

VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES

TOP
SECRET

WORD
GAME

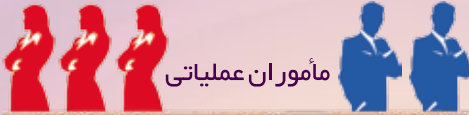


راهنمای فارسی

CGE
Czech Games Edition

© Czech Games Edition
July 2015
www.CzechGames.com

آماده‌سازی



مأموران عملیاتی



آبرجاسوس‌ها



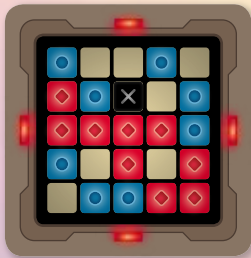
بازیکنان، به دو "تیم" (که از لحاظ تعداد و مهارت، برابر باشند) تقسیم می‌شوند. برای یک بازی استاندارد، شما دست‌کم به ۴ بازیکن (برای ۲ تیم دو نفره) نیاز دارید. روش‌های بازی برای ۲ یا ۳ نفر، در صفحه‌ی آخر راهنما، توضیح داده شده‌است. از هر تیم، یک بازیکن، برای ایفای نقش "آبرجاسوس" انتخاب می‌شود.

دو آبرجاسوس، در یک سمت میز بازی می‌نشینند. سایر بازیکنان، رو به روی آبرجاسوس خود قرار می‌گیرند؛ آن‌ها نقش "مأموران عملیاتی" را ایفا خواهند کرد. ۲۵ "اسم رمز" را به شکل تصادفی انتخاب کرده و در قالب یک جدول ۵ × ۵، بر روی میز بازی بچینید.

نکته: هر بار که می‌خواهید "اسامی رمز" را بر بزنید، نیمی از کارت‌ها را پشت‌ورو کنید؛ این کار باعث می‌شود که اسامی رمز، به بهترین شکل باهم مخلوط شوند.

کلید رمز

هر بازی، یک "کلید" دارد که هویت کارت‌های روی میز را رمزگشایی می‌کند. آبرجاسوس‌ها باید یکی از کلیدها را به شکل تصادفی انتخاب کرده و در "پایه‌ی مخصوص گذاشته و بین خودشان قرار دهند. کلید را از هر طرفی می‌توان در پایه قرار داد؛ فکر خود را درگیر این مطلب نکنید! فقط کلید را در پایه قرار دهید و به هیچ وجه اجازه ندهید مأموران عملیاتی، کلید را ببینند ("کلید" پشت به آن‌ها قرار می‌گیرد)!



کلید، با جدول اسامی رمز، تطابق دارد. خانه‌های آبی، نشانگر کلماتی هستند که تیم آبی باید حدس بزند (مأموران آبی) و خانه‌های قرمز، نشانگر کلماتی هستند که تیم قرمز باید حدس بزند (مأموران قرمز). خانه‌های بی‌رنگ، نشانگر "رهگذران بی‌گناه" اند و خانه‌ی سیاه، جایگاه "آدم‌کش" است - که هرگز نباید با او شاخ‌په‌شاخ شد!

تیم آغازکننده بازی



تیم قرمز و تیم آبی را به صورت توافقی تعیین کنید. ۴ چراغی که در اطراف کلید رمز وجود دارند، نشان می‌دهند که کدام تیم باید بازی را آغاز کند (قرمز یا آبی). تیم آغازکننده باید ۹ کلمه و تیم دیگر باید ۸ کلمه را حدس بزند. تیم آغازکننده، نخستین "سرنخ" را مطرح می‌کند.

کارت‌های مأموران

۸ مأمور قرمز



کارت‌های مأموران قرمز، در یک ستون، پیش‌روی آبرجاسوس قرمز قرار می‌گیرند. کارت‌های آبی نیز باید حتماً پیش‌روی آبرجاسوس آبی قرار بگیرند تا بازیکنان در هر لحظه از بازی به راحتی بتوانند هم تیمی‌های خود را تشخیص بدهند.

۸ مأمور آبی



۱ جاسوس دو جانبه



کارت "جاسوس دو جانبه" متعلق به تیم آغازکننده (قرمز یا آبی) خواهد بود. این کارت را به سمتی بگردانید که هم‌رنگ کارت‌های تیم آغازکننده باشد زیرا در طول بازی، یکی از کارت‌های مأموران این تیم خواهد بود.



۷ رهگذر بی‌گناه



آدم‌کش و رهگذران، باید بین دو آبرجاسوس و در دسترس هر دو قرار بگیرند.

۱ آدم‌کش



نگاهی کلی به بازی

آبرجاسوس‌ها، از هویت پنهانی هر ۲۵ مأمور باخبرند ولی هم‌تیمی‌های آن‌ها، مأموران را فقط و فقط از طریق "اسامی رمز"شان می‌شناسند. آبرجاسوس‌ها، به‌نوبت، سرنخ‌هایی یک-کلمه‌ای ارائه می‌دهند. هر سرنخ می‌تواند به چندین کلمه از کلمات روی میز، مرتبط باشد. مأموران باید حدس بزنند که کدام کلمات، مورد نظر رییس‌شان بوده‌است! هرگاه که یکی از مأموران عملیاتی، کلمه‌ای را لمس کند، آبرجاسوس، هویت پنهانی آن کلمه را افشا می‌کند. اگر مأمور، درست حدس بزند، می‌تواند به حدس زدن ادامه دهد تا جایی که یا چیز دیگری برای حدس زدن به ذهنش نرسد یا با یک فرد اشتباهی برخورد کند! سپس نوبت به تیم دیگر می‌رسد که سرنخ بدهد و حدس بزند. نخستین تیمی که بتواند با همی مأموران خود ارتباط برقرار کند، برنده بازی خواهد بود.

چگونگی بازی

تیم‌ها به نوبت بازی می‌کنند. تیم آغازکننده، با ۴ چراغ در ۴ لبهی "کلید رمز" مشخص می‌شود.

سرنخ دادن

اگر شما، آبرجاسوس هستید، باید به یک سرنخ یک کلمه‌ای فکر کنید که با چند کلمه از کلمه‌هایی که هم تیمی‌های تان باید حدس بزنند، مرتبط باشد. هرگاه احساس کردید که سرنخ خوبی پیدا کرده‌اید، آن را بیان می‌کنید. همچنین شما عددی را نیز اعلام می‌کنید که به هم تیمی‌های تان می‌گوید که سرنخ ارائه شده از جانب شما، با چند کلمه از کلمه‌های جدول، مرتبط است.

مثال: دوتا از کلمه‌های شما، "گردو" و "گلابی" هستند؛ هردوی این‌ها محصولاتی "درختی" هستند پس شما می‌گویید: "درخت - ۲".

شما می‌توانید سرنخ را فقط برای یک کلمه اعلام کنید (مثلاً بگویید: "آجیل ۱") ولی تلاش برای پیدا کردن ۲ یا چند کلمه‌ی مرتبط، بازی را بامزه‌تر می‌کند. کشف ۳ یا ۴ کلمه با یک سرنخ هم که دستاوردی بس ارزشمند تلقی خواهد شد!

یک کلمه‌ای

سرنخ شما حتماً باید یک-کلمه‌ای باشد. اجازه‌ی دادن توضیحاتِ بیش‌تر را ندارید! به عنوان مثال، هیچ‌وقت نگویید "شاید نشه دقیق گفت...!" دارید "گدنیمز" بازی می‌کنید؛ در "گدنیمز" هیچ‌وقت نمی‌شود دقیق گفت!

سرنخ شما نمی‌تواند یکی از کلماتی باشد که در جدول روی میز دیده می‌شوند. البته با پیش‌رفتِ بازی، روی برخی از کلمه‌ها پوشانده شده و بدین‌ترتیب، این کلمه‌ها که قبلاً غیرمجاز بودند، مجاز و قابل استفاده خواهند شد.

برقراری تماس

وقتی که یکی از آبرجاسوس‌ها، سرنخی را مطرح می‌کند، مأموران عملیاتی‌اش باید تلاش کنند تا معنای آن را کشف کنند. مأموران می‌توانند با یکدیگر هم‌فکری کنند ولی آبرجاسوس در این مرحله باید مطلقاً "مَمُّ کَم" (ساکت و بی‌حرکت) باشد! مأموران عملیاتی، با لمس یکی از کلمات (اسامی رمز) روی میز، به طور رسمی، حدس خود را اعلام می‌کنند!

● اگر مأموران عملیاتی، یکی از کارت‌های متعلق به تیم خود را لمس کنند، آبرجاسوس، آن کلمه را با یک کارت مأمور خودی می‌پوشاند. سپس مأموران، حدس دیگری می‌زنند (بدون این‌که سرنخ دیگری مطرح شود).

اگر مأموران عملیاتی، یک رهگذر بی‌گناه را لمس کنند، آبرجاسوس، آن کلمه را با یک کارت رهگذر بی‌گناه می‌پوشاند. نوبت این تیم همین‌جا به پایان می‌رسد.

● اگر مأموران عملیاتی، به‌اشتباه، یکی از کارت‌های تیم رقیب را لمس کنند، آن کلمه، با یکی از کارت‌های مأموران رقیب پوشانده می‌شود. نوبت این تیم همین‌جا به پایان می‌رسد (و آبی نیز به آسیاب رقیب ریخته می‌شود)!

● اگر مأموران عملیاتی، به‌اشتباه، آدم‌کش را لمس کنند، آن کلمه، با کارت آدم‌کش پوشانده می‌شود. با این اتفاق، بازی، درجا به پایان می‌رسد! تیمی که آدم‌کش را لمس کرده، بازنده‌ی بازی خواهد بود!

نکته: پیش از آن‌که سرنخ خود را به زبان بیاورید، مطمئن شوید که هیچ‌رقمه با "آدم‌کش" مرتبط نباشد!

تعداد حدس‌ها

مأموران عملیاتی همیشه باید دست‌کم یک حدس بزنند. هرگونه حدسِ نادرست، بلافاصله نوبت تیم را پایان می‌دهد ولی اگر حدسِ مأموران، درست باشد، آن‌ها می‌توانند به حدس زدن ادامه بدهند.

شما، هر لحظه می‌توانید حدس زدن را متوقف کنید ولی معمولاً بدتان نمی‌آید که به‌اندازه‌ی عددی که آبرجاسوس‌تان اعلام کرده، حدس بزنید! شاید حتی گاهی بخواهید یک حدس اضافی هم بزنید!

مثال: نخستین سرنخ تیم قرمز این بود: "درخت - ۲". مأمور عملیاتی قرمز می‌خواست کلمات "گردو" و "پرتقال" را حدس بزند. او ابتدا "پرتقال" را حدس زد. با این حدس، او به یک "رهگذر بی‌گناه" برخورد کرده و شانس ادامه‌ی حدس زدن را از دست داد!

نوبت به تیم آبی رسید و آن‌ها، ۲ حدس درست زدند. حال دوباره نوبت به تیم قرمز می‌رسد.

آبرجاسوس قرمز می‌گوید: "رودخانه - ۳". مأمور قرمز تقریباً مطمئن است که "آمازون"، یک "رودخانه" است بنابراین کارت "آمازون" را لمس می‌کند. آبرجاسوس، روی کارت را با یک کارت مأمور قرمز می‌پوشاند و بدین‌ترتیب، مأمور قرمز می‌تواند به حدس زدن ادامه بدهد. هر "رودخانه" دارای یک "بستر" است پس مأمور قرمز، کلمه‌ی "بستر" را نیز لمس می‌کند. این کلمه نیز قرمز است و مأمور قرمز اجازه می‌یابد که حدس زدن را ادامه بدهد.

تاوانِ سرخ‌های غیر قابل قبول

اگر یکی از آبرجاسوس‌ها، سرخی غیر قابل قبول ارائه کند، نوبت تیمش بلافاصله به پایان می‌رسد. به‌عنوان جریمه‌ی اضافی، آبرجاسوس رقیب می‌تواند پیش‌از اعلام سرخ بعدی، یکی از کلمه‌های خودش را با یک کارت مأمور خودی بپوشاند! البته اگر رقیب شما به قابل قبول بودن یا نبودن سرخ‌تان دقت نکند، هر سرخی قابل قبول است!

به گنجی نشستن صم بکم!

آبرجاسوس -در مرحله‌ی حدس زدن- باید ساکت و بی حرکت بماند! وقتی که هم‌تیمی‌های‌تان دارند به کلمات فکر می‌کنند، هیچ اشاره‌ای به هیچ کارتی نکنید! وقتی که یک هم‌تیمی، کلمه‌ای را لمس کرد، "کلید رمز" را نگاه کرده و آن کلمه را با کارت مأمور مناسب (از لحاظ رنگ) بپوشانید. وقتی که یک هم‌تیمی، یکی از کلمات خودی را انتخاب می‌کند، باید طوری رفتار کنید که گویی دقیقاً کلمه‌ای را انتخاب کرده که مد نظر شما بوده‌است حتی اگر دقیقاً این‌طور نبوده نباشد!

اگر شما، یک مأمور عملیاتی هستید، باید در هنگام حدس زدن، بر روی کارت‌های کلمات تمرکز کنید. در هنگام حدس زدن، با آبرجاسوس، تماس چشمی برقرار نکنید! این کار، به شما کمک می‌کند از رد و بدل کردن نشانه‌های غیرکلامی خودداری کنید!

وقتی که اطلاعات شما دقیقاً به آنچه که می‌توان با یک کلمه و یک عدد بیان کرد، محدود شده باشد، روح بازی از شما راضی خواهد بود...

*وam از "گلستان سعدی"

زمان

اگر یکی از بازیکنان، زمانی بیش از حد معمول، صرف فکر کردن کند، بازیکنان دیگر می‌توانند از او بخواهند که سریع‌تر تصمیم بگیرد! به‌طور کلی می‌توانید برای آبرجاسوس‌ها و مأموران عملیاتی، فرصت یا مهلت (مثلاً ۴۵ ثانیه یا یک دقیقه) تعیین کنید تا بازی، خسته‌کننده و کسل‌کننده نشود!

اگر دوست دارید با محدودیت‌های جدی زمانی بازی کنید، می‌توانید اپلیکیشن "زمان‌سنج" ما را از سایت

www.codenamesgame.com

دانلود کنید.

او، بابت سوئمن کلمه‌ی مرتبط با "رودخانه" مطمئن نیست. او کارت "گردو" را لمس می‌کند و با این کار، یکی از کلمات مرتبط با سرخ قبلی را حدس می‌زند.

"گردو" نیز قرمز است! مأمور قرمز، ۳ حدس برای سرخ "رودخانه - ۳" زده‌است. او، اجازه می‌یابد که یک بار دیگر نیز حدس بزند. او می‌تواند بین سوئمن اسم رمز مرتبط با "رودخانه" و دوئمن اسم رمز مرتبط با "درخت" (مربوط به سرخ نوبت قبل)، یکی را انتخاب کند. البته او می‌تواند -آزادانه- حدس زدن را تمام کرده و نوبت را به تیم رقیب واگذار کند.

شما فقط می‌توانید یک حدس اضافی داشته باشید. در مثالی که مطرح شد، مأمور قرمز می‌توانست ۴ بار حدس بزند زیرا آبرجاسوس او، عدد ۳ را اعلام کرده بود. هنگامی که مأمور قرمز، از حدس زدن انصراف بدهد (یا حدس نادرست بزند)، نوبت به تیم دیگر می‌رسد.

روند بازی

آبرجاسوس‌ها به نوبت سرخ‌ها را بیان می‌کنند. پس از بیان شدن سرخ، مأموران هم‌تیمی، شروع به حدس زدن می‌کنند. نوبت آن‌ها با زدن حدس نادرست، انصراف از حدس زدن یا زدن بیشترین حدس ممکن برای آن سرخ، به پایان می‌رسد. سپس نوبت به تیم دیگر می‌رسد.

پایان بازی

وقتی که یکی از تیم‌ها، روی همه‌ی کارت‌هایش را بپوشاند، بازی به پایان می‌رسد. این تیم، برنده‌ی بازی خواهد بود.

شما، در نوبت بازی تیم رقیب نیز می‌توانید برنده‌ی بازی شوید به شرط آن‌که آن‌ها، آخرین کلمه‌ی شما را حدس بزنند!

بازی می‌تواند خیلی زودتر از موعد به پایان برسد به شرط آن که یکی از مأموران، با "آدم‌کش" شاخ‌به‌شاخ شود! تیم این مأمور، بازنده‌ی بازی خواهد بود.

آماده‌سازی برای بازی بعدی

بقیه هم دوست دارند شانس خود را برای آبرجاسوس بودن امتحان کنند؟ آماده شدن برای یک بازی دیگر، بسیار ساده است. کارت‌هایی را که اسامی رمز را پوشانده‌اند، برداشته و به ستون‌های خودشان برگردانید. حالا فقط کافی است که ۲۵ کلمه‌ی جدول را پشت‌تور کرده (یا گلاً عوض‌شان کنید)، یک کلید رمز جدید برداشته و بازی را شروع کنید...



سرنخ‌های قابل قبول

ما، انواع مختلف قوانین را امتحان کردیم. برخی بازیکنان، قوانین را به یک شکل ترجیح می‌دهند و برخی دیگر، به شکلی دیگر! شما نیز باید امتحان کرده و روش مورد علاقه‌ی خود را پیدا کنید...

قوانین ثابت

برخی از سرنخ‌ها غیر قابل قبول هستند چون به روح بازی آسیب می‌رسانند.

سرنخ شما باید در باره‌ی معنای کلمات باشد. نمی‌توانید از سرنخ، برای اشاره به حروف تشکیل‌دهنده‌ی کلمات یا جای کلمات در جدول، استفاده کنید! «گلستان»، سرنخی قابل قبول برای «انگلستان» نیست؛ نمی‌توانید برای ۳ کلمه‌ی «برگ»، «برف» و «باد»، سرنخی همچون «ب - ۳» (اشاره به ۳ کلمه‌ای که با حرف «ب» شروع می‌شوند) یا حتی «سه - ۳» (اشاره به ۳ کلمه‌ی سه حرفی) بیان کنید!

بگذریم...

حروف و اعداد، سرنخ‌هایی قابل قبول خواهند بود به شرط آن‌که به معنای کلمات اشاره کنند. می‌توانید از سرنخ «ث - ۱» برای اشاره به کلمه‌ی «ویتامین» استفاده کنید یا از سرنخ «هفت - ۲» برای «سفیدبرفی» (سفیدبرفی و هفت کوتوله) و «سینما» (هنر هفتم)!

اعدادی که پس از سرنخ اعلام می‌کنید، نباید مثل یک سرنخ عمل کنند! «مرکبات - ۸» سرنخی قابل قبول برای «لیمو» و «اختاپوس» نیست!

باید به زبان فارسی بازی کنید! کلمات بیگانه فقط به شرطی قابل قبول خواهند بود که در یک جمله‌ی فارسی به‌کار رفته باشند. مثلاً شما نمی‌توانید کلمه‌ی «father» را به‌عنوان سرنخی برای کلمه‌ی «پدر» به‌کار ببرید!

نمی‌توانید از کلماتی هم‌شکل و هم‌خانواده با کلمات پوشیده‌نشده‌ی جدول به‌عنوان سرنخ استفاده کنید! اگر کلمه‌ی «شکست» در جدول شما هست، نمی‌توانید از کلمات «شکست»، «شکسته»، «شکند» و... به‌عنوان سرنخ استفاده کنید!

نمی‌توانید بخشی از یک کلمه‌ی مرکب داخل جدول را بر زبان بیاورید! اگر کلمه‌ی «ماهی‌فروش» در جدول شما هست، نمی‌توانید کلماتی همچون «ماهی»، «فروش»، «ماهی‌گیر»، «گل‌فروش» و... را به زبان بیاورید!

کلمات هم‌آوا و شیوه‌ی نگارش

این‌طور کلمات در زبان فارسی زیاد نیستند. مثلاً کلمات «خوار» و «خار» که دقیقاً با یک آوا تلفظ می‌شوند ولی معانی کاملاً متفاوتی دارند.

کلمات هم‌آوایی که معنایی و شیوه‌های نگارش متفاوت دارند، متفاوت محسوب می‌شوند بنابراین شما نمی‌توانید کلمات مرتبط با «خوار» را به‌عنوان سرنخ برای «خار» بیان کنید!

کلماتی که شیوه‌ی نگارش کاملاً یکسان دارند، یکی محسوب می‌شوند حتی اگر تلفظ‌ها و معنایی متفاوتی داشته باشند؛ به عنوان مثال، «سیر»ی که خاصیت خوب و بوی بد دارد (۱)، «سیر»ی که هنوز چهل لقمه‌ی دیگر جا دارد (۱) و «سیر»ی که با «سفر» همراه می‌شود؛ بنابراین «سیر» می‌تواند به‌عنوان سرنخی برای «هفت‌سین»، «غذا» و «مسافرت» به‌کار رود! اگرچه «سیر» در معنایی مختلف خود، تلفظ‌هایی متفاوت دارد!

شما اجازه دارید سرنخ خود را «هجّی» کنید! در موقعیت‌هایی مثل مثال «سیر»، اگر تلفظ کلمه در معنایی مختلف، متفاوت باشد، شما مجبور نیستید کلمه را تلفظ کنید بلکه می‌توانید حروف کلمه را جداگانه بیان کرده و تلفظ کردن آن را به‌عهده‌ی هم‌تیمی‌های خود بگذارید: «س - ی - ر» (یا «س - ر» که می‌تواند «ستر»، «سر» یا «سِر» تلفظ شود)! سرنخ «خ - و - ا - ر»، حتی اگر کلمه‌ی «خار» هم جزو اسامی رمز باشد، سرنخی قابل قبول است (البته مشخص است که نمی‌توانید وقتی که کلمه‌ی «زغال» روی میز هست، از سرنخ «ذ - غ - ا - ل» استفاده کنید؛ «ذغال» و «زغال» دو شکل مختلف از یک کلمه‌ی واحد هستند).

اگر یکی از بازیکنان از شما بخواهد، شما باید سرنخ خود را «هجّی» کنید! اگر راجع به نحوه‌ی نگارش کلمه‌ای تردید دارید، از آبرجاسوس رقیب کمک بگیرید!

نکته: «هجّی کردن» فقط مختص کلمات هم‌آوا نیست؛ در هنگام شلوغی اتاق یا در صورت لهجه داشتن بازیکنان نیز «هجّی کردن» می‌تواند بسیار به‌کار بیاید!

خیلی هم سخت نگیرید!

«آشتران کوه» و «کوهستان» اصولاً کلماتی ترکیبی بوده‌اند ولی «کوهستان» سرنخی قابل قبول برای «آشتران کوه» است. ضمناً اگر کسی بگوید که شما نمی‌توانید کلمه‌ی «ماده» را به‌عنوان سرنخ بیان کنید چون کلمه‌ی «ده» (به‌عنوان بخشی از کلمه‌ی «ماده») روی میز هست، صرفاً می‌خواهد برای شما اشکال تراشی کند!

هر سرنخی که آبرجاسوس رقیب، مجاز بداند، قابل قبول است! اگر تردید دارید، از رقیبتان سوال کنید (به‌آرامی و به‌شکلی که دیگران متوجه نشوند)!

قوانین متغیر

مخفها و نام‌های اختصاری

بملاحظه فنی، "ساواک" (سازمان اطلاعات و امنیت کشور) یا "توانیر" (تولید و انتقال نیرو)، یک کلمه نیستند ولی می‌توانند سرنخی فوق‌العاده باشند! در مورد نام‌های اختصاری نیز می‌توانید قابل قبول بودن یا نبودن آن‌ها را شرط کنید. کلماتی هم چون "پی.اچ.دی." (PhD)، "دی.وی.دی." (DVD) و "ه.ش." (هجری شمسی) نیز در همین دسته قرار می‌گیرند.

کلمات هم‌آوا

شاید برخی از بازیکنان بخواهند از کلمات هم‌آوا، آزادانه‌تر استفاده کنند. شما می‌توانید توافق کنید که از کلمات مرتبط با "خوار" به عنوان سرنخی برای کلمه‌ی "خار" استفاده کنید و برعکس!

کلمات هم‌قافیه

کلمات هم‌قافیه به‌شرطی قابل‌قبول هستند که از لحاظ معنایی نیز ارتباطی با یکدیگر داشته باشند. مثلاً "نهنگ" و "پلنگ" علاوه بر این‌که هم‌قافیه هستند، "حیوان" هم هستند! ولی "نهنگ" قطعاً نمی‌تواند سرنخی قابل‌قبول برای "کلنگ" یا "شلنگ" باشد زیرا هیچ ارتباط معنایی با این کلمات ندارد (البته مگر این‌که یکی از بازیکنان -مثلاً- شکارچی "نهنگ" باشد -مثلاً- برای شکار نهنگ، از "کلنگ" یا "شلنگ" استفاده کند)!!

شاید برخی از بازیکنان دوست داشته باشند هر نوع "قافیه‌بازی" را قابل‌قبول قلمداد کنند! در هر صورت، توجه داشته باشید که آبرجاسوس حق ندارد بگوید که دارد از "قافیه‌بازی" برای سرخ دادن استفاده می‌کند؛ این، نکته‌ای است که خود مأموران عملیاتی باید تشخیص بدهند!

گهگاه ممکن است مجبور شوید که در مورد قابل‌قبول بودن یا قابل‌قبول نبودن تصمیم بگیرید! گروه‌های مختلف ممکن است شیوه‌های مختلفی از بازی را ترجیح بدهند!

کلمه‌های ترکیبی

شیوه‌های مختلفی برای ساخت و نگارش کلمات ترکیبی وجود دارد؛ "پدرشوهر"، "شیر تو شیر"، "شمس‌العماره" و "موش خرما" همگی کلماتی ترکیبی هستند. برخی از کلمات ترکیبی، به‌هم‌پیوسته نوشته می‌شوند و برخی دیگر، جدا جدا. شما می‌توانید تصمیم بگیرید که کدام‌یک از انواع کلمات ترکیبی، قابل‌قبول هستند و کدام یک نه! مهم‌ترین نکته این است که هیچ بازیکنی حق ندارد کلمات ترکیبی "اختراع" کرده یا از کلمات "من‌درآوردی" استفاده کند!

نام‌های خاص

نام‌ها - اگر سایر قوانین بازی را زیرپا نگذارند - معمولاً سرخ‌هایی قابل‌قبول هستند. "احمد" یک سرخ قابل‌قبول است ولی ممکن است شما بخواهید مشخص کنید که منظورتان "احمد محمود" است یا "احمد شاملو"؛ گروه می‌تواند تصمیم بگیرد که نام و نام خانوادگی افراد را "یک کلمه" محسوب کند یا نه! این قانون، شامل عناوین کتاب‌ها یا فیلم‌ها ("آتش بدون دود" یا "درباره‌ی الی") نیز می‌شود. همگی این موارد یا برخی از آن‌ها با توافق طرفین می‌توانند به‌عنوان سرخ‌هایی "یک-کلمه‌ای" مورد استفاده قرار بگیرند.

آبرجاسوس‌ها اجازه ندارند نام‌ها را "اختراع" کرده یا از نام‌های "من‌درآوردی" استفاده کنند (حتی اگر این نام‌ها کاملاً واقعی به‌نظر برسند)؛ "ترگس رستمی" (چون نام فرد شناخته شده‌ای نیست) نمی‌تواند سرنخی قابل‌قبول برای "شیراز" و "شاهنامه" باشد!

سرخ حرفه‌ای: نامحدود

گاهی ممکن است چند کلمه‌ی "حدس‌نزده" از دوره‌های قبلی بازی، برای شما باقی‌مانده باشد. اگر می‌خواهید هم‌تیمی‌های‌تان، بیش از یکی از آن‌ها را حدس بزنند، می‌توانید از کلمه‌ی "نامحدود" به‌عنوان بخش دوم (بخش عددی) سرخ‌تان استفاده کنید.

خوبی‌اش این است که مأموران شما می‌توانند هر تعداد که بخواهند، حدس بزنند (البته حدس درست) و بدی‌اش این است که مأموران نمی‌دانند سرخ جدید شما، با چندتا از اسامی رمز مرتبط است!

سرخ حرفه‌ای: صفر

شما اجازه دارید از عدد -صفر- به عنوان بخش دوم (بخش عددی) سرخ خود استفاده کنید. مثلاً "پلنگ - صفر" بدان معناست که "هیچ‌یک از اسامی رمز ما، هیچ ارتباطی به پلنگ ندارند"!

اگر عدد شما -صفر- باشد، هم‌تیمی‌های شما دیگر هیچ محدودیتی برای تعداد حدس‌های‌شان ندارند و می‌توانند هر تعداد که بخواهند، حدس بزنند (البته حدس درست)! البته مثل همیشه دست‌کم باید یک حدس را بزنند!

اگر تردید دارید که این قانون به درد خواهد خورد یا نه، نگران نباشید، بزودی خواهید فهمید!

بازی دو نفره

اگر فقط یک هم بازی دارید، می‌توانید دو نفری، در قالب یک تیم، بازی کنید. البته گروه‌های بزرگ‌تری که حوصله‌ی رقابت با یک‌دیگر را ندارند نیز می‌توانند همگی -به همین شکل- در قالب یک تیم، بازی کنند! باید تلاش کنید که بیش‌ترین امتیاز ممکن را در برابر یک "دشمن فرضی" کسب کنید!

آماده‌سازی را مطابق معمول انجام دهید. یکی از بازیکنان، نقش آبرجاسوس را ایفا می‌کند و بقیه، مأموران عملیاتی خواهند بود. تیم مقابل، هیچ بازیکنی ندارد ولی شما در هر صورت به کارتهای مأموران آن نیاز دارید!

- 1 خسته نباشید! واقعاً زحمت کشیدید!
- 2 خوب بود! ولی می‌توانست بهتر باشد!
- 3 هماهنگی‌تان جداً خوب بود!
- 4 زنده باد حفاظت اطلاعات!
- 5 "MI6" انگلستان به‌زودی با شما تماس خواهد گرفت!
- 6 دم شما گرم!
- 7 مأموریت غیرممکن!
- 8 باور... کردنی... نیست...!

شما باید بازی را شروع کنید پس تماماً "کلیدی" را بردارید که در آن، شما "آغازکننده‌ی بازی" باشید.

مثل همیشه، نوبت خود را بازی کنید و تلاش کنید از "مأموران دشمن" و "آدم‌کش" دور بمانید!

هر بار که نوبت بازی به حریف می‌رسد، (با توجه به این‌که اصولاً حریفی وجود ندارد!) آبرجاسوس شما، یکی‌از اسامی رمز را با یکی از کارتهای مأموران دشمن می‌پوشاند. آبرجاسوس می‌تواند این کلمه را آگاهانه و هوشمندانه انتخاب کند بنابراین می‌بینید که این بازی، خالی از "استراتژی" نیست.

اگر با "آدم‌کش" شاخ‌به‌شاخ شوید یا اگر همه‌ی مأموران دشمن، وارد جدول شوند و روی اسامی رمز، جا خوش کنند، شما با -مفر- امتیاز، بازنده‌ی بازی خواهید بود!

اگر شما برنده‌ی بازی، بر مبنای کارتهایی که هنوز در ستون کارتهای دشمن -خارج از جدول- باقی مانده‌اند، به خودتان امتیاز بدهید!

نکته: امتیاز شما بر مبنای این که چند نوبت بازی کنید و با چند مأمور دشمن روبه‌رو شوید، تعیین خواهد شد.

بازی سه نفره

۳ بازیکنی که بخواهند در یک تیم باشند، می‌توانند به همان روشی که در بخش "بازی دو نفره" شرح داده شد، بازی کنند. اگر ۲ بازیکن بخواهند باهم رقابت کنند، می‌توانند آبرجاسوس باشند و نفر سوم، مأمور عملیاتی آن‌ها خواهد بود. آماده‌سازی و چگونگی بازی، مثل بازی معمولی است ولی "تک مأمور عملیاتی" برای هر دو آبرجاسوس، کار می‌کند (درست مثل جاسوس‌های واقعی)! آبرجاسوس برنده، به همان روش معمول، تعیین می‌شود. مأمور عملیاتی تلاش می‌کند پسر خوبی باشد و کارش را به بهترین شکل انجام دهد!

برای اطلاعات بیشتر راجه‌به Codenames و نسخه‌های مختلف آن، از سایت LBMind.com دیدن کنید...

آیا با نسخه‌ی تصویری بازی گدنیمز آشنا هستید؟
گدنیمز: پیکچرز (اسامی رمز: تصاویر)، برادر کوچک‌تر گدنیمز است و در آن، به‌جای "کلمات"، از "تصاویر" برای پیدا کردن جای مأموران استفاده می‌شود. قوانین این دو بازی، بجز چند تفاوت اندک، یکسان هستند اما نحوه‌ی فکر کردن و نوع طراح‌ی سرخ‌ها، در آن‌ها متفاوت است. علاقه‌مندی که هر دو نسخه را تهیه کرده باشند، می‌توانند با ترکیب آن‌ها، به بازی جذاب‌تری نیز دست پیدا کنند!

