

Glavni špijuni znaju tajne identitete 25 agenata.
Članovi timova znaju samo njihova tajna imena.



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

www.cge.as/cn-htp-sr



www.codenamesgame.com

POSTAVKA PARTIJE

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.

25 kartica reči
(nasumično iz špila od 200)

ODABERITE NASUMIČNIH 25 KARTICA SA REČIMA.

Nasumično odaberite 25 kartica sa rečima i poredajte ih na sredinu stola u kvadrat veličine 5 × 5 (pet kolona i pet redova kartica sa rečima).

GLAVNI ŠPIJUNI BIRAJU JEDAN NASUMIČNI ŠABLON.

Svaka partija ima svoj šablon koji glavnim špijunima pokazuje koje su reči njihovog tima. Glavni špijuni nasumično biraju jedan šablon i postavljaju ga na plastično postolje između njih tako da oba glavna špijuna imaju dobar pregled. Orijentacija šablona je takođe nasumična.

GLAVNI ŠPIJUNI UZIMAJU PLOČICE AGENATA.

Postavite osam pločica crvenih agenata ispred crvenog glavnog špijuna. Postavite osam pločica plavih agenata ispred plavog glavnog špijuna. Postavite sedam pločica neutralnih posmatrača i pločicu atentatora između dva glavna špijuna.

PLOČICU DVOSTRUKOG AGENTA DOBIJA

TIM KOJI POČINJE.

Četiri trougla na ivicama karte šablona određuju koji tim počinje partiju. Taj tim ima jednu dodatnu reč koju treba da pogodi, tako da dobija pločicu dvostrukog agenta. **Okrenite** pločicu na boju tima koji počinje partiju i stavite je na ostalih osam pločica tog tima.



CRVENI OPERATIVCI



PLAVI OPERATIVCI

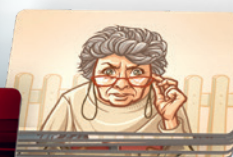


1 šablon (nasumično iz špila od 40)

8 pločica crvenih agenata



7 pločica posmatrača



1 pločica atentatora



8 pločica plavih agenata



OKRENITE

1 pločica dvostrukog agenta



CRVENI GLAVNI ŠPIJUN



PLAVI GLAVNI ŠPIJUN



STROGO POVERLJIVO

SAMO GLAVNI ŠPIJUNI

VIDE ŠABLON!

Šablon pokazuje koje reči pripadaju kom timu, koje su neutralne, a koja reč je atentator.

JABUKA je crvena.



PRITISAK je posmatrač.



DIPLOMA je plava.



ROG 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, crveni tim igra prvi.

NA SVOM POTEZU

GLAVNI ŠPIJUN ZADAJE JEDNU ASOCIJACIJU.

Ukoliko ste vi glavni špijun, vaš zadatak je da smislite asocijaciju u formi jedne reči koja će vaš tim uputiti na pojmove koji su na šablonu označeni vašom bojom.

Vaša asocijacija mora biti jedna reč i jedan broj:

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

Broj daje do znanja na koliko pojmova dajete asocijaciju.

Na primer, ukoliko su crvene reči KOREN i LIST, crveni glavni špijun može zadati asocijaciju za obe reči tako što će reći **drvo: 2**.

drvo: 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 reči na stolu, smatra se da je to njihov konačan odgovor.

Glavni špijun prekriva reč pločicom koja odgovara boji te reči na šablonu.

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

U našem primeru, operativci dodiruju reč KOREN i mogu opet da pogađaju. Zatim dodiruju reč JABUKA, umesto reči LIST. Na šablonu se vidi da je i JABUKA crvena reč. Glavni špijun ne sme da verbalno ili neverbalno pokazuje da nije mislio na tu reč kada je zadao asocijaciju.



POGREŠNA REČ ZAVRŠAVA VAŠ KRUG.

Tri stvari mogu da pođu po zlu:

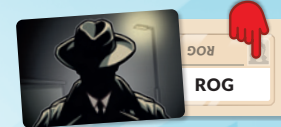
Ukoliko ste dodirnuti neutralnu reč, **vaš krug se završava.**



Ukoliko ste dodirnuti protivničku reč, **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 *hladno*: 3, cilj vam je da, do kraj svog poteza, pronađete tri reči koje vas asociraju na *hladno*.

Ukoliko ste pronašli samo dve reči vezane za *hladno*, 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.

ILI

ISKORISTITE PRAVILO „PLUS JEDAN”

Dokle god operativci tačno pogađaju reči svoje boje, mogu da **pogađaju jednu reč više** od broja koji je zadat u asocijaciji. Na primer, asocijacija je bila *hladno*: 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 reči koje ste preskočili u prethodnim krugovima.

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

KRAJ IGRE

Timovi se smenjuju, dok jedan tim ne pobeđi.

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

→ Možete pobediti i ukoliko protivnički tim dodirne reč atentatora.



SADA ZNATE PRAVILA. IGRA MOŽE DA POČNE!

ISPRAVNE ASOCIJACIJE

Glavni špijuni moraju zadavati asocijacije koje su u duhu igre. Ukoliko niste sigurni da li je asocijacija ispravna, **pitajte protivničkog glavnog špijuna** (ali tiho, da operativci ne čuju).

U DUHU IGRE

Neke asocijacije su neispravne zato što nisu u duhu igre.

Zadata asocijacija mora biti povezana sa značenjem reči. Ne možete zadati asocijaciju koja će se odnositi na slova u određenim rečima ili na poziciju reči na stolu. *Ton:* 2 nije ispravna asocijacija na reč VAŠINGTON. Ne možete povezati KIT, KOD i KUP asocijacijom *k:* 3, niti asocijacijom *tri:* 3.

Pojedinačna slova i brojevi su ispravne asocijacije dokle god se odnose na značenje reči. Možete iskoristiti *m:* 1 kao asocijaciju za MASU. Možete reći *dva:* 3, kao asocijacija na RUKA, OKO i STOPALA.

Morate igrati na srpskom jeziku. Možete koristiti stranu reč samo ukoliko bi je igrači iz vaše grupe koristili u rečenici na srpskom. Na primer, ne možete iskoristiti reč *Apfel* kao asocijaciju za JABUKA i NEMAČKA, ali možete iskoristiti reč *štrudla*.

Ne možete koristiti nijedan oblik ili koren reči koja je vidljiva na stolu. Dokle god reč RUKAVICA nije pokrivena, ne možete reći *rukavica*, *rukav*, *rukavice*, *ruke*.

Ne možete koristiti nijedan deo složenice koja je vidljiva na stolu. Dokle god reč TROUGAO nije pokrivena, ne možete kao asocijaciju koristiti *tri* i *ugao*.

Ne možete koristiti melodije ili akcente kao deo vaše asocijacije. Bilo koja reč koju glavni špijun izgovori sa francuskim akcentom ne može biti asocijacija za reč FRANCUSKA.

NEMOJTE BITI SUVIŠE STROGI

Svako ko kaže da ne možete reći *let* ukoliko je na stolu reč RULET, nije shvatio igru u pravom smislu te reči.

Ukoliko protivnički glavni špijun prihvati asocijaciju, ona je ispravna.

PADEŽI I RODOVI

U srpskom jeziku postoji sedam padeža i tri roda. Tokom testiranja igre utvrđeno je da ponekada prilikom zadavanja asocijacije ukoliko stavite reč u određeni padež ili rod to može biti od velike pomoći operativcima. Na taj način im se olakšava da shvate na koje reči je glavni špijun mislio, zato što automatski mogu da eliminišu reči koje se ne slažu po padežu ili rodu sa asocijacijom. **Naš predlog je da asocijacije koje zadajete budu reči srednjeg roda u nominativu.** Tako će asocijacije biti najneodređenije i najmanje reči će odmah isključiti. Naravno, od vaše grupe i dogovora zavisi da li ćete dozvoliti upotrebu padeža i rodova.

PRAVILO „JEDNE REČI“

Ukoliko se vaša grupa složi, možete koristiti poznate skraćenice poput FBI, NASA, SAD.

Takođe, ukoliko se vaša grupa složi, možete koristiti lična imena koja se sastoje iz više reči poput BAČKA PALANKA ili MILEVA MARIĆ AJNŠTAJN.

EKSPERTSKA PRAVILA

NEOGRANIČENA ASOCIJACIJA

Nekada će vaš tim imati više nepogođenih reči koje se odnose na asocijacije iz prethodnih krugova. Ukoliko želite da im date mogućnost da pogađaju više reči, možete iskoristiti reč neograničeno umesto broja. Na primer, *planina: neograničeno*. Mana ovakvog poteza je to što operativci neće znati koliko reči je vezano za novu asocijaciju koju ste dali. Prednost je to što mogu da pogađaju koliko god reči žele, a najmanje jednu.

planina: ∞

NULA ASOCIJACIJA

Dozvoljeno je da iskoristite 0 (nula) kao broj u vašoj asocijaciji. Na primer, *planina: 0* znači „Nijedna naša reč nije povezana sa planinom“. Ukoliko iskoristite 0 kao broj, uobičajeno ograničenje na broj pogađanja ne važi. Operativci mogu da pogađaju koliko god puta žele. Moraju pogađati barem jednom. Ukoliko niste sigurni zašto je ovo korisno, nemojte brinuti. Shvatićete tokom igranja.

planina: 0

KAZNA ZA NEDOZVOLJENU ASOCIJACIJU

Ukoliko glavni špijun zada nedozvoljenu asocijaciju, krug njegovog tima se odmah završava, bez mogućnosti operativaca da pogađaju i protivnički glavni špijun može pokriti jednu od svojih reči pre nego što zada sledeću asocijaciju.

Međutim, ukoliko protivnički tim smatra da nedozvoljena asocijacija nije uticala na igru, njihov glavni špijun može da odluči da dozvoli asocijaciju. Takođe, ukoliko se kasnije primeti da je neka asocijacija bila nedozvoljena, ali niko na vreme nije primetio, smatra se ispravnom.

VARIJANTE IGRE

Neke grupe igrača vole da koriste štopericu kako bi ubrzali igru i malo podigli tenzije. Ukoliko želite da koristite štopericu, možete je pronaći u besplatnoj aplikaciji za pametne telefone pod nazivom „Codenames gadget“. U aplikaciji postoji i randomizator šablona.

Ovo nije ista aplikacija kao i aplikacija koja se zove „Codenames app“ koja vam omogućava asinhrono igranje sa glavnim špijunima iz celog sveta.

Za još varijanti igre posetite codenamesgame.com.



CODENAMES

Autor igre: Vlaada Chvátil

Ilustrator: Tomáš Kučerovský

Dodatne ilustracije:

František Sedláček, Dávid Jablonovský
Grafički dizajn: Michaela Zaoralová,
Radek "RBX" Boxan, Štěpán Drašák,
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 © 2015–2025
Czech Games Edition s. r. o.

www.czechgames.com

PODSETNIK I SAVETI

Pogledajte više detalja na
www.codenamesgame.com

- **Budite strpljivi.** Zadatak glavnog špijuna je težak. Često smišljanje prve asocijacije zna da potraje nekoliko minuta. Nakon toga, obično, stvari se ubrzaju.
- **Dozvoljeno vam je da zadate asocijaciju na jednu reč.** Ali je mnogo zabavnije da pokušate da spojite više reči.
- **Bez dodatnih informacija uz asocijaciju.** Nemojte govoriti „Ovo će biti teško“, vrlo je realno da će biti teško, igrate Codenames.
- **Operativci bi trebalo da diskutuju, a zatim da pogađaju.** Ukoliko igra samo jedan operativac, može naglas da razmišlja. Ukoliko ima više operativaca, potrudite se da svako kaže svoje mišljenje. Ali nemojte preterivati sa debatom, da ne usporite igru.
- **Glavni špijuni moraju zadržati ozbiljan izraz lica.** Kada operativci razmatraju vašu asocijaciju i pokušavaju da je povežu sa rečima, nemojte praviti face, ma koliko su daleko od prave reči. Nemojte neverbalno (a ni verbalno) odavati čak ni kada pogode reč 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 reči i ne traže neverbalni kontakt sa glavnim špijunom (gde gleda, kako se ponaša i slično).
- **Operativci mogu da pogađaju reči iz prethodnih krugova čak i kao prvo pogađanje u krugu.** Operativci mogu i potpuno nasumično da pogađaju reči. Ali ne savetujemo ovu taktiku.
- **Glavni špijun ne sme da kaže operativcima da im je preostalo reči iz prethodnih krugova.** Kao glavni špijun ne smete ni da spominjete prošle asocijaciju, 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 reči povezane sa asocijacijom u tom krugu. Obavezno je da makar jednom pogađaju.
- **Na kraju partije, samo okrenite 25 reči koje su već na stolu na drugu stranu, uzmite novi šablon i spremni ste za novu partiju!**



CODENAMES DUET
2+ igrača,
kooperativna igra
400 novih reči
(može se kombinovati
sa igrom Codenames)



CODENAMES SLIKE
4–8+ igrača
igrajte sa slikama
umesto sa rečima



VLAADA
Autor igre
Codenames

„ Ah, na ovoj strani je ostalo malo mesta, tako da dozvolite mi vam predložim **Codenames app**. Lično sam u prethodnih nekoliko godina radio na ovoj aplikaciji sa našim timom, i dodali smo dosta sadržaja, nove varijante igre (naročito se ponosim sistemom dnevnih izazova) i nove interesantne stvari – začudićete se koliko novih stvari! :)

Ovo vam pišem, zato što mislim da će vam se aplikacija zaista svideti. **Zato, slobodno, dajte sebi oduška i probajte Codenames app.** “

Ovde možete pročitati više
o tome kako je Vlaada
dizajnirao igru cge.as/cn-story

4.9 ★★★★★

