

ВЛАДА ХВАТИЛ

# КОДОВИ ИМЕНА КАРТИНИ

СТРОГО  
СЕКРЕТНА

ИГРА С  
ОБРАЗИ



преглед на  
правилата



FANTASMAGORIA  
GAMES

# КОДОВИ ИМЕНА: КАРТИНИ

Какви са тези странни символи върху картата? Те обозначават местата, на които полевите агенти трябва да се свържат със своите шпиони.

Два враждуващи координатора знаят местоположението на всички тайни агенти. Те подават на своите полеви агенти кодирани съобщения, насочващи ги към местата, на които да осъществят контакт със шпионите. Агентите трябва да са много съобразителни. Грешка в декодирането на съобщението може да ги отведе до неочакван сблъсък с вражески агент или дори по-лошо - може да ги сблъска с убиеца!

## НАЧАЛНА ПОДРЕДБА

Играчите се разделят на два отбора, близки по големина и умения. За стандартна игра са необходими поне четири човека (два отбора по двама играчи). На страница 9 в тази книжка може да откриете варианти на игра за двама и трима играчи.

Всеки отбор излъчва по един играч, който да поеме ролята на координатор. Двамата координатори седят от една и съща страна на масата. Останалите играчи, изпълняващи ролята на полеви агенти, седят срещу своите координатори.

Подредете на масата 20 случайни карти с илюстрации в решетка 5 x 4. Тези карти представляват местата, на които се намират **тайните агенти**.

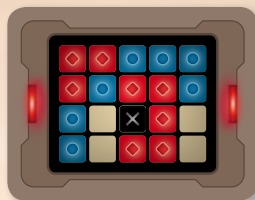
Горният ляв ъгъл на картите е маркиран със стрелка, за да обозначава правилната ориентация на илюстрациите.



Вече знаете как се играят Кодови имена? Тогава преминете директно напред към страница 11 от тези правила.

# ШИФЪРЪТ

Във всяка игра се използва карта-шифър, която разкрива местоположението на тайните агенти на масата. Координаторите взимат произволна карта-шифър и я поставят в пластмасовата стойка, ориентирана по същия начин като решетката от 5 x 4 карти на масата. Изберете произволно една от двете възможни ориентации на картата. Най-важното - **не позволявай**



Шифърът съответства на решетката от карти на масата. Сините квадрати обозначават илюстрациите, които трябва да познае синият отбор (местоположения на сини тайни агенти). Червените квадрати съответстват на илюстрациите, които трябва да познае червеният отбор (местоположения на червени тайни агенти). Бежовите полета в шифъра са местонахожденията на случайни свидетели, а зад черния квадрат се крие наемен убиец, от който и двата отбора трябва да се пазят!

## СТАРТОВ ОТБОР



Цветът на двете сигнални лампички, намиращи се върху левия и десния край на картата, определя кой отбор ще играе пръв. Стартовият отбор дава първото указание в играта и трябва да открие 8 Илюстрации. Другият отбор трябва да открие само 7 илюстрации като компенсация за това, че играе втори.

## ПЛОЧКИ С АГЕНТИ

## 7 червени агента



## 7 сини агента



Плочките, маркиращи местоположенията на червените и сините тайни агенти, се поставят на купчинки съответно пред червения и синия координатор. Това помага на всички да запомнят цвета на отбора си.



## 1 двоен агент



Двойният агент принадлежи на стартовия отбор. Обърнете плочката според цвета на отбора. Тя се използва като останалите плочки с агенти на съответния отбор.



## 4 случайни свидетеля

# 1 наимен убиец



Случайните свидетели и наемният убиец се поставят между плочките с тайни агенти, така че и двамата координатори да имат достъп до тях.



# ХОД НА ИГРАТА

Двамата координатора се редуват да дават указания, състоящи се от една дума. Едно указание може да се отнася до няколко илюстрации на игралното поле. Полевите агенти се опитват да познаят кои илюстрации е визирал техният координатор с указанието си. Когато полеви агент посочи определена карта на масата, координаторът разкрива кой агент се крие на това място. Ако посочената карта е един от собствените тайни агенти, отборът може да продължи да отгатва. В противен случай идва ред на другия отбор. Първият отбор, който открие всичките си тайни агенти, печели играта.

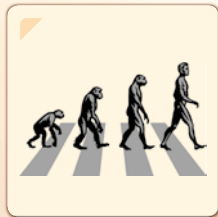
## РЕДУВАНЕ

Двата отбора се редуват да играят, започвайки със стартовия отбор. В рамките на хода на един отбор координаторът дава **едно указание**, а полевите агенти имат право на **няколко предположения**.

## ДАВАНЕ НА УКАЗАНИЕ

Ако сте координатор, вие ще се опитвате да измислите дума, която да се отнася едновременно до няколко от илюстрациите, които вашият отбор трябва да познае. Вашето указание се състои от една дума, описваща избраните от вас карти и едно число - то показва колко от илюстрациите на полето са свързани с вашето указание.

**Пример:** Добро указание за долните две илюстрации би било *Еволюция*, 2.



Винаги може да дадете указание само за една илюстрация (кенгуру, 1), но е доста по-забавно, а и стратегически по-ефективно, да се опитвате да свързвате по две или повече илюстрации. Принципно, за голямо постижение се счита, да обясните 4 карти с едно указание.

## ОСЪЩЕСТВЯВАНЕ НА КОНТАКТ

Когато координатор даде указание, неговите съотборници се опитват да отгатнат какво е имал предвид. Те може да дискутират илюстрациите помежду си, но координаторът трябва да запази лицето си **безизразно** и да **не коментира** предположенията на съотборниците си. Полевите агенти излъчват официалното си предположение, като някой от тях **докосне** една от картите на масата.

- Ако полевият агент докосне карта, **принадлежаща на неговия отбор**, координаторът покрива илюстрацията с плочка с агент в съответния цвят. Отборът има **право на ново предположение (но не и на ново указание!)**.

- Ако полевият агент докосне карта, представляваща местоположението на **случаен свидетел**, координаторът покрива илюстрацията с плочка със случаен свидетел. С това **ходът на отбора приключва**.

- Ако полевият агент докосне карта, **принадлежаща на другия отбор**, тя се покрива с плочка с агент на другия отбор (което помага на опонентите). С това **ходът на отбора приключва**.

- Ако полевият агент докосне картата, представляваща местонахождението на **убиеца**, илюстрацията се покрива с плочката на наемния убиец. Това слага край на играта! **Отборът, улучил убиеца, губи**.



## Край на хода

Ходът на един отбор се състои точно от едно указание и едно или няколко предположения. Ако първото предположение е вярно, тогава отборът има право да продължи да отгатва. Ако и втората посочена карта е вярна, отборът има право на ново предположение и т.н.

Ходът приключва:

- ако предположението е грешно;
- ако отборът реши да спре да отгатва;
- ако отборът е достигнал максималния брой предположения, на които има право.

Броят на предположенията, които полевите агенти имат право да отправят по време на хода си, е равен на **числото**, което обяви координаторът им, **плюс едно**.

Например: ако координаторът обяви Еволюция, 2, отборът има право на общо 3 предположения. Това не звучи смислено в първия ви ход, но по-нататък в играта може да е доста полезно. Например в даден момент може да имате доста неотгатнати илюстрации от предишни ходове. Допълнителното предположение ви дава възможност да наваксате. От друга

страна, бихте могли дори да отгатвате карти от предишни указания, вместо картите, свързани с текущото указание. Пример за това е поместен на следващата страница.

## КРАЙ НА ИГРАТА

Играта приключва, когато единият отбор покрие всичките си илюстрации с плочки с агенти. Този отбор печели играта.

Възможно е дори да спечелите по време на хода на противниковия отбор, ако той посочи по погрешка вашата последна карта.

Играта може да свърши и по-рано, ако някой отбор улучи убиеца. Този отбор губи играта.

## Подготовка за нова игра

Някой друг желае ли да е координатор?

Подготовката за следващата игра е лесна. Махнете плочките, покриващи илюстрациите и ги подредете по видове.

Обърнете всички 20 карти на масата и сте готови за нова игра!



# ПАЗЕТЕ САМООБЛАДАНИЕ

Цялата информация, която координаторите имат право да дават се състои от една дума и едно число. Не започвайте вашето указание с предварителни коментари. "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 трябва да държат **лицата си безизразни** и да се стараят да **не издават** никакви емоции. Не се протягайте към карти на масата, докато вашите съотборници коментират указанието. Едва когато полеви

агент **докосне** илюстрация на масата, направете справка с шифъра и покрийте посочената карта със съответната плочка. 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...

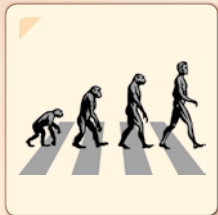
Ако сте полеви агент, е добре да се фокусирате върху картите на масата. Не поглеждайте към координатора, когато правите предположения. Така ще избегнете евентуални странични подсказки.

Когато информацията, с която разполагате се състои само от една дума и едно число, тогава победата ви ще бъде още по-сладка, защото ще сте спечелили с чест.

# ПРИМЕР

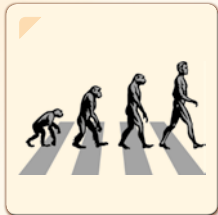
Червеният отбор започва играта.

Червеният координатор иска да даде указание за следните илюстрации:



Той дава указанието *"еволюция, 2"*.

Полевите агенти виждат тези 2 картини:



Отборът иска да посочи и двете илюстрации, но започва с тази отляво. Това е случаен свидетел, така че ходът на отбора приключва. Следва ходът на синия отбор.

Синият координатор обявява *"плод, 3"*. Неговите полеви агенти успешно познават 3 сини илюстрации.

Отново е ходът на червения отбор.

Червеният координатор обявява *"звезда, 2"*.

Полевите агенти виждат няколко възможности:



Отборът решава, че ракетата е най-вероятния отговор, затова посочват първо тази карта. Координаторът я покрива с червена плочка, така че отборът получава право на ново предположение. Полевите агенти не могат да решат между другите две картини, но са убедени, че пешеходната пътека отговаря на думата *еволюция*, така че посочват тази карта. Координаторът я покрива с червена плочка.

Полевите агенти са направили две верни предположения след указанието *"звезда, 2"*. Отборът има право на още един опит. Отборът може да опита да открие втората карта, свързана със *звезда* или да опита на намери втората картина, свързана с *еволюция*. А също е възможно да спре до тук и да остави синия отбор да играе.





# ВАЛИДНИ УКАЗАНИЯ

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

## Всяква игра на думи е разрешена.

Може да използвате *образование*, за да обясните илюстрация на тетрадка с моливи и илюстрация, съдържаща сталактити. Но не очаквайте, че съотборниците ви задължително ще се досетят.

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

Ако някой ви помоли, **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.

Вашето указание трябва да е свързано със **смисъла на илюстрациите**, а не с нюансите на отделните карти, с местоположението им на масата или с букви от нарисуваните обекти. "*Близо, 3*" не е валидно указание за трите карти, намиращи се най-близо до вашите съотборници. "*А, 3*" не е валидно указание за изображения, започващи с буквата А. "*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.

Пееие, 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*), абривиатури 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.



# ЕКСПЕРТНИ ПРАВИЛА

Напредналите играчи биха могли да разнообразят играта с посочените по-долу допълнителни видове указания. А вариантът с откриване на убиеца се препоръчва за играчи, които са играли достатъчно базовия вариант на играта.

## ОТКРИВАНЕ НА УБИЕЦА

Този вариант на играта напомня на билиардната игра "Осма топка". За да спечели един отбор, трябва да открие всичките си тайни агенти и убиеца.

### Правила

Играта не може да приключи преди да е открит убиеца. Дори и всички карти на даден отбор да са покрити, играта продължава.

Ако оперативен агент посочи местоположението на убиеца, неговият отбор печели, в случай че вече е осъществил контакт с всичките си тайни агенти.

Ако отбор посочи местоположението на убиеца преди всичките му карти да са покрити, това води до завършек на играта тип "внезапна гибел". Отборът трябва да се опита да открие всичките си агенти в

този ход, без да получава допълнително указание, като има право да посочи неограничено количество карти. Ако отборът посочи чужд агент или случаен свидетел, губи играта. Отборът печели, ако успее да открие всичките си илюстрации след посочването на убиеца.



## УКАЗАНИЕ: БЕЗКРАЙНОСТ

Понякога може да имате много неотгатнати илюстрации от предишни ходове. Ако искате отборът ви да има възможност да навакса с повече от една от тях, имате право да кажете *безкрайност* вместо число. Например: *"гъба, безкрайност"*.

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

## УКАЗАНИЕ: НУЛА

Числото от вашето указание би могло да бъде 0. Например *"гъба, 0"* означава, че нито една от търсените илюстрации не е свързана с думата *гъба*.

Правилото за лимита на предположенията не важи, когато кажете числото 0. Полевите агенти имат право да посочат колкото илюстрации решат. Все пак те са длъжни да посочат поне една карта.

Ако в момента се чудите, какъв е смисълът да кажете 0, не се притеснявайте. Ще разберете.



# ИГРА ЗА ДВАМА

Ако сте само двама, може да играете заедно като един отбор. Този вариант на игра върши работа и за по-големи групи от хора, които не желаят да играят състезателно. Вие ще се опитвате да постигнете колкото се може по-висок резултат срещу служебен противник.

Подгответе играта както обикновено. Единият играч е координатор, а другият - полеви агент. "Противниковият отбор" няма играчи, но неговите плочки с агенти също се ползват в играта.

Вашият отбор трябва да играе пръв. Уверете се, че сте избрали карта-шифър, която ви прави стартов отбор.

Ходовете се играят както обикновено. Опитвайте се да избягвате вражески агенти, както и убиеца.

Координаторът симулира вражеския отбор, като покрива по една от чуждите думи всеки път, когато би бил техен ред. Координаторът избира сам коя дума да покрие, така че и в това действие се крие известна доза стратегия.

Ако вашият отбор улучи убиеца или ако всички вражески карти бъдат покрити, губите играта.

Ако отборът ви спечели, ви се присъжда резултат в зависимост от броя на останалите непокрити вражески агенти.

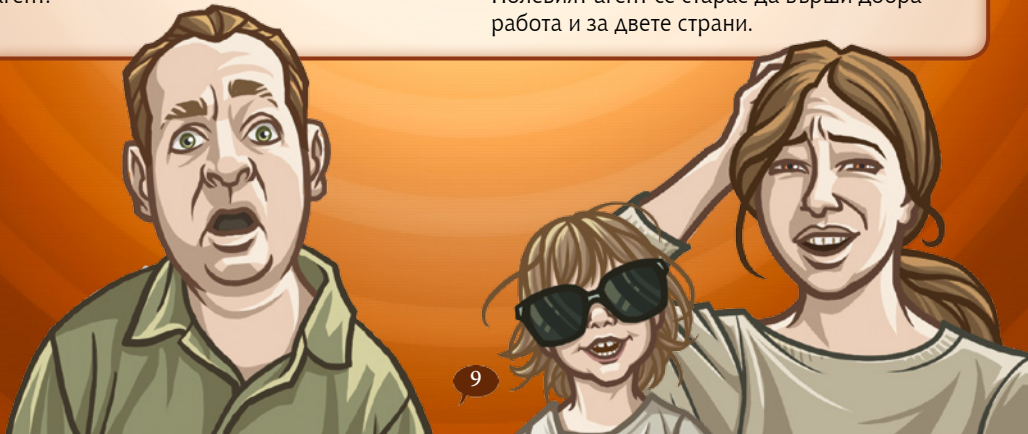
- 7 Направо невероятно!
- 6 Невероятно!
- 5 Може да работите за Пентагона.
- 4 Майстори на шпионажа.
- 3 Страхотна отборна игра.
- 2 Явно схващате картинката.
- 1 Все пак е по-добре от загуба.

**Забележка:** Имайте предвид, че вашият резултат ще се влияе съответно от броя на ходовете, които сте изиграли, както и от броя на чуждите агенти, които сте улучили.

# ИГРА ЗА ТРИМА

Трима играчи може да играят заедно като отбор по описания по-горе начин. Ако двама играчи желаят да се състезават, може да поемат ролята на вражески координатори, а третият играч да бъде техен общ полеви агент.

Подготовката и ходът на играта се извършват по обичайния начин, с тази разлика, че единственият полеви агент работи и за двете страни (като в реалния живот). Печелившият координатор се определя както обикновено. Полевиият агент се старее да върши добра работа и за двете страни.



# ЧУВАЛИ ЛИ СТЕ ЗА

Кодови имена: Картини е продължение на оригиналната игра Кодови имена. Вместо картини, в които са закодирани местоположенията на тайни агенти, оригиналната игра използва думи - тайните кодови имена агентите.

С изключение на някои минимални разлики, правилата на двете игри са еднакви:

Двама координатори се редуват да дават указания, състоящи се от една дума и число. Техните съотборници се опитват да посочват верните карти на масата.

Думите и илюстрациите предизвикват донякъде различен начин на мислене. Ако искате да пробвате играта с думите, помислете за указания за примера долу. Може да използвате произволна карта-шифър от тази игра.



КАМЕРА КАМЕРА	ХАЙВЕР ХАЙВЕР	НЕКТАР НЕКТАР	УРАН УРАН	БАЛОН БАЛОН
СКОБА СКОБА	ЛЕЩА ЛЕЩА	КОРЕН КОРЕН	КРИЛО КРИЛО	ГАЙКА ГАЙКА
АФРИКА АФРИКА	ДЕТЕЛИНА ДЕТЕЛИНА	ТОРБАЛАН ТОРБАЛАН	РАК РАК	ГЛАРУС ГЛАРУС
ПЕРКА ПЕРКА	ШУТ ШУТ	ПРИБОР ПРИБОР	ЦВЯТ ЦВЯТ	СИРЕНА СИРЕНА





# ИГРАЛИ ЛИ СТЕ КОДОВИ ИМЕНА?

Ако сте играли Кодови имена, значи знаете как се играе и Кодови имена: Картини. Има само още две неща, които трябва да знаете:

1. Картите-шифър са за решетка 5 x 4, а не 5 x 5.
2. Да, имате право да кажете птичечовка, за да обясните илюстрация на птичечовка. Може да откриете всички правила за валидни указания на страница 7, но те не са чак толкова различни.

Когато свикнете с Кодови имена: Картини, може да изпробвате варианта на игра с откриване на убиеца от страница 8. Той може да се играе и с оригиналните Кодови имена.

# ИМАТЕ ЛИ КОДОВИ ИМЕНА?

Може да комбинирате двете игри. Ако мрежата 5 x 4 ви харесва, може да опитате да я запълните с думи, вместо с илюстрации.

Или ако предпочитате, може да изпробвате оригиналната решетка 5 x 5 с карти с илюстрации. (Използвайте 25-те по-малки плочки с агенти от оригиналната игра).

Бихте могли също така да комбинирате думи и илюстрации в една игра. Използвайте решетка (карти-шифър) по ваш избор. Вашите указания трябва да са валидни и за двата вида карти.

Като цяло указание, валидно за оригинална игра, е винаги валидно и при илюстрациите.

Без значение коя решетка и кой вид карти ще предпочетете, винаги може да опитате варианта с намиране на убиеца от страница 8. Приятна игра!





За да генерирате неограничено количество карти-шифър или за да използвате таймер с гласова сигнализация, изтеглете приложението на Кодови имена за вашия Android, Apple, или Windows телефон.

*Повече за играта научете на [www.codenamesgame.com](http://www.codenamesgame.com).*



Българско издание 2016

**ФАНТАСМАГОРИЯ ООД**

[www.fantasmagoria.bg](http://www.fantasmagoria.bg)

София, ул. Лъвски рид 6

+359 895 61 88 10

[kingdom@fantasmagoria.bg](mailto:kingdom@fantasmagoria.bg)

онлайн магазин: [www.BigBag.bg](http://www.BigBag.bg)

**Автор:** Влада Хватил

**Главен илюстратор:** Томаш Кюсеровски

**Илюстратори:** Яна Килианова, Михал Сушанек, Дейвид Кохард, Филип Недук

**Графичен дизайн:** Франтишек Хоралек, Филип Мърмак

**Превод и оформление:** Леда Герова



© Czech Games Edition

[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)

July 2016

