

ВЛАДЯ ХВАТІА

КОДОВІ ІМЕНА

двомовна
версія



dvojazyčná
verze

Pravidla v ČJ zde:



Кодові імена (UA-CZ) – гра на відгадування слів для 4 і більше гравців. Це особливе двомовне видання гри, розроблене для українців, які тепер перебувають у Чеській Республіці.

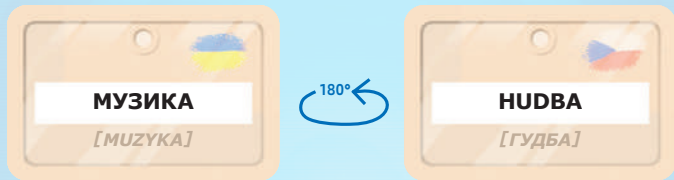
- Для українських родин ця гра буде веселим дозвіллям рідною мовою.
- Гра допоможе українцям вивчити деякі чеські слова у розважальній манері.
- Ті, хто допомагає українцям інтегруватися можуть використовувати гру, щоб вивчити дещо з української мови.
- І останнє, але не менш важливе, змішані українсько-чеська спільнота, може грати в гру, щоб поглиблювати взаєморозуміння між націями.



CGE
Czech Games Edition

ДВОМОВНІ КАРТИ

У грі використовуються двосторонні карти:



Українське слово
[та його транскрипція латиницею]

це ж саме слово чеською мовою
[та його транскрипція кирилицею]

Якщо ви ніколи не грали в «Кодові імена», ми рекомендуємо починати грати картами зі словами з вашої мови. Коли ви опануєте ігровий процес, ви можете спробувати перевернути деякі чи навіть усі карти зі словами та грати зі словами з іншої мови. Також ви можете запросити друзів, які розмовляють іншою мовою. Покажіть їм, як грати, використовуючи спершу карти зі словами з їхньої мови.

Якщо обидві групи вже знайомі з правилами, можете грати, як забажаєте. Наприклад, змінювати мову в кожній партії, чи перевернути частину карт українською стороною догори, а частину – чеською.

Примітка: Карти зі словами можна також використовувати як флеш-картки для вивчення слів.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Для гри потрібно щонайменше чотири гравці. Поділіться на дві команди, приблизно однакові за кількістю гравців та майстерністю. Якщо серед вас є і чеськомовні, і україномовні гравці, радимо сформувати команди так, щоб одна команда давала підказки чеською мовою, а інша – українською (у кожній команді має бути принаймні двоє гравців).

Кожна команда вибирає свого зв'язківця. Обидва зв'язківці сідають по один бік стола. Інші гравці (шпигуни) сідають навпроти своїх зв'язківців.

Виберіть навмання 20 карт карт зі словами (кодовими іменами) та викладіть їх на стіл таблицею 5 на 4. Карти можна викладати будь-якою стороною догори.

Перед початком раунду запевніться, що кожен гравець розуміє всі викладені кодові імена. У разі потреби переверніть карту з незрозумілим словом на іншу сторону або замініть її.



зв'язківці

Правила гри для двох
або трьох гравців тут:



КЛЮЧ

У кожній грі є карта-ключ, що розкриває таємні особистості карт, викладених на стіл. Зв'язківці навмання вибирають одну карту-ключ, вставляють її в підставку й розміщують перед собою. Ключ розміщують будь-якою стороною догори, але так, щоб шпигуни не бачили його.



Карта-ключ відображає таблицю на столі. Сині квадратики означають кодові імена, які повинна відгадати синя команда (сині агенти). Червоні – кодові імена, які повинна відгадати червона команда (червоні агенти). Сірі квадратики – це мирні жителі, а чорний квадрат – суперагент, з яким не треба зв'язуватися взагалі!

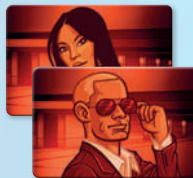
ПЕРША КОМАНДА



Дві кольорові позначки по краях карти-ключа вказують колір команди, що почне гру. Перша команда має відгадати 8 слів, а друга – 7. Зв'язківець першої команди дає першу підказку.

КАРТИ АГЕНТІВ

7 червоних агентів



7 синіх агентів



Карти червоних агентів кладуть колодою перед червоним зв'язківцем, а карти синіх агентів – перед синім. Це допоможе гравцям не плутати кольори своїх команд.

1 подвійний агент



Подвійний агент належить до команди, що починає перша. Переверніть його залежно від кольору команди. Він буде належати команді протягом усієї гри.

4 мирних жителів



1 суперагент



Карти мирних жителів та суперагента повинні лежати між зв'язківцями, щоб вони могли легко до них дотягнутися.

ОГЛЯД ГРИ

Усі гравці бачать кодові імена, що розміщені на столі. Але тільки зв'язківці знають особистості, що криються під цими кодовими іменами.

Зв'язківці по черзі дають підказки, що складаються з одного слова. Підказка може стосуватися декількох кодових імен, викладених на столі. Команда гравців намагається відгадати, які слова їхній зв'язківець мав на увазі. Щойно один гравець торкнувся карти з кодовим іменем, як Зв'язківець розкриває особу агента. Якщо команда відгадала, то гравці продовжують відгадувати, поки не помиляться чи використають усі спроби. Команда, що першою знайде всіх своїх агентів, перемагає.

СУТЬ ГРИ

Команди ходять по черзі. Колір позначок по краях карти-ключа визначає, яка команда ходитиме першою – червона або синя.

ПІДКАЗКА

Якщо ви зв'язківець, вам треба вигадати одне слово-підказку, що стосується декількох кодових імен, які ваша команда намагається відгадати. Щойно ви придумали відповідне слово, скажіть його вголос. Ви також називаєте число, що вказує кількість кодових імен, пов'язаних зі словом-підказкою. Ви можете давати підказки українською мовою чи чеською,

залежно від того, як ви домовились. Якщо серед вас є і україномовні гравці, і чеськомовні, додатково перекладіть вашу підказку, щоб всі гравці її зрозуміли.

Приклад: Два ваших кодових імені – СНІГ і ПІНГВІН. Обидва мають стосунок до Антарктиди, тож ви кажете: *«Антарктида: 2»*.

Можна давати підказку і для одного кодового імені (*«Крісло: 1»*), та набагато цікавіше спробувати придумати слово для двох чи більше кодових імен. А якщо знайти підказку для чотирьох кодових імен – це вже досягнення!

ОДНЕ СЛОВО

Підказка складається лише з одного слова. **Не можна давати ніяких додаткових натяків.** Наприклад, не можна казати: «Це трохи притягнуто за вуха...». Ви граєте в «Кодові імена». Тут усе трохи притягнуто за вуха.

Ваша підказка не може бути кодовим іменем, що на ту мить не відгадано та лежить на столі. Однак пізніше, коли деякі кодові імена будуть відгадані, їх можна використовувати як підказки.

НАЛАГОДЖЕННЯ КОНТАКТУ

Коли зв'язківець виголошує підказку, шпигуни намагаються з'ясувати, що вона значить. Вони можуть уголос обговорювати це між собою, проте **зв'язківець мусить зберігати незворушний вигляд.** Щоб позначити остаточну відгадку, один з гравців торкається вибраного кодового імені на столі.

- Якщо гравець торкається **карти, що належить його команді**, зв'язківець накриває її картою агента відповідного кольору. **Шпигуни мають право на наступну відгадку (але не на ще одну підказку).**

- Якщо гравець торкається **мирного жителя**, зв'язківець накриває його картою мирного жителя. **Хід переходить до іншої команди.**

- Якщо гравець торкається **карти команди суперника**, зв'язківець накриває її картою агента кольору суперника. **Хід переходить до іншої команди.** (І це допомагає команді суперника).

- Якщо гравець торкається **суперагента**, його накривають картою суперагента. Це означає кінець гри! **Команда, що розкрила суперагента, програє.**

Порада: перед тим, як виголосити підказку, впевніться, що вона ніяк не стосується суперагента.

КІЛЬКІСТЬ ВІДГАДОК

Шпигуни завжди повинні назвати хоча б одну відгадку. Після будь-якої неправильної відгадки хід переходить до іншої команди, але якщо гравці відгадали кодове ім'я агента свого кольору, вони можуть відгадувати далі.

Можна припинити відгадувати в будь-яку мить, але зазвичай хочеться відгадати якомога більше слів з підказки зв'язківця. Інколи ви можете сказати **на одну відгадку більше**, ніж число, назване зв'язківцем.

Приклад: Перша підказка для червоної команди була *«Дерево: 2»*. Червоний шпигун хотів відгадати KIBI і КАЛИНА. Першим кодовим іменем було KIBI. Але ним виявився мирний житель, тож відгадати КАЛИНА вже не можна.

Хід перейшов до синьої команди, що відгадала два кодових імені. Тепер знову черга червоної команди.

Зв'язківець червоної команди каже: *«Річка: 3»*. Гравець червоних впевнений, що ДНІПРО – це річка, тому торкається цієї карти. Зв'язківець накриває її картою червоного агента, тому червоний гравець грає далі. Річка має ЛОЖЕ, тож гравець торкається цього слова. Воно теж червоне, і хід триває.

Однак гравець не впевнений щодо третього слова й вибирає КАЛИНА. Це не пов'язано з річкою, а стосується попередньої підказки.

КАЛИНА – червоне слово. Шпигун відгадав 3 слова завдяки підказці *«Річка: 3»*. Він має право на останню відгадку. Шпигун може спробувати відгадати третє слово щодо річки, або спробувати знайти друге кодове ім'я, пов'язане з деревом. Або зупинитися й передати хід синій команді.

Ви маєте право на одну додаткову відгадку. В наведеному прикладі, червоний шпигун може відгадати 4 рази, бо зв'язківець назвав число 3. Коли шпигуни заявляють, що завершили відгадувати (або помилилися), хід переходить до суперників.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Зв'язківці по черзі дають підказки. Після того як зв'язківець оголосив підказку, команда починає вгадувати. Її хід завершується тоді, коли вона не відгадала, чи вирішила зупинитися, або коли використала всі спроби відгадати з одержаної підказки.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується тоді, коли одна з команд відкрила всіх своїх агентів. Ця команда перемагає.

Можна також виграти протягом ходу суперників, коли вони відкривають вашого агента.

Гра може закінчитися швидше, якщо шпигун натрапить на суперагента. Команда цього шпигуна програє.

ПРИГОТУВАННЯ ДО НАСТУПНОЇ ГРИ

А може ще хтось хоче побути зв'язківцем? Приготуватися до наступної гри просто. Зберіть назад карти агентів, що лежать поверх кодових імен. Викладіть на стіл 20 нових карт і можете починати грати знову.

ШТРАФ ЗА НЕПРАВИЛЬНІ ПІДКАЗКИ

Якщо зв'язківець дає неправильну підказку (називає слово, яке збігається з кодовим іменем, що лежить на столі), хід одразу переходить до команди суперника. Як додаткове покарання, зв'язківець суперника може накрити одне з кодових імен картою свого агента перед тим, як давати підказку.

Але якщо ніхто не зауважив, то підказку вважають правильною.

ЗБЕРІГАЙТЕ НЕЗВОРУШНИЙ ВИГЛЯД

Зв'язківці повинні зберігати незворушний вигляд. Не тягнутися до карт агентів, поки гравці обдумують відповідь. Коли член вашої команди торкається слова, звіртеся з картою-ключем і накрийте слово картою відповідного кольору. Коли ваш гравець вибирає слово правильного кольору, поведіться так, ніби ви загадали саме це слово (навіть якщо це зовсім не так).

Якщо ви зв'язківець і забули значення кодового імені, можете перевірити його переклад. Однак ніхто не повинен знати, яке саме слово вас цікавить. Можете теж попросити гравців перекласти всі кодові імена.

Якщо ви шпигун, то вам краще зосередитися на картах з кодовими іменами. Не намагайтеся зазирати у вічі вашому зв'язківцеві. Так ви уникнете хибних невербальних підказок.

Коли вся доступна вам інформація – це одне слово та одна цифра, то ви граєте саме так, як треба.

ПРАВИЛЬНІ ПІДКАЗКИ

Ми тестували різні варіанти правил. Комусь подобаються одні правила, комусь – інші. Експериментуйте, щоб дізнатися, який варіант найкраще підходить вам.



ОБОВ'ЯЗКОВІ ПРАВИЛА

Деякі підказки вважають неправильними, бо вони суперечать духу гри.

Ваша підказка мусить стосуватися значення кодового імені. Не можна використовувати підказку для позначення букв у слові чи позиції карти на столі.

Бак не може бути підказкою для ХРОБАК. Не можна об'єднувати ЛИСТ, ЛАМА та ЛАВА ні підказкою «Л: 3», ні підказкою «Чотири: 3». Однак ...

Букви й числа можуть бути правильними підказками, якщо вони відображають значення кодових імен. Можна використати «О: 1», як підказку для слова КОЛО. Теж можна використати «Вісім: 3» як підказку для ШАЙБА, ОЧКО та ВОСЬМИНІГ.

Число назване після підказки не може бути підказкою. «Горіх: 8» – правильна підказка для кодових імен КОКОС і ВОСЬМИНІГ.

Ви мусите грати українською або чеською мовою. Іноземне слово можна використати лише за умови, що його вживають в українській або чеській мові. Наприклад, *Apfel* (німецьке слово) не може бути підказкою для ЯБЛУКО та БЕРЛІН, але можна сказати *струдель*.

Не можна використовувати будь-які форми слова, викладеного як кодове ім'я і не накрите картою агента. Поки ЛІС не накрите картою, не можна казати *лісовий*, *лісник* тощо.

Не можна використовувати частину складених слів, викладених, як кодове ім'я. Поки МІКРОСКОП не накрите, не можна використовувати як підказку *мікроклімат*, *мікробіолог*, *мікроавтобус* тощо.

ОМОНІМИ ТА ОМОФОНИ

Слова, схожі за звучанням, але різні за написанням і значенням, вважають різними словами. Тож ви не можете давати підказки, що стосуються слова «КИТ» для кодового імені КІТ.

Слова, однакові за написанням, вважають тим самим словом, навіть якщо вони різні за значенням. Наприклад, багатіїв, що опікуються митцями називають патронами. Існує також бойовий патрон, частиною якого є куля. Тож ви можете використати патрон як підказку для БАГАТІЙ і КУЛЯ.

Ви можете вимовляти підказки по буквах. Наприклад, якщо ви хочете, щоб ваша команда відгадала ЛИЦАР і КЛЮЧ, ви можете вимовити по буквах «з-а-м-о-к», не роблячи наголосу.

Якщо хтось просить, ви мусите вимовити слово по буквах. Якщо ви маєте сумніви, то можете попросити про допомогу зв'язківця команди суперника.

НЕ БУДЬТЕ ЗНАДТО СУВОРІ

Якщо вам кажуть, що ви не можете давати підказку *посуд*, коли СУД на столі, то вас просто хочуть збаламутити.

Якщо зв'язківець суперників дозволяє використати таку підказку, значить вона правильна. Якщо ви невпевнені, то пошепки (щоб ніхто більше не почув) порадьтеся з вашим суперником.

ЗМІННІ ПРАВИЛА

Інколи вам доведеться вирішувати, що коректно, а що ні. Різні групи гравців воліють грати по-різному.

СКЛАДНІ ТА СКЛАДЕНІ СЛОВА

В українській мові є декілька способів утворення складних слів. *Гідрокостю* – одне слово. *Зубна щітка* – це вже два слова. *Стоп-кран* утворюється за допомогою дефіса. Технічно, лише *гідрокостю* можна вважати одним словом підказкою.

Вам вирішувати, чи вживати складні слова. Однак у жодному разі гравець не повинен їх вигадувати.

ВЛАСНІ НАЗВИ

Власні назви завжди дозволені як підказки, коли вони не порушують правил. *«Джордж»* – дозволена підказка, проте ви, мабуть, захочете уточнити, чи йдеться про Джорджа Вашингтона, чи Джорджа Гаррісона. Ваша компанія може домовитися, щоб вважати власні імена одним словом. Це дозволить вживати назви на кшталт *«Три мушкетери»*. Навіть якщо ви не використовуєте власні назви з декількох слів, то можете зробити виняток для таких слів, як *Нью-Йорк*.

Зв'язківцям не можна вигадувати імена, навіть якщо виявиться, що вони справжні. *Ганс Бор* недозволена підказка для КНИЖКА і ЛІС.

АКРОНІМИ Й АЛЬФАБЕТИЗМИ

Технічно *ЦРУ* не одне слово, але це чудова підказка. Можна домовитися використовувати загальноновживані скорочення на зразок, *США* чи *к.е.н.*. Також можна використовувати слова на кшталт *лазер*, *радар*, чи *виш*, хоча вони з'явилися в мові як акроніми.

РИМИ

Рими можна використовувати тоді, коли вони стосуються значень кодових імен. *Пекар* – дозволена підказка до ЛІКАР, бо це назви професій. *Пекар* – недозволена підказка для КОМАР, бо між ними нема нічого спільного. (Хіба що хтось із гравців працює пекарем і в нього вдома завжди є комарі).

Дехто любить використовувати будь-які рими в підказках. Якщо ви вирішили використовувати рими, пам'ятайте, що ви в жодному разі не можете натякати, що даєте підказку-риму. Гравці повинні здогадатися самі.

ЕКСПЕРТНА ПІДКАЗКА: НУЛЬ

Ви теж можете використати *0* як підказку. Наприклад, *«Стіна: 0»* значить, що жодне слово не стосується *«СТІНИ»*.

Якщо *0* – число, то гравці можуть відгадувати скільки завгодно кодових імен (до першої помилки). Проте все одно слід відгадати принаймні одне кодове ім'я. Якщо ви не збагнули яка з цього користь, не хвилюйтеся, ви зрозумієте пізніше.

ЕКСПЕРТНА ПІДКАЗКА: НЕОБМЕЖЕНО

Інколи можуть залишатися декілька невідгаданих підказок від попередніх ходів. Якщо ви хочете, щоб ваша команда відгадала більше, ніж одне з кодових імен, можете сказати *«Необмежено»* замість числа. Наприклад, *«Пір'я: необмежено»*.

Недолік у тому, що шпигуни не знають скільки слів стосуються нової підказки. Перевага – шпигуни можуть відгадувати стільки слів, скільки захочуть.

Більше про гру та її варіації дізнайтеся на сайті www.codenamesgame.com

Автор гри: Vlaada Chvátil

Дизайн і верстка: Hana Slaninová, František Sedláček

Слова і правила: Ondřej Skoupý, Olga Dolgoplova, Oleksandr Borysenko

Керівники проєкту: Jan Zvoníček, Petr Murmak

Видавництво: Vít Vodička

Особлива подяка: Mariia Zubanova, Vladyslava Potomina, українські та чеські студенти гімназії Jaroška, Anežka Seberová, Dita Lazárková, Jakub Doucek, Jana Mikulová, Jason Holt, Ondřej Skácel, Regina Urajazeva, Tomáš Uhlíř.

