VLAADA CHVÁTIL & SCOT EATON

CODENAMES DUET

КОДОВЫЕ ИМЕНА. ДУЭТ

Данные правила предназначены для игры вдвоем, однако играть в эту версию может и большее количество игроков (см. стр. 10).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки садятся друг напротив друга.

Перемешайте карты со словами и случайным образом разложите 25 карт квадратом 5 × 5, как указано на картинке.

Расположите зеленые карточки агентов и карточку убийцы на столе таким образом, чтобы каждый игрок мог легко до них дотянуться.

Рядом с выложенными на столе словами расположите 9 жетонов времени стороной, на которой изображен мирный житель, вверх. Это ваш временной запас.

Оставьте 2 жетона времени в коробке. В обычной игре используются только 9 жетонов. Однако этот вариант игры довольно непростой. Вы можете добавить 10-й или 11-й жетон, чтобы играть было немного проще. Эти дополнительные жетоны окрашены в синий цвет — как напоминание о том, что для стандартной игры требуется только 9 жетонов.

Перемешайте колоду карточек с ключами, случайным образом вытащите одну и установите ее на подставку рядом с выложенными словами таким образом, чтобы каждый игрок видел только одну сторону карточки с ключом. Карточка должна быть расположена горизонтально, как показано на картинке выше.

Совет: держите колоду вертикально и берите карточку из середины, чтобы никто, кроме вас, не увидел ваш ключ.

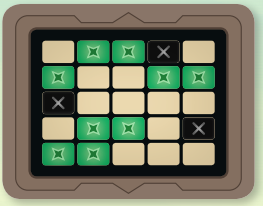
КАРТОЧКИ С КЛЮЧОМ

Для каждой игры необходима 1 двухсторонняя карточка с ключом. На своей стороне данной карточки вы видите 9 зеленых квадратов — это слова, которые должен будет отгадать ваш напарник.

Также на карточке есть 3 слова-убийцы, отмеченные черным цветом. Как только ваш напарник выбирает одно из этих слов, игра немедленно заканчивается и вы оба проигрываете.

Все остальные слова — это мирные жители, которые мешаются у вас под ногами. Если ваш напарник выбирает одно из этих слов, это засчитывается как неверный ответ.

На другой стороне карточки с ключом, которую видит ваш напарник, также отмечены 9 зеленых слов и 3 черных, но эти слова в основном отличаются от тех, что указаны на вашей стороне. Ваш напарник будет давать подсказки для зеленых слов, которые отмечены на той стороне карточки с ключом, которую вы не видите.

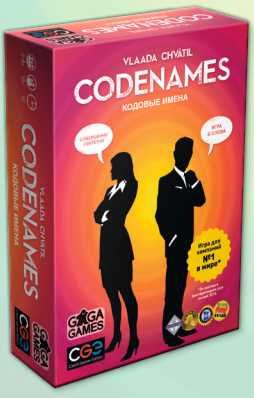


ЦЕЛЬ

Вы оба побеждаете, если отгадаете все 15 слов за 9 или менее ходов.

Каждый из вас дает подсказки для 9 зеленых слов, но, как известно, 9 + 9 — это больше 15. Дело в том, что некоторые слова отмечены зеленым на обеих сторонах карточки с ключом.

ЕСЛИ ВЫ УЖЕ ИГРАЛИ В «КОДОВЫЕ ИМЕНА»



Если вы уже играли в «Кодовые имена», **вам все равно необходимо ознакомиться с правилами:** несмотря на то что суть игры остается той же, есть множество нюансов, отличающих ее от предыдущих версий.

Карточка с ключом двухсторонняя, поэтому вы с напарником ходите по очереди, давая друг другу подсказки. Жетоны времени нужны для того, чтобы ограничить количество ходов. Слово, которое отмечено зеленым на вашей стороне карточки, может оказаться чем-то совершенно другим во время хода вашего напарника.

ХОД ИГРЫ

Начинайте игру с поиска подсказки, которая приведет вашего коллегу к двум или более зеленым словам. В это время он также будет занят поиском подсказок для зеленых слов, отмеченных на другой стороне карточки с ключом.

ПОДСКАЗКИ

Подсказка состоит из одного слова и одной цифры, указывающей на то, сколько слов, выложенных на столе, относятся к данной подсказке. Например «Галактика: 2» может стать хорошей подсказкой для слов КОСМОНАВТ и ЧЕРНАЯ ДЫРА.

Слово-подсказка не может быть одним из слов, выложенных в данный момент на столе. Таким образом, «Космонавт: 2» будет неправильной подсказкой для слов, указанных выше, так же как и «Космос: 2», поскольку «космонавт» является производным от слова «космос». Более подробная информация — на стр. 9.

Можно давать подсказки для одного слова, но, чтобы выиграть, вам необходимо будет придумывать подсказки, объединяющие собой хотя бы два слова. Если вдруг вам удастся удачно подобрать подсказку для трех и более слов — поздравляем, это большое достижение!

Первая подсказка

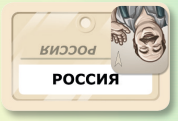
Право первой подсказки есть у обоих игроков. Предположим, ваш напарник еще обдумывает подсказку, а вы ее уже придумали, значит вы можете ходить первым.

Вы говорите слово и цифру — и больше ничего. Теперь ваш коллега должен понять, какие слова вы загадали.

ВЫСКАЗЫВАНИЕ ПРЕДПОЛОЖЕНИЙ

В свой ход вы даете подсказку, **а ваш коллега пытается выяснить, на какие слова она указывает.** В течение какого-то времени он изучает слова на столе и затем касается тех, которые, на его взгляд, относятся к вашей подсказке.

- **Если ваш напарник касается слова, которое отмечено зеленым цветом на карточке с ключом, это верная догадка. Накройте это слово карточкой зеленого агента.** Ваш напарник вышел на одного из ваших агентов и приблизил вас на один шаг к победе. (Важно: вы накрываете зеленое слово карточкой агента, даже если вы его не загадывали, при этом ваш напарник не должен об этом догадаться. Делайте вид, что это то слово, которое вы имели в виду.)
- **Если ваш напарник касается слова, отмеченного черным на карточке с ключом, то игра заканчивается и вы оба проигрываете.** Ваш напарник шел по темному переулку и был схвачен убийцей.
- **Если ваш напарник касается бежевого слова, пометьте его при помощи жетона времени.** Положите жетон времени стороной с мирным жителем вверх таким образом, чтобы стрелка указывала на вашего напарника. Это будет означать, что, отгадывая слово, он натолкнулся на мирного жителя. Не накрывайте это слово, поскольку оно еще может быть загадано вашим напарником.



Встреча с мирным жителем тут же завершает ваш ход, а столкновение с убийцей прекращает игру. Если же вы находите зеленое слово, у вас есть шанс отгадать еще одно слово.

Одна подсказка, несколько догадок

Когда ваш напарник правильно угадывает слово, он может сделать еще одну догадку. (Однако вы не даете новой подсказки.) Второе слово отгадывается по тому же принципу, что и первое, и вы отмечаете его нужной карточкой по тем же правилам. Если второе слово снова отгадано верно, игрок может отгадывать следующее слово и так далее. **Количество правильных догадок неограниченно.**

КОНЕЦ ХОДА

Каждый ход состоит из одной подсказки и минимум одной догадки. При условии, что вы не натолкнулись на убийцу, существует два варианта окончания хода:

- **Неправильно отгаданное слово.** Если ваш напарник касается мирного жителя, **вы накрываете это слово жетоном времени и ваш ход заканчивается.**
- После одного (или более) отгаданного слова **ваш напарник может решить закончить ход, в этом случае он берет жетон времени** и кладет его галочкой вверх перед собой.

На каждый ход тратится один жетон времени. Количество оставшихся жетонов времени означает количество оставшихся ходов (а также количество оставшихся подсказок).

Если все пойдет хорошо, ваш напарник отгадает столько слов, сколько вы загадали, а затем закончит свой ход. Но при желании он может прервать ход раньше. Правила также позволяют игроку рискнуть и сделать предположение наобум, но мы не советуем так поступать.

СЛЕДУЮЩИЙ ХОД

Игроки дают подсказки по очереди.

Когда вы отгадываете слова, имеет значение только та сторона карточки с ключом, которая видна вашему напарнику. Слова, которые загадал ваш напарник, могут быть зелеными, бежевыми и даже черными на вашей стороне карточки. Во время чужого хода вы должны сосредоточиться только на словах и не обращать внимания на то, каким цветом они отмечены на вашей стороне карточки с ключом.

Слово, которое уже накрыто зеленой карточкой агента, больше не нужно отгадывать, то есть, если вы отгадываете слово, которое отмечено зеленым цветом на обеих сторонах карточки с ключом, ваш напарник накрывает его карточкой агента и вам больше не нужно давать подсказки для этого слова (если такое происходит, не сообщайте своему напарнику, что вы тоже давали подсказки для этого слова).

Слово, помеченное жетоном времени, все еще может быть угадано другим игроком. Например, если ваш напарник натолкнулся на мирного жителя, выбранное слово нужно пометить жетоном времени, положив его так, чтобы стрелка указывала на вашего напарника.

Что может произойти, если вы укажете на это же слово:

- Это слово может оказаться убийцей, что означает конец игры и проигрыш.
- Это слово может оказаться мирным жителем, в этом случае игрок кладет второй жетон времени на данное слово таким образом, чтобы стрелка указывала на вас. Жетоны следует расположить так, чтобы слово больше не читалось, поскольку его уже никто не сможет отгадать.
- Это слово может оказаться зеленым агентом, в этом случае ваш напарник накрывает его зеленой карточкой агента, а жетон времени кладет поверх нее, чтобы каждый из вас помнил, что произошло с этим словом ранее.

Использование подсказок из предыдущих ходов

Может случиться так, что вы не смогли отгадать все слова по первой подсказке вашего напарника из-за того, что ваш ход прервался, так как вы сделали неверную догадку или решили завершить ход, поскольку боялись натолкнуться на убийцу.

Когда наступает ваша очередь отгадывать, держите в голове все предыдущие подсказки. Вам не обязательно начинать свой ход с поиска слов, относящихся к подсказке, данной в начале этого хода. **Вы можете начать со слов, относящихся к предыдущим подсказкам**, особенно если есть слова, в правильности которых вы уверены.

Помните об этом правиле, когда вы подбираете подсказку: у вашего напарника еще будет возможность вернуться к словам, которые ему не удалось найти в течение прошлых ходов, поэтому нет необходимости давать еще одну подсказку для того же самого слова.

ПОСЛЕДНЕЕ ОТГАДАННОЕ СЛОВО

Если все 9 слов, отмеченных зеленым цветом на вашей стороне карточки с ключом, отгаданы, сообщите об этом своему напарнику. Теперь подсказки будет давать только он.

ПРИМЕР ИГРЫ

Вы видите слова и карточку с ключом. Представим, что у вас есть хорошая подсказка для трех слов, поэтому вы предлагаете ходить первым. Вы говорите: «Завтрак: 3».

Ваша напарница касается слова ЯЙЦО, потому что не может себе представить плотный завтрак без яичницы. Вы накрываете ЯЙЦО карточкой зеленого агента. Далее она уверенно касается слова ГЕРКУЛЕС, потому что считает, что геркулесовая каша очень питательна и полезна, особенно по утрам.

Это неверный ответ, и ход заканчивается. Вы помечаете ГЕРКУЛЕС жетоном времени стороной с мирным жителем вверх. Стрелка на жетоне указывает на вашу напарницу.

Теперь наступает ее очередь давать подсказку. Подумав немного, она говорит: «Небо: 2». Вы касаетесь слова СОЛНЦЕ, и оно помечается карточкой зеленого агента. Оказалось, что данное слово тоже отмечено зеленым цветом на вашей карточке с ключом, но вы молчите об этом. Второе слово найти уже сложнее. Вы думаете: может быть она тоже помнит, что на небе есть созвездие Геркулеса?

Поэтому выбираете ГЕРКУЛЕС. И это верный ответ, поэтому ваша напарница накрывает это слово зеленой карточкой, но на нем уже лежит жетон времени, поэтому она кладет его поверх карты агента. Вы больше не хотите рисковать, поэтому берете жетон времени и кладете его перед собой стороной с галочкой вверх.

(На самом деле ваша напарница загадывала слова СОЛНЦЕ и КОВШ, однако слово ГЕРКУЛЕС тоже зеленого цвета, поэтому оно было засчитано как правильный ответ, а ваша напарница сделала вид, как будто это как раз то слово, которое она загадывала.)

Теперь вновь наступает ваша очередь. Вы говорите: «Морской: 2» в надежде, что будут угаданы ПЕСОК и КОКТЕЙЛЬ. Ваша напарница выбирает слово ПЕСОК, которое вы накрываете зеленой карточкой. Она не уверена по поводу второго слова для этой подсказки, но вспоминает, что на завтрак можно также съесть бутерброд, поэтому касается слова СЫР и оказывается права. Далее она мечется между словом ЛИМОНАД и еще чем-то, что можно съесть на завтрак, а у вас в этот момент внутри все сжимается, потому что ЛИМОНАД — это убийца, но вы не подаете вида. К счастью, она вспоминает, что на бутерброд можно положить листья салата, и выбирает САЛАТ, и вы накрываете это слово зеленой карточкой. При этом вы не выдыхаете с облегчением, иначе вы бы дали ей слишком много информации. Она касается слова КОКТЕЙЛЬ, вы накрываете его зеленой карточкой.

Ваша напарница заканчивает ход, взяв жетон времени. У вас остается 6 ходов, а игровое поле выглядит вот так:

КОНЕЦ ИГРЫ

ЧИСТАЯ ПОБЕДА

Как только все зеленые слова с обеих сторон карточки с ключом будут отгаданы, оба игрока становятся победителями!

Всего в игре 15 карточек агентов и 15 слов, которые необходимо отгадать (по 9 на каждого игрока, но 3 слова повторяются).

Конечно, существуют и другие варианты окончания игры:

УБИЙЦА

Если выбранное вами слово отмечено черным на карточке вашего напарника, ваша команда попала в руки к убийцам и вы проигрываете.

ПОСЛЕДНИЙ ШАНС

Если вы использовали последний жетон времени, но на столе еще остались неотгаданные слова, у вас есть последний шанс.

Никто больше не дает подсказок. У вас больше нет времени. Все, что вы можете, — это использовать информацию, полученную ранее.

Если только у одного игрока остались неотгаданные слова, он пытается их найти. Если же у каждого из вас остались ненайденные слова, то вы оба пытаетесь их найти. Вы можете делать это в любом порядке, но вы не можете обсуждать стратегию ваших действий.

Касаться слов нужно по одному за раз, чтобы не запутаться, чья сторона карточки определяет правильность ответа.

Неправильный ответ сразу заканчивает игру, оба игрока проигрывают, даже если слово оказалось мирным жителем.

Если все слова отгаданы правильно и в итоге вы находите последнего зеленого агента, вы оба выигрываете!

ОГРАНИЧЕННАЯ КОММУНИКАЦИЯ

Подсказки — это максимум информации, который игроки могут получить друг от друга. Если вы рассуждаете вслух, пока ищете подходящее слово, не рассказывайте о том, как выглядит ваша сторона карточки с ключом. Когда ваш напарник накрывает выбранное вами слово карточкой зеленого агента, не говорите, каким цветом оно отмечено на вашей стороне. Не сообщайте вашему напарнику, сколько слов ему осталось отгадать, и не останавливайте его, если только все ваши зеленые слова уже не найдены.

ВЫ ГОТОВЫ К СВОЕЙ ПЕРВОЙ МИССИИ!
После того как сыграете, читайте дальше, чтобы узнать, что означает ваш результат.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ: КАК ВСЕ ПРОШЛО?

ВЫ НАТОЛКНУЛИСЬ НА УБИЙЦУ

Да, такое случается. Вы проиграли. Это то, за что платят убийцам. Вы можете перевернуть карточки со словами (или разложить новые), вытянуть новую карточку с ключом и попробовать снова.

Перед тем как озвучить подсказку, убедитесь, что она не приведет вашего напарника к убийце. Внимательным игрокам всегда удается избежать встречи с убийцами... обычно... иногда. Удачи!

У ВАС ЗАКОНЧИЛОСЬ ВРЕМЯ

Вам не удалось выйти на всех своих агентов в течение последнего хода. Не отчаивайтесь — переверните карточки со словами (или разложите новые), вытяните новую карточку с ключом и попробуйте снова. Старайтесь давать подсказки, объединяющие два слова или более. Ничего страшного, если ваша подсказка будет казаться притянутой за уши: ваш напарник в курсе, что не всегда удается подобрать идеальную подсказку. Главное, всеми силами избегайте встречи с убийцей.

Если вам постоянно не хватает времени, добавьте 10-й или 11-й жетон времени. Возможно, вам нужно немного потренироваться на более простом варианте миссии.

ВЫ ВЫПОЛНИЛИ МИССИЮ С 10 ИЛИ 11 ЖЕТОНАМИ ВРЕМЕНИ

Отлично! Вы играли с дополнительными жетонами времени, но вам удалось выйти на всех своих агентов, избежав при этом встречи с убийцей. Миссия выполнена!

Надеемся, вы получили удовольствие от игры. Вы можете сыграть еще одну партию с таким же количеством времени либо попробовать сократить количество жетонов времени до 9. Такой вариант может показаться довольно сложным, и вам может потребоваться несколько попыток или немного удачи, но и радость от победы в итоге будет велика!

ВЫ ВЫИГРАЛИ В СТАНДАРТНОЙ ИГРЕ С 9 ЖЕТОНАМИ ВРЕМЕНИ

Восхитительно! Вы отлично справились и теперь готовы ко всему!

На следующей странице вы узнаете, как играть с картой миссий. Представленные миссии требуют от игроков разного уровня подготовки и применения новых стратегий. Разумеется, вы можете снова сыграть в вариант с 9 жетонами, ведь с таким количеством карточек слов и ключей каждая новая партия будет значительно отличаться от предыдущей.

Подсчет очков в миссии с 9 жетонами времени

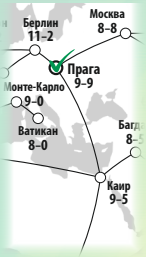
Некоторые партии превращаются в настоящую борьбу, в которой вы постоянно наталкиваетесь на мирных жителей и используете последний шанс, чтобы победить, а некоторые миссии вам будет удаваться пройти всего за 7-8 ходов. Понять, насколько хорошо вы справились, вам помогут очки:

- Получите 3 победных очка за каждый неиспользованный жетон времени (однако не забывайте, что на последний победоносный ход вы также тратите жетон времени).
- Получите 1 победное очко за каждый жетон времени, который вы получили в конце своего хода, найдя все загаданные слова.
- Вычтите 1 победное очко, если вы использовали последний шанс в конце игры.

Если вы набрали более 5 победных очков, это очень хороший результат. Вы просто восхитительны, если вам удалось набрать 9-10 очков. Если же в сумме вы получили более 10 победных очков, вам действительно стоит попробовать поиграть с картой миссий.

КАРТА МИССИЙ

Итак, вы успешно прошли стандартную миссию с 9 жетонами времени? Поздравляем! (Если вам это еще не удалось, продолжайте пытаться и возвращайтесь сюда, когда ее пройдете.)



Ваша команда готова к более сложным испытаниям. Используйте одну карту миссии из специального блокнота. (В игре много копий этой карты, так что смело можете играть в этом режиме с разными командами.) Впишите свои имена в поле «Команда», а затем отметьте миссию «Прага **9–9**», которую вы только что выполнили.

Теперь вы можете выбрать следующую миссию, соединенную с Прагой (Берлин, Каир или Москва). Вот что обозначают цифры в названиях миссий:

ПАРАМЕТРЫ МИССИИ

У каждой миссии есть два параметра. **Первая цифра обозначает количество ходов** — при подготовке к игре выложите такое количество жетонов времени, остальные жетоны уберите в коробку. В Москве вам потребуется всего 8 жетонов, в то время как в Берлине все 11. Для миссии в Каире вам будут нужны 9 жетонов, как и в Праге. **Вторая цифра обозначает количество допустимых ошибок.** Такое количество жетонов времени можно положить на карточки со словами стороной с мирными жителями вверх. Все остальные должны быть выложены стороной с галочкой вверх. К примеру, в миссии в Каире всего лишь 5 из 9 жетонов времени будут выложены стороной с мирными жителями вверх:

Каир 9–5 *9 жетонов времени*

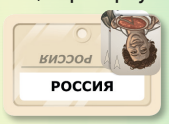
5 допустимых ошибок

Москва 8–8, Джакарта 7–7 и Сингапур 6–6 — это стандартные миссии, но с меньшим количеством жетонов времени. Во всех остальных миссиях количество допустимых ошибок ограниченно.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНОВ ВРЕМЕНИ

Если тот, кто отгадывает, решает завершить свой ход после пары правильных ответов, он **берет жетон времени с галочкой** и кладет его перед собой. **Если в запасе остались только жетоны с мирными жителями**, он берет один из них и кладет его перед собой стороной с галочкой вверх. Если ход закончился из-за того, что игрок натолкнулся на мирного жителя, тот, кто давал подсказку, берет из запаса жетон времени, лежащий стороной с **мирным жителем вверх**, и помечает слово как неправильный ответ. Тем не менее, **как только у вас заканчиваются жетоны с мирными жителями, за каждый следующий неверный ответ вы будете получать штраф.**

Чтобы обозначить мирного жителя, возьмите **два жетона времени с галочкой** и положите их стопкой на неправильное слово, перевернув их стороной с мирным жителем вверх. Отныне одна ошибка будет равна двум жетонам. (Два жетона считаются за один.)



Конечно, если кто-то из игроков наталкивается на убийцу, жетоны времени не имеют значения, поскольку игра заканчивается, а вы проигрываете.

Если в конце своего хода вы используете последний жетон или последние два жетона, далее вы используете свой последний шанс, как в стандартном варианте игры. Если же в течение хода **вам требуется больше жетонов, чем у вас есть, вы немедленно проигрываете.** Тем не менее такое случается, только когда у вас остается один жетон с галочкой, а ваш напарник, выбрав неверное слово, наталкивается на мирного жителя.

ДВИГАЕМСЯ ДАЛЬШЕ

Когда миссия в Берлине, Москве или Каире выполнена, отметьте это на карте. Вы разблокировали следующие миссии и можете двигаться далее по любой разблокированной линии. Новые миссии требуют применения новых стратегий: некоторые вам будет необходимо выполнять с большой осторожностью, в других вам придется давать смелые подсказки и не медлить с ответами. Используйте карту миссий так, как нравится вам: возможно, вы найдете миссию, которую вам захочется проходить снова и снова, или, может быть, вы решите продвигаться дальше, чтобы выполнить их все. Линии под картой можно использовать для того, чтобы записывать свои успехи и провалы.

Если у вас закончились карты миссий, вы можете распечатать новые, скачав PDF-файл с gaga.ru

КОРРЕКТНОСТЬ ПОДСКАЗОК

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. «Середина: 1» не является корректной подсказкой для слова, расположенного посередине стола. «С: 3» не является корректной подсказкой для слов, начинающихся на букву «С».

Буквы и цифры могут быть корректными подсказками, если они отражают значения слов. Можно использовать «Один: 2» в качестве подсказки для слов МЕТР и РУБЛЬ.

Цифра, идущая за основной подсказкой, не может быть использована в качестве подсказки. «Волосы: 5» не является корректной подсказкой для слов ШАМПУНЬ и ПЕНТАГОН.

Запрещается использование любых форм слова, которое выложено на столе и не накрыто карточкой агента или двумя жетонами времени (т. е. слово было угадано неверно обоими игроками). Если на карточке со словом лежит только один жетон, слово все еще считается «видимым». Если слово КОЛЕСО видимое, нельзя использовать слова «колесить», «двухколесный», «колесница» и т. д.

Нельзя использовать части сложных слов, выложенных на данный момент на столе. Если карточка ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ видимая, то использовать слово «земля», «тряска», «трясти» и пр. нельзя. Однако слова «лето» или «ясень» можно использовать без проблем.

Вы можете произносить подсказки по буквам. Это может пригодиться, если вы хотите, например, дать подсказку «порог» и при этом избежать слов, которые могут ассоциироваться со словом «порок».

Нельзя использовать акценты, интонации, а также мотивы из песен. Нельзя, например, произносить слово «круассан» с французским акцентом в качестве подсказки для слов КЕКС и НАПОЛЕОН. Не пытайтесь также найти перевод слова КЕКС на французский язык, чтобы использовать его в качестве подсказки. Однако вы можете использовать иностранные слова, употребляемые в русской речи. (С подсказкой «багет» все в порядке.)

Разрешается использовать имена собственные, если они состоят из одного слова. Таким образом, «Микеланджело» является корректной подсказкой, в отличие от «Леонардо да Винчи» (если, конечно, вы с остальными игроками не решили, что такое допустимо, и не смягчили правила).

СМЯГЧЕНИЕ ПРАВИЛ

«Леонардо да Винчи», *«ВДВ»*, *«Восьмое марта»*, *«морская свинка»* и *«Властелин колец»* могли бы быть очень хорошими подсказками, но они противоречат правилам игры, по которым подсказка должна состоять из одного слова. Однако очень обидно, когда на ум приходит отличная подсказка, но ее нельзя использовать. Поэтому вы можете договориться и немного смягчить «правило одного слова», допустив использование сложных слов, устойчивых словосочетаний, аббревиатур и имен собственных, состоящих более чем из одного слова.

ШТРАФ ЗА НЕКОРРЕКТНУЮ ПОДСКАЗКУ

Если кто-то из игроков случайно дает некорректную подсказку, в качестве штрафа необходимо удалить один жетон времени из запаса. Затем тот, кто отгадывает, ищет слова по подсказке, как будто она была корректной (таким образом, ход заканчивается как обычно — то есть в конце хода, вероятнее всего, будет использован еще один жетон времени). В некоторых случаях некорректная подсказка может дать слишком много лишней информации, поэтому вы можете решить, что лучше будет начать игру заново, хотя в большинстве случаев штрафа бывает достаточно.

ПРОДВИНУТАЯ ПОДСКАЗКА: НОЛЬ

Вы можете использовать «0» в качестве части вашей подсказки. К примеру, вы хотите, чтобы ваш напарник выбрал слова СЛОН, МУРАВЕЙ и КОМАР, но не выбрал убийцу, скрывающегося под словом ЛЕНИВЕЦ. Для этого вы даете подсказку *«Медленный: 0»*, что будет означать, что необходимо избегать слова ЛЕНИВЕЦ, и ваш коллега может также понять, что это слово мешает такой простой подсказке *«Животные: 3»*.

Несмотря на то что в подсказке указана цифра «0», игрок должен угадать минимум одно слово.

ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ БОЛЬШЕГО КОЛИЧЕСТВА ИГРОКОВ

Эта игра рассчитана на 2 игроков, но во время ее тестирования мы получили массу удовольствия, играя большим количеством участников. Игроки должны разделиться на две группы и сесть друг напротив друга. Каждый участник должен видеть только одну сторону карточки с ключом.

Суть игры остается той же, что и при игре вдвоем. Любой участник может дать подсказку, а те, кто сидят напротив него, отгадывают. В свой ход группа может обсуждать варианты подсказок, но делать это нужно так, чтобы противоположная сторона их не слышала. Можно шептаться, записывать свои мысли на бумаге или даже выходить из комнаты, чтобы посовещаться. Тем не менее дискуссия нежелательна. Лучше всего просто дать подсказку, если вы стали первым, кто считает, что подобрал хороший вариант.

Отгадывающая сторона может обсуждать варианты ответов, но игроки не должны раскрывать информацию о том, что изображено на их стороне карточки с ключом. И традиционно официальным ответом считается слово, которого касается один из игроков.

СВОБОДНЫЙ ПОРЯДОК ХОДОВ

Некоторые тестировщики игры предпочитали вариант, при котором игроки давали подсказки без соблюдения строгой очередности. Вы можете разрешить друг другу давать две подсказки подряд, но не более, поскольку ситуация, в которой одна сторона дает подсказки одну за другой ко всем своим словам, не дав другой даже начать, противоречит духу игры.

Игра Влади Хватила и Скота Итона

Иллюстрации: Томас Кучеровски

Графический дизайн: Франтишек Хоралек, Филип Мурмак

Слова и правила: Джейсон Холт

Игру тестировали: Кретен, Дита, Витек, Ондра, Зузка, Томаш, Плема, Юрий, Якуб, Филип, Лена, Катька, Владя, Альне, Мейша, Матуш, Давид, Юрри, Мишо, Ленка, Дилли, Мэгги, Патрик, Ронет, Фанда, Йирка Баума, Милош, Йим, Пого, Яя, Эленистар, Ива и остальные прекрасные люди из Czechgaming, Podmitrov, Malenovice и других чешских игровых клубов и мероприятий, Джейсон, Джош, Пол, Эмили, Грэг, Лора, Райан, Люси, Уильям, Элизабет, Джим, Джордан, Брэд, Ли Энн, Арон, Сара, Стэйша, Эми, Эрин, Дилан, Джефф, Кэти, Кирк, Питер, Брэдли, Нельсон и множество замечательных настольщиков с Gathering of Friends, BGGcon, MisCon, GAMA Trade Show, Baycon, Airecon, Protospiel Minnesota, Pionek и других игровых мероприятий по всему миру.

Особая благодарность Петру Мурмаку, Джейсону Холту, Полу Грогану, Джошуа Гитенсу и Михалу Стаку за упорную презентацию игры и ее тестирование на различных игровых мероприятиях. Нашим детям и супругам Аленке, Ганичке, Павлику и Марселе Хватиловым, Кристине Итон, Ленке Мурмаковой, Сьерре Стоунберг Холт, а также Викки Стрикленд за то, что они всегда были рядом, когда требовалась помощь в обкатке новой версии или идеи. Всей команде CGE (особенно Дите Лазарьковой и Виту Водичке) за контроль над процессом создания игры, подготовку замечательных прототипов и способность всегда найти время на партию-другую в «Кодовые имена. Дуэт» :)

© Czech Games Edition
www.CzechGames.com

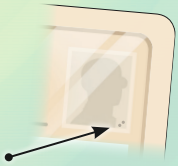
Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.
Переводчик: Евгения Ляпина
Редактор: Катерина Шевчук
Дизайнер-верстальщик: Мария Киселева
Руководитель проекта: Филипп Кан
Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения
правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2017 — правообладатель русскоязычной версии игры.
Все права защищены.

«ДУЭТ» И ДРУГИЕ ВЕРСИИ «КОДОВЫХ ИМЕН»

Вы можете использовать слова из «Дуэта» в оригинальной версии «Кодовых имен», и наоборот. Вы даже можете смешать слова из обеих версий и собрать колоду из 800 неповторяющихся слов, чтобы сыграть в любую из них.

Карточки с ключами также подойдут для игры в «Кодовые имена. Картинки», если вы разложите карточки с картинками квадратом 5 × 5.



Важно: вы сможете отличить карточки со словами из «Дуэта» от оригинальной версии по двум точкам на них.

ЧТО НУЖНО ЗАПОМНИТЬ

Каждый ход состоит только из одной подсказки и одной (или более) догадки. Ваше количество догадок неограничено, пока вы угадываете слова верно.

Когда игрок касается слова, **его цвет определяется строго стороной карточки игрока, давшего подсказку.**

Ход заканчивается, если игрок касается бежевого слова. **Если игрок касается черного слова, игра заканчивается.**

Слово, на котором лежит один жетон времени со стрелкой, указывающей на одного из игроков, **все еще может быть выбрано другим игроком.** Слово перестает быть доступным для выбора, когда на нем лежат два жетона времени со стрелками, направленными на обоих игроков.

Каждый ход отнимает у игроков один жетон времени. Жетон времени может быть использован для того, чтобы пометить мирного жителя, либо для того, чтобы обозначить конец хода игрока, если игрок закончил угадывать.

Если вам не удалось отгадать все слова до того, как вы использовали последний жетон времени, **вы используете свой последний шанс.** В этом случае оба игрока ищут слова, но никто уже не дает подсказок. Если кто-то из игроков ошибается, вы проигрываете.

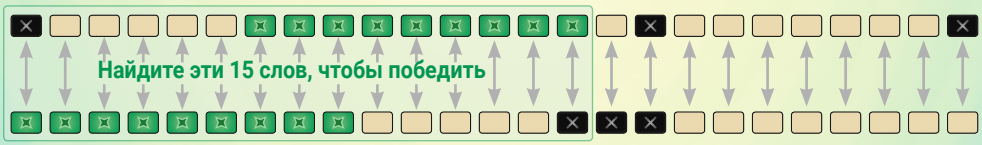
При выполнении миссий с карты неверный ответ может стоить двух жетонов времени. Такое случается, если вы превысили допустимое количество ошибок. Если у вас остался всего один жетон времени, когда вам необходимы два, то вы пропускаете фазу последнего шанса и проигрываете.

Ни в коем случае не раскрывайте то, что изображено на вашей стороне карточки с ключом. Исключением является момент, когда вам необходимо сообщить своему напарнику о том, что все зеленые слова на вашей стороне найдены.

СЕКРЕТЫ КАРТОЧКИ С КЛЮЧОМ

Все карточки с ключом разработаны в соответствии с этой диаграммой. Используйте эту информацию с выгодой для себя.

КАК ВИДИТ ЦВЕТА ВАШ НАПАРНИК



КАК ВИДИТЕ ЦВЕТА ВЫ

Из 9 слов, которые окрашены в зеленый цвет с вашей стороны карточки, 3 слова также окрашены зеленым на другой стороне. Это означает, что вместе вам необходимо найти всего 15 зеленых слов. Совет: некоторые игроки предпочитают класть карточки агентов по направлению к напарнику, чтобы в ходе игры можно было отследить, кто какие слова отгадал.

Из 3 слов, что окрашены в черный цвет, на другой стороне карточки одно отмечено **черным**, одно зеленым и одно бежевым. Это означает, что одно из ваших черных слов вам нужно будет отгадать. Более того, как только вам удастся найти это зеленое слово, вы будете знать, что оставшиеся два ваших черных слова вам нельзя трогать.