

VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES PICTURES

ISLAPTINTA

PAVEIKSLĒLIŲ
ŽAIDIMAS



žaidimo taisyklių
vaizdo pristatymas
(anglų kalba)



BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM



CGE
Czech Games Edition

CODENAMES: PICTURES

Kas šie keisti simboliai žemėlapyje? Juose yra užkoduotos vietovės, kur šnipai turi susitikti su slaptais žvalgybos agentais!

Du priešingų komandų slaptųjų agentų vadai žino koks agentas yra kiekvienoje vietovėje. Savo žvalgybos agentams jie perduoda užkoduotus pranešimus, nurodantiems, kur jiems reikia nuvykti į slaptus susitikimus. Žvalgybos agentai turi būti protingi. Dekodavimo klaida gali atvesti į nemalonų susitikimą su priešų agentu, arba dar blogiau – su žudiku!

Abi komandos varžosi stengdamosi užmegzti ryšį su visais savo agentais, tačiau laimėti gali tik viena.

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Žaidėjai pasidalina į dvi panašaus dydžio ir įgūdžių komandas. Žaidžiant įprastą žaidimą jums reikės bent keturių žaidėjų (dviejų komandų po du žaidėjus).

Kiekviena komanda turi išsirinkti po vieną žaidėją, kuris bus komandos slaptųjų agentų vadas. Abu slaptųjų agentų vadai turi sėdėti toje pačioje stalo pusėje. Kiti žaidėjai turi sėdėti priešais savo slaptųjų agentų vadus. Jie yra žvalgybos agentai.

Atsitiktine tvarka pasirinkite 20 paveikslėlių ir išdėliokite juos ant stalo suformuodami žaidimo lauką iš 5 x 4 paveikslėlių. Šie paveikslėliai žymi vietoves, kur žvalgybos agentai gali susitikti su kitais komandos agentais.

Kiekvienos kortelės viršutinis kairysis kamputis yra pažymėtas ir nurodo, kur yra kortelės viršus.



žvalgybos agentai



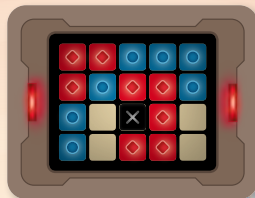
slaptųjų agentų vadai



Jau mokate žaisti „Codenames“?
Žiūrėkite 11 puslapį.

ŠIFRAS

Kiekvienam žaidimui reikia vieno kortelių šifro, kuris nurodo, ką galima rasti kiekvienoje vietovėje. Slaptųjų agentų vadai turėtų pasirinkti vieną atsitiktinę šifro kortelę ir įstatyti ją į priešais juos esantį stovėlį, pastatytą ta pačia kryptimi kaip 5 x 4 paveikslėlių žaidimo laukas. Nesvarbu, kuri iš dviejų kortelės kraštinių bus viršuje, apie tai negalvokite. Tiesiog įstatykite kortelę į stovėlį ir neleiskite, kad jūsų žvalgybos agentai ją pamatytų.



Šifro kortelėje pavaizduotas išdėstymas atitinka ant stalo išdėliotų kortelių tvarką. Mėlyni kvadratai žymi paveikslėlius, kuriuos turi atspėti mėlynoji komanda (vietoves, kuriose yra mėlynieji agentai). Raudoni kvadratai žymi paveikslėlius, kuriuos turi atspėti raudonoji komanda (vietoves, kuriose yra raudonieji agentai). Gelsvi kvadratai žymi nekaltus praėivius, o juodas kvadratis slepia žudiką!

ŽAIDIMĄ PRADEDANTI KOMANDA



Šifro kortelės kraštuose pavaizduotos spalvotos lemputės nurodo, kuri komanda žaidimą pradeda pirmoji. Žaidimą pradedanti komanda turi atspėti 8 paveikslėlius. Kitai komandai reikia atspėti tik 7 paveikslėlius. Žaidimą pradedanti komanda pateikia pirmąją užuominą.

AGENTŲ KORTELĖS

7 raudonieji agentai



7 mėlynieji agentai

Raudonųjų agentų korteles sudėkite į krūvelę ir padėkite šią krūvelę priešais raudonosios komandos slaptųjų agentų vadą. Mėlynųjų agentų kortelės turėtų būti padėtos priešais mėlynosios komandos slaptųjų agentų vadą. Taip visiems bus lengviau prisiminti, kuriai komandai jie priklauso.

1 dvigubas agentas



Žaidimą pradedanti komanda turi atspėti papildomą žodį, todėl jai reikia papildomos agento kortelės. Apverskite šią kortelę žaidimą pradedančios komandos spalva į viršų ir padėkite ją į šios komandos kortelių krūvelę. Ši kortelė neturi jokios kitos ypatingos paskirties. Tai bus dar viena šios komandos agento kortelė, kurią ji galės naudoti šio žaidimo metu.



4 nekalti praėiviai

1 žudikas



Nekaltų praėivių korteles ir žudiko kortelę turėtumėte pasidėti viduryje taip, kad abu slaptųjų agentų vadai galėtų jas lengvai pasiekti.

ŽAIDIMO APRAŠYMAS

Slaptųjų agentų vadai paeiliui pateikia vieno žodžio užuominas. Užuomina gali būti susijusi su vienu ar keliais ant stalo esančiais paveikslėliais. Žvalgybos agentai stengiasi atspėti, kuriuos paveikslėlius jų slaptųjų agentų vadas turi omenyje. Kai žvalgybos agentas paliečia paveikslėlį, slaptųjų agentų vadas atskleidžia, kas yra toje vietovėje. Jei ten yra vienas iš jų komandos agentų, žvalgybos agentai gali toliau spėlioti vietoves, susijusias su šia vieno žodžio užuomina. Priešingu atveju ėjimas atitenka kitai komandai. Žaidimą laimi ta komanda, kuri pirmoji susisiekiama su visais savo agentais.

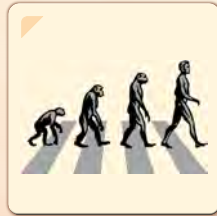
ŽAIDIMAS PAEILIU

Komandos žaidžia paeiliui. (Žaidimą pradedančią komandą nurodo šifro kortelės kraštuose pavaizduotos spalvotos lemputės.)
Kai jūsų komandos eilė žaisti, slaptųjų agentų vadas turi pateikti **vieną užuominą**, o žvalgybos agentai gali atlikti **kelis spėjimus**.

KAIP DUOTI UŽUOMINĄ

Jei jūs esate slaptųjų agentų vadas, turite sugalvoti tokią užuominą, kuri būtų susijusi su keliais paveikslėliais, kuriuos turi atspėti jūsų komanda. Jūsų užuominą turi sudaryti tik **vienas žodis**, kuris būtų susijęs su tais paveikslėliais, bei **vienas skaičius**, kuris nurodytų, su kiek paveikslėlių yra susijusi jūsų pateikta užuomina.

Pavyzdys: Šiems dviem paveikslėliams gera užuomina būtų *evoliucija: 2*.



Jūs galite pateikti užuominą ir tik vienam paveikslėliui (*kengūra: 1*), tačiau labai smagu pabandyti pasakyti užuominą, kuri būtų susijusi su dviem ar daugiau paveikslėlių. Atspėti keturis paveikslėlius su 1 užuomina – didelis pasiekimas.

KAIP UŽMEGZTI RYŠĮ

Kai slaptųjų agentų vadas pateikia užuominą, jo žvalgybos agentai bando išsiaiškinti, ką ji reiškia. Jie gali tartis tarpusavyje, bet slaptųjų agentų vadas turi neišsuduoti. Žvalgybos agentai atlieka savo oficialų spėjimą, jei vienas iš jų paliečia bent vieną ant stalo esantį paveikslėlį. Slaptųjų agentų vadas atskleidžia agentą, kuris yra toje vietovėje, ant paveikslėlio padėdamas kortelę:

- Jei žvalgybos agentas paliečia **paveikslėlį, kuris priklauso jo komandai**, slaptųjų agentų vadas turi uždengti šį paveikslėlį savo komandos spalvos agento kortele. **Žvalgybos agentai** gali toliau spėlioti (tačiau kita užuomina jiems nepateikiama).
- Jei žvalgybos agentas paliečia vietovę, kurioje yra **nekalta praeivis**, slaptųjų agentų vadas turi šią kortelę uždengti nekalto praeivio kortele. **Komandos ėjimas baigiasi**.
- Jei žvalgybos agentas paliečia **paveikslėlį, kuris priklauso kitai komandai**, šis paveikslėlis uždengiamas kitos komandos spalvos agento kortele. **Komandos ėjimas baigiasi**. (Tai taip pat padeda kitai komandai.)
- Jei žvalgybos agentas paliečia vietovę, kurioje yra **žudikas**, paveikslėlis uždengiamas žudiko kortele. **Žaidimas iš karto baigiamas!** Komanda, kuri užmezgė ryšį su žudiku, pralaimi žaidimą.



Ėjimo pabaiga

Savo ėjimo metu jūsų komanda visada turi **tik vieną užuominą** ir **vieną ar daugiau spėjimų**.

Jei po pirmojo žvalgybos agentų spėjimo atverčiamas komandai priklausantis paveikslėlis, jie gali spėti antrą kartą. Jei ir šis spėjimas teisingas, jie gali spėti dar kartą ir t. t.

Komandos ėjimas baigiasi:

- jeigu žvalgybos agentai paliečia paveikslėlį, kuris nepriklauso jų komandai,
- jeigu jie nusprendžia daugiau nebespėti,
- arba jeigu jie jau atliko tiek spėjimų, kiek buvo nurodyta kartu su užuomina, **bei dar vieną papildomą**.

Pavyzdžiui, jeigu jūsų komandos slaptųjų agentų vadas sako *evoliucija: 2*, jūs galite atlikti, ne daugiau kaip 3 teisingus spėjimus. Tai neturi daug prasmės jūsų pirmojo ėjimo metu, tačiau vėliau žaidime tai gali būti labai naudinga.

Pavyzdžiui, galbūt jums jau buvo pateiktos kelios užuominos, tačiau jūs atspėjote ne visus paveikslėlius. Galite spėti šiuos paveikslėlius vietoj tų arba kartu su tais, su kuriais yra susijusi dabartinė užuomina. „Papildomo spėjimo“ taisyklė suteikia jums galimybę pasivyti. Pavyzdys pateiktas kitame puslapyje.

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiamas, kai kažkuri viena komanda uždengia visus savo paveikslėlius. Ši komanda laimi žaidimą.

Žaidimą galima laimėti ir kitos komandos ėjimo metu, jeigu ši komanda atspėja paskutinį jūsų paveikslėlį.

Žaidimas gali baigtis ir anksčiau, jei žvalgybos agentas paliečia vietovę, kurioje yra žudikas. Šio žvalgybos agento komanda pralaimi žaidimą.

Pasiruošimas kitam žaidimui

Kiti žaidėjai taip pat nori būti slaptųjų agentų vadais? Pasiruošti antram žaidimui paprasta. Nuimkite paveikslėlius dengiančias korteles ir vėl sudėkite jas į jų krūveles. Tuos pačius 20 paveikslėlių tiesiog apverskite kita puse, išsitraukite naują šifro kortelę ir galite žaisti vėl!



KAIP NEIŠSIDUOTI

Slaptųjų agentų vadai neturėtų suteikti jokios kitos papildomos informacijos: tik vieną žodį ir vieną skaičių. Nepradėkite savo užuominos jokiais papildomais komentarais. „Nežinau, ar atspėsite“, – yra savaimė suprantamas faktas. O teiginys „Nežinau, ar atspėsite tai, nebent esate skaitę „Hobitą“, – iš viso suteikia per daug informacijos. Slaptųjų agentų vadai neturėtų spoksoti tik į vieną žaidimo lauko dalį ir jiems niekada negalima liesti paveikslėlių po to, kai jie pamato šifro kortelę.

Stenkitės neišsiduoti, kai spėlioja jūsų komandos žvalgybos agentai. Nesiekite agento kortelės, kol jūsų komandos nariai renkasi paveikslėlį. Palaukite, kol jie iš tikrųjų jį palies.

Jei komandos narys pasirenka reikiamos spalvos paveikslėlį, jūs turite elgtis taip, tarsi tai buvo būtent tas paveikslėlis, kurį jūs turėjote omenyje, net jei ir neturėjote jo omenyje.

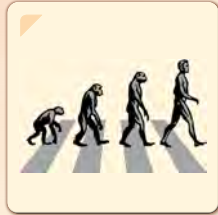
Jei esate žvalgybos agentas, spėliodamas turėtumėte susikoncentruoti į ant stalo esančius paveikslėlius. Spėliodami neužmegzkite akių kontakto su slaptųjų agentų vadu. Taip išvengsite nežodinių užuominų.

Kai jūsų informacija yra griežtai apribota tuo, ką galima perteikti tik vienu žodžiu ir vienu skaičiumi, jūsų pergalė bus dar saldesnė, nes laimėsite garingai.

PAVYZDYS

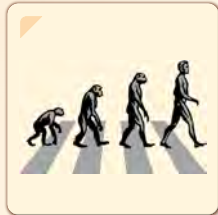
Žaidimą pradeda raudonoji komanda.

Raudonosios komandos slaptųjų agentų vadė nori pateikti užuominą šiems 2 paveikslėliams:



Ji sako: *evoliucija: 2*.

Raudonosios komandos žvalgybos agentė mato šiuos 2 paveikslėlius:



Ji nori spėti abu, bet pirmą paliečia kairėje esantį paveikslėlį. Čia slepiasi nekaltas praeivis, todėl ji nebegali spėti antrą kartą. Dabar ėjimas atitenka mėlynajai komandai.

Mėlynosios komandos slaptųjų agentų vadas sako *vaisius: 3*. Jo komandos žvalgybos agentai sėkmingai atsėpė 3 mėlynus paveikslėlius.

Vėl raudonosios komandos eilė spėti.

Raudonosios komandos slaptųjų agentų vadė pažiūri į savo paveikslėlius ir sako *žvaigždė: 2*. Raudonosios komandos žvalgybos agentė mato keletą pasirinkimų:



Ji mano, kad tai greičiausiai bus raketa, todėl šią kortelę ji paliečia pirmą. Slaptųjų agentų vadė uždengia šią kortelę raudonojo agento kortele, todėl raudonosios komandos žvalgybos agentė gali atlikti antrą spėjimą. Jai kyla problemų renkantis tarp likusių dviejų paveikslėlių. Tačiau ji yra įsitikinusi, kad paveikslėlis, kuriame pavaizduota pėsčiųjų perėja primena evoliuciją, todėl ji paliečia jį. Slaptųjų agentų vadė ir jį uždengia raudona agento kortele.

Ji atliko 2 teisingus spėjimus, kurie ir buvo nurodyti kartu su užuomina *žvaigždė: 2*. Ji gali spėti dar vieną paskutinį kartą. Ji gali bandyti surasti antrąjį užuominos su žvaigžde paveikslėlį. Arba ji gali dabar sustoti ir leisti mėlynajai komandai atlikti ėjimą.



TEISINGOS UŽUOMINOS

Jūsų užuomina turėtų būti **vienas žodis – be brūkšnelių ir be tarpų**. Jeigu nesate tikras, ar jūsų užuomina yra vienas žodis, pasitarkite su priešingos komandos slaptųjų agentų vadu.

Jeigu priešingos komandos slaptųjų agentų vadas sutinka, jūsų užuomina yra teisinga.

Žaidžiant galima naudoti visus žodžius. Todėl galite pateikti užuominą *žiedas*, norėdami, kad jūsų komandos nariai ieškotų paveikslėlio su gėlės žiedu bei paveikslėlio su papuošalu. Tačiau tai nereiškia, kad jie atspės šią užuominą.

Savo užuominą galite pasakyti paraidžiui. Tai ypač padeda, jeigu norite, kad jūsų komandos nariai suprastų *r-a-s-t-a-s*, o ne *r-a-s-t-a-s*. Arba jeigu žaidėjų tarsena labai skirtinga.

Savo užuominą turite pasakyti paraidžiui, jeigu kas nors to paprašo. Šiuo atveju turite pasirinkti *r-a-s-t-a-s* ar *r-a-s-t-a-s* ir neišsiduoti, kad omenyje turėjote abu žodžius.

Jūsų užuomina turi būti susijusi su pačiais paveikslėliais, o ne su tam tikra struktūra, pagal kurią ant stalo sudėtos kortelės, ne su raidėmis tam tikruose žodžiuose ir ne su paveikslėlių atspalviais. *Arti: 3* nėra teisinga užuomina trims arčiausiai jūsų komandos žvalgybos agentų esančioms kortelėms. *S: 3* nėra teisinga užuomina paveikslėliams ar daiktams, kurie prasideda raide *S*. *Tamsus: 2*

nėra teisinga užuomina dviem tamsiausiems paveikslėliams. Tačiau ši užuomina teisinga paveikslėliams ar daiktams, kurie asocijuojasi su naktimi, tamsa ar blogiu.

Dainavimas, juokingi akcentai ir užsienio kalbos žodžiai paprastai neleidžiami, nebent jūsų grupė nuspręstų kitaip. Atminkite, kad užuomina apie Eifelio bokštą, ištarta su prancūzišku akcentu, yra gudri tik kartą.

Jūsų grupė gali susitarti dėl laisvesnio vieno žodžio apribojimo. Galbūt norėtumėte leisti naudoti tikrinius daiktavardžius, sudarytus iš keleto žodžių (*Džeimsas Bondas, Šiaurės Dakota*), santrumpas (*FTB, FIFA*) ar netgi įprastus sudurtinius žodžius (*prekyženklis, vaizdo klipas*).

Kad žaidimas būtų dar įdomesnis, galite pridėti keletą apribojimų. Pavyzdžiui, galite susitarti nekalbėti apie figūras paveikslėliuose (*apskritimas: 3* arba *stačiakampis: 2*).

Patarimas: Pateikti užuominą tik vienam paveikslėliui gali būti labai lengva, nes galite tiesiog įvardinti tą daiktą, kuris pavaizduotas paveikslėlyje. Norėdami pajvairinti žaidimą, galite pateikti išradingesnę užuominą, kuri privers jūsų žvalgybos agentus pagalvoti. Tačiau nepersistenkite. Juk norite, kad jiems būtų įdomiau, o ne to, kad jie pralaimėtų žaidimą.



„CODENAMES“

PAŽENGUSIEMS ŽAIDĖJAMS

Pažengę žaidėjai gali norėti pasinaudoti kitomis dvejomis galimybėmis pateikti užuominas, kurios yra aprašytos žemiau. O „Kontaktų su žudiku“ variantą rekomenduojama išbandyti visiems „Codenames: Pictures“ žaidėjams, žaidusiems šį žaidimą pakankamai kartų ir suprantantiems pagrindines žaidimo taisykles.

KONTAKTAS SU ŽUDIKU

Šis žaidimo variantas yra panašus į „Aštuoniukę“, biliardo žaidimą. Norėdama laimėti žaidimą komanda turi susisiekti su visais savo agentais ir žudiku.

Taisyklės

Žaidimas negali baigtis tol, kol nesurastas žudikas. Net jeigu buvo atspėti visi vienos spalvos paveikslėliai, žaidžiama toliau.

Kai žvalgybos agentas atspėja vietovę, kurioje yra žudikas, jo komanda laimi žaidimą, jeigu ji yra susisiekusi su visais komandos agentais.

Jei žvalgybos agentas atspėja žudiką, o jo komanda vis dar turi neatspėtų paveikslėlių, jų ėjimas vadinamas „staigios mirties“ pabaiga. Komanda daugiau negauna jokių užuominų. Ji gali toliau spėlioti ir bandyti atspėti visus likusius savo komandos paveikslėlius.

Komandos spėjimų skaičius neribotas, nepriklausomai nuo slaptyjų agentų vado kartu su užuomina nurodyto skaičiaus. Jei komanda sėkmingai atspėja visus likusius savo paveikslėlius, ji laimi žaidimą. Tačiau bet koks neteisingas spėjimas (palieistas nekaltas praeivis ar priešininkų agentas) užbaigia jų ėjimą ir komanda pralaimi žaidimą.

Santrauka

Žaidimas visada baigiasi tada, kai kažkurios komandos žvalgybos agentas paliečia žudiko kortelę. Tačiau komandos ėjimas žudiko radimu nesibaigia. Vietoj to, šio ėjimo metu komanda dar gali toliau atlikti neribotą skaičių spėjimų. Kai baigiasi šis komandos ėjimas, jei komanda yra radusi visus savo paveikslėlius, ji laimi žaidimą. Priešingu atveju, ji pralaimi.

UŽUOMINA PATYRUSIEMS ŽAIDĖJAMS: NERIBOTA

Galite leisti savo komandos žvalgybos agentams spėti tiek paveikslėlių, kiek jie nori, po užuominos nurodydami ne skaičių, o pasakydami *neribota*. Pavyzdžiui, *plunksnos: neribota*. Tai ypač naudinga, jeigu jūsų komandai liko keli neatspėti žodžiai, susiję su užuominomis iš ankstesnių ėjimų.

Šios taisyklės vienintelis trūkumas yra tas, kad žvalgybos agentai nežino, kiek žodžių yra susiję su nauja užuomina. Jos privalumas tas, kad jie gali spėti kiek tik nori žodžių.

UŽUOMINA PATYRUSIEMS ŽAIDĖJAMS: NULIS

Kaip dalį savo užuominos galite naudoti ir skaičių 0. Jis reiškia, kad nei vienas iš jūsų komandos paveikslėlių nėra susijęs su šia užuomina. Pavyzdžiui, *plunksnos: 0* reiškia, kad „Nė vienas iš mūsų paveikslėlių nėra susijęs su *plunksnomis*“.

Jeigu slaptyjų agentų vadas vietoj skaičiaus pateikia 0, įprastas spėjimų skaičiaus apribojimas negalioja. Žvalgybos agentai gali spėti tiek paveikslėlių, kiek tik nori (žinoma, tik tol, kol jie spėlioja teisingai). Jie vis tiek turi atspėti nors vieną paveikslėlį.

ŽAIDIMO VARIANTAS DVIEM ŽAIDĖJAMS

Jeigu žaidžiate tik dviese, galite žaisti vienoje komandoje. Šis žaidimo variantas dviem žaidėjams taip pat tinka didesnėms žmonių grupėms, kurie nenori vienas su kitu varžytis. Dabar jūs stengsitės gauti daugiau taškų, nei jūsų netikras varžovas.

Žaidimą pasiruoškite kaip įprasta. Vienas žaidėjas bus slaptųjų agentų vadas, o kitas/kiti bus žvalgybos agentas/-ai. Kitoje komandoje žaidėjų nėra, bet jums vis tiek reikia kitos komandos agentų kortelių krūvelės.

Jūsų komanda turėtų žaidimą pradėti pirma, todėl įsitikinkite, kad pasirinkote tą šifro kortelę, kuri nurodo, kad jūsų komanda žaidimą pradeda pirmoji.

Savo ėjimus atlikite įprasta tvarka. Stenkitės išvengti varžovų agentų ir žudiko kortelių.

Slaptųjų agentų vadas imituoja varžovų komandą ir kaskart, kai ji turėtų atlikti ėjimą, uždengia po 1 iš jų paveikslėlių. Slaptųjų agentų vadas gali pasirinkti, kurį žodį uždengti, todėl čia atsiranda keletas strateginių taisyklių.

Jei jūsų komanda paliečia žudiko kortelę, arba jei sudėtos visos varžovų agentų kortelės, jūsų komanda pralaimi. Taškai jūsų komandai neskaičiuojami.

Jei jūsų komanda laimi, pažymėkite savo komandai taškus suskaičiuodami, kiek agentų kortelių liko varžovų krūvelėje:

- 7 Tiesiog neįtikėtina.
- 6 Neįtikėtina!
- 5 Galėtumėte dirbti Pentagonui.
- 4 Šnipinėjimo meistrai.
- 3 Puikus komandinis darbas.
- 2 Dabar jau pradodate suprasti.
- 1 Vis vien geriau nei pralaimėti.

Pastaba: Jūsų rezultatas bus nustatytas pagal tai, kiek jums prireikė ėjimų bei pagal tai, su kiek varžovų agentų jūs netyčia užmezgėte ryšį.

ŽAIDIMO VARIANTAS TRIMS ŽAIDĖJAMS

Trys žaidėjai, kurie nori žaisti toje pačioje komandoje, gali žaisti, kaip aprašyta aukščiau. Jei du žaidėjai nori vienas su kitu varžytis, jie gali būti slaptųjų agentų vadais, o trečiasis žaidėjas gali būti jų žvalgybos agentu.

Pasiruošimas žaidimui ir žaidimo eiga yra įprasta, išskyrus tai, kad vienas žvalgybos agentas dirba abiem pusėms. (Kaip ir šnipai tikrame gyvenime!) Laimėjęs slaptųjų agentų vadas nustatomas įprastu būdu. Žvalgybos agentas stengiasi gerai dirbti abiem pusėms.



AR ESATE GIRDĖJĘ APIE ?



„Codenames: Pictures“ kilo iš originalaus „Codenames“ žaidimo. Vietoj paveikslėlių, kuriuose užkoduotos slaptos susitikimo vietos, originaliajame žaidime naudojami žodžiai – agentų slapyvardžiai.

Nepaisant nežymių skirtumų, abiejų žaidimų taisyklės yra vienodos:

Du slaptųjų agentų vadai paeilui pateikia užuominas, kurias sudaro vienas žodis ir vienas skaičius. Jų komandos žvalgybos agentai stengiasi paliesti teisingas žodžių korteles.

Žodžiai ir paveikslėliai šiek tiek skiriasi naudojamais mąstymo būdais. Jeigu norite išbandyti, sugalvokite užuominas žemiau pateiktiems žodžiams. Galite naudoti bet kurią šifro kortelę iš šio žaidimo.



ESATE ŽAIDĖ „CODENAMES“?

Jeigu mokate žaisti „Codenames“, galite iš karto žaisti „Codenames: Pictures“. Yra tik 2 dalykai, kuriuos jums reikėtų žinoti:

1. Šifro kortelės yra skirtos 5 x 4 kortelių žaidimo laukui, o ne 5 x 5.
2. Pateikdami užuominą paveikslėliui, kuriame pavaizduotas ančiasnapis, jūs galite sakyti *ančiasnapis*.

Taisyklės, nurodančias, kas yra teisingos užuominos, rasite 7 puslapyje, tačiau jos labai žymiai nesiskiria.

Kai suprasite, kaip žaisti „Codenames: Pictures“, būtina išbandykite žaidimo variantą „Kontaktas su žudiku“. Jis aprašytas 8 puslapyje. Jį taip pat galima pritaikyti ir žaidžiant originalųjį „Codenames“ žaidimą!

JEIGU TURITE „CODENAMES“ ŽAIDIMĄ

Galite **sudėti abu žaidimus kartu**. Jeigu jums patinka naujasis 5 x 4 kortelių žaidimo laukas, galite išbandyti jį su žodžiais.

Arba, jeigu norite, galite naudoti originalųjį 5 x 5 kortelių žaidimo lauką su paveikslėliais. (Tuomet naudokite 25 mažesnes agentų korteles iš originaliojo žaidimo.)

Jūs taip pat galite tame pačiame žaidime naudoti ir žodžius, ir paveikslėlius. Pasirinkite bet kurį žaidimo lauką. Jūsų užuominos turi būti teisingos pagal abi žaidimo versijas.

(Apskritai, užuomina, kuri yra teisinga pagal originaliojo žaidimo taisyklės, yra teisinga ir „Codenames: Pictures“ žaidime.)

Nepaisant to, kokias nuspėsite naudoti žaidimo korteles ir šifrus, visada galite išbandyti žaidimo variantą „Kontaktas su žudiku“ (jis aprašytas 8 psl.). Gero žaidimo!



Jeigu reikia daugiau šifrų arba jeigu norite naudoti laikmatį su garsu, galite atsisiųsti mobiliąją „Codenames Gadget“ programėlę, skirtą Android, Apple arba Windows išmaniesiems telefonams.



Daugiau informacijos apie patį žaidimą ir jo variantus rasite apsilankę interneto svetainėje adresu www.codenamesgame.com



Žaidimo autorius: Vlaada Chvátil

Vyriausiasis iliustratorius: Tomáš Kučerovský

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

Grafikos dizainas: František Horálek, Filip Murmak

Dėkojame: Visiems žaidėjams, žaidusiems Czechgaming, Gathering of Friends, Brno Board Game Club, Origins, UK Games Expo, MisCon, arbatos namuose Mystica, Jarní Brnohraní, STOH, Herní vikend bei kituose renginiuose ir klubuose Čekijoje ir užsienyje.

Ypatingai dėkojame: Visiems dailininkams, Dávid Jablonovský, Míša Zaoralová ir kitiems CGE ir CGE digital žmonėms už daugybę kūrybingų idėjų paveikslėliams; Petr Murmak, Vítek Vodička, Paul Grogan, Joshua Githens, Jason Holt, Petr Čáslava, Fanda Horálek ir kitiems už nepailstamus žaidimo bandymus; mano vaikams Alenka, Hanička ir Pavlík už dailias idėjas paveikslėliams ir aistringus žaidimo bandymus žaidimų ir šeimos švenčių renginių metu.



©2016 Brain Games SIA
Atlasa 10, Rīga, LV-1026, Latvia
(+371) 67334034
info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com



© Czech Games Edition
www.CzechGames.com
2016 m. liepa