

המפעילים יודעים את זהותם של 25 סוכנים.  
אנשי הצוות שלהם מכירים רק את שמות הקוד שלהם.



תוכלו ללמוד לשחק  
באמצעות הסרטון!

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



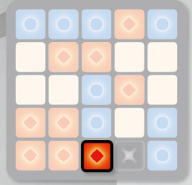
[www.codenamesgame.com](http://www.codenamesgame.com)

# סודי ביותר

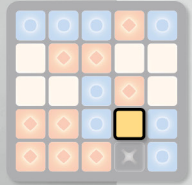
## רק המפעילים רואים את ההצפנה

קלף ההצפנה מכיל את הזהויות הסודיות של כל 25 שמות הקוד.

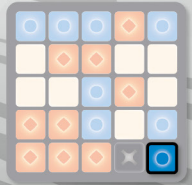
**תפוח** הוא סוכן אדום.



**ברזל** הוא עובר אורח.



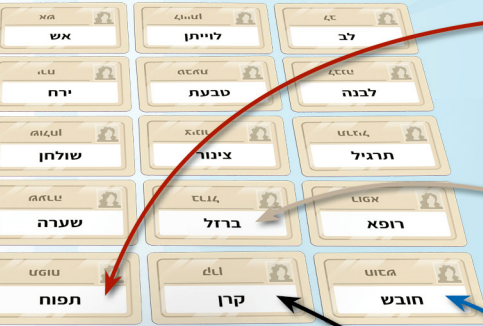
**חובש** הוא סוכן כחול.



**קרן** הוא המתנקש.



## אנשי צוות כחולים



מתנקש אחד



8 אריחי סוכנים כחולים



מפעיל או מפעילה כחולים

## התחלקו לשתי קבוצות

התארגנו ביניכם כך שיש שתי קבוצות בגודל דומה, עם לפחות שני שחקנים בכל קבוצה.

## בחרו את המפעילים ואת אנשי הצוות

כל קבוצה תבחר מפעיל או מפעילה. כל השאר יהיו אנשי צוות. המפעילים בקבוצה האדומה והכחולה ישבו באותו הצד של השולחן. בעוד שאנשי הצוות שלהם ישבו ממול.

## הניחו באקראי 25 מילים

ערבבו את הקלפים והניחו 25 מהם ברשת של 5 על 5.

## המפעילים ישלפו באקראי קלף הצפנה

בכל משחק יהיה קלף הצפנה שונה שיראה אילו מילים שייכות לאיזה צוות. המפעילים שולפים את קלף הצפנה באקראי, ומניחים אותו בינם בתוך המעמד.

לא משנה איזה צד נמצא למעלה.

## המפעילים לוקחים את האריחים

הניחו 8 אריחים אדומים מול המפעיל או המפעילה האדומים, והניחו 8 אריחים כחולים מול המפעיל או המפעילה הכחולים. את 7 עוברי האורח ואת המתנקש הניחו בין שניהם.

## תנו את הסוכן הכפול לקבוצה המתחילה

ארבעת המשולשים כקצוות קלף ההצפנה מראים מי הקבוצה המתחילה. לקבוצה המתחילה יש מילה אחת נוספת לנחש, ולכן הם יקבלו את אריח הסוכן הכפול. הפכו אותו לצד המתאים והוסיפו אותו לערימה.

## אנשי צוות אדומים



25 קלפי מילים  
(מתוך חפיסה של 200)

קלף הצפנה אחד  
(מתוך חפיסה של 40)

8 אריחי סוכנים אדומים

7 עוברי אורח תמימים



אריח סוכן כפול עם  
כחול ואדום בשני צדדיו



מפעיל או מפעילה  
אדומים



# איך משחקים

הקבוצות יקבלו תורות לסירוגין, הקבוצה הראשונה תהיה זו בצבע שמסומן במשולשים בקצוות קלף ההצפנה. המשיכו לשחק לסירוגין עד שאחת הקבוצות תנצח.



בדוגמה זו, הקבוצה האדומה תשחק קודם.



הממ...  
שורש וקליפה...



עץ: 2

## בתורכם

### המפעיל נותן רמז אחד.

המפעיל או המפעילה של כל קבוצה צריכים למצוא רמז למילה אחת או יותר מהמילים בצבע של הקבוצה שלהם. יותר זה יותר טוב.

הרמז חייב להיות בדיוק מילה אחת ומספר אחד:

המילה חייבת להתייחס למילים שלגביהם אתם מנסים לתת את הרמז.

המספר אומר לקבוצה לכמה מילים הרמז מתייחס.

לדוגמה, אם שורש וקליפה הן מילים אדומות, המפעיל או המפעילה האדומים עשויים לתת רמז לשתי המילים בצורה זו: "עץ: 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 המילה עם אריח בצבע הנכון לפי קלף ההצפנה.

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

בדוגמה שלפנינו, אנשי הצוות מנחשים "שורש" אז הם רשאים לנחש שוב... אז הם מנחשים "תפוח" במקום "קליפה". קלף ההצפנה מראה שגם "תפוח" הוא שם-קוד לסוכן אדום. על המפעיל או המפעילה להתנהג כאילו זאת הייתה המילה שהם התכוונו אליה כל הזמן.



## ניחוש שגוי מסיים את התור.

שלושה דברים יכולים להשתבש:

אם ניחשתם את שם הקוד של המתנקש, אתם מפסידים את המשחק מייד!



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



אם נפלתם על עובר אורח, התור שלכם נגמר.



## 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 קור: 3 ניתן 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 מילה שפספסתם מרמז של סיבוב קודם.

### תבחרו לסיים את תורכם.

אם תורכם לא מסתיים בניחוש שגוי תוכלו לבחור לסיים אותו בעצמכם. לדוגמה, אם קיבלתם את הרמז קור: 3, תרצו למצוא שלוש מילים שקשורות לקור, ולסיים את תורכם.

אז, אם מצאתם רק שתי מילים שמתקשרות לכם לקור, ולנחש מילה שלישית מרגיש לכם מסוכן מדי, תוכלו לסיים את התור אחרי שני ניחושים, או אפילו אחד. אתם חייבים לנחש לפחות ניחוש אחד.

או

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

## ניצחון

המשיכו לשחק עד שקבוצה אחת מנצחת.

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

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

# עכשיו אתם יודעים את החוקים. לכו לשחק!



# רמזים חוקיים

על המפעילים לתת רמזים ברוח המשחק. אם אתם לא בטוחים אם הרמז שלכם חוקי, **התייעצו עם המפעיל של הקבוצה השנייה.** (בשקט, אסור שאנשי הצוות ישמעו.)

## רוח המשחק

רמזים מסוימים אינם חוקיים בגלל שאינם ברוח המשחק.

הרמז חייב **להתייחס למשמעות המילה.** לא חוקי לתת רמזים שמתייחסים לאותיות של המילה, או למיקום שלה על השולחן. אתם לא יכולים לחבר **ברזל, בנאי, וברכה עם הרמז ב': 3** או עם הרמז ארבע: 3. לעומת זאת...

אותיות ומספרים יכולים להיות רמזים חוקיים כל עוד הם מתייחסים למשמעות. תוכלו להשתמש ברמז א': 1 בתור רמז למילה ראש, או לחילופין ברמז שלוש: 2 בתור רמז למילים דובים ומשאלות.

על הרמז להיות בעברית. מילה בשפה זרה יכולה להיות רמז חוקי רק אם היא מילה שסביר שישתמשו בה בשיחה יום-יומית בעברית. אז לא תוכלו להשתמש במילה אפפל (Apple) בתור רמז לתפוח וברלין, אבל תוכלו להשתמש במילה שטרודל.

אסור להשתמש במילה שנמצאת חשופה על השולחן. עד שהמילה שבירה מכוסה, אסור לתת רמזים כמו **שבור, נשבר, שובר, או שובר.**

אסור להשתמש במילים שהן חלק ממילים מורכבות שנמצאות על השולחן. לפני שהקלף בית-חולים מכוסה, לא תוכלו לתת רמזים כמו בית, חולים, בית-ספר, וכדומה.

אסור להשתמש במנגינות או מבטאים כחלק מהרמז. אם תוכלו לתת רמז למילה צרפת על ידי אמירת מילה במבטא צרפתי, זה היה קל מדי.

## אל תהיו נוקשים מדי

תפוז ומכבי היו במקור ראשי תיבות, אבל היום מתייחסים אליהן בשפה היום-יומית כמילה אחת, אז אין צורך להתווכח עליהן. בנוסף זהב הוא רמז תקין לתפוז למרות שבמקור תפוז היה ראשי תיבות של תפוז זהב.

כלל אצבע: אם המפעיל או המפעילה של הקבוצה השנייה מאשרים את הרמז, זה רמז חוקי.

## מילים דומות

אסור להשתמש במילים שנשמעות דומה כרמז, אלא אם הן גם קשורות בנוסף. אז **חרוז** הוא רמז תקין למילה תפוז כי זה ביטוי מוכר, אבל לא למילה עכוז, אלא אם בקבוצה יש איזו בדיחה פנימית. לעומת זאת, אפשר לתת רמז שאפשר לאיית בשתי דרכים שונות, כמו המילה מצא (ומצה) שיכולה להחשב רמז תקין גם למילה אוצר, וגם למילה פסח.

תוכלו לאיית את הרמז שלכם, ואם אחד או אחר מהשחקנים מבקש, עליכם לעשות זאת.

אם שתי מילים נכתבות אותו דבר, אבל נשמעות שונה, במקום להגיד את המילה תוכלו לאיית אותה ולהתייחס אליהן בתור אותה מילה. ב-ו-ק-ר הוא רמז חוקי לפרה ולשמש.

## גמישות חוק "מילה אחת"

הקבוצה בכללותה יכולה להחליט אם לאפשר ראשי תיבות נפוצים (שב"כ, תמ"ג, מע"מ) להחשב מילה בודדת.

שמות של מילה אחת הם תמיד רמזים חוקיים. הקבוצה תוכל להחליט ביחד אם לאפשר שמות מלאים (דוד בן-גוריון, קריית מלאכי), ואפילו לאפשר שמות של ספרים, סרטים, סדרות וכדומה (התפסן בשדה השיפון, שליחות קטלנית).

בגרסה העברית של המשחק, צירופים כבולים (בית-חולים, חד-קרו, שדה-תעופה) נחשבים רמזים חוקיים. צירופים כבולים הם צירופים קבועים ומקובלים שבהם המילים המצורפות יוצרות משמעות חדשה שונה 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, תוכל להחליט ביחד קבוצה להקשיח את הכללים לאסור על צירופים כבולים.

# חוקים מתקדמים

## רמז ללא הגבלה

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 מילים הרמז התייחס, אבל לפעמים הם יכולים להבין לבד. אם נשאר לכם שלוש מילים, רמז לשתיים או לשלוש מהן יספיק בשביל שלושת הניחושים. במקרה זה אנשי הצוות יוכלו להבין **שבקטנטן: אין-סוף** הרמז מתייחס למילה אחת, ושתי המילים האחרות הן מרמזים קודמים. בנוסף, תוכלו להשתמש ברמז אם אתם חושבים שאנשי הצוות שלכם יודעים מספיק מילים שהם פיספסו בעבר, ואתם רוצים לתת להם סיכוי להספיק לפני הקבוצה השנייה.

## עונש על רמז לא חוקי

אם מפעיל או מפעילה נתנו בטעות רמז לא חוקי, התור של הקבוצה שלהם מסתיים מיד, בלי אפשרות לנחש, והמפעיל או המפעילה של הקבוצה השנייה יכולים לכסות את אחת המילים שלהם לפני שהם נותנים את הרמז הבא.

לעומת זאת, אם חברי הקבוצה השנייה מרגישים שהרמז לא פגם במשחק, המפעיל או המפעילה שלהם יכולים להחליט לאשר את הרמז. בנוסף, אם רמז לא חוקי ניתן ושמתם לב לזה רק בתור מאוחר יותר, לא ניתן עונש.

## דרכים אחרות לשחק

קבוצות מסוימות מעדיפות להשתמש בשעון עצר בשביל להגביר את קצב המשחק. ייצרנו אפליקציה בשם "Codenames Companion" שזמינה בכל חנויות האפליקציות, שבה יש מספר שעוני עצר, וקלפי הצפנה אקראיים. האפליקציה זמינה בעברית.

בנוסף קיימת אפליקציה בשם "Codenames" שבה אפשר לשחק בצורה לא רציפה עם אנשים בכל העולם (כרגע לא זמינה בעברית).

לדרכים נוספות לשחק, הכנסו לאתר [codenamesgame.com](http://codenamesgame.com). (האתר באנגלית בלבד, אבל ניתן לשחק בו עם הקלפים בעברית).

## שם קוד

**מעצב המשחק:** ולדה חואטיל

**איורים:** תומאס קוצ'רובסקי

**אומנות נוספת:** פרנטישק סדלאצ'ק, דוד יבולנובסקי

**עיצוב גרפי:** רדק "RBX" בוקסאן, שטפאן דראשטק, טיבור ויזי

**עיצוב תלת-מימד:** רומן בדנר

**מילים וחוברת החוקים:** ג'ייסון א. הולט

**תודות ל:** תומאס אוליר, אונדריי קורקה

**הפקה:** ויט וודיצ'קה

**ניהול פרויקט:** ליאה צ'רבנה

**מפקח הפרויקט:** פטר מורמק

**תרגום לעברית:** דותן צור

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

## רמז אפס

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

משמעותו של הרמז היא "אל תנחשו את המילה (או המילים) שמתקשרות לנוצות" אז אם פינגוין היא הציפור היחידה על הלוח, אל תנחשו **פינגוין**.

בשלב הבא תשאלו "למה לא?" ובכן, אם על הלוח מופיעות מילים כמו **שלג, קרח, ואנטרקטיקה** נמצאות על הלוח, יכול להיות שהמפעיל רצה לתת לכם רמז **של קור: 3**, אבל **פינגוין** הפריע, אז תוכלו לנחש את שלושת המילים האחרות. מצד שני, יכול להיות שכבר קיבלתם רמז שעלול להצביע על **פינגוין**, ואז המפעיל גילה שהמילה שייכת **למתנקש**.



קבוצות מסוימות מעדיפות להשתמש בשעון עצר בשביל להגביר את קצב המשחק. ייצרנו אפליקציה בשם "Codenames Companion" שזמינה בכל חנויות האפליקציות, שבה יש מספר שעוני עצר, וקלפי הצפנה אקראיים. האפליקציה זמינה בעברית.

בנוסף קיימת אפליקציה בשם "Codenames" שבה אפשר לשחק בצורה לא רציפה עם אנשים בכל העולם (כרגע לא זמינה בעברית).

לדרכים נוספות לשחק, הכנסו לאתר [codenamesgame.com](http://codenamesgame.com). (האתר באנגלית בלבד, אבל ניתן לשחק בו עם הקלפים בעברית).

**תודה מיוחדת:** למשפחות, לעמיתים, ולחברים שלנו, על

התמיכה הבלתי מתפשרת ועל האהבה שלכם לעבודה שלנו, לצוות הדיגיטל שלנו על יצירת אפליקציית שם-קוד המעולה, ללוקאס נובוטני על עיצוב האתר האיכותי, והכי חשוב, למיליוני השחקנים מסביב לעולם שנהנים מהמשחק - על שולחנות, ברשת, ובאפליקציה - לאורך העשורים.

**תודות לכם, לעבודה שלנו יש משמעות!**





## שם-קוד דואט

2 שחקנים ומעלה, משחק שיתופי  
עוד 400 מילים  
(אפשר לערבב אותן  
עם המילים של שם-קוד)



## שם-קוד תמונות

4 עד 8 שחקנים  
שחקו עם תמונות  
במקום עם מילים

- **היו סבלניים.** התפקיד של המפעיל או המפעילה הוא קשה. למצוא את הרמז הראשון במשחק בדרך כלל לוקח כמה דקות. אחר-כך דברים בדרך כלל מתחילים לזרום.
- **מותר לכם לתת רמז למילה אחת,** אבל למצוא רמז ליותר מילים זה כף יותר.
- **אל תתנו מידע נוסף על הרמזים שלכם.** אל תגידו "זה גבולי". אתם משחקים שם-קוד, זה תמיד גבולי.
- **על אנשי הצוות להתדיין מעט ורק אז לנחש.** אם אתם לבד בצוות, תוכלו לחשוב בקול רם. אם אתם מספר חברים בצוות, חשוב שלכולם תהיה הזדמנות להשתתף. אבל נסו לא לתת לדיין וחוסר ההחלטיות לעצור את המשחק.
- **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 באחת המילים. 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 מילים מרמזים קודמים,** גם בניחוש הראשון שלכם לרמז חדש. מותר גם לנחש באקראי, אבל זה לא מומלץ.
- **אסור למפעיל או למפעילה להגיד לאנשי הצוות שלהם שהם פספסו מילה 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 המילים של הרמז, אבל הם חייבים לנחש לפחות מילה אחת.
- **בסוף המשחק, תוכלו פשוט להפוך את כל 25 קלפי המילים.** אתם מוכנים לסיבוב שני!

”אה, נשאר קצת מקום בדף הזה - אז אשמח להשתמש במקום כדי להמליץ לכם על אפליקציית שם-קוד. אישית השקעתי כמה מהשנים האחרונות בעבודה על האפליקציה ביחד עם הצוות, מיילאנו אותה בהמון תוכן, הפתעות מגניבות, דרכים חדשות לשחק (אני גאה במיוחד במערכת האתגר היומי), ועוד מאפיינים מעניינים - אתם תופתעו מכמה כאלו יש! :)



תמונת-סמל: יעל שחמט

## ולאדה

היוצר של שם-קוד

תוכלו לקרוא את סיפור העיצוב המלא של ולאדה (באנגלית) ב- [cge.as/cn-story](http://cge.as/cn-story)

אני כותב את זה כי אני באמת מאמין שתהנו מהאפליקציה. אז קדימה, פנקו את עצמיכם, ונסו אותה.”



4.9 ★★★★★

