

VLAADA CHVÁTIL

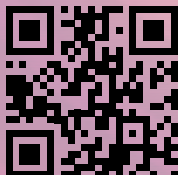
CODENAMES

STROGO
POVERLJIVA

IGRA
ASOCIJACIJA



Pogledajte video
sa pravilima



POSTAVKA IGRE

Igrači se dele u dva tima, po mogućstvu jednaka po broju igrača i iskustvu u igri. Potrebno je minimum četiri igrača (dva tima po dvoje) za standardnu partiju. Postoje i pravila za manji broj igrača (tri ili dva) koja možete naći na poslednjoj strani.

Svaki tim bira jednog igrača koji će biti glavni špijun. Oba glavna špijuna sede sa iste strane stola. Ostali igrači sede nasuprot svojih glavnih špijuna. Oni su operativci.

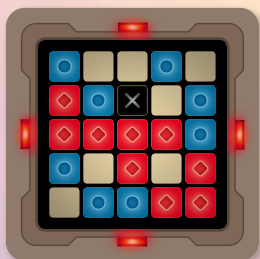
Nasumično odaberite 25 kartica sa rečima i poređajte ih na sredinu stola u kvadrat veličine 5 x 5 (pet kolona i pet redova sa rečima).

Predlog: Kada mešate kartice sa rečima, s vremena na vreme okrenite pola špila na drugu stranu. Ovo će pomoći da reči budu bolje izmešane.



ŠABLON

Svaka partija ima svoj šablon koji glavnim špijunima pokazuje koje su reči njihovog tima. Glavni špijuni biraju jedan šablon i postavljaju ga na plastično postolje između njih tako da oba glavna špijuna imaju dobar pregled. Orijentacija šablona je takođe nasumična. Nemojte razmišljati o tome, samo ga postavite u postolje i pazite da operativci ne vide karticu.



Šablon odgovara rečima koje se nalaze ispred vas (ima 5 x 5 polja). Plavi kvadrati označavaju reči koje plavi tim treba da pogodi. Crveni kvadrati označavaju koje reči crveni tim treba da pogodi. Braon kvadrati označavaju neutralne reči dok crni kvadrat označava atentatora, reč koju bi oba tima trebalo da izbegnu.

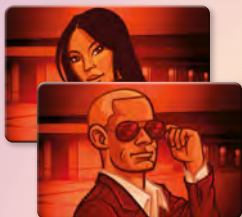
TIM KOJI POČINJE IGRU



Četiri svetla (plava ili crvena) na kartici šablona određuju koji tim započinje igru. Tim koji igra prvi mora pogoditi 9 reči. Tim koji igra drugi mora pogoditi 8 reči. Glavni špijun tima koji počinje igru zadaje prvu asocijaciju.

KARTE AGENATA

8 crvenih agenata



8 plavih agenata



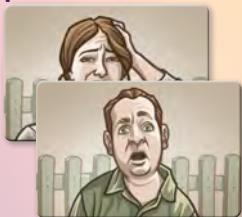
Postavite kartice crvenih agenata ispred crvenog glavnog špijuna. Postavite plave kartice agenata ispred plavog glavnog špijuna. Na ovaj način neće doći do zabune u kom timu se nalazite.

1 dvostruki agent



Kartica dvostrukog agenta pripada timu koji započinje igru. Okrenite karticu dvostrukog agenta na boju tima koji započinje igru. Do kraja partije posmatrajte karticu dvostrukog agenta kao i sve ostale kartice u boji tog tima.

7 neutralnih posmatrača



1 atentator



Kartice neutralnih posmatrača i kartica atentatora postavljaju se između dva glavna špijuna kako bi im bile lako dostupne.

PREGLED IGRE

Glavni špijuni znaju tajne identitete 25 agenata. Članovi njihovih timova znaju samo koja su njihova tajna imena.

Počevši od prvog kruga, glavni špijuni zadaju asocijaciju u formi jedne reči. Asocijacija se može odnositi na više reči na stolu. Članovi tima se zatim dogovaraju i pokušavaju da pogođe reči na koje ih je glavni špijun asociirao. Onog trenutka kada neko od operativaca iz tima koji je na potezu dodirne neku od 25 reči ispred sebe, glavni špijun uzima odgovarajuću karticu (crvenu, plavu, neutralnu ili crnu) i postavlja je na reč. Ukoliko su članovi tima koji je na potezu pogodili reč u boji svog tima, mogu nastaviti dalje da pogađaju - sve dok ne ostanu bez ideja (ili hrabrosti) da nastave, ili dok ne pogreše. Nakon toga drugi glavni špijun zadaje asocijaciju za svoj tim. Prvi tim koji pogodi sve reči njihove boje je pobednik.

TOK IGRE

Timovi naizmenično zadaju i pogađaju asocijacije. Boja tima koji započinje igru je označena sa četiri obojena svetla na kartici šablona.

ZADAVANJE ASOCIJACIJE

Ukoliko ste vi glavni špijun, vaš zadatak je da smislite asocijaciju u formi jedne reči koja će vaš tim uputiti na pojmove koji su na šablonu označeni vašom bojom. Kada smislite dobru asocijaciju, kažite tu **jednu** reč i uz nju kažite i jedan broj koji će vašem timu dati do znanja na koliko se reči odnosi ta asocijacija.

Primer: Dve vaše reči su LULA i VATRA. Uz obe ove reči možemo da asociramo dim, tako da bi dobra asocijacija bila *dim: 2*.

Dozvoljeno je da date asocijaciju za samo jednu reč (*duvan: 1*), ali je mnogo zabavnije da pokušate da asociirate vaš tim na dve ili više reči. Ukoliko vaš tim uspe da pogodi četiri reči samo jednom asocijacijom, to možete smatrati velikim uspehom!

Jedna reč

Vaša asocijacija mora biti isključivo jedna reč. Nije dozvoljeno da dajete dodatne nagoveštaje i sugestije. Na primer, nemojte govoriti „Hajde da probamo sa...” ili „Ova će biti teža...” i sl. Igrate igru skrivenih asocijacija, očekuje se da će svaka od njih biti teška.

Vaša asocijacija ne sme biti nijedna reč koja se nalazi ispred vas na stolu. Nakon nekoliko krugova, neke reči će biti pokrivene karticama agenata, tako da će reč koja je u početku bila zabranjena za asocijaciju kasnije možda biti dozvoljena.

OSTVARIVANJE KONTAKTA

Kada glavni špijun zada asocijaciju, operativci pokušavaju da pogode na koje je reči glavni špijun mislio. Operativci mogu da raspravljaju međusobno i iznose svoja mišljenja, ali glavni špijun ne sme da daje bilo kakve znake, pokrete telom ili da menja izraz lica. Onog momenta kada jedan od operativaca **dodirne** neku od reči na stolu, smatra se da je to njihov konačni odgovor.

- Ukoliko su operativci **dodirнули reč koja pripada njima** (u njihovoj boji je na šablonu), glavni špijun uzima karticu agenta u boji njegovog tima i njome pokriva odabranu reč. **Operativci mogu opet da pogađaju (ali ne dobijaju novu asocijaciju).**
- Ukoliko su operativci tima koji je na potezu dodirнули **neutralnu reč**, glavni špijun uzima jednu od kartica neutralnih posmatrača i pokriva tu reč. **Time se završava njihov krug.**
- Ukoliko su operativci tima koji je na potezu dodirнули **reč koja pripada suparničkom timu**, glavni špijun uzima jednu od kartica agenata u boji suparničkog tima i pokriva tu reč. **Time se završava njihov krug** (i na ovaj način su pomogli protivnicima).
- Ukoliko su članovi tima koji je na potezu dodirнули **atentatora**, glavni špijun uzima crnu karticu atentatora i pokriva tu reč. **Ovo automatski predstavlja i kraj partije! Tim koji je dodirnuo kartu atentatora je izgubio!**

Savet: Pre nego što zadate svoju asocijaciju, dobro proverite da li se ta reč na bilo koji način odnosi na pojam koji krije atentatora.

Broj pogađanja

Članovi tima moraju barem jednom pogađati reč nakon zadate asocijacije. Svaka pogrešna reč automatski završava krug, ali ukoliko pogode reč u boji njihovog tima, mogu nastaviti da pogađaju.

Nakon prve pogođene reči operativci mogu odustati od daljeg pogađanja i reći „dalje”, ali u većini slučajeva pokušaće da pogode sve reči za koje je glavni špijun zadao asocijaciju (uz koju je dao i broj). Ponekad mogu pokušati da pogode i **jednu reč više** od zadatog broja:

Primer: Prva asocijacija crvenog tima je *svemir: 2*. Crveni operativac se odlučio za reči BROD i SATELIT. Odabrao je najpre reč BROD. U pitanju je bio neutralni posmatrač, tako da crveni tim nije dobio priliku da pogodi reč SATELIT u ovom potezu.

Plavi tim je došao na potez, i oni su uspešno pogodili dve asocijacije. Sada je opet red na crveni tim.

Crveni glavni špijun kaže *učionica: 3*. Crveni operativci su prilično sigurni da se reč TABLA odnosi na učionicu, tako da dodiruju tu kartu. Glavni špijun je prekriva sa karticom crvenog agenta, tako da njegovi operativci mogu da pogađaju opet. Dodirnuti su reč GUMICA, pošto ih to takođe asocira na učionicu, koja je takođe crvena, tako da imaju prava da pogađaju i dalje.

Nisu sigurni koja se treća reč odnosi na učionicu, tako da se odlučuju da pogode asocijaciju iz prethodnog poteza. Dodiruju reč SATELIT, koja nema nikakve veze sa učionicom. SATELIT je crvena reč, i operativci su uspešno pogodili tri reči na asocijaciju *učionica: 3*. Imaju prava na još jedan pokušaj, da probaju da pronađu finalnu asocijaciju na učionicu ili možda preostalu asocijaciju na *svemir:2*. Mogu i da kažu „dalje” i time prepuste potez protivničkoj ekipi.

Dozvoljeno je da tim ima jedno više pogađanje po krugu. Kao što se vidi iz primera, crveni tim će moći da pogađa 4 puta zato što je njihov glavni špijun rekao broj 3. Kada jedan tim odluči da više ne želi da pogađa i kaže „dalje” (ili kada dodirnu pogrešnu reč), na red dolazi drugi tim i njihov glavni špijun.

TOK IGRE

Iz kruga u krug glavni špijuni zadaju asocijacije. Nakon što je glavni špijun zadao asocijaciju, njegov ili njen tim počinje da pogađa. Njihov krug se završava kada pogode pogrešnu reč, kada odluče da kažu „dalje” ili kada su pogađali maksimalno dozvoljen broj puta. Nakon njih igra drugi tim, čiji glavni špijun zadaje asocijaciju.

KRAJ IGRE

Igra se završava onog momenta kada jedan od timova pogodi sve reči u njihovoj boji. Taj tim je pobednik.

Moguće je pobediti i ako drugi drugi tim greškom pogodi reč koja nije njihova a to ujedno bude i poslednja reč tima koji nije na potezu.

Igra se može i ranije završiti, onog momenta kada jedan od timova dodirne reč atentatora. Taj tim gubi partiju.

Priprema za sledeću partiju

Da li drugi članovi tima žele da budu glavni špijuni i da zadaju asocijacije? Priprema za sledeću partiju je izuzetno laka. Sklonite kartice sa agentima koje pokrivaju reči i poredajte ih na gomile ispred glavnih špijuna. Sada samo prevrnite kartice sa rečima i ispred vas je novih 25 reči. Izvucite nasumično nov šablon i možete početi.

KAZNE ZA NEISPRAVNE ASOCIJACIJE

Ukoliko glavni špijun zada neispravnu asocijaciju, njegov tim preskače taj krug i onda je na potezu drugi tim. Kao dodatnu kaznu, protivnički glavni špijun može pokriti jednu od svojih reči.

Ukoliko niko ne primeti da je asocijacija nepravilna, ona se važi kao da je ispravna.

OZBILJNOST

Od glavnog špijuna se očekuje da na svom licu ne pokazuje nikakve emocije u toku partije. Ovo je ipak strogo poverljiva igra. Nemojte posezati za karticama agenata dok članovi vašeg tima raspravljaju o mogućim rečima. Onog momenta kada neko od članova vašeg tima dodirne neku od reči, pogledajte na kartu šablona i pokrijte tu reč karticom u odgovarajućoj boji. Ukoliko član vašeg tima dodirne reč koja je vaše boje, ponašajte se kao da je to reč na koju ste ciljali asocijacijom, čak i ako niste ciljali baš tu reč.

Kada pogađate asocijacije, fokus zadržite na stolu ispred vas i na rečima. Nemojte gledati u vašeg glavnog špijuna. Naročito ga nemojte gledati u oči kako bi izbegli bilo kakvu neverbalnu komunikaciju i odavanje tajni.

Pravila su takva da asocijaciju možete dati isključivo jednom rečju koju prati broj, te svaka dodatna pomoć ili nagoveštaj vašoj ekipi nije u duhu igre.

ČEMU SLUŽI PEŠČANIK?

Izvinjavamo se, umalo da zaboravimo. To je zato što ne koristimo peščani sat često.

Ukoliko neko od igrača predugo razmišlja, bilo koji igrač može uzeti peščani sat i postaviti ga ispred igrača i zamoliti ga da donese odluku (ili kaže asocijaciju) pre isteka vremena.

Ako vi kao glavni špijun imate problema da smislite odgovarajuću asocijaciju, peščani sat možete koristiti i da sebi postavite ograničenje. Ako ne možete da se setite dobre asocijacije pre isteka vremena, dajte asocijaciju za reč koju mislite da vam je najteža i nastavite da smišljate asocijaciju dok je drugi tim na potezu.

Ako grupa sa kojom igrate voli da striktno meri vreme za igru, za to vam može pomoći tajmer aplikacija koju možete naći na codenamesgame.com.

ISPRAVNE ASOCIJACIJE

Testirali smo različita pravila. Nekim grupama igrača se sviđaju jedna pravila, drugima druga. Slobodno eksperimentišite da vidite koja verzija pravila odgovaraju Vama i Vašoj grupi.

STRIKTN A PRAVILA

Neke asocijacije su neispravne zato što nisu u duhu igre.

Zadata asocijacija mora biti povezana sa značenjem reči. Ne možete zadati asocijaciju koja će se odnositi na slova u određenim rečima ili na poziciju reči na stolu.

Ton nije ispravna asocijacija na reč VAŠINGTON. Ne možete povezati KIT, KOD i KUP asocijacijom *k*: **3** niti asocijacijom *tri*: **3**. Međutim...

Pojedinačna slova i brojevi su ispravne asocijacije dokle god se odnose na značenje reči. Možete iskoristiti *M*: **1** kao asocijaciju za MASU. Možete reći *dva*: **3**, kao asocijacija na RUKA, OKO i STOPALA.

Broj koji kažete nakon reči asocijacije ne može biti deo asocijacije. *Žut*: **8** nije dozvoljena asocijacija za LIMUN i OKTOPOD.

Morate igrati na srpskom jeziku. Možete koristiti stranu reč samo ukoliko bi je igrači iz vaše grupe koristili u rečenici na srpskom. Na primer ne možete iskoristiti *Apfel* kao asocijaciju za JABUKA i NEMAČKA, ali možete iskoristiti reč *štrudla*.

Ne možete koristiti niti jedan oblik ili koren reči koja je vidljiva na stolu. Dokle god reč RUKAVICA nije pokrivena, ne možete reći *rukavica*, *rukav*, *rukavice*, *ruke*.

Ne možete koristiti niti jedan deo složenice koja je vidljiva na stolu. Dokle god TROUGAO nije pokriven, ne možete kao asocijaciju koristiti *tri* niti *ugao*.

HOMONIMI

Srpski jezik ima zavidan broj homonima. Na primer *kosa* (na glavi) i *kosa* kao alatka zvuče isto.

Reči koje se isto pišu ali označavaju različite pojmove smatraju se istim rečima, čak i ako je akcentovanje i značenje potpuno različito. Na primer luk je povrće i luk se koristi u streličarstvu. Tako da reč *luk* možete koristiti kao asocijacija za reč KUVAR zato što se sa njim kuvaju mnoga jela, a možemo *luk* koristiti kao asocijaciju za reč PROJEKTIL, zato što se njime ispaljuje strela.

Predlog: U izuzetnim situacijama, ukoliko igrate u veoma bučnoj prostoriji, na zahtev glavni špijun može davati asocijaciju slovo po slovo.

NEMOJTE BITI SUVIŠE STROGI

Svako ko kaže da ne možete reći *let* ukoliko je na stolu reč RULET, nije shvatio igru u pravom smislu te reči.

Ukoliko protivnički glavni špijun prihvati asocijaciju, ona se prihvata. Ukoliko niste sigurni, pitajte svog protivnika (tiho, da ostali ne čuju).



FLEKSIBILNA PRAVILA

Nekada na licu mesta morate odrediti šta je ispravna a šta neispravna asocijacija. Različite grupe igrača će voleti da igraju sa različitim pravilima. Najbolje ih utvrdite na početku partije.

Složenice

Srpski jezik ima složenice i polusloženice. Složenice se pišu u obliku jedne reči, na primer *visibaba* ili *čudotvorac*. Polusloženice se razdvajaju crticom, kao na primer *remek-delo*, *ugljen-dioksid*. Tehnički posmatrano, samo složenice potpadaju pod pravilo jedne reči.

Možete probati da koristite polusloženice i vidite kako će to odgovarati vama i vašoj grupi. Međutim ni u kom slučaju nemojte dozvoliti da igrači izmišljaju polusloženice. *Svemirska-lignja* nije dozvoljena asocijacija za MESEC i OKTOPOD.

Lična imena

Lična imena su uvek dozvoljena asocijacija ukoliko prate ostala pravila igre. *Nikola* je dozvoljena asocijacija, ali možda želite da naglasite da li mislite na *Nikolu Teslu* ili na *Nikolu Kaju*. Vaša grupa se može dogovoriti da smatra ime i prezime kao dozvoljenu asocijaciju. Time će i naslovi knjiga i filmova poput *Gospodar Prstenova* biti dozvoljena asocijacija. Čak i ako se dogovorite da ne dozvoljavate puna lična imena koja sadrže više od jedne reči, možda bi trebalo da napravite izuzetak za imena mesta kao što su *Bačka Palanka*.

Glavni špijuni ne bi smeli da izmišljaju imena, čak ni ukoliko su to imena ljudi koji verovatno postoje. *Li Letać* nije dozvoljena asocijacija za KINA i PADOBRAN.

Akronimi i skraćenice

Tehnički posmatrano, *FBI* nije jedna reč. Ali je odlična asocijacija. Možete se dogovoriti da ćete dozvoliti česte skraćenice kao što su SAD, FIBA ili dr. Reči kao što su *laser*, *radar* ili *sonar* su uvek dozvoljene, bez obzira što su i one nastale kao skraćenice.

Rimovanje

Reči koje se rimuju su uvek dozvoljena asocijacija, ako se rima odnosi na značenje reči a ne na to kako one zvuče. *Ruka* je dozvoljena asocijacija za reč KUKA, zato što asocira na poznatog gusara iz Petra Pana. *Ruka* nije dozvoljena asocijacija za reč LUKA zato što je glavno povezivanje te dve reči to što zvuče slično, odnosno što se rimuju. (Ukoliko se neko u vašoj grupi zove Luka i radi kao maser (rukama) onda je ovo validna asocijacija).

Neke grupe dozvoljavaju sve vrste rima kao asocijacije (bez obzira na značenje). Ukoliko odlučite da ovako igrate, obavezno se setite da ne dajete nikakve dodatne vrste pomoći kako bi nagovestili da je rima u pitanju. Neka operativci to sami shvate.

Padeži i rodovi

U srpskom jeziku postoji sedam padeža i tri roda. Tokom testiranja igre utvrđeno je da ponekad postavljanje asocijacije u određeni padež ili rod može biti od prilične pomoći operativcima da shvate na koje reči je glavni špijun mislio, zato što automatski eliminiše reči koje se ne slažu po padežu ili rodu sa asocijacijom.

Naš predlog je da asocijacije koje zadajete budu reči srednjeg roda i u infinitivu. Tako će asocijacije biti najneodređenije i najmanje reči će odmah isključiti. Naravno, od vaše grupe i dogovora zavisi da li ćete dozvoliti upotrebu padeža i rodova.

EKSPERT ASOCIJACIJA: NULA

Dozvoljeno je da iskoristite *O (nula)* kao broj u vašoj asocijaciji. Na primer, *planina: O* znači „Niti jedna naša reč nije povezana sa *planinom*“.

Ukoliko iskoristite *O* kao broj, uobičajeno ograničenje na broj pogađanja ne važi. Operativci mogu da pogađaju koliko god puta žele. Moraju pogađati barem jednom.

Ukoliko niste sigurni zašto je ovo korisno, nemojte brinuti. Shvatićete tokom igranja.

EKSPERT ASOCIJACIJA: NEOGRANIČENO

Nekada će vaš tim imati više nepogođenih reči koje se odnose na asocijacije iz prethodnih krugova. Ukoliko želite da im date mogućnost da pogađaju više reči, možete iskoristiti reč *neograničeno* umesto broja. Na primer *planina: neograničeno*.

Mana ovakvog poteza je što operativci neće znati koliko reči je vezano za novu asocijaciju koju ste dali. Prednost je što mogu da pogađaju koliko god reči žele, a najmanje jednu.

PRAVILA ZA DVA IGRAČA

Ako vas ima samo dvoje, možete igrati u istom timu. Ovo može da se primeni i na veće grupe koje ne žele da igraju u suprotnim timovima. U ovoj varijanti igre, pokušaćete da ostvarite visok rezultat protiv same igre.

Igra se pripremi u standardnoj postavci. Jedan igrač je glavni špijun, dok su ostali (jedan ili više) operativci. Protivnički tim nema igrače, ali će vam svakako trebati njihove kartice sa agentima.

Vaš tim igra prvi, pa odaberite šablon koji određuje tim vaše boje kao prvi tim.

Tokom poteza, pratite uobičajena pravila igre. Pokušavate da izbegnete protivničke agente i atentatora.

Glavni špijun simulira protivnika tako što prekriva jednu protivničku reč svaki put kada protivnička ekipa dođe na red. Glavni špijun bira koju reč prekriva, tako da se ovaj deo koristi kao strategija za nastavak partije.

Ukoliko vaš tim dodirne atentatora, izgubili ste i partija se završava. Ovakva partija se uopšte ne boduje.

Ukoliko ste pobedili, dobijate onoliko poena koliko je protivniku ostalo neiskorišćenih kartica agenata.

Napomena: Vaš rezultat će zavisiti od broja poteza koji je bio potreban da pogodite sve vaše reči, ali i od broja protivničkih agenata koje ste dodirnuli tokom igre.

- 8 Pa... U ovo ne možemo da poverujemo.
- 7 Nemoguća misija.
- 6 Bravo! Zaista bravo!
- 5 Očekujte poziv špijunske agencije.
- 4 Strogo poverljiv uspeh.
- 3 Sinhronizovali ste satove.
- 2 Ok. Možete vi to bolje.
- 1 Pa dobro... Pobeda je pobeda, zar ne?

PRAVILA ZA TRI IGRAČA

Ukoliko vas ima troje, igru možete igrati u jednom timu po istom principu kako je opisano i za dva igrača. Ako dva igrača žele da igraju jedan protiv drugog, onda oni mogu da budu glavni špijuni a treći igrač operativac.

Postavka igre je ista kao što je već opisano, sa tom razlikom što treći igrač-operativac, radi za oba tima (kao što špijuni zaista rade). Pobjednik se određuje po istom principu koji je već opisan (jedan ili drugi glavni špijun), dok se operativac trudi da podjednako dobro igra za obe strane.

Ukoliko želite da probate online varijantu igre, posetite www.codenamesgame.com

Igru dizajnirao: **Vlaada Chvátil**

Uvoznik i distributer za Srbiju:

Pridemage Games

Josifa Runjanina 3, 21000 Novi Sad

www.drustveneigre.rs | www.pmgames.rs

Ilustracije: **Tomáš Kučerovský**

Grafički dizajn: **Filip Murmak**

Prevod i adaptacija na srpski jezik: **Pridemage Games Novi Sad**

Posebno se zahvaljujemo: našim supružnicima i deci, Klubu društvenih igara iz Brna, Paulu i njegovim prijateljima, Jasonu i njegovoj porodici, Laadinek i njegovom klubu društvenih igara, Dita i STOH klubu društvenih igara i svim dobrim ljudima iz Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Herni vikend, Severské hrani, Stahleck, UK Games Expo i drugih sajmova društvenih igara. Sjajne asocijacije koje ste vi otkrili tokom testiranja su nam bile neverovatna inspiracija.



© Czech Games Edition
Jul 2015
www.CzechGames.com