



ПРО ГРУ :

«Кодові імена. Назад у Гогвортс» — це тематична версія популярної гри на асоціації, яка переносить знайомий ігровий у чарівний світ Гаррі Поттера. Гравці представляють факультети Гогвортсу та змагаються, намагаючись першими знайти свої секретні слова або зображення за підказками старост. Класична механіка «Кодових імен» тут доповнена унікальними здібностями факультетів, тематичними жетонами та спеціальними режимами, що додають ще більше варіативності. Гра поєднує дедукцію, асоціативне мислення та командну взаємодію, а знайома атмосфера Гогвортсу робить кожну партію особливою для шанувальників магічного світу.

КОМПЛЕКТАЦІЯ :

У коробці знаходяться 198 карт, 72 карти-мапи, підставка, 9 плиток гуртожитків, жетон Сортувального капелюха, 6 плиток, плитка Аргуса Філча, 4 карти властивостей, 8 карт трав, двосторонній жетон-ключ, 2 двосторонні жетони дедукції, 2 двосторонні жетони змії та хитрощів, 3 двосторонні жетони гербалогії, 36 жетонів піскових годинників, 4 двосторонні прапори гуртожитків і картонна підставка з пісковим годинником.

ДЛЯ КОГО ГРА :

Гра підходить для компаній, які люблять командні настільні ігри, асоціації, дедукцію та атмосферні патгейми. Вона стане чудовим вибором для шанувальників всесвіту Гаррі Поттера, сімейних вечорів і дружніх компаній.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ :

Перед початком партії гравці діляться на команди та обирають факультети, які представлятимуть у грі. На стіл викладаються карти слів або зображень, готується карта-мапа, а старости отримують секретну інформацію про розташування своїх цілей. За бажанням можна активувати особливі здібності факультетів, які додають унікальні можливості під час гри.



ХІД ГРИ

У кожному раунді староста команди дає підказку, яка складається з одного слова та числа, намагаючись асоціативно вказати одразу на кілька потрібних карт. Інші гравці повинні обговорити варіанти й відкрити правильні карти, уникаючи нейтральних, карт суперника та особливо небезпечної пастки. Тематичні здібності факультетів можуть змінювати стандартний перебіг гри, дозволяючи отримувати додаткові переваги або використовувати особливі ефекти. Упродовж кількох партій гравці також можуть накопичувати очки для свого факультету в змаганні за Кубок Гогвортсу, що додає гри кампанійний елемент.

КІНЕЦЬ ЕПОХИ І ПІДРАХУНОК БАЛІВ:

Партія завершується, коли одна з команд відкриває всі свої карти або коли спрацьовує умова миттєвої поразки через небезпечну карту. Перемагає команда, яка першою виконує свою мету.

Поради для гри:

01

Давайте підказки, які пов'язують одразу кілька карт, щоб отримати перевагу над суперниками.

02

Не поспішайте з вибором, краще обговорити асоціації всією командою.

03

Використовуйте здібності факультету в правильний момент, бо вони можуть кардинально змінити хід партії.