

# CODENAMES

КОДОВЫЕ ИМЕНА

ГЛУБОКО ПОД ПРИКРЫТИЕМ

ИГРА  
В СЛОВА

ДЛЯ  
ВЗРОСЛЫХ



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки делятся на две команды, равные по силе и количеству. Для стандартной игры потребуется минимум четыре человека (две команды по два игрока).

Каждая команда выбирает себе капитана. Оба капитана садятся с одной стороны стола, остальные игроки садятся напротив.

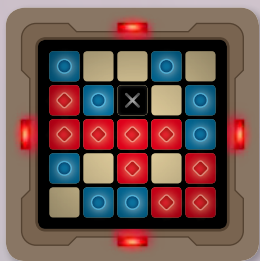
Случайным образом разделите 25 карточек со словами – кодовыми именами между двумя командами. Команды по очереди выкладывают по одной карточке таким образом, чтобы в итоге на столе образовалась сетка 5 × 5, состоящая из 25 карт. Оставшиеся карты необходимо убрать в коробку, для игры они не потребуются.

**Важно!** При перемешивании карточек со словами время от времени переворачивайте часть колоды – это позволит тщательно перемешать их.



## КЛЮЧ

В каждой игре имеется ключ, раскрывающий тайные личности карточек, выложенных на столе. Капитаны случайным образом выбирают карточку с ключом и устанавливают ее в подставку, расположенную между ними. Карточка может располагаться любой стороной, просто вставьте карточку в подставку. Игроки не должны видеть ключ.



Этот ключ соответствует сетке карточек, выложенных на столе. Синие квадраты обозначают кодовые имена, которые должна отгадать синяя команда. Красные квадраты обозначают кодовые имена, которые должна отгадать красная команда. Бежевые квадраты – это мирные жители, а черный квадрат – это убийца, с которым ни в коем случае нельзя сталкиваться!

## ПЕРВЫЙ ХОД



Четыре цветных индикатора по краям карточки с ключом обозначают цвет команды, которая начинает игру. Команда, которая ходит первой, должна отгадать 9 слов, второй команде необходимо отгадать 8 слов. Капитан команды, начинающей игру, дает первую подсказку.

## КАРТОЧКИ АГЕНТОВ

### 8 красных агентов



### 8 синих агентов



Картонки красных агентов лежат стопкой перед капитаном красной команды, а картонки синих агентов лежат перед капитаном синей команды — это помогает игрокам не путать цвета команд, к которым они принадлежат.

### 1 двойной агент



Двойной агент достается команде, которая начинает игру. Переверните его в зависимости от цвета команды. Он будет принадлежать ей на протяжении всей игры.

### 7 мирных жителей



### 1 убийца



Картонки мирных жителей и убийцы должны лежать на столе между капитанами, чтобы они могли легко до них дотянуться.

## СУТЬ ИГРЫ

Капитаны знают тайные личности 25 агентов. Игроки же знают агентов только по их кодовым именам.

Капитаны по очереди дают подсказки, состоящие из одного слова. Слово может относиться к нескольким кодовым именам, выложенным на столе. Игроки пытаются отгадать кодовые имена, которые имеет в виду их капитан. Как только игрок касается карточки со словом, капитан раскрывает тайную личность этого агента.

Если это агент, относящийся к их команде, игроки могут продолжить отгадывать, пока не ошибутся или не израсходуют свои попытки (в обоих случаях ход переходит к другой команде). Команда, которой первой удалось найти всех своих агентов, выигрывает.

# ХОД ИГРЫ

**Команды ходят по очереди.** Цвет индикаторов по краям карточек с ключом определяет команду, которая будет ходить первой.

## ПОДСКАЗКИ

Если вы капитан, вам необходимо придумать одно ключевое слово, относящееся к нескольким кодовым именам, которые ваша команда должна отгадать. Как только вы придумали подходящее слово, вы произносите его вслух. Вы также называете число, которое обозначает количество кодовых имен, относящихся к данной подсказке.

**Пример:** кодовые имена вашей команды – **ВИСКИ** и **ВОДКА**. Оба слова обозначают алкогольные напитки, поэтому вы говорите «**Алкоголь: 2**».

Вы можете давать подсказку и для одного кодового имени (**Отвертка: 1**), но гораздо интереснее пытаться придумывать подсказки для двух и более кодовых имен. Объединить в одной подсказке сразу четыре кодовых имени – это успех!

## ОДНО СЛОВО

Ваша подсказка должна состоять только из одного слова (существительного, глагола, прилагательного или любой другой части речи). Вы не можете давать никаких дополнительных подсказок или намеков. Например, нельзя говорить: «Это немного притянута за уши...». Вы играете в «Кодовые имена», тут все будет притянута за уши.

Ваша подсказка не может быть кодовым именем, которое на данный момент выложено на столе. Однако позже, когда некоторые кодовые имена будут отгаданы, их можно будет использовать в качестве подсказок.

## УСТАНОВЛЕНИЕ КОНТАКТА

Как только капитан дает подсказку, его игроки пытаются выяснить, что она обозначает. Они могут обсуждать это вслух между собой, но капитан обязан сохранять невозмутимый вид. Чтобы обозначить окончательное решение, один из игроков касается выбранного слова на столе.

- Если игрок касается **карточки, принадлежащей его команде**, капитан накрывает ее карточкой агента соответствующего цвета. **Команда может продолжить отгадывать**, если не исчерпала свои попытки.
- Если игрок касается **мирного жителя**, капитан накрывает его карточкой мирного жителя. **Ход переходит к другой команде.**
- Если игрок касается **карточки, принадлежащей другой команде**, капитан накрывает ее карточкой агента другой команды. **Ход переходит к другой команде.**
- Если игрок касается **убийцы**, капитан накрывает его карточкой убийцы, что означает конец игры! **Команда, вскрывшая карточку убийцы, проигрывает.**

**Совет:** перед тем как давать подсказку, убедитесь, что она никак не связана с убийцей.

**Совет:** комментарии, сбивающие с толку противников, отгадывающих слова, допускаются и даже приветствуются.

## КОЛИЧЕСТВО ОТГАДОК

**Игроки всегда должны дать хотя бы один ответ.** После любого неправильного ответа ход сразу переходит к другой команде, но если кодовое имя названо правильно, игроки могут продолжать отгадывать, пока не израсходуют свои подсказки (см. ниже). **Команда может прекратить отгадывать кодовые имена в любой момент**, если она уже дала один ответ, и передать ход противникам. Однако всегда лучше пытаться отгадать столько слов, сколько загадал капитан, а в некоторых случаях даже **на одно слово больше**.

**Например:** подсказкой красной команды было «**Ягодицы: 2**». Игроки красной команды предположили, что это **КОРМА** и **БУЛКИ**. Первым игроки касаются слова **КОРМА**. Оно оказывается мирным жителем, поэтому ход красной команды заканчивается и игроки упускают возможность отгадать второе слово.



Ход перешел к синей команде. Она верно отгадывает два слова. Теперь вновь очередь красной команды.

Капитан красной команды говорит: «**Выпивка: 3**». Игрок красной команды уверен, что **ВИСКИ** — это выпивка, поэтому смело касается карточки с этим словом. Капитан накрывает данное слово карточкой красного агента, поэтому игроки продолжают отгадывать. **ВОДКА** также является выпивкой, поэтому игрок касается этого слова и вновь оказывается прав, следовательно, команда может отгадывать следующее слово.

Однако он не уверен в третьем кодовом имени, относящемся к выпивке, поэтому выбирает **БУЛКИ**, которое не имеет никакого отношения к выпивке, но относится к предыдущей подсказке («**Ягодицы: 2**»).

Слово **БУЛКИ** оказывается агентом красной команды. Игроки правильно отгадали три кодовых имени по подсказке «**Выпивка: 3**». Теперь они могут отгадать третье кодовое имя, относящееся к выпивке, либо попробовать найти слово, относящееся к ягодицам. Также они могут остановиться на трех отгаданных кодовых именах и передать ход синей команде.

**У игроков есть возможность отгадать только одно дополнительное слово.** В примере выше у игроков красной команды была возможность отгадать 4 кодовых имени, потому что их капитан назвал число 3.

Когда игроки говорят, что они закончили отгадывать или указали на неверное кодовое имя, наступает очередь другой команды.

## ПОСЛЕДУЮЩИЕ ХОДЫ

Капитаны по очереди дают подсказки. В каждый ход карточкой агента закрывается хотя бы одно кодовое имя, поэтому отгадывать постепенно становится все проще.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда одна из команд раскрыла всех своих агентов. Эта команда побеждает.

Выиграть можно и в течение хода другой команды — если та отгадает ваше последнее слово.

Игра может быстро закончиться в случае, если игрок наталкивается на убийцу. Команда этого игрока проигрывает.

## ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕЙ ИГРЕ

Чтобы у других участников была возможность выступить в роли капитанов, уберите карточки агентов, лежащие поверх кодовых имен, обратно в стопки, затем просто переверните все 25 карточек со словами, установите новую карточку с ключом и вперед!

## ШТРАФ ЗА НЕКОРРЕКТНУЮ ПОДСКАЗКУ

Если капитан дает некорректную подсказку, ход сразу же переходит к другой команде. В качестве штрафа капитан другой команды может накрыть одно из своих кодовых имен карточкой агента перед тем, как даст подсказку. Однако если никто не заметил, что подсказка была неправильной, она считается корректной.

## СОХРАНЯЙТЕ НЕВОЗМУТИМЫЙ ВИД

Капитаны обязаны сохранять невозмутимое выражение лица. Не тянитесь к карточкам, пока игроки принимают решение. Когда член вашей команды касается кодового имени, сверьтесь с ключом и накройте это слово карточкой агента соответствующего цвета. Если ваш игрок выбирает кодовое имя правильного цвета, вы должны делать вид, что именно его вы и имели в виду, даже если это совсем не так. Если вы игрок, вы должны сосредоточить свое внимание на карточках с кодовыми именами. Не пытайтесь установить зрительный контакт с вашим капитаном, пока вы отгадываете слова, — это поможет вам избежать невербальных подсказок.

Дух игры предполагает строго ограниченное количество информации, которой обладают игроки, в виде одного слова и одной цифры.

## ЗАЧЕМ НУЖНЫ ПУСТЫЕ КАРТОЧКИ?

Нет сомнений, что границы вашей фантазии могут оказаться шире, чем у нас. Поэтому мы добавили пустые карточки, на которых вы сможете написать все, что пожелаете, сделав свой экземпляр игры уникальным.



# КОРРЕКТНОСТЬ ПОДСКАЗОК

## РЕКОМЕНДАЦИИ К ПОДСКАЗКАМ

Некоторые подсказки считаются некорректными, поскольку противоречат духу игры.

**Ваша подсказка должна отражать значение слов.** Нельзя использовать подсказку для обозначения букв в слове или расположения карточек на столе. Например, нельзя связать слова БОЛТ и БОНГ (оба начинаются с буквы Б и состоят из четырех букв), подсказкой «**Б: 2**», или «**Четыре: 2**». Однако...

**Буквы и цифры могут быть корректными подсказками, если они отражают значения слов.** Можно использовать как подсказку «**Два: 3**» для таких слов, как БУФЕРА, ГЛАЗ, БУБЕНЦЫ.

**Цифра, идущая за основной подсказкой, не может быть подсказкой.** «**Старость: 2**» не может быть подсказкой для слов БАБУЛЯ и БУФЕРА.

**Вы должны играть на русском языке.** Иностранное слово может быть использовано, если его употребляют в повседневной жизни, говоря на русском языке. Например, нельзя использовать слово «**Bottom**» как подсказку для ДНО и ЗАД, но можно использовать подсказку «**Бондаж**» к ПОВЯЗКА и ДОМИНИРОВАТЬ.

**Запрещается использовать слова, однокоренные для слова, выложенного на столе и не накрытого карточкой агента.** Пока слово ГРЕХ не накрыто, использовать слова «**грешник**», «**греховный**» или «**грехопадение**» нельзя.

**Вы не можете использовать части словосочетаний, выложенных на столе.** Пока слово ЧАЙНЫЙ ПАКЕТИК не накрыто карточкой агента, нельзя использовать «**чай**» или «**пакет**» как подсказку.

## ОМОФОНЫ, ОМОНИМЫ И ОМОГРАФЫ

В русском языке довольно много омофонов. Например, слова «**рот**» и «**род**» звучат одинаково, но обозначают разные вещи.

**Слова, одинаковые по звучанию, но разные по написанию и значению (омофоны), считаются разными словами.** Поэтому вы можете дать подсказку «**род**», когда на столе лежит слово РОТ.

**Вы можете произносить подсказки по буквам.** Например, вы хотите, чтобы ваша команда отгадала слова РЕЙВ и ДЫМ, для этого вы можете произнести «**к-л-у-б-ы**», не делая ударений в слове.

**Вы должны произнести слово по буквам, если кто-то вас об этом просит.** Если вы не сильны в орфографии, попросите капитана другой команды помочь вам.

**Совет:** произношение слов по буквам может пригодиться не только для омографов. Это может быть полезным, если в месте, где вы играете, очень шумно.

## НЕ БУДЬТЕ СЛИШКОМ СТРОГИ

Мы тестировали разные варианты правил. Кому-то нравятся одни правила, кому-то – другие. Экспериментируйте, чтобы понять, какой вариант вам подходит больше всего.

**Если капитан соперников считает вашу подсказку корректной, значит так и есть.** Если вы не уверены в корректности своей подсказки, посоветуйтесь с капитаном другой команды, но делайте это так, чтобы остальные игроки вас не слышали.

### Сложные слова

Существуют разные виды сложных слов. *Фаллоимитатор* – это одно слово. *Секс-игрушка* образуется из двух самостоятельных слов при помощи дефиса. Технически только «*фаллоимитатор*» может выступать в качестве подсказки. Но вы можете договориться использовать любые сложные слова. Однако выдумывать новые слова ни в коем случае нельзя.

### Аббревиатуры

Технически *ЛГБТ* не является одним словом, но это отличная подсказка. Вы можете договориться использовать общепринятые сокращения наподобие *СПб, ЛСД, лол* и других.

### Имена собственные

Имена собственные всегда являются корректными подсказками, если они соответствуют остальным правилам. Ваша компания может

договориться считать все имена собственные одним словом. Это позволит использовать такие имена, как *Саша Грей* или названия вроде «*50 оттенков серого*». Даже если вы договоритесь не использовать имена собственные, состоящие более чем из одного слова, вы можете сделать исключения для таких слов, как *Санкт-Петербург*.

### Рифмы

Некоторые любят давать в качестве подсказок рифмы. Если вы решили использовать рифмы, не забывайте, что вы не можете никаким образом сигнализировать, что вы даете подсказку-рифму, игроки должны сами догадаться об этом.

### ПРОДВИНУТАЯ ПОДСКАЗКА: НОЛЬ

Вы можете использовать «0» в качестве части вашей подсказки. Например, подсказка «*Беременность: 0*» означает, что ни одно из ваших слов не относится к беременности.

Если капитан называет цифру «0», это значит, что игроки могут отгадать столько кодовых имен, сколько захотят, но не менее одного. Если вы еще не поняли, каким образом такой вариант подсказки может быть полезен, не переживайте, вы поймете это позже.

### ПРОДВИНУТАЯ ПОДСКАЗКА: НЕОГРАНИЧЕННО

Время от времени у вас могут оставаться несколько неразгаданных кодовых имен от подсказок с предыдущих ходов. Если вы хотите, чтобы ваша команда отгадала эти кодовые имена, вы можете сказать «*Неограниченно*» вместо числа. Например: «*Беременность: неограниченно*». Недостаток заключается в том, что игроки не знают, сколько кодовых имен относится к новой подсказке. Преимущество такого рода подсказки в том, что они могут отгадать столько кодовых имен, сколько захотят.

Больше информации об игре и ее вариантах – [codenames-game.ru](http://codenames-game.ru).





# ЗНАКОМСТВО С «МИРНЫМИ ЖИТЕЛЯМИ»



**Ли Ватипп – бармен:** «Я не исполняю приватные танцы».

Ли работает барменом в стрипклубе Diamond. Большую часть времени она пытается объяснить своим посетителям, что ее работа – готовить коктейли, а не танцевать стриптиз. В список ее фирменных коктейлей входят «Абсентный синдром» и «Джин-потрошитель».

**Уэйн Керр (ака «Брофессор») – вечный студент:** «Чувак, а когда весенние каникулы?»

Из-за того, что Уэйн уже седьмой год подряд не может закончить колледж, остальные студенты думают, что он один из преподавателей. Его даже дважды выбирали «Самым крутым профессором студенческого городка».



**Айлин Довер – риэлтор и эскорт:** «Зацените этот фасад!»

Айлин всегда доводит дело до конца. Она – настоящий лидер, отлично справляется со своими обязанностями как на работе, так и за ее пределами. Вместе со своим братом Беном она продуманно и эффективно управляет фирмой. Короче говоря... Она всегда делает первый шаг.

**Бад Бэйкер – супервайзер в местной аптеке:** «Четыре-двадцать».

Бывший бариста, Бад нашел свое призвание в работе ночным супервайзером в аптеке Hash 'n' Dash. На основе опыта на предыдущем месте работы в данный момент он разрабатывает свою собственную смесь кофеина и конопли, но пока не знает, как ее назвать...



**Питер Тимбербуун – стареющая порнозвезда:** «Поберегись!»

Во времена расцвета своих сил Питер славился новаторским подходом в использовании сексуальных позиций, таких как «Тележка» и «Маслобойка». Во время кульминационных сцен в фильмах с его участием он всегда выкрикивал: «Поберегись!». Теперь он глотает маленькие голубые таблетки, похожие на мятные конфетки, чтобы оставаться в форме.

**Мо Мани – охотник за талантами:** «Привет, игрок. Приятно познакомиться, я – тренер».

Мо, «выпускник» суровой школы жизни, является успешным менеджером среднего звена. Его команда всегда руководствуется целями компании и срубает кучу «зеленых»!



**Мэриджейн Радужная Райская Карма – хиппи нового поколения:**

«Большую часть времени я – веган».

У МРПК полные карманы камней, она излучает хорошие вибрации и оставляет после себя сильный аромат пачули. Мэриджейн любит крутить обруч и готовит отменную комбучу в свободное от занятий йогой время.

Данная версия игры основана на игре Влади Хватила «Кодовые Имена»

Художники: Петр Кудрявцев, Томаш Кучеровски

Графический дизайнер: Эмили Тодд

Редактор: Итан Скемп

Особая благодарность: Петру и команде Czech Games Edition, Владе Хватилу, Корби Хамилтону, Люси ФоксХилл, Джошуа Гитенсу.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Женья Ляпина

Руководитель проекта: Филипп Кан

Общее руководство: Антон Сковородин



© Czech Games Edition

июнь 2018

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

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© 000 «Гага Трейд», 2018 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.