

VLAADA CHVÁTIL & SCOT EATON

# CODENAMES DUET

STROGO  
POVERLJIVA  
KOOPERATIVNA  
IGRA



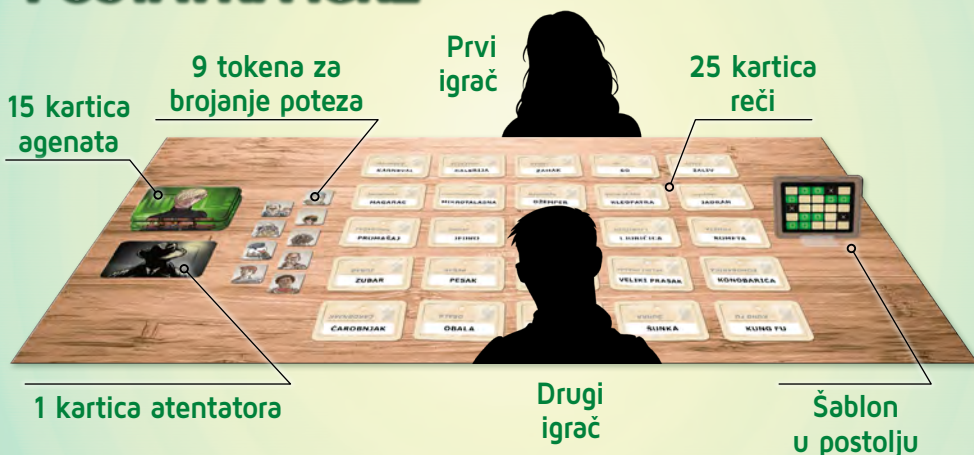
# PREGLAD IGRE

*Dva tajna agenta su na misiji u velikom gradu. Svako od njih zna 9 tajnih agenata koje njegov partner mora da kontaktira. Komunicirajući isključivo šifrovanim porukama, moraju da zaobiđu neprijateljske atentatore i završe svoju misiju pre nego što vreme istekne.*

**Codenames: Duet** je kooperativna igra asocijacija za dva ili više igrača. Na šablonu ćete videti kojih 9 reči morate da objasnite saigraču i koje 3 reči vaš partner mora da izbegne. Asocijacija se sastoji od samo jedne reči i broja, koji govori vašem partneru sa koliko reči je povezana asocijacija koju ste dali. Isto tako vaš partner vama zadaje asocijacije koje vi morate da pogodite. Ukoliko i vi i vaš partner pronađete sve reči, u određenom broju pokušaja, zajedno ste pobedili!

**U pravilima je opisana igra za dva igrača, ali lako možete da dodate još ljudi, što je detaljno opisano na strani 11.**

## POSTAVKA IGRE



**NAPOMENA:** Vi i vaš partner morate da sedite jedan naspram drugog, na različitim stranama stola (ukoliko sedite jedan pored drugog, šablon nema smisla).

Promešajte kartice reči i postavite 25 nasumičnih kartica ispred vas u mrežu 5 x 5, kao što je prikazano na slici.

Postavite zelene kartice agenata i karticu atentatora tako da oba igrača mogu lako da ih dohvate.

Postavite 9 tokena za brojanje poteza na stranu koja prikazuje neutralne posmatrače, kao što je prikazano.



**Ostavite 2 tokena za brojanje poteza u kutiji.** Samo 9 tokena se koristi u standardnoj igri.

Igra može da bude vrlo izazovna, tako da ukoliko želite da je malo olakšate možete da koristite deseti i jedanaesti token. Ovi dodatni tokeni su plave boje da vas podsete da se u standardnoj postavci koristi samo 9 tokena.

Postavite postolje za šablone pored mreže reči. Promešajte šablone i odaberite jedan šablon. Postavite šablon u postolje tako da svaki igrač vidi samo jednu stranu šablona. Kartu treba da postavite vodoravno (da je šira nego viša), kao što je prikazano na slici. Nije bitno koja strana je gore, a koja dole.

**Savet:** Ukoliko špil držite uspravno i iz sredine izvučete šablon, sigurno nećete videti drugu stranu.

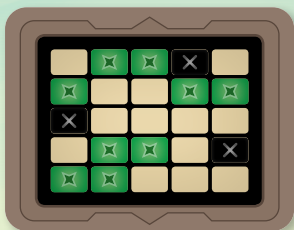
## ŠABLONI ZA DUET

U svakoj partiji ćete koristiti jedan dvostrani šablon. Na svojoj strani šablona imate 9 polja zelene boje. Ovo su pozicije reči koje želite da vaš partner pogodi.

Takođe, imate i 3 polja crne boje. Ovu su polja atentatora. Ukoliko vaš partner pogodi reč na polju atentatora, partija se odmah završava i zajedno gubite igru.

Ostala polja predstavljaju neutralne posmatrače (bež polja) – reči koje vam smetaju. Ukoliko vaš partner pokaže na neku od ovih reči, to se smatra netačnim odgovorom.

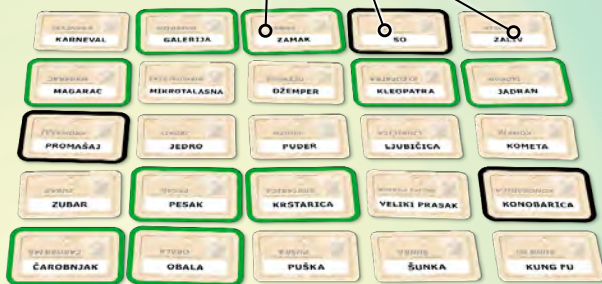
Vaš partner takođe ima 9 zelenih polja i 3 crna polja, ali ona su uglavnom na različitim pozicijama. Vaš partner će vam zadavati asocijacije vezane za reči koje su na zelenim poljima na strani šablona koju on vidi.



**Zadajte asocijacije vezane za zelene reči.**

**Izbegavajte asocijacije koje mogu dovesti do atentatora.**

**Trudite se da izbegavate posmatrače.**



## CILJ IGRE

**Zajedno pobeđujete ukoliko uspete da pronađete svih 15 reči u devet ili manje poteza.**

Napomena: I jedan i drugi igrač zadaju asocijacije za po 9 zelenih reči. Međutim,  $9 + 9$  je više od 15, ali neke reči vam se poklapaju. Pogledajte detalje na poslednjoj strani.

## UKOLIKO STE VEĆ IGRALI CODENAMES



Ukoliko ste već igrali Codenames, **morate da naučite ova pravila.** Ideja igre je ista, ali ima dosta različitih detalja.

Šabloni su dvostrani tako da vi i vaš partner naizmenično, jedno drugom, zadajete asocijacije. Tokeni za brojanje poteza označavaju koliko imate poteza. Reči koje su na vašoj strani šablona zelene, mogu da budu nešto potpuno drugo kada vi treba da pogađate.





# TOK IGRE

Pokušajte da smislite asocijaciju koja će spojiti dve ili više reči koje su na zelenim poljima. Vaš partner će smišljati asocijacije za reči koje su na zelenim poljima na njegovoj strani šablona.

## ZADAVANJE ASOCIJACIJE

**Asocijacija se sastoji od jedne reči i jednog broja.** Broj govori koliko je reči povezano sa asocijacijom.

Na primer, *vetar*: 2 je dobra asocijacija za reči OLUJA i KOŠAVA.

Reč koju ste iskoristili za asocijaciju ne sme da bude jedna od reči koja je vidljiva na stolu. Tako da u gornjem primeru, nedozvoljena asocijacija bi bila *oluja*: 2. *Koš*: 2 je takođe nepravilna asocijacija, zato što se reč *koš* nalazi u reči KOŠAVA. Pogledajte detalje na strani 10.

Možete da zadajete asocijacije koje se odnose samo na jednu reč, ali ukoliko želite da pobedite, morate da zadajete i neke asocijacije vezane za više reči. Dobra asocijacija, povezana sa tri ili više reči se smatra odličnim uspehom.

## Prva asocijacija

**Bilo koji igrač može da zada prvu asocijaciju.** Na primer, vi ste smislili dobru asocijaciju, dok vaš partner i dalje razmišlja.

**Kažite reč i broj...** i ništa osim toga. Sada vaš partner pokušava da shvati na koje reči se odnosi asocijacija koju ste zadali.

## POGAĐANJE

U potezu u kom ste vi zadali asocijaciju, **vaš parter će pokušati da pogodi reč/i**. Treba pažljivo da pogleda sve reči na stolu, a zatim vam daje do znanja koju reč je odabrao **tako što dodiruje karticu te reči**.



- **Ukoliko vaš partner dodirne reč koja je zelene boje na vašoj strani šablona, to se smatra uspešnim pogađanjem. Prekrijte tu reč karticom agenta.** Vaš partner je pogodio jednu od vaših reči i sada ste bliži pobedi. Napomena: Prekrivate reč karticom agenta čak i kada to nije reč na koju ste vi mislili kada ste zadali asocijaciju. Ukoliko je reč zelena na vašoj strani šablona, i vaš parter je dodirne prekrijte je karticom agenta. Međutim, nemojte dati do znanja vašem partneru da niste mislili na tu reč.
- **Ukoliko vaš partner dodirne reč koja je crne boje na vašoj strani šablona, to je atentator.** Igra se završava i zajedno gubite. Vaš parter je na žalost dodirnuo reč atentatora i nema povratka.
- **Ukoliko vaš parter dodirne reč koja je bež boje na vašoj strani šablona, prekrijte je tokenom za brojanje poteza.** Uzmite token i postavite ga na karticu reči, tako da se vidi strana koja prikazuje posmatrača. Strelica na tokenu treba da pokazuje na vašeg partnera. Ovo označava da ste vi zadali asocijaciju, a da je vaš partner odabrao reč koja nije ni zelena ni crna na vašoj strani šablona. Nemojte prekrivati reč, pošto i dalje postoji mogućnost da će vaš partner želeći da vi pogodite tu reč.

**Dodirivanje reči koja je bež boje na strani šablona igrača koji je zadao asocijaciju završava potez odmah.** Dodirivanje crne reči, završava igru. Međutim, ukoliko je dodirnuta zelena reč, vaš partner će moći opet da pogađa.

## Jedna asocijacija, više pogađanja

Vaš partner će moći opet da pogađa, ukoliko je prvi put bio uspešan. Ne zadajete mu novu asocijaciju. Pravila za drugo pogađanje su ista kao i za prvo. Obeležite reč shodno ishodu pogađanja. Ukoliko je vaš partner opet pogodio zelenu reč, može opet da pogađa. **Vaš parter može da pogađa neograničen broj puta, dokle god pogađa tačne reči.**

U idealnom slučaju, pogodiće onoliko reči koliko ste ih vi povezali sa asocijacijom kada ste je zadavali. Međutim nije uvek tako.

## KRAJ POTEZA

Svaki potez ima tačno jednu asocijaciju i makar jedno pogađanje. Pod pretpostavkom da niste pogodili reč atentatora, postoje dva načina na koji se završava potez:

- **Pogrešno pogađanje završava potez.** Ukoliko je vaš partner dodirnuo reč bež boje, **obeležite se tokenom za brojanje poteza i potez se završava.**
- Posle jednog ili više uspešnih pogađanja, **vaš partner može da odluči da završi potez, kaže „dalje“ i uzima jedan token za brojanje poteza.**

**Potez se uvek završava uzimanjem tokena za brojanje poteza.** Broj tokena koji su vam preostali pokazuje koliko vam je poteza ostalo i koliko asocijacija ćete još moći da zadate (zajedno).

U idealnom slučaju, pogodite onoliko reči koliko ste vi povezali sa asocijacijom kada ste zadavali, zatim će reći dalje. Ali vaš partner može da odluči da kaže dalje i pre nego što je pogodio sve reči vezane za asocijaciju. Takođe, može da pokuša da pogodi reč na sreću, ali to ne preporučujemo.

## NAREDNI POTEZ

**Vi i vaš partner ćete naizmenično jedan drugome zadavati asocijacije.** Prema tome, ako ste vi prvi zadali asocijaciju, vaš partner zadaje asocijaciju u drugom potezu.

**Kada ste vi na redu da pogađate, posmatra se samo strana šablona okrenuta ka vašem partneru.** Reči na vašoj strani šablona (koju vidite) sada nisu bitne. One mogu da budu zelene, bež pa čak i crne na vašoj strani. Prilikom pogađanja nemojte da obraćate pažnju na šablon, već na reči ispred vas.

**Reč koja je prekrivena karticom agenta se smatra pogođenom i nju više ne pogađate.** Tj. ukoliko pogodite reč koja je zelena na obe strane šablona, vaš partner će je prekriti karticom agenta i za tu reč više ne dajete asocijacije ni vi ni vaš partner. Ukoliko se ovo desi, nemojte otkrivati partneru da ste i vi davali asocijacije za tu reč.

**Reč na kojoj stoji token za brojanje poteza će možda morati da bude pogođena od strane vašeg partnera.** Na primer, ukoliko je vaš partner

pogodio posmatrača (bež), na reč postavljate token za brojanje poteza, tako da strelica pokazuje ka vašem partneru. Evo šta može da se desi ukoliko vi pogodite tu reč:

- Ukoliko je ta reč na strani šablona vašeg partnera obeležena kao atentator (crna), izgubili ste igru.
- Ukoliko je ta reč na stran šablona vašeg partnera obeležena kao posmatrač (bež), potrebno je da je i on obeleži tokenom za brojanje poteza, na kom će strelica pokazivati ka vama. Postavite oba tokena tako da prekriju celu reč, pošto je niko od igrača neće opet pogađati.
- Ukoliko je ta reč na strani šablona vašeg partnera zelena, prekriva je karticom agenta. Ako se na toj kartici nalazi token za brojanje poteza, postavite ga preko kartice agenta, kako biste zapamtili šta se desilo u prethodnim potezima.

## Korišćenje asocijacije iz prethodnih poteza

Možda niste uspeali da pronađete sve reči vezane za asocijaciju koju vam je zadao vaš partner. Možda ste rekli dalje da ne biste rizikovali ili ste pogodili posmatrača, pa se vaš potez završio. Niste u obavezi da pogađate reči vezane za asocijaciju koju vam je partner zadao u ovom potezu. **Možete da pogađate reči vezane za bilo koju asocijaciju koju ste dobili do sada.** Ponekad ćete prvo želeti da pogodite reči za koje ste najsigurniji da su tačne, čak i ako nisu vezane za asocijaciju iz ovog poteza.

Ovo je bitno da zapamtite i kada zadajete asocijaciju. Vaš parter će imati još šansi da pogodi reč za koju ste mu već dali asocijaciju, tako da bi možda bilo bolje da iskoristite vašu novu asocijaciju na nove reči.

## POGAĐANJE POSLEDNJE REČI

**Ukoliko je svih 9 zelenih reči sa vaše strane šablona prekriveno karticom agenta, recite to svom partneru.** To znači da vaš partner više nema reči za pogađanje već će do kraja partije samo on zadavati asocijacije, a vi ćete pogađati.



# PRIMER IGRE



Pogledali ste pažljivo reči ispred vas i vašu stranu šablona. Smislili ste dobru asocijaciju koja povezuje 3 reči, tako da ste se ponudili da vi počnete. Kažete asocijaciju **Boka: 3**.

Vaš partner dodiruje reč JADRAN, zato što zna da se Boka nalazi na Jadranu. Vi prekrivate JADRAN karticom agenta. Vaš partner nastavlja i samouvereno dodiruje reč ZALIV, pošto je bio na letovanju u Kotoru, koji se nalazi u Bokokotorskom zalivu.

Međutim, vi ste skroz prevideli tu reč, pa je to netačno pogađanje i potez se završava. Na ZALIV postavljate token za brojanje poteza, okrenut na stranu posmatrača. Strelica na tokenu pokazuje ka vašem partneru.

Sada je na redu vaš partner da vam zada asocijaciju. Posle malo razmišljanja, izgovara **brod: 2**. Odmah dodirujete reč KRSTARICA i vaš partner je prekriva karticom agenta. Ta reč je zelena i na vašoj strani šablona, ali to ne govorite svom partneru. Niste sigurni koja bi bila druga reč za **brod**. Možda je vaš partner na letovanju bio na nekom brodu u zalivu?

Dodirujete reč ZALIV. Vaš partner je prekriva karticom agenta. Pošto se na toj reči već nalazi token za brojanje poteza, vaš partner postavlja taj token preko kartice agenta. Mislite da ste pogodili obe reči vezane za brod i ne želite da nasumično pogađate, tako da kažete dalje i uzimate jedan token za brojanje poteza i stavljate ga ispred sebe tako da je okrenut stranom koja pokazuje simbol za tačno.

(Vaš partner je zapravo želeo da pogodite reči KRSTARICA i JEDRO. Ali reč ZALIV je takođe bila zelene boje na njegovoj strani šablona, tako da se računa kao tačan odgovor. Vaš partner ne treba da

vam daje dodatne informacije niti da vam da do znanja da reč ZALIV nije reč na koju se odnosila asocijacija.)

Sada je red na vas da zadate asocijaciju. Govorite **magija: 2**, u nadi da će vaš partner povezati reči ZAMAK i ČAROBNJAK. Vaš partner dodiruje reč ČAROBNJAK. Vi je prekrivate karticom agenta. Vaš partner nije siguran koja bi mogla da bude druga reč za asocijaciju **magija**, ali se seća da u Boki ima lepih plaža pa dodiruje reč OBALA. Obeležavate tu reč karticom agenta. Ruka vašeg partnera preleće preko reči SO, pošto je to još jedan od pojmova koji može da se poveže sa Bokom. Nije vam prijatno, pošto je ta reč atentator na vašoj strani šablona, ali ostajete smireni, kao da vam je svejedno koju reč će odabrati vaš partner. Na sreću, vaš partner je ipak odlučio da dodirne reč PESAK zato što se priseća pešanih plaža u Boki. Vi prekrivate tu reč karticom agenta. Laknulo vam je, ali to ne pokazujete, pošto bi to odalo previše informacija. Zatim vaš partner dodiruje reč ZAMAK. Vi prekrivate reč ZAMAK karticom agenta.

Vaš partner završava potez tako što kaže dalje i uzima token za brojanje poteza. Ostalo vam je 6 poteza i situacija izgleda ovako:



# KRAJ IGRE

## POBEDA

Onog momenta kada pogodite svih 15 zelenih reči, zajedno ste pobedili!

**Postoji 15 zelenih kartica agenata i 15 reči koje treba da pogodite.** (Na svakoj strani šablona je po 9 zelenih reči, ali se 3 podudaraju.) Kada neko od vas postavi poslednju karticu agenta, pobedili ste!

Naravno, igra može da se završi i drugačije.

## ATENTATOR

Ukoliko bilo koji igrač dodirne reč koja se nalazi na crnom polju, na strani šablona igrača koji je zadao asocijaciju, odmah zajedno gubite.



## POSLEDNJA ŠANSA

Ukoliko ste iskoristili poslednji token za brojanje poteza, a i dalje niste pogodili sve reči, vreme je za *Poslednju šansu*.

**Niko od igrača više ne zadaje asocijacije.** Vreme vam je isteklo. U toku Poslednje šanse igrači moraju da iskoriste svo znanje i sve asocijacije koje su do tada dobili u nadi da će pogoditi sve preostale reči i pobediti.

Ukoliko samo jedan igrač ima reči koje nije pogodio, samo on pogađa. Ukoliko oba igrača imaju reči koje nisu pogodili, oba igrača pogađaju. Možete da pogađate bez određenog redosleda, ne morate da čekate vaš red, pošto je ovo Poslednja šansa za vas kao tim. Komunikacija nije dozvoljena, nema objašnjavanja zašto ćete odabrati određenu reč.

**Pogađajte jednu po jednu reč i obeležavate ih kao i u redovnim potezima igre.** Na primer, ukoliko je vaš parter dodirnuo reč, vi proveravate na vašoj strani šablona da li je pogođena zelena reč ili ne.

**Pogrešno pogađanje u toku Poslednje šanse završava igru.** Oba igrača gube, čak i ako je pogođena „samo“ bez reč, odnosno posmatrač.

Ukoliko su sva pogađanja tačna i uspešno ste našli poslednju zelenu reč, zajedno pobeđujete!

# OGRANIČENA KOMUNIKACIJA

Informacije koje imate bi trebalo 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 reći vašem partneru koja je boja te reči na vašoj strani šablona. Nemojte davati vašem partneru savete kada da prestane da pogađa i kada da kaže dalje. Nemojte govoriti svom partneru koliko mu je reči preostalo osim ukoliko nije pogodio sve zelene reči sa vaše strane šablona.

**SADA STE SPREMNI ZA VAŠU PRVU PARTIJU!**

**Kada završite, pročitajte sledeću stranu  
i javite nam kako ste prošli.**



# KAKO JE PROŠLO?

## NAIŠLI STE NA ATENTATORA

Da, dešava se. Izgubili ste. To se dešava kada jedan od igrača pokaže na atentatora. Okrenite sve kartice reči na drugu stranu (ili podelite nove reči), uzmite nov šablon i pokušajte ponovo.

Pre nego što zadate asocijaciju, proverite koje tri reči su atentatori. Pokušajte da izbegnete asocijaciju koja vašeg partnera može da navede na bilo koju od tih reči. Oprezni igrači mogu da zaobiđu atentatore... uglavnom... ponekad.

Srećno!

## ISTEKLO VAM JE VREME

Vaša *Poslednja šansa* se završila netačnim pogađanjem i niste uspeali da pogodite sve reči. Nemojte da odustajete, okrenite sve kartice reči na drugu stranu (ili podelite nove reči), uzmite nov šablon i pokušajte ponovo. Da biste uspeali, većina vaših asocijacija mora da bude povezana sa makar dve reči. Nemojte da se ustručavate da zadajete asocijacije koje su pomalo upitne. Vaš partner zna da nije moguće da se nađe savršena asocijacija za svaku kombinaciju reči. Samo obratite pažnju na atentatore.

Ukoliko vam se često dešava da vam istekne vreme, razmislite o tome da dodate deseti i jedanaesti token za brojanje poteza. Možda vam treba malo vežbe pre nego što krenete na teže izazove.

## POBEDILI STE PARTIJU SA 10 ILI 11 TOKENA ZA BROJANJE POTEZA

Odlično! Igrali ste sa malo više dodatnih tokena za brojanje poteza, ali uspeali ste da pronađete sve reči i da izbegnete atentatore. Svaka čast!

Nadamo se da ste uživali u igri. Možete i sledeću partiju da odigrate na isti način ili možete da probate sa 9 tokena za brojanje poteza. Biće teže, možda će vam trebati više pokušaja ili više sreće da uspete, ali osećaj kada pobedite je sjajan!

## POBEDILI STE U STANDARDNOJ PARTIJI SA 9 TOKENA

Strava! Svaka čast, spremni ste na sve!

Ovaj deo pravila objašnjava kako se koristi blokčić za misije, koji će vam doneti novi izazov. Različite misije zahtevaju različite nivoe veštine ali i različite strategije.

Naravno, uvek možete da igrate standardnu partiju sa 9 tokena. Uz veliki broj šablona i reči, svaka partija će sigurno biti potpuno različita.

## Bodovanje partije sa 9 tokena

Neke partije će biti neizvesne, gde ćete naleteti na dosta posmatrača (bež reči) i onda ćete morati da iskoristite *Poslednju šansu* da biste došli do pobeđe. Međutim, druge partije ćete lakše pobediti, u sedmom ili osmom krugu. Da biste procenili svoj rezultat uradite sledeće:

- Za svaki neiskorišćeni token za brojanje poteza dobijate po 3 poena (nemojte da zaboravite da i u poslednjem krugu iskoristite token).
- Dodajte 1 poen za svaki token za brojanje poteza koje ste uzeli nakon što ste rekli dalje.
- Oduzmite 1 poen ukoliko ste pobedili koristeći *Poslednju šansu*.

Ukoliko imate više od 5 poena, to je dobar rezultat. Rezultat od 9 ili 10 poena je sjajan. A ukoliko ste ostvarili rezultat koji je veći od 10, zaista treba da probate mapu sa misijama.

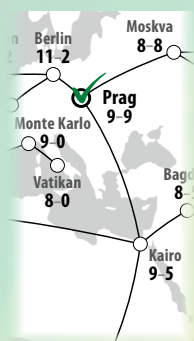




# MAPA SA MISIJAMA

Znači uspešno ste završili standardnu partiju sa 9 tokena za brojanje poteza? Čestitamo!

(Ukoliko niste, nastavite da pokušavate. Vratite se kada uspete.)



Vaš tim je spreman za nove izazove. Uzmite jednu mapu iz blokčića (blokčić sadrži više listova, za slučaj da igrate sa različitim partnerima), napišite vaša imena u deo TIM i obeležite kružić koji se nalazi pored Praga. Upravo ste završili misiju Prag 9-9!

Sada možete da odaberete bilo koju misiju koja je

povezana sa Pragom (to su Berlin, Kairo i Moskva). Evo šta znače brojevi pored svake misije:

## PARAMETRI MISIJE

Svaka misija ima dva parametra. **Prvi broj predstavlja ukupan broj poteza koje imate.** Prilikom postavke igre, uzmite toliko tokena za brojanje poteza, a ostatak vratite u kutiju. Misiju Moskva morate da završite za 8 poteza, Berlin za 11, dok za Kairo imate 9 poteza (kao i u standardnoj misiji u Pragu). **Drugi broj predstavlja broj prihvatljivih grešaka.** Samo toliko tokena posmatrača možete da okrenete na stranu posmatrača. Prilikom postavke Kaira, samo 5 od 9 tokena okrenite na stranu posmatrača:

**Kairo 9-5** 9 tokena za brojanje poteza ukupno



5 prihvatljivih grešaka

Misije Moskva 8-8, Bangkok 7-7 i Singapur 6-6 su iste kao i standardna misija, samo što imate manje poteza – manje tokena. Za ostale misije, imate manji broj prihvatljivih grešaka.

## KORIŠĆENJE TOKENA ZA BROJANJE POTEZA

Ukoliko je igrač koji pogađa, uspešno pogodio bar jednu reč i zatim rekao dalje, uzima token za

brojanje poteza i postavlja ga ispred sebe na stranu sa simbolom za tačno (✓).

Ukoliko su ostali samo tokeni koji prikazuju posmatrača, uzima jedan od njih, okreće ga na stranu sa simbolom za tačno i postavlja ga ispred sebe. Ukoliko se potez završi tako što je igrač koji pogađa pogodio reč posmatrača (bež reč), igrač koji je zadao asocijaciju uzima token posmatrača i postavlja ga na reč kao i obično. Međutim, kada ostanete bez tokena koji su okrenuti na stranu posmatrača, pogrešno pogađanje se kažnjava.

U ovom slučaju, označite posmatrača tako što ćete okrenuti dva tokena koja su okrenuta na simbol

tačno i postaviti ih na reč koja je bež boje. Ova greška vas je koštala dva poteza (stavite oba tokena na reč, jedan na drugi).

Naravno, ako neki igrač dodirne reč atentatora, tokeni su nebitni, izgubili ste.

Ukoliko ste potrošili poslednji token ili poslednja dva tokena, ulazite u poslednji potez gde važe pravila za *Poslednju šansu*. Međutim, **ukoliko treba da iskoristite više tokena za brojanje poteza, nego što vam je preostalo, izgubili ste.** Ovo može da se desi kada vam je ostao samo jedan token, okrenut na stranu sa simbolom za tačno, i igrač koji pogađa, dodirne posmatrača.

## NASTAVAK

Kada uspešno završite Berlin, Moskvu ili Kairo, označite ih kao završene. Otključane su vam nove misije. Možete da pređete u bilo koji povezani grad.

Različite misije će zahtevati različite strategije. Za neke misije će vam trebati vrlo pažljiv pristup. U drugima ćete morati da povežete više reči jednom asocijacijom. Koristite mapu sa misijama onako kako se vama najviše sviđa. Možda ćete pronaći misiju (postavku) koja vam se najviše dopada, pa ćete nju igrati više puta. A možda ćete želeti da završite sve misije. Linije ispod mape vam služe da zapišete interesantne detalje iz partija.

Ukoliko ste iskoristili sve mape, možete da odstampate još! Skinite PDF fajl sa sajta [czechgames.com](http://czechgames.com) ili [drustveneigre.rs](http://drustveneigre.rs).

# DOZVOLJENE I NEDOZVOLJENE ASOCIJACIJE

**Zadata asocijacija mora da bude povezane sa značenjem reči.** Ne možete da zadate asocijaciju koja će se odnositi na slova u određenim rečima ili na poziciju reči na stolu. *Sredina: 1* ne može da bude asocijacija za reč koja se nalazi na sredini stola. Kao što ni *R: 3* ne može da bude asocijacija na 3 reči koje počinju slovom r.

**Pojedinačna slova i brojevi su ispravne asocijacije dokle god se odnose na značenje reči.** Možete da iskoristite asocijaciju *jedan: 2* za reči METAR i NOVČIĆ. Ili možete da iskoristite asocijaciju *C: 2* za reči TON i DISK.

**Broj koji kažete nakon reči asocijacije ne može da bude deo asocijacije.** *Banana: 6* nije dozvoljena asocijacija za reči MAJMUN i SACE.

**Morate da igrate na srpskom jeziku.** Možete da koristite stranu reč samo ukoliko bi je igrači iz vaše grupe koristili u rečenici na srpskom. Na primer ne možete da iskoristite asocijaciju *panč: 2* za reči IRSKA i UDARAC, ali možete da iskoristite asocijaciju *viski: 2*.

**Ne možete da koristite ni jedan oblik ili koren reči koja je vidljiva na stolu.** Dokle god je reč ZEMLJOTRES vidljiva na stolu, ne možete da koristite asocijacije: *zemlja, potres, zemljani, tresti* i slično.

**Akcentovanje, pevanje i kreveljenje nije dozvoljeno.** Ne smete da kažete *ruuuučak: 2* glasom koji podseća na zombije ukoliko želite da asociirate partnera na reči ZOMBI i ROŠTILJ.

**Lična imena su dozvoljene asocijacije dokle god su jedna reč.** Dakle Tesla je dozvoljena asocijacija ali Leonardo da Vinči nije. Međutim...

## NEMOJTE BITI SUVIŠE STROGI

*Leonardo da Vinči, SBB, Crna Gora, Prvi maj, Gospodar prstenova*, su sve dobre asocijacije ali ne ispunjavaju pravilo jedne reči. Može da bude frustrirajuće da imate savršenu asocijaciju, a da ne smete da je iskoristite. Možete da se dogovorite da malo prilagodite pravilo jedne reči i da dozvolite korišćenje imena, skraćenica, složenica i sličnih pojmova.

Možete da se dogovorite da koristite homonime i druge igre reči. Bitno je da igrači jasno znaju šta je dozvoljeno, a šta nije.

Tokom testiranja igre utvrđeno je da zadavanje asocijacije u određenom obliku (padežu ili rodu) može da bude od velike pomoći igraču koji pogađa, tako što će mu olakšati da shvati na koje reči se odnosi asocijacija. Zato vam predlažemo da ako za asocijaciju koristite imenice one budu u nominativu jednine, ako koristite prideve da budu u nominativu jednine srednjeg roda, a ako koristite glagole da budu u infinitivu. Tako su asocijacije najmanje određene i neće automatski isključiti neke reči na stolu. Naravno sve je stvar dogovora, vas i vašeg partnera.

## KAZNA ZA NEDOZVOLJENU ASOCIJACIJU

Ukoliko neko od igrača slučajno zada asocijaciju koja nije po pravilima, uzmite jedan token za brojanje poteza i izbacite ga iz igre. Zatim nastavite igru kao da je asocijacija bila pravilna. Igrač koji pogađa, nastavlja da pogađa. Na kraju poteza ćete potrošiti još jedan token za brojanje poteza kao i obično. U retkim situacijama nepravilna asocijacija može u potpunosti da poremeti igru, tada predlažemo da počnete novu partiju.

## EKSPERT ASOCIJACIJA: NULA

Dozvoljeno je da iskoristite 0 (nula) kao broj u vašoj asocijaciji. Nula daje do znanja vašem partneru da reči koje treba da pogodi nisu povezane sa terminom. Na primer želite da vaš partner pogodi reči PEĆINA, ZALIV, SAHARA ali da izbegne reč

GLEČER. U tom slučaju možete da iskoristite asocijaciju *led: 0*.

Čak i kada je asocijacija sa brojem 0, igrač koji pogađa, mora makar jednom da pogađa.



# SA VIŠE OD DVA IGRAČA

Ova igra je osmišljena da bude za 2 igrača, međutim testiranjem je utvrđeno da i veće grupe mogu da se zabave igrajući je. Igrači treba da se podele u grupe, sednu na dve strane stola tako da svaka grupa vidi samo jednu stranu šablona.

Tok igre je isti kao i u partiji za dva igrača. Bilo koji član tima može da zada asocijaciju i svi članovi drugog tima mogu da pogađaju reči.

Članovi tima koji zadaju asocijaciju mogu međusobno da razgovaraju o tome, ali tako da ih tim koji pogađa ne čuje.

Možete zapisivati, dopisivati se ili ići u drugu prostoriju da se dogovarate.

Međutim, to nije neophodno. Često je najlakše da onaj igrač koji smisli asocijaciju, samo je kaže.

Članovi tima koji pogađa mogu međusobno da razgovara o tome šta misle da su tačni odgovori, ali ne smeju da odaju informacije o onome šta vide na svojoj strani šablona. Kao i uvek, jedino kada se neka reč dodirne, smatra se da je to konačan odgovor.



## BEZ REDOSLEDA IGRANJA

Prilikom testiranja, neki od igrača su primetili da im se sviđa varijanta da mogu da zadaju više asocijacija za redom. Možete dozvoliti da jedan igrač dva puta za redom zadaje asocijaciju, a da drugi igrač dva puta za redom pogađa. Međutim, nije u duhu igre da jedan igrač pogodi sve svoje reči, a da drugi nije ni jednom pogađao, već je samo zadavao asocijacije.

## Igru su dizajnirali Vláda Chvátíl & Scot Eaton

Ilustracije: Tomáš Kučerovský

Grafički dizajn: František Horálek, Filip Murmak

Pravila: Jason Holt

Reči na srpskom: Mipl

**Test igrači:** Kreten, Dita, Vítek, Ondra, Zuzka, Tomáš, Plema, Yuri, Jakub, Filip, Léňa, Katka, Vláďa, Ane, Meysha, Matuš, Dávid, Yurri, Mišo, Lenka, dilli, Meggy, Patrik, Roneth, Fanda, Jirka Bauma, Miloš, Yim, Pogo, Jája, Elenistar, Iva i brojnim sjajnim ljudima iz Czechgaming, Podmitrov, Malenovice i drugih čeških klubova i festivala, Jason, Josh, Paul, Emilee, Greg, Laura, Ryan, Lucy, William, Elizabeth, Jim, Jordan, Brad, Leigh Ann, Aron, Sarah, Stacia, Amy, Erin, Dylan, Jeff, Kathy, Kirk, Peter, Bradley, Nelson i svim igračima iz Gathering of Friends, BGGcon, MisCon, GAMA Trade Show, Baycon, Airecon, Protospiel Minnesota, Pionek i drugih festivala širom sveta.

**Zahvalnost:** Petr Murmak, Jason Holt, Paul Grogan, Joshua Githens i Michal Štach za neumorno prezentovanje i testiranje igre na brojnim događajima. Našoj deci i suprugama Alenka, Hanička, Pavlík i Marcela Chvátílovi, Kristina Eaton, Lenka Murmaková, Sierra Stoneberg Holt i Vicky Strickland koji su nam bili na raspolaganju uvek kada bi trebala da se isproba nova ideja ili verzija igre. Celom CGE timu (naročito Dita Lazárková i Vít Vodička) koji je sve držao pod kontrolom, pripremao prototipe, pa čak i nalazio vremena da sa vremena na vreme odigra po koju partiju Dueta :)



[www.drustveneigre.rs](http://www.drustveneigre.rs)



© Czech Games Edition  
[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)  
June 2017



# PODSETNIK

Svaki potez se sastoji od tačno jedne asocijacije koju je zadao jedan igrač i jednog ili više pogađanja drugog igrača. Broj pogađanja je neograničen, dokle god dajete tačne odgovore.

Kada igrač dodirne reč na tabli, **posmatra se samo strana šablona okrenuta ka igraču koji je zadao asocijaciju** da bi se odredilo da li je reč zelena, bež ili crna.

Kada dodirnete **bež reč, potez se završava**. Kada dodirnete **crnu reč, igra se završava**.

**Reč koja je obeležena tokenom** za brojanje poteza od strane jednog igrača, **je i dalje u opticaju za pogađanje** za drugog igrača. Reč koja je prekrivena sa dva tokena za brojanje poteza smatra se prekrivenom i ne učestvuje dalje u partiji.

**Na svakom potezu morate da potrošite jedan token za brojanje poteza**. Ili ga postavljate na reč

posmatrača ukoliko je igrač koji pogađa dodirnuo tu reč, ili ga uzima igrač koji je rekao dalje i završio pogađanje.

Ukoliko niste uspeali da pobedite **nakon što ste potrošili poslednji token za brojanje poteza, imate Poslednju šansu**. Oba igrača mogu da pogađaju. Ne zadaju se nove asocijacije. Ukoliko bilo koji igrač dodirne pogrešnu reč, igra se završava i izgubili ste.

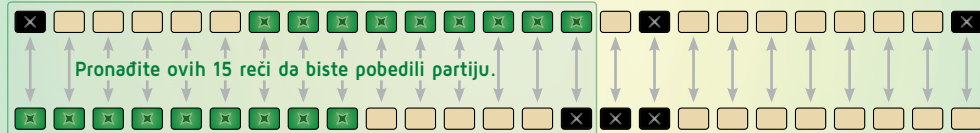
**Kada koristite mapu sa misijama, netačan odgovor vas može koštati dva tokena za brojanje poteza**. Ovo može da se dogodi ukoliko ste prekoračili broj prihvatljivih grešaka. Ukoliko se dogodi da treba da potrošite dva tokena, a ostao vam je samo jedan, odmah gubite partiju.

**Nikada ne smete da otkrivате informacije o strani šablona koju vi vidite**. Jedini izuzetak je to da morate obavezno da kažete partneru kada je pogodio sve zelen reči sa vaše strane šablona.

## TAJNE KOJE KRIJE ŠABLON

Svi šablони su dizajnirani prema ovom dijagramu. Koristite ovo znanje da biste sebi olakšali igru.

BOJE KOJE VIDI VAŠ PARTNER



BOJE KOJE VI VIDITE

**Od 9 reči koje su sa vaše strane šablona zelene**, 3 su **zelene** i na drugoj strani šablona. To znači da ukupno imate 15 reči da pogodite. Savet: Neki igrači vole da postave kartice agenata na sto okrenute ka igraču koji je pogodio tu reč, kako bi mogli da prate ko je pogodio koju reč.

**Od 3 reči koje su sa vaše strane šablona crne**, jedna je **crna**, jedna je **zelena**, a jedna je **bež** na drugoj strani šablona. To znači da je jedna reč koja je sa vaše strane šablona crna, reč koju vi treba da pogodite. Dakle, ukoliko ste tačno pogodili jednu od tri crne reči sa vaše strane šablona, ne treba da dodirujete preostale dve (jedna je bež, a druga je crna).

## DUET I DRUGE VERZIJE IGRE CODENAMES



Reči iz Dueta možete da koristite u originalnoj verziji igre Codenames na srpskom jeziku. Možete da uzmete reči iz originalne igre Codenames i sa njima da igrate Duet. Možete i da pomešate reči iz ove dve igre i tako da dobijete kolekciju od 800 jedinstvenih reči sa kojima možete da igrate bilo koju od ove dve verzije. Kartice šablona u Duetu su 5x5 polja, tako da ukoliko postavite 25 kartica slika iz Codenames Slike/Pictures, moći ćete i tako da igrate.



**Napomena:** Kartice reči iz Dueta na sebi imaju dve tačke, pa ih tako možete razlikovati od kartica reči iz originalne igre Codenames.