γύρο στον οποίο κάποια ομάδα θα ακουμπήσει τον εκτελεστή. Αυτή η ενέργεια δεν τελειώνει το γύρο. Αντίθετως, επιτρέπει αμέτρητες μαντεψιές γι' αυτό το γύρο. Όταν αυτός ο γύρος τελειώσει, η ομάδα νικάει αν έχει βρει όλες τις εικόνες της. Ειδάλλως χάνει.



ΕΙΔΙΚΟ ΣΤΟΙΧΕΙΟ: ΑΠΕΙΡΟ

Μπορείτε να επιτρέψετε στην ομάδα σας να μαντέψει όσες εικόνες θέλει λέγοντας *άπειρο* αντί για έναν αριθμό. Για παράδειγμα, *φτερά: άπειρο*. Αυτό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο αν έχετε δώσει στοιχεία για πολλές εικόνες που η ομάδα σας δεν έχει βρει ακόμα.

Το μειονέκτημα είναι ότι η ομάδα σας δεν ξέρει πόσες εικόνες σχετίζονται με το νέο στοιχείο. Το πλεονέκτημα είναι ότι μπορεί να μαντέψει όσες εικόνες θέλει.

ΕΙΔΙΚΟ ΣΤΟΙΧΕΙΟ: ΜΗΔΕΝ

Σας επιτρέπεται να χρησιμοποιήσετε το 0 ως το αριθμητικό τμήμα στοιχείου σας. Αυτό σημαίνει ότι καμία από τις εικόνες της ομάδας σας δεν σχετίζεται με αυτό το στοιχείο. Για παράδειγμα, το *φτερά: 0* σημαίνει, «καμία από τις εικόνες δεν έχει σχέση με φτερά.»

Αν ο αρχικατάσκοπος δώσει το 0 ως αριθμό, το συνηθισμένο όριο για τις μαντεψιές δεν ισχύει. Η ομάδα μπορεί να μαντέψει όσες εικόνες θέλει (για όσο διάστημα μαντεύει σωστά, φυσικά). Πρέπει και πάλι να μαντέψει τουλάχιστον μια εικόνα.

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, οπότε φροντίστε να επιλέξετε μια κάρτα κλειδί που θα έχει εσάς ως πρώτη ομάδα.

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

Ο αρχικατάσκοπος κάνει προσομοίωση της αντίπαλης ομάδας σκεπάζοντας 1 από τις εικόνες της σε κάθε γύρο. Ο αρχικατάσκοπος επιλέγει ποια εικόνα 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.

7 Κυριολεκτικά απίστευτο.

6 Απίστευτο!

5 Θα μπορούσατε να δουλέψετε στο Πεντάγωνο.

4 Αρχικατάσκοποι.

3 Σπουδαία ομαδική δουλειά.

2 Αρχίζετε να μπαίνετε στο νόημα.

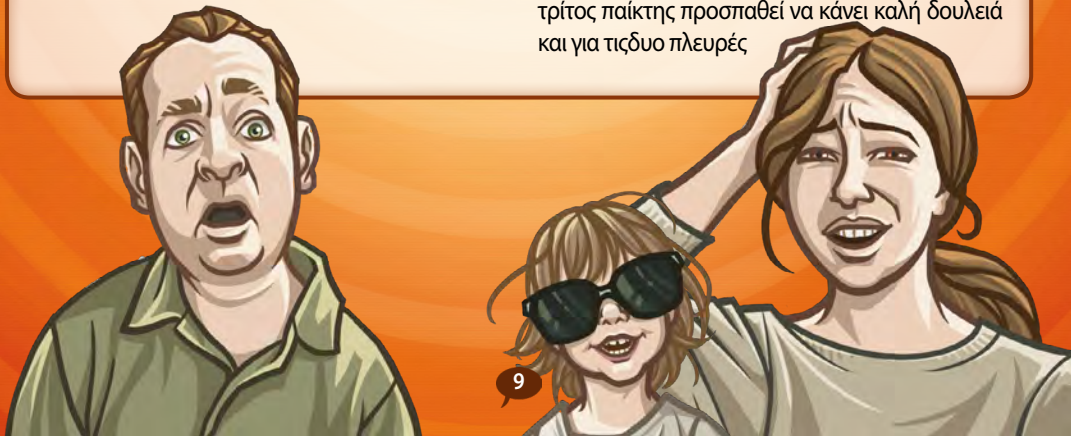
1 Καλύτερο απ' το να χάσετε.

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

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 αρχικατασκόπους (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.



ΕΧΕΤΕ ΑΚΟΥΣΕΙ ΓΙΑ ΤΟ

Το Codenames: Εικόνες προήλθε από το αρχικό παιχνίδι Codenames. Αντί για εικόνες, το αρχικό παιχνίδι χρησιμοποιεί λέξεις - τις μουσικές κωδικές ονομασίες των πρακτόρων.

Υπάρχουν κάποιες μικροδιαφορές, αλλά στην ουσία οι κανόνες είναι ίδιοι:

Δυο αρχικατάσκοποι παίζουν εναλλάξ γύρους δίνοντας στοιχεία τα οποία αποτελούνται από μια λέξη και έναν αριθμό. Οι συμπαίκτες τους προσπαθούν να ακουμπήσουν τις σωστές κάρτες κωδικών ονομασιών.

Οι λέξεις και οι εικόνες χρησιμοποιούν ελαφρώς διαφορετικούς τρόπους σκέψης. Αν θέλετε να το δοκιμάσετε, σκεφτείτε στοιχεία για το παρακάτω παράδειγμα. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιαδήποτε κάρτα κλειδί από αυτό το παιχνίδι.



ΧΟΛΥΓΟΥΝΤ	ΡΕΥΜΑ	ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ	ΤΡΑΠΕΖΙΤΗΣ	ΠΑΓΟΣ
ΕΚΚΛΗΣΙΑ	ΣΚΟΥΛΗΚΙ	ΓΛΩΣΣΑ	ΤΕΛΟΣ	ΑΓΩΓΟΣ
ΓΡΑΜΜΗ	ΛΑΣΤΙΧΟ	ΕΥΘΕΙΑ	ΑΛΕΠΟΥ	ΒΑΜΒΑΚΙ
ΤΑΞΗ	ΚΟΛΛΑ	ΠΑΞΙΜΑΔΙ	ΓΡΑΣΙΔΙ	ΣΚΕΠΑΣΜΑ



ΕΧΕΤΕ ΠΑΙΞΕΙ ΤΟ CODENAMES;

Αν γνωρίζετε πως παίζεται το Codenames, **μπορείτε να παίξετε το Codenames: Εικόνες αμέσως**. Χρειάζεται να γνωρίζετε μόνο 2 πράγματα:

1. Το πλέγμα είναι 5×4 , όχι 5×5 .
 2. Ναι, επιτρέπεται να πείτε πλατύποδας για να δώσετε στοιχείο για μια εικόνα ενός πλατύποδα.
- Μπορείτε να βρείτε όλους τους κανόνες για έγκυρα στοιχεία στη σελίδα 7, αν και δεν είναι τόσο διαφορετικοί.
- Όταν μάθετε καλά το Codenames: Εικόνες, δοκιμάστε την παραλλαγή Τέλος με τον Εκτελεστή στη σελίδα 8. Λειτουργεί και με το αρχικό Codenames!

ΕΧΕΤΕ ΤΟ CODENAMES;

Μπορείτε να συνδυάσετε τα δυο παιχνίδια. Αν σας αρέσει το νέο πλέγμα 5×4 , μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε με λέξεις.

Ή, αν το επιθυμείτε, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το αρχικό πλέγμα 5×5 για τις εικόνες. (χρησιμοποιήστε τα 25 μικρότερα πλακίδια πρακτόρων από το αρχικό παιχνίδι.)

Μπορείτε επίσης να συνδυάσετε λέξεις και εικόνες στο ίδιο παιχνίδι. Χρησιμοποιήστε οποιοδήποτε πλέγμα. Τα στοιχεία σας θα πρέπει να είναι έγκυρα και για τις δυο εκδόσεις του παιχνιδιού.

(Γενικά, ένα στοιχείο που είναι έγκυρο στο αρχικό παιχνίδι είναι έγκυρο και στο Codenames: Εικόνες.)

Και ασχέτως του ποιο πλέγμα θα χρησιμοποιήσετε, μπορείτε πάντα να δοκιμάσετε την παραλλαγή Τέλος με τον Εκτελεστή που περιγράφεται στη σελίδα 8. Καλή διασκέδαση!



Για να δημιουργήσετε άπειρες κάρτες κλειδί ή να χρησιμοποιήσετε ένα χρονόμετρο με φωνή, κατεβάστε το Codenames Gadget για το Android, Apple ή Windows τηλέφωνό σας.



Για περισσότερες πληροφορίες για το παιχνίδι και τις παραλλαγές του, παρακαλούμε επισκεφτείτε το www.codenamesgame.com.



Ένα παιχνίδι του Vlaada Chvátil

Βασική Εικονογράφηση: Tomáš Kučerovský

Εικονογράφηση: Jana Kilianová, Michal Suchánek,
David Cochard, Filip Neduk

Γραφικός Σχεδιασμός: František Horálek, Filip Murmak

Μετάφραση: Γιάννης Παλαιολόγος

Ευχαριστούμε: Όλους τους ευγενικούς παίκτες στα Czechgaming, Gathering of Friends, Brno Board Game Club, Origins, UK Games Expo, MisCon, tea house Mystica, Jarní Brnohraní, STOH, Herní vikend, και σε άλλες εκδηλώσεις και κλαμπ στην Τσεχία και στο εξωτερικό.

Ειδικές ευχαριστίες: Σε όλους τους εικονογράφους, τους Dávid Jablonovský, Míša Zaoralová, και όλους στις CGE και CGE digital για τις πολλές δημιουργικές ιδέες τους για εικόνες, τους Petr Murmak, Vitek Vodička, Paul Grogan, Joshua Githens, Jason Holt, Petr Čáslava, Fanda Horálek και άλλους για την οργάνωση των εντατικών δοκιμών, τα παιδιά μου Alenka, Hanička, και Pavlík για τις ωραίες ιδέες τους για εικόνες και τις δοκιμές σε οικογενειακές και άλλες εκδηλώσεις.



© Czech Games Edition

www.CzechGames.com

January 2019

© 2019 Κάισσα

Καραϊσκάκη 20, 14343 N.
Χαλκηδόνα

www.kaissastores.gr

www.kaissa.gr



kaissaboardgames



Kaissa Boardgames