



## ПРО ГРУ :

**Кодові Імена: Малюнки** – це версія популярної гри «Кодові імена», де картки зі словами замінені на картинки. Гравці діляться на команди шпигунів і намагаються знайти своїх агентів за підказками капітанів. Вербальні асоціації замінюються на образне мислення, що відкриває новий рівень стратегічного та креативного підходу. Гра підходить для сімейних вечорів, вечірок і великих компаній.

## КОМПЛЕКТАЦІЯ :

У коробці знаходяться 14 двосторонніх карт агентів, 1 карта подвійного агента, 4 картки нейтральних жителів, 1 карта шпигуна, 60 карт ключів, підставка для карток та 140 карт з картинками (280 зображень) разом з правилами гри українською мовою. Компоненти створено для зручного та захопливого процесу гри, де важлива уважність, асоціативне мислення та стратегія.

## ДЛЯ КОГО ГРА :

Гра розрахована на 2–8 гравців віком від 14 років. Вона підходить як для сімейного кола, так і для великих вечірок або компаній друзів, які хочуть розвивати креативність і асоціативне мислення.



## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ :

Команди обирають капітанів, які отримують картку-ключ із розташуванням червоних і синіх агентів, нейтральних жителів і шпигуна. На стіл викладаються картки агентів із зображеннями. Картка-ключ розташовується у підставці так, щоб лише капітани бачили її розташування.



## ХІД ГРИ

Капітан дає підказку у вигляді одного слова та числа, яке вказує на кількість картинок, пов'язаних із підказкою. Гравці намагаються відкрити правильних агентів, торкаючись відповідних карток. Відкриття нейтрального агента або агента протиборчої команди передає хід суперникам, а відкриття шпигуна призводить до миттєвої поразки. Завдяки двостороннім карткам зображення мають подвійний або потрійний зміст, що робить підказки складнішими і креативнішими.

## КІНЕЦЬ ЕПОХИ І ПІДРАХУНОК БАЛІВ:

Гра завершується, коли одна з команд відшукає всіх своїх агентів або випадково натрапить на шпигуна. Перемагає команда, яка першою знаходить усіх агентів свого кольору, демонструючи спостережливість та креативність у асоціаціях.

## Поради для гри:

01

Обирайте асоціації, які відкривають кілька агентів одночасно.

02

Будьте уважними, щоб випадково не допомогти суперникам.

03

Двосторонні картки дають більше можливостей для нестандартних підказок, тому капітани повинні добре планувати кожне слово.