

VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES

POVRATAK NA HOGVORTS



Harry Potter

Dobro došli u novu školsku godinu na Hogvortskoj školi za čarobnjaštvo i veštičarenje. Dužnost starijih učenika je da nauče prvake svemu što treba da znaju o Hogvortsu: kako da pronađu učionice, kako da uđu u svoj dnevni boravak nakon napornog školskog dana i, ako dođe do toga, kako da se šunjaju po zamku, a da ne budu uhvaćeni.

Kako se igra video



cge.as/cnh-htp



★ CODENAMES

Ukoliko znate kako se igra Codenames, trebalo bi da možete da počnete da igrate nakon što postavite igru. Ukoliko želite da otkrijete nove ideje koje smo uneli u ovu verziju igre Codenames, pređite na stranu 12.

Ukoliko niste igrali Codenames do sada, postavite igru kao što je objašnjeno na stranama 4 i 5, pročitajte pravila na stranama 6 i 7 i pogledajte primer na stranama 8 i 9.



198 kartica
sa rečima i slikama



72 kartice mapa (koje pokazuju asistentima
koje kartice pripadaju kojoj strani)



1 postolje
(za karticu mape)



9 pločica kuća u svakoj boji
(koje pokazuju da je kartica pogođena)



1 token Šešir za razvrstavanje
(koji pokazuje koja strana prva igra)



6 pločica Zaključana vrata
(koje treba izbeći)



1 pločica Argus Filč
(koju treba izbeći po svaku cenu)

★ SPECIJALNE SPOSOBNOSTI

Kada svi savladaju pravila, možete da koristite specijalne sposobnosti kuća. Sposobnosti su objašnjene na strani 12, a specifična pravila su detaljno objašnjena u Vodiču za hogvortske kuće.



4 karte sposobnosti
(po jedna za
svaku kuću)



8 karata herbologije
(za Hafľpaľ)



1 dvostrani
token Kljuĉ
(za Grifindor)



2 dvostrana
tokena Zmija/
Lukavost
(za Sliterin)



2 dvostrana
tokena Dedukcija
(za Rejvenklo)



3 dvostrana tokena
Herbologija
(za Hafľpaľ)

★ ŠKOLSKI PEHAR

Peščanici vam omogućavaju da beležite ishode vaših partija. Svaka pobeda dovodi kuću korak bliže osvajanju Školskog pehara!



36 tokena Peščanik



4 dvostrane zastave kuća



1 kartonsko postolje za peščanike



kako da sastavite peščanike



★ REČI ILI SLIKE?

Svaka kartica ima reč na jednoj strani i sliku na drugoj. Možete koristiti reči ili slike. Većina igrača veruje da je jedan način teži, a drugi lakši, ali obično ne mogu da se dogovore koji je koji.

Odlučite se za reči ili slike i povucite **24 nasumične kartice**. Postavite ih u **5×5 mrežu**, tako da je odabrana strana okrenuta nagore, **sa praznim poljem** u sredini.

★ KUĆE

Codenames je igra za četiri, ili više od četiri igrača, podeljena u dve kuće. Možete se podeliti u kuće kako god želite, ali bi bilo dobro da imaju otprilike isti broj igrača. U prvoj partiji, tim u kojem više igrača nosi naočare biće Grifindor, a drugi tim će biti Sliterin. A možete i da bacate novčić.

★ ASISTENTI

Svaka kuća bira jednog igrača koji će biti asistent. Asistent zadaje asocijacije, a ostali igrači su prvaci koji lutaju hogvortskim zamkom pokušavajući da pronađu informacije o zadatoj asocijaciji.

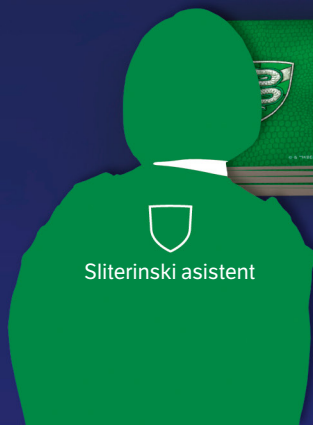
Oba asistenta moraju da sede sa iste strane stola, a nasuprot njima prvaci obe kuće.

★ PLOČICE

Postavite crvene pločice ispred grifindorskog asistenta. Sliterinski asistent dobija zelene pločice. Između njih postavite pločice *Zaključana vrata* i pločicu *Argus Filč*.



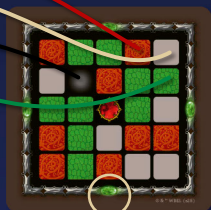
Sliterinski prvaci



Grifindorski prvaci



Mapa pokazuje da je FENIKS crvena grifindorska kartica, MLATARAJUĆA VRBA zelena sliterinska kartica, a ARAGOG ne pripada nijednoj kući. Svi bi trebalo da izbegavaju karticu GILDEROJ LOKHART.



Grifindorski asistent

★ KARTICA MAPE

Mapa odgovara mreži kartica na stolu i pokazuje koja kartica pripada kojoj kući. Za prvu partiju vam je potrebna mapa za Grifindor i Sliterin, sa crvenim i zelenim poljima.

Nakon što se uverite da su svi igrači upoznati sa značenjem kartica u mreži, asistenti pronalaze odgovarajuću mapu i stavljaju je na postolje, nasumično orijentisanu. **Mapu mogu da vide samo asistenti.** Prvacima je zabranjeno da vide mapu.



★ ŠEŠIR ZA RAZVRSTAVANJE

Boja na ivicama mape pokazuje koja kuća **igra prva**. Ta kuća dobija token Šešir za razvrstavanje.

★ PLOČICA U SREDINI

Kuća čija je **boja u sredini** mape **igra druga**. Da bi se izjednačio taj nedostatak, ta kuća počinje partiju sa **jednom postavljenom pločicom kuće**.

U našem primeru, grifindorski asistent postavlja jednu crvenu pločicu na prazno polje u sredini mreže.

Pločice druge dve kuće ostavite u kutiji, kao i komponente za specijalne sposobnosti i Školski pehar.





Pre nego što asistent pogledaju mapu, uverite se da svi igrači znaju pojmove na svim karticama u mreži. Ukoliko postoji neki pojam koji niko ne zna, možda će vam pomoći ako pogledate drugu stranu kartice. Ukoliko vam ni to ne pomogne, jednostavno zamenite karticu.

Kuće se smenjuju na potezu, počevši od tima kod kog se nalazi *Šešir za razvrstavanje*. Asistent će zadati **jednu asocijaciju**, a zatim će prvaci iz njegove kuće **pogađati jednom ili više puta**. Nakon toga, na potez dolazi druga kuća. Timovi se smenjuju dok jedna kuća ne pobedi.



NA SVOM POTEZU



★ ASISTENT ZADAJE

ASOCIJACIJU

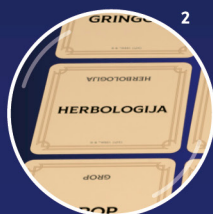
Ukoliko ste vi asistent, vaš zadatak je da smislite asocijaciju za jednu ili više kartica koje pripadaju vašoj kući (što više to bolje).

Pogledajte kartice koje pripadaju vašoj kući i pokušajte da pronađete bar dve koje možete da povežete.

Na primer, **MLATARAJUĆA VRBA** i **HERBOLOGIJA** mogu se povezati asocijacijom **biljke**.



1



2

Vaša asocijacija mora biti jedna reč i jedan broj. Reč bi trebalo da povezuje vaše izabrane kartice. Broj pokazuje na koliko se kartica odnosi vaša asocijacija. To je sve što možete da kažete. Ne smete da dajete nijedan drugi nagoveštaj.

biljke: 2

★ POTRAGA PRVAKA

Nakon što asistent zada asocijaciju, vreme je da prvaci potraže svoje kartice u hogvortskom zamku.

Prvaci mogu da raspravljaju o zadatoj asocijaciji, a zatim najhrabriji među njima - ili onaj kog je najlakše ubediti da bude hrabar - dodiruje jednu nepokrivenu karticu. **Ta dodirnuta kartica je pogađanje njegove kuće.**

Asistent proverava mapu da utvrdi koje je boje ta kartica i zatim je pokriva odgovarajućom pločicom. **Ukoliko kartica pripada njihovoj kući, prvaci mogu ponovo da pogađaju.**

Moguće je da prvaci pogađaju više puta na svom potezu, ali asistent zadaje samo jednu asocijaciju. Pogađanje se najčešće zasniva na asocijaciji iz trenutnog poteza, ali je dobra taktika da pokušate i sa karticama koje ste možda propustili u nekom prethodnom potezu.

Asistent ne sme da kaže da li su prvaci pogodili karticu na koju je on mislio prilikom zadavanja asocijacije ili ne. Oni samo znaju da su pronašli još jednu svoju karticu.

★ NEZGODE

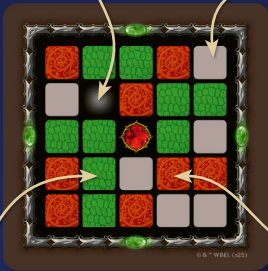
Stvari mogu da pođu po zlu na tri načina:



Ukoliko pronađete **Argusa Filča**, on će vas uhvatiti! Idete pravo na kaznenu nastavu, partija se završava, i **vi ste izgubili**.



Ukoliko pronađete **Zaključana vrata**, vaš potez se završava.



Ukoliko pronađete karticu koja pripada drugoj kući, vaš potez se završava. Slučajno ste pomogli drugoj kući da bude korak bliže pobjedi tako što će pokriti svojom pločicom karticu koju ste vi pronašli.

★ KRAJ POTEZA

Ako se vaš potez ne završi nezgodom, možete dobrovoljno da ga završite. Na primer, ukoliko je vaš asistent rekao **biljke: 2**, i vi ste pronašli dve kartice koje su povezane sa **biljkama**, trebalo bi dobrovoljno da završite svoj potez, osim ako nemate kartice koje treba da pogodite na osnovu ranijih asocijacija.

Kada se vaš potez završi, bilo dobrovoljno ili nezgodom, na potez dolazi druga kuća.

★ PRAVILO „PLUS JEDAN”

Dokle god prvaci tačno pogađaju reči svoje kuće, mogu da pogađaju jednu reč više od broja koji je zadat u asocijaciji. Na primer, ukoliko je asocijacija **biljke: 2**, oni mogu da pogađaju do tri puta (samo ukoliko su prva dva pogađanja bila uspešna).

Na početku partije, ovo dodatno pogađanje verovatno vam neće biti potrebno. Međutim, kasnije će vam ovo pravilo biti veoma korisno jer vam omogućava da pronađete kartice koje ste preskočili u prethodnim potezima. Primer se nalazi na stranama 8 i 9.

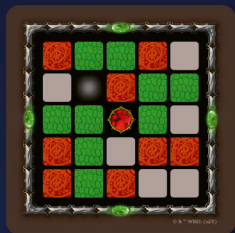


KRAJ IGRE

Prva kuća koja pronađe sve svoje kartice pobeđuje. U stvari, da budemo precizni, kuća pobeđuje kada nema više svojih kartica koje treba da pogodi. Može da se desi da protivnička kuća otkrije vašu poslednju karticu, i u tom slučaju vi pobeđujete na njihovom potezu.

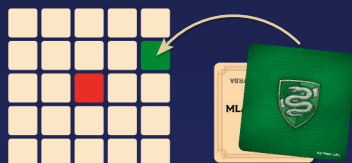
Ukoliko kuća otkrije Argusa Filča, druga kuća automatski pobeđuje. Ne moraju da pogađaju svoje kartice.

Pogledajte primer na sledećoj strani. →



Kuća Sliterin igra prva. Nakon što je dobro pogledao kartice koje pripadaju njegovoj kući, sliterinski asistent je pronašao dve koje može da poveže.

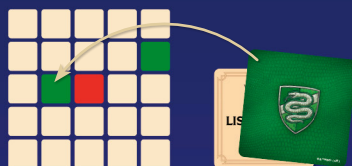
biljke: 2



Sliterinski prvaci diskutuju o asocijaciji, a zatim pogađaju.



Na mapi je prikazano da ta kartica pripada Sliterinu, tako da je asistent prekriva zelenom pločicom.



Sledeća karta koju su dodirnuli sliterinski prvaci nije ona na koju je asistent mislio, ali i ona pripada njihovoj kući...



... tako da se on ponaša kao da je na nju mislio.

Sad je na potezu kuća **Grifindor**.

džin: 2



Grifindorski prvaci su dodirnuli karticu ARAGOG.

Ta kartica predstavlja Zaključana vrata, tako da se Grifindorov potez odmah završava.

Ponovo igra **Sliterin**.


vitez: 2



Sliterinski asistent je zadao asocijaciju koja se odnosi na dve kartice.

Prvaci su pogodili obe. (Da, moguće je. U našem primeru GRIFINDOROV MAČ pripada Sliterinu. U stvari, ne pripada im sam mač, već oni traže informacije o njemu.)

Damblodor: 3



Grifindorski prvaci su na svom **drugom potezu** iskoristili prethodnu asocijaciju i na taj način pogodili čak četiri kartice.

Oni imaju ideju za još jedno pogađanje, ali već su pogodili četiri kartice. Asocijacija se odnosi na tri reči, a zahvaljujući pravilu „plus jedan” mogli su da pogode jednu više. Grifindor sada mora da završi svoj potez. Sliterinski asistent zadaje sledeću asocijaciju.



ISPRAVNE I NEISPRAVNE ASOCIJACIJE



Zadata asocijacija mora se odnositi na značenje kartice.

NE može se odnositi na pojedina slova. *Ne možete reći H: 2 za HEDVIGA i HORKRUKS.*

NE može se odnositi na poziciju na mapi. *Ne možete reći uglovi: 4 za karte u uglovima mape.*



Kada igrate sa rečima, ne možete koristiti nijedan oblik ili koren reči koja se nalazi na karticama, sve dok se ta kartica ne prekrije.

To znači da ne možete reći **Vizli: 2** za GOSPOĐA VIZLI i PERSI VIZLI.

Ukoliko je u igri kartica NAPITAK ZA STARENJE, ne možete iskoristiti reči kao što su **napitak, piti, star, starac** ili **ostariti** sve dok ne pokrijete tu karticu, čak i ukoliko ona ne pripada vašoj kući.

Međutim, kada igrate sa slikama, možete jednostavno reći ono što vidite na slici.

PRAVILO „JEDAN POJAM”

Ukoliko se striktno pridržavate pravila igre Codenames, vaša asocijacija mora da bude jedna reč. Igra dobro funkcioniše na ovaj način i mi vas ohrabujemo da pokušate da nađete asocijaciju pridržavajući se ovog ograničenja. Za **Codenames: Povratak na Hogvorts**, možete se dogovoriti da dozvolite asocijacije koje se sastoje iz više reči, ali samo ako te reči predstavljaju jedan pojam u Čarobnjačkom svetu.

Primeri:

Tom Ridl je jedna osoba. **Dijagon-aleja** je jedno mesto. **Matarajuća vrba** je jedno drvo. **Istorija Hogvorts** je jedna knjiga. **Odbrana od mračnih veština** je jedan predmet. Međutim, **dugački hodnik, tamna noć** ili **pripremljeni napitak** nisu ispravne asocijacije, jer predstavljaju specifične opise opštih pojmova.

Ukoliko želite, možete proširiti ovo pravilo tako da obuhvata i imena koja koriste normalci, kao što su **Ujedinjeno kraljevstvo** i **Kralj Artur**, ali nemojte dozvoliti asistentima da izmišljaju fraze kao što je, na primer, **podvodni vilinski štapić**.

Ukoliko ovo pravilo dovede do toga da ne možete da se dogovorite oko toga šta jeste, a šta nije „jedan pojam”, **vratite se na pravilo da asocijacije moraju da budu samo jedna reč.**

* PITAJTE DRUGOG ASISTENTA

Ukoliko niste sigurni da li je asocijacija ispravna, pitajte protivničkog asistenta (ali tiho, da vas ne čuju prvaci).

Svaka asocijacija koju prihvati protivnički asistent jeste ispravna asocijacija.

čarobnjak
normalskog porekla?

čarobnjak
normalskog porekla ✓



Pravilo „plus jedan” dozvoljava vašim prvcima da pogađaju jednom više, ukoliko su uspešno pogodili onoliko kartica koliko je određeno asocijacijom. Ali nekada ćete želeti da oni imaju više pogađanja od toga. Postoje dve vrste posebnih asocijacija koje će im to omogućiti:

★ NEOGRANIČENA ASOCIJACIJA

Pretpostavimo da imate asocijaciju za dve kartice, kao na primer **srce: 2**, ali želite da vaši prvaci pronađu reči koje su vam ostale iz prethodnih poteza. Možete reći **srce: neograničeno**. U ovom slučaju, vaši prvaci ne znaju da se asocijacija odnosi na dve reči, ali nisu ograničeni na samo tri pogađanja – oni mogu da pogađaju koliko god puta žele, sve dok pogađaju kartice koje pripadaju vašoj kući.

srce: ∞

★ NULA ASOCIJACIJA

Asocijacija **srce: 0** takođe omogućava neograničen broj pogađanja. (Ovo je izuzetak od pravila „plus jedan”, jer svi znamo da je $0 + 1 = 1$.)

srce: 0

U ovom slučaju, asocijacija vam govori da ne pogađate reči koje su povezane sa **srcem**. Dakle, ukoliko je kartica LJUBAVNI NAPITAK u igri, prvaci znaju da nju ne treba da pogađaju.

Trebalo bi da se zapitaju, „Zašto da ne?” Možda postoje druge kartice povezane sa rečju napitak, kao što su KOTAO i SEVERUS SNEJP, ali asistent ne sme da zada asocijaciju **napici: 2**. Dakle dodirnite te dve kartice, a izbegnite karticu LJUBAVNI NAPITAK.

Asocijacija nula može da se koristi i da bi se izbegla grupa kartica, što može biti naročito korisno za kuću Rejvenklo. A ponekad ćete iskoristiti asocijaciju nula da biste oterali svoje prvake od Argusa Filča.

Čak i ako je asistent zadao asocijaciju nula, prvaci moraju bar jednom da pogađaju.

★ UPS ASOCIJACIJA

Jednom izgovorena asocijacija ne može se povući, čak i ako je neispravna. (Ne, ne pokušavajte da upotrebite memorijsku čin.) Ostali igrači obično samo kažu: „Hej, prekršio si pravilo. Budi pažljiviji sledeći put.” Ali ako je vaša grupa izuzetno takmičarski nastrojena ili ako misle da je asocijacija donela vašoj kući veliku prednost, **zvanična kazna za neispravnu asocijaciju** je: vaš potez se završava, a protivnički asistent dobija mogućnost da pokrije jednu od svojih kartica.

ups! ✗



Sada kada ste nekoliko puta odigrali igru, hajde da saznamo šta donose četiri kuće.

* CEREMONIJA

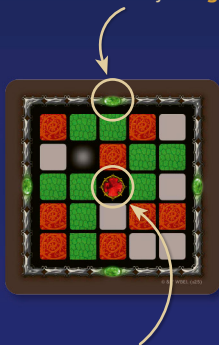
RAZVRSTAVANJA

Nakon što se igrači podelu u timove i izaberu svoje asistente, dajte *Šešir za razvrstavanje* nasumično izabranom timu. Taj tim će prvi igrati. Ukoliko igrate više partija sa istim timovima, dajte *Šešir* timu koji je prošli put igrao drugi.

Da biste odredili koji tim će predstavljati koju kuću, asistenti povlače nasumičnu karticu mape. Tim kod kog se nalazi *Šešir* za razvrstavanje će biti kuća čija se boja nalazi na ivicama kartice mape. Drugi tim će biti kuća čija je boja prikazana u sredini kartice mape. Taj tim će igrati drugi i partiju će početi sa svojom pločicom u sredini (osim *Haflpafa*). Ali ako bi svi bili srećniji da stvari budu obrnute, slobodno dajte *Šešir* za razvrstavanje drugom asistentu.



Tim kod kog se nalazi Šešir igra kao ova kuća. Taj tim igra prvi.



Tim kod kog se ne nalazi Šešir igra kao druga kuća. Taj tim igra drugi i počinje sa pločicom u sredini.

* SPOSOBNOSTI KUĆA

Svaka kuća ima dve jedinstvene specijalne sposobnosti. One su opisane na dvostranim kartama sposobnosti kuća: **jedna strana se koristi u partijama kada ta kuća igra prva, a druga strana kada ta kuća igra druga.**

Uzmite kartu sposobnosti svoje kuće i držite je ispred sebe, sa odgovarajućom stranom okrenutom nagore. (Pravila sa druge strane karte ne važe za tu partiju.) Ukoliko su na levoj strani karte prikazani tokeni, uzmite ih.



Pravila svake sposobnosti su **detaljno objašnjena u Vodiču za hogvortske kuće.**

Ukoliko želite da isprobate određenu kombinaciju kuća, kao što je *Rejvenklo* protiv *Sliterina*, i da *Rejvenklo* igra prvi, asistenti mogu da pretraže špil kako bi pronašli odgovarajuću mapu.

Molimo vas da ne pokušavate da igrate sa kućom koja nije prikazana na mapi. Nemojte koristiti sposobnost vaše kuće „kada igrate drugi” ukoliko mapa kaže da igrate prvi. **Vaše sposobnosti moraju da se podudaraju sa odabranom mapom**, inače igra neće ispravno funkcionisati.

Ukoliko se vratite na igranje **bez sposobnosti** (što se preporučuje prilikom upoznavanja novih igrača sa pravilima), **uvek koristite kartice mapa *Sliterin* protiv *Grifindora***. Druge dve kuće imaju posebne kartice mapa vezane za svoje sposobnosti, tako da su samo crveno-zelene mape pogodne za uvodnu igru.



Školski pehar je takmičenje koje traje godinu dana između četiri hogvortske kuće. Vama neće trebati zaista godinu dana da privedete takmičenje kraju, ali će vam trebati nekoliko partija.

Svaki put kada igrate, osvajaćete poene za kuću koju predstavljate. Rezultati svake partije mogu se pratiti i čuvati u pešćanicima, tako da ćete uvek znati koja kuća je u prednosti.

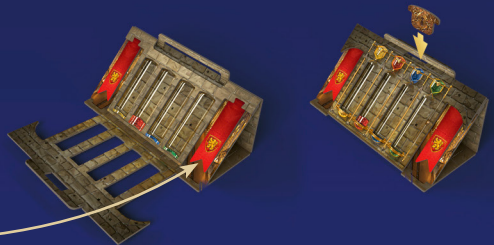
Pešćanici koji dolaze uz igru omogućavaju vam da pratite rezultate vašeg sopstvenog takmičenja za Školski pehar.

Na početku takmičenja sva četiri pešćanika su prazna. **Svaki put kada završite partiju**, otključajte pešćanik tako što ćete ukloniti bravu i **dodajte jedan token boje pobjedničke kuće u njen pešćanik**.



Recimo da je Grifindor pobedio u prvoj partiji. Stavite crveni token u pešćanik i recite „DESET POENA ZA GRIFINDOR!” vedrim, autoritativnim glasom.

Kad god neka kuća ima **više poena** od bilo koje druge, ona je preuzela vođstvo! Postavite **zastave te kuće** na šarke pre nego što zatvorite bravu.



Zastave će ostati tu sve dok neka druga kuća ne preuzme vođstvo. Držite poene i zastave zaključane čak i kada ne igrate.

Napomena:

Ukoliko želite da takmičenje za Školski pehar bude pravedno, trebalo bi da igrate sa nasumično izvučenim karticama mapa, kako bi svaka kuća imala jednake šanse da učestvuje u takmičenju.

★ VARIJANTA DVOBOJ KUĆA

Ukoliko često igrate Codenames sa ista dva tima, možete odabrati da Školski pehar bude dugoročno nadmetanje između tih timova.

Svaki tim bira jednu kuću, koju će predstavljati tokom školske godine. Svaku partiju započnite povlačenjem **nasumične mape**:

Ukoliko se izabrana kuća jednog tima nalazi na mapi, oni postaju ta kuća. Drugi tim će predstavljati drugu kuću.

Ukoliko se na mapi nalaze izabrane kuće **oba tima**, još bolje! Svaki tim će predstavljati svoju kuću.

Ukoliko se na mapi nalaze **dve kuće koje ne pripadaju nijednom timu**, odbacite je i povucite novu, sve dok ne pronađete mapu koja omogućava bar jednom timu da igra svojom izabranom kućom.

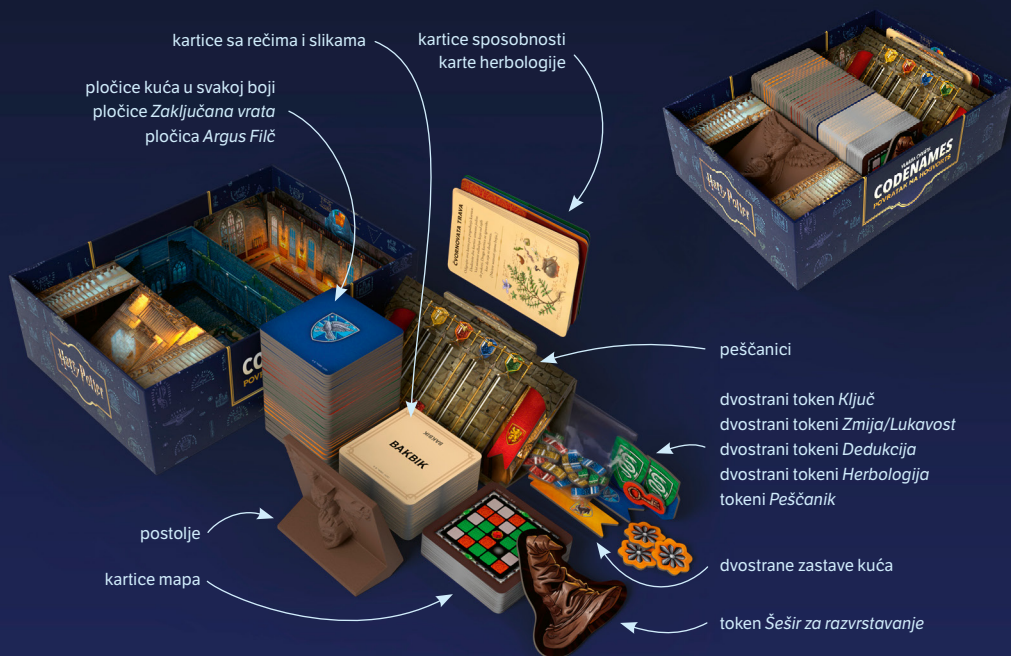
Kao i obično, dajte *Šešir za razvrstavanje* timu koji je označen bojom na ivicama kartice mape i uživajte u igri.

Kada tim pobjedi, dodajte token u peščanik kuće koju je taj tim predstavljao. Ponekad ćete dodati token svojoj izabranoj kući. Drugi put ćete dodati token drugoj kući, ali bar ste sprečili svog glavnog konkurenta da osvoji poene. Naravno, partije u kojima svaki tim predstavlja svoju izabranu kuću su najvažnije, ali igranje samo sa tim mapama bilo bi manje zabavno jer biste koristili iste sposobnosti iznova i iznova.

★ GOZBA POVODOM KRAJA ŠKOLSKE GODINE

Kada se peščanik jedne kuće potpuno napuni, školska godina je završena i ta kuća je osvojila Školski pehar! Možete peščanike držati punim neko vreme u znak proslave. Ili ih odmah ispraznite i započnite novu školsku godinu na Hogvortsu.

Ali koji igrači su pobjedili? Ukoliko ste igrali varijantu Dvoboj kuća, pobjeđujete ako je vaša kuća osvojila Školski pehar. U suprotnom, niko ne pobjeđuje. Ili, bolje rečeno, svi pobjeđuju. Ovo je takmičenje između kuća, a ne između igrača. Igrači samo igraju Codenames, radujući se svakoj pobjedi. Možete igrati sa različitim igračima, menjajući timove i isprobavajući kuće, a svaka partija koju odigrate uticaće na takmičenje za Školski pehar. Ukoliko ste bar jednom pobjedili sa pobjedničkom kućom, budite ponosni na sebe - doprineli ste uspehu te kuće!



★ ZASLUGE

Autor: **Vlaada Chvátíl**

Inspirisano: *The Wizarding World of J. K. Rowling*

Razvojni tim: Alena "Viggo" Chvátílová, Klára Nedvídková, Anežka "Angie" Seberová, Jan "Zvonda" Zvoniček

Grafički dizajn: Radek "RBX" Boxan, Michaela Zaoralová, Dávid Jablonovský, Štěpán Drašťák, Tibor Vízi

Umetnički direktori: Michaela Zaoralová, Dávid Jablonovský

Ilustracije: Ondřej Hrdina, Štěpán Drašťák

Trejler i 3D modeling: Roman Bednář

Pravila: Jason Holt, Gus Cook

Produkcija: Vít Vodička

Menadžeri projekta: Jan "Zvonda" Zvoniček, Klára Nedvídková

Supervizor projekta: Petr Murmak

Zahvaljujem se svim test-igračima: Michal Ringer, Michaela Macková, Ben Hayes, Jelle Servranckx, Tomáš Dvořák, Radim "Rumun" Křivánek, Stanislav Kubeš, Štěpán "Kat" Cenek, Zora Rose Holt, Linden Rustle Holt, Bětka i Honza Malý, John McDonald, Miroslav Felix Podlesný, Tomáš i Zuzana Zdražilovi, Jarmila Havířová, Pavel Chvátíl i mnogim drugima.

Posebno se zahvaljujem: Dž. K. Rouling, zato što se stvorila tako impresivan i magičan svet. Kompaniji Warner Bros., što je oživela taj svet na tako spektakularan način. Mojoj deci i ženi, na sjajnom vremenu koje smo proveli otkrivajući taj svet zajedno. Fanni i Katerina iz kompanije ELC Brands, koje su nam pomogle prilikom procesa licenciranja. Ondra Skoupý, koji mi je pomogao da usavršimo sposobnosti kuća. I celom CGE timu, što su iskoristili svoju strast prema Hariju Poteru i igri Codenames da bi se ovaj projekat ostvario.



All characters and elements © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.
Publishing Rights © JKR. (s25)
© Czech Games Edition, 2025
www.CzechGames.com





- ✦ Asistenti **ne smeju da daju nijednu informaciju** osim svoje asocijacije. Ne smeju da pričaju o mapi ili o tome koliko je dobra ili loša njihova asocijacija.

- ✦ Asistenti moraju da **zadrže ozbiljan izraz lica**. Bez grimasa, čudnih zvukova i glasnih uzdaha dok prvaci diskutuju o vašoj asocijaciji, koliko god da su daleko od tačnih odgovora.

- ✦ Teško je ostati ozbiljan. Poštteni prvaci **ne treba da gledaju svoje asistente** kako bi proučili njihove reakcije. Čak i ako dobiju nenamerne informacije, trebalo bi da ih ignorišu.

- ✦ **Dozvoljeno je da zadate asocijaciju na jednu karticu**, ali je mnogo zabavnije da pokušate da povežete više kartica.

- ✦ Prvaci ne moraju da pogađaju na osnovu novozadane asocijacije. Oni mogu svoj potez da **započnu pogađanjem kartice na osnovu asocijacije iz nekog prethodnog poteza**. Prvaci mogu i potpuno nasumično da pogađaju kartice, ali ne savetujemo vam ovu taktiku.

- ✦ Asistent može da ponovi asocijaciju samo kada ga zamoli njegov tim, i mora da je **izgovori tačno onako kako ju je zadao**. Asistent ne bi trebalo da sugerise svojim prvacima da im još uvek nedostaju neke kartice za određenu asocijaciju.

- ✦ Prvaci mogu dobrovoljno da završe svoj potez, čak i ako je očigledno da nisu pogodili nijednu karticu na osnovu asocijacije iz tog poteza. Međutim, **moraju da pogađaju bar jedanput**.

- ✦ Prvaci mogu da pogađaju više puta, sve dok tačno pogađaju kartice koje pripadaju njihovoj kući. Maksimalan broj pogađanja je **broj koji je odredio asistent prilikom zadavanja asocijacije plus jedan**.

- ✦ Asistent ne bi trebalo da naduvava broj u asocijaciji kako bi obezbedio prvacima više pogađanja. Ukoliko asistent želi da prvaci imaju više od jednog dodatnog pogađanja, trebalo bi da zada **neograničenu asocijaciju ili nula asocijaciju**.

- ✦ **Svaka asocijacija koju dozvoli protivnički asistent** jeste ispravna asocijacija. Budite fer. Ne tražite da vam se dozvoli asocijacija koju vi ne biste dozvolili drugom timu da koristi. A kada vas zamole da dozvolite asocijaciju, dozvolite je ako je to ona koju biste i sami želeli da zadate.

- ✦ Ukoliko ste odigrali dovoljno partija i sa rečima i sa slikama, možete ih kombinovati tako što ćete kartice naizmenično postavljati tako da izgledaju kao **šahovska tabla**.
