



О ИГРЕ:

Кодовые Имена: Рисунки – это версия популярной игры «Кодовые имена», где карточки со словами заменены картинками. Игроки делятся на команды шпионов и пытаются найти своих агентов по подсказкам капитанов. Вербальные ассоциации заменяются образным мышлением, открывающим новый уровень стратегического и креативного подхода. Игра подходит для семейных вечеров, вечеринок и крупных компаний.

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

В коробке находятся 14 двусторонних карт агентов, 1 карта двойного агента, 4 карты нейтральных жителей, 1 карта шпиона, 60 карт ключей, подставка для карт и 140 карт с картинками (280 изображений) вместе с правилами игры на украинском языке. Компоненты предназначены для удобного и увлекательного процесса игры, где важна внимательность, ассоциативное мышление и стратегия.

ДЛЯ КОГО ИГРА:

Игра рассчитана на 2–8 игроков от 14 лет. Она подходит как для семейного круга, так и для больших вечеринок или компаний друзей, желающих развивать креативность и ассоциативное мышление.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Команды выбирают капитанов, получающих карту-ключ с расположением красных и синих агентов, нейтральных жителей и шпиона. На стол выкладываются карточки агентов с изображениями. Карточка-ключ располагается в подставке так, чтобы только капитаны видели ее расположение.



ХОД ИГРЫ

Капитан дает подсказку в виде одного слова и числа, указывающего на количество картинок, связанных с подсказкой. Игроки пытаются открыть правильных агентов, касаясь соответствующих карт. Открытие нейтрального агента или агента противоборствующей команды передает ход соперникам, а открытие шпиона приводит к моментальному поражению. Благодаря двусторонним картам изображения имеют двойной или тройной смысл, что делает подсказки более сложными и креативными.

КОНЕЦ ЭПОХИ И ПОДСЧЕТ БАЛОВ:

Игра завершается, когда одна из команд отыщет всех своих агентов или случайно наткнется на шпиона. Побеждает команда, которая первой находит всех агентов своего цвета, показывая наблюдательность и креативность в ассоциациях.

Советы для игры:

01

Выбирайте ассоциации, открывающие несколько агентов одновременно.

02

Будьте внимательны, чтобы случайно не помочь соперникам.

03

Двухсторонние карты дают больше возможностей для нестандартных подсказок, поэтому капитаны должны хорошо планировать каждое слово.