Casus liderleri 25 gizli saha ajanının kimliğini bilir. Takım arkadaşları ile onları sadece “Kod Adları” ile bilir.



VİDEOYU İZLEYEREK OYUNUN NASIL OYNANDIĞINI ÖĞRENEBİLİRSİNİZ!

www.cge.as/cn-htp-tr

www.codenamesgame.com

KURULUM

2 TAKIMA AYRILIN.

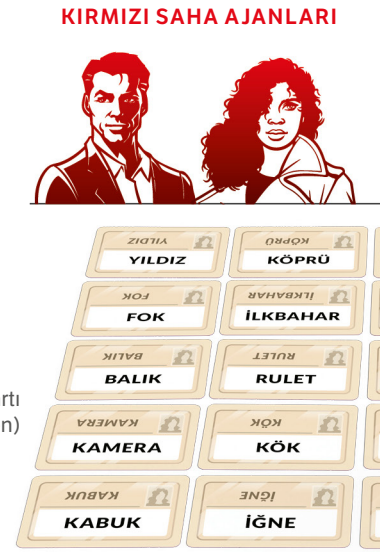
Oyuncuları benzer sayıda kişiden oluşan 2 takıma ayırın. Her takımda en az 2 oyuncu olmalıdır.

CASUS LİDERLERİNİ VE SAHA AJANLARINI SEÇİN.

Takımlar birer oyuncuyu casus lideri olarak seçer. Diğer oyuncular saha ajanı olur. Casus liderleri masanın aynı tarafına, saha ajanları ise onların karşı tarafına oturur.

RASTGELE 25 KELİME SEÇİN.

Kelime kartlarını karıştırın, rastgele 25 tanesini seçin, ve 5'e 5'lik bir düzende masaya yerleştirin.



25 kelime kartı
(200 kartlık desteden)

CASUS LİDERLERİ RASTGELE BİR ANAHTAR KARTI ÇEKSİN.

Her oyunda hangi kelimenin hangi takıma ait olduğunu gösteren bir adet anahtar kartı bulunur. Casus liderleri anahtarı rastgele seçer ve kart ayağına takar. Kartın hangi tarafının yukarı baktığı önemli değildir.

CASUS LİDERLERİ AJANLARI ÇAĞIRIR.

8 kırmızı ajanı kırmızı casus liderinin, 8 mavi ajanı da mavi casus liderinin önüne koyun. 7 masum vatandaş ve 1 suikastçıyı ortaya yerleştirin.



ÇİFTE AJANI OYUNA BAŞLAYACAK OLAN TAKIMA VERİN.



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

Oyuna başlayacak olan takımın fazladan 1 kelime bilmesi gerekeceği için çifte ajan kartı bu takıma aittir. Çifte ajanın **o takımın renginde olan yüzünü** açın ve o takımın ajanları arasına ekleyin.

MAVİ SAHA AJANLARI



ATEŞ	BALİNA	KALP
AY	ZİL	KALIP
MASA	TÜP	MATKAP
UYANMAK	DEMİR	DOKTOR
ELMA	BOYNUZ	RÜTBE



1 anahtar kartı
(40 kartlık desteden)

aş



1 suikastçı



8 mavi ajan







MAVİ CASUS
LİDERİ

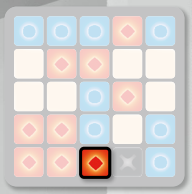
ÇOK GİZLİ

YALNIZCA CASUS LİDERLERİ ANAHTARI GÖREBİLİR!

Anahtar kartı 25 kelimenin kimliğini gösterir.

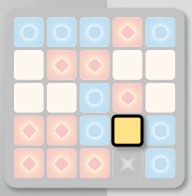
ELMA kırmızıdır.





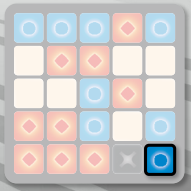
DEMİR masum bir vatandaştır.





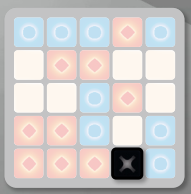
DERECE mavidir.





BOYNUZ suikastçıdır.





NASIL OYNANIR

Takımlar sırayla turlarını oynar. Anahtar kartındaki üçgenler ne renkteyse ilk o takım oynar. Bir takım kazanana kadar oyun devam eder.



Bu örnekte kırmızı takım başlar.

TURUNUZDA

CASUS LİDERİ İPUCU VERİR.

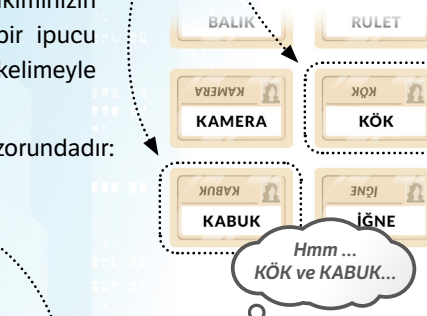
Eğer siz casus lideriyseniz öncelikle takımınızın rengindeki en az 1 kelimeyle alakalı bir ipucu bulmaya çalışın. İpucunu ne kadar çok kelimeyle bağlayabilirseniz o kadar iyi olur.

İpucunuz **1 kelime ve 1 sayıdan** oluşmak zorundadır:

Kelime, ipucuyla anlatmak istediğiniz kelimelerle bağlantılı olmalıdır.

Sayı ise ipucunun kaç resimle bağlantılı olduğunu belirtir.

Örneğin, KÖK ve KABUK kırmızı renkli kelimelerse kırmızı casus lideri iki kelimeyi birbirine bağlayan bir ipucu olarak *ağaç: 2* diyebilir.



SAHA AJANLARI TAHMİNLERDE BULUNABİLİR.

Saha ajanları bir süre aralarında ipucunu tartışabilirler. (Tek saha ajanı sizseniz içinizden düşünebilirsiniz.) Ardından ajanlardan biri **kartlardan birine dokunarak** tahmin yapmak zorundadır.

Casus lideri, seçilen kartın rengine anahtar kartından bakar ve kartın üstünü o renkte bir ajan (veya vatandaş/suikastçı) kartıyla kapatır.

Eğer kendi renginizde bir kelimeyi tahmin ederseniz bir tahmin hakkınız daha olur. (Ancak yeni bir ipucu alamazsınız.)

Örnek durumda ajanlar KÖK kelimesini tahmin eder ve bir tahmin hakları daha olur. Bu hakla KABUK değil de ELMA kelimesini tahmin ederler. Anahtar kartında ELMA da kırmızı gözükmektedir. Bu yüzden casus lideri sanki ELMA kelimesini anlatmak istemiş gibi davranmak zorundadır.



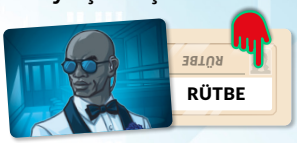
YANLIŞ TAHMİN EDERSENİZ TURUNUZ BİTER.

Üç şekilde hata yapabilirsiniz:

Masum vatandaş bulursanız **turunuz biter**.



Diğer takımın kelimesini 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 *soğuk: 3* ipucunu aldıysanız, *soğuk* ile alakalı 3 kelime bulup turunuzu bitirebilirsiniz.

Yahut *soğuk* ile alakalı 2 kelime bulabildiyseniz 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 *soğuk: 3* ipucu için ajanlar 4 tahminde bulunabilir.

İlk turunuzda bu ekstra tahmine ihtiyacınız yoktur. Ancak ilerleyen turlarda "Ekstra Tahmin" kuralını kullanarak önceki turlarda kaçırdığınız kelimeleri işaretlemek isteyebilirsiniz.

TURUNUZ BİTTİĞİNDE SIRA DİĞER TAKIMA GEÇER.



KAZANMAK

Takımlardan biri kazanana kadar sırayla oynamaya devam edin.

- **Takımınız bütün kelimelerini tahmin ettiğinde oyunu kazanırsınız.** Genelde son kelimenizi tahmin ederek kazanırsınız. Ama diğer takım kendi turunda sizin son kelimenizi tahmin ederse de oyunu kazanmış sayılırsınız.
- **Diğer takım suikastçıyı tahmin ederse siz kazanırsınız.**

KURALLARI BİLİYORSUNUZ. ŞİMDİ OYNAMA VAKTİ!

GEÇERLİ İPUÇLARI

Casus liderleri oyunun ruhuna uygun ipuçları vermek zorundadır. Eğer ipucunuzun geçerli olup olmadığından emin değilseniz **rakip casus liderine sorun**. (Sessizce sorun ki ajanlar duymasın.)

OYUNUN RUHU

Oyunun temel ruhunu ihlal eden ipuçları geçersizdir.

İpucunuz kelimenin anlamı hakkında olmalıdır. Bir kelimedeki harfler veya masadaki konumu hakkında ipucu veremezsiniz. *Bul*, İSTANBUL için geçerli bir ipucu değildir. BAHÇE, BALON ve BALIK kelimelerini *b: 3* gibi bir ipucu veya *beş: 3* gibi bir ipucuyla birbirine bağlayamazsınız, ancak...

Harfler ve sayılar, kelimenin anlamı hakkında olduğu sürece geçerli ipuçlarıdır. *A: 1* ipucunu NOT için kullanabilirsiniz. *Altı: 3* ipucunu ZAR, TABANCA ve DENİZ kelimeleri için kullanabilirsiniz.

İpucunuzdan sonra söylediğiniz sayı ipucu olarak kullanılamaz. *Narenciye: 8,* LİMON ve AHTAPOT için geçerli bir ipucu değildir.

Oyunu Türkçe oynamalısınız. Yabancı bir kelimeye yalnızca grubunuzdaki oyuncular onu Türkçe bir cümle içinde kullanacaksa izin verilir. Yani yabancı bir kelime Türkçeye yerleşmiş ise kullanabilirsiniz. Örneğin SANAL ve EKRAN kelimeleri için bir ipucu olarak *computer* kullanamazsınız, ancak *laptop* kullanabilirsiniz.

Sahada görünen herhangi bir kelimeyi söyleyemezsiniz. OYUN kelimesi bir kartla kapatılana kadar *oyun*, *oyuncak*, *oyuncu veya oynamak* gibi sahadaki bir kelimeyi içeren veya o kelimeden türemiş kelimeleri ipucu olarak veremezsiniz. (Ama "koyun" diyebilirsiniz.)

Masadaki bir birleşik kelimenin bir kısmını söyleyemezsiniz. BUZDOLABI'nın üzeri kapatılana kadar *buz*, *dolap*, *buzluk* veya *dolmak* diyemezsiniz.

Melodi veya şiveleri ipucu olarak kullanamazsınız. Örneğin masada BELEDİYE ve RİZE kelimeleri varsa ipucu olarak Karadeniz şivesiyle paşkanum diyemezsiniz.

KAFİYE VE SES BENZERLİKLERİ

İpuçları kelimeleri anlamları üzerinden bağlamalıdır. Kelimeleri sadece ses benzerliği veya kafiye üzerinden bağlamayın. Anlamsal benzerlikleri varsa ipucu ile kelimenin kafiyeli olması önemsizdir. Bu yüzden ATLANTİS kelimesi için *Atlantik* ipucu uygunken ÇANAK kelimesi için *yanak* ipucu uygun değildir.

Bazı gruplar kafiyeye izin vermeyi seçebilir. Bu durumda ajan lideri ipucunun kafiye üzerinden olduğunu belirtemez. Takımı bu çıkarımı kendileri yapmalıdır.

Ancak Codenames uygulamasında her türlü kafiye serbesttir. Bu yüzden grubunuzla bu kurala uygun şekilde de oynayabilirsiniz, böylece *yanak* kelimesini isterseniz ÇANAK için, isterseniz de başka kelimelere çanak tutmak için ipucu olarak kullanabilirsiniz.

İpucunuzu harf harf söyleyebilirsiniz ve başka bir oyuncu istediği takdirde 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.

Eş sesli kelimeleri aynı kelime olarak kabul edin. Örneğin "Kara" kelimesi hem SİYAH hem de TOPRAK için ipucu olabilir.

"BİR KELİME" KURALINI ESNETMEK İSTERSENİZ

Grubunuzla anlaşırsanız yaygın kullanılan kısaltmaları (*MİT*, *İBB*, *ABD* gibi) tek kelime sayarak ipucu olarak verebilirsiniz.

Tek kelimelik isimler her zaman geçerli birer ipucudur. Grubunuzla anlaşırsanız bütün isimleri (*Elmalılı Hamdi Yazır*, *Yukarı Sulakça*) hatta film, kitap vb. adlarını (Dünyayı Kurtaran Adam) ipucu olarak kullanabilirsiniz.

Birleşik yazılan kelimeler, iki ayrı kelimeden oluşsalar bile tek kelime sayılır ve geçerli bir ipucudur. Örneğin; buzdolabı, ateşkes, yapboz gibi. Fakat Türkçede birleşme sırasında kelimelerden hiçbiri veya ikinci kelimesi anlam değişikliğine uğramayan (ve başka birkaç istisnai) birleşik kelimeler ayrı yazılır. Örneğin; yer altı, tükenmez kalem, çörek otu, hamam böceği, hava yolu, dil bilgisi gibi. Bu tarz kelimeleri ipucu verirken "tek kelime" sayabilirsiniz.

Tamlamalar: Türkçede iki çeşit tamlama vardır: ad ve sıfat tamlamaları. Bazı durumlarda ad tamlamaları tek bir nesne veya kavramı anlatan kelime öbekleri oluşturabilir. Özellikle de kalıplaşmış belirtisiz ad tamlamaları birleşik kelimelerle karıştırılabilir: kapı kolu, yaprak sarması, yangın merdiveni. Bu tarz ad tamlamalarını "tek kelime" saymak isteyebilirsiniz. Tamlamaları tek bir kavram veya nesneyi ifade ediyorlarsa geçerli sayın. Benzer kurallarla türetilecek ama uydurma tamlamaları geçerli kabul etmeyin. Örneğin; KUZEY ve BİNA kelimelerini bağlamak için buz merdiveni gibi bir ad tamlaması uydurmayın. Sıfat tamlamaları ve kelime bağlamak için kullanılan zincirleme tamlamaları geçerli kabul etmeyin. Örneğin; mavi palto veya kapı kolunun vidası gibi.

Yapım ve Çekim Ekleri: Yapım ekleri ile türetilmiş kelimeler geçerli ipuçlarıdır. Gözlükçü ve gözlük ipuçları göz kelimesinin kendisi kadar geçerlidir. Ama çekim ekleri ile uzatılan kelimeler yeni kelime türetmemektedir ve ipucu verirken yasaklanabilir. Gözlükçülerimiz şeklinde verilen bir ipucu tek kelime kuralına uysa da oyunun ruhunun biraz dışında kalmaktadır. Çekim eklerine izin vermemenizi tavsiye ederiz. Ayrıca çekim eklerinde olduğu gibi yapım ekleriyle de kelimeleri uzatmak mümkündür. Bu tarz türetilen kelimeler de geçerli ipucu sayılmamalıdır. Örneğin; KÜÇÜK ve İNEK kelimelerini anlatmak için sütçük gibi.

ÇOK DA KATI OLMAYIN

Kelimelerin günümüzde kullanılmayan köklerine veya artık anlamını yitirmiş birleşik kelimelere katı bir şekilde dikkat etmenize gerek yok. Mesela SÜTLAÇ kelimesi sütlü - aş kelimelerinin birleşiminden gelir ama aş geçerli bir ipucudur. Aynı şekilde BİLGİSAYAR için sayı kelimesi geçerli bir ipucudur. Ve tam tersi olarak masada SAYI kelimesi varken bilgisayar ipucunu veremezsiniz diyen kişi sadece sorun çıkarmaya çalışıyordur.

Rakip casus lideri izin veriyorsa, ipucu geçerlidir.

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 kelimeyle bağlantılı olduğunu bilemezler, ama bazen tahmin edebilirler. Örneğin 3 kelimeniz varsa 2 ya da 3 kelimeyle bağlantılı bir ipucu vermiş olsaydınız hepsini bağlayabilirdiniz. Demek ki *ufacık: sonsuz* dediğinizde muhtemelen "Ufacık ipucuyla alakalı 1 kelime var, diğer ikisi önceki ipuçlarıyla alakalıdır." demek istiyordunuz.

SIFIR İPUCU



tüylü : 0 gibi bir ipucu da sınırsız sayıda tahminde bulunmanızı sağlar. ("Ekstra tahmin" kuralını görmezden gelin.)

Bu ipucu "Tüylü kelimeyi (ya da kelimeyi) tahmin etmeyin." anlamına gelir. Yani önünüzdeki tek kuş PENGUEN ise ondan uzak durun.

Sonra da kendinize "Niye bunu tahmin etmeyelim?" diye sorun. Örneğin masada KAR, BUZ ve ANTARKTİKA gibi kelimeler varsa belki casus lideriniz *soğuk: 3* demek istiyordur ama PENGUEN sorun yaratacağı için söyleyemiyordur. Siz de KAR, BUZ ve ANTARKTİKA tahminlerinde bulunabilirsiniz.

HATALI İPUCU CEZASI

Bir casus lideri kurallara uymayan bir ipucu verirse, takımın turu hemen sona erer. Ek bir ceza olarak, diğer takımın casus lideri bir sonraki ipucunu vermeden önce istediği bir kod adını kapatabilir.

Ancak diğer takım geçersiz ipucunun oyunu sekteye uğrattığını düşünmüyorsa diğer takımın casus lideri bu ipucuna izin vereceğini söyleyebilir, bu durumda da ipucu geçerli sayılır. Ayrıca hiç kimse bir ipucunun geçersiz olduğunu fark etmezse, o ipucu geçerli sayılır. Sonradan fark edilen hataları geriye dönük düzeltmeye çalışmayın.

FARKLI OYUN MODLARI

Bazı gruplar oyunu hızlandırmak adına süre tutarak oynayabilir. Telefonunuza indirebileceğiniz "**Codenames Companion**" uygulamasında birkaç farklı süre tutucu ve rastgele dağıtılmış anahtar kart bulabilirsiniz. (Bu uygulama asıl Codenames uygulamasından farklıdır, Codenames uygulaması üzerinden dünyanın her yerindeki casus liderleriyle sıra tabanlı Codenames oyunları oynayabilirsiniz.) Farklı oyun modları için: **codenamesgame.com**.

CODENAMES

Bir Vlaada Chvátil oyunu

İllüstrasyon: Tomáš Kučerovský
Ek görsel: František Sedláček, Dávid Jablonovský
Grafik Tasarım: Michaela Zaoralová, Radek "RBX" Boxan, Štěpán Drašťák, Tibor Vizi
3B İçerikler: Roman Bednář
Kelimeler ve Kural Kitapçığı: Jason A. Holt
Teşekkürler: Tomáš Uhlíř, Ondřej Kurka
İmalat: Vít Vodička
Proje Yönetimi: Lea Červeňanská
Proje Denetimi: Petr Murmak

Yaptığımız işe olan bitmez tükenmez destek ve sevgilerinden ötürü ailelerimize, arkadaşlarımıza ve iş arkadaşlarımıza, harika bir Codenames mobil uygulaması yaptıkları için dijital ekibimize, oyunu internete pürüzsüz şekilde uyarlayan Lukáš Novotný'ye en önemlisi de geçtiğimiz on yıl boyunca masada, internette, uygulamada Codenames'in zevkini süren dünyanın dört bir yanından milyonlarca oyuncuya... Gönülden teşekkür ederiz.

Yaptığımız işler sizinle anlam kazanıyor!

Copyright © 2015–2025
Czech Games Edition s. r. o.

www.czechgames.com

SIKÇA UNUTULAN KURALLAR VE İPUÇLARI

Daha fazlası için
www.codenamesgame.com

- **Sabırlı olun.** Casus liderinin işi kolay değil. Oyunun ilk ipucunu bulmak bir iki dakika sürebilir. İlerleyen turlarda oyun hızlanacaktır.
- **1 kelimeyle alakalı bir ipucu verebilirsiniz.** Ama daha çok kelimeyle bağlanan ipuçları genelde daha eğlencelidir.
- **İpucunuzla birlikte herhangi fazladan bilgi vermeyin.** Mesela "Bu da zorlama olacak ama..." demeyin. Codenames oynuyorsunuz, her ipucu biraz zorlamadır.
- **Ajanlar önce aralarında tartışıp sonra tahmin etmelidir.** Eğer tek ajan sizseniz sesli düşünebilirsiniz. Eğer grup halinde oynuyorsanız herkesin oyuna dahil olması iyidir. Ama tartışma ve kararsızlık yüzünden oyunun aksamasına sebep olmayın.
- **Casus liderleri duygularını yüzlerine yansıtmamalıdır.** Saha ajanlarınız ipucu hakkında tartışırken yanlış fikir yürütürlerse tepki vermeyin. Kelime 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 kurmamanızı tavsiye ediyoruz.
- **Saha ajanları önceki turun ipucuyla alakalı kelimeleri tahmin edebilir,** hatta ilk tahminlerini bu kelimeler için kullanabilirler. Rastgele tahminde bulunmaları kurallara aykırı değildir ama iyi bir fikir de olmayabilir.
- **Casus lideri, saha ajanlarına önceki ipuçlarıyla alakalı kelimelerin masada duruyor olduğunu söyleyemez.** Hatta ajanlarınız tekrar etmenizi istemedikleri sürece önceki ipuçlarından herhangi bir şekilde bahsedemezsiniz.
- **Saha ajanları turlarını erkenden bitirebilirler,** ipucunda belirtilen sayıda kelime tahmin etmeleri gerekmez. Ancak en az bir tahminde bulunmaları zorunludur.
- **Oyunun sonunda 25 kartı ters çevirin.** Yeni bir tur oynamaya hazırsınız!



CODENAMES DUET
oyuncu, kooperatif
400 yeni kelime
(Codenames ile birleşir)



CODENAMES PICTURES
4–8 oyuncu
Kelimelerle değil
Resimlerle oynayın



Fotoğraf - Henk Rolleman

VLAADA
Codenames'in yapımcısı

*"E madem sayfada yer kaldı, size **Codenames uygulamasını** tavsiye edeyim. Son birkaç yıldır ekibimizle birlikte bizzat uygulama üzerinde çalışıyorum. Uygulamaya bir dolu içerik ekledik, artık değişik sürprizler, yeni oyun modları (Günlük görev sistemiyle özellikle gurur duyuyorum) ve ilginç özellikler mevcut. O kadar dolu dolu bir uygulama oldu ki görseniz şaşırırsınız! :)*

*Bu kısmı da uygulamayı denerseniz hoşunuza gideceğine içtenlikle inandığım için yazıyorum. **O yüzden buyurun, uygulamayı da bir denemiş olun.**"*

Vlaada'nın tasarım hikayesini cge.as/cn-story adresinden okuyabilirsiniz.

4.9 ★★★★★

App Store'dan İndirin

İNDİRİN Google Play

