

VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES SLIKE

STROGO
POVERLJIVA

IGRA
SLIKA



Kako se igra?
Codenames: Slike!



CODENAMES: SLIKE

Kakvi su ovo čudni simboli na mapi? To su šifre za lokacije na kojima se nalaze tajni agenti!

Dva glavna špijuna, koji su rivali, znaju na kojim se lokacijama nalaze koji agenti. Oni dostavljaju šifrovane poruke svojim operativcima za lokacije tajnih sastanaka. Operativci moraju da budu pametni. Greška u dešifrovanju može da dovede do neprijatnog susreta sa suparničkim agentom – ili još gore, sa atentatorom!

Timovi se trude da što pre kontaktiraju sve svoje agente, ali samo jedan tim može da pobeđi.

POSTAVKA IGRE

Igrači se dele u dva tima, po mogućstvu jednaka po broju igrača i iskustvu u igri. Potrebno je minimum četiri igrača (dva tima po dvoje) za standardnu partiju.

Svaki tim bira jednog igrača koji će biti glavni špijun. Oba glavna špijuna sede sa iste strane stola. Ostali igrači sede nasuprot svojih glavnih špijuna. Oni su operativci.

Nasumično odaberite 20 kartica sa slikama i poređajte ih na sredinu stola u mrežu veličine 5 x 4. Slike predstavljaju lokacije na kojima operativci mogu da se sretnu sa agentima.

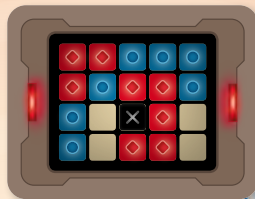
U gornjem levom uglu svake kartice nalazi se oznaka koja vam pokazuje pravilnu orijentaciju te kartice.



Već znate da igrate Codenames?
Pređite na stranu 11.

ŠABLON

Svaka partija ima svoj šablon koji glavnim špijunima pokazuje koje su slike njihovog tima. Glavni špijuni biraju jedan šablon i postavljaju ga na plastično postolje između sebe, orijentisanog isto kao i mreža slika. Odaberite između dve orijentacije nasumično, bez razmišljanja o tome, i pazite da operativci ne vide šablon.



Šablon odgovara mreži slika na stolu. Plavi kvadrati označavaju slike koje plavi tim treba da pogodi. Crveni kvadrati označavaju slike koje crveni tim treba da pogodi. Bež kvadrati označavaju neutralne posmatrača dok crni kvadrat označava atentatora, sliku koju bi oba tima trebalo da izbegnu.

TIM KOJI POČINJE IGRU



Dva svetla (plava ili crvena) na kartici šablona određuju koji tim počinje igru. Tim koji igra prvi treba da pogodi 8 slika. Tim koji igra drugi treba da pogodi 7 slika. Glavni špijun tima koji počinje igru zadaje prvu asocijaciju.

KARTE AGENATA

7 crvenih agenata 7 plavih agenata



Postavite kartice crvenih agenata ispred crvenog glavnog špijuna. Postavite plave kartice agenata ispred plavog glavnog špijuna. Na ovaj način neće doći do zabune u kom timu se nalazite.



1 dvostruki agent



Tim koji započinje igru mora da pogodi dodatnu sliku tako da njemu pripada kartica dvostrukog agenta. Okrenite karticu dvostrukog agenta na boju tima koji započinje igru. Do kraja partije posmatrajte karticu dvostrukog agenta kao i sve ostale kartice u boji tog tima.



4 neutralna posmatrača

1 atentator



Kartice neutralnih posmatrača i karticu atentatora postavite između dva glavna špijuna kako bi im bile lako dostupne.

PREGLED IGRE

Glavni špijuni, naizmenično, zadaju asocijacije u formi jedne reči. Asocijacija može da se odnosi na više slika na stolu. Članovi tima se zatim dogovaraju i pokušavaju da pogode slike na koje se odnosi asocijacija koju je dao glavni špijun. Onog trenutka kada operativac iz tima koji je na potezu dodirne neku sliku, glavni špijun otkriva ko se nalazi na toj lokaciji. Ukoliko su članovi tima koji je na potezu pogodili sliku u boji svog tima, mogu nastaviti dalje da pogađaju – sve dok ne ostanu bez ideja (ili hrabrosti) da nastave, ili dok ne pogreše. Nakon toga drugi glavni špijun zadaje asocijaciju za svoj tim. Tim koji prvi pogodi sve slike svoje boje je pobedio.

NAIZMENIČNO IGRANJE

Timovi igraju naizmenično. Tim koji igra prvi je određen svetlima (plavim ili crvenim) na kartici šablona. Na potezu svog tima, glavni špijun zadaje **jednu asocijaciju**, a operativci mogu da pogađaju **više puta**.

ZADAVANJE ASOCIJACIJE

Posao glavnog špijuna je da smisli asocijaciju koji se odnosi na neke slike koje njegov tim treba da pogodi. Asocijacija mora da se sastoji od samo jedne **reči** koja se odnosi na te slike **i jednog broja** koji govori na koliko slika se odnosi ta reč.

Primer: Dobra asocijacija za ove dve slike mogla bi da bude *evolucija*: 2.



Dozvoljeno je da date asocijaciju na samo jednu sliku (*kengur*: 1), ali je mnogo zabavnije

da pokušate da date asocijaciju na više slika. Velikim uspehom se smatra ukoliko tim uspe da pogodi četiri slike na osnovu samo jedne asocijacije!

OSTVARIVANJE KONTAKTA

Kada glavni špijun zada asocijaciju, operativci pokušavaju da pogode na koje je slike glavni špijun mislio. Operativci mogu da raspravljaju međusobno i iznose svoja mišljenja, ali glavni špijun ne sme da daje bilo kakve znake, pokrete telom ili da menja izraz lica. Kada jedan operativac dodirne neku sliku na stolu, smatra se da je to njihov konačni odgovor.

Glavni špijun otkriva ko se nalazi na toj lokaciji tako što postavlja karticu preko slike:

- Ako je operativac dodirnuo **sliku koja pripada njegovom timu**, glavni špijun pokriva tu sliku karticom agenta svog tima. **Operativci mogu opet da pogađaju (ali ne dobijaju novu asocijaciju).**
- Ako je operativac dodirnuo sliku koja predstavlja **neutralnog posmatrača**, glavni špijun pokriva tu sliku karticom neutralnog posmatrača. **Time se završava potez.**
- Ako je operativac dodirnuo **sliku koja pripada suparničkom timu**, glavni špijun pokriva tu sliku karticom agenta suparničkog tima. **Time se završava potez** (i na taj način su pomogli protivnicima).
- Ako je operativac dodirnuo sliku koja predstavlja **atentatora**, glavni špijun pokriva tu sliku karticom atentatora. **Ovim se automatski završava partija!** Tim koji je dodirnuo atentatora je izgubio!

Kraj poteza

Potez vašeg tima se sastoji od **samo jedne asocijacije i jednog ili više pogađanja**. Ako je prvo pogađanje operativca slika njihovog tima, oni mogu da pogađaju i drugi put. Ako i tada pogode, mogu ponovo da pogađaju i tako dalje.

Potez se završava:

- ako dodirnu sliku koja nije njihova,
- ako odluče da više ne pogađaju,
- ili ako su već pogađali onoliko puta koliko je naznačeno asocijacijom **plus još jednom**.

Na primer, ako je vaš glavni špijun rekao *evolucija: 2*, možete da imate do 3 ispravna pogađanja. Ovo nema mnogo smisla u prvom potezu, ali kasnije u toku igre može da bude veoma korisno. Možda ste dobili više asocijacija za koje niste pronašli sve slike. Možete da pogađate ove slike umesto ili kao dodatak onim koje su povezane sa aktivnom asocijacijom. Pravilo „još jedno pogađanje” daje vam šansu da se vratite u igru. Primer je na sledećoj strani.

KRAJ IGRE

Igra se završava kada jedan tim pogodi sve svoje slike. Taj tim je pobedio.

Može da se desi da pobedite na potezu suparničkog tima ako oni pogode vašu poslednju sliku.

Igra može i ranije da se završi ako operativac dodirne sliku koja predstavlja lokaciju atentatora. Tim tog operativca je izgubio.

Postavka za sledeću partiju

Da li drugi članovi tima žele da budu glavni špijuni? Priprema za sledeću partiju je izuzetno laka. Sklonite kartice agenata koje pokrivaju slike i poredajte ih na gomile ispred glavnih špijuna. Sada prevrnite kartice sa slikama i ispred vas je novih 20 slika. Izvucite nasumično novi šablon i možete da počnete.



OZBILJNOST

Od glavnih špijuna se očekuje da ne daju nikakve informacije osim jedne reči i jednog broja. Ne smete da započnete svoju asocijaciju sa dodatnim komentarima. „Ne znam da li ćete ovo pogoditi” se u suštini podrazumeva. „Ne znam da li ćete ovo pogoditi ako niste pročitali Hobita” otkriva previše. Glavni špijuni ne bi smeli da gledaju u jedan deo stola i ne smeju da diraju slike nakon što su videli šablon.

Od glavnog špijuna se očekuje da u toku partije zadrži bezizražajan izgled lica. Ipak je ovo strogo poverljiva igra. Nemojte posezati za karticama agenata dok članovi vašeg tima raspravljaju o mogućim odgovorima. Tek kada

neki član vašeg tima dodirne sliku, pogledajte šablona i pokrijte tu sliku odgovarajućom karticom. Ukoliko član vašeg tima dodirne sliku vaše boje, ponašajte se kao da je to slika na koju ste vi mislili, čak i ako to nije slučaj.

Kada pogađate asocijacije, trebalo bi da se fokusirate na slike na stolu ispred vas. Nemojte da gledate u vašeg glavnog špijuna kako biste izbegli bilo kakvu neverbalnu komunikaciju i odavanje tajni.

Pravila su takva da asocijacija mora da bude isključivo jedna reč i jedan broj, tako da svaka dodatna pomoć ili nagoveštaj vašoj ekipi nije u duhu igre.

PRIMER

Crveni tim počinje prvi.

Crveni glavni špijun želi da zada asocijaciju na ove 2 slike:



Ona zadaje asocijaciju *evolucija*: 2.

Crveni operativac vidi ove 2 slike:



Misli da su obe tačan odgovor, ali prvo dodiruje sliku sa leve strane. To je neutralni posmatrač, tako da gubi pravo na drugo pogađanje. Sada je plavi tim na potezu.

Plavi glavni špijun zadaje asocijaciju *voće*: 3. Njegovi operativci uspešno pogađaju 3 plave slike.

Crveni tim je opet na potezu.

Crveni glavni špijun gleda svoje slike i kaže *zvezda*: 2. Crveni operativac ima više opcija:



Ona misli da je slika sa svemirskim brodom najverovatnije tačan odgovor, tako da ona prvo dodiruje tu kartu. Glavni špijun je pokriva kartom crvenog agenta, jer je to tačan odgovor, tako da operativac može ponovo da pogađa. Ona se dvoumi između preostale dve karte, ali je sigurna da slika pešačkog prelaza asocira na evoluciju, tako da dodiruje nju. Glavni špijun je pokriva kartom crvenog agenta.

Uspešno je pogodila dve slike, što je i broj naveden u tragu *zvezda*: 2. Dozvoljeno joj je još jedno finalno pogađanje. Ona može da pokuša da pronađe drugu sliku na koju je asocijacija *zvezda*. Može da proba da pronađe i drugu sliku za evoluciju. Ili može da stane i pusti plavi tim da igra.



ISPRAVNE ASOCIJACIJE

Vaša asocijacija bi trebalo da bude **jedna reč, bez crtice i razmaka**. Ako niste sigurni da li je vaša asocijacija jedna reč ili nije, pitajte protivničkog glavnog špijuna. **Asocijacija je ispravna, ako je protivnički glavni špijun odobri.**

Dozvoljene su sve igre rečima. Tako da možete da upotrebite reč luk za asocijaciju na sliku povrća i sliku oružja. Ali to ne znači da će oni to shvatiti.

Vaša asocijacija mora da se odnosi na slike, a ne na njihov položaj na stolu ili na početna slova predmeta na slikama ili na nijanse slika. *Blizu: 3* nije ispravna asocijacija na tri slike najbliže vašim operativcima. *S: 3* nije ispravna asocijacija za slike sa predmetima koji počinju na slovo S. *Tamno: 2* nije ispravna asocijacija za dve najtamnije slike. Međutim, to je ispravna asocijacija za slike koje su povezane sa noći, tamom ili zlom.

Pevanje, smešni akcenti i strane reči generalno nisu dozvoljene, osim ako vaša grupa ne odluči da je to u redu. Samo zapamtite da je korišćenje francuskog akcenta da zadate asocijaciju za sliku Ajfelovog tornja zabavno samo prvi put.

Vaša grupa može da se dogovori da ublaži pravilo samo jedne reči. Možda želite da dozvolite puna imena (*Džejms Bond, Severna Makedonija*) ili skraćenica (*SBB, FSS*) pa čak i polusloženice i opšte prihvaćene sintagme (*auto-mehaničar, godišnje doba*).

Da biste igru učinili izazovnijom, **možete da dodate neke restrikcije.** Na primer, možete da se dogovorite da asocijacije ne mogu da budu u vezi sa oblicima na slikama (*okruglo: 3* ili *kvadrat: 2*).

Savet: Zadavanje asocijacije na samo jednu sliku je previše lako, jer možete jednostavno da kažete ime nečega što se nalazi na slici. Da biste igru učinili zanimljivijom, možete da zadajete kreativne asocijacije koje će naterati vaše saigrače na razmišljanje. Ali nemojte da preterujete jer vam je ipak cilj da pobedite.



NAPREDNI CODENAMES

Iskusni igrači mogu da koriste dva ekspertska vida asocijacija koji su opisani u nastavku pravila. Takođe varijantu Atentator za kraj predlažemo svima koji su igrali Codenames: Slike barem jednom jer su odigrali dovoljno partija da razumeju osnovna pravila.

ATENTATOR ZA KRAJ

Ova varijanta je slična „Osmici“, vrsti bilijarske igre. Da bi pobedio, tim mora prvo da pronađe svoje agente, a zatim i atentatora.

Pravila

Igra ne može da se završi sve dok se ne pronađe atentator. Čak i ako je jedan tim pogodio sve svoje slike, igra se nastavlja.

Kada operativac dodirne sliku koja predstavlja atentatora, njegov tim pobeđuje samo ako su sve slike njegovog tima već otkrivene.

Ako operativac dodirne atentatora, a njegov tim još uvek nije pronašao sve slike, njihov potez se završava „iznenadnom smrću“. Tim više ne dobija asocijacije, a nastavljaju da pogađaju, pokušavajući da pogode sve svoje preostale slike. Njihov broj pogađanja je neograničen, bez obzira na broj u asocijaciji

glavnog špijuna. Ako uspešno pogode sve svoje preostale slike, oni pobeđuju. Bilo koje pogrešno pogađanje (neutralni posmatrač ili protivnički agent) završava njihov potez i oni gube partiju.

Pregled

Igra se uvek završava kada operativac dodirne atentatora. Dodirivanje slike koja predstavlja atentatora ne završava potez. Umesto toga, dozvoljava tom timu neograničeni broj pogađanja do kraja poteza.

Kada se taj potez završi, tim pobeđuje ako su otkrili sve svoje slike. Ako nisu, tim gubi.



EKSPERT ASOCIJACIJA: NEOGRANIČENO

Nekada će vaš tim imati više nepogođenih slika koje se odnose na asocijacije iz prethodnih krugova. Ukoliko želite da im date mogućnost da pogađaju više slika, možete reći *neograničeno* umesto broja. Na primer, *pero: neograničeno*.

Mana ovakvog poteza je što operativci neće znati na koliko slika se odnosi nova asocijacija koju ste dali. Prednost je to što mogu da pogađaju koliko god žele slika.

EKSPERT ASOCIJACIJA: NULA

Dozvoljeno je da koristite 0 (nula) kao broj u vašoj asocijaciji. Ovo znači da nijedna vaša slika nije povezana sa asocijacijom. Na primer, *pero: 0* znači da „nijedna naša slika nije povezana sa perom“.

Ukoliko glavni špijun iskoristi 0 kao broj, uobičajeno ograničenje broja pogađanja ne važi. Operativci mogu da pogađaju koliko god puta žele (dokle god tačno pogađaju). Moraju da pogađaju barem jednom.

PRAVILA ZA DVA IGRAČA

Ako vas je samo dvoje, možete da igrate u istom timu. Ovo pravilo može da se primeni i na veće grupe ljudi koji ne žele da se takmiče jedni protiv drugih. U ovoj varijanti igre, pokušaćete da ostvarite što bolji rezultat protiv zamišljenog protivničkog tima.

Postavite igru kao i obično. Jedan igrač je glavni špijun, a drugi (ili više njih) operativac. Protivnički tim nema igrače, ali će vam trebati njihove kartice agenata.

Vaš tim igra prvi, pa odaberite šablon koji određuje tim vaše boje kao prvi tim.

Tokom igre pridržavajte se standardnih pravila igre. Pokušajte da izbegnete protivničke agente i atentatora.

Glavni špijun simulira protivnika tako što pokriva jednu protivničku sliku svaki put kada protivnički tim dođe na red. Glavni špijun bira koju sliku pokriva, tako da se ovaj deo koristi kao strategija za nastavak partije.

Ukoliko vaš tim dodirne atentatora, izgubili ste i partija se završava, bez bodovanja.

Ukoliko ste pobedili, dobijate onoliko poena koliko je protivniku ostalo neiskorišćenih kartica agenata:

7 Brutalno!

6 Neverovatno!

5 Možete da radite za DB.

4 Pravi ste balkanski špijuni.

3 Odličan timski rad.

2 Sada shvatate širu sliku.

1 Bolje nego da ste izgubili...

Napomena: Vaš rezultat zavisi od broja poteza koji vam je bio potreban da pogodite sve vaše slike, ali i od broja protivničkih agenata koje ste otkrili tokom igre.

PRAVILA ZA TRI IGRAČA

Tri igrača koji žele da igraju u istom timu mogu da igraju po istom principu kao što je opisano u pravilima za dva igrača. Ako dva igrača žele da igraju jedan protiv drugog, onda oni mogu da budu glavni špijuni, a treći igrač operativac.

Postavka igre je ista kao što je već opisano, samo što operativac, radi za oba tima (kao što špijuni zaista rade). Pobjednik se određuje po istom principu koji je već opisan (jedan ili drugi glavni špijun), dok se operativac trudi da podjednako dobro igra za obe strane.



DA LI STE ČULI ZA

Igra Codenames: Slike je nastala na osnovu originalne igre Codenames. Umesto slika koje su šifre za tajne lokacije sastanaka, u originalnoj igri se koriste reči, koje su tajna imena agenata.

Ima nekih manjih razlika, ali u suštini, pravila su ista: Dva glavna špijuna naizmenično daju asocijacije u formi jedne reči i jednog broja. Njihovi saigrači pokušavaju da pronađu prave karte.

Zadavanje asocijacija na reči zahteva malo drugačiji način razmišljanja nego zadavanje asocijacija na slike. Ako želite da probate, smislite asocijacije za primer ispod. Možete da koristite bilo koju karticu šablona iz ove igre.



?



DA LI STE IGRALI CODENAMES?

Ako znate kako se igra Codenames **možete odmah da igrate Codenames: Slike**. Postoje samo 2 stvari koje treba da znate:

1. Karte šablona na sebi imaju mrežu 5×4 , a ne 5×5 .
2. Da, dozvoljeno je da kažete *kljunar* kao asocijaciju za sliku kljunara.

Možete da pronađete sva pravila za ispravne asocijacije na strani 7, iako se ona ne razlikuju od onih iz osnovne igre.

Kada se izveštite u igri Codenames: Slike, definitivno pogledajte varijantu Atentator za kraj na strani 8, koja može da se primeni i na osnovnu igru Codenames!

DA LI POSEDUJETE CODENAMES?

Možete da kombinujete ove dve igre. Ako vam se sviđa nova 5×4 mreža isprobajte je sa rečima. Ili, ako želite, možete originalnu mrežu 5×5 da koristite sa slikama. Koristite 25 manjih kartica agenata iz originalne igre.

Takođe, možete da kombinujete reči i slike u jednoj partiji. Koristite bilo koju mrežu. Vaše asocijacije moraju da budu validne za obe verzije igre.

U principu, asocijacija koja je validna za osnovnu igru validna je i za Codenames: Slike.

Bez obzira na to koju mrežu i kartice koristite, možete i da primenjujete varijantu Atentator za kraj, opisanu na strani 8. Uživajte!



Da biste generisali beskonačnu zalihu kartica šablona ili koristili govorni tajmer, preuzmite aplikaciju Codenames Gadget za vaš Android, Apple ili Windows telefon.



Za više informacija o igri i njenim verzijama posetite www.codenamesgame.com.



Dizajner igre Vlaada Chvátil

Glavni ilustrator: Tomáš Kučerovský

Ilustratori: Jana Kilianová, Michal Suchánek,
David Cochard, Filip Neduk

Grafički dizajn: František Horálek, Filip Murmak

Zahvaljujemo se: Svim ljubaznim igračima iz Czechgaming, Gathering of Friends, Brno Board Game Club, Origins, UK Games Expo, MisCon, tea house Mystica, Jarní Brnohraní, STOH, Herní víkend i drugih festivala i klubova iz Češke i širom sveta.

Posebno se zahvaljujemo: Svim umetnicima, Dávid Jablonovský, Miša Zaoralová, i svim ostalim ljudima iz firme CGE i CGE digital na kreativnim idejama za slike; Petr Murmak, Vítěk Vodička, Paul Grogan, Joshua Githens, Jason Holt, Petr Čáslava, Fanda Horálek, i ostalim za neumorno testiranje igre; mojoj deci Alenka, Hanička i Pavlik na dobrim idejama za slike i predano testiranje na igračkim i porodičnim događajima.



© Czech Games Edition
www.CzechGames.com
Jul 2016