

Какви са тези странни символи на картата?
Те обозначават местата, на които полевите агенти трябва да се срещнат с тайните си контакти. Само координаторите знаят кой се крие зад всяко местоположение.

КОДОВИ ИМЕНА КАРТИНИ



В СВЕТА НА ИГРИТЕ
ЗА НАС НЯМА ТАЙНИ!



НАУЧИ ОТ
ВИДЕОТО
ПРАВИЛАТА
НА ИГРАТА!

www.cge.as/cnp-http-bg
www.codenamesgame.com

НАЧАЛНА ПОДРЕДБА

РАЗДЕЛТЕ СЕ НА 2 ОТБОРА.

Играчите се разделят на два отбора, близки по големина и умения, като във всеки отбор има поне по двама играчи.

ИЗБЕРЕТЕ КООРДИНАТОРИ И ПОЛЕВИ АГЕНТИ.

Всеки отбор излъчва по един играч, който да поеме ролята на **координатор**. Останалите играчи са **полеви агенти**. Оранжевият и лилавият координатор седат от една и съща страна на масата, срещу своите **полеви агенти**.

ПОДРЕДЕТЕ 20 СЛУЧАЙНИ КАРТИ С ИЛЮСТРАЦИИ.

Подредете на масата **20 карти** на **случаен принцип** в решетка 5 x 4. Всички карти трябва да са подредени в **една и съща посока**. Изберете ориентацията, която ви е най-удобна.

КООРДИНАТОРИТЕ ТЕГЛЯТ СЛУЧАЙНА КАРТА ШИФЪР.

Във всяка игра се използва една **карта шифър**, която показва кои илюстрации на кой отбор принадлежат. Координаторите теглят карта шифър на **случаен принцип** и я поставят в пластмасовата стойка между тях, като я ориентират в посоката в която е подредена решетката от карти с илюстрации.

КООРДИНАТОРИТЕ ВЗИМАТ ПЛОЧКИТЕ.

Поставете 7-те **оранжеви** плочки пред **оранжевия координатор**, а 7-те **лилави** плочки - пред **лилавия координатор**. Между тях поставете 4-те **случайни свидетели** и **наемния убиец**.

ДАЙТЕ ДВОЙНИЯ АГЕНТ НА СТАРТОВИЯ ОТБОР.

Триъгълниците в горния и долния край на картата шифър показват кой отбор ще играе пръв.

Стартовият отбор има **1 допълнителна илюстрация** за отгатване, затова получава плочката с **двоен агент**. Тя се обръща в цвета на отбора и се добавя към останалите плочки.



ОРАНЖЕВ
КООРДИНАТОР

ОРАНЖЕВИ АГЕНТИ



ЛИЛАВИ АГЕНТИ



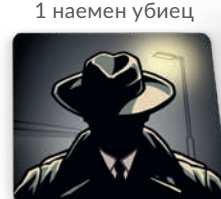
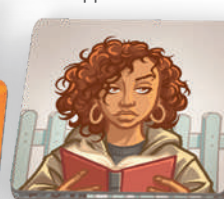
20 карти с илюстрации
(от тесте с 140 карти)

7 оранжеви
агента

4 случайни
свидетеля

1 наемен убиец

7 лилави
агента



ЗАВЪРТИ



1 двоен
агент

ЛИЛАВ
КООРДИНАТОР

СТРОГО СЕКРЕТНО

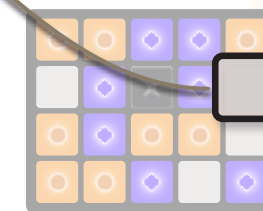
САМО КООРДИНАТОРИТЕ ВИЖДАТ ШИФЪРА!

Картата шифър показва тайната самоличност на агнетите от **20-те локации**.

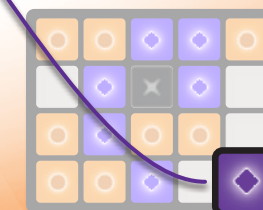
МАЙМУНАТА е оранжев агент.



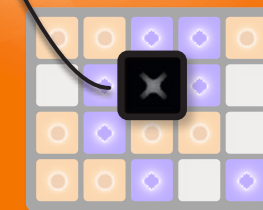
СФИНКСЪТ е случаен свидетел.



КОЛАТА е лилав агент.



ПАПАГАЛЪТ е наемният убиец.



ХОД НА ИГРАТА

Отборите редуват ходовете си. Стартовият отбор е обозначен от триъгълниците върху картата шифър. Редувайте се, докато единият отбор спечели.

ПО ВРЕМЕ НА ХОДА

КООДИНАТОРЪТ ДАВА ЕДНО УКАЗАНИЕ.

Ако сте в ролята на координатор, вие трябва да измислите указание, което се отнася до **1 или повече илюстрации** в цвета на вашия отбор. Повече илюстрации е по-добре.

Вашето указание трябва да се състои от **1 дума и 1 число**:

Думата е свързана с илюстрациите, за които искате да дадете указание.

Числото показва за колко илюстрации се отнася указанието.

*Пример: Добро указание за еволюиращото шимпанзе и „кенгузавъра“ би било: „**еволюция, 2**“.*

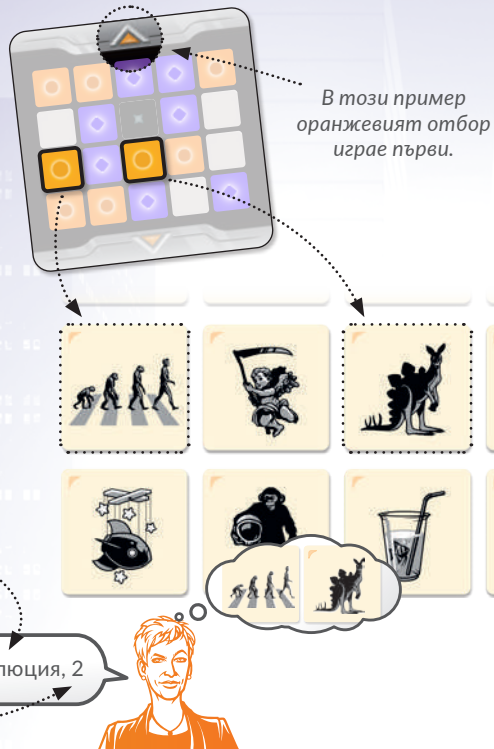
ПОЛЕВИТЕ АГЕНТИ МОЖЕ ДА НАПРАВЯТ НЯКОЛКО ПРЕДПОЛОЖЕНИЯ.

Сега полевите агенти следва да обсъдят указанието. (Или, ако сте единственият полеви агент, може да размишлявате на глас.) След това един от полевите агенти **трябва да направи предположение**, като докосне една от картите.

Координаторът покрива илюстрацията с плочка в цвета, показан на шифъра.

Ако познаете илюстрация в собствения си цвят, **може да направите ново предположение**. (Имате право на ново предположение, но не и на ново указание.)

Пример: Първото предположение на полевите агенти е правилно, така че те може да продължат. Те посочват маймуната с каската. Според картата шифър тя също е оранжева. Координаторът трябва да се държи така, сякаш това е втората илюстрация, предвидена от указанието.



В този пример
оранжевият отбор
играе първи.

еволюция, 2

ГРЕШНО ПРЕДПОЛОЖЕНИЕ ПРЕКРАТЯВА ХОДА ВИ.

Три неща може да се объркат:

Ако докоснете случаен свидетел, **ходът ви приключва**.



Ако докоснете карта на другия отбор, **ходът ви приключва. Освен това така помагате на противника!**



Ако докоснете наемния убиец веднага **губите играта!**



АКО ПРОДЪЛЖИТЕ ДА ОТГАТВАТЕ ПРАВИЛНО, ВИЕ МОЖЕ ДА ...

ИЗБЕРЕТЕ КОГА ДА ПРИКЛЮЧИТЕ ХОДА СИ.

Ако ходът ви не завърши с грешно предположение, може да го прекратите **доброволно**. Например, ако ви е дадено указанието „**стъкло, 3**“, ще се стремите да намерите **3 илюстрации**, свързани със стъкло, и след това да прекратите хода си.

Ако сте открили само **2 илюстрации** и не сте сигурни за третата илюстрация, може да спрете след **2 или дори след 1 предположение**. Дължни сте обаче да направите **поне 1 предположение**.

КОГАТО ПРИКЛЮЧИ ВАШИЯТ ХОД, ИДВА РЕД НА ДРУГИЯ ОТБОР.

КРАЙ НА ИГРАТА

Отборите се редуват, докато единият от тях не спечели.

→ Вашият отбор печели, когато **нямате повече илюстрации за отгатване**. Най-често това се случва, когато отгатнете последната си илюстрация. Но може да спечелите и ако другият отбор посочи вашата последна илюстрация по време на своя ход.

→ Вашият отбор печели и ако другият отбор **улучи наемния убиец**.

ВЕЧЕ ЗНАЕТЕ ПРАВИЛАТА. ЗАПОЧНЕТЕ ДА ИГРАЕТЕ!



ВАЛИДНИ УКАЗАНИЯ

ТВЪРДИ ПРАВИЛА

Указанието трябва да се състои от **една единствена дума**, без тирета или термини от две думи. Ако не сте сигурни, дали указанието ви е сложна дума, която се пише слято, или не, попитайте противниковия координатор. **Ако той я одобри, значи е валидна.**

Всякаква игра на думи е разрешена. Може да използвате *образование*, за да обясните илюстрация на тетрадка с моливи и илюстрация със сталактити. Но не очаквайте, че вашите съотборници ще се досетят, че става въпрос за игра на думи.

Може да произнесете указанието си **буква по буква**, за да избегнете недоразумения.

Ако ви помолят, **трябва** да произнесете указанието си буква по буква. В този случай трябва да изберете или *о-б-р-а-з-о-в-а-н-и-е*, или *о-б-р-а-з-у-в-а-н-и-е*, без да уточнявате, че всъщност сте имали предвид и двете.

Указанието ви трябва да е свързано със **смисъла на илюстрациите**, а не със светлосенките на отделните карти, с местоположението им или с букви от нарисуваните обекти. „Тъмно, 2“ не е валидно указание за двете най-тъмни илюстрации. От друга страна, това е валидно указание за неща свързани с нощ, тъмнина или нещо зло.

ПАЗЕТЕ САМООБЛАДАНИЕ

Координаторите нямат право да дават допълнителна информация към указанието си. „Не знам дали ще се сетите“ е факт, който не трябва да се съобщава. А пък „Не знам дали ще се сетите, освен ако не сте чели „Хобитът“ разкрива твърде много информация.

Координаторите не бива да се вторачват в определен ъгъл на игралната зона, нито пък да пипат картите, след като са видели шифъра. Координаторите не трябва да реагират на погрешните идеи на агентите и като цяло се опитват да не издават емоциите си. Не се протягайте към плочка преди някой от вашите съотборници да е **докоснал** илюстрация. Ако отборът посочи карта от правилния цвят по случайност, се дръжте така, сякаш това е илюстрацията, която сте имали предвид, дори и да не сте...

Ако сте полеви агент, е добре да се фокусирате върху картите на масата. Не поглеждайте към координатора, когато правите предположения. Така ще избегнете евентуални странични подсказки.

ОПЦИОНАЛНИ ПРАВИЛА

Пеене, използване на **странен акцент** или **чужди думи** генерално не са разрешени, освен ако вашата група от играчи не реши, че са ОК. Само помнете, че използването на френски акцент, за да обясните Айфеловата кула е забавно само първия път.

Вашата група може да реши да **смекчи строгите правила** за указание, състоящо се от една дума. Може например да разрешите използването на двойни съществителни собствени имена (*Ивет Лалова, Стара планина*), аббревиатури и акроними (*ЦРУ, БАН*) и дори съставни думи с тирета (*кандидат-студент*).

Ако желаете да направите играта по-трудна, може да добавите някои **ограничения**. Например може да забраните обясняването на формата на рисунките (*кръг, 3 или правоъгълник, 2*)

Съвет: даване на указание за една карта е прекалено лесно, тъй като можете просто да назовете какво е нарисувано на нея. За да направите играта по-интригуваща, опитвайте се да давате креативни указания, които да карат съотборниците ви да помислят повече. Но не се престаравайте. Все пак целта ви е да се забавлявате, не да загубите играта.

ПРАВИЛА ЗА НАПРЕДНАЛИ

УКАЗАНИЕ: БЕЗКРАЙНОСТ

гъба, ∞

По време на играта имате право да кажете **безкрайност** вместо **число**. Например: **гъба, безкрайност**. Това позволява на полевите агенти да направят **колкото си искат предположения**, стига да продължават да отгатват правилно.

Недостатъкът е, че полевите агенти не знаят колко точно илюстрации са свързани с новото указание. Предимството е, че имат право да посочат, колкото карти решат.

УКАЗАНИЕ: НУЛА

клюн, 0

Указание като **клюн, 0** ви позволява да направите **неограничен брой предположения**. (Тук не важи стандартното правилото „плюс едно“, но пак трябва да се посочи поне една илюстрация.)

Това указание означава, че нито една от търсените илюстрации не е свързана с **клюн**.

Питате се защо? Може би координаторът ви подсказва къде е убиецът. Или пък се опитва да ви насочи към всички животни на масата, без папала.



АСИСТЕНТ ЗА КОДОВИ ИМЕНА



Направете игрите си още по-вълнуващи!

- Свалете и използвайте безплатно!
- Генерирайте нови карти шифър.
- Използвайте таймер, за да поддържате темпото на игра.

КОДОВИ ИМЕНА

Автор: Влада Хватил

Главен илюстратор: Томаш Кюсеровски

Илюстрации: Давид Яблоновски, Яна Килянова, Михал Сушанек, Мартин „Скам“ Крейчи, Дейвид Кохард, Филип Недук

Графичен дизайн: Михаела Заоралова, Радек "RBX" Боксан, Штепан Драштяк, Тибор Визи

3D елементи: Роман Беднар

Правила: Джейсън А. Холт

Благодарности на: Томаш Улир, Ондрей Курка

Продукция: Вит Водичка

Мениджър на проекта: Леа Червенянска

Координация на проекта: Петр Мърмак

Специални благодарности на всички, които запалиха искрата и споделиха своите креативни идеи за илюстрации – било то художниците, колегите от CGE или моите деца. А също и на всички играчи по света, които вече години наред се наслаждават на Кодови имена – вашата любов към играта придава смисъл на нашата работа.



Българско издание 2025

Фантасмагория ООД

София, ул. Лъвски рид 6

онлайн магазин: BigBag.bg

kingdom@fantasmagoria.bg

Превод и оформление:

Георги Кацарски

Редакция: Леда Герова

[/fantasmagoria.bg](https://fantasmagoria.bg)

[@bigbag.bg](https://www.instagram.com/bigbag.bg)

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

www.czechgames.com

НАПОМНЯНИЯ И СЪВЕТИ

За повече информация:
www.codenamesgame.com

- **Бъдете търпеливи.** Работата на координатора е трудна. Измислянето на първото указание може да отнеме няколко минути.
- **Агентите имат право да обсъдят указанието, а след това да направят предположение.** Ако сте единствен полеви агент, може да мислите на глас. А ако сте група, уверете се, че всеки играе. Не позволявайте обаче дебатите и нерешителността да забавят играта.
- **Агентите може да отгатват илюстрации от указанията от предишни ходове, дори с първото си предположение за хода.** Те може да гадаят и на случаен принцип, макар че това не е добра идея.
- **Координаторът не трябва да казва на агентите, че са пропуснали илюстрации от предишни указания.** Той не може да споменава предишни указания, освен ако не бъде помолен да ги повтори.
- **Агентите може да приключат хода си по-рано, без да отгатнат всички илюстрации, посочени в указанието.** Те обаче трябва да направят поне едно предположение.
- **В края на играта обърнете 20-те карти.** Готови сте за нова игра!

КОМБИНИРАЙ С КОДОВИ ИМЕНА

- Може да играете с думи и илюстрации!
- Подредете картите като шахматна дъска.
- За решетка 5x4 използвайте карти шифър и агенти от Кодови имена: Картини.
- За решетка 5x5 използвайте карти шифър и плочки с агенти от Кодови имена.



КОМБИНИРАЙ С КОДОВИ ИМЕНА: ТАНДЕМ

- Може да играете кооперативно двама играчи.
- Използвайте карти от Кодови имена: Тандем, за да направите решетка 5x5.
- Играйте играта следвайки правилата на Кодови имена: Тандем, с плочки с агенти и карти шифър от Кодови имена: Тандем.



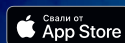
ПРИЛОЖЕНИЕ КОДОВИ ИМЕНА

Не винаги е лесно да намерите достатъчно играчи за игра на Кодови имена. Вече може да играете, когато пожелаете, с приложението **Codenames**.

Проектирано и създадено от CGE, приложението притежава разнообразни функции:

- **Нови** интересни режими на игра.
- Събирайте забавни и необичайни **карти с думи** от категории като фентъзи, история, филми и пътувания.
- Приемайте **ежедневни предизвикателства** и докажете, че сте най-добрият таен агент.
- Играйте с непознати. Играйте с приятели. **Играйте навсякъде и когато пожелаете.**

Дори когато имате само 5 свободни минути, приложението **Codenames** е готово да ви предложи игра с хитроумни указания и смели предположения.



4.9 ★★★★★

Повече информация за приложението ще намерите на cge.as/cnapp