

Кодовые имена

Codenames

2-12 игроков, 15 минут

У двух руководителей соперничающих спецслужб есть данные картотеки о 25 личностях. Подчиняющиеся им агенты знают только кодовые имена, но не знают, кто на кого работает. Руководители передают своим сотрудникам зашифрованные намеки – в надежде на то, что они раньше соперников вычислят всех своих агентов, не наткнувшись при этом на агентов противника, и тем более – на наёмного убийцу.

Состав игры

- 16 карт агентов (по 8 двух цветов)
- 1 карта двойного агента
- 7 карт обычных граждан
- 1 карта убийцы
- 40 листов картотеки
- 1 подставка для листа картотеки
- 200 карт с 400 кодовыми именами
- правила

Подготовка к игре

Игроки делятся на две команды, приблизительно равные по количеству игроков и их игровому опыту. Для игры требуется не менее 4 игроков (2 команды по 2 игрока). Вариант игры с 2-3 игроками описан в конце правил.

Каждая спецслужба выбирает своего руководителя. Они оба садятся рядом, по другую от агентов сторону стола. Руководители перемешивают колоду кодовых имён, периодически переворачивая половину колоды другой стороной вверх. Затем берут из неё 25 карт и раскладывают их на столе таблицей 5x5.

Руководители берут из картотеки 1 лист с данными и, не показывая его агентам, ставят на подставку, любой стороной вверх. В листе разными цветами указана принадлежность этих 25 личностей двум спецслужбам, а также отмечены 7 обычных граждан и 1 наёмный убийца.



Ход игры

Команды делают ход по очереди, начиная с той, цвет которой указан на краях листа картотеки – этой команде нужно угадать 9 своих агентов (карта двойного агента переворачивается соответствующей стороной вверх), а другой команде только 8.

Зашифрованный намёк

Руководитель команды, которая делает свой ход, даёт ей только зашифрованный намёк (ничего более говорить или показывать нельзя), касающийся сотрудников, принадлежащих их спецслужбе, а также указывает, сколько из них связаны с этим намёком – **намёк** состоит из одного слова и одного числа.

Например, руководитель хочет намекнуть о 2 кодовых словах, написанных на картах стола – СЛОН и ЛЕВ – и говорит: **африка 2**.

Намёк должен относиться к смыслу кодовых имён. Нельзя говорить об их первых буквах или о расположении этих карт в таблице. Намёк **порт** нельзя использовать для слова СПОРТ. Нельзя связывать слова ЛУК, ЛЁН и ЛЕВ намёками **л 3** или **три 3**.

Буквы и цифры допустимы, если они касаются смысла кодовых имён (**восемь 2** – о словах ПАУК и ЧИСЛО).

Число в намёке нельзя использовать в качестве намёка: намёк **цитрусовые 8** недопустим для слов ЛИМОН и ОСЬМИНОГ.

Намёк должен быть на русском языке. Нельзя давать намёк **apfel 2** для слов ЯБЛОКО и БЕРЛИН, но можно – **штрудель 2**.

В качестве намёка нельзя использовать слово, однокоренное со словом, присутствующим среди неразгаданных кодовых имён.

В качестве числа можно использовать **0** (ни одно из загаданных слов не связано с намёком; команда может называть любое количество слов, но не менее одного) и **любое** (команда команда может называть любое количество слов, но не менее одного; используется в конце игры, когда у команды осталось несколько не-

разгаданных слов от предыдущих намёков).

Для разъяснения допустимо называть намёк по буквам, в том числе и по просьбам игроков.

Если руководитель сомневается в правильности своего намёка, он может согласовать его с руководителем команды противников, но так, чтобы не услышали другие игроки. Если тот разрешил использовать намёк, он считается правильным.

Домашние правила

В своих играх можно по договорённости использовать послабления в правилах.

Намёки с именами собственными всегда считаются правильными. Но можно разрешить использовать имя и фамилию для конкретного уточнения: **игорь крутой, джек воробей, робин гуд**. Даже если вы договорились не разрешать такое, сложные географические названия по-прежнему допустимы: **ню-йорк, бурдж-эль-араб**. Руководителям не разрешено придумывать имена с явной подсказкой: **ли-си-цын** на слова ВЬЕТНАМ и ЛАПА.

Можно разрешить использовать сокращения, хоть они и не являются одним словом: **вуз, цру**.

Рифмующиеся слова, касающиеся смысла слов, разрешены всегда. Но по договорённости можно разрешить и без прямого соответствия: **молоток 3** для слов ЗВОНОК, ЗАМОК и ПЯТАЧОК – пусть команда сама догадывается, связан ли намёк со смыслом слов или нет.

Наказание за неправильный намёк

Если руководитель дал намёк с нарушением правил, ход его команды немедленно заканчивается. Как дополнительный штраф руководитель команды соперников открывает 1 слово своей команды, прежде чем давать намёк.

Если никто из игроков не заметил, что намёк неправильный, он считается правильным.

Выбор агентов

Агенты активной команды в течение 30 секунд должны выбрать и указать (коснувшись соответствующей карты пальцем) **1 кодовое слово**, которое, по их мнению, подходит к намёку. Руководители проверяют их выбор, сверяясь с листом картотеки.

Руководители всю игру должны сохранять невозмутимые лица. Пока команда обсуждает возможные слова, нельзя делать никаких движений, и только когда один из игроков коснулся карты со словом, руководитель проверяет его по картотеке. Если игрок указал слово своего цвета, руководитель должен делать вид, что оно как раз то слово, которое он имел в виду, загадывая свой намёк, даже если это не так.

Во время обсуждения игроки должны смотреть на карты стола, а не на выражение лица своего руководителя. Игроки должны использовать только названный руководителем намёк.

Если указанная командой личность принадлежит **их спецслужбе**, на карту с кодовым словом кладётся карта с изображением агента их цвета. Агенты получают право выбрать и указать **ещё 1** кодовое слово.

Если указанная личность принадлежит **обычному гражданину**, на карту с кодовым словом кладётся карта с изображением обычного гражданина, а очередь хода переходит к другой команде.

Если указанная личность принадлежит **чужой спецслужбе**, на карту с кодовым словом кладётся карта с изображением агента соответствующего цвета, а очередь хода переходит к другой команде.

Если указанная личность принадлежит **наёмному убийце**, команда, вступившая с ним в контакт, немедленно **проигрывает** игру.

Количество предположений

Команда обязана выбрать **хотя бы 1** личность. Ошибка немедленно заканчивает ход команды, а в случае успеха можно продолжать угадывать дальше, но не более чем на 1 больше, чем названное руководителем число. Команда может прекратить выбирать **в любое время**, если уже сделала хотя бы 1 выбор.

*Например, первый намёк красной команды – **дерево 2**. Игроки считают, что он относится к словам АПЕЛЬСИН и ОРЕХ, и указывают на **АПЕЛЬСИН**. Это оказывается обычный гражданин, так что красная команда уже не может указать на ОРЕХ. Синяя команда в свой ход правильно угадывает 2 своих слова. Теперь ход снова делает красная команда. Руководитель даёт намёк **река 3**. Игроки указывают на слово **АМАЗОНКА**. Это – правильный ответ и ход красной команды продолжается. У реки есть ДНО, и игроки указывают на это слово. Снова правильный ответ, и можно угадывать дальше. Но третье слово не ясно, и команда решает пока указать на пропущенное слово, касающееся предыдущего намёка: **ОРЕХ**. Слово – правильное. Игроки дали 3 правильных ответа на намёк **река 3**, но могут назвать ещё 1 слово или закончить свой ход.*

Окончание игры

Игра заканчивается, как только какая-либо команда нашла всех своих агентов. Она считается **победителем**.

Вариант для 2 игроков

Один игрок играет за руководителя, а второй – за сотрудника его же спецслужбы. Эта команда всегда начинает игру первой.

Вместо хода команды противников руководитель просто раскрывает одну личность – противника или гражданина – по своему усмотрению.

Результат победной игры определяется количеством нераскрытых агентов противника.

Варианты для 3 игроков

Если 3 игрока желают играть в одной команде, они используют вариант для 2 игроков.

Если 2 из них хочет соревноваться друг с другом, они играют за руководителей соперничающих спецслужб, а третий игрок попеременно считается их агентом.

Соло-вариант игры

Игрок является руководителем всех агентов. В игре участвует 3 команды агентов – синяя, красная и серая – а убийцы нет. В начале игры каждая команда получает по 8 карт агентов.

Ход игрока состоит из 3 фаз:

1. Выбрать **любую** команду. Игрок придумывает намёк, относящийся точно к 2 агентам этой команды, который не задевает других агентов (этой или двух других команд). Удалить из игры 2 этих агентов.
2. Взять из колоды 2 карты агентов и добавить их в любом порядке к командам с **наименьшим** числом агентов (выбрать любую, если ничья).
3. Выбрать команду с **наибольшим** количеством агентов (любую, если ничья) и удалить из игры 1 её агента.

Игрок **проигрывает**, если не может составить намёк.

Игрок **выигрывает**, если у какой-либо команды не осталось агентов.

Обычно игра продолжается 15 ходов. В этот момент у каждой команды по 3 агента. В конце хода игрок удаляет 1 агента и выбирает намёк для 2 оставшихся агентов этой команды.