

Dva tajna agenta su na tajnom zadatku. Svako od njih zna devet tajnih agenata koje njegov partner mora da kontaktira. Da li će uspeti da izbegnu atentatore i završe misiju pre nego što vreme istekne?



**SKENIRAJTE QR
KOD I POGLEDAJTE
VIDEO UPUTSTVO!**

www.cge.as/cn2-htp-sr



www.codenamesgame.com

POSTAVKA IGRE

SEDITE NASUPROT SVOG PARTNERA.

Oboje ste u istom timu, ali morate da sedite jedno nasuprot drugom tako da svako od vas vidi različitu stranu šablona.

POSTAVITE 25 NASUMIČNIH KARTICA SA REČIMA.

Promešajte kartice reči i postavite 25 nasumičnih kartica ispred vas u mrežu 5 × 5.

POSTAVITE 15 PLOČICA AGENATA NADOHVAT RUKE

Oba igrača će koristiti zelene pločice da obeleže kontaktirane agente, pa ih zato držite između vas.



1 PLOČICU ATENTATORA.

Ukoliko vam je potrebna ova pločica, onda ste izgubili. Postavite je opasno blizu pločicama agenata.

DEVET TOKENA ZA BROJANJE POTEZA.

Pomoću tokena za brojanje poteza možete da vodite računa o tome koliko vam je još poteza ostalo. Postavite ih pored mreže kartica sa rečima.

Dva dodatna tokena (plave boje) su dodata za igrače koji žele 10 ili 11 poteza umesto devet. Ukoliko igrate standardnu igru, dodatne tokene ostavite u kutiji.



POVUCITE NASUMIČNU KARTICU ŠABLONA.

Držite špil šablona uspravno, zatim iz sredine izvucite jednu karticu i postavite je u postolje, kao što je prikazano. Strelice treba da budu na gornjoj i donjoj ivici šablona.

Postavite šablon pored mreže kartica sa rečima, tako da svaki igrač vidi samo svoju stranu šablona.

partner sedi nasuprot vas



šablon

VI VIDITE ONO ŠTO VAŠ PARTNER MORA DA POGODI.

Vaša strana šablona određuje šta se dešava kada vaš partner pogađa reči.

Želite da vaš partner pogodi reč TREŠNJA.



agent



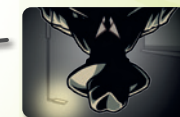
Ne želite da vaš partner pogodi reč PARA.



neutralni posmatrač



Ukoliko vaš partner pogodi reč KROMPIR, oboje gubite igru!



atentator



VAŠ PARTNER VIDI ONO ŠTO VI MORATE DA POGODITE.

Strana šablona vašeg partnera isto pokazuje mrežu, kao i vaša, ali su boje drugačije raspoređene.

Kada pogađate, boje na vašoj strani šablona nisu relevantne. Vaš partner će vam reći da li ste pogodili agenta, neutralnog posmatrača ili atentatora.

TOK IGRE

Vi i vaš partner naizmenično zadajete asocijacije jedno drugome. Za svaki potez morate da iskoristite jedan token za brojanje poteza. Ukoliko uspete da pogodite svih 15 reči pre nego što vam ponestane tokena za brojanje poteza, zajedno ste pobedili.

BILO KO OD VAS MOŽE DA ZADA PRVU ASOCIJACIJU.

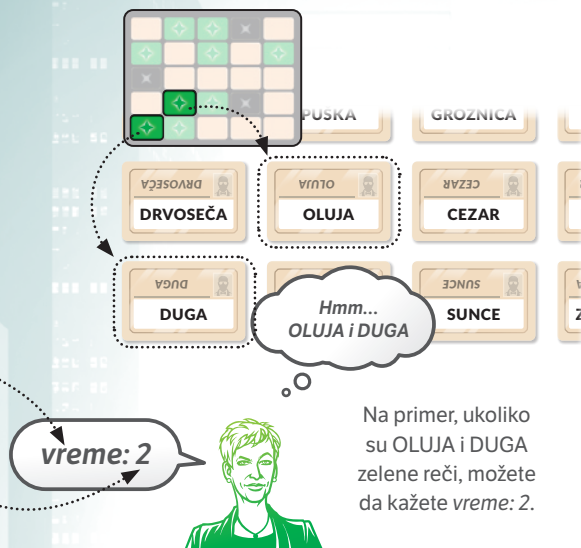
Pogledajte šablon i pokušajte da smislite asocijaciju koja će spojiti dve ili više zelenih reči. Igrač koji prvi smisli asocijaciju počinje igru. Pretpostavimo da vi prvi zadajete asocijaciju.

IGRAČ ZADAJE JEDNU ASOCIJACIJU.

Asocijacija mora da se sastoji od **jedne reči i jednog broja**.

Reč se odnosi na pojmove na stolu za koje dajete asocijaciju.

Broj daje do znanja na koliko pojmova dajete asocijaciju.



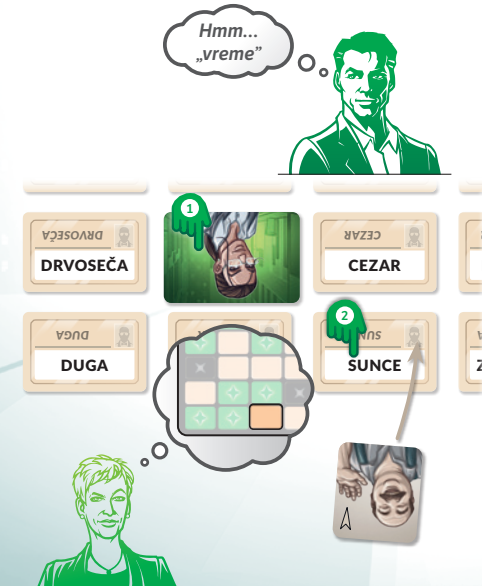
Na primer, ukoliko su OLUJA i DUGA zelene reči, možete da kažete *vreme: 2*.

DRUGI IGRAČ MOŽE DA POGAĐA VIŠE PUTA.

Nakon što zadate asocijaciju, vaš partner će pogledati reči i pokušati da shvati na koje reči se vaša asocijacija odnosi. Vaš partner može da razmišlja naglas. Ne reagujte na ono što kaže. Strpljivo sačekajte da pokaže svoju pretpostavku dodirivanjem jedne kartice.

Ukoliko vaš partner dodirne reč koja je zelene boje na vašoj strani šablona, može ponovo da pogađa. Prekrijte tu reč zelenom pločicom agenta kako biste obeležili da je taj agent kontaktiran. Postavite agenta tako da bude okrenut prema vašem partneru.

Ukoliko vaš partner dodirne reč koja je bež boje sa vaše strane šablona (neutralni posmatrač), potez se završava. Postavite na tu karticu jedan token za brojanje poteza, tako da bude okrenut prema vašem partneru. Reč treba da ostane vidljiva – to je možda reč koju vi treba da pogodite.



Vaš partner može dobrovoljno da završi potez tako što će uzeti token za brojanje poteza i postaviti ga licem nadole ispred sebe.

U idealnom slučaju, pogodiće sve reči, a zatim uzeti token za brojanje poteza. Međutim, nije u obavezi da pogodi sve reči. Potez može da završi ukoliko je pogodio bar jednu reč.

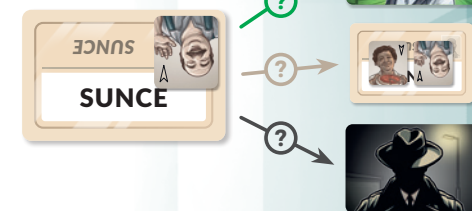
U svakom potezu iskoristićete tačno jedan token za brojanje poteza. Ili kada igrač pogodi neutralnog posmatrača, ili kada se uzme token za brojanje poteza prilikom dobrovoljnog završavanja poteza.

U SLEDEĆEM POTEZU, ULOGE SE MENJAJU.

Ukoliko ste vi zadali prvu asocijaciju, vaš partner će zadati asocijaciju u drugom potezu.

Strana šablona vašeg partnera nije ista kao vaša. Možda ćete morati da pogodite reč koja je sa vaše strane zelene, bež ili crne boje. Bilo koja od njih može biti zelene boje na strani šablona vašeg partnera.

Reč SUNCE je bež boje sa vaše strane. Ali ako vi dodirnete tu karticu, vaš partner može da je obeleži kao agenta, neutralnog posmatrača ili atentatora!



Ukoliko vaš partner dodirne reč koja je atentator igra se završava i zajedno gubite!

VI I VAŠ PARTNER NAIZMENIČNO ZADAJETE JEDNO DRUGOME ASOCIJACIJE.

Nakon završetka poteza, bilo dobrovoljno ili nakon što je pogođen neutralni posmatrač, igrač koji je pogađao sada će zadavati asocijaciju.

Pored pogađanja reči za asocijaciju u trenutnom potezu, igrač može da pogađa i reči koje je propustio u prethodnim potezima.

Ne postoji ograničenje broja pogađanja.



KAKO SE IGRA ZAVRŠAVA

KADA SE POGODI SVIH DEVET ZELENIH REČI SA VAŠE STRANE ŠABLONA, RECITE.

Sa vaše strane šablona ima devet zelenih reči. Kada su sve one prekrivene pločicama agenata, recite vašem partneru. Više nemate reči za koje treba da zadajete asocijacije, tako da će od sada samo vaš partner zadavati asocijacije u svim preostalim potezima.

Neke reči su zelene sa obe strane i možda ste ih vi pogodili.



POSTOJE TRI NAČINA NA KOJE IGRA MOŽE DA SE ZAVRŠI:

PRONAŠLI STE SVIH 15 AGENATA – POBEDILI STE.

Kada pogodite sve zelene reči sa obe strane šablona, zajedno ste pobedili!

Postoji 15 reči koje treba da pogodite i 15 pločica agenata. Dakle, pobeđujete kada postavite poslednju pločicu agenta.



PRONAŠLI STE ATENTATORA – IZGUBILI STE.

Ukoliko bilo koji igrač pogodi reč koja je sa strane šablona drugog igrača crne boje, atentator je uhvatio vaš tim i zajedno ste izgubili.



UKOLIKO VAM PONESTANE TOKENA ZA BROJANJE POTEZA, DOBIJATE POSLEDNJU ŠANSU.

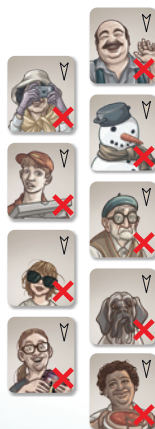
Ukoliko ste iskoristili svoj poslednji token za brojanje poteza, a niste pogodili sve reči, vreme je za *poslednju šansu*.

Niko više ne zadaje asocijacije. Potez *poslednja šansa* vam samo omogućava da iskoristite sve prethodne tragove u poslednjem pokušaju da pobedite u igri.

Pogađajte jednu po jednu reč i obeležavajte ih na uobičajen način. Vi i vaš partner možete pogađati bilo kojim redosledom i ne morate da se smenjujete. Nije vam dozvoljeno da razgovarate o strategiji, osim što možete da kažete „Ja ću” ili „Ti pogađaj”. Ne smete reći svom partneru koliko je ostalo reči koje treba da pogodi, ali recite kada pogodi poslednju.

Pogrešno pogađanje u toku poslednje šanse završava igru. Oba igrača gube, čak i ako je pogođen „samo” neutralni posmatrač.

Ukoliko pronađete sve svoje agente, zajedno pobeđujete!



SADA ZNATE PRAVILA. MOŽETE DA IGRATE!

IZVEŠTAJ O MISIJI

KAKO STE PROŠLI?

NISTE PRONAŠLI SVE SVOJE AGENTE.

Da li ste naišli na atentatora? To se često dešava, čak iiskusnim igračima. Sa tri atentatora, teško je zadati asocijaciju koja neće navesti vašeg partnera na neku od tih reči.

Da li ste ostali bez tokena za brojanje poteza, iako ste zadavali asocijacije na dve ili tri reči? Pa, ponekad jednostavno stvari ne idu kako treba.

Većina ljudi izgubi svoju prvu partiju. Ne odustajte. Samo okrenite reči, izvucite novu karticu šablona i pokušajte ponovo.

Potrebna vam je vežba. Čak i ako postanete zaista dobri, nećete svaki put pobediti.

Ukoliko vam često ponestaje tokena za brojanje poteza, razmislite o tome da dodate još jedan. Ili dva. Igra dolazi sa 11 tokena. Možda treba da se uvežbate na nekoj lakšoj misiji pre nego što se uhvatite u koštac sa težim izazovima.



POBEDILI STE SA 10 ILI 11 TOKENA.

Odlično! Igrali ste sa dodatnim tokenima za brojanje poteza, ali ste kontaktirali sve svoje agente i izbegli atentatore. Misija je završena!

Da li želite da pokušate ponovo sa devet tokena?

POBEDILI STE SA DEVET TOKENA.

Odličan posao! Spremnii ste na sve izazove.

Ako želite, možete izračunati svoj rezultat na osnovu toga kako ste koristili tokene za brojanje poteza:

Iskorišćeni kao posmatrač:	0 poena svaki
Iskorišćeni za kraj poteza:	1 poen svaki
Neiskorišćeni:	3 poena svaki
Ako vam je bila potrebna <i>poslednja šansa</i> :	–1 poen

Rezultat od pet poena je zaista dobar, ali pokušajte da osvojite 10, pa čak i više od 10 poena. Ukoliko volite da isprobavate nove izazove, pogledajte mape misija na aplikaciji „Codenames Companion”.

MAPE MISIJA

Na besplatnoj aplikaciji „Codenames Companion” možete pronaći mape misija za Duet.

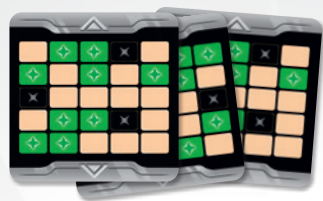
Mape misija nude nove izazove za igrače koji su savladali standardnu misiju sa devet tokena. Neke misije vas podstiču da zadajete asocijacije koje se odnose na tri ili četiri reči, dok druge možete preći samo uz oprez i preciznost. Početničke misije otključavaju teže misije, a možete pronaći i izazov koji vam najviše odgovara.



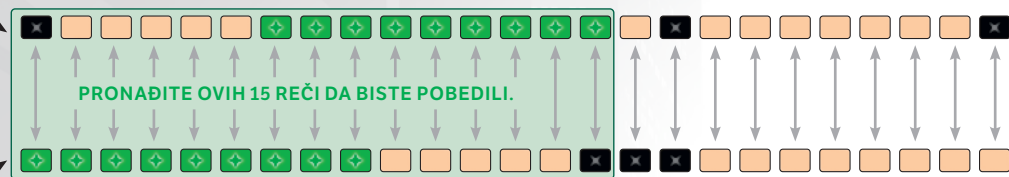
NAPREDNE TEHNIKE

TAJNE KOJE KRIJU KARTICE ŠABLONA

Svi šabloni su dizajnirani prema ovom dijagramu. Pretvorite ovo znanje u svoju korist.



Boje koje vidi vaš partner.



Boje koje vi vidite.

Tri ZELENE reči sa vaše strane su zelene i na drugoj strani šablona. Ukoliko vi pogodite neku od tih reči, vaš partner će je prekriti zelenom pločicom, i vi nećete morati da zadajete asocijaciju za nju. Pločice agenata postavljajte tako da budu okrenute prema igraču koji je pogodio tu reč, kako biste mogli da pratite ko je pogodio koju reč.

Jedna CRNA reč je zelena sa druge strane šablona. To znači da je jedna reč koja je sa vaše strane šablona crna, reč koju vi treba da pogodite. To uvek predstavlja opasnost pošto je jedna od njih crna sa obe strane! Ukoliko ste tačno pogodili jednu od tri crne reči sa vaše strane šablona, ne treba da dodirujete preostale dve.

Ne pričajte o onome što samo vi vidite! Kada pogodite, nemojte reći svom partneru koje je boje ta reč na vašoj strani. Kada razmišljate da dotaknete jednu od svojih crnih reči, nemojte pokušavati da nagovestite koje bi mogle biti druge dve.

ASOCIJACIJA: NULA

Ponekad je lakše objasniti reči koje ne treba da se pogode. Ako vam partner zada asocijaciju kao što je *drvo*: 0, to znači „Ne pogađajte reč (ili reči) koje se odnose na *drvo*”.

drvo: 0



Dakle, ako je TREŠNJA jedina reč koja asocira na drvo, nemojte pogađati reč TREŠNJA.

Zatim, zapitajte se: „Zašto da ne?” Pa, ako imate reči KROMPIR, TOST i KOKICE, možda je vaš partner želeo da vam zada asocijaciju *hrana*: 3, ali mu reč TREŠNJA smeta. Zato pokušajte sa rečima KROMPIR, TOST i KOKICE!

DALJE

Možete odlučiti da više ne zadajete asocijacije. Kada je vaš red da zadate asocijaciju, možete reći „dalje”. Vaš partner će zadati asocijaciju za taj potez i sve preostale poteze.

Na primer, možete reći „dalje” ukoliko je vašem partneru ostala samo jedna reč koju nije pogodio, a vi ste već zadali asocijaciju na nju.

Kada jednom kažete „dalje”, više ne možete da zadajete asocijacije. Ukoliko vi pogodite sve svoje reči i vaš partner nema više potrebe da zadaje asocijacije, igra se završava *poslednjom šansom*, čak i ako vam je ostalo tokena za brojanje poteza.



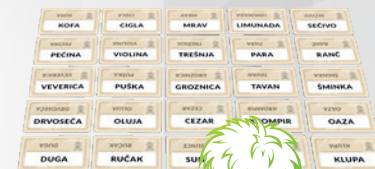
Dalje.

SA VIŠE OD DVA IGRAČA

Duet može da se igra i u više igrača. Igrači treba da se podele u dva tima, sednu sa različitih strana stola tako da svaka grupa vidi samo jednu stranu šablona.

Članovi tima koji pogađa mogu međusobno da razgovaraju o tome šta misle da su tačni odgovori, ali ne smeju da odaju informacije o onome što vide na svojoj strani šablona.

Članovi tima koji zadaje asocijaciju mogu međusobno da se dogovaraju, šaputanjem ili zapisivanjem predloga, tako da ih tim koji pogađa ne čuje. Često je najlakše da igrač koji prvi smisli asocijaciju samo zada istu, bez konsultacija.



OGRANIČENA KOMUNIKACIJA

Informacije koje imate trebalo bi da su ograničene na ono što ste uspeali da zaključite iz pogađanja vašeg partnera. Ukoliko komentarišete reči koje pogađate, nemojte odavati informacije o vašoj strani šablona. Ukoliko ste pogodili reč koju je vaš partner označio kao zelenu, nemojte mu reći koje je boje ta reč na vašoj strani šablona. Nemojte davati vašem partneru savete kada da prestane da pogađa i koliko mu je reči preostalo, osim ukoliko nije pogodio sve zelene reči sa vaše strane šablona.

DOZVOLJENE ASOCIJACIJE

U DUHU IGRE

Neke asocijacije nisu dozvoljene jer nisu u duhu igre.

Vaše asocijacije moraju da budu povezane sa značenjem reči. Ne možete koristiti svoj trag da biste govorili o slovima reči ili njenom položaju na stolu. Ne možete povezati reči MRAK, MRAV i MRAZ asocijacijama *m: 3* ili *četiri: 3*, međutim...

Slova i brojevi su dozvoljene asocijacije sve dok se odnose na značenje reči. Možete zadati asocijaciju *jedan: 2* da biste povezali reči PARA i DOLAR, ili *c: 2* za reči TON i SUPA.

Ne možete reći nijedan oblik ili koren reči koja je vidljiva na stolu. Dok je reč ZEMLJOTRES vidljiva na stolu, ne možete da koristite asocijacije: *zemlja, potres, zemljani, tresti* i slično.

Ne smete koristiti pevanje i akcentovanje prilikom zadavanja asocijacija. Ne smete da kažete *palačinka: 2* sa francuskim akcentom kako biste povezali reči RAVNO i NAPOLEON.

PADEŽI I RODOVI

U srpskom jeziku postoji sedam padeža i tri roda. Tokom testiranja igre utvrđeno je da ukoliko zadate asocijaciju u određenom padežu ili rodu možete u velikoj meri pomoći partneru da shvati na koje reči ste mislili.

Naš predlog je da asocijacije koje zadajete budu imenice u nominativu, pridevi srednjeg roda ili glagoli u infinitivu. Tako su asocijacije najmanje određene i neće automatski isključiti neke reči. Naravno, sve je stvar dogovora vas i vašeg partnera.

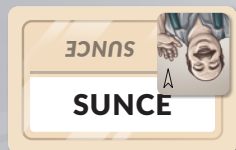
PRAVILO „JEDNE REČI“

Leonardo da Vinči, SBB, Crna Gora, Prvi maj, Gospodar prstenova, su sve dobre asocijacije, ali ne ispunjavaju pravilo jedne reči. Može da bude frustrirajuće kada imate savršenu asocijaciju, a ne smete da je iskoristite.

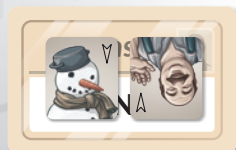
Možete se dogovoriti da malo prilagodite pravilo jedne reči i da dozvolite korišćenje imena, skraćenica, složenica i drugih reči koje zajedno čine neki pojam (na primer, godišnje doba).

KAZNA ZA NEDOZVOLJENU ASOCIJACIJU

Ukoliko neko slučajno zada asocijaciju koja nije po pravilima, morate da platite kaznu tako što ćete izbaciti iz igre jedan token za brojanje poteza. Zatim nastavite potez kao da je zadata asocijacija dozvoljena.



Vidljive. Ne smete da koristite reči *sunce, suncokret* ili *sunčano*.



Nisu vidljive. Ove reči (koje god one bile) ne mogu ponovo da se pogađaju. Tako da je sada dozvoljeno da ih koristite kao asocijacije.



JOŠ JEDAN NAČIN DA IGRATE



CODENAMES APP

4.9 ★★★★★

Najnoviji način da igrate Codenames: možete ga instalirati na svoj telefon. Pretvorili smo Codenames u mobilnu aplikaciju. Možete izazvati igrače iz celog sveta, ili možete igrati sa svojim prijateljima, bez obzira na to gde se nalazite.

Zapravo, ovo je mnogo više od „još jednog“ načina igranja. Aplikacija Codenames nudi solo izazove, tematske pakete reči i posebne varijante sa revolucionarnim promenama pravila.

I još mnogo toga pripremamo! Krajem 2025. godine biće dodata Duet ekspanzija, koja će vam doneti poboljšano iskustvo saradnje dva igrača na izazovnim misijama, različitim varijantama igre i dvostrukim izazovima, koji će testirati vaše veštine zadavanja asocijacija.

Instalirajte aplikaciju Codenames na svoj uređaj i igrate Codenames kada god poželite!



Igrajte sa ljudima širom sveta.



Uživajte u solo izazovima.



Probajte nove varijante igre i Duet ekspanziju!

CODENAMES DUET

Autori igre: Vlaada Chvátil i Scot Eaton

Ilustrator: Tomáš Kučerovský

Pomoćni ilustratori: Štěpán Drašťák, Dávid Jablonovský

Grafički dizajn: Michaela Zaoralová, Radek "RBX" Boxan, Štěpán Drašťák, Tibor Vizi

3D modeling: Roman Bednář

Reči i pravila: Jason A. Holt

Zahvalnica: Tomáš Uhlíř, Ondřej Kurka

Proizvodnja: Vít Vodička

Menadžer projekta: Lea Červeňanská
Supervizor projekta: Petr Murmak

Posebno zahvaljujemo: našim porodicama, kolegama, i prijateljima na bezrezervnoj podršci i ljubavi prema našem poslu; našem digitalnom timu koji je napravio sjajni Codenames mobile app; Lukáš Novotný za odličnu web implementaciju; a najveća zahvalnica ide milionima igrača u čitavom svetu koji su uživali u igri Codenames uživo na stolu, online ili preko aplikacije tokom poslednjih 10 godina.

Hvala vam što dajete značaj našem poslu!



Copyright © 2017–2025
Czech Games Edition s.r.o.

www.czechgames.com

PODSETNIK I SAVETI

RAZLIKE U ODNOSU NA CODENAMES

U igri *Codenames Duet* oba igrača su u istom timu. Ili zajedno gube ili zajedno pobeđuju.

Oba igrača su glavni špijuni. Vi i vaš partner naizmenično zadajete asocijacije jedno drugome.

Ne postoji pravilo „jedna reč više“. Možete pogađati koliko god puta želite sve dok tačno pogađate, tako da ne postoji ni *ekspertska asocijacija: neograničeno*.

Vaša strana šablona ne pokazuje vam sve reči koje treba da se pogode. Pokazuje vam samo devet reči koje vaš partner mora da pogodi. Ali neke reči koje su sa vaše strane neutralni posmatrači ili atentatori su ustvari agenti koje vi morate da kontaktirate.

Neutralni posmatrač kog je pogrešno pogodio vaš partner i dalje je dostupan da ga vi pogađate. Možda je on reč koju samo vi možete da pogodite!

Teže je pobeđiti u *Duetu*. *Duet* ima više atentatora. Takođe, ne postoji drugi tim, pa ne možete imati koristi od njegovih grešaka.

TAJNE KOJE KRIJU KARTICE ŠABLONA

Jedna crna reč je reč koju morate da pogodite. (Ali jedna od njih je atentator sa obe strane.)

Tri reči su zelene sa obe strane. Dovoljno je da ih pogodi samo jedan od igrača.



CODENAMES

4–8+ igrača

400 novih reči

može se kombinovati sa igrom *Codenames Duet*



CODENAMES SLIKE

4–8+ igrača

igrajte sa slikama umesto sa rečima



CODENAMES COMPANION

Unapredite svoje igračko iskustvo.

- Mape misija za *Codenames Duet*.
- Randomizator šablona za bržu postavku.
- Štoperica za merenje trajanja poteza.
- Potpuno besplatno.



CODENAMES APP

Samostalna digitalna verzija igre koju možete igrati bilo gde i bilo kada.

- Igrajte sa prijateljima ili novim protivnicima.
- Zanimljiva nova pravila i varijante igre.
- Solo izazovi i zagonetke.
- Tematske reči.
- Mnogo unapređenja i dostignuća.

