

מהם הסמלים המשונים האלו?  
הם מסמלים את המיקומים שבהם אנשי הצוות יכולים לפגוש את  
הסוכנים הסודיים. רק המפעילים שלהם יודעים מי מתחבא איפה.



תוכלו ללמוד  
לשחק באמצעות  
הסרטון הזה!

[www.cge.as/cnp-htp](http://www.cge.as/cnp-htp)



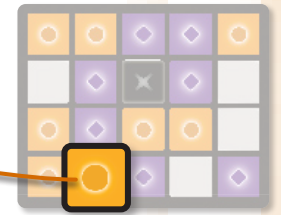
[www.codenamesgame.com](http://www.codenamesgame.com)

**סודי ביותר**

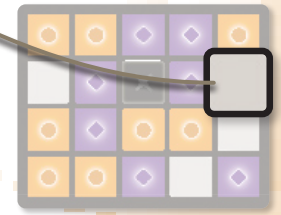
**רק המפעילים רואים את ההצפנה!**

קלף ההצפנה מראה את הזהויות הסודיות שמאחורי 20 התמונות.

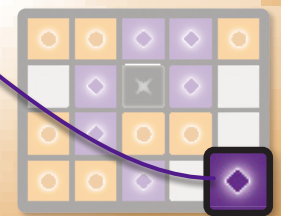
הקוף עם הקסדה הוא כתום.



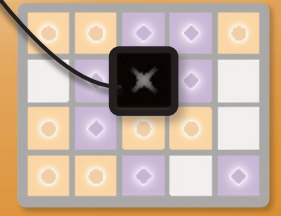
הספינקס הוא עובר אורח תמיים.



מכונת החיפושית היא סגולה.



התוכי המזמר הוא המתנקש.



**אנשי צוות סגולים**

**אנשי צוות כתומים**



20 קלפי תמונות (מתוך חפיסה של 140)

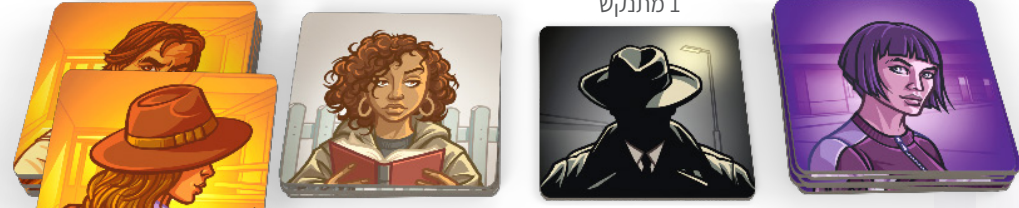
1 קלף הצפנה (מתוך חפיסה של 60)

7 סוכנים כתומים

4 עוברי אורח תמימים

1 מתנקש

7 סוכנים סגולים



1 סוכנת כפולה עם צד כתום וצד סגול

להפוך



מפעיל או מפעילה כתומים

מפעיל או מפעילה סגולים

**התחלקו לשתי קבוצות.**

התחלקו לשתי קבוצות בגודל דומה, כך שיש לפחות שניים בכל קבוצה.

**בחרו מפעילים ואנשי צוות.**

כל קבוצה תבחר מישהו או מישהי להיות המפעיל או המפעילה שלהם. השאר יהיו אנשי צוות. המפעילים ישבו באותו הצד של השולחן, ממול לאנשי הצוות שלהם.

**הניחו באקראי 20 תמונות.**

ערבבו את קלפי התמונות, בחרו 20 מהם באקראי, והניחו אותם במרובע של 5\*4. כל הקלפים צריכים להיות מונחים באותו כיוון, בחרו את הכיוון לפי מה שהכי מתאים לכולם.

**המפעילים שולפים באקראי קלף הצפנה.**

בכל משחק יהיה קלף הצפנה אחד שיראה אילו תמונות שייכות לאיזו קבוצה. המפעילים בוחרים את הקלף באקראי ומניחים אותו במעמד ביניהם בצורה שמתאימה למרובע של 5\*4 קלפי התמונות שעל השולחן.

**המפעילים לוקחים אליהם את האריחים.**

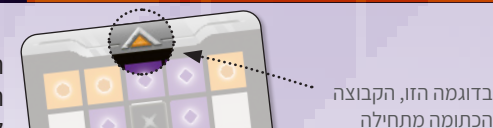
הניחו את 7 האריחים הכתומים מול המפעיל או המפעילה המפעילה הכתומים, ואת 7 האריחים הסגולים מול המפעיל או המפעילה הסגולים. 4 עוברי האורח והמתנקש מונחים ביניהם.

**תנו את הסוכנת הכפולה לקבוצה המתחילה.**

המשולשים בחלק העליון והתחתון של קלף ההצפנה מראים מי הקבוצה המתחילה.

לקבוצה המתחילה יש תמונה אחת יותר לחשוף, אז הם מקבלים את אריח הסוכנת הכפולה. הפכו אותו לצד עם הצבע הנכון והוסיפו אותו לערימה המתאימה.





בדוגמה הזו, הקבוצה הכתומה מתחילה

## בתורכם

המשחק מתנהל בתורות, כשהקבוצה בצבע של המשולשים שבקצוות קלף ההצפנה מתחילה. המשיכו לקחת תורות לסירוגין עד שאחת הקבוצות מנצחת.

### המפעיל או המפעילה נותנים רמז אחד.

אם אתם המפעיל או המפעילה, תוכלו להתחיל על ידי מתן רמז לתמונה אחת או יותר שבצבע שלכם. ככל המרבה, הרי זה משובח.

הרמז חייב להיות מורכב ממילה אחת ומספר אחד: **המילה** מתייחסת לתמונות שלגביהן אתם נותנים את הרמז.

**המספר** אומר לכמה תמונות הרמז מתייחס.

רמז טוב לאיש הקוף המתפתח ולסטג-נגרו יכול להיות אבולוציה: 2.

**אבולוציה: 2**



### אנשי הצוות יכולים לנחש מספר ניחשים.

על אנשי הצוות לקחת רגע ולדון ברמז. (או אם אתם איש או אשת צוות בודדים, תוכלו לחשוב בקול רם). אז, אחד מאנשי הצוות חייבים **להכריז על הניחוש על ידי נגיעה באחד הקלפים.**

המפעיל או המפעילה מכסים את הקלף עם אריח בצבע הנכון לפי קלף ההצפנה.

**אם ניחשתם קלף בצבע שלכם, אתם רשאים לנחש שוב.** (אתם מקבלים עוד ניחוש, אבל לא עוד רמז).

בדוגמה שלפינו, הניחוש הראשון של אנשי הצוות נכון, אז הם רשאים לנחש שוב. בשלב הזה הם מנחשים את הקוף עם הקסדה במקום הקנגרו. קלף ההצפנה מראה שגם הציור הזה הוא של הקבוצה הכתומה. המפעיל או המפעילה חייבים להתנהג כאילו זה הציור שהם התכוונו אליו כשנתנו את הרמז.



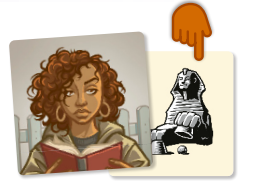
### ניחוש שגוי מסיים את תורכם.

שלושה דברים יכולים להשתבש:

אם נפלתם על עובר אורח, **התור שלכם נגמר.**

אם ניחשתם קלף של הקבוצה השנייה, **התור שלכם נגמר וגם עזרתם לקבוצה השנייה!**

אם ניחשתם את הקלף של המתנקש, אתם **מפסידים את המשחק מיד!**



### כל עוד אתם מנחשים נכון, תוכלו להמשיך לנחש עד ש...

#### תוכלו להשתמש בחוק "פלוס אחד".

כל עוד אנשי הצוות ממשיכים לנחש את הסוכנים בצבע שלהם, הם רשאים לנחש קלף יותר מהמספר שניתן ברמז. לדוגמה, הרמז זכוכית: 3 נותן לאנשי הצוות עד 4 ניחושים.

לא תצטרכו את הניחוש הנוסף בסיבוב הראשון. לעומת זאת, בשלבים מאוחרים יותר, אולי תצטרכו להשתמש בחוק "פלוס אחד" כדי לנחש ציור שפספסתם מרמז של סיבוב קודם.

א, אם מצאתם רק שני ציורים שמתקשרים לכם לזכוכית, ולנחש ציור שלישי מרגיש לכם מסוכן מדי, תוכלו לסיים את התור אחרי שני ניחושים, או אפילו אחד. אתם חייבים לנחש לפחות ניחוש אחד.

### כשתור של קבוצה אחת מסתיים הגיע תור הקבוצה השנייה.

## ניצחון

המשיכו לשחק עד שקבוצה אחת מנצחת.



**תורי!**

← כשקבוצה ניחשה את כל הציורים שלה, הקבוצה הזו ניצחה. לרוב תנצחו על ידי ניחוש הציור האחרון שלכם בתורכם. אבל תוכלו לנצח גם אם הקבוצה השנייה מנחשת את הציור האחרון שלכם בתור שלה.

← תוכלו לנצח גם אם הקבוצה השנייה ניחשה את הציור של המתנקש.

**עכשיו אתם יודעים את החוקים. לכו לשחק!**

הרמז שלכם חייב להיות **מילה אחת**. בגרסה העברית של המשחק, צירופים כבולים (בית-חולים, חד-קרן, שדה-תעופה) נחשבים רמזים חוקיים. צירופים כבולים הם צירופים קבועים ומקובלים שבהם המילים המצורפות יוצרות משמעות חדשה ששונה מהמשמעות של כל מילה בנפרד. לכן "כיסא ירוק" אינו רמז חוקי (הוא צירוף שמתייחס כמשמעו לכיסא שהוא ירוק), אבל בית-ספר הוא רמז חוקי (הוא לא מייצג בית שיש בו ספר או ששייך לספר, אלא מקום שבו לומדים).

אם תרצו, תוכלו להחליט ביחד כקבוצה להקשיח את הכללים לאסור על צירופים כבולים. אם אתם לא בטוחים לגבי מילה מסוימת, שאלו את המפעיל או המפעילה של הקבוצה השנייה. **אם הם מאשרים, הרמז חוקי.**

**בשם קוד: תמונות כל משחקי המילים חוקיים.** תוכלו להשתמש ברמז "עט" כדי לרמוז על ציור של נוצת כתיבה וגם של שעון (עת) אבל לא בטוח שהם יבינו.

**אתם רשאים לאיית את הרמז שלכם.** זה יעיל במיוחד אם אתם חוששים שאנשי הצוות יחשבו על ע-ט במקום על ע-ת, או אם לשחקנים שונים יש רמת שליטה שונה בעברית ולא בטוח שכולם יבינו את המילה.

**אם התבקשתם, אתם חייבים לאיית את המילה.** בדוגמה זו, אתם חייבים לאיית או את ע-ט או את ע-ת. אסור לכם לגלות שאתם נותנים רמז לשתי המילים.

**על הרמז להתייחס לתמונות עצמן,** לא לצורות שהקלפים יוצרים על השולחן, או לאותיות ממלים מסוימות, או אפילו לגוון של הצירים. חשוק: 2 הוא לא רמז חוקי לשני הצירים הכי כהים. לעומת זאת, זה רמז חוקי לדברים שקשורים ללילה, לצללים, או לאפלה.

**שירה, מבטאים, ומילים לועזיות אינם רמזים חוקיים.** קבוצת המשחק שלכם יכולה להחליט במשותף שמבחינתם זה בסדר, אבל זכרו שמתן רמז במבטא צרפתי כדי לרמוז על מגדל אייפל, זה חכם רק פעם אחת.

**קבוצת המשחק שלכם יכולה להחליט להקל על חוק המילה האחת.** אולי תרצו לאפשר שימוש בשמות שמורכבים משתי מילים (ג'יימס בונד, קריית מלאכי) או בראשי תיבות (שב"כ, תל"ג)..

**מצד שני, תוכלו להחליט להוסיף הגבלות כדי להפוך את המשחק ליותר מאתגר לכולם.** לדוגמה, תוכלו להסכים שלא לרמוז לצורות של הצירים (עיגול: 3, מרובע: 2).

**עצה:** לרמוז לתמונה אחת זה קל, כי אתם יכולים פשוט להגיד משהו שנמצא על הקלף. כדי להפוך את זה ליותר מעניין, נסו להיות יותר יצירתיים עם הרמזים ולתת לאנשי הצוות לחשוב קצת, אבל אל תגזימו, אתם רק מנסים לשמור על המשחק מעניין, לא לגרום להם לטעות ולהפסיד את המשחק.

## רמז ללא הגבלה

**קטנטן: אין-סוף**

במקום מספר, תוכלו להגיד שהרמז הוא בלתי מוגבל. לדוגמה, **קטנטן: אין-סוף**. רמז זה יאפשר לאנשי הצוות שלכם לנחש כמה מילים שהם רוצים, כל עוד הם מנחשים נכון.

אנשי הצוות שלכם לא ידעו לכמה צירים הרמז התייחס, אבל לפעמים הם יוכלו להבין לבד. אם נשאלו לכם שלושה צירים, רמז לשתיים או לשלוש מהן יספיק בשביל שלושת הניחושים. במקרה זה אנשי הצוות יוכלו להבין שבקטנטן: **אין-סוף** הרמז מתייחס לציור אחד, ושני הצירים האחרים הם מרמזים קודמים. בנוסף, תוכלו להשתמש ברמז אם אתם חושבים שאנשי הצוות שלכם יודעים מספיק צירים שהם פיספסו בעבר, ואתם רוצים לתת להם סיכוי להספיק לפני הקבוצה השנייה.

## רמז אפס

**נוצות: 0**

רמז כמו **נוצות: 0** נותן מספר לא מוגבל של ניחושים (פה יש להתעלם מחוק פלוס אחד).

משמעותו של הרמז היא "אל תנחשו את הציור (או הציורים) שמתקשר לנוצות" אז אם **פינגוין** היא הציפור היחידה על הלוח, אל תנחשו **פינגוין**.

בשלב הבא תשאלו "למה לא?" ובכן, אם על הלוח מופיעים צירים שמראים דברים כמו **שלג, קרח, ואנטרקטיקה**, יכול להיות שהמפעיל רצה לתת לכם רמז של **קור: 3**, אבל **פינגוין** הפריע, אז תוכלו לנחש את שלושת הצירים האחרים. מצד שני, יכול להיות שכבר קיבלתם רמז שעלול להצביע על **פינגוין**, ואז המפעיל גילה שהציור שייך **למתנקש**.

## אפליקציית Codenames Companion



**שפרו את חוויית המשחק!**

- יצרו קלפי הצפנה חדשים להכנה מהירה.
- תוכלו ליצור שעון עצר מותאם, אם תרצו משחק מהיר יותר.
- הורידו והשתמשו בחינם!
- זמין בעברית!



## שמרו על ארשת פנים נייטרלית

מפעילים ומפעילות לא אמורים לתת יותר מידע מעבר למילה אחת ומספר אחד. אל תוסיפו הערות לפני או אחרי מתן הרמז. "אני לא יודעת/ת עם תבינו את זה" היא הערה מיותרת. "אני לא יודעת/ת עם תבינו את זה אלא אם קראתם את ההוביט" זו הערה שמוסיפה הרבה מידע.

אסור למפעילים או למפעילות להסתכל במופגן על תמונה ספציפית, ובהחלט אסור להם לגעת בקלפי התמונות אחרי שהם ראו את קלף ההצפנה.

שמרו על ארשת פנים נייטרלית בזמן שאנשי הצוות מנחשים, ואל תושיטו יד לאף ערימת אריחים לפני שאנשי הצוות מבצעים ניחוש סופי על ידי נגיעה בקלף. אם הם ניחשו קלף בצבע שלכם, עליכם להתנהג כאילו זה הקלף שאליו התכוונתם, גם אם זו לא האמת.

כשהם מנסים לנחש, על אנשי הצוות להתמקד בקלפים שעל השולחן. אל תנסו ליצור קשר עין עם המפעיל או המפעילה. זה יעזור למנוע רמזים מעבר למילה והמספר.

## שם קוד תמונות

**מעצב המשחק:** ולדה חואטיל

**מאייר ראשי:** תומאס קוצ'רובסקי

**איורים:** דוד יבלונובסקי, יאנה קיליאנובה, מרטין "סקאם" קרצ'י, מיקל סוהאנק, דוד אושרד, פיליפ נדוק

**עיצוב גרפי:** מיכאלה זאורלובה, רדק "RBX" בוקסאן, שטפאן דראשטק, טיבור ויז

**עיצוב תלת-מימד:** רומן בדנר

**מעצבת שותפה:** אלקה חואטילובה

**חברת חוקים:** ג'ייסון א. הולט

**תודות ל:** תומאס אוליר

**הפקה:** ויט וודי'צ'קה

**ניהול פרויקט:** ליאה צ'רובנה

**מפקח הפרויקט:** פטר מורמק

**תרגום לעברית:** דותן צור

**עיצוב גרפי - גרסה עברית:** אסנת קדמי

**תודה מיוחדת:** לכל מי שהציתו בנו השראה וחלקו איתנו את הרעיונות שלהם לתמונות - בין אם אלו אמנים, אנשי חברת CGE או הילדים שלי. ולכל השחקנים והשחקניות מסביב לעולם שנהנו ממשחקי שם קוד במשך שנים - האהבה שלכם למשחק נותנת משמעות לעבודה שלנו.



כל הזכויות על הגרסה העברית שמורות למשחקי ליאה.

- **על המפעילים והמפעילות לא להסגיר את רגשותיהם.** בזמן שאנשי הצוות מתדיינים לגבי הרמז שלכם, אל תגיבו לרעיונות השגויים שלהם. אל תושיטו יד לאף אריח עד שהצוות נגע באחד הקלפים. אם הם ניחשו נכון בטעות, התנהגו כאילו זה הדבר שהתכוונתם אליו מההתחלה.
- **על אנשי הצוות לא לחפש את תגובות המפעילים שלהם.** אנחנו ממליצים להתמקד בקלפים ולהמנע מקשר עין עם המפעיל או המפעילה שלכם.
- **מותר לנחש ציורים מרמזים קודמים.** גם בניחוש הראשון שלכם מותר גם לנחש באקראי, אבל זה לא מומלץ.
- **אסור למפעיל או למפעילה להגיד לאנשי הצוות שלהם פספסו קלף מרמז קודם.** אסור לכם אפילו לחזור על רמז קודם, אלא אם התבקשתם על ידי הצוות.
- **אנשי הצוות יכולים להחליט להפסיק את התור מוקדם,** בלי לנחש את כל הציורים של הרמז, אבל הם חייבים לנחש לפחות ניחוש אחד.

## שילוב עם דואט

בשביל משחק שיתופי ל-2 או יותר שחקנים, צרפו את שם קוד: דואט

השתמשו בו כדי ליצור רשת של 5\*5 תמונות.



שחקו את המשחק עם אריחים וקלף הצפנה של דואט.

## שילוב עם שם קוד

תוכלו לשחק עם מילים ותמונות! הניחו את הקלפים בתצורה של לוח דמקה.



בשביל משחק של 4\*5 השתמשו בקלף הצפנה משם קוד: תמונות.

בשביל משחק של 5\*5 השתמשו בקלף הצפנה משם קוד.

## אפליקציה מלווה



העשירו את החוויה שלכם ממשחק הלוח.

- כולל משימות מאתגרות לשם קוד דואט.
- קלפי הצפנה חדשים מיוצרים באקראי.
- שעון עזר אופציונלי שיכול לעזור לכם לשמור על קצב מהיר.
- זמין בעברית.



## אפליקציית המשחק



משחק דיגיטלי שעומד בפני עצמו. בכל מקום, בכל זמן.

- שחקו נגד חברים או יריבים חדשים.
- מצבי משחק שונים ומעניינים.
- חידות ואתגרים לפתור לבד.
- המון שדרוגים ואתגרים.

