

Два оперативники під прикриттям виконують секретну місію. Кожен знає 9 таємних агентів, з якими повинен зв'язатися його партнер. Чи зможуть вони уникнути вбивць і завершити свою місію до того, як вичерпається час?



**ОГЛЯД ГРИ
ТА ВІДЕО-
ПРАВИЛА!**

www.cge.as/cn2-htp-uk



www.codenamesgame.com

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

СЯДЬТЕ НАВПРОТИ СВОГО ПАРТНЕРА.

Хоч ви в одній команді, але повинні сидіти по різні боки стола, так, щоб кожен з вас бачив свою сторону карти-ключа.

ВИКЛАДІТЬ 25 ВИПАДКОВИХ КАРТ ЗІ СЛОВАМИ.

Перетасуйте карти зі словами, виберіть навмання 25 із них і викладіть їх на стіл таблицю 5 × 5.

ТРИМАЙТЕ 15 ПЛИТОК АГЕНТІВ У МЕЖАХ ДОСЯЖНОСТІ.

Обидва гравці використовуватимуть зелені плитки для позначення агентів, з якими вони контактували, тому розмістіть їх посередині.



ВІЗЬМІТЬ ВИПАДКОВУ КАРТУ-КЛЮЧ.

Тримаючи колоду карт-ключів вертикально, візьміть будь-яку карту із середини і вставте її у підставку так, як показано нижче. (Стрілки повинні опинитися на верхньому й нижньому краях ключа.)

Розмістіть ключ біля викладених карт зі словами. Кожен з вас повинен бачити лише свою сторону ключа.

Ваш партнер сидить навпроти вас.

15 плиток агентів

9 жетонів часу



1 убивця

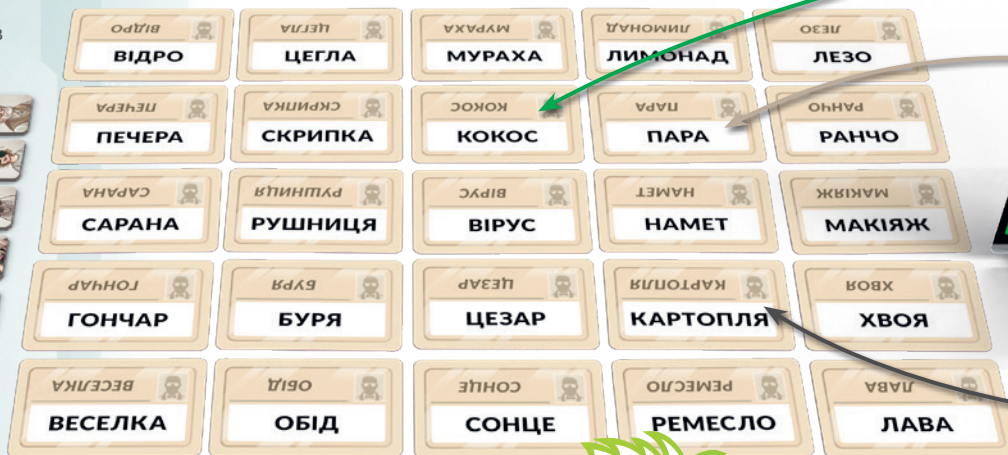
А ТАКОЖ УБИВЦЮ.

Якщо вам знадобиться ця плитка, ви програли. Тримайте її небезпечно близько до агентів.

ВІЗЬМІТЬ 9 ЖЕТОНІВ ЧАСУ.

За допомогою жетонів часу ви відстежуєте, скільки ходів у вас залишилося. Розмістіть їх біля викладених карт зі словами.

Ми додали у гру ще 2 жетони часу (сині) для гравців, які хочуть протягом гри виконати 10 або 11 ходів замість 9. У звичайній грі можете залишати ці жетони в коробці.



25 карт зі словами (з колоди у 200 карт)



карта-ключ

ВИ БАЧИТЕ ТЕ, ЩО ПАРТНЕР ПОВИНЕН ВІДГАДАТИ.

На вашій стороні карти-ключа показано, що відбувається, коли партнер відгадує слово.

Ви хочете, щоб партнер відгадав слово КОКОС.



агент



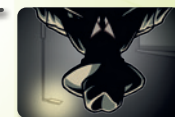
Ви не хочете, щоб партнер відгадав слово ПАРА.



мирний житель



Якщо він відгадає слово КАРТОПЛЯ, ви обидва програєте!



убивця



ПАРТНЕР БАЧИТЬ ТЕ, ЩО ВИ ПОВИННІ ВІДГАДАТИ.

Сторона карти-ключа вашого партнера має таку саму таблицю, як і ваша, але кольори розташовані там інакше.

Коли ви відгадуєте, колір на вашій стороні ключа не має значення. Партнер скаже, кого ви відгадали — агента, мирного жителя чи вбивцю.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Ви з партнером по черзі даєте одне одному підказки. За кожен хід ви витрачаєте 1 жетон часу. Якщо ви зв'язалися з усіма 15 агентами до того, як у вас вичерпаються жетони часу, то обидва перемагаєте.

БУДЬ-ЯКИЙ З ГРАВЦІВ МОЖЕ ДАТИ ПЕРШУ ПІДКАЗКУ.

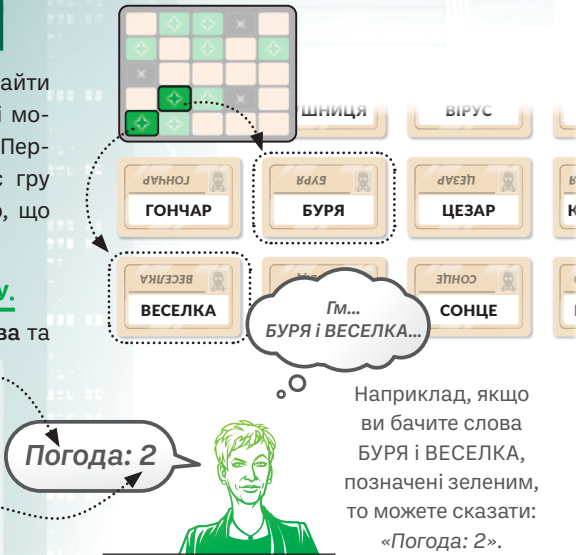
Подивіться на карту-ключ і спробуйте знайти 2 або більше позначених зеленим слів, які можуть стосуватися одного слова-підказки. Перший, хто знайде добру підказку, починає гру й оголошує підказку партнеру. Припустімо, що гру розпочинаєте ви.

МОЖНА ДАВАТИ ЛИШЕ ОДНУ ПІДКАЗКУ.

Ваша підказка повинна складатися з 1 слова та 1 числа.

Слово повинно стосуватися тих слів, до яких ви хочете дати підказку.

Число показує, скількох слів на столі стосується ваша підказка.



Наприклад, якщо ви бачите слова БУРЯ і ВЕСЕЛКА, позначені зеленим, то можете сказати: «Погода: 2».

ТОЙ, ХТО ВІДГАДУЄ, МОЖЕ ЗРОБИТИ КІЛЬКА ПРИПУЩЕНЬ.

Після того як ви оголосили підказку, партнер вивчає слова і намагається зрозуміти, яких саме слів стосується ваша підказка. Партнер може міркувати вголос. Ніяк не реагуйте на міркування партнера. Терпляче чекайте, поки він спробує відгадати, доторкнувшись до однієї з карт.

Якщо ваш партнер торкається слова, позначеного зеленим на вашій стороні карти-ключа, то може відгадувати далі. Накрийте це слово зеленою плиткою агента, щоб показати, що з цим агентом вже зв'язалися. (Розмістіть агента так, щоб він був звернений до вашого партнера.)

Якщо партнер відгадує мирного жителя, його хід завершується. Візьміть 1 жетон часу й покладіть його на карту так, щоб він був звернений до вашого партнера. (Залиште слово видимим — це може бути агент, якого зможете відгадати лише ви.)



Ваш партнер також може добровільно завершити хід, узявши жетон часу й поклавши його долілиць на своїй стороні стола.

В ідеалі партнер повинен відгадати кожне слово за вашою підказкою, а потім узяти жетон. Однак він не зобов'язаний відгадати кожне слово. Можна завершити хід навіть після однієї відгадки.

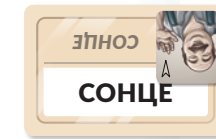
За кожен хід ви витрачаєте рівно 1 жетон часу. Той, хто дає підказку, кладе жетон часу як мирного жителя, а той, хто відгадує, бере жетон часу, щоб завершити хід.

У НАСТУПНИЙ ХІД ВИ МІНЯЄТЕСЯ РОЛЯМИ.

Якщо першу підказку давали ви, то другу підказку дає партнер. І так далі.

Сторона ключа, яку бачить партнер, відрізняється від вашої. Можливо, вам доведеться відгадати слово, яке на вашій стороні позначене зеленим, бежевим або чорним. Будь-яке з них може бути позначене зеленим на стороні партнера.

З вашої сторони СОНЦЕ видається мирним жителем. Але коли ви відгадаєте його, партнер може позначити це слово як агента, мирного жителя чи вбивцю!



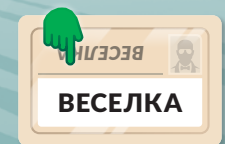
Якщо ви відгадаєте вбивцю, то миттєво програєте!

ПО ЧЕРЗІ ДАВАЙТЕ ПІДКАЗКИ Й ВІДГАДУЙТЕ СЛОВА.

Після того як партнер завершує хід — добровільно або відгадавши мирного жителя, — настає його черга давати підказку в наступний хід.

Крім відгадування слів за допомогою підказки поточного ходу, можна також відгадувати слова, які були пропущені під час попередніх ходів.

Кількість відгадувань необмежена.



КІНЕЦЬ ГРИ

КОЛИ ВСІ 9 ЗЕЛЕНИХ СЛІВ БУДУТЬ ВІДГАДАНІ, СКАЖІТЬ ПРО ЦЕ.

Ви бачите 9 слів, позначених зеленим. Коли вони всі будуть накриті плитками агентів, повідомте партнера про це. Ви вже не маєте слів, для яких можна давати підказки, тому протягом наступних ходів підказки для слів даватиме ваш партнер.

(Деякі зі слів позначено зеленим з обох сторін, і ви також можете їх відгадувати.)



ГРА МОЖЕ ЗАКІНЧИТИСЯ ТРЬОМА СПОСОБАМИ:

ЗНАЙШОВШИ ВСІХ 15 АГЕНТІВ, ВИ ПЕРЕМАГАЄТЕ.

Щойно ви відгадаєте всі зелені слова з обох сторін карти-ключа, то обоє перемагаєте!

Загалом є 15 карт агентів і 15 слів, які треба відгадати. Отже, ви перемагаєте, коли викладаєте останню плитку агента.



НАТРАПИВШИ НА ВБИВЦЮ, ВИ ПРОГРАЄТЕ.

Якщо один з гравців вибирає слово, позначене чорним на стороні карти-ключа його партнера, то ви натрапили на вбивцю і програєте.



ЯКЩО ВИЧЕРПАЛИСЯ ЖЕТОНИ ЧАСУ, ВИ ОТРИМУЄТЕ ОСТАННЮ НАГОДУ ПЕРЕМОГТИ.

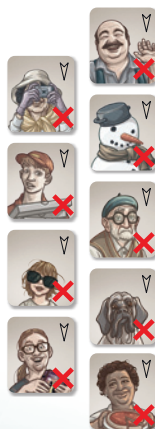
Якщо ви використали свій останній жетон часу, а на столі ще залишилися невідгадані слова, то ви маєте останню нагоду перемогти.

Ніхто більше не дає підказок. Ви можете лише скористатися інформацією, отриманою протягом гри, щоб перемогти.

Відгадуйте по 1 слову за раз і позначайте його звичайним способом. Ви з партнером можете відгадувати в довільному порядку, не обов'язково робити це по черзі. Вам заборонено обговорювати стратегію, можна казати лише «Мій хід» чи «Твій хід». Не кажіть партнеру, скільки слів йому залишилося відгадати, але повідомте, коли в нього не залишиться слів для відгадування.

Хибна здогадка відразу закінчує гру. Обидва гравці програють, навіть якщо ви натрапили на мирного жителя.

Якщо ви знайшли всіх своїх агентів, то обоє перемагаєте!



ТЕПЕР ВИ ЗНАЄТЕ ПРАВИЛА. НУМО ГРАТИ!

ПІДСУМКИ МІСІЇ

ОТЖЕ, ЯК УСЕ ПРОЙШЛО?

ВИ НЕ ЗНАЙШЛИ СВОЇХ АГЕНТІВ.

Натрапили на вбивцю? Таке часто стається навіть з досвідченими гравцями в «Кодові імена». З трьома вбивцями іноді буває важко дати підказку, яка допоможе уникнути зустрічі з ними всіма.

У вас закінчилися жетони часу, хоча ви намагалися дати багато підказок для 2–3 слів? Часом усе якось не клеїться.

Більшість людей програють свою першу партію. Не здавайтесь! Переверніть усі карти зі словами, візьміть нову карту-ключ і спробуйте ще раз.

Треба вправлятися. І навіть якщо ви добре опануєте гру, то не перемагатимете щоразу.

Якщо вам постійно бракує часу, додайте ще один жетон часу. Або два. У грі ж 11 жетонів часу. Можливо, вам варто потренуватися на легших місіях, перш ніж братися за складніші.



ВИ ВИКОНАЛИ МІСІЮ З 10 АБО 11 ЖЕТОНАМИ.

Чудово! Ви грали з додатковими жетонами часу, але зв'язалися з усіма своїми агентами, уникнувши вбивць. Місія виконана!

Може, хочете спробувати ще раз із 9 жетонами?

ВИ ВИКОНАЛИ МІСІЮ З 9 ЖЕТОНАМИ.

Ви чудово впоралися! Тепер ви готові до всього!

Якщо хочете, можете оцінити успішність виконання місії за використаними жетонами часу:

Використані для мирних жителів: 0 очок за кожен

Узяті для завершення ходу: 1 очко за кожен

Невикористані жетони: 3 очки за кожен

Якщо ви скористалися останньою нагодою: – 1 очко

Якщо ви наберете понад 5 очок, це дуже добре. Тепер вам варто спробувати набрати 10 або більше очок. Якщо вам подобається шукати нові виклики, радимо спробувати мапу місій у застосунку «Codenames Companion».

МАПА МІСІЙ

У безплатному застосунку «Codenames Companion» є мапа місій для гри «Кодові імена. Дует».

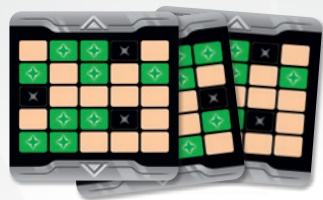
Мапа місій пропонує нові виклики для гравців, які добре опанували звичайні місії з 9 жетонами. У деяких місіях вам пропонується давати підказки аж для 3 або 4 агентів. Інші місії можна виконати, лише буди надзвичайно обережним у відгадуванні. Місії для початківців відкривають складніші місії, і ви можете знайти ту, яка подобається вам найбільше.



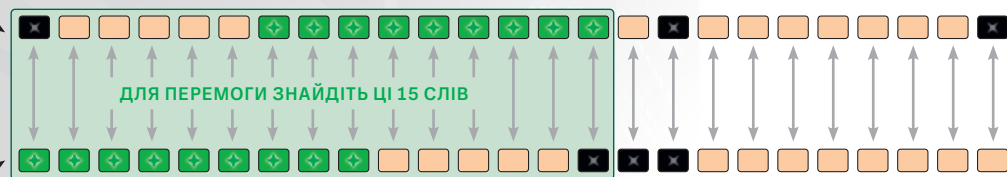
ЩО ЩЕ ВАРТО ЗНАТИ ПРО ГРУ

СЕКРЕТИ КАРТИ-КЛЮЧА

Усі карти-ключі розроблені за цією схемою. Скористайтеся цими знаннями, щоб перемогти.



Як бачить кольори ваш партнер.



Як бачите кольори ви.

Три із **ЗЕЛЕНИХ** слів також зелені на іншій стороні. Якщо ви відгадаєте одне з цих слів, партнер накриє його зеленою плиткою, а це означає, що ніхто з вас не зможе відгадати його знову, тож вам більше не треба давати підказку для цього слова. Викладайте плитку агентів зображенням до того, хто відгадує. Так ви зможете бачити, хто з вас відгадав кожну карту.

Не обговорюйте те, що бачите! Відгадавши слово, не кажіть, яким кольором воно позначене на вашій стороні. Коли ви збираєтеся відгадати одне зі своїх чорних слів, не вказуйте, якими можуть бути два інші.

НУЛЬОВА ПІДКАЗКА

Іноді простіше дати підказку, що не стосується жодного слова. Якщо партнер дає підказку типу «Дерево: 0», то це означає «Не відгадуйте слово (або слова), пов'язані з деревом».

Дерево: 0



Одне з **ЧОРНИХ** слів на іншій стороні позначене зеленим. Це означає, що рано чи пізно вам доведеться торкнутися слова, яке ви бачите чорним. Це небезпечний хід, адже одне з цих слів позначене чорним з обох сторін! Якщо ви знайдете правильне слово, то знатимете, що вам треба уникати двох інших чорних слів до кінця гри.

Тож якщо **КОКОС** — єдиний вид дерева на столі, не відгадуйте **КОКОС**.

Цікаво, чому не треба відгадувати? Ну, якщо на столі є такі слова, як **КАРТОПЛЯ**, **ГРІНКА** та **ЦУКОР**, можливо, партнер хотів дати підказку «Їжа: 3», але йому завадив **КОКОС**. Тож спробуйте відгадати слова **КАРТОПЛЯ**, **ГРІНКА** та **ЦУКОР**.

ПАС

Ви можете вирішити більше не давати підказок. Коли настане ваша черга давати підказку, ви можете спасувати. Тоді в цей хід підказку дасть партнер, і він даватиме підказки до кінця гри.

Наприклад, ви можете спасувати, якщо партнеру залишилося відгадати тільки 1 слово, а ви вже давали для нього підказку.

Спасувавши, ви більше не даєте ніяких підказок. Якщо у партнера вичерпалися слова для підказок, то гра закінчується ходом останньої нагоди, навіть якщо у вас ще залишилися жетони часу.

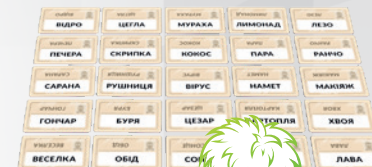


ТРИ АБО БІЛЬШЕ ГРАВЦІВ

«Дует» також добре грається і з більшою кількістю гравців. Розділіться на 2 групи й сядьте по різні боки стола. Як і зазвичай, ви повинні бачити лише свою сторону ключа.

Коли відгадує ваша група, то перед відповіддю можете обговорювати все — просто не кажіть нічого про вашу сторону карти-ключа.

Коли ваша група придумує підказки, можете радилися пошепки або записувати пропозиції на папері. Або можете просто сказати: «Маю добру підказку», і якщо ніхто не заперечує, оголосіть свою підказку без обговорення.



ОБМЕЖЕНА КОМУНІКАЦІЯ

Ваша інформація повинна обмежуватися тим, що ви можете висувати з підказок одне одному. Якщо ви коментуєте свою відгадку, не розголошуйте жодної інформації про вашу сторону карти-ключа. Якщо ви відгадали слово, яке ваш партнер накриває зеленою плиткою агента, не кажіть партнерові, яким кольором це слово позначене на вашій стороні. Не радьте партнерові, коли йому припиняти відгадувати, і не кажіть, скільки ще слів йому залишилося відгадати (крім ситуацій, коли всі позначені зеленим слова на вашій стороні карти-ключа накриті зеленими плитками агентів).

ПРАВИЛЬНІ ПІДКАЗКИ

ДУХ ГРИ

Деякі підказки вважають недозволеними, бо вони суперечать духу гри.

Ваша підказка повинна стосуватися значення слів. Не можна використовувати підказку для позначення букв у слові чи позиції карти на столі. Ви не можете поєднати підказкою СТИЛ, СНИГ і СІЛЬ, сказавши: «С: 3» чи «три: 4». Однак...

Букви й числа можуть бути дозволеніми підказками, якщо вони стосуються значення слів. Ви можете дати підказку «Один: 2» для слів МЕТР і ДОЛАР. Також можна сказати «Б: 2» для слів БУКВА і БЕМОЛЬ. (Це може спрацювати, якщо партнер знається на музиці.)

Не можна використовувати будь-які форми слова, викладеного на столі. Поки слово СОН видно, ви не можете використовувати як підказку слова сонливість чи соня (проте соната — допустима підказка).

Не можна використовувати частини складних слів, що лежать на столі. Поки слово ЗЕМЛЕТРУС не накрите, ви не можете давати підказкою слова земля, трусіння, земляний тощо.

Ви не можете використовувати мелодії або акценти як підказку. Не вимовляйте крем-брюле з французьким акцентом як підказку для слів МУШКЕТЕР чи НАПОЛЕОН.

СХОЖІСТЬ ЗВУКІВ І ГРА СЛІВ

У традиційних «Кодових іменах» підказки повинні стосуватися значень слів. У застосунку «Codenames» можна використовувати гру слів.

«Дует» — це кооперативна гра, тому ваша група повинна вирішити, наскільки суворо ви повинні дотримуватися значень слів. Якщо вам треба дати підказку для слів КОСА й ВОЛОССЯ, ви повинні вирішити, чи можна давати підказку «Жінка: 2».

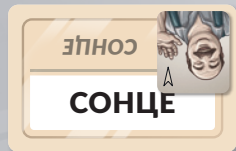
ПОРУШЕННЯ ПРАВИЛА «ОДНОГО СЛОВА»

Імена з одного слова — дозволені підказки, і ваша група може домовитися використовувати імена й назви з кількох слів. Тобто Леонардо да Вінчі, Горішні Плавні й навіть «Володар перснів» можна використовувати як підказки.

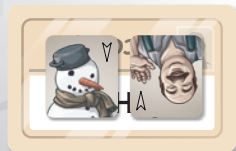
Деякі групи навіть погоджуються використовувати всі підказки, які «сприймаються як одне слово», наприклад, морська свинка чи котяча м'ята.

ШТРАФ ЗА НЕДОЗВОЛЕНУ ПІДКАЗКУ

Якщо хтось випадково дасть недозволену підказку, то як штраф ви повинні вилучити один із жетонів часу з запасу. Після цього той, хто відгадує, продовжує свій хід так, ніби підказка була дозволена.



Не накрите. Не давайте підказку зі слів сон, сонливість чи спрощення.



Накрите. Ці слова (хай які вони) не можна відгадувати знову. Тож тепер їх можна використовувати як підказки.



ЩЕ ОДИН РЕЖИМ ГРИ



CODENAMES APP

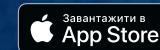
4.9 ★★★★★

Тепер ви можете грати в «Кодові імена» на своєму телефоні чи планшеті. Ми створили мобільний застосунок «Codenames». Можете змагатися з гравцями з усього світу та грати зі своїми друзями, хай де вони є.

Насправді це набагато більше, ніж «ще один» режим гри. Застосунок «Codenames» пропонує соло-завдання, тематичні набори слів й особливі режими зі змінними правилами гри.

І це ще не все! Наприкінці 2025 року в застосунку з'явиться доповнення до «Дуету», що урізноманітнює можливості кооперативної гри для двох гравців завдяки складнішим місіям, більшій кількості ігрових режимів і кооперативним завданням, які перевіряють ваші навички підбору підказок.

Встановіть застосунок «Codenames» на свій пристрій і грайте в «Кодові імена», коли захочете!



Грайте з людьми по всьому світу.



Насолоджуйтеся соло-завданнями.



Спробуйте нові режими гри й доповнення до «Дуету»!

КОДОВІ ІМЕНА. ДУЕТ

Автори гри: Владислав Хватил і Скот Ітон

Ілюстрації: Томаш Кучеровський

Додаткові ілюстрації: Давид Яблоновський, Штепан Драштяк

Графічний дизайн: Мікаела Заоралова, Радек «RBX» Боксан, Штепан Драштяк, Тібор Візі

3D-об'єкти: Роман Беднарж

Слова та правила: Джейсон Голт

Подяка: Томаш Углірж, Одржей Курка

Виробництво: Віт Водічка

Координаторка проєкту: Леа Червенянська

Керівник проєкту: Петр Мурмак

Особлива подяка: нашим родинам, колегам і друзям за їхню незмінну підтримку й любов до нашої роботи; нашій команді за створення приголомшливого застосунку Codenames; Лукашу Новотному за відмінну вебреалізацію; і, найголовніше, мільйонам гравців по всьому світу, які протягом усього останнього десятиліття грають у «Кодові імена» як наживо, так і онлайн чи в застосунку.

Завдяки вам наша робота набуває сенсу!

Copyright © 2017–2025 Czech Games Edition s. r. o.

www.czechgames.com



Українське видання

Керівник: Олександр Борисенко

Перекладач: Святослав Михаць

Випускова редакторка: Олена Науменко

НАГАДУВАННЯ І ПОРАДИ

ВІДМІННОСТІ ВІД «КОДОВИХ ІМЕН»

У «Дуеті» є лише одна команда. Обидва гравці або перемагають, або програють.

Обидва гравці — зв'язківці. Ви з партнером по черзі даєте одне одному підказки.

У грі немає правила «Плюс 1». Коли настане ваша черга відгадувати, можете відгадувати до першої помилки. (І немає потреби в «необмеженій» підказці.)

На карті-ключі вказані не всі ваші агенти. Ви бачите 9 агентів, з якими може зв'язатися ваш партнер. Але деякі слова, позначені як мирні жителі чи вбивці, — це агенти, з якими повинні зв'язатися ви.

Мирний житель, якого відгадав партнер, усе ще доступний для вас (ви можете відгадати його зі своєї сторони ключа). Коли ви відгадуєте його, він може виявитися агентом!

У «Дуеті» перемогти складніше. У «Дуеті» більше вбивць. Іншої команди немає, тому ви не можете скористатися помилками суперників.

СЕКРЕТИ КАРТИ-КЛЮЧА

Ви повинні відгадати одне з чорних слів. (Але одне з них — убивця на обох сторонах.)

Три слова позначені зеленим з обох сторін. Їх треба відгадати лише на одній стороні.



КОДОВІ ІМЕНА
4–8+ гравців
Ще 400 слів
Можна поєднувати
з «Кодовими іменами»



**КОДОВІ ІМЕНА.
МАЛЮНКИ**
4–8+ гравців
Грайте з картинками
замість слів



CODENAMES COMPANION

Більше задоволення від настільних ігор

- Містить складніші місії для «Дуету».
- Рандомізує карти-ключі для швидших приготувань.
- Таймер для підтримки темпу гри.
- Завантажуйте безплатно.



CODENAMES APP

Окрема цифрова версія — грайте будь-коли, будь-де.

- Грайте з друзями або новими суперниками.
- Різні ігрові режими.
- Соло-завдання і головокрутки.
- Добірки слів за темами.
- Чимало поліпшень і досягнень.

