

Зв'язківці знають особистості 25 таємних агентів.
Шпигуни знають агентів лише за їхніми
КОДОВИМИ ІМЕНАМИ.



**ОГЛЯД ГРИ ТА
ВІДЕОПРАВИЛА!**

www.cge.as/cn-http-uk



www.codenamesgame.com

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

РОЗДІЛИТЬСЯ НА 2 КОМАНДИ.

Гравці діляться на дві команди, приблизно рівні за кількістю гравців (щонайменше 2 гравці в кожній команді).

ВИБЕРІТЬ ЗВ'ЯЗКІВЦІВ І ШПИГУНІВ.

Кожна команда вибирає одного гравця зв'язківцем. Решта команди стає шпигунами. Обидва зв'язківці (червоної та синьої команди) сідають по один бік стола, а їхні шпигуни — напроти.

25 карт зі словами
(з колоди у 200 карт)

ВИКЛАДІТЬ НАВМАННЯ 25 КАРТ СЛІВ.

Перетасуйте карти зі словами, виберіть навшманя 25 з них і викладіть їх на стіл таблицею 5 × 5.

ЗВ'ЯЗКІВЕЦЬ БЕРЕ ВИПАДКОВУ КАРТУ-КЛЮЧ.

У кожній грі є один ключ, що показує, які слова стосуються кожної команди. Зв'язківці навшманя вибирають одну карту-ключ і вставляють її в підставку, розміщену між ними. Ключ може стояти будь-якою стороною догори.

ЗВ'ЯЗКІВЦІ БЕРУТЬ ПЛИТКИ.

Покладіть 8 червоних плиток перед червоним зв'язківцем і 8 синіх плиток перед синім зв'язківцем. Між ними покладіть 7 плиток мирних жителів та 1 вбивці.

ВІДДАЙТЕ ПОДВІЙНОГО АГЕНТА ПЕРШІЙ КОМАНДІ.

Чотири трикутники по краях карти-ключа показують, яка команда починає гру.

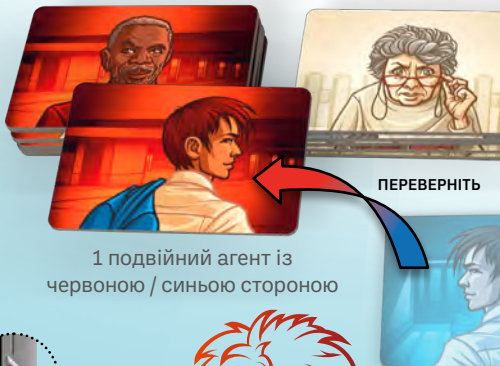
Першій команді треба відгадати на 1 слово більше, тож вона отримує плитку подвійного агента. **Переверніть** її відповідним кольором догори й додайте до своїх плиток.

ЧЕРВОНІ ШПИГУНИ



8 червоних агентів

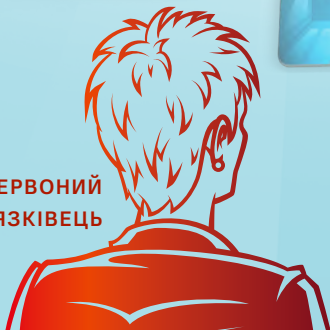
7 мирних жителів



1 подвійний агент із
червоною / синьою стороною



ЧЕРВОНІЙ
ЗВ'ЯЗКІВЕЦЬ



СИНІ ШПИГУНИ



1 карта-ключ
(з колоди в 40 карт)

1 убивця

8 синіх агентів



СИНИЙ
ЗВ'ЯЗКІВЕЦЬ

ЦІЛКОМ ТАЄМНО

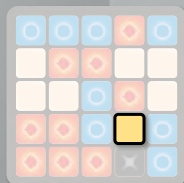
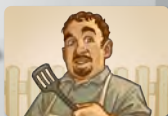
ЛИШЕ ЗВ'ЯЗКІВЦІ БАЧАТЬ КЛЮЧ!

Карта-ключ визначає особистості
25 таємних агентів.

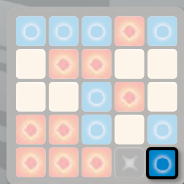
ЯБЛУКО — червоний агент.



МЕТАЛ — мирний житель.



ГРАДУС — синій агент.



РІГ — убивця.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Команди по черзі виконують ходи, починаючи з команди, позначеної трикутниками на карті-ключі. Команди по черзі виконують ходи, поки одна з них не переможе.



У цьому прикладі гру починає червона команда.

У ВАШ ХІД

ЗВ'ЯЗКІВЕЦЬ ДАЄ 1 ПІДКАЗКУ.

Якщо ви зв'язківець, то вигадуєте 1 слово-підказку, що стосується 1 або більше кодових імен кольору вашої команди. Що більше, то краще.

Ваша підказка повинна складатися

з 1 слова й 1 числа:

Це **слово** стосується тих слів, до яких ви хочете дати підказку.

Число показує, скількох слів на столі стосується ваша підказка.

Наприклад, якщо **КОРИННЯ** і **ДОШКА** — це слова червоній команди, то червоний зв'язківець може дати підказку, сказавши «Дерево: 2».

Дерево: 2



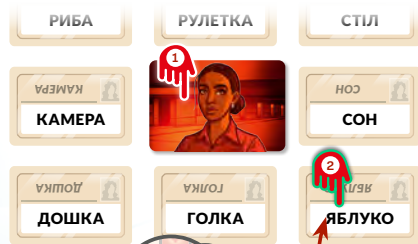
ШПИГУНИ МОЖУТЬ РОБИТИ БЕЗЛІЧ ПРИПУЩЕНЬ.

Шпигуни повинні приділити хвилинку обговоренню підказки. (Або, якщо ви єдиний шпигун, можете думати вголос.) Потім один зі шпигунів повинен **висловити припущення, доторкнувшись до однієї з карт.**

Зв'язківець закриває слово плиткою, що відповідає кольору, вказаному на ключі.

Якщо ви **відгадаєте слово свого кольору, то можете відгадувати ще раз.** (Ви маєте право на ще одне припущення, а не підказку.)

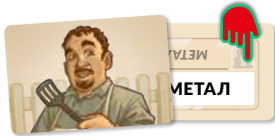
У нашому прикладі шпигуни відгадують **КОРИННЯ**, тож вони можуть відгадати ще раз. Потім вони відгадують **ЯБЛУКО** замість **ДОШКА**. На карті-ключі показано, що **ЯБЛУКО** — теж червоне слово. Зв'язківець повинен діяти так, ніби підказка стосувалася другого слова.



НЕПРАВИЛЬНА ВІДГАДКА ЗАВЕРШУЄ ВАШ ХІД.

Три можливі помилки:

Якщо ви відгадуєте мирного жителя, **ваш хід завершується**.



Якщо ви відгадуєте слово іншої команди, **ваш хід завершується, і ви допомагаєте іншій команді!**



Якщо ви відгадуєте вбивцю, **то негайно зазнаєте поразки!**



ЯКЩО ВИ ПРАВИЛЬНО ВІДГАДУЄТЕ ДАЛІ, ТО МОЖЕТЕ ВІДГАДУВАТИ, ПОКИ...

НЕ ВИРІШИТЕ ЗАВЕРШИТИ СВІЙ ХІД.

Якщо ваш хід не закінчується неправильною відгадкою, то все одно можете завершити його. Наприклад, якщо ви отримали підказку «Холод: 3» і хочете знайти 3 слова, пов'язані з **холодом**, **АБО** а потім завершити свій хід.

Або, якщо ви знайшли лише 2 відповідні слова, пов'язані з **холодом**, а відгадувати третє видається занадто ризикованим, можете закінчити свій хід після 2 слів. Або навіть 1. Утім, ви повинні спробувати відгадати принаймні 1 раз.

НЕ ВИКОРИСТАЄТЕ ПРАВИЛО «ПЛЮС 1».

Поки шпигуни продовжують відгадувати слова власного кольору, їм можна **відгадати на одне слово більше**, ніж зазначено в підказці. Наприклад, підказка «Холод: 3» дає змогу шпигунам зробити до 4 припущень.

Вам не потрібне це додаткове припущення у ваш перший хід. Однак пізніше вам, можливо, доведеться скористатися правилом «Плюс 1», щоб відгадати слово, яке ви не використали з підказки в попередній хід.

КОЛИ ВАШ ХІД ЗАВЕРШУЄТЬСЯ, НАСТАЄ ХІД ІНШОЇ КОМАНДИ.

ПЕРЕМОГА

Команди по черзі виконують ходи, поки одна з них не перемаже.

- Коли у вашої команди не залишається слів для відгадування, ваша команда **перемагає**. Часто ви перемагаєте, відгадавши своє останнє слово. Але ви також можете перемогти, якщо інша команда відгадає ваше останнє слово у свій хід.
- Ви також перемагаєте, якщо інша команда відгадає вбивцю.

Мій хід!



ТЕПЕР ВИ ЗНАЄТЕ ПРАВИЛА. НУМО ГРАТИ!

ПРАВИЛЬНІ ПІДКАЗКИ

Зв'язківці повинні давати підказки, що відповідають духу гри. Якщо ви не впевнені, що ваша підказка правильна, **порадьтеся зі зв'язківцем суперника.** (Але тихо, щоб шпигуни не почули.)

ДУХ ГРИ

Деякі підказки вважають недозволеними, бо вони суперечать духу гри

Ваша підказка повинна стосуватися значення кодового імені. Не можна використовувати підказку для позначення букв у слові чи позиції карти на столі. Ви не можете поєднати підказкою СТИЛ, СНІГ і СІЛЬ, сказавши: «С: 3» чи «три: 4»...

Букви й числа можуть бути дозволеними підказками, якщо вони стосуються значення кодових імен. Ви можете використати «О: 1» як підказку для КОЛО, а також «Вісім: 2» як підказку для ШАР та ВОСЬМИНІГ.

Ви повинні грати українською мовою. Іноземне слово можна використати лише за умови, що його вживають в українській. Наприклад, *Arfel* (німецьке слово) не може бути підказкою для слів ЯБЛУКО й БЕРЛІН, але можна сказати *струдель*.

Не можна використовувати будь-які форми слова, викладеного на столі й не накритого картою агента. Поки ЛІС не накрито картою, не можна казати *пролісок, лісничий, лісоруб* чи *лісосмуга тощо*.

Не можна використовувати частину складених слів, що лежать на столі. Поки МІКРОСКОП не накрито, не можна використовувати як підказку *мікроклімат, мікробіолог, мікроавтобус* чи *мікросхема*.

Ви не можете використовувати мелодії або акценти як підказку. Якби ви завжди могли дати підказку для слова ФРАНЦІЯ, вимовивши будь-яке слово з французьким акцентом, то це було б занадто легко.

НЕ БУДЬТЕ ЗАНАДТО СУВОРІ

Слово Україна походить від «у краю», але тепер слово *країна* можна вважати правильною підказкою для УКРАЇНА. Навіть *край* є правильною підказкою для слова УКРАЇНА. І кожен, хто каже, що не можна дати підказку *Лісабон*, бо на столі є ЛІС, просто хоче всіх збаламутити.

Якщо зв'язківець суперників дозволяє, то підказку вважають правильною.

СХОЖІ ЗА ЗВУЧАННЯМ

У традиційних «Кодових іменах» схожі за звучанням підказки допустимі тільки тоді, коли вони стосуються значень слів. Отже, «хрип» — правильна підказка для слова ГРИП, бо вони пов'язані. Однак «хрип» не може бути підказкою для ГРИБ, хіба що серед вас є любитель збирати гриби. Так само «зámок» не може бути підказкою для ДВЕРІ, а «зámók» — для ЛИЦАР.

Але в застосунку Codenames дозволено використовувати схожі за звучанням слова. І ваша група може погодитися грати з таким правилом, дозволяючи використовувати «зámók» для слова ЛИЦАР та інших лицарських шук.

Ви можете вимовляти підказки по буквах і повинні зробити це, якщо хтось попросить.

Якщо два слова пишуться однаково, трактуйте їх як одне і те ж слово. *К-о-с-а* — правильна підказка для ТРАВА та ГОЛОВА.

ПОРУШЕННЯ ПРАВИЛА «ОДНОГО СЛОВА»

Ваша група може погодитися використовувати загальноприйняті аббревіатури (ЦРУ, НАСА, СБУ) як підказки з одного слова.

Підказки з одного слова завжди вважають правильними. Ваша група може погодитися використовувати власні імена (Джордж Вашингтон, Нью-Йорк) і навіть назви («Старий і море»).

Складені слова, як-от лісосмуга, вважають правильними підказками. Такі підказки, як *стоп-кран* чи *зубна щітка*, неправильні, якщо тільки їх не дозволить зв'язківець суперників.

ЕКСПЕРТНІ ПРАВИЛА

НЕОБМЕЖЕНА ПІДКАЗКА

Замість числа ви можете сказати, що ваша підказка необмежена. Наприклад, «Крихітний: необмежено». Це дає змогу вашим шпигунам відгадувати стільки разів, скільки вони хочуть, але за умови, що вони відгадуватимуть правильно.

Шпигуни не знають, скільки слів стосуються необмеженої підказки, але іноді вони можуть це з'ясувати. Якщо вам лишилися відгадати 3 слова, то достатньо підказки для 2 або 3 слів, щоб відгадати їх усі. Отже, у цьому прикладі «Крихітний: необмежено», ймовірно, означає «Відгадайте 1 слово для крихітний і 2 слова з попередніх підказок».

Крихітний: ∞

НУЛЬОВА ПІДКАЗКА

Підказка типу «Пір'я: 0» також дає змогу робити необмежені припущення. (Ігноруйте правило «Плюс 1».)

Підказка означає «Не відгадуйте слово (або слова), пов'язані з пір'ям». Тож якщо ПІНГВІН — це єдиний птах на столі, не відгадуйте його.

Цікаво, чому не треба відгадувати? Ну, якщо є такі слова, як СНІГ, ЛІД та АНТАРКТИДА, то можливо, що ваш зв'язкивець хотів сказати «Холод: 3», але йому завадив ПІНГВІН. Отже, відгадайте СНІГ, ЛІД та АНТАРКТИДУ.

Пір'я: 0

ШТРАФ ЗА НЕДОЗВОЛЕНУ ПІДКАЗКУ

Якщо зв'язкивець випадково дає неправильну підказку, хід його команди негайно завершується без спроб відгадок, і зв'язкивець суперника може накрити одне зі слів своєї команди, перш ніж дати наступну підказку.

Однак якщо команда суперника вважає, що неправильна підказка не зашкодила грі, їхній зв'язкивець може дозволити вам використати її, і в такому разі штрафу немає. Крім того, якщо ніхто не зауважив, що прозвучала неправильна підказка, то її вважають правильною.

ВАРІАНТИ

Деякі гравці воліють використовувати таймер, щоб прискорити темп гри. Ми додали кілька таймерів та рандомізованих карт-ключів до безплатного застосунку Codenames gadget, який ви можете встановити на телефон. (Цей застосунок відрізняється від Codenames, який дає змогу грати асинхронні партії в Codenames зі зв'язківцями з усього світу.)

Щоб дізнатися про інші варіанти гри, завітайте на codenamesgame.com.



КОДОВІ ІМЕНА

Автор гри: Владя Хватіл

Ілюстрація: Томаш Кучеровський

Додаткові ілюстрації: Франтішек Седлачек, Давид Яблоновський

Графічний дизайн: Мікаела Заоралова, Радек «RBX» Боксан, Штепан Драшдяк, Тібор Візі

3D-об'єкти: Роман Беднарж

Слова та правила: Джейсон А. Голт

Подяка: Томаш Углірж, Одржей Кірка

Продюсер: Віт Водічка

Керівник проєкту: Леа Червенянська

Керівництво проєктом: Петр Мурмак

Особлива подяка: нашим родинам, колегам і друзям за їхню незмінну підтримку й любов до нашої роботи; нашій команді за створення приголомшливого застосунку Codenames; Лукашу Новотному за відмінну вебреалізацію; і, найголовніше, мільйонам гравців по всьому світу, які протягом усього останнього десятиліття грають у «Кодові імена» як наживо, так і онлайн чи в застосунку.

Завдяки вам наша робота набуває сенсу!

Українське видання

Керівник: Олександр Борисенко

Перекладач: Святослав Михаць

Випускова редакторка:
Олена Науменко



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

- **Будьте терплячі.** Грати зв'язківцем складно. Пошук першої підказки в грі може зайняти пару хвилин. Після цього гра зазвичай пришвидшується.
- **Ви можете давати підказки й для 1 слова,** але набагато цікавіше давати підказки для більшої кількості слів.
- **Не давайте ніякої додаткової інформації до своєї підказки.** Не кажіть: «Це не зовсім точно». Ви граєте в «Кодові імена». Тут усе не зовсім точно.
- **Шпигунам варто обговорити підказку, а потім відгадувати.** Якщо ви єдиний шпигун, то можете думати вголос. А якщо ви в команді, то дайте можливість грати всім партнерам. Однак не дозволяйте суперечкам і нерішучості сповільнювати гру.
- **Зв'язківці повинні зберігати незворушний вигляд.** Коли шпигуни обговорюють вашу підказку, ніяк не реагуйте на їхні помилкові думки. Не беріть-ся за жодну плитку, поки шпигуни не торкнуться одного зі слів. Якщо вони випадково відгадають правильно, вдавайте, що саме так ви й задумали.
- **Шпигуни не повинні стежити за реакцією своїх зв'язківців.** Радимо зосереджуватися на картах й уникати зорового контакту зі своїм зв'язківцем.
- **Шпигуни можуть відгадувати слова з підказки для попереднього ходу** навіть у свою першу відгадку в поточний хід. Їм також можна відгадувати навання, але, мабуть, цього не варто робити.
- **Зв'язківець не повинен повідомляти шпигунам, якщо вони пропустили слова з попередньої підказки.** Ви навіть не можете згадувати вголос попередні підказки, якщо вас не попросять повторити їх.
- **Шпигуни можуть достроково завершити свій хід, не відгадавши всі слова,** зазначені в підказці. Однак вони повинні принаймні 1 раз спробувати відгадати слово.
- **Наприкінці гри просто переверніть 25 карт.** Ви знову готові до гри!



«КОДОВІ ІМЕНА. ДУЕТ»
для 2 і більше гравців,
кооперативна гра
ще 400 слів
(можна поєднувати
з «Кодовими іменами»)

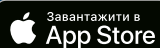


«КОДОВІ ІМЕНА.
МАЛЮНКИ»
Для 4–8 гравців
грайте картинками
замість слів



ВЛАДЯ
творець
«Кодових імен»

4.9 ★★★★★



«О, на цій сторінці залишилося трохи вільного місця, тож дозвольте скористатися ним і порадити **застосунок Codenames**. Я особисто провів останні кілька років, працюючи над застосунком разом з нашою командою, наповнюючи його тоннами контенту, крутими поворотами, новими варіантами гри (я особливо пишу систему щоденних завдань) і цікавими функціями — ви здивуєтеся, дізнавшись, скільки їх є!»

Я пишу це, бо справді вірю, що вам може сподобатися цей застосунок. **Тож не зволікайте та спробуйте його.** »

Ви можете ознайомитися з тим, як Владя працював над грою, тут: cge.as/cn-story

