

VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES

ÇOK
GİZLİ

KELİME
OYUNU



Videonun linki:



Videoya ulaşmak için
Youtube'da Codenames
Türkiye kanalına bakabilirsiniz.



OYUN KURULUMU

Kural kitabını okumadan önce sizler için hazırladığımız CODENAMES Nasıl oynanır videosunu izleyip daha sonra kural kitabını okumanızı tavsiye ederiz. Videonun linki: youtube.com/watch?v=9Bk_ZqftBhM

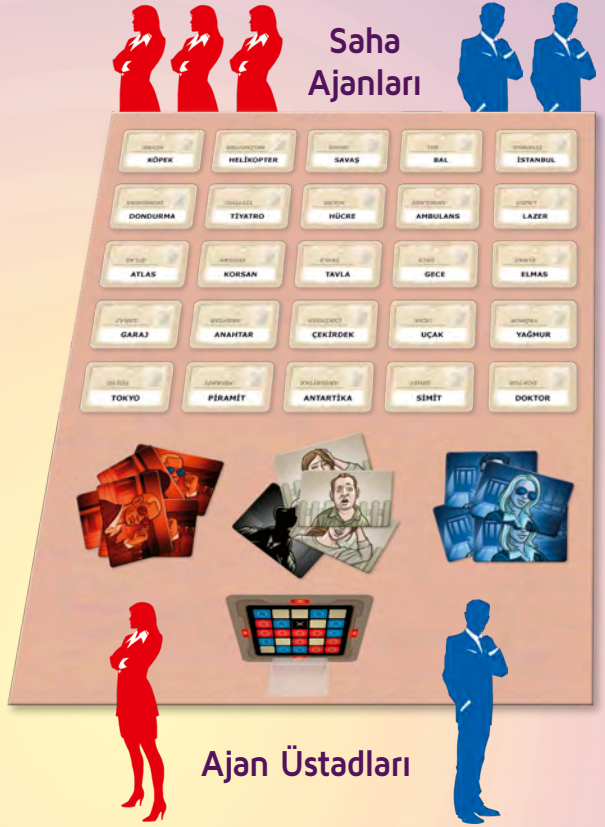
Ayrıca oyuna ek özellikler getiren Codenames Gadget uygulamasını telefonuna indirmeyi unutma.

Oyuncular iki gruba ayrılır. Standart bir oyun için en az 4 oyuncuya ihtiyaç vardır.

Her takım aralarından bir oyuncuyu ipucu verecek kişi olarak seçer (Ajan Üstadları). Her takımın ajan üstadları masanın aynı tarafına otururlar. Diğer oyuncular ise kendi ajan üstadlarının karşısında otururlar ve onlar saha ajanları olurlar.

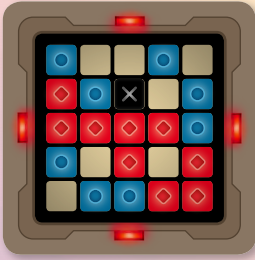
Kelimelerin bulunduğu kartlar CODENAMES kartlarıdır. Rastgele 25 tane CODENAMES seçin ve masanın üzerine 5x5'lik bir matris düzeninde yerleştirin.

Not: Boş CODENAMES kartlarına kendi kelimelerinizi yazabilirsiniz.



ANAHTAR KART

Her oyunda, masaya dizilen kelime kartlarının gizli kimliklerini deşifre eden bir anahtar kartı kullanılır. Ajan Üstadları rastgele bir anahtar kartı seçerek, kartın istedikleri kenarını plastik standı yerleştirirler ve oyun boyunca sabit tutarlar. Saha ajanlarının anahtar kartı görmeyeceğinden emin olmalıdırlar.



Anahtar kart, masada bulunan kelimelerin hangi takıma ait olduğunu gösterir. Üstteki dağılımdan örnek vermek gerekirse: bal kelimesi mavi takımın, simit kelimesi ise kırmızı takımın kelimesidir. Sarı renkliler nötr kelimeler, siyah X (Hücre kelimesi) ise suikastçidir.

BAŞLANGIÇ TAKIMI



Anahtar kartın etrafındaki 4 renk hangi takımın başlayacağını belirtir. Başlayan takımın 9 tane kelime tahmin etmesi gerekirken, diğer takımın 8 adet kelime tahmin etmesi gerekmektedir. Başlayan takımın Ajan Üstadı ilk ipucunu verir.

AJAN KARTLARI

8 kırmızı ajan



8 mavi ajan



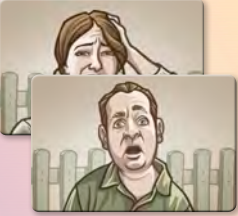
Kırmızı ajan kartları kırmızı saha ajanlarının önünde, mavi ajan kartları ise mavi saha ajanlarının önünde durmalıdır. Böylece herkesin hangi takımda olduğu net bir şekilde belirlenmiş olur ve karıştırma ihtimali ortadan kalkar.

1 çift yüzlü ajan



İlk başlayan takım çift yüzlü ajan kartının (bir tarafı kırmızı, bir tarafı mavi olan kartın) sahibi olur ve kart artık ait olduğu takımın rengi tarafına çevrilir. Oyun boyunca da o takımın ajan kartlarından biri olur.

7 masum görgü tanığı



1 suikastçi



Masum görgü tanığı kartları ve suikastçi kartı iki ajan üstadının rahatça ulaşabileceği şekilde aralarında tutulmalıdır.

OYUNUN AMACI

Ajan üstadları anahtar kart yardımıyla kendi takımlarına ait olan kelimeleri bilirler ama saha ajanları bu kelimeleri ancak alacakları ipuçlarıyla bulabilirler.

Ajan üstadları sıra ile bir kelimelik ipuçları verirler. Verilen bir ipucu, masada bulunan birden fazla kelimeyi çağırabilir. Saha ajanları, Ajan Üstadlarının verdiği ipucuyla hangi kelimeleri anlatmaya çalıştığını tahmin etmeye çalışırlar. Saha ajanı bir kelimeye dokununca, ajan üstadı o kelimenin gizlenmiş kimliğini ortaya çıkarır. Eğer saha ajanı doğru tahminde bulunmuşsa, tahmin etmeye devam edebilir, ta ki yanlış tahminde bulununcaya veya ipucuyla birlikte söylenen tahmin hakkı bitene kadar. Bu durumda sıra diğer takıma geçer. Kendi kelimelerinin tümünü bulan ilk takım oyunu kazanır.

OYNANIŞ

Takımlar sırayla oynarlar. Anahtar kartının etrafındaki renkler oyuna hangi takımın başlayacağını belirler.

İPUCU VERME ŞEKLİ

Eğer ajan üstadıysan yapman gereken temel şey; takımına ait kelimelere bakıp, bu kelimeler arasından en az birini (öne geçmek için birden fazlasını) çağrıştıracak tek kelimelik bir ipucu bulmak. İyi düşün. Sağlam bir ipucu kelimesi bulduysan, kelimeyi söyle. Kelimenin ardından bir de sayı söyleyeceksin. Sayı, verdiğin ipucunun ortada bulunan kaç kelimeyle bağlantılı olduğunu gösterir.

Örnek: Kelimelerinden iki tanesi DONDURMA ve ANTARTİKA olsun. Bunların ikisi de soğuktur o halde "soğuk: 2" diyorsun.

Söylediğin ipucuyla sadece bir kelimeyi bildirmeye de çalışabilirsin (*külah: 1*) ama bu kadar temkinli olmak takımına hem oyunu kaybettirebilir hem de pek eğlenceli olmaz. Mesela bir ipucu ile takımına 4 kelimeyi tahmin ettirmek harika bir başarı olur!

Bir Kelime

İpucun yalnızca bir kelime olmalı. İpucunu verdikten sonra imalarda bulunman yasak. Mesela "Bu biraz zor olabilir ama..." gibi cümlelere hiç gerek yok, zaten Codenames oynuyorsun tabi ki de biraz zorlanacaksın.

İpucun masanın üzerinde görünen kelimelerden biri olamaz. Daha sonraki turlarda ortada üstü ajan kartlarıyla kapanan kelimeleri ipucu olarak kullanabilirsin.

AJANLARLA TEMAS

Ajan üstadı ipucu verince, onun takımındaki saha ajanları ipucunun çağrıştırdığı kelimeleri tahmin etmeye çalışırlar. Kendi aralarında tartışabilirler, fakat o sırada ajan üstadı mimikleri ile herhangi bir imada bulunamaz. Saha ajanlarından biri masadaki kartlardan bir tanesine dokununca tahmini kesinleştirmiş olurlar ve vazgeçemezler. Burada 4 farklı senaryo mevcuttur:

- Eğer saha ajanlarından biri **kendi takımına ait karta** dokunmuşsa, ajan üstadı o kelime kartını kendi takım rengine ait bir ajan kartı ile kapatır. Takımın hala tahmin hakkı varsa, **bu tahminlerini kullanabilirler ama ajan üstadından yeni bir ipucu alamazlar.**
- Eğer saha ajanı masum **görgü tanığı kartına** dokunmuşsa, ajan üstadı masum görgü tanığı kartı ile dokunulmuş olan kartı kapatır. **Sıra otomatik olarak karşı takıma geçer.**
- Eğer saha ajanı **diğer takıma ait olan karta** dokunmuşsa, o kelimenin üstü karşı takımın ajan kartı ile kapatılır. **Sıra otomatik olarak karşı takıma geçer.**
- Saha ajanı eğer suikastçiye dokunmuşsa bu **kelime suikast kartı** ile kapatılır. **Suikastçi ile temas kuran takım oyunu kaybeder.**

Dikkat: İpucunu söylemeden önce, söylediğiniz kelimenin suikastçi ile ilişkili olmamasına dikkat edin.

Tahmin Sayısı

İpucu veren kişi bir kelimeyle birlikte bir sayı söyler. Bu sayı söylediği kelimenin kendilerine ait kaç kelimeyle bağlantılı olduğunu ifade eder ve takım arkadaşlarının maksimum kaç tahmin hakkı olduğunu gösterir. **Saha ajanları en az bir tahminde bulunmak zorundadırlar.** Herhangi bir yanlış tahmin sırayı doğrudan karşı takıma geçirir ama eğer saha ajanları kendi takımlarına ait bir kelimeyi tahmin ederlerse tahmin etmeye devam edebilirler ya da pas diyebilirler.

İstedğin zaman tahmin etmeyi bırakabilirsin. Takım pas geçme kararı aldığı anda, sıra diğer takıma geçer ama genelde ajan üstadının söylediği sayı kadar tahminde bulunmaya çalışırsın. Hatta bazen **fazladan bir tahmin** yapmak isteyebilirsin.

Örnek: Kırmızı takımın ajan üstadının ilk ipucu olarak *"soğuk: 2"* der. Kırmızı oyuncular tahmin haklarını SAVAŞ ve DONDURMA'dan yana kullanmaya verirler. İlk önce SAVAŞ kelimesine dokunurlar. Kelime masum görgü tanığine ait çıkar, bu kaybederler ve emin oldukları DONDURMA'yı bu tur işaretleyemezler.

Sıra mavi takıma geçer ve mavi oyuncular yanlış tahminde bulundukları için sıra tekrar kırmızı takıma geçer.

Kırmızı takım ajan üstadı sıradaki ipucunu verir: *"Okyanus: 3"*. Oyuncular önce çok emin oldukları korsan'ı işaretlerler ve tahminleri doğru çıkar. Üstadın Atlas okyanusunu anlatmaya çalıştığını düşünerek ikinci tahminlerini ATLAS'tan yana kullanırlar ve bu tahminleri de doğru çıkar.

Geriye kalan üçüncü kelimeden emin olamazlar ve üçüncü tahminleri için önceki turdan kalan DONDURMA'yı seçerler ve üç tahminlerini de başarıyla tamamlarlar. Üstadın tahmin sayısını yakaladıkları için bonus kazanırlar ve bu onlara bir ekstra tahmin hakkı verir. Bunu, OKYANUS ipucunun son kelimesi için kullanmayı deneyebilirler veya pas geçebilirler.

Bonus kazanan takım ekstradan sadece bir tahmin hakkı elde eder. Yukarıdaki örnekte görüldüğü gibi, kırmızı ajanın 4 tane tahmin etme hakkı vardı çünkü ajan üstadının 3 diyerek onlara verdiği 3 tahmin hakkını da olumlu kullandılar, bu onlara 4. tahmini yapma hakkını verdi. Saha ajanları yanlış tahminde bulduğunda (veya pas dediklerinde) sıra diğer takıma geçer.



OYUN AKIŞI

1. Ajan üstadları sırayla ipucu verirler.
2. İpucunu alan takımın oyuncuları tahmin etmeye başlarlar.
3. Yanlış tahmin yaptıklarında, durmak istediklerinde veya verilen ipucu için maksimum tahmin sayısına ulaştıklarında, tur diğer takıma geçer.

OYUNUN SONU

Bir takıma ait bütün kelimeler deşifre olduğunda bu takım oyunu kazanır. (Diğer takımın yanlışlıkla rakibi adına deşifre ettiği kartlar da dahil olmak üzere).

Eğer saha ajanı suikastçiyle temas kurarsa, o saha ajanının takımı anında oyunu kaybeder.

Bir sonraki oyunun kurulumu

Bu sefer de takımdaki başka oyuncular mı ajan üstadı olmak istiyor? Takımları yeniden kurmak mı istiyorsunuz? Bir sonraki oyunu kurmak için kelimelerin üzerini kapayan ajan kartlarını kaldırın. Kelime kartlarını isterseniz ters çevirin, isterseniz yeni kartlar koyun. 25 kartlık matrisi oluşturun, yeni anahtar kartınızı seçin ve yeni oyuna başlayın!

İPUCU İHLALİNİN CEZASI

Ajan üstadı kural ihlali yapan bir ipucu verirse ajan üstadının bulunduğu takımın sırası anında sona erer. Buna ek, ceza olarak karşı takımın ajan üstadı bir sonraki tur için takımına ipucu vermeden önce kelimelerden birinin üzerini kendi ajan kartı ile kapatabilir.

Oyuncular ipucu ihlali yapıldığını fark etmezlerse, ipucu geçerli sayılır.



MİMİKSİZ DURABİLME SANATI

Ajan Üstadı hiçbir şekilde takım arkadaşlarını yüz mimikleri ile yönlendirmemelisin. Takım arkadaşların aralarında kelimeleri düşünürken bir karta dokunmamalı veya kartı işaret etmemelisin. Takım arkadaşlarından biri bir kelimeye dokunduğunda, kelimenin üzerini karşılık gelmesi gereken kart ile kapatmalısın. Takım arkadaşların ima ettiği kelimedenden farklı, takımınıza ait bir kartını seçtiğinde yüz ifadenle veya konuşarak durumu çaktırma, sadece ajan kartını koy.

Eğer saha ajanı isen, tahminde bulunurken masadaki kelimelere odaklanmalısın. Ajan Üstadı ile göz kontağı kurmamalısın. Böylece mimiklerle oluşabilecek ipuçlarına engel olmuş olursunuz.

Ajan Üstadının verdiği ipucu sadece bir kelime ve bir sayıdan oluşuyorsa oyunun havasına girmişsiniz demektir!

GEÇERLİ İPUÇLARI

KATI KURALLAR

Bazı ipuçları geçersizdir, çünkü bu ipuçlarını kullanmak oyunun bütün ruhunu bozar.

İpucunuz kelimenin anlamı hakkında olmalı. Kelimenin harfleriyle veya masadaki konumuyla ilgili ipucu veremezsiniz.

Site kelimesini, KAPASİTE'nin ipucu olarak kullanamazsınız. ÇAM, ÇAN, ÇİM kelimelerini bağlamak için "ç: 3" veya "Üç: 3" diye ipucu vermek kurallara aykırıdır. Yine de...

Anımlara atıfta bulundukları sürece harfleri ve sayıları geçerli ipuçları olarak kullanabilirsiniz. "A: 1" ile TAKİM'i işaretleyebilirsiniz, "12: 2" diyerek HEDEF'e ve SAAT'e yönlendirebilirsiniz.

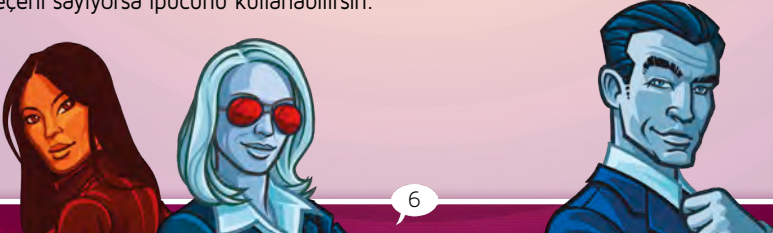
Oyunu Türkçe oynamalısınız. Yabancı dillere ait ipuçları ancak, bu tür kelimeler günlük Türkçe bir cümle içinde kullanılacak kadar dile yerleşmiş ise kabul edilebilir. Mesela, ELMA'yı bildirmek için *apple* diyemezsiniz ama TRAFİK'i bildirmek için *stop* diyebilirsiniz.

Masanın üzerinde görünen kelimelerin herhangi bir formunu söylemeniz yasaktır. GÖÇ kelimesi kart ile kapatılana kadar; *göç*, *göçebe*, *göçmen* veya göçmüş benzeri kelimeleri söyleyemezsiniz.

Masanın üzerinde duran bir kelimenin bir bölümünü söylemeniz yasak. YATAKHANE kelimesinin üstü kapatılana kadar *yatak*, hane gibi kelimeleri söyleyemezsiniz.

ÇOK KATI OLMAYIN

Eğer ipucundan emin değilsen karşı takımın ajan üstadına sessizce sorabilirsin, eğer karşı takımın ajan üstadı geçerli sayıyorsa ipucunu kullanabilirsin.



ESNEK KURALLAR

Bazen hangi kelimenin geçerli olup olmadığını tespit etmek için aranızda tartışmanız gerekebilir. Farklı gruplar oyunu farklı biçimde oynamayı tercih edebilir.

BİRLEŞİK KELİMELER

Çok katı baktığınızda, Türkçe'de tek bir kelime halinde olan birleşik kelimeler bellidir: *Sivrisinek*, keçiboynuzu gibi. Fakat; *dil balığı*, ateş böceği gibi, ayrı yazılan birleşik kelimeler de mevcut. İpucu verirken "bir kelime" kuralını esnetebilirsiniz.

Hangi birleşik sözcüğün geçerli olup olmayacağına siz karar verebilirsiniz. Fakat esnekliği kötüye kullanmayın. KAPLAN ve KUTUP kelimeleri için uydurulmuş "*buz kedisi*" diye bir birleşik kelime geçerli olmaz.

ÖZEL İSİMLER

Özel isimler, burada sayılı geçerli kurallara uygun iseler her zaman için kullanılabilirler. İsmet İnönü gibi, bir kelimeden fazla olan yaygın özel isimlerin geçerli ipucu olup olmadığına oyun başlamadan karar verebilirsiniz. Aynı şekilde "*Hababam Sınıfı*" veya "*Gel Teskere*" gibi kültürel eser isimleri de ipucu olarak geçerli kabul edilebilir. Eğer çok kelimeli özel isimleri oyun başında yasaklamışsanız bile "*Marmara Ereğlisi*" gibi yer isimleri için istisna yapabilirsiniz.

Ajan Üstadlarının özel isim uydurmaları yasaktır, bu isimler tesadüfen gerçek isimlere denk gelecek olsa dahi. *Sakine Sazan*; SAKİN ve SAZ kelimeleri için uygun bir ipucu değildir.

Kısaltmalar

Teknik olarak *ABD* tek bir kelime değildir. Ama çok iyi bir ipucu olabilir. Çok bilinen kısaltmaların kullanılıp kullanılmayacağına önceden karar verilebilirsiniz.

Kafiyele

Anımlara atıfta bulundukları sürece kafiyeleli ipuçları vermek her zaman geçerlidir. Yaprak'ı bildirmek için ZAMBAK diyebilirsiniz, ikisi de çiçeklerle alakalı. Ama sadece ses benzerliği ile ipucu vermek için *heyelan'a* HEZEYAN ipucunu veremezsiniz. Kafiyeleli kelimeler arasında geçerli bir anlam ilişkisi bulunmalıdır.

Bazı oyun grupları her türlü kafiyeleli ipucuna izin veriyor. Siz de buna izin vermek isterseniz şunu unutmayın: ajan üstadı vereceği ipucunun kafiyeleli olacağını belirtmez. Saha ajanları o çıkarımı kendileri yapmalıdırlar.

UZMAN İPUCU: SIFIR

Verdiğiniz ipucunun sayı kısmı için "*0*" kullanabilirsiniz. Örneğin, "*kanat: 0*" demek, "Kelimelerimizin hiçbirisi 'kanat' kelimesi ile ilişkili değil" anlamına gelir.

Eğer sayı ipucunuz "*0*" ise, tahmin sayısı kısıtlaması o tur için geçerli olmaz. Ajanlar, istedikleri kadar kelime tahmin edebilirler. Yine de en az bir kelime tahmin etmek zorundalar.

Bunun ne işe yarayacağını düşünüyorsanız merak etmeyin, oynadıkça anlayacaksınız.

UZMAN İPUCU: SINIRSIZ

Bazen geçmiş turlardan kalma bir sürü tahmin edilmemiş kelime olabilir. Eğer takımının bu kelimelerden birden fazlasını tahmin etmesini istiyorsan, sayı vermek yerine "*sınırsız*" diyebilirsin. Örneğin, "*kanat: sınırsız*".

Bunun dezavantajı saha ajanlarının kaç kelimenin yeni ipucu ile alakalı olup olmadıklarını bilemeyecek olmalarıdır. Avantaj olarak, saha ajanları istedikleri kadar kelime tahmin edebilirler.

İKİ KİŞİLİK OYUN

Eğer iki kişiyse, aynı takımda oynayabilirsiniz. Bu versiyon, birbiri ile yarışmak istemeyen kalabalık gruplarda kullanılabilir. Yüksek puan yapmaya çalışarak sanal bir rakibe karşı oynarsınız.

Her zamanki gibi oyunu kurun. Bir oyuncu Ajan Üstadı ve kalan oyuncular da saha ajanları olacaklar. Karşı takımın oyuncuları olmasa da rakip ajan kartlarına da ihtiyacınız var.

Oyunu sizin takımınız başlatacak, o yüzden sizi başlatan takım olarak gösterecek anahtar kartı seçmeye dikkat edin.

Her zamanki sıra ile oyunu oynayın. Düşman ajanlarından ve suikastçiden kaçınin.

Sıra karşı takıma geçtiğinde ajan Üstadı karşı takımın kartlarından istediğini kapatacaktır. Hangi kelemenin kapatılacağına ajan Üstadı karar verir, ister istemez burada kendi takımını kazandırmak için stratejik davranabilir.

Suikastçi ile temas kurarsanız veya rakibin tüm ajanları ile temas kurulmuş olursa oyunu kaybedersiniz. Puan kazanmamış olursunuz.

Eğer takımınız kazanırsa, skorunuzu düşman kartları arasında kaç tane ajan kartının kaldığına göre hesaplayın.

- 8 Buna... inanmak güç.
- 7 İmkansız görev.
- 6 Vay canına!
- 5 Seni MİT'ten arayacaklar.
- 4 Üst düzey güvenlik erişimi.
- 3 Saatlerimizi ayarladık.
- 2 Tamam. Ama daha iyisini yapabilirsin.
- 1 Ee, kazandık mı kazandık, değil mi?

ÜÇ OYUNCU İLE OYUN

Aynı takımda oynamak isteyen üç kişi iki kişilik versiyonda anlatıldığı gibi oynayabilir. Eğer iki kişi birbirine karşı oynamak istiyorsa, onlar ajan Üstadı olabilirler ve üçüncü oyuncu da her iki takım için de saha ajanı olabilir.

Oyun kurulumu ve oynama şekli her zamanki olduğu gibidir. Sadece saha ajanı her iki taraf için de oynar (Gerçek hayattaki ajanlarda olduğu gibi!). Kazanan ajan Üstadı her zamanki gibi tespit edilir. Saha ajanı her iki taraf için de iyi bir görev çıkarmaya çalışır.

Oyun ve versiyonları hakkında daha fazla bilgi için ziyaret edin: www.codenamesturkiye.com

Bir Vlaada Chvátil oyunu

İllüstrasyon: Tomáš Kučerovský

Grafik Dizayn: Filip Murmak

Çeviri: Emrah Göker & Ayşe Güneş

Özel Teşekkür: İbrahim Dalıfiliz, Gökçe Oğuz, Emre Yenen, Ayşe Güneş, Rifat Oğuz, Dilek Oğuz, Cemile Başaran, Yetula Başaran, Gizem Hatipoğlu, Serkan Özyılmaz, Mehmet Türkmen, Mustafa Karakuş



© Czech Games Edition
July 2015
www.CzechGames.com