

VLAADA CHVÁTIL & SCOT EATON

# CODENAMES DUET

TOP SECRET  
CO-OP GAME



**CGE**  
Czech Games Edition

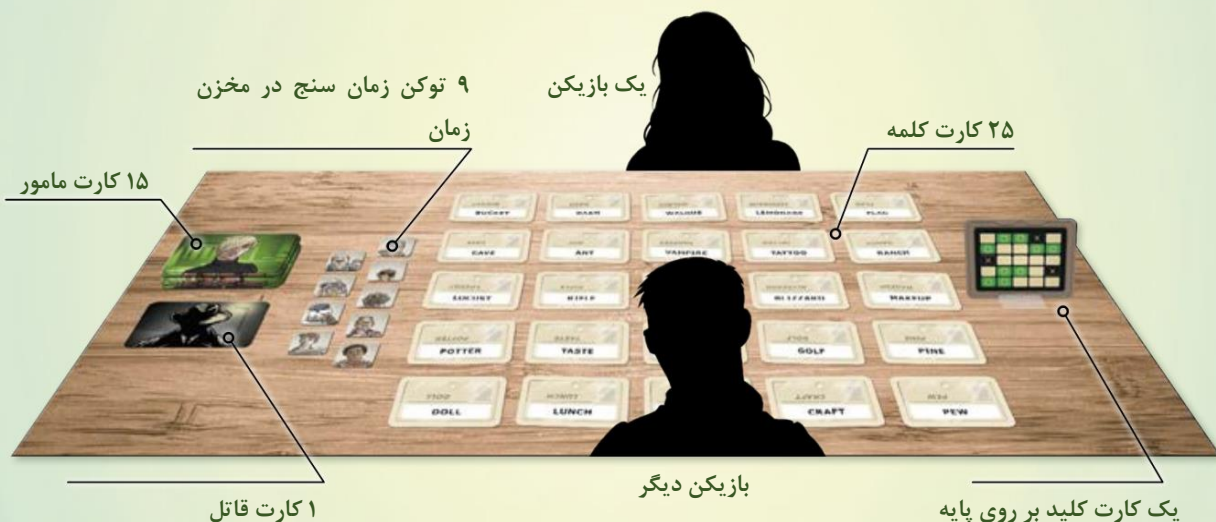
## بررسی اجمالی

دو عملیات مخفی در یک مأموریت مخفی در یک شهر شلوغ در حال انجام است. هر یک ۹ عامل مخفی می شناسند که دیگر باید با آن ها تماس بگیرند. برقراری ارتباط در پیام های کد شده، آن ها در تلاش هستند تا برای تکمیل مأموریت خود قبل از اینکه زمان را از دست بدهند، از شر قاتلین دشمن هم در امان بمانند.

کدنیمز: دوئت (دو نفری) یک بازی کلمه ای همکاری مشترک برای دو یا چند بازیکن است. یک کارت کلید به شما ۹ کلمه برای سرخ ها و ۳ کلمه که همکاران شما باید از آن ها اجتناب کنند، می دهد. یک سرخ تنها یک کلمه است، اما می تواند به چند کلمه اشاره کند که می خواهید همکارانتان حدس بزنند. همچنین آن ها نیز به شما سرخ هایی برای کلماتی که نیاز به پیدا کردن شان دارید، می دهند. اگر هر دو قبل از اینکه زمان را از دست بدهید، تمام کلمات را پیدا کردید، هر دو برنده می شوید.

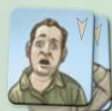
این قوانین یک بازی دو نفره را توصیف می کنند، اما اضافه کردن بازیکنان بیشتر آسان است. جزئیات آن در صفحه ۱۱ است.

## چینش بازی



شما و همکار خود باید در دو طرف مقابل میز بنشینید.

کارت های کلمه را مخلوط کرده و همانند شکل، ۲۵ کارت را به صورت تصادفی در یک شبکه  $5 \times 5$  تقسیم کنید. کارت های مامور سبز و کارت قاتل را در جایی که هر دو بازیکن بتوانند به آن ها دسترسی داشته باشند، قرار دهید. ۹ توکن زمان سنج را در کنار شبکه کلمات، همانطور که در بالا نشان داده شده است، کنار هم قرار دهید. این، مخزن زمان را تشکیل می دهد.



۲ نشانگر زمان سنج را در جعبه بگذارید. فقط ۹ نشانگر در بازی استاندارد استفاده می شود. با این حال، این بازی کاملاً چالش برانگیز است. توکن ۱۰ یا ۱۱ ام را می تواند اضافه کرد تا بازی کمی ساده تر شود. این توکن های اضافی آبی رنگ هستند تا به شما یادآوری کنند که تنها ۹ مورد در چینش استاندارد استفاده می شوند.

پایه پلاستیکی را در کنار شبکه کلمات قرار دهید. ستون کارت های کلید را مخلوط کرده و یک کارت به صورت تصادفی بکشید. آن کارت کلید را در پایه پلاستیکی قرار دهید تا هر بازیکن فقط یک طرف کارت را ببیند. همانطور که در بالا نشان داده شده است، کارت را از روی طول یا عرض آن بر روی پایه قرار دهید.

توجه: وقتی که ستون کارت ها را به دست گرفتید، از وسط آن یک کارت کلید بکشید. اما فقط می توانید سمت خود را از کارت مشاهده کنید.

## کارت های کلید دوت

هر بازی دارای ۱ کارت کلید دو طرفه است. در وجه کارت رو به طرف شما، ۹ کلمه با رنگ سبز مشخص شده اند. این کلماتی است که شما می خواهید همکاران آن ها را حدس بزنند.

شما همچنین ۳ قاتل را با رنگ مشکی می بینید. اگر همکار شما یکی از این کلمات را حدس بزند، هر دو شما فوراً بازی را می بازید. کلمات دیگر رهگذران بیگناه هستند - افرادی که سر راه قرار می گیرند. اگر همکار شما یکی از این کلمات را حدس بزند، حدسشان نادرست از آب در می آید.

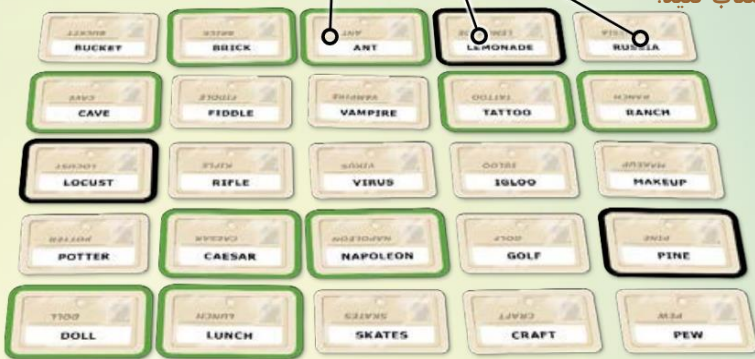
همکار شما نیز ۹ حرف سبز و ۳ کلمه سیاه را می بیند، اما اغلب کلمات، متفاوت هستند. او برای کلمات سبزی که در وجه کارتش مشخص شده است، به شما سر نخ می دهد.



برای کلمات سبز سر نخ ایجاد کنید.

از سر نخ هایی که ممکن است به سه قاتل منجر شود، اجتناب کنید.

سعی کنید از رهگذران بیگناه اجتناب کنید.



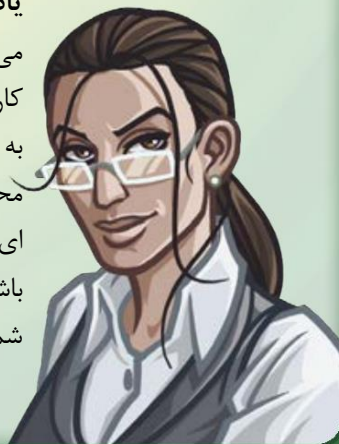
## هدف بازی

اگر شما تمام ۱۵ کلمه را در نه نوبت یا کمتر پیدا کنید، هر دو برنده می شوید. توجه: هر یک از شما برای ۹ کلمه سبز سر نخ می دهید و ۹ + ۹ بیشتر از ۱۵ می شود. اما برخی از کلمات در هر دو طرف سبز ظاهر می شوند. جزئیات در صفحه آخر است.

## اگر شما از قبل با بازی کدنیمز آشنا هستید

اگر از قبل کدنیمز را می شناسید، هنوز باید این قوانین را یاد بگیرید. ایده اصلی همان است، اما بیشتر جزئیات متفاوت می باشند.

کارت کلید دو طرفه است، بنابراین شما و همکاران می توانید به نوبت به یکدیگر سر نخ بدهید. نشانگر های زمان سنج برای محدود کردن تعداد نوبت های شما استفاده می شوند. کلمه ای که نشان دهنده یک مامور سبز در کارت کلید شما می باشد، ممکن است کاملاً در نوبتی که حدس می زنید، برای شما متفاوت باشد.



## روند بازی

با دنبال کردن یک سرنخ که به دو یا چند واژه سبز منجر شود، بازی را شروع کنید. همکار شما نیز به دنبال یک سرنخ برای کلماتی است که در سمت دیگر کارت، با رنگ سبز نشان داده شده اند.

### دادن یک سرنخ

یک سرنخ حاوی یک کلمه و یک عدد است. عدد می گوید که چند کلمه در میز مربوط به سرنخ می باشند. به عنوان مثال، **آب و هوا (Weathe): ۲** می تواند سرنخ خوبی برای **RAINBOW** و **STORM** باشد.

کلمه سرنخ شما نمی تواند یکی از کلمات قابل مشاهده روی میز باشد. بنابراین در مثال فوق، **طوفان (storm): ۲** یک سرنخ نامناسب است. همچنین **باران (Rain): ۲** می تواند به عنوان بخشی از **RAINBOW** نامناسب باشد. جزئیات کامل در صفحه ۱۰ آمده است.

اینکه سرنخ، تنها یک کلمه را بیان کند، قانونی است. اما اگر می خواهید بازی را ببرید، باید سرنخ به دو کلمه اشاره کند. یک سرنخ درست به سه یا چند کلمه موفقیت بزرگی است.

### اولین علامت

هر یک از بازیکنان می تواند اولین سرنخ را بدهد. فرض کنید شما در حال پیدا کردن یک سرنخ خوب هستید در حالی که همکار شما هنوز در حال نگاه کردن است. بنابراین شما اولین سرنخ را ارائه می دهید.

شما یک کلمه و شماره می گوئید... و هیچ چیز دیگری. حالا همکاران تلاش می کنند تا کلمات سرنخ شما را پیدا کنند.

### حدس زدن

در نوبتی که شما سرنخ می دهید، همکار شما حدس های خود را می زند. او به تمام کلمات روی میز نگاه می کند. سپس با لمس یکی از کارت های کلمه حدس می زند.



• اگر همکار شما به یک کلمه سبز اشاره کند، لذا این یک حدس درست است. پس آن را با یک کارت مامور سبز بپوشانید. همکار شما با یکی از عوامل تان ارتباط برقرار کرده است و شما یک گام به پیروزی در بازی نزدیک تر شده اید. (توجه داشته باشید: حتی اگر این کلمه سبز، یکی از کلمات مورد نظر شما نبوده است، آن را با یک کارت مامور سبز بپوشانید. اجازه ندهید که همکاران متوجه شود. انگار منظور شما همان کلمه بوده است.

• اگر همکار شما یک کلمه مشکمی را لمس کند، لذا این یک قاتل خواهد بود. در اینجا بازی تمام می شود و هر دو شما بازی را می بازید. همکار شما در یک کوچه تاریک به دنبال برقراری تماس بوده است که توسط قاتلان گرفتار شد. • اگر همکار شما یک کلمه آجری رنگ را لمس کند، آن را با یک نشانگر زمان سنج نشانه گذاری کنید. یک نشانگر از مخزن زمان بردارید و آن را با وجه رهگذر رو به بالا و با جهت پیکان از طرف شما به طرف همکاران، بر روی کارت کلمه قرار دهید. این نشان می دهد که هنگامی که شما یک سرنخ را بیان کردید، او این کلمه را حدس زد و به سوی یک رهگذر بی گناه رفت. کلمه را بپوشانید. زیرا هنوز هم ممکن است این یک کلمه سبز باشد که همکار شما می خواهد حدس بزند.



با رفتن به سمت یک رهگذر بی گناه نوبت شما بلافاصله به پایان می رسد و رفتن به سمت یک قاتل باعث پایان بازی می شود. از سوی دیگر، پیدا کردن یک کلمه سبز به همکاران فرصتی برای حدس زدن کلمه ای دیگر می دهد.

### یک سرنخ، حدس های چندگانه

اگر اولین حدس درست باشد، همکاران می توانند دوباره حدس بزند. (شما یک سرنخ دیگر نمی دهید). حدس دوم به همان شیوه حدس اول خواهد بود و شما این کلمه را با توجه به قوانین مشابه علامت گذاری می کنید. اگر این حدس درست باشد، همکار شما می تواند حدس دیگری بزند و الی آخر. او می تواند تعداد نامحدودی حدس درست بزند.

در حالت ایده آل، همکار شما تمام کلماتی را که توسط سرنخ های شما اشاره شده است را پیدا خواهد کرد. البته، همیشه این کار را انجام نمی دهد.

در اینجا بیان می کنیم که اگر چنین کلمه ای را حدس بزنید، چه اتفاقی می افتد:

• ممکن است همکار شما آن را به عنوان یک قاتل ببیند، در این صورت شما بازی را می بازید.

• ممکن است همکار شما آن را به عنوان یک بیگناه ببیند، در این صورت او با دومین نشانگر زمان سنج با جهت پیکان به سمت شما، این کلمه را نشانه گذاری می کند. در این جا نشانگر ها باید به نحوی قرار داده شوند که کلمه را کاملا پوشش دهند، چرا که هیچ یک از شما دیگر نمی توانید دوباره آن را حدس بزنید.

• ممکن است همکار شما آن را به عنوان یک مامور سبز ببیند، در این صورت او آن را با یک کارت مامور سبز می پوشاند. جهت یادآوری آنچه در نوبت (های) قبلی اتفاق افتاده است، نشانگر زمان سنج باید در بالای کارت مامور سبز قرار گیرد.

### استفاده از سرخ نوبت های پیشین

ممکن است شما نتوانید تمام کلمات مربوط به اولین سرخ همکار خود را پیدا کنید. شاید نوبت شما به دلیل حدس زدن اشتباه، خیلی زود به پایان برسد، یا شاید شما زود تصمیم به پایان دادن آن بگیرید. زیرا شما مایل به خطر قرار گیری در برابر یک قاتل نیستید.

هنگامی که نوبت حدس زدن شما است، سرخ های قبلی را در ذهن داشته باشید. شما نیازی به حدس زدن کلمات مربوط به سرخ فعلی ندارید. شما می توانید کلمات مربوط به هر سرخی که دارید را حدس بزنید. گاهی اوقات ممکن است شما بخواهید کلماتی را که مطمئن هستید اول حدس بزنید، حتی اگر آن ها با سرخ فعلی ارتباطی نداشته باشند.

این نیز مهم است که به یاد داشته باشید زمانی که شما در مورد سرخ ها فکر می کنید. همکاران فرصتی دیگر برای حدس زدن کلمه ای که در اولین سرخ خود از دست داده و یا سرخ های جدیدش بدست می آورد. بنابراین ممکن است لازم نباشد تا که یک سرخ دیگر برای آن کلمه بدهید.

### حدس زدن آخرین کلمه

اگر تمام ۹ کلمه ای که سبز هستند، با کارت های مامور پوشانده شوند، به همکار خود بگویید که هیچ کلمه ای برای حدس زدن او ندارید. از این پس، همکار شما تنها کسی خواهد بود که در تمام نوبت های باقی مانده سرخ می دهد.

### پایان دور

هر نوبت دقیقا شامل یک سرخ و حداقل یک حدس می باشد. فرض کنید که شما به سمت یک قاتل نروید. حال دو راه برای پایان یک نوبت وجود دارد:

• حدس زدن اشتباه نوبت را به پایان می رساند. اگر همکاران یک شهروند بی گناه را لمس کند، شما باید یک نشانگر زمان سنج از مخزن زمان برداشته و روی آن بگذارید و سپس این نوبت به پایان می رسد.

• پس از یک یا چند حدس درست، همکاران می توانند با برداشتن یک نشانگر زمان سنج از مخزن زمان، تصمیم به پایان دادن این نوبت بگیرد. این نشانگر به سمت بالا در کنار او قرار می گیرد.

هر نوبت همیشه از یک نشانگر زمان سنج استفاده می شود. تعداد نشانگرهای زمان سنجی که در مخزن زمان باقی مانده اند، نشان دهنده تعداد نوبت ها (و تعداد سرخ های) باقی مانده در بازی می باشند.

اگر همه چیز به خوبی پیش برود، همکار شما همانطور که با سرخ هایتان نشان می دهید، حدس های درست می زند و سپس متوقف می شود. اما او می تواند تصمیم بگیرد که زودتر نوبت را تمام کند. این هم قانونی است که همکار شما حدس های آزاد بزند، اما ما آن را توصیه نمی کنیم.

### نوبت بعدی

شما و همکاران، به نوبت به همدیگر سرخ می دهید. بنابراین اگر در اولین نوبت، مسئولیت سرخ دادن با شما باشد، او در نوبت بعدی سرخ می دهد.

وقتی شما حدس م بزنید، فقط وجه کارت کلید همکاران مد نظر خواهد بود. کلماتی همکاران می خواهد شما آن ها را حدس بزنید، می توانند در وجه کارت کلید شما سبز، خنثی و یا حتی سیاه باشند. شما باید روی کلمات تمرکز کنید و کارت کلید را نادیده بگیرید.

دیگر لازم نیست کلمه ای را که توسط یک کارت مامور سبز پوشانده می شود، حدس بزنید. در موارد خاص، اگر شما کلمه ای را که در دو طرف کارت، سبز است حدس بزنید، همکاران آن را می پوشاند و هیچ یک از شما دیگر برای آن سرخ نمی دهید. (در صورتی که چنین اتفاقی افتاد، به همکار خود نگویید که شما نیز سرخ هایی را برای این کلمه در آورده بودید).

ممکن است کلمه ای که توسط یک نشانگر زمان سنج مشخص شده است، توسط بازیکن دیگری حدس زده شود. مثلا، اگر همکار شما یک بی گناه را حدس بزند، شما باید آن را به طوری که جهت پیکان، او را نشان بدهد، نشانه گذاری کنید.

## مثالی از بازی



مجددا نوبت به شما می رسد. شما می گوئید *مینیاتور (miniature)*: شما کلمات و کارت کلید نشان داده شده در اینجا را دارید. یک سرخ ۲، امید دارید که کلمات عروسک (DOLL) و مورچه (ANT) را بگیرید. همکاران کلمه DOLL را لمس می کند. شما آن را با کارت ماور سبز می پوشانید. او در مورد *مینیاتور* دیگر مطمئن نیست، اما او متوجه شده است که شما ممکن است سالاد برای ناهار بخورید. او کلمه ناهار (LUNCH) را لمس می کند و سپس شما آن را با یک کارت ماور سبز می پوشانید. دستش بر روی کلمه لیموناد (LEMONADE) در هوا می چرخد، یعنی چیز دیگری که شما ممکن است در ناهار داشته باشید. معده شما سنگین می شود، زیرا این کلمه یک قاتل است، اما شما آرامش خود را حفظ می کنید، به طوری که اصلا فرقی برایتان نمی کند که او این کلمه را انتخاب بکند یا نه. خوشبختانه او به یاد می آورد که چیزی به نام یک سالاد سزار وجود دارد. او CAESAR را لمس می کند و آن را با یک کارت ماور سبز می پوشانید. شما نباید با کشیدن آه (به نشانه خیال جمعی)، علامت بدهید. او ANT را لمس می کند. شما ANT را با کارت ماور سبز می پوشانید. همکار شما با برداشتن یک نشانگر زمان سنج از مخزن زمان، به نوبت خود پایان می دهد. ۶ نوبت برای شما باقی مانده است و صفحه بازی به صورت زیر نظر می رسد:



در مقابل خود قرار می دهید. (همکار شما در واقع یک سرخ برای ناپلئون (NAPOLEON) و تفنگ (RIFLE) داده بود، اما روسیه نیز در کارت او سبز بود، بنابراین آن را به عنوان حدس درست به حساب آورد. او قرار نیست که هیچ یک از این اطلاعات را دور بریزد. او طوری عمل می کند که انگار روسیه دقیقا کلمه ای بود که برای آن سرخ داده بود.)

## پایان بازی

### پیروزی

هنگامی که همه کلمات سبز در هر دو طرف کارت حدس زده شوند، هر دو بازیکن بازی را برنده می شوند!  
**۱۵ کارت مامور و ۱۵ کلمه برای حدس زدن وجود دارد.** (۹ عدد در هر طرف وجود دارد، اما ۳ کلمه همپوشانی دارند) بنابراین زمانی که آخرین کارت مامور قرار می گیرد، شما برنده می شوید. البته، پایان های احتمالی دیگری نیز وجود دارند:

### قاتل

اگر هر یک از بازیکنان کلمه ای را حدس بزند که در کارت بازیکن دیگر به رنگ مشکی دیده می شود، تیم شما توسط قاتلان دستگیر شده و هر دو شما بازی را می بازید.



### مرگ ناگهانی

اگر از آخرین نشانگر زمان سنج خود استفاده کنید و هنوز کلماتی برای حدس زدن وجود داشته باشند، زمان مرگ ناگهانی شماست. **هیچ کس هیچ سرنخی ندهد.** شما زمان بیشتری ندارید. نوبت مرگ ناگهانی به شما اجازه می دهد تا از تمام اطلاعاتی که تا کنون بدست آورده اید در آخرین تلاش خود برای برنده شدن در این بازی، استفاده کنید.

اگر تنها یک بازیکن دارای کلماتی برای حدس زدن باشد، فقط او حدس می زند. اگر کلماتی برای هر دوی شما باقی مانده باشد، هر دو حدس می زنید. شما می توانید حدس های خود را با هر نوبتی بیان کنید و مجبور نیستید که به نوبت بازی کنید. اما شما مجاز به بحث در مورد یک استراتژی حدس زدن نیستید.

**حدس ها باید در یک زمان زده و به روش معمول مشخص شوند.** به عنوان مثال، هنگامی که همکاران یک کلمه را لمس می کند، وجه طرف کارت کلید شما تعیین می کند که آیا این حدس درست است یا خیر.

**حدس زدن اشتباه در مرگ ناگهانی بازی را به پایان می رساند** - حتی اگر این حدس مربوط به یک رهگذر بی گناه باشد، هر دو بازیکن بازنده می شوند.

اگر تمام حدس های شما صحیح باشند و آخرین مامور سبز را پیدا کنید، هر دو شما برنده می شوید!

## ارتباط محدود

اطلاعات شما باید محدود به آنچه که شما می توانید از سرنخ های یکدیگر بدست آورید شوند. اگر شما در مورد حدس و گمان خود اظهار نظر می کنید، هیچ اطلاعاتی در مورد وجه کارت کلید خود ارائه ندهید. اگر کلمه ای را حدس بزنید که همکار شما با یک کارت مامور سبز آن را بیوشاند، به او نگویند که این کلمه در کارت شما هم سبز بوده است. به همکار خود برای توقف روند حدس زدنش مشاوره ندهید و به او نگویند که چند کلمه برای حدس زدن در کارت شما باقی مانده اند. مگر اینکه همه کلمات با کارت های مامور سبز پوشانده شده باشند.

**شما آماده اید که اولین مأموریت خود را بازی کنید! پس از آن، ورق بزنید و ببینید که چگونه باید آن را انجام دهید.**

## اطلاعات بیشتر = چکار باید انجام دهید؟

### شما یک قاتل را ملاقات کردید

بله، این اتفاق می افتد. شما می بازید. این بهایی است که برای ملاقات با قاتلان پرداخت می شود. شما فقط می توانید تمام کارت های کلمه را بچرخانید (و یا یک مجموعه جدید پخش کنید)، یک کارت کلید جدید بکشید و دوباره بازی کنید. قبل از دادن یک سرنخ، همیشه سه قاتل را بررسی کنید. سعی کنید از دادن سرنخی که می تواند به یکی از این کلمات منجر شود، پرهیز کنید. بازیکنان دقیق می توانند از قاتلان ... معمولاً ... گاهی اوقات اجتناب کنند. موفق باشید!

### زمان شما به پایان رسیده است

نوبت مرگ ناگهانی تان به یک حدس نادرست منجر شده و در نتیجه شما موفق به برقراری ارتباط با تمامی مأمورین خود نشده اید. تسلیم نشوید - کارت های کلمه را بچرخانید (یا دسته جدیدی را قرار دهید)، یک کارت کلید جدید بکشید و دوباره امتحان کنید. برای موفقیت، بیشتر سرنخ های شما نیاز به ارتباط به دو یا چند کلمه دارند. از دادن سرنخ هایی را که کمی کش دار هستند، ترسید. همکار شما می داند که همه سرنخ های یک بازی کامل نیستند. فقط مراقب قاتلین باشید. اگر به طور مداوم در چند بازی زمان را از دست می دهید، نشانگر زمان سنج ۱۰ یا ۱۱ ام را اضافه کنید. شاید قبل از مقابله با چالش های سخت تر، شما نیاز داشته باشید تا یک مأموریت ساده تر را تمرین کنید.

### شما با ۱۰ یا ۱۱ نشانگر زمان مأموریت را پیروز شدید

عالی! شما با تعدادی نشانگر های اضافی زمان سنج بازی کرده، با تمام عوامل خود تماس گرفتید، در حالی که از شر قاتلین دور مانده اید. مأموریت انجام شد! امیدواریم از بازی لذت برده باشید. شما می توانید به این ترتیب آن را دوباره بازی کنید و یا می توانید آن را با ۹ نشانگر امتحان کنید. ممکن است دشوار باشد و شاید مجبور شوید چندین بار تلاش کنید یا کمی شانس داشته باشید، اما برای انجام این مأموریت، عالی به نظر می رسد.

### شما یک مأموریت ۹-نشانگره استاندارد را انجام داده

#### اید

عالی! شما فوق العاده بودید، و آماده هر چیزی هستید! مطالب صفحه بعدی توضیح می دهند که چگونه از نقشه مأموریت برای پیدا کردن چالش های جدید استفاده کنید. مأموریت های مختلف نیاز به سطوح و استراتژی های مختلف مهارت دارند. البته، شما همچنین می توانید دوباره مأموریت ۹-نشانگره استاندارد را بازی کنید. با کارت های کلید و کلمات مختلف، هر بازی کاملاً متفاوت خواهد بود.

### امتیاز گیری یک مأموریت ۹-نشانگره

برخی از بازی ها یک مبارزه هستند که در آن شما با تعداد زیادی از بی گناهان روبرو می شوید و باید از مرگ ناگهانی خود برای رسیدن به پیروزی استفاده کنید. در بازی های دیگر ممکن است شما در ۷ یا ۸ نوبت برنده شوید. شما می توانید با شمارش امتیاز خود، کارتان را ارزیابی کنید:

- سه امتیاز برای هر نشانگر زمان سنجی که در مخزن زمان وجود دارد، به خودتان بدهید. (اما فراموش نکنید که شما از نشانگر آخرین نوبت در زمان پیروزی استفاده کنید).
- یک امتیاز برای هر نشانگر زمان سنجی که در زمان پایان دادن به یک نوبت برای حدس های درست خود کسب کرده اید، دریافت کنید.
- اگر نیاز به مرگ ناگهانی برای پیروزی پیدا کرده اید، ۱ امتیاز منفی می گیرید.

اگر بیش از ۵ امتیاز کسب کنید، این واقعا خوب است. امتیاز ۹ یا ۱۰ عالی است. و اگر شما بتوانید بیش از ۱۰ امتیاز کسب کنید. شما واقعا باید نقشه مأموریت را امتحان کنید.





## نقشه ماموریت

بنابراین، شما به تازگی موفق به انجام یک ماموریت ۹-نشانگره استاندارد شده اید؟ مبارک باشد! (اگر هنوز انجام نداده اید، تلاش کنید. وقتی موفق شدید، به اینجا برگردید.)



تیم شما برای ماموریت های چالش بر انگیز آماده است. یکی از نقشه های ماموریت را از صفحه مربوط بردارید. (چندین نسخه از آن وجود دارد، بنابراین شما می توانید ماموریت ها را با تیم های مختلف بازی کنید.) نام های خود را در محل تیم بنویسید و سپس دایره با نام پراگ را علامت بزنید. شما به تازگی در ۹-۹ روز ماموریت پراگ را کامل کرده اید!

اکنون شما می توانید هر ماموریتی را که به پراگ وصل شده است، انجام دهید. (انتخاب های شما برلین، قاهره یا مسکو می باشند). عدد کنار هر ماموریت به این معنی است:

### پارامترهای ماموریت

هر ماموریت دارای دو پارامتر است. **شماره اول تعداد کل نوبت هاست.** هنگام چینی یک ماموریت، متناسب با این عدد، نشانگر زمان سنج در مخزن زمان بگذارید و باقی مانده آن ها را به جعبه برگردانید. مسکو از ۸ عدد استفاده می کند، در حالیکه برلین همه نشانگرها را بکار می گیرد. قاهره همانند ماموریت استاندارد پراگ، از ۹ نشانگر استفاده می کند. **شماره دوم تعداد اشتباهات قابل قبول است.** فقط به همین مقدار از نشانگرهای رهگذر بی گناه استفاده کنید. بقیه آن ها به سمت علامت تیک بچرخانید. برای مثال، هنگام چینی قاهره، فقط ۵ عدد از ۹ نشانگر استفاده می شوند:



**قاهره: ۹-۵** ۹ نشانگر زمان سنج و ۵ نشانگر رهگذر بی گناه مسکو ۸-۸، جاکارتا ۷-۷، و سنگاپور با ۶-۶ درست مثل ماموریت استاندارد هستند، اما با تعداد نشانگر های کمتر. برای ماموریت های دیگر، تعداد محدودی از اشتباهات قابل قبول را دارید.

## استفاده از نشانگر های زمان سنج

اگر بازیکن حدس زنده پس از یک یا چند حدس تصمیم به توقف حدس زدن بگیرد، او یک نشانگر با علامت تیک از مخزن زمان دریافت می کند. اگر فقط نشانگر های رهگذر بی گناه باقی مانده باشند، بازیکن حدس زنده یکی از آن ها را برداشته و با وجه علامت تیک، در مقابل خود قرار می دهد. **اگر نوبت با حدس زدن یک رهگذر بی گناه به پایان برسد،** بازیکنی که سرنخ داده است یک نشانگر بی گناه را از مخزن زمان برداشته و از آن به صورت معمول برای حدس نادرست استفاده می کند. با این حال، هنگامی که نشانگرهای بی گناه باقی مانده نیز به اتمام رسید، حدس های اشتباه دارای مجازات می شوند. در این مورد، با حذف دو علامت تیک و چرخاندن آن ها، کارت بی گناه را علامت گذاری کنید. اشتباه برای شما دو نوبت به جای یکی هزینه خواهد داشت. (دو نشانگر در یک ستون، نماینده یک نشانگر می باشند)



البته، اگر کسی یک قاتل را حدس بزند، دیگر نشانگر های زمان سنجی به اهمیت می شوند - شما می بازید. اگر یک نوبت از آخرین نشانگر یا دو نشانگر آخر شما استفاده کند، به طور معمول یک نوبت مرگ ناگهانی را بازی می کنید. با این حال، **اگر یک نوبت موجب شود که شما بیشتر از تعداد نشانگرهای خود استفاده کنید، بلافاصله می بازید.** این اتفاق تنها زمانی رخ می دهد که یک نشانگر زمان با سمت علامت تیک باقی مانده باشد و همکار شما یک بی گناه را حدس بزند.

### ادامه دادن

هنگامی که شما برنده یک ماموریت در برلین، مسکو، و یا قاهره شدید، آن را به عنوان تکمیل شده علامت بزنید. اکنون ماموریت های بیشتری باز شده اند و شما می توانید در هر خط بازی را ادامه دهید. ماموریت های مختلف نیاز به استراتژی های مختلف دارند. برای برخی، شما باید یک رویکرد بسیار دقیق داشته باشید. در برخی هم نیاز به دقت بیشتری خواهید داشت. از نقشه ماموریتی استفاده کنید که برای شما سرگرم کننده تر است. شاید چند ماموریت مورد علاقه را پیدا کنید و دوباره و دوباره آنها را امتحان کنید. شاید شما با شکست مواجه کنید. تلاش کنید تا همه آن ها را تکمیل شوند. برای ثبت یادداشت ها در شکست و موفقیت هایتان از خطوط زیر نقشه استفاده کنید.

## سرنخ های درست و نادرست

NAPOLEON نگویند و برای FLAT به دنبال کلمه فرانسوی نگردید. تنها کلمات خارجی مجاز به استفاده هستند که از آن ها در یک مکالمه انگلیسی استفاده می شود. (کِرپ (Crepe) خوب است).

اسامی مناسب تا زمانی که یک کلمه باشند، درست هستند. بنابراین *میکل آنژ* سرنخ معتبری است، اما *لئوناردو داوینچی* خیر ... مگر اینکه شما فکر کنید که باید باشد:

### رعایت قوانین

*لئوناردو داوینچی، IRS، نیو ساوت ولز، روز بوکس، ارباب حلقه ها، غذای خوراکی و گراز گینه ای* همه سرنخ های خوبی هستند، اما آن ها قانون تک کلمه ای بودن سرنخ را نقض می کنند. این ممکن است کمی مایوس کننده باشد که یک سرنخ عالی پیدا کنید ولی قابل استفاده نباشد. شما می توانید از قانون "تک کلمه ای" صرف نظر کرده و اجازه دهید تا نام های چند کلمه ای، کلمات اختصاری، عناوین و کلمات ترکیبی استفاده شوند.

شما همچنین ممکن است مایل به استفاده از هم آواها نیز باشید. پسر (Boy): ۲ مستقیماً به معنای خورشید (SUN) مرتبط نیست، اما می تواند یک سرنخ خوب برای SUN، [فرزند (Son)] و برادر (BROTHER) باشد. انگلیسی دارای یک سنت بازی با کلمات وسیع است و شما باید در استفاده از این سرنخ ها احساس راحتی کرده و با آن ها بازی را سرگرم کننده تر کنید.

### جریمه یک سرنخ غیر قانونی

اگر کسی به طور تصادفی یک سرنخ نامعتبر بدهد، باید با حذف یکی از نشانگرهای زمان سنج از مخزن زمان جریمه بدهید سپس بازیکن حدس زنده به شکلی که انگار این سرنخ درست است، حدس می زند. (به این ترتیب نوبت به صورت معمول به پایان می رسد که در اکثر موارد یک نشانگر زمان دیگر نیز استفاده می شود). در برخی موارد، سرنخ نامعتبر ممکن است اطلاعات زیادی را به شما بدهد. پس بهتر است که تصمیم بگیرید یک بازی تمیز را شروع کنید، اما اغلب این جرایم باید کافی باشند.

لهجه ها، نغمه خوانی و آواز خواندن مجاز نیستند. کلمه پنکیک (pancake) را به لهجه فرانسوی برای سرنخ کلمات FLAT و

## یک روش پیشرفته: صفر سرنخ

SLOTH اجتناب کند. او حتی ممکن است SLOTH را به عنوان یک سرنخ آسان مانند *حیوانات: ۳* دریافت کند. حتی زمانی که سرنخ شما صفر است، همکاران باید حداقل یک کلمه را حدس بزنند.

ندادن صفر سرنخ، قانونی است. به عنوان مثال، اگر بخواهید همکار شما فیل (ELEPHANT)، مورچه (ANT) و پشه (MOSQUITO) را در حالی که از تنبل سه انگشتی (SLOTH) اجتناب می کند، حدس بزند. شما می توانید یک سرنخ همانند تنبل: صفر بدهید. این نشان می دهد که همکار شما باید از کلمه

## بازی با پیش از ۲ بازیکن

اگر فکر می کنید که یک مورد پیدا کرده اید، اغلب ساده ترین راه این است که بدون صحبت کردن سرنخ را بدهید. طرف حدس زننده می تواند در مورد حدس خود بحث کنند، اما آن ها نیز نباید چیزی بگویند که اطلاعات مربوط به طرف کارت اصلی خود را نشان دهند. مثل همیشه، حدس تنها زمانی یک حدس قانونی به حساب می آید که یک کارت کلمه را لمس کنید.

این بازی برای ۲ بازیکن طراحی شده است، اما در بازی مراحل آزمایشی ما با گروه های بزرگ تر هم سرگرم شدیم. بازیکنان باید به دو گروه تقسیم شوند. هر گروه باید بتواند فقط یک طرف کارت کلید را ببیند. روند بازی به همان صورت بازی دو نفره است. هر کسی می تواند یک سرنخ بدهد و همه بازیکنان در طرف مقابل میز حدس بزنند. سرنخ دهندگان می توانند ایده های سرنخ را مورد بحث قرار

بدهند، اما نباید اجازه بدهند که طرف مقابل از آن سر در بیاورد. شما می توانید زمزمه کنید، بنویسید و یا حتی اگر می خواهید، اتاق را ترک کنید. با این حال، بحث لازم نیست.



## نوبت بازنده ها

بعضی از بازیکنان آزمایشی ما یک نوع از بازی را که در آن دو بازیکن مجبور به استفاده از نوبت نباشند را ترجیح داده اند. اگر دوست داشته باشید، می توانید یک بازیکن را مجاز به دادن دو سرنخ در یک ردیف کنید. اما پس از آن بازیکن دیگری باید یک سرنخ ارائه دهد. دادن تمام سرنخ های یک طرف کارت، قبل از شروع ارائه سرنخ های طرف دیگر در روح بازی نمی باشد.

**مترجم: محمد جواد ربیع نژاد**

**ارائه از سرزمین ذهن زیبا**



© Czech Games Edition  
www.CzechGames.com

June 2017

