

VLAADA CHVÁTIL & SCOT EATON

CODENAMES DUET

ΑΚΡΩΣ ΑΠΟΡΡΗΤΟ
ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ



Βίντεο περίληψης
κανόνων
(στα Αγγλικά)



CGE
Czech Games Edition

ΓΕΝΙΚΑ

Δυο κατάσκοποι βρίσκονται σε μυστική αποστολή σε μια πυκνοκατοικημένη πόλη. Καθένας τους γνωρίζει 9 μυστικούς πράκτορες τους οποίους πρέπει να συναντήσει ο συμπαίκτης του. Επικοινωνώντας με κωδικοποιημένα μηνύματα, αποφεύγουν εχθρικούς εκτελεστές σε μια προσπάθεια να ολοκληρώσουν την αποστολή τους πριν λήξει ο χρόνος.

Το **Codenames: Duet** είναι ένα παιχνίδι συνεργασίας για δυο ή περισσότερους παίκτες. Μια κάρτα κλειδί σας προσφέρει 9 λέξεις για τις οποίες πρέπει να δώσετε στοιχεία, και 3 λέξεις που ο συνεργάτης σας πρέπει να αποφύγει. Ένα στοιχείο είναι μια λέξη, μπορεί όμως να αναφέρεται σε πολλές λέξεις που θέλετε να μαντέψει ο συνεργάτης σας. Και εκείνος με τη σειρά του σας δίνει στοιχεία για τις λέξεις που πρέπει να βρείτε. Αν και οι δυο βρείτε όλες τις λέξεις πριν τελειώσουν οι γύροι σας, νικάτε και οι δυο.

Αυτοί οι κανόνες περιγράφουν παιχνίδι δυο παικτών, αλλά πολύ εύκολα μπορούν να παίξουν και περισσότεροι. Λεπτομέρειες στη σελ. 11.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ



ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ! Εσείς και ο συνεργάτης σας κάθεστε ο ένας απέναντι από τον άλλο. (Αν καθίσετε δίπλα, η κάρτα κλειδί θα αχρηστευτεί).

Ανακατέψτε τις κάρτες λέξεων και μοιράστε 25 τυχαίες σε ένα πλέγμα 5 × 5, όπως φαίνεται στην εικόνα.

Τοποθετήστε τις πράσινες κάρτες πρακτόρων και την κάρτα του εκτελεστή σε σημείο που να τις φτάνουν εύκολα οι δυο παίκτες.

Τοποθετήστε τους 9 δείκτες χρόνου με ανοιχτή την πλευρά του περαστικού δίπλου στο πλέγμα των λέξεων, όπως φαίνεται παραπάνω. Αυτοί αποτελούν το απόθεμα χρόνου.



Αφήστε 2 δείκτες χρόνου στο κουτί. Μόνο 9 δείκτες χρησιμοποιούνται στο βασικό παιχνίδι. Όμως, το παιχνίδι έτσι είναι αρκετά δύσκολο. Μπορείτε να προσθέσετε έναν 10^ο ή και έναν 11^ο δείκτη για να το κάνετε πιο εύκολο.

Αυτοί οι επιπλέον δείκτες έχουν μπλε χρώμα για να σας θυμίσουν να χρησιμοποιήσετε μόνο 9 στο βασικό παιχνίδι. Τοποθετήστε την πλαστική βάση δίπλα στο πλέγμα λέξεων. Ανακατέψτε την τράπουλα των καρτών κλειδιών και τραβήξτε μια τυχαία. Τοποθετήστε την στη βάση έτσι, ώστε κάθε παίκτης να βλέπει μόνο τη μια πλευρά της. Η κάρτα τοποθετείται με οριζόντιες τις μεγάλες πλευρές της, όπως φαίνεται στην εικόνα. Δεν έχει σημασία ποια μεγάλη πλευρά της θα είναι επάνω και ποια κάτω.

Συμβουλή: Αν κρατήσετε την τράπουλα κάθετα στο τραπέζι και τραβήξετε από το μέσον, τότε θα δείτε μόνο τη δική σας πλευρά.

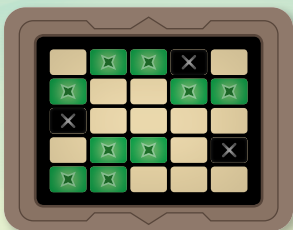
ΚΑΡΤΕΣ ΚΛΕΙΔΙΩΝ DUET

Κάθε παρτίδα παίζεται με 1 κάρτα κλειδιού διπλής όψεως. Στη δική σας πλευρά της κάρτας 9 λέξεις είναι σημειωμένες με πράσινο χρώμα. Αυτές είναι οι λέξεις που πρέπει να μαντέψει ο συνεργάτης σας.

Θα δείτε επίσης και 3 εκτελεστές σημειωμένους με μαύρο χρώμα. Αν ο συνεργάτης σας μαντέψει μια από αυτές τις κάρτες, αμέσως χάνετε και οι δυο.

Οι υπόλοιπες λέξεις είναι αθώοι περαστικοί - άνθρωποι που βρίσκονται στο δρόμο σας. Αν ο συνεργάτης σας μαντέψει μια από αυτές τις λέξεις θα χάσετε χρόνο.

Ο συνεργάτης σας βλέπει και εκείνος 9 πράσινες λέξεις και 3 μαύρες, που είναι όμως διαφορετικές από τις δικές σας. Ο συνεργάτης σας θα σας δίνει στοιχεία για τις λέξεις που είναι πράσινες στην πλευρά της κάρτας που δεν μπορείτε να δείτε.



Δώστε στοιχεία για τις πράσινες λέξεις.

Αποφύγετε τα στοιχεία που μπορεί να οδηγήσουν στους τρεις εκτελεστές.

Προσπαθήστε να αποφύγετε τους αθώους περαστικούς.



ΣΚΟΠΟΣ

Κερδίζετε και οι δυο αν βρείτε και τις 15 λέξεις σε εννέα ή λιγότερους γύρους.

Σημείωση: Ο καθένας σας δίνει στοιχεία για 9 πράσινες λέξεις, και 9+9 είναι περισσότερο από 15, όμως κάποιες λέξεις είναι πράσινες και στις δυο πλευρές. Λεπτομέρειες θα βρείτε στην τελευταία σελίδα.

ΑΝ ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ ΤΟ CODENAMES



Ακόμα και αν γνωρίζετε ήδη το Codenames, **θα πρέπει να διαβάσετε αυτούς τους κανόνες.** Η κεντρική ιδέα είναι η ίδια, αλλά οι περισσότερες λεπτομέρειες είναι διαφορετικές.

Η κάρτα κλειδί είναι διπλής όψεως ώστε εσείς και ο συνεργάτης σας να δίνετε ο ένας στον άλλο στοιχεία. Οι δείκτες χρόνου χρησιμοποιούνται για να περιορίσουν τον αριθμό των γύρων σας. Και μια λέξη που μοιάζει με πράσινο πράκτορα στη δική σας πλευρά μπορεί να είναι κάτι εντελώς διαφορετικό στην άλλη πλευρά.



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ

Ξεκινήστε το παιχνίδι ψάχνοντας για ένα στοιχείο που θα παραπέμψει σε δυο ή περισσότερες πράσινες λέξεις. Ο συνεργάτης σας θα ψάξει και αυτός για ένα στοιχείο για λέξεις που είναι πράσινες στην δική του πλευρά της κάρτας.

ΔΙΝΟΝΤΑΣ ΕΝΑ ΣΤΟΙΧΕΙΟ

Ένα στοιχείο είναι μια λέξη και ένας αριθμός. Ο αριθμός μας λέει πόσες λέξεις στο τραπέζι σχετίζονται με τη λέξη του στοιχείου.

Για παράδειγμα, το *Καιρός: 2* μπορεί να είναι ένα καλό στοιχείο για την ΚΑΤΑΙΓΙΔΑ και το ΣΥΝΝΕΦΟ.

Η λέξη στο στοιχείο σας δεν μπορεί να είναι μια από τις λέξεις που υπάρχουν στο τραπέζι. Οπότε στο παραπάνω παράδειγμα, το *καταιγίδα: 2* δεν θα ήταν ένα έγκυρο στοιχείο. Για περισσότερες λεπτομέρειες δείτε στη σελίδα 10. Είναι νόμιμο να δώσετε ένα στοιχείο για μια μόνο λέξη, θα πρέπει όμως να δώσετε και κάποια στοιχεία για δυο αν θέλετε να κερδίσετε το παιχνίδι. Ένα επιτυχημένο στοιχείο για τρεις ή τέσσερις λέξεις είναι ένα μεγάλο κατόρθωμα.

Το Πρώτο Στοιχείο

Οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να δώσει το πρώτο στοιχείο. Ας υποθέσουμε ότι βρήκατε ένα καλό ενώ ο συνεργάτης σας ακόμα ψάχνει, οπότε προσφέρεστε να δώσετε το πρώτο στοιχείο.

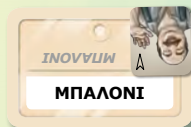
Λέτε μια λέξη κι έναν αριθμό... και τίποτε άλλο. Τώρα ο συνεργάτης σας προσπαθεί να καταλάβει ποιες λέξεις εννοείτε.

ΚΑΝΟΝΤΑΣ ΜΙΑ ΜΑΝΤΕΨΙΑ

Όταν δίνετε στοιχείο, **ο συνεργάτης σας θα κάνει μαντεψιές.** Ο συνεργάτης σας κοιτάζει τις κάρτες στο τραπέζι. Κατόπιν κάνει μια μαντεψιά ακολουπώντας μια από τις κάρτες λέξεων.



- **Αν ο συνεργάτης σας ακουμπήσει μια λέξη που εσείς τη βλέπετε πράσινη, τότε η μαντεψιά είναι σωστή. Σκεπάστε την κάρτα με μια πράσινη κάρτα πράκτορα.** Ο συνεργάτης σας ήρθε σε επαφή με έναν από τους πράκτορές σας και είστε ένα βήμα πιο κοντά στη νίκη. (Σημείωση: σκεπάζετε μια πράσινη λέξη με μια πράσινη κάρτα πράκτορα ακόμα κι αν δεν ήταν μια από τις λέξεις που εννοούσατε. Μην το πείτε στον συνεργάτη σας. Πρέπει να συμπεριφερθείτε σαν αυτή την λέξη να εννοούσατε)
- **Αν ο συνεργάτης σας ακουμπήσει μια λέξη που εσείς τη βλέπετε μαύρη, συναντάει έναν εκτελεστή. Το παιχνίδι τελειώνει και χάνετε και οι δυο.** Ο συνεργάτης σας βρέθηκε σε ένα σκοτεινό δρομάκι ψάχνοντας έναν πράκτορα και έπεσε θύμα των εκτελεστών.
- **Αν ο συνεργάτης σας ακουμπήσει μια λέξη που εσείς τη βλέπετε μπλε, σημειώστε την με ένα δείκτη χρόνου.** Πάρτε ένα δείκτη από το απόθεμα χρόνου και τοποθετήστε το πάνω στην κάρτα λέξης, με ανοικτή την πλευρά του περαστικού, και το βέλος να δείχνει προς τον συνεργάτη σας. Αυτό υποδεικνύει ότι όταν δώσατε το στοιχείο, ο συνεργάτης σας μάντεψε αυτή τη λέξη και έπεσε σε έναν αθώο περαστικό. Μην σκεπάσετε τη λέξη. Μπορεί να είναι μια λέξη που ο συνεργάτης σας θέλει να μαντέψετε εσείς.



Το να πέσετε σε αθώο περαστικό τελειώνει αμέσως το γύρο σας, ενώ το να πέσετε σε εκτελεστή τελειώνει το παιχνίδι. Αν όμως ο συνεργάτης σας βρει μια πράσινη λέξη έχει την ευκαιρία να κάνει άλλη μια μαντεψιά.

Ένα Στοιχείο, Πολλές Μαντεψιές

Ο συνεργάτης σας μπορεί να κάνει άλλη μια μαντεψιά αν η πρώτη ήταν σωστή. (Δεν δίνετε κι άλλο στοιχείο.) Η δεύτερη μαντεψιά γίνεται με τον ίδιο τρόπο όπως η πρώτη, και μαρκάρετε τη λέξη σύμφωνα με τους κανόνες. Αν αυτή η μαντεψιά είναι σωστή, ο συνεργάτης σας μπορεί να μαντέψει ξανά. Και ξανά. **Ο συνεργάτης σας μπορεί να κάνει απεριόριστο αριθμό από σωστές μαντεψιές.**

Ιδανικά, ο συνεργάτης σας μπορεί να βρει όλες τις λέξεις που σχετίζονται με το στοιχείο σας. Φυσικά τα πράγματα δεν λειτουργούν πάντα έτσι.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΓΥΡΟΥ

Σε κάθε γύρο υπάρχει ένα στοιχείο και τουλάχιστον μια μαντεψιά. Υποθέτοντας ότι δεν θα πέσετε σε εκτελεστή, υπάρχουν δυο τρόποι για να τελειώσει ένας γύρος:

- **Μια λάθος μαντεψιά τελειώνει το γύρο.** Αν ο συνεργάτης σας ακουμπήσει έναν αθώο περαστικό, **τον μαρκάρετε με ένα δείκτη χρόνου από το απόθεμα και ο γύρος τελειώνει.**
- Μετά από μια ή περισσότερες σωστές μαντεψιές, **ο συνεργάτης σας μπορεί να επιλέξει να σταματήσει παίρνοντας ένα δείκτη χρόνου από το απόθεμα.** Ο δείκτης τοποθετείται μπροστά στον συνεργάτη σας με ανοιχτή την πλευρά με το «τσεκ».

Ένας γύρος πάντα κοστίζει ένα δείκτη χρόνου. Ο αριθμός των δεικτών χρόνου στο απόθεμα είναι ο αριθμός των γύρων (και ο αριθμός των στοιχείων) που απομένουν στο παιχνίδι..

Αν όλα πάνε καλά, ο συνεργάτης σας θα μαντέψει τόσες λέξεις όσες του υποδείξατε με το στοιχείο και μετά θα σταματήσει. Όμως ο συνεργάτης σας μπορεί να επιλέξει να σταματήσει πρόωρα. Είναι επίσης επιτρεπτό ο συνεργάτης σας να κάνει επιπλέον τυχαίες μαντεψιές, αν και δεν το συστήνουμε.

ΕΠΟΜΕΝΟΣ ΓΥΡΟΣ

Εσείς και ο συνεργάτης σας εναλλάσσεστε στο να παίζετε γύρους και να δίνετε στοιχεία. Οπότε αν δώσετε στοιχείο στον πρώτο γύρο, ο συνεργάτης σας θα δώσει στον επόμενο γύρο.

Όταν μαντεύετε, μόνο η πλευρά της κάρτας κλειδιού που βλέπει ο συνεργάτης σας έχει σημασία. Οι λέξεις που ο συνεργάτης σας θέλει να μαντέψετε μπορεί να είναι πράσινες, μπλε, ή ακόμα και μαύρες στη δική σας πλευρά της κάρτας. Εστιάστε στις λέξεις και αγνοήστε την κάρτα κλειδιού.

Δεν χρειάζεται να ξαναμαντέψετε μια λέξη που έχει σκεπαστεί με πράσινη κάρτα πράκτορα. Πιο συγκεκριμένα, αν μαντέψετε μια κάρτα που είναι πράσινη και στις δυο πλευρές της κάρτας ο συνεργάτης σας θα την σκεπάσει, και ούτε εσείς, ούτε εκείνος χρειάζεται να δώσετε πια στοιχεία για αυτήν (αν συμβεί αυτό, μην πείτε στον συνεργάτη σας ότι κι εσείς δίνετε στοιχεία γι' αυτή την κάρτα).

Αν μια κάρτα είναι μαρκαρασμένη με ένα δείκτη χρόνου ίσως χρειαστεί να την μαντέψει και ο άλλος παίκτης. Για παράδειγμα, αν ο συνεργάτης

σας μαντέψει έναν περαστικό, πρέπει να μαρκάρετε τη λέξη έτσι, ώστε το βέλος της να δείχνει τον συνεργάτη σας. Αν μαντέψετε και εσείς αυτή τη λέξη μπορεί να συμβούν τα εξής:

- Ο συνεργάτης σας μπορεί να τη βλέπει ως εκτελεστή. Σε αυτή την περίπτωση χάνετε το παιχνίδι.
- Ο συνεργάτης σας μπορεί να τη βλέπει ως αθώο περαστικό, οπότε ο συνεργάτης σας τη μαρκάρει και με δεύτερο δείκτη χρόνου, με το βέλος του να δείχνει εσάς. Οι δείκτες χρόνου πρέπει να τοποθετηθούν έτσι, ώστε να σκεπάσουν την κάρτα, αφού κανείς σας δεν μπορεί πλέον να την μαντέψει.
- Ο συνεργάτης σας μπορεί να τη βλέπει ως πράσινο πράκτορα, οπότε τη σκεπάζει με μια πράσινη κάρτα πράκτορα. Ο δείκτης χρόνου πρέπει να τοποθετηθεί πάνω από την πράσινη κάρτα πράκτορα για να σας υπενθυμίζει τι συνέβη στον προηγούμενο γύρο.

Χρησιμοποιώντας Στοιχεία από Προηγούμενους Γύρους

Μπορεί να μην βρήκατε όλες τις λέξεις που σχετίζονται με το πρώτο στοιχείο του συνεργάτη σας. Ίσως ο γύρος σας τελείωσε πρόωρα λόγω μιας λάθος μαντεψιάς, ή ίσως επιλέξατε να τον τελειώσετε πρόωρα γιατί δεν θέλετε να ρισκώσετε να πέσετε πάνω σε εκτελεστή.

Όταν έρθει και πάλι η σειρά σας να μαντέψετε, μην ξεχνάτε τα προηγούμενα στοιχεία. Δεν είστε υποχρεωμένος να μαντέψετε λέξεις που σχετίζονται με το τρέχον στοιχείο. **Μπορείτε να μαντέψετε λέξεις που σχετίζονται με οποιοδήποτε στοιχείο σας έχει δοθεί.** Κάποιες φορές μπορεί να θέλετε πρώτα να μαντέψετε τις λέξεις για τις οποίες είστε πιο σίγουροι, ακόμα κι αν δεν έχουν σχέση με το τρέχον στοιχείο.

Αυτό είναι πολύ σημαντικό να το θυμάστε και όταν προσπαθείτε να βρείτε δικά σας στοιχεία. Ο συνεργάτης σας θα έχει άλλη μια ευκαιρία να μαντέψει μια λέξη που του ξέφυγε από το πρώτο σας στοιχείο, οπότε ίσως δεν είναι απαραίτητο να δώσετε κι άλλο στοιχείο για την ίδια λέξη.

ΜΑΝΤΕΥΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΛΕΞΗ

Αν και οι 9 λέξεις που για εσάς είναι πράσινες έχουν καλυφτεί από κάρτες πρακτόρων, πείτε στον συνεργάτη σας ότι δεν υπάρχουν άλλες λέξεις για να μαντέψει. Μόνο ο συνεργάτης σας θα συνεχίσει να δίνει στοιχεία σε όλους τους υπόλοιπους γύρους.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Έχετε τις λέξεις και την κάρτα κλειδί που φαίνονται στην εικόνα. Έχετε ένα καλό στοιχείο για 3 από αυτές, οπότε προσφέρεστε να ξεκινήσετε. Λέτε **δοχείο: 3**.

Ο συνεργάτης σας ακουμπάει τον ΤΕΝΕΚΕ, γιατί μέσα του βάζουν λάδι ή άλλα υγρά. Σκεπάζετε τον ΤΕΝΕΚΕ με μια πράσινη κάρτα πράκτορα. Σίγουρος ότι έχει καταλάβει το στοιχείο, λέει ΜΠΑΛΟΝΙ, γιατί ξέρει ότι τα μπαλόνια τα γεμίζουν με νερό ή αέρα.

Η λήθος μαντεψιά τελειώνει το γύρο του. Μαρκάρετε το ΜΠΑΛΟΝΙ με ένα δείκτη χρόνου, με ανοικτή την πλευρά του περαστικού. Το βέλος δείχνει προς τον συνεργάτη σας.

Είναι τώρα η σειρά του συνεργάτη σας να δώσει ένα στοιχείο. Μετά από λίγη σκέψη λέει **θερμότητα: 2**. Ακουμπάτε τον ΑΤΜΟ και σκεπάζει τη λέξη με έναν πράσινο πράκτορα. Αυτή η λέξη ήταν πράσινη και στην δική σας πλευρά, αλλά δεν του το λέτε. Η άλλη λέξη όμως ποια μπορεί να είναι; Μήπως σκέφτεται ότι τα μπαλόνια τα γεμίζουν με θερμό αέρα;

Ακουμπάτε το ΜΠΑΛΟΝΙ. Ο συνεργάτης σας το σκεπάζει με μια πράσινη κάρτα πράκτορα. Έχει ήδη ένα δείκτη χρόνου, οπότε τον τοποθετεί πάνω από την κάρτα πράκτορα. Δεν θέλετε να ρισκάρετε άλλο, οπότε παίρνετε ένα δείκτη χρόνου από το απόθεμα και το τοποθετείτε μπροστά σας με ανοικτή την πλευρά με το «ταεκ».

(Ο συνεργάτης σας στην πραγματικότητα έδινε στοιχείο για τα ΑΤΜΟΣ και ΣΤΕΦΝΩΤΗΡΑΣ. Όμως το ΜΠΑΛΟΝΙ ήταν και αυτό πράσινο στη δική του πλευρά της κάρτας, οπότε θεωρείται σωστή μαντεψιά. Δεν πρέπει να σας δώσει αυτές τις πληροφορίες, και φέρεται σαν το ΜΠΑΛΟΝΙ να ήταν η κάρτα που ήθελε να καταλάβετε.)

Είναι ξανά η σειρά σας. Λέτε **μουσική: 2**, περιμένοντας ο συνεργάτης να καταλάβει ότι αναφέρεστε στις λέξεις ΚΙΘΑΡΑ και ΒΙΟΛΙ. Ο συνεργάτης σας ακουμπάει την ΚΙΘΑΡΑ. Την σκεπάζετε με μια πράσινη κάρτα πράκτορα. Αν και μάλλον έχει καταλάβει και την άλλη λέξη, ο συνεργάτης σας προτιμάει να βρει άλλο ένα δοχείο. Ακουμπάει την ΚΑΝΑΤΑ. Την σκεπάζετε με μια κάρτα πράκτορα. Το χέρι του στη συνέχεια μετακινείται πάνω από το ΠΟΡΤΟΦΟΛΙ, το οποίο κατά κάποιον τρόπο είναι δοχείο, αφού βάζουμε μέσα χρήματα. Το στομάχι σας σφίγγεται γιατί αυτή η λέξη είναι εκτελεστής αλλά παραμένετε ψύχραιμος, σαν να μην σας απασχολεί καθόλου αν θα επιλέξει αυτή τη λέξη. Ευτυχώς, εκείνη τη στιγμή προσέχει την λέξη ΚΟΥΒΑΣ την οποία και προτιμάει. Την σκεπάζετε με μια κάρτα πράκτορα, αλλά δεν αναστενάζετε από ανακούφιση, γιατί θα προδίδате πολλά. Ακουμπάει το ΒΙΟΛΙ. Το σκεπάζετε κι αυτό με μια πράσινη κάρτα πράκτορα.

Ο συνεργάτης σας τελειώνει το γύρο του παίρνοντας ένα δείκτη χρόνου από το απόθεμα. Σας έχουν μείνει 6 γύροι και το ταμπλό δείχνει κάπως έτσι:



ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΚΑΘΑΡΗ ΝΙΚΗ

Όταν όλες οι πράσινες λέξεις και από τις δυο πλευρές της κάρτας έχουν βρεθεί, οι δυο παίκτες νικούν το παιχνίδι!

Υπάρχουν 15 κάρτες πρακτόρων και 15 λέξεις για να μαντέψετε. (9 σε κάθε πλευρά, 3 όμως είναι κοινές) οπότε νικάτε όταν τοποθετηθεί και η τελευταία κάρτα πράκτορα. Φυσικά υπάρχουν και άλλοι τρόποι να τελειώσει το παιχνίδι.

ΕΚΤΕΛΕΣΤΗΣ

Αν ένας παίκτης μαντέψει μια λέξη την οποία ο άλλος παίκτης τη βλέπει μαύρη, η ομάδα σας έπεσε θύμα των εκτελεστών και χάνετε και οι δυο.



ΞΑΦΝΙΚΟΣ ΘΑΝΑΤΟΣ

Αν έχετε χρησιμοποιήσει τον τελευταίο δείκτη χρόνου και δεν έχουν ακόμα εντοπιστεί οι 15 πράκτορες, ξεκινάει ο γύρος ξαφνικού θανάτου.

Κανείς δεν δίνει πιο στοιχεία. Δεν υπάρχει άλλος χρόνος. Ο γύρος ξαφνικού θανάτου απλά σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε τις πληροφορίες που ήδη έχετε σε μια τελευταία προσπάθεια να κερδίσετε το παιχνίδι.

Μπορεί μόνο ένας παίκτης να έχει ακόμα λέξεις να μαντέψει, ή μπορεί να έχουν και οι δυο. Μπορείτε να κάνετε τις μαντεπιές σας με όποια σειρά θέλετε, και δεν χρειάζεται να παίζετε σε γύρους, αλλά δεν μπορείτε να συζητάτε στρατηγικές και κόλπα.

Οι μαντεπιές γίνονται μια-μια και μαρκάρονται με τον συνήθη τρόπο. Για παράδειγμα, όταν ο συνεργάτης σας ακουμπήσει μια λέξη, η δική σας πλευρά της κάρτας κλειδιού καθορίζει αν η μαντεψιά είναι σωστή ή όχι.

Μια λάθος μαντεψιά στον ξαφνικό θάνατο τελειώνει το παιχνίδι - και οι δυο παίκτες χάνουν, ακόμα και αν η μαντεψιά ήταν απλά ένας αθώος περαστικός.

Αν όλες οι μαντεπιές σας είναι σωστές και βρείτε τον τελευταίο πράσινο πράκτορα, νικάτε και οι δυο!

ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Οι πληροφορίες που ανταλλάσσετε με τον συμπαίκτη σας πρέπει να περιορίζονται στο τι μπορείτε να συμπεράνετε από τα στοιχεία του. Αν σχολιάσετε την μαντεψιά σας, μην δίνετε πληροφορίες για τη δική σας πλευρά της κάρτας κλειδιού. Αν μαντέψετε μια κάρτα την οποία ο συνεργάτης σας βλέπει ως πράσινο πράκτορα, μην του πείτε τι χρώμα έχει αυτή η λέξη στη δική σας πλευρά. Μην δίνετε στο συνεργάτη σας συμβουλές για το πότε πρέπει να σταματήσει να μαντεύει, και μην του πείτε πόσες λέξεις έχουν μείνει για να μαντέψει, εκτός και αν όλες οι λέξεις που βλέπετε ως πράσινες έχουν σκεπαστεί από πράσινη κάρτα πράκτορα.

ΕΙΣΤΕ ΕΤΟΙΜΟΙ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΣΑΣ ΑΠΟΣΤΟΛΗ!

Κατόπιν, γυρίστε σελίδα και πείτε μας πως τα πήγατε.

ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ – ΠΩΣ ΤΑ ΠΗΓΑΤΕ;

ΣΥΝΑΝΤΗΣΑΤΕ ΕΝΑΝ ΕΚΤΕΛΕΣΤΗ

Ε, ναι, αυτό συμβαίνει. Χάσατε. Γι' αυτό πληρώνονται οι εκτελεστές. Μπορείτε να γυρίσετε όλες τις κάρτες λέξεων στην άλλη τους πλευρά (ή να απλώσετε ένα νέο σετ), να τραβήξετε μια νέα κάρτα κλειδί και να ξαναπροσπαθήσετε.

Πριν δώσετε ένα στοιχείο, πάντα να βλέπετε τους τρεις εκτελεστές. Προσπαθήστε να αποφύγετε στοιχεία που μπορεί να οδηγήσουν σε μια από αυτές τις κάρτες. Οι προσεκτικοί παίκτες μπορούν να αποφύγουν τους εκτελεστές... τουλάχιστον... τις περισσότερες φορές.

Καλή τύχη!

ΤΕΛΕΙΩΣΕ Ο ΧΡΟΝΟΣ

Ο γύρος ξαφνικού θανάτου τελείωσε λόγω μιας λανθασμένης μαντεψιάς και αποτύχατε να έρθετε σε επαφή με όλους τους πράκτορες. Μην τα παρατάτε - γυρίστε όλες τις κάρτες λέξεων στην άλλη τους πλευρά (ή απλώστε ένα νέο σετ), τραβήξτε μια νέα κάρτα κλειδί και ξαναπροσπαθήστε. Για να τα καταφέρετε, τα περισσότερα στοιχεία πρέπει να συνδέονται με δυο ή περισσότερες λέξεις. Μην φοβάστε να δώσετε στοιχεία που μπορεί να είναι λίγο τραβηγμένα. Ο συνεργάτης σας γνωρίζει ότι δεν ταιριάζουν τέλεια όλα τα στοιχεία με τις λέξεις. Απλά προσέξτε τους εκτελεστές.

Αν συστηματικά ξεμένετε από χρόνο, σκεφτείτε να προσθέσετε έναν 10° ή και έναν 11° δείκτη χρόνου. Ίσως χρειάζεται να εξασκηθείτε σε μια ευκολότερη αποστολή πριν ασχοληθείτε με τις δυσκολότερες προκλήσεις.

ΝΙΚΗΣΑΤΕ ΜΙΑ ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΜΕ 10Ή 11 ΔΕΙΚΤΕΣ

Μπράβο! Παίξατε με μερικούς επιπλέον δείκτες χρόνου, αλλά ήρθατε σε επαφή με όλους τους πράκτορές σας, αποφεύγοντας ταυτόχρονα τους εκτελεστές. Αποστολή εξετελέσθη!

Ελπίζουμε να ευχαριστηθήκατε το παιχνίδι. Μπορείτε να το ξαναπαίξετε με τον ίδιο τρόπο, ή μπορείτε να δοκιμάσετε με 9 δείκτες. Μπορεί να είναι λίγο πιο δύσκολο, και ίσως να χρειαστείτε λίγη τύχη, αλλά θα χαρείτε πολύ αν κερδίσετε αυτή την αποστολή!

ΝΙΚΗΣΑΤΕ ΜΙΑ ΚΑΝΟΝΙΚΗ

ΑΠΟΣΤΟΛΗ 9 ΔΕΙΚΤΩΝ

Εξαιρετικό! Τα πήγατε περίφημα, και είστε έτοιμοι για τα πάντα!

Στην επόμενη σελίδα εξηγείται το πως να χρησιμοποιήσετε τον χάρτη αποστολών για να βρείτε νέες προκλήσεις. Οι διάφορες αποστολές απαιτούν διαφορετικά επίπεδα εμπειρίας.

Φυσικά, μπορείτε να ξαναπαίξετε την κανονική αποστολή 9 δεικτών. Με τόσες πολλές κάρτες κλειδιά και λέξεις, κάθε παρτίδα θα είναι τελείως διαφορετική.

Βαθμολογία σε Αποστολή 9 Δεικτών

Κάποιες παρτίδες είναι ένας αδιάκοπος αγώνας, όπου πέφτετε συνεχώς σε αθώους περαστικούς και πρέπει να χρησιμοποιήσετε το γύρο ξαφνικού θανάτου για να καταφέρετε να νικήσετε. Σε άλλες παρτίδες μπορεί να κερδίσετε σε μόλις 7 ή 8 γύρους. Μπορείτε να εκτιμήσετε το πόσο καλά πήγατε βαθμολογώντας τις επιδόσεις σας:

- Παίρνετε 3 πόντους για κάθε δείκτη χρόνου που παρέμεινε στο απόθεμα (μην ξεχνάτε όμως ότι χρησιμοποιήσατε και ένα δείκτη στον τελευταίο, νικητήριο γύρο).
- Παίρνετε 1 πόντο για κάθε δείκτη χρόνου που ένας παίκτης πήρε όταν τελείωσε ένα γύρο μετά από σωστή μαντεψιά.
- Αφαιρέστε 1 πόντο αν χρειαστήκατε το γύρο ξαφνικού θανάτου για να κερδίσετε.

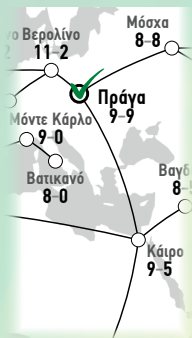
Αν μαζέψατε πάνω από 5 πόντους, τα πήγατε πολύ καλά. Μια βαθμολογία 9 ή 10 είναι εξαιρετική. Και αν μαζέψατε πάνω από 10 πόντους, πρέπει να δοκιμάσετε το χάρτη αποστολών.



ΧΑΡΤΗΣ ΑΠΟΣΤΟΛΩΝ

Όστε μόλις ολοκληρώσετε με επιτυχία μια αποστολή 9 δεικτών; Συγχαρητήρια!

(Αν δεν το έχετε καταφέρει ακόμα, συνεχίστε να προσπαθείτε. Επιστρέψτε εδώ όταν τα καταφέρετε!)



Η ομάδα σας είναι έτοιμη για πιο απαιτητικές αποστολές. Πάρτε έναν από τους χάρτες αποστολών από το μπλοκ. Γράψτε τα ονόματά σας στο κουτί Ομάδας και μετά σημειώστε τον κύκλο στην Πράγα.

Μόλις ολοκληρώσετε την αποστολή Πράγα 9-9!

Μπορείτε τώρα να αναλάβετε οποιαδήποτε

αποστολή συνδέεται με την Πράγα (οι επιλογές σας είναι Βερολίνο, Κάιρο ή Μόσχα). Οι αριθμοί δίπλα σε κάθε αποστολή σημαίνουν τα εξής:

ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ

Κάθε αποστολή έχει δυο παραμέτρους. **Ο πρώτος αριθμός είναι ο συνολικός αριθμός γύρων.** Όταν προετοιμάζετε μια αποστολή, βάψτε τόσους δείκτες στο απόθεμα χρόνου και αφήστε τους υπόλοιπους στο κουτί. Η Μόσχα χρησιμοποιεί μόνο 8, ενώ το Βερολίνο και τους 11. Το Κάιρο χρησιμοποιεί 9, όπως η κανονική αποστολή της Πράγας. **Ο δεύτερος αριθμός είναι το πλήθος των επιτρεπόμενων λήθων.** Μόνο τόσοι δείκτες μπορεί να είναι αθώοι περαστικοί. Οι υπόλοιποι είναι γυρισμένοι στην πλευρά με το τσεκ. Όταν προετοιμάζετε το Κάιρο, για παράδειγμα, μόνο 5 από τους 9 δείκτες θα είναι στην πλευρά του περαστικού:

Κάιρο 9-5 9 δείκτες χρόνου



5 επιτρεπόμενα λήθη

Οι αποστολές Μόσχα 8-8, Μπανκόκ 7-7 και Σιγκαπούρη 6-6 είναι σαν την κανονική αποστολή, αλλά με λιγότερους δείκτες. Για τις υπόλοιπες αποστολές, έχετε έναν περιορισμένο αριθμό από επιτρεπόμενα λήθη.

ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΔΕΙΚΤΩΝ ΧΡΟΝΟΥ

Αν ο παίκτης που μαντεύει επιλέξει να σταματήσει μετά από μια ή περισσότερες σωστές μαντεψίες, παίρνει ένα δείκτη με ανοιχτή την πλευρά τσεκ από το απόθεμα. Αν έχουν μείνει μόνο δείκτες περαστικών, αυτός που μαντεύει παίρνει έναν από αυτούς, τον γυρίζει στην άλλη του πλευρά και τον τοποθετεί μπροστά του.

Αν ο γύρος τελειώσει μαντεύοντας έναν περαστικό, αυτός που δίνει τα στοιχεία παίρνει ένα **δείκτη περαστικού** από το απόθεμα και τον χρησιμοποιεί για να μαρκάρι τη λήθος μαντεψιά, ως συνήθως. Όμως, **αν εξαντληθούν οι δείκτες περαστικών, οι λήθος μαντεψιές τιμωρούνται.**

Σε αυτή την περίπτωση, σημειώνετε έναν περαστικό χρησιμοποιώντας **δυο δείκτες τσεκ** και γυρίζοντάς τους ώστε να δείχνουν περαστικό. Το λήθος σας κοστίζει δυο γύρους αντί για ένα (αντιμετωπίστε τους δυο δείκτες σαν έναν).

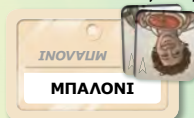
Φυσικά, αν κάποιος μαντέψει έναν εκτελεστή, οι δείκτες χρόνου δεν έχουν σημασία – χάνετε.

Αν χρησιμοποιήσετε τον τελευταίο ή τους δυο τελευταίους σας δείκτες, παίζετε ένα γύρο ξαφνικού θανάτου, ως συνήθως. Όμως, **αν σε ένα γύρο σας ζητηθεί να χρησιμοποιήσετε περισσότερους δείκτες από όσους έχετε, χάνετε αμέσως.** Αυτό θα συμβεί μόνο όταν θα σας έχει μείνει 1 μόνο δείκτης, είναι δείκτης τσεκ και αυτός που μαντεύει βρει έναν περαστικό.

ΣΥΝΕΧΙΖΟΝΤΑΣ

Όταν νικήσετε μια αποστολή στο Βερολίνο, τη Μόσχα ή το Κάιρο, σημειώστε την ως ολοκληρωμένη. Περισσότερες αποστολές ανοίγουν. Μπορείτε να συνεχίσετε κατά μήκος οποιασδήποτε μη μπλοκαρισμένης γραμμής.

Διαφορετικές αποστολές απαιτούν διαφορετικές στρατηγικές. Σε κάποιες, θα χρειαστείτε μια πολύ προσεκτική προσέγγιση. Άλλες επιβραβεύουν τοληνρά στοιχεία και επιθετικές μαντεψίες. Χρησιμοποιήστε τον χάρτη αποστολών με τον πιο διασκεδαστικό για εσάς τρόπο. Μπορεί να βρείτε κάποιες αγαπημένες αποστολές και να τις παίζετε ξανά και ξανά. Μπορεί να προχωρήσετε, προσπαθώντας να τις ολοκληρώσετε όλες. Οι γραμμές κάτω από το χάρτη μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να κρατάτε σημειώσεις των επιτυχιών και αποτυχιών σας.



Αν χρησιμοποιήσετε όλους τους χάρτες, μπορείτε να τυπώσετε κι άλλους! Κατεβάστε το pdf από την czechgames.com.

ΕΓΚΥΡΑ ΚΑΙ ΜΗ ΕΓΚΥΡΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Κάποια στοιχεία δεν είναι έγκυρα γιατί παραβιάζουν το πνεύμα του παιχνιδιού.

Το στοιχείο σας πρέπει να έχει σχέση με το νόημα των λέξεων. Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το στοιχείο σας για να μιλήσετε για τα γράμματα μιας λέξης ή την θέση της στο τραπέζι. Το *Μέσον: 1* δεν είναι έγκυρο στοιχείο για μια λέξη στο μέσον του τραπέζιού. Το Σ: 3 δεν είναι έγκυρο στοιχείο για τρεις λέξεις που ξεκινάνε με Σ.

Τα γράμματα και οι αριθμοί είναι έγκυρα στοιχεία, εφόσον αναφέρονται στο νόημα λέξεων. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το *ένα: 2* ως στοιχείο για το ΜΕΤΡΟ και το ΔΟΛΛΑΡΙΟ (το *εκατό: 2* ίσως να είναι καλύτερο).

Ο αριθμός που λέτε μετά το στοιχείο δεν μπορεί να είναι στοιχείο. Το *Μαθητιά: 5* δεν μπορεί να είναι στοιχείο για το ΣΑΜΠΟΥΑΝ και ΠΕΝΤΑΓΩΝΟ.

Δεν μπορείτε να πείτε καμία μορφή κάποιας ορατής λέξης του τραπέζιού. Αν είναι ανοιχτή η ΝΥΦΗ, δεν μπορείτε να πείτε *νυφούλα* ή *νυφικό*. Μια λέξη είναι «ορατή» μέχρι να σκεπαστεί από μια πράσινη κάρτα πράκτορα ή από δυο δείκτες χρόνου που αντιπροσωπεύουν μια λάθος μαντεψιά και από τις δυο πλευρές. Μια λέξη μαρκαρισμένη ως λανθασμένη μαντεψιά από τη μια μόνο πλευρά θεωρείται ακόμα ορατή.

Δεν μπορείτε να πείτε μέρος μιας σύνθετης λέξης που βρίσκεται στο τραπέζι. Αν είναι ορατός ο ΛΥΚΑΝΘΡΩΠΟΣ, δεν μπορείτε να πείτε *λύκος*, *άνθρωπος*, *λύκαινα* ή *ανθρώπινος*.

Επιτρέπεται να συλλαβίσετε το στοιχείο σας. Αυτό μπορεί να σας το ζητήσει ο συνεργάτης σας, ή να προσφερθείτε να το κάνετε εσείς, προς αποφυγή παρεξηγήσεων.

Προφορές, το να κάνετε ήχους ή να τραγουδάτε δεν επιτρέπεται. Μην πείτε *κρέπα* με Γαλλική προφορά ως στοιχείο για τον ΝΑΠΟΛΕΟΝΤΑ και τον

ΣΩΜΑΤΟΦΥΛΑΚΑ. Και μην ψάξετε τη Γαλλική λέξη για το Σωματοφύλακα. **Οι μόνες ξενόγλωσσες λέξεις που επιτρέπονται είναι αυτές που χρησιμοποιούνται συχνά στα Ελληνικά.** (Το *κρουσάν* επιτρέπεται.)

Το ονόματα επιτρέπονται, εφόσον είναι μια λέξη. Οπότε, ο *Καρλομάγνος* είναι έγκυρο στοιχείο, όμως ο *Λεονάρντο Ντα Βίντσι* δεν είναι ... εκτός κι αν νομίζετε ότι θα έπρεπε να είναι:

ΧΑΛΑΡΩΝΟΝΤΑΣ ΤΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ

Τα *Λεονάρντο Ντα Βίντσι*, *ΙΚΑ*, *Μεγάλη Εβδομάδα*, *Αρχοντας των Δαχτυλιδιών*, μπορεί να είναι καλή στοιχεία, αλλά παραβιάζουν τον κανόνα ότι ένα στοιχείο πρέπει να είναι μια λέξη.

Μπορεί να γίνει πολύ εκνευριστικό να έχετε το τέλειο στοιχείο και να μην μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε. Μπορείτε να επιλέξετε να χαλαρώσετε λίγο τον κανόνα της «μιας λέξης» και να επιτρέψετε ονόματα πολλών λέξεων, τίτλους, και σύνθετες λέξεις.

ΠΟΙΝΗ ΓΙΑ ΜΗ ΕΓΚΥΡΟ ΣΤΟΙΧΕΙΟ

Αν κάποιος κατά λάθος δώσει ένα μη έγκυρο στοιχείο, θα πρέπει να υποστεί ποινή ενός γύρου ξεκαρτάροντας έναν από τους δείκτες χρόνου από το απόθεμα. Κατόπιν αυτός που μαντεύει πρέπει να προσπαθήσει σαν το στοιχείο να ήταν έγκυρο (οπότε ο γύρος τελειώνει με το συνηθισμένο τρόπο, ο οποίος τις περισσότερες φορές θα κοστίζει άλλον ένα δείκτη χρόνου). Σε κάποιες περιστάσεις, ένα μη έγκυρο στοιχείο μπορεί να δώσει τόσες πολλές πληροφορίες ώστε να αποφασίσετε να ξεκινήσετε μια νέα παρτίδα, όμως τις περισσότερες φορές η ποινή είναι αρκετή.

ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΗ ΤΕΧΝΙΚΗ: ΤΟ ΣΤΟΙΧΕΙΟ ΜΗΔΕΝ

Είναι έγκυρο να δώσετε σε ένα στοιχείο ως αριθμό το μηδέν. Για παράδειγμα, αν θέλτε ο συνεργάτης σας να μαντέψει τα ΕΛΕΦΑΝΤΑΣ, ΣΚΙΟΥΡΟΣ και ΠΙΘΗΚΟΣ και να αποφύγει την ΤΙΓΡΗ, μπορείτε να δώσετε το στοιχείο *σαρκοφάγα: 0*. Αυτό θα δώσει στον συνεργάτη σας το

μήνυμα ότι πρέπει να αποφύγει την ΤΙΓΡΗ, και ίσως και να καταλάβει ότι η ΤΙΓΡΗ εμποδίζει τη χρήση ενός εύκολου στοιχείου όπως το *ζώα: 3*.

Ακόμα και αν το στοιχείο σας συνοδεύεται από το μηδέν, ο συνεργάτης σας πρέπει να μαντέψει τουλάχιστον μια λέξη.

ΜΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΥΣ ΑΠΟ 2 ΠΑΙΚΤΕΣ

Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για 2 παίκτες, όμως στις δοκιμές διασκεδάσαμε πολύ παίζοντας και με περισσότερους. Οι παίκτες πρέπει να χωριστούν σε δυο ομάδες που θα κάθονται η μια απέναντι στην άλλη. Καθένας τους θα πρέπει να βλέπει μια μόνο πλευρά της κάρτας κλειδιού.

Το παιχνίδι είναι όμοιο με αυτό για 2 παίκτες. Οποιοσδήποτε μπορεί να δώσει ένα στοιχείο που όλοι οι παίκτες της άλλης ομάδας θα προσπαθήσουν να μαντέψουν. Η ομάδα που δίνει στοιχεία μπορεί να συζητήσει τις ιδέες της για στοιχεία, χωρίς όμως να την ακούει η άλλη ομάδα. Μπορείτε να ψιθυρίζετε, να γράφετε, ή ακόμα και να βγείτε από το δωμάτιο αν θέλετε. Όμως, η συζήτηση δεν είναι απαραίτητη. Συχνά είναι

ευκολότερο να δώσετε απλά ένα στοιχείο χωρίς συζήτηση, αν νομίζετε ότι βρήκατε ένα καλό.

Η ομάδα που μαντεύει μπορεί να συζητήσει τη μαντεψιά της, δεν θα πρέπει όμως να ακουστεί τίποτα που θα μπορούσε να αποκαλύψει πληροφορίες σχετικά με την άλλη πλευρά της κάρτας κλειδιού. Όπως πάντα, η μαντεψιά είναι επίσημη μόνο όταν ένας από την ομάδα που μαντεύει ακουμπήσει την κάρτα λέξης.



ΧΑΛΑΡΟΤΕΡΗ ΕΝΑΛΛΑΓΗ ΓΥΡΩΝ

Κάποιοι από αυτούς που δοκίμασαν το παιχνίδι προτίμησαν μια παραλλαγή όπου οι δυο παίκτες δεν παίζουν γύρους. Μπορείτε να επιτρέψετε σε ένα παίκτη να δώσει δυο στοιχεία στη σειρά, αν θέλετε. Όμως τότε ο άλλος παίκτης θα πρέπει να δώσει κι αυτός ένα στοιχείο. Το να δώσετε όλα τα στοιχεία της μιας πλευράς πριν καν ξεκινήσετε να δίνετε στοιχεία της άλλης πλευράς δεν είναι στο πνεύμα του παιχνιδιού.

Ένα Παιχνίδι των Vlaada Chvátil & Scot Eaton

Εικονογράφηση: Tomáš Kučerovský

Γραφικός Σχεδιασμός: František Horálek, Filip Murmak

Λέξεις και Κανόνες: Jason Holt

Μετάφραση/Προσαρμογή: Γιάννης Παλαιολόγος

Δοκιμαστές: Kreten, Dita, Vítek, Ondra, Zuzka, Tomáš, Plema, Yuri, Jakub, Filip, Léňa, Katka, Vláďa, Alne, Meysha, Matuš, Dávid, Yurri, Mišo, Lenka, dilli, Meggy, Patrik, Roneth, Fanda, Jirka Bauma, Miloš, Yim, Pogo, Jája, Elenistar, Iva, και πολλοί ακόμα υπέροχοι άνθρωποι απ' την Τσέικη σκηνή, Podmitrov, Malenovice, και άλλα Τσέικα gaming clubs και εκδηλώσεις, Jason, Josh, Paul, Emilee, Greg, Laura, Ryan, Lucy, William, Elizabeth, Jim, Jordan, Brad, Leigh Ann, Aron, Sarah, Stacia, Amy, Erin, Dylan, Jeff, Kathy, Kirk, Peter, Bradley, Nelson, και πολλοί σπουδαίοι παίκτες από τα Gathering of Friends, BGGcon, MisCon, GAMA Trade Show, Baycon, Airecon, Protospiel Minnesota, Pionek, και άλλες εκδηλώσεις παγκοσμίως.

Ειδικές ευχαριστίες στους: Petr Murmak, Jason Holt, Paul Grogan, Joshua Githens, και Michal Štach για τις αμέτρητες παρουσιάσεις και δοκιμές του παιχνιδιού σε εκδηλώσεις παιχνιδιών. Στα παιδιά και τις συζύγους μας Alenka, Hanička, Pavlík, και Marcela Chvátilovi, Kristina Eaton, Lenka Murmaková, Sierra Stoneberg Holt, και Vicky Strickland που ήταν εύκαροι όποτε μια νέα έκδοση ή ιδέα έπρεπε να δοκιμαστεί.

Σε όλη την ομάδα της CGE (και ειδικά στους Dita Lazárková και Vít Vodička) που επέβλεπαν τα πάντα, προετοίμασαν εξαιρετικά δείγματα, και έβρισκαν παρ' όλα αυτά το χρόνο να παίξουν μια παρτίδα Duet :)



©2019 Κάισσα
Καραλσκάκη 20
14343 N. Χαλκηδόνα
www.kaissastores.gr
www.kaissa.gr



[kaissaboardgames](https://www.facebook.com/kaissaboardgames)



Ιούλιος 2019
Czech Games Edition
www.CzechGames.com



[Kaissa Boardgames](https://www.youtube.com/KaissaBoardgames)

ΤΙ ΝΑ ΟΥΜΑΣΤΕ

Σε κάθε γύρο υπάρχει ένα στοιχείο και μια ή περισσότερες μαντεψιές. Δεν υπάρχει όριο στο πόσες μαντεψιές θα κάνετε, εφόσον συνεχίζετε να μαντεύετε σωστά.

Όταν ένας παίκτης ακουμπήσει μια κάρτα, η ταυτότητά της εξαρτάται μόνο από την πλευρά της κάρτας κλειδιού που βλέπει ο άλλος παίκτης.

Το να ακουμπήσετε μια **μπεζ** κάρτα τελειώνει το γύρο. Το να ακουμπήσετε μια **μαύρη** κάρτα τελειώνει το παιχνίδι.

Μια λέξη μαρκαρισμένη με δείκτη χρόνου από τον ένα παίκτη **ίσως** χρειαστεί να την μαντέψει ο άλλος παίκτης. Όταν είναι μαρκαρισμένη και από τους δυο, θεωρείται σκεπασμένη.

Κάθε γύρος σας κοστίζει ένα δείκτη χρόνου από το απόθεμα. Θα χρησιμοποιηθεί είτε από αυτόν που δίνει τα στοιχεία για να μαρκάρει έναν περαστικό που ακούμπησε αυτός που μαντεύει, είτε θα τον πάρει αυτός που μαντεύει

για να δείξει ότι τελείωσε με τις μαντεψιές.

Αν δεν έχετε κερδίσει το παιχνίδι **μετά τη χρήση του τελευταίου δείκτη χρόνου**, παίζετε ένα γύρο **ξαφνικού θανάτου**. Και οι δυο παίκτες μπορούν να μαντέψουν, αλλά χωρίς στοιχείο. Αν κάποιος κάνει λάθος μαντεψιά, χάνετε το παιχνίδι.

Όταν χρησιμοποιείτε τον **κάρτη αποστολών**, μια **λάθος μαντεψιά μπορεί να σας κοστίσει έως και δυο δείκτες χρόνου**. Αυτό συμβαίνει αν ξεπεράσετε τον επιτρεπόμενο αριθμό από λάθος μαντεψιές. Αν έχετε μόνο ένα δείκτη όταν πρέπει να χάσετε δυο, δεν παίζετε το γύρο **ξαφνικού θανάτου** και χάνετε το παιχνίδι.

Δεν πρέπει ποτέ να αποκαλύψετε κάτι από τη δική σας πλευρά της κάρτας κλειδιού, πρέπει όμως να ενημερώσετε τον συνεργάτη σας αν όλες οι κάρτες που βλέπετε ως πράσινες έχουν καλυφθεί από πράσινες κάρτες πρακτόρων.

ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΚΑΡΤΑΣ ΚΛΕΙΔΙΟΥ

Όλες οι κάρτες κλειδιά είναι σχεδιασμένες σύμφωνα με αυτό το διάγραμμα. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτή τη γνώση προς όφελός σας.

ΧΡΩΜΑΤΑ ΟΠΩΣ ΤΑ ΒΛΕΠΕΙ Ο ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ ΣΑΣ



ΧΡΩΜΑΤΑ ΟΠΩΣ ΤΑ ΒΛΕΠΕΤΕ ΕΣΕΙΣ

Από τις 9 κάρτες που βλέπετε ως πράσινες, 3 είναι **πράσινες** και στην άλλη πλευρά της κάρτας κλειδιού. Αυτό σημαίνει ότι συνολικά έχετε 15 λέξεις να μαντέψετε. Σημείωση: Κάποιοι παίκτες προτιμούν να τοποθετούν τις κάρτες πρακτόρων τους έτσι ώστε να κοιτάζουν αυτόν που μαντεύει για να μπορούν να ελέγχουν ποιες μάντεψε ποιες πράσινες κάρτες.

Από τις τρεις κάρτες που βλέπετε ως μαύρες, μια είναι **μαύρη**, μια είναι **πράσινη**, και μια είναι **μπεζ** στην άλλη πλευρά της κάρτας κλειδιού. Αυτό σημαίνει ότι μια λέξη που εσείς τη βλέπετε μαύρη είναι μια λέξη που πρέπει να μαντέψετε. Επιπλέον, αν έχετε βρει την μαύρη κάρτα που είναι πράσινη στην άλλη πλευρά, πρέπει να αποφύγετε τις άλλες δυο μαύρες λέξεις.

ΤΟ DUET ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΤΟΥ CODENAMES



Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις λέξεις από το Duet στη βασική έκδοση του Codenames. Και μπορείτε να πάρετε τις λέξεις από το βασικό σετ και να παίξετε Duet. Μπορείτε ακόμα να συνδυάσετε και τα δυο σετ καρτών για να έχετε 800 διαφορετικές λέξεις για να χρησιμοποιήσετε σε οποιαδήποτε από τις εκδόσεις του παιχνιδιού.

Οι κάρτες κλειδιά Duet μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν στο Codenames: Εικόνες, αν απλώσετε τις κάρτες εικόνων σε ένα πλέγμα 5 x 5.



Σημείωση: Μπορείτε να ξεχωρίσετε τις κάρτες του Duet από εκείνες του Βασικού Codenames επειδή έχουν δυο κουκίδες.