

Bu garip semboller ne böyle?
Acaba gizli ajanlara giden yolu mu gösteriyorlar?
Cevabı yalnızca casus liderleri biliyor.



**NASIL OYNANIR
İZLEYEREK
ÖĞRENİN!**

www.cge.as/cnp-http-tr



www.codenamesgame.com

KURULUM

2 TAKIM OLUŖTURUN.

Oyuncuları benzer sayıda kiŖiden oluŖan 2 takıma ayırın. Her takımda en az 2 oyuncu olmalıdır.

CASUS LİDERLERİNİ VE SAHA AJANLARINI SEÇİN.

ETakımlar birer oyuncuyu casus lideri olarak seçer. Diğerkoyuncular saha ajanı olur. Casus liderleri masanın aynı tarafına, saha ajanları ise onların karŖı tarafına oturur.

20 RASTGELE RESİM AÇIN.

Resim kartlarını karıŖtırın, rastgele 20 adet seçin ve 5'e 4'lük bir düzende masaya yerleŖtirin. Bütün kartlar aynı yöne bakıyor olmalıdır. Oyun grubunuza en rahat gelen yönü seçebilirsiniz.

CASUS LİDERLERİ RASTGELE BİR ANAHTAR KARTI ÇEKSİN.

Her oyunda hangi resimin hangi takıma ait olduğünü gösteren bir adet anahtar kartı bulunur. Casus liderleri anahtarı rastgele seçer, kart ayağına takar ve resim kartlarıyla aynı yöne bakacak Ŗekilde aralarına yerleŖtirir. Saha ajanları anahtar kartını görmemelidir.

CASUS LİDERLERİ AJANLARI ÇAĞIRIR.

7 turuncu ajanı turuncu casus liderinin, 7 mor ajanı da mor casus liderinin önüne koyun. 4 masum vatandaŖ ve 1 suikastçıyı ortaya yerleŖtirin.

ÇİFTE AJANI OYUNA BAŖLAYACAK OLAN TAKIMA VERİN.

Anahtar kartının kenarındaki dört adet üçgen hangi takımın oyuna baŖlayacağını gösterir.

Oyuna baŖlayacak olan takımın fazladan 1 resim bilmesi gerekeceğı için çiftte ajan kartı bu takıma aittir. Çiftte ajanın o takımın rengine olan yüzünü açın ve o takımın ajanları arasına ekleyin.

TURUNCU SAHA AJANLARI



20 resim kartı
(140 kartlık desteden)

7 turuncu ajan

4 masum
vatandaŖ

1 çiftte
ajan

ÇEVİRİN

TURUNCU
CASUS LİDERİ



MOR SAHA AJANLARI



1 anahtar kartı
(60 kartlık desteden)

1 suikastçı

7 mor ajan



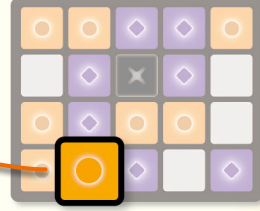
MOR CASUS
LİDERİ

ÇOK GİZLİ

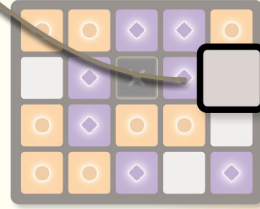
YALNIZCA CASUS LİDERLERİ ANAHTARI GÖREBİLİR!

Anahtar kartı 20 resmin kimliğini gösterir.

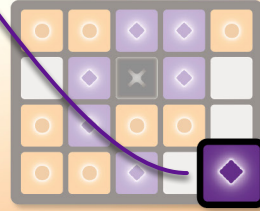
Kasklı maymun turuncudur.



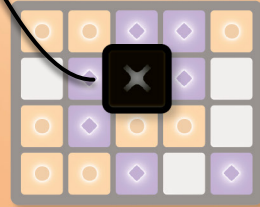
Sfenks masum bir vatandaşır.



Vosvos böceği mordur.



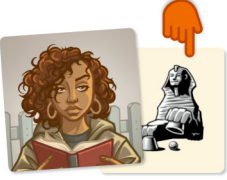
Şarkıcı papağan suikastçıdır.



YANLIŞ TAHMİN EDERSENİZ TURUNUZ BİTER.

Üç şekilde hata yapabilirsiniz:

Masum vatandaş bulursanız **turunuz biter**.



Diğer takımın resmini tahmin ederseniz **turunuz biter ve diğer takımın işini kolaylaştırmış olursunuz!**



Suikastçıyı tahmin ederseniz **anında oyunu kaybedersiniz!**



DOĞRU TAHMİNDE BULUNDUĞUNUZ SÜRECE TAHMİN HAKKINIZ DEVAM EDER, TA Kİ...

TURUNUZU BİTİRMeye KARAR VERENE KADAR.

Turunuz yanlış tahmin sonucu bitmediyse gönüllü olarak turunuzu bitirmeyi seçebilirsiniz. Örneğin *cam*: 3 ipucunu aldıysanız, *cam* ile alakalı 3 resim bulup turunuzu bitirebilirsiniz.

Yahut *cam* ile alakalı 2 resim bulabildiyse ve üçüncüyü tahmin etme riskini almak istemiyorsanız turunuzu 2, hatta 1 tahminden sonra bile bitirebilirsiniz. Ancak en az 1 tahminde bulunmak zorundasınız.

YA DA

“EKSTRA TAHMİN” KURALINI KULLANANA KADAR.

Saha ajanlarının bütün tahminleri doğruysa, ipucunda belirtilen sayıdan bir fazla sayıda tahminde bulunabilirler. Örneğin *cam*: 3 ipucu için ajanlar 4 tahminde bulunabilir.

İlk turunuzda bu ekstra tahmine ihtiyacınız yoktur. Ancak ilerleyen turlarda “Ekstra Tahmin” kuralını kullanarak önceki turlarda kaçırdığınız resimleri işaretlemek isteyebilirsiniz.

TURUNUZ BİTTİĞİNDE SIRA DİĞER TAKIMA GEÇER.

KAZANMAK

Takımlardan biri kazanana kadar sırayla oynamaya devam edin.

→ **Takımınız bütün resimlerini tahmin ettiğinde oyunu kazanırsınız.** Genelde son resminizi tahmin ederek kazanırsınız. Ama diğer takım kendi turunda sizin son resminizi tahmin ederse de oyunu kazanmış sayılırsınız.

→ **Diğer takım suikastçıyı tahmin ederse siz kazanırsınız.**



KURALLARI BİLİYORSUNUZ. ŞİMDİ OYNAMA VAKTİ!

GEÇERLİ İPUÇLARI

İpucunuz **tek kelimeden** oluşuyor olmalıdır. Arasında boşluk veya tire bulunan kelimeler geçersizdir. İpucunun tek kelime olup olmadığından emin değilseniz, karşı takımın casus liderine sorun. **Eğer karşı takımın lideri onaylarsa ipucunuz geçerlidir.**

Codenames'de her türlü kelime oyunu serbesttir. Mesela masada köpek ve köpük resimleri varsa *kopuk* ipucunu verip bunları bağlayabilirsiniz. Anlayıp anlamamak takım arkadaşlarınıza kalmış.

İpucunuzu harf harf söyleyebilirsiniz. Ses benzerliği olan durumlarda (örneğin *c-a-m* ve *ç-a-m* gibi) veya ne dediğiniz net bir şekilde anlaşılmıyorsa bu kural işinize yarayabilir.

Başka bir oyuncu isterse ipucunuzu harf harf söylemek zorundasınız. Yani birisi “cam mı çam mı?” derse ya *c-a-m* ya *ç-a-m* demek zorundasınız. Ses benzerliğini veya belirsizliğini kullanarak iki kelimeyi birden ima ettiğinizi söyleyemezsiniz.

İpucunuz resimlerle bağlantılı olmalıdır. Kartların masadaki yeri, bazı kelimelerdeki harfler, veya resimlerin siyahlık-beyazlığıyla alakalı ipuçları veremezsiniz. Masadaki en siyah renkli iki resmi belirtmek için *Karanlık: 2* ipucunu kullanamazsınız. Ama gece, gölgeler, veya karanlık ile anlamsal

bağlantısı olan resimleri anlatmak için bu ipucunu kullanabilirsiniz.

Şarkı söylemek, komik şiveler, ve yabancı dilden kelimeler genel itibariyle yasaktır. Grubunuz isterse bunlara izin verebilir ama “Uy haçan da” diyerek hamsi ve mısır ekmeğiyle alakalı bir ipucu vermek de çabuk bayatlayan bir espri olur.

Grubunuzla anlaşırsanız tek kelime kuralını esnetebilirsiniz. İsterseniz birden fazla kelimeden oluşan özel isimleri (*Inek Şaban*, *Yeni Zelanda* gibi) ya da kısaltmaları (*İBB*, *MİT* gibi) hatta yaygın olarak kullanılan bileşik kelimeleri (*iç savaş*, *orta oyunu* gibi) dahi kullanma kararı alabilirsiniz.

Grubunuzla anlaşırsanız oyunu zorlaştıracak farklı kısıtlamalar da koyabilirsiniz. Örneğin resimlerin şekline dair ipuçları kullanmama kararı alabilirsiniz (*çember: 3* ya da *dikdörtgen: 2* gibi).

Öneri: Tek bir resimle alakalı ipucu vermek gayet basittir, resimde gözüken bir şeyi söyleyip geçebilirsiniz. Oyunu daha eğlenceli hale getirmek için ajanlarınızı biraz durup düşünmeye zorlayacak ipuçları verin ama ilginçlik seviyesini de abartmayın. Sonuçta janlarınızı eğlendirmeye çalışıyorsunuz, oyunu kaybetmeleri için çabalamıyorsunuz.

YÜZ İFADELERİNİZE DİKKAT EDİN

Casus liderlerinin bir kelime ve bir sayı dışında bilgi vermemeleri gerekmektedir. İpucunuzdan önce yorumda bulunmayın. “Bunu anlar mısınız bilmiyorum ama.” demeniz anlamsızdır. “*Yüzüklerin Efendisi*’ni okumadıysanız bunu anlamayabilirsiniz.” dersanız de çok fazla bilgi vermiş olursunuz.

Casus liderleri bir resme çok dikkatli bakmamalıdır. Anahtar kartını gördükten sonra da kesinlikle resimlere dokunmamalıdır.

Ajanlarınız tahmin ederken yüz ifadelerinize dikkat edin ve ajanlarınız bir karta dokunup resmen tahminde bulunmadan önce ajan kartlarına el uzatmayın. Eğer sizin renginizde bir resim tahmin ederlerse asıl anlatmak istediğiniz resim o olmasa bile öyleymiş gibi davranmak zorundasınız.

Ajanlar tahminde bulunurken masaya odaklanmalıdır. Casus lideri ile göz göze gelmeyin. Bu sayede sözlü olmayan ipuçları almamış olursunuz.

UZMAN KURALLARI

SONSUZ İPUCU

Bir sayı vermek yerine sonsuz sayılı bir ipucu verebilirsiniz. Örneğin *ufacık: sonsuz* diyebilirsiniz. Bu durumda ajanlarınız doğru tahminlerde bulundukları sürece istedikleri kadar tahmin yapabilirler.

Ajanlarınız sonsuz sayılı ipucunun kaç resimle bağlantılı olduğunu bilemezler, ama bazen tahmin edebilirler. Örneğin 3 resminin varsa 2 ya da 3 resimle bağlantılı bir ipucu vermiş olsaydınız hepsini bağlayabilirdiniz. Demek ki *ufacık: sonsuz* dediğinizde muhtemelen “Ufacık ipucuyla alakalı 1 resim var, diğer ikisi önceki ipuçlarıyla alakalıdır.” demek istiyordunuz.

ufacık: ∞

SIFIR İPUCU

Sürüngenler: 0 gibi bir ipucu da sınırsız sayıda tahminde bulunmanızı sağlar. (“Ekstra tahmin” kuralını görmezden gelin.)

Bu ipucu “*Sürüngenler* ile alakalı resmi (ya da resimleri) tahmin etmeyin.” anlamına gelir. Yani önünüzde yılan ve dinozo varsa onlardan uzak durun.

Sonra da kendinize “Niye bunları tahmin etmeyelim?” diye sorun. Örneğin masada farklı hayvanlar varsa belki de casus lideriniz sürüngen olmayan bütün hayvanları tahmin etmenizi istiyordur. Ya da oyunun sonuna yaklaştıysanız yılan ve dinozor dışındaki bütün resimleri tahmin ederek kazanıyor olabilirsiniz.

sürüngenler: 0



CODENAMES COMPANION

Kutu oyununuzu zenginleştirin!

- Kolay kurulum için anahtarı rastgele seçer.
- Hızlı oyun için tur zamanlayıcı kurabilirsiniz.
- İndirmesi ve kullanması tamamen ücretsizdir!



CODENAMES PICTURES

İllüstrasyon Şefi: Tomáš Kučerovský

İllüstratörler: Dávid Jablonovský, Jana Kilianová, Martin “Skam” Krejčí, Michal Suchánek, David Cochar, Filip Neduk

Grafik Tasarım: Michaela Zaoralová, Radek “RBX” Boxan, Štěpán Drašfák, Tibor Vizi

3B İçerikler: Roman Bednář

Yardımcı Tasarımcı: Alča Chvátílová

Kural Kitabı: Jason A. Holt

Teşekkürler: Tomáš Uhlíř

İmalat: Vít Vodička

Proje Yönetimi: Lea Červeňanská

Proje Denetimi: Petr Murmak

Bir Vlaada Chvátíl oyunu

Tasarımcılara, CGE ekip arkadaşlarıma, çocuklarıma - resimler için yaratıcı fikirlerini bizimle paylaşan herkese, ve dünyanın dört bir yanında senelerdir Codenames oynayan bütün oyunculara gönülden teşekkür ederim. Yaptığımız işler sizin sevginizle anlam kazanıyor.



Copyright © 2018–2025
Czech Games Edition s. r. o.

www.czechgames.com

SIKÇA UNUTULAN KURALLAR VE İPUÇLARI

Daha fazlası için:
www.codenamesgame.com

- **Casus liderleri duygularını yüzlerine yansıtmamalıdır.** Saha ajanlarınız ipucu hakkında tartışırken yanlış fikir yürütürlerse tepki vermeyin. Resim kartlarına dokunulmadan önce ajan kartlarına uzanmayın. Eğer ajanlarınız yanlışlıkla doğru tahminde bulunursa baştan beri amacınız o tahminde bulunmalarıymış gibi davranın.
- **Saha ajanları casus liderinin tepkilerini görmezden gelmelidir.** Kartlara odaklanmanızı ve casus lideriyle göz teması kurmanızı tavsiye ediyoruz.
- **Saha ajanları önceki turun ipucuyla alakalı resimleri tahmin edebilir,** hatta ilk tahminlerini bu resimler için kullanabilirler. Rastgele tahminde bulunmaları kurallara aykırı değildir ama iyi bir fikir de olmayabilir.
- **Casus lideri, saha ajanlarına önceki ipuçlarıyla alakalı resimlerin masada duruyor olduğunu söyleyemez.** Hatta ajanlarınız tekrar etmenizi istemedikleri sürece önceki ipuçlarından herhangi bir şekilde bahsedemezsiniz.
- **Saha ajanları turlarını erkenden bitirebilirler,** ipucunda belirtilen sayıda resim tahmin etmeleri gerekmez. Ancak en az bir tahminde bulunmaları zorunludur.

CODENAMES İLE BİRLEŞTİRİN

Hem kelimeler hem resimlerle oynayın!

Kartları kelime-resim-kelime şeklinde yerleştirin.

5 × 4 kartla oynarsanız Codenames: Pictures anahtar ve ajan kartlarını kullanın.

5 × 5 kartla oynarsanız Codenames anahtar ve ajan kartlarını kullanın.



DUET İLE BİRLEŞTİRİN

2 oyunculu kooperatif oyun modu için Codenames: Duet satın alın.

Bu oyunun kartlarını kullanarak 5 × 5'lik bir resim haritası oluşturun.

Oyunu Duet ajanları ve Duet anahtar kartlarını kullanarak Duet kurallarıyla oynayın.



CODENAMES UYGULAMASI

Codenames oynayacak sayıda oyuncu bulmak her zaman kolay olmayabilir. Ama artık canınız ne zaman isterse **Codenames Uygulaması** üzerinden oynayabilirsiniz.

CGE'nin tasarladığı ve ürettiği bu uygulamada:

- İlgi çekici **yeni oyun modlarını** keşfedebilirsiniz.
- Fantastik, tarih, sinema, seyahat gibi kategorilere ait eğlenceli ve ilginç **kelime kartları** toplayabilirsiniz.
- **Günlü görevler** yaparak en iyi gizli ajan olduğunuzu kanıtlayabilirsiniz.
- Yabancılarla, arkadaşlarınızla, **istediğiniz zaman istediğiniz yerde** Codenames oynayabilirsiniz.

5 dakika bile boş vaktiniz varsa Codenames uygulaması yaratıcı ipuçları ve cesur tahminler içeren oyunlarıyla emrinize amadedir.



App Store'dan indirin

Google Play

4.9 ★★★★★



Ayrıntılı bilgi için: cge.as/cnapp