

Glavni špijuni znaju tajni identitet 25 agenata.
Članovi njihovog tima znaju ih samo prema njihovim
KODNIM IMENIMA.



**MOŽETE NAUČITI
PRAVILA
GLEDAJUĆI
VIDEO!**

www.cge.as/cn-htp-hr



www.codenamesgame.com

ator.

TU S K

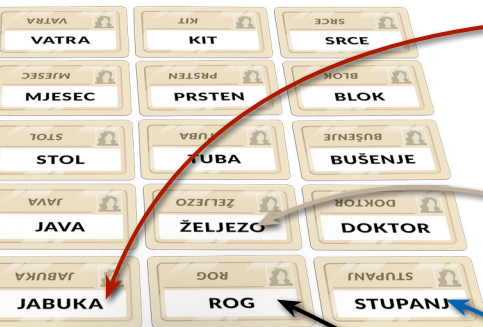
beru
trana

7 nevinih promatra



PREOKRENITE

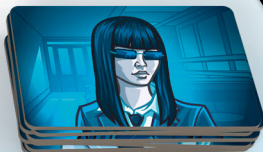
PLAVI OPERATIVCI



1 karta ključa
(iz špila od 40)

1 ubojica

8 plavih agenata



PLAVI
KOORDINATOR

STROGO POVJERLJIVO

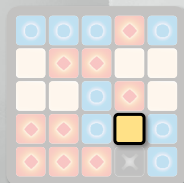
SAMO KOORDINATORI VIDE KLJUČ!

Karta ključa pokazuje tajne identitete
25 riječi.

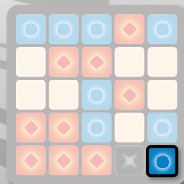
JABUKA je crvena.



ŽELJEZO je nevin promatrač.



STUPANJ je plavi.



ROG je ubojica.



KAKO IGRATI

Timovi igraju naizmjenično, počevši od tima označenog trokutima na ključnoj kartici. Nastavite s izmjenom poteza dok jedan tim ne pobijedi.

NA VAŠEM POTEZU

KOORDINATOR DAJE JEDAN TRAG.

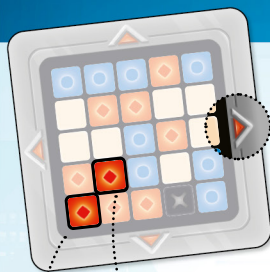
Ako ste koordinator, pokušajte pronaći trag za 1 ili više riječi u boji vašeg tima. Što više riječi, to bolje.

Vaš trag mora biti **1 riječ i 1 broj**:

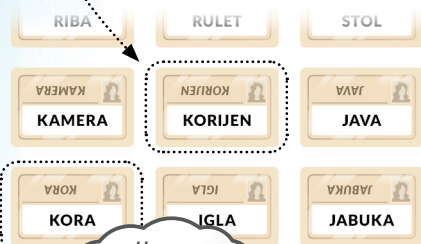
Riječ se odnosi na riječi koje želite nagovijestiti.

Broj označava koliko je riječi povezano s tragom.

Na primjer, ako su KORIJEN i KORA crvene riječi, crveni koordinator može pokušati dati trag za obje riječi tako da kaže: *drvo: 2*.



U ovom primjeru, igru započinje crveni tim.



OPERATIVCI MOGU POGAĐATI VIŠE PUTA.

Operativci trebaju uzeti neko vrijeme kako bi raspravili dobiveni trag. (Ili, ako ste jedini operativac, možete razmišljati naglas.) Zatim, jedan od operativca mora **pokušati pogoditi tako da dodirne jednu od karata**.

Koordinator prekriva riječ pločicom u boji prikazanoj na karti ključa.

Ako pogodite riječ u boji vašeg tima, možete pogađati ponovno. (Dobivate još jedan pokušaj, ali ne još jedan trag.)

U našem primjeru, operativci pogađaju riječ KORIJEN, tako da mogu pogađati ponovo. Zatim krivo odabiru riječ JABUKA umjesto KORA. Karta ključa kaže da JABUKA također pripada crvenom timu. Koordinator mora odglumiti da je druga riječ bila namjerno povezana s tragom.



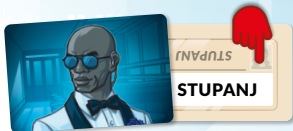
POGREŠAN POKUŠAJ ZAVRŠAVA VAŠ POTEZ.

Tri stvari mogu poći po zlu:

Ako pogodite nevinog promatrača, **vaš potez završava.**



Ako pogodite riječ drugog tima, **vaš potez završava i pomogli ste protivničkom timu!**



Ako pogodite ubojicu, **trenutno gubite igru!**



AKO NASTAVLJATE TOČNO POGAĐATI, MOŽETE POGAĐATI DOK NE...

ODLUČITE ZAVRŠITI POTEZ.

Ako vaš potez ne završi pogrešnim pokušajem, možete ga dobrovoljno završiti. Na primjer, ako ste dobili trag *hladno*: 3, želite pronaći 3 riječi povezane s *hladno* i zatim završiti svoj potez.

Ili, ako pronađete samo 2 dobre riječi za *hladno* a treća vam se čini riskantnom, možete završiti potez nakon 2. riječi. Ili čak nakon 1. Morate napraviti barem 1 pokušaj.

ILI

ISKORISTITE PRAVILO "PLUS JEDAN".

Dokle god operativci pogađaju riječi u boji svog tima, smiju **pogoditi jednu riječ više** od broja navedenog u tragu. Na primjer, trag *hladno*: 3 dopušta operativcima do 4 pokušaja pogađanja.

Ovaj dodatni pokušaj nije potreban u prvom potezu. Kasnije, međutim, možda ćete trebati iskoristiti pravilo "plus jedan" da pogodite riječ koju ste propustili pogoditi iz prethodnog traga.

KADA VAŠ POTEZ ZAVRŠI, NA POTEZU JE DRUGI TIM.

POBJEDA

Nastavite izmjenjivati poteze sve dok jedan tim ne pobijedi.

→ **Kada vaš tim nema više riječi za pogoditi, vaš tim pobjeđuje.** Često ćete pobijediti pogađanjem posljednje riječi. Ali možete pobijediti i ako protivnički tim pogodi vašu posljednju riječ na svom potezu.

→ **Također pobjeđujete ako protivnički tim pogodi ubojicu.**



SADA ZNATE PRAVILA. KRENITE S IGROM!

VALJANI TRAGOVİ

Koordinatori moraju davati tragove u duhu igre. Ako niste sigurni je li trag valjan, **konzultirajte se s protivničkim koordinatorom.** (Tiho, da operativci ne čuju.)

DUH IGRE

Neki su tragovi nevaljani jer krše duh igre.

Vaš trag mora se odnositi na značenje riječi.

Ne smijete koristiti trag da govorite o slovima u riječi ili njezinoj poziciji na stolu. Ne možete povezati riječi BOCA, BLOK i BAZA koristeći trag *b*: 3 niti koristeći trag *četiri*: 3, ali ...

Slova i brojevi mogu biti valjani tragovi ako se odnose na značenje riječi. Možete koristiti *x*: 1 kao trag za riječ ZRAKA, ili možete koristiti trag *osam*: 3 kao trag za riječi KUGLA, SAT i HOBOTNICA.

Morate igrati na hrvatskom jeziku. Strana riječ je dozvoljena jedino ako će je igrati u vašoj grupi koristiti unutar hrvatske rečenice. Na primjer, ne možete koristiti *Apfel* kao trag za riječi JABUKA i BERLIN, ali možete koristiti riječ *strudel*.

Ne smijete izgovoriti niti jedan oblik riječi koja je vidljiva na stolu. Sve dok se riječ LUK ne prekrije, ne možete koristiti riječi poput *luk*, *lukovica* ili *lukavo*.

Ne smijete izgovoriti niti jedan dio složene riječi vidljive na stolu. Sve dok se riječ LI-STOPAD ne prekrije, ne možete koristiti riječi poput *list*, *pad*, *listonoša* ili *vodopad*.

Ne smijete koristiti melodije ili naglaske kao trag. Da uvijek možete reći Francuska govoreći bilo koju riječ s francuskim naglaskom, onda bi trag "FRANCUSKA" bio prelagan.

RIJEČI KOJE ZVUČE SLIČNO

U klasičnoj igri Codenames, riječi koje zvuče slično dopuštene su samo ako se odnose na značenja riječi. Tako bi *stroj* bio valjan trag za KROJ jer postoje strojevi za krojenje, ali *stroj* ne bi bio valjan trag za BROJ osim ako se u vašoj grupi ne nalazi netko čiji je posao redovito brojati strojeve.

Ali u Codenames aplikaciji, sve riječi koje zvuče slično su dozvoljene. I vaša grupa može se dogovoriti da igrate na ovaj način, dopuštajući da *luk* bude trag za LUK i slične lukave stvari.

Možete slovati vaš trag, štovise morate ga slovati, ako netko od igrača to zatraži.

Ako se dvije riječi pišu isto, tretirajte ih kao istu riječ. *L-i-s-t* je valjan trag za riječi PAPIR, RIBU i DRVO.

POPUŠTANJE S PRAVILOM

"JEDNA RIJEČ"

Vaša grupa može se dogovoriti da dozvoli uobičajene skraćenice (CIA, NASA, dr. sci.) kao tragove od jedne riječi.

Imena od jedne riječi uvijek su valjani tragovi. Vaša grupa može se dogovoriti da se koriste sva imena (*George Washington*, *New York*) pa čak i naslovi (*Rat i mir*).

Jednoriječne složenice poput *fotoapar*at su valjani tragovi. Tragovi poput *crno-bijelo* ili *sat budilica* su nevaljani osim ako ih ne odobri protivnički koordinator.

NEMOJTE BITI PRESTROGI

Ako kažete *roda*, to je valjan trag za riječ PRIRODA jer su donekle povezane značenjem i može se zane-mariti što je *roda* sadržana u riječi PRIRODA. I bilo tko vam kaže da ne možete reći *pritisak* jer se riječ TISAK nalazi na stolu, taj samo želi izazvati nevolje.

Ako ga protivnički koordinator dopusti, trag je valjan.

EKSPERTNA PRAVILA

NEOGRANIČENI TRAG

Umjesto broja, možete reći da je vaš trag neograničen. Na primjer, *sitno: neograničeno*. To dopušta operativcima da pogađaju koliko god žele, sve dok ne pogriješe.

Operativci ne znaju koliko je riječi namijenjeno neograničenim tragom, ali ponekad to mogu zaključiti. Ako imate 3 preostale riječi, trag za 2 ili 3 dovoljan je da ih sve pogodite. Stoga, u ovom slučaju, *sitno: neograničeno* vjerojatno znači “pogodite 1 riječ za sitno i 2 riječi iz prethodnih tragova.”

sitno: ∞

TRAG NULA

Trag poput *perje: 0* također dopušta neograničeno pogađanje. (Zanemarite pravilo “plus jedan”.)

Trag znači “Nemojte pogoditi riječ (ili riječi) povezane s *perjem*.” Dakle, ako je PINGVIN jedina ptica na stolu, nemojte pogoditi PINGVIN.

Zatim se zapitajte “Zašto ne?” Ako na stolu postoje riječi poput SNIJEG, “LED i ANTARKTIK, možda je vaš koordinator želio reći hladno: 3, ali je PINGVIN smetao. Stoga pogodite SNIJEG, LED i ANTARKTIK.

perje: 0

KAZNA ZA NEVALJAN TRAG

Ako koordinator slučajno da nevaljan trag, red njegovog tima trenutno završava bez pogađanja, a protivnički koordinator može prekriti jednu od riječi svog tima prije davanja sljedećeg traga.

Međutim, ako protivnički tim smatra da nevaljan trag nije naštetio igri, njihov koordinator može odlučiti da je trag valjan. Također, ako se nevaljan trag primijeti tek kasnije, taj se trag smatra valjanim.

VARIJANTE

Neke grupe preferiraju korištenje mjerača vremena kako bi potaknule brži tempo igre. Uključili smo nekoliko mjerača vremena i nasumičnih karata ključa u besplatni “**Codenames Companion**” dostupan za vaš telefon. (Nije isto što i Codenames aplikacija, koja omogućuje asinkrone igre s koordinatorima iz cijelog svijeta.)

Za više načina igre posjetite codenamesgame.com.



CODENAMES

Igra Vlaade Chvátila

Ilustracije: Tomáš Kučerovský

Dodatne ilustracije: František Sedláček, Dávid Jablonovský

Grafički dizajn: Michaela Zaoralová, Radek “RBX” Boxan, Štěpán Drašťák, Tibor Vizi

3D modeli: Roman Bednář

Riječi i pravila: Jason A. Holt

Zahvala: Tomáš Uhlíř, Ondřej Kurka

Izdavač: Vít Vodička

Upravljanje projektom: Lea Červeňanská

Nadzor projekta: Petr Murmak

Posebne zahvale: našim obiteljima, kolegama i prijateljima za njihovu neprestanu podršku i ljubav prema našem radu; digitalnom timu za izradu odlične Codenames aplikacije; Lukášu Novotnom za elegantnu web implementaciju; i najvažnije, milijunima igrača diljem svijeta koji uživaju u Codenamesu – za stolom, online i u aplikaciji – tijekom proteklog desetljeća.

Zahvaljujući vama, naš rad ima smisla!



METAGAME

Autorska prava © 2015–2025
Czech Games Edition s. r. o.

www.czechgames.com

PODSJETNICI I SAVJETI

Saznajte više na
www.codenamesgame.com

- **Budite strpljivi.** Posao koordinatora je težak. Pronalaženje prvog traga može potrajati nekoliko minuta. Nakon toga, stvari obično krenu teći.
- **Smijete dati trag za samo 1 riječ**, ali tragovi za više riječi su zabavniji.
- **Nemojte davati dodatne informacije uz trag.** Nemojte reći: "Ovo je malo nategnuto." Igrate Codenames. Uvijek je malo nategnuto.
- **Operativci trebaju malo razgovarati, zatim pogađati.** Ako ste sami, možete razmišljati naglas. Ako ste grupa, dobro je osigurati da se svi uključe. Ali nemojte dopustiti da rasprave i neodlučnost usporu igru.
- **Koordinatori moraju ostati neutralni.** Dok operativci raspravljaju o tragu, ne reagirajte na njihove pogrešne ideje. Ne posežite za pločicama dok ne dodirnu jednu od riječi. Ako slučajno pogode točno, ponašajte se kao da ste to namjeravali od početka.
- **Operativci ne smiju tražiti reakcije koordinatora.** Preporučujemo da se usredotočite na kartice i izbjegavate kontakt očima s koordinatorom.
- **Operativci mogu pogoditi riječi iz prethodnih tragova**, čak i s prvim pokušajem u redu. Također smiju pogađati nasumce, ali vjerojatno ne bi trebali.
- **Koordinator ne smije reći operativcima da propuštaju riječi iz prethodnog traga.** Ne smijete ni spominjati prethodne tragove osim ako vas ne zamole da ih ponovite.
- **Operativci mogu završiti svoj red prije vremena**, bez pogađanja svih riječi navedenih u tragu. Međutim, moraju napraviti barem jedan pokušaj.
- **Na kraju igre, samo okrenite 25 karata.** Spremni ste za novu igru!



CODENAMES DUETS
2+ igrača, kooperativno
400 dodatnih riječi
(može se miješati s Codenames)



CODENAMES PICTURES
4 - 8 igrača
igrajte sa slikama
umjesto riječi



VLAADA
Tvorac Codenamesa

“Ah, ostalo je malo prostora na ovoj stranici – iskoristit ću ga da preporučim **Codenames aplikaciju**. Posljednjih sam godina radio na aplikaciji s našim timom, punio je tonama sadržaja, cool dodataka, novih načina igre (posebno sam ponosan na sustav dnevnih izazova) i zanimljivih značajki – iznenadili biste se koliko ih ima! :)

Pišem ovo jer iskreno vjerujem da biste mogli uživati u aplikaciji. **Zato izvolite, počastite se i probajte je.** “

Vlaadinu priču o dizajnu možete pročitati na cge.as/cn-story

4.9 ★★★★★

