

Kakvi su ovo čudni simboli na mapi? To su šifre za lokacije na kojima se nalaze tajni agenti! Samo glavni špijuni znaju na kojoj lokaciji se nalazi koji agent.



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

www.cge.as/cnp-htp-sr



www.codenamesgame.com

POSTAVKA

PODELITE SE U DVA TIMA.

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).

ODABERITE KO ĆE BITI GLAVNI ŠPIJUNI, A KO OPERATIVCI.

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.

ODABERITE NASUMIČNIH 20 KARTICA SA SLIKAMA.

Nasumično odaberite 20 kartica sa slikama i poredajte ih na sredinu stola u pravougaonik veličine 5 × 4 (pet kolona i četiri reda kartica sa slikama). Sve kartice moraju da budu isto orijentisane.

GLAVNI ŠPIJUNI BIRAJU JEDAN NASUMIČNI ŠABLON.

Svaka partija ima svoj šablon koji glavnim špijunima pokazuje koje su slike njihovog tima. Glavni špijuni nasumično biraju jedan šablon i postavljaju ga na postolje između sebe u istoj orijentaciji kao i 20 kartica sa slikama.

GLAVNI ŠPIJUNI UZIMAJU PLOČICE AGENATA.

Postavite sedam pločica narandžastih agenata ispred narandžastog glavnog špijuna. Postavite sedam pločica ljubičastih agenata ispred ljubičastog glavnog špijuna. Postavite četiri pločice neutralnih posmatrača i pločicu atentatora između dva glavna špijuna.

PLOČICU DVOSTRUKOG AGENATA DOBIJA TIM KOJI POČINJE.

Dva trougla, na vrhu i na dnu karte šablona, određuju koji tim počinje.

Taj tim ima jednu dodatnu sliku koju treba da pogodi, tako da dobija pločicu dvostrukog agenta. **Okrenite pločicu na boju tima** koji počinje partiju i stavite je na ostalih sedam pločica tog tima.

NARANDŽASTI OPERATIVCI



20 kartica slika
(nasumično iz špila od 140)

7 pločica narandžastih agenata

4 pločice posmatrača



1 pločica dvostrukog agenta

OKRENITE



NARANDŽASTI GLAVNI ŠPIJUN



STROGO POVERLJIVO

LJUBIČASTI OPERATIVCI



1 šablon
(nasumično iz špila od 60)

7 pločica ljubičastih
agenata

1 pločica atentatora



LJUBIČASTI
GLAVNI ŠPIJUN

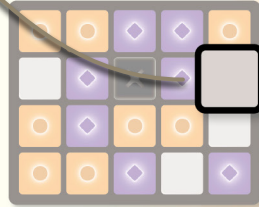
SAMO GLAVNI ŠPIJUNI VIDE ŠABLON!

Šablon pokazuje koje slike pripadaju kom timu, koje su neutralne, a koja slika je atentator

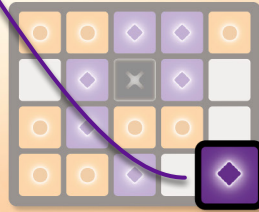
Majmun sa kacigom je narandžasta slika.



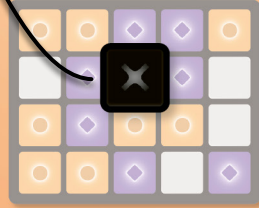
Sfinga je posmatrač.



Auto bubamara je ljubičasta slika.

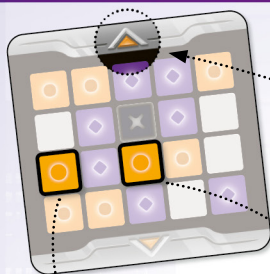


Papagaj koji peva je atentator.



TOK IGRE

Timovi naizmenično zadaju i pogađaju asocijacije. Boja tima koji započinje partiju označena je trouglovima na kartici šablona. Timovi se smenjuju dok jedan tim ne pobeđi.



U ovom primeru, narandžasti tim igra prvi.

NA SVOM POTEZU

GLAVNI ŠPIJUN ZADAJE JEDNU ASOCIJACIJU.

Ukoliko ste vi glavni špijun, vaš zadatak je da smislite asocijaciju za jednu ili više slika koje pripadaju vašem timu.

Vaša asocijacija mora biti **jedna reč i jedan broj**:

Reč se odnosi na slike za koje dajete asocijaciju.

Broj daje do znanja na koliko slika dajete asocijaciju.

Dobra asocijacija za sliku koja pokazuje napredak majmuna i sliku dinokengura bila bi *evolucija: 2*.

evolucija: 2



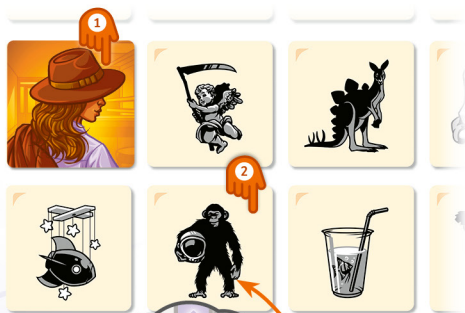
OPERATIVCI MOGU DA POGAĐAJU VIŠE PUTA.

Operativci mogu da raspravljaju međusobno i iznose svoja mišljenja (ukoliko igra samo jedan operativac u timu, on može naglas da razmišlja). Onog momenta kada jedan od operativaca **dodirne neku od slika na stolu**, smatra se da je to njihov konačan odgovor.

Glavni špijun prekriva sliku pločicom koja odgovara boji te slike na šablonu.

Ukoliko je to slika vaše boje, možete opet pogađati. (Ne dobijate novu asocijaciju, samo još jednu mogućnost pogađanja.)

U našem primeru, operativci dodiruju ispravnu sliku i mogu opet da pogađaju. Zatim dodiruju majmuna sa kacigom umesto dinokengura. Na šablonu se vidi da je i to narandžasta slika. Glavni špijun ne sme da verbalno ili neverbalno pokazuje da nije mislio na tu sliku kada je zadao asocijaciju.



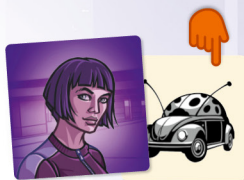
POGREŠNA SLIKA ZAVRŠAVA VAŠ KRUG.

Tri stvari mogu da pođu po zlu:

Ukoliko ste dodirnuti neutralnog posmatrača, **vaš krug se završava.**



Ukoliko ste dodirnuti protivničku sliku, **vaš krug se završava i pomogli ste protivničkom timu!**



Ukoliko ste dodirnuti atentatora, **automatski gubite partiju!**



UKOLIKO NASTAVITE DA POGAĐATE, MOŽETE POGAĐATI...

DOK NE ODLUČITE DA ZAVRŠITE SVOJ KRUG.

Ukoliko se vaš krug ne završi pogrešnim pogađanjem, možete odlučiti da ga dobrovoljno završite tako što ćete reći „dalje”. Na primer, ukoliko ste dobili asocijaciju *staklo*: 3, cilj vam je da, do kraja svog poteza, pronađete tri slike koje vas asociraju na *staklo*.

Ukoliko ste pronašli samo dve slike vezane za *staklo*, a treća izgleda previše rizično, možete završiti svoj krug posle dva pogađanja. A možete i posle prvog pogađanja. Obavezno morate makar jednom pogađati u toku svog kruga.

KADA SE ZAVRŠI VAŠ KRUG, NA REDU JE PROTIVNIČKI TIM.

KRAJ IGRE

Timovi se smenjuju, dok jedan tim ne pobedi.

→ **Kada vaš tim pogodi sve slike svoje boje, poredili ste.** Često će to biti rezultat toga što ćete pogoditi poslednju sliku. Ali može doći i do situacije gde će protivnički tim greškom pogoditi vašu poslednju sliku u svom krugu.

→ **Možete porediti i ukoliko protivnički tim dodirne sliku atentatora.**

ISKORISTITE PRAVILO „PLUS JEDAN”.

Dokle god operativci tačno pogađaju slike svoje boje, mogu da **pogađaju jednu sliku više** od broja koji je zadat u asocijaciji. Na primer, asocijacija je bila *staklo*: 3, što daje operativcima šansu da pogađaju do četiri puta.

Na početku partije ovo dodatno pogađanje vam verovatno neće biti potrebno. Međutim, kasnije će vam ovo pravilo biti veoma korisno jer vam omogućava da pogodite neke slike koje ste preskočili u prethodnim krugovima.

ILI



SADA ZNATE PRAVILA. IGRA MOŽE DA POČNE!

ISPRAVNE ASOCIJACIJE

Vaša asocijacija mora 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.**

U igri Codenames Slike dozvoljene su sve igre rečima. Tako da možete upotrebiti reč *luk* za asocijaciju na sliku povrća i sliku oružja. Ali to ne znači da će vaši operativci 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 dozvoljeni, 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.

OZBILJNOST

Od glavnih špijuna se očekuje da ne daju nikakve informacije osim jedne reči i jednog broja. Ne smete da započnete svoju asocijaciju 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. Nemojte posezati za karticama agenata dok članovi vašeg tima raspravljaju o mogućim odgovorima. Tek kada neki član vašeg tima dodirne sliku, pogledajte šablon i pokrijte tu sliku odgovarajućom pločicom. 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.

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*, *CIA*) pa čak i polusloženice i opšteprihvaćene sintagme (*radio-aparat*, *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.

EKSPERTSKA PRAVILA

NEOGRANIČENA ASOCIJACIJA

Nekada će vaš tim imati više nepogođenih slika iz prethodnih krugova. Ukoliko želite da im date mogućnost da pogađaju više slika, možete iskoristiti reč „neograničeno” umesto broja. Na primer, *sitno: neograničeno*.

Mana ovakvog poteza je to što operativci neće znati koliko slika je vezano za novu asocijaciju koju ste dali. Prednost je to što mogu da pogađaju koliko god slika žele, dokle god pogađaju tačno, a najmanje jednu.

sitno: ∞

NULA ASOCIJACIJA

Asocijacije kao *reptili: 0* takođe omogućavaju operativcima da pogađaju koliko god puta žele. (Ignorišite pravilo „plus jedan”.)

Ova asocijacija znači: „Nijedna naša slika nije povezana sa *reptilima*”. Dakle, ako vidite zmiju ili dinosaurusu, ne dodirujte tu sliku.

Pitate se „Zašto da ne?” Pa, ako vidite druge životinje, možda vaš glavni špijun želi da pogodite sve životinje koje nisu gmizavci. Ili možda možete pobediti ako pogodite svaku kartu osim zmije i dinosaurusu.

reptili: 0



CODENAMES COMPANION

Unapredite svoje igračko iskustvo!

- Randomizator šablona za bržu postavku.
- Štoperica za merenje trajanja poteza.
- Potpuno besplatno!



CODENAMES SLIKE

Autor igre: Vladaa Chvátil

Glavni ilustrator: Tomáš Kučerovský

Ilustratori: Dávid Jablonovský, Jana Kiliánová, Martin „Skam” Krejčí, Michal Suchánek, David Cochard, Filip Neduk

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

3D modeling: Roman Bednář

Razvoj igre: Alča Chvátilová

Pravila: Jason A. Holt

Zahvalnica: Tomáš Uhlíř

Proizvodnja: Vít Vodička

Menadžer projekta: Lea Červeňanská

Supervizor projekta: Petr Murmak

Posebno zahvaljujemo: svima koji su inspirisali i podelili svoje kreativne ideje za slike – bilo da su to umetnici, članovi CGE tima ili moja deca. I svim igračima širom sveta koji godinama uživaju u igri Codenames – vaša ljubav prema igri daje smisao našem poslu.



Copyright © 2018–2025
Czech Games Edition s. r. o.

www.czechgames.com

PODSETNIK I SAVETI

Pogledajte više detalja na
www.codenamesgame.com

- **Glavni špijuni moraju zadržati ozbiljan izraz lica.** Kada operativci razmatraju vašu asocijaciju nemojte praviti face, ma koliko su daleko od prave slike. Nemojte neverbalno (a ni verbalno) odavati čak ni kada pogode sliku koja je vaše boje, a na nju niste mislili kada ste zadavali asocijaciju.
- **Operativci ne treba da gledaju reakcije glavnog špijuna.** Savet je da operativci gledaju u slike i izbegavaju kontakt očima sa glavnim špijunom.
- **Operativci mogu da pogađaju slike iz prethodnih krugova čak i kao prvo pogađanje u krugu.** Operativci mogu i potpuno nasumično da pogađaju slike. Ali ne savetujemo ovu taktiku.
- **Glavni špijun ne sme da kaže operativcima da im je preostalo slika iz prethodnih krugova.** Kao glavni špijun ne smete ni da spominjete prošle asocijacije, osim u slučaju da vas operativci ne zamole da ih ponovite.
- **Operativci mogu da kažu „dalje” i tako završe krug ranije,** bez obzira na to da li su pogodili sve slike povezane sa asocijacijom u tom krugu. Obavezno je da makar jednom pogađaju.

KOMBINUJTE SA IGROM CODENAMES

Možete kombinovati reči i slike!

Poređajte kartice tako da izgledaju kao šahovska tabla.

Za mrežu 5 × 4, koristite šablon i pločice agenata iz igre Codenames Slike.

Za mrežu 5 × 5, koristite šablon i pločice agenata iz igre Codenames.



KOMBINUJTE SA IGROM CODENAMES DUET

Za kooperativnu igru za dva igrača, kombinujte sa igrom Codenames Duet.

Koristite kartice iz ove igre da biste napravili mrežu slika 5 × 5.

Igrajte zajedno, koristeći šablone i pločice agenata iz igre Codenames Duet.



CODENAMES APP

Pronalaženje dovoljnog broja igrača za partiju igre Codenames nije uvek lako. Ali sada možete igrati kad god želite uz **Codenames app**.

Aplikacija, koju je dizajnirao i napravio CGE, dolazi sa mnoštvom funkcija:

- Istražite zanimljive **nove varijante igre**.
- Sakupljajte zabavne i neobične **kartice sa rečima** iz kategorija kao što su fantastika, istorija, filmovi i putovanja.
- Rešite **dnevne izazove** i dokažite da ste vrhunski tajni agent.
- Igrajte sa strancima. Igrajte sa prijateljima. **Igrajte bilo gde, kad god želite.**

Čak i kada imate samo pet minuta slobodno, Codenames aplikacija vam donosi igru pametnih asocijacija i smelih odgovora.



4.9 ★★★★★



Saznajte više na: cge.as/cnapp