

Координаторите познават
тайната самоличност на 25 агенти.
Техните съотборници знаят само техните

КОДОВИ ИМЕНА



В СВЕТА НА ИГРИТЕ
ЗА НАС НЯМА ТАЙНИ!



НАУЧИ ОТ
ВИДЕОТО
ПРАВИЛАТА
НА ИГРАТА!

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

НАЧАЛНА ПОДРЕДБА

РАЗДЕЛЕТЕ 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**. Червеният и синият координатори седят от една и съща страна на масата, срещу своите полеви агенти.

ПОДРЕДЕТЕ 25 СЛУЧАЙНИ КАРТИ.

Подредете на масата **25 карти** на случаен принцип в решетка 5 x 5, представляващи кодовите имена на тайните агенти.

КООРДИНАТОРИТЕ ТЕГЛЯТ СЛУЧАЙНА КАРТА ШИФЪР.

Във всяка игра се използва **карта шифър**, която показва кои думи на кой отбор принадлежат. Координаторите теглят карта шифър на случаен принцип и я поставят в пластмасовата стойка между тях. Всяка страна на картата може да сочи нагоре.

КООРДИНАТОРИТЕ ВЗИМАТ ПЛОЧКИТЕ.

Поставете 8-те червени плочки пред **червения координатор**, а 8-те сини плочки - пред **синия координатор**. Между тях поставете 7-те случайни свидетели и наемния убиец.

ДАЙТЕ ДВОЙНИЯ АГЕНТ НА СТАРТОВИЯ ОТБОР.

Четириъгълника по ръба на картата определят кой отбор ще играе пръв.

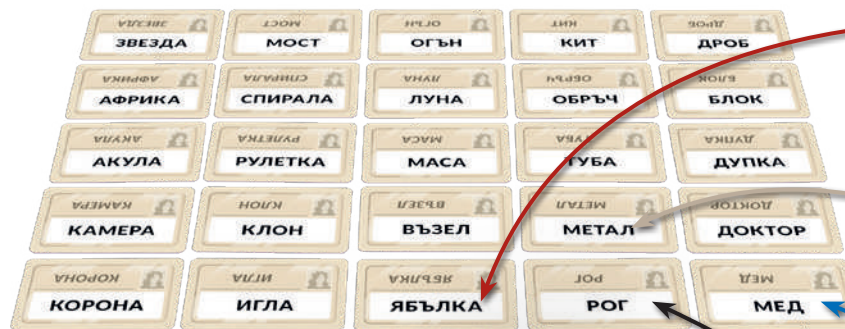
Стартовият отбор има **1 допълнителна дума** за отгатване, така че получава плочката с **двоен агент**. Тя се обръща в цвета на отбора и се добавя към останалите плочки.

ЧЕРВЕН
КООРДИНАТОР

ЧЕРВЕНИ АГЕНТИ



СИНИ АГЕНТИ



25 карти с думи
(от тесте с 200 карти)



1 карта шифър
(от тесте с 40 карти)

8 червени агента



7 случайни свидетеля



1 наемен убиец



8 сини агента



ЗАВЪРТИ

1 двоен агент
с червена/синя страна



СИН
КООРДИНАТОР

СТРОГО СЕКРЕТНО

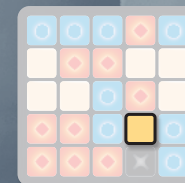
САМО КООРДИНАТОРИТЕ ВИЖДАТ ШИФЪРА!

Картата шифър показва тайната самоличност на 25-те думи.

ЯБЪЛКА е червен агент.



МЕТАЛ е случаен свидетел.



МЕД е син агент.



РОГ е наемният убиец.



ХОД НА ИГРАТА

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

ПО ВРЕМЕ НА ХОДА

КООРДИНАТОРЪТ ДАВА ЕДНО УКАЗАНИЕ.

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

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

Думата е свързана с думите на полето, за които искате да дадете указание.

Числото показва за колко думи се отнася указанието.

Пример: Ако думите КОРОНА и КЛОН са червени думи, червеният координатор може да се опита да даде указание за двете думи, като каже „дърво: 2“.

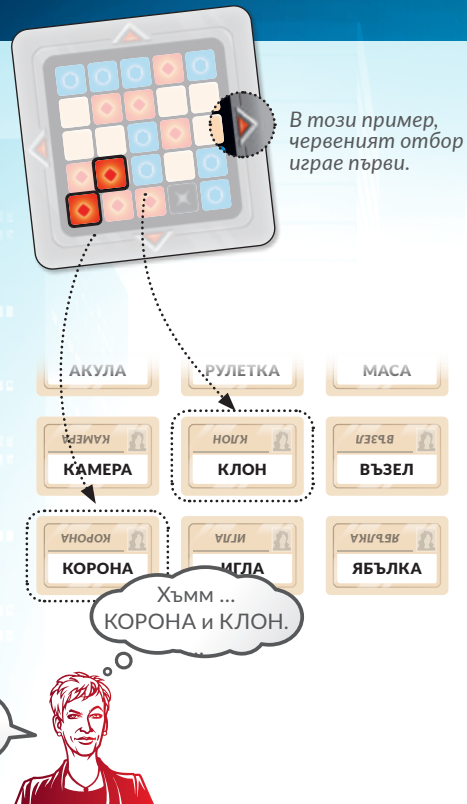
ПОЛЕВИТЕ АГЕНТИ МОЖЕ ДА НАПРАВЯТ НЯКОЛКО ПРЕДПОЛОЖЕНИЯ.

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 думата с плочка в цвета, показан на шифъра.

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

Пример: Полевите агенти са познали КЛОН и може да направят ново предположение. След това те посочват ЯБЪЛКА вместо КОРОНА. Според картата шифър ЯБЪЛКА също е червена. Координаторът трябва да действа така, сякаш това е втората дума, предвидена от указанието.



В този пример, червеният отбор играе първи.

ГРЕШНО ПРЕДПОЛОЖЕНИЕ ПРЕКРАТЯВА ХОДА ВИ.

Три неща може да се объркат:

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



Ако докоснете дума на другия отбор, **ходът ви приключва и 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 „**студено, 3**“, ще се стремите да намерите **3 думи**, свързани със студ, и след това да прекратите хода си.

Ако сте открили само **2 думи** за студ и не сте сигурни за третата дума, може да спрете след 2 или дори след 1 предположение. Длъжни сте обаче да направите **поне 1 предположение**.

ИЛИ

ИЗПОЛЗВАТЕ ПРАВИЛОТО „ПЛЮС ЕДНО“.

Докато полевите агенти продължават успешно да отгатват свои думи, те имат право да посочат **една карта повече** от броя, определен с указанието. Например указанието „**студено, 3**“ позволява на полевите агенти да направят до **4 предположения**.

В по-късен етап на играта обаче може да ви се наложи да използвате правилото „**плюс едно**“, за да отгатнете дума, която сте пропуснали от указание в предишен ход.

КОГАТО ПРИКЛЮЧИ ХОДЪТ ВИ, ИДВА РЕД НА ДРУГИЯ ОТБОР.

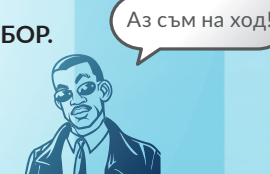
КРАЙ НА ИГРАТА

Отборите се редуват, докато единият от тях не спечели.

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

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

ВЕЧЕ ЗНАЕТЕ ПРАВИЛАТА. ЗАПОЧНЕТЕ ДА ИГРАЕТЕ!



ВАЛИДНИ УКАЗАНИЯ

Координаторите трябва да дават указания, които са в духа на играта. Ако не сте сигурни, че указанието ви е валидно, **консултирайте се с вашия опонент**. (Направете го тихо, така че полевите агенти да не могат да чуят.)

ТВЪРДИ ПРАВИЛА

Някои указания са невалидни, защото нарушават духа на играта.

Указанието трябва да е свързано със значението на думите. Не може да давате указание, свързано със звуковия състав на думата или за позицията ѝ на масата. Не можете да свържете **КОСА**, **КРЕМ** и **КРАН** заедно с указание от рода на „**К**, **З**“ или „**четири**, **З**“.

Буквите и цифрите биха могли да са валидни указания, ако са свързани със значението на думите. Може да използвате „**осем**, **2**“, за да обясните фигура и октопод.

Думите, които използвате, трябва да бъдат на български език. Чуждици се допускат, ако са навлезли официално в българския език.

Не може да използвате за указание видима дума, намираща се на масата, нито нейни сродни думи. Например докато **ЦВЯТ** не бъде покрита с плочка, не може да ползвате **цвете**, **цветен**, **цветар**, **цветист**, и т.н. Внимавайте със сложно съставните думи, тъй като те имат два или повече корена.

Не може да използвате мелодии или акценти като указание. Ако винаги давате подсказка за **ФРАНЦИЯ**, като кажете някоя дума с френски акцент, тогава **ФРАНЦИЯ** ще е твърде лесна.

НЕ БЪДЕТЕ ТВЪРДЕ СТРИКТНИ

Лев може да е остаряла форма на **лъв**, но в този век **Левски** е валидно указание за **ЛЪВ**. И ако някой ви каже, че не може да използвате думата **ЖЛЪЧ**, за да обясните думата **УСОЙНИЦА**, когато **ЛЪЧ** се намира на масата, значи просто се заяжда.

Указанието се счита за валидно, ако противниковият координатор го допусне.

ОМОНИМИ И ПАРОНИМИ

Освен **омоними**, в българския език се срещат и така наречените **омофони**, **омографи** и **пароними**.

Омофоните (шеф - шев, плод - плот и др.) и **паронимите** (индиец - индианец, месен - местен и др.) **може да се използват като валидни указания в играта**.

Омонимите (коса, вила и др.) и **омографите** (вълна - вълна, ПАра - парА и др.) **не може да се ползват за указания**. За да се избегнат неясноти, коя точно дума се опитвате да кажете, може да я произнесете буква по буква.

ЗАОБИКАЛЯНЕ НА ПРАВИЛОТО ЗА „ЕДНА ДУМА“

С цел обогатяване на играта, може да допуснете използването на акроними като **БАН** или **НАТО**, абривиатури като **МВР** или **ДС**, а дори и сложни абривиатури като **ДОМСЪВЕТ** или **СПЕЦЧАСТИ**.

Собствените имена винаги са валидни, когато отговарят на останалите правила. С вашите съиграчи може да допуснете използването на две лични имена като **валидно указание** (**Григор Димитров**) и дори **заглавия** (**Тримата мускетари**).

Сложни думи като **високоговорител** се считат за валидни. Думи като **кандидат-студент** или **къща музей** не са.

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 думи са свързани с новото указание. Предимството е, че имат право да посочат, колкото думи решат.

НАКАЗАНИЕ ЗА НЕВАЛИДНО УКАЗАНИЕ

Ако координаторът случайно даде **невалидно указание**, ходът на неговия отбор **приключва незабавно**, а координаторът на другия отбор може да покрие **една от своите думи**, преди самият той да даде указание.

Въпреки това, ако противниковият отбор смята, че невалидното указание не е навредило на играта, неговият координатор може да реши **да го разреши** и в този случай то е валидно. Също така, ако е дадено невалидно указание, но го забележите **по-късно**, това указание се счита за **валидно**.

ВАРИАНТИ

Някои групи предпочитат да използват таймер, за да се насърчи по-бързото темпо на игра. Включили сме няколко таймера и рандомизирани карти шифър в безплатното приложение **Codenames gadget**, достъпно за вашия телефон. (То е различно от приложението **Codenames**, което ви позволява да играете асинхронни игри с координатори от цял свят.) За повече информация посетете **codenamesgame.com**.

УКАЗАНИЕ: НУЛА

щипка: 0

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

Това указание означава, че нито една от търсените думи не е свързана с **щипка**.

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



КОДОВИ ИМЕНА

Автор: Влада Хватил Илюстрации: Томаш Кюсеровски

Арт: Франтишек Седлачек, Давид Яблоновски

Графичен дизайн: Михаела Заоралова,

Радек "RBX" Боксан, Штепан Драштяк, Тибор Визи

3D визия: Роман Беднар Правила: Джейсън А. Холт

Благодарности на: Томаш Улир, Ондрей Курка

Продукция: Вит Водичка

Мениджър на проекта: Леа Червениянска

Координация на проекта: Петр Мърмак

Специални благодарности на: семействата ни, колегите и приятелите за неизменната им подкрепа и любов към нашата работа; на нашия дигитален екип за създаването на страхотното приложение Codenames; на Лукаш Новотни за елегантната уеб реализация; и най-важното - на милионите играчи по света, които се наслаждават на Codenames - на масата, онлайн и в приложението - през последното десетилетие.

Благодарение на вас работата ни има смисъл!



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

f/fantasmagoria.bg

@bigbag.bg

Copyright © 2015-2025

Czech Games Edition s.r.o.

www.czechgames.com

- **Бъдете търпеливи.** Работата на координатора е трудна. Измислянето на първото указание може да отнеме няколко минути.
- **Може да дадете указание и само за 1 дума,** но указания за повече на брой думи са по-забавни и ползотворни.
- **Не давайте допълнителна информация за указанието си.** Не казвайте: *Това е малко относително. В Кодови имена винаги е малко относително.*
- **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.
- **Когато агентите обсъждат дадено указание, координаторите не трябва да реагират на техните погрешни идеи.** Те не посягат към плочка, докато агентите не докоснат някоя от думите. Ако случайно отгатнат правилно, координаторите се държат така, сякаш през цялото време са имали точно това предвид.
- **Агентите не трябва да очакват реакция от координаторите.** Препоръчваме ви да се съсредоточите върху картите и да избягвате контакт с очите на вашия координатор.
- **Агентите може да отгатват думи от указания 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 думи от предишни указания.** Той не може дори да споменава предишни указания, освен ако не бъде помолен да ги повтори.
- **Агентите може да приключат хода си по-рано,** без да отгатнат всички думи, посочени в указанието. Те обаче трябва да направят поне едно предположение.
- **В края на играта обърнете 25-те карти.** Готови сте за нова игра!



КОДОВИ ИМЕНА ТАНДЕМ

2+ играчи, кооперативна
400 нови думи
(съвместима с
КОДОВИ ИМЕНА)



КОДОВИ ИМЕНА КАРТИНИ

4-8 играчи
играете с илюстрации
вместо с думи



ВЛАДА
автор на
КОДОВИ ИМЕНА

“На тази страница остана малко място и бих искал да го използвам, за да препоръчам приложението Codenames. Лично аз прекарах последните няколко години в работа по приложението заедно с нашия екип, като го запълнихме с много съдържание, готини обрати, нови начини за игра (особено се гордея със системата от ежедневни предизвикателства) и интересни функции - ще се изненадате колко много са те! :)

Пиша това, защото наистина смятам, че приложението може да ви хареса. Пробвайте го!))

Повече информация за приложението ще намерите на www.cge.as/cn-story

4.9 ★★★★★

