VLAADA CHVÁTIL

# CODENAMES

See Video Here
– In English:

Czech Games Edition

# OPSÆTNING

Lav to hold med nogenlunde samme antal spillere og evner. For at spille et normalt spil skal man være minimum 4 spillere (2 hold med 2 spillere). Spilvarianter med 2 og 3 spillere kan læses på sidste side.

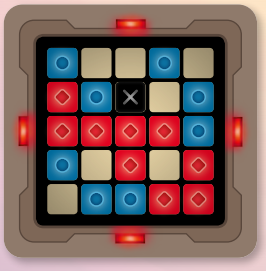
Hvert hold vælger en spiller, som er holdets spionmester. Begge spionmestre sidder på samme side af bordet. De øvrige spillere sidder på modsatte side af bordet og er holdets spioner.

Vælg 25 tilfældige kort med kodenavne, og læg dem på bordet i 5 rækker med 5 kort i hver.

**Bemærk:** Når kortene med kodenavne blandes, er det en god idé at vende halvdele af bunken fra tid til anden. Så bliver kortene bedre blandet.

## DIAGRAM

I hvert spil bruges et diagram, som afslører kortene på bordets hemmelige identiteter. Spionmestrene tager et tilfældigt diagramkort og sætter det i kortholderen imellem dem. Det skal ikke vende på en bestemt måde. Det er vigtigt, at spionerne på den anden side af bordet ikke ser diagrammet på kortet.



Diagrammet svarer til kortene, som ligger på bordet. Blå firkanter på diagrammet viser hvilke ord, det blå hold skal gætte. Røde firkanter på diagrammet viser hvilke ord, det røde hold skal gætte. Sandfarvede firkanter er uskyldige forbipasserende, og den sorte firkant er en lejemorder, som aldrig bør kontaktes!

## HVEM STARTER?

De fire lysende pærer i kanten på diagramkortet viser hvilket hold, der starter. Holdet, der starter, skal gætte 9 ord. Det andet hold skal gætte 8 ord. Holdet, der starter, giver spillets første ledetråd.

## AGENTKORT

### 8 røde agentkort

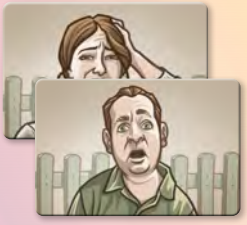
### 8 blå agentkort

De røde agentkort lægges i en stak foran den røde spionmester. De blå agentkort lægges foran den blå spionmester. Dette hjælper alle til at huske hvilket hold, de er på.

### 1 dobbeltagent

Dobbeltagenten tilhører det hold, som starter. Vend den, så den er i holdets farve. I dette spil vil den være en af holdets agentkort.

### 7 uskyldige forbipasserende



### 1 lejemorder

Kortene med uskyldige forbipasserende og lejemorderen lægges imellem spionmestrene, så de begge kan nå kortene.

# SPILOVERSIGT

Spionmestrene kender de 25 agenters hemmelige identiteter. Deres holdkammerater kender kun agenterne ved deres kodenavne.

Efter tur giver hver spionmester en ledetråd på kun et ord til sit hold. Ledetråden kan relateres til et eller flere ord på bordet. Spionerne prøver at gætte hvilke ord, deres spionmester mente. Når en spion rører ved et ord, skal spionmesteren afsløre kortets hemmelige identitet. Hvis det er en af holdets agenter, må spionerne gætte igen. Hvis ikke, går turen videre til det andet hold. Det hold, der først kommer i kontakt med alle holdets agenter, har vundet.

# SPILLETS GANG

Holdene skiftes til at have tur. De lysende pærer på diagramkortet viser hvilket hold, der starter.

## LEDETRÅDE

Hvis du er spionmester, skal du finde på en ledetråd på et ord, der relaterer til nogle af de ord, som dit hold skal gætte. Når du har en god ledetråd, siger du den til dit hold. Du skal også sige et tal, som fortæller dine holdkammerater, hvor mange kodenavne, din ledetråd relaterer sig til.

**Eksempel:** To af holdets ord er ROM og KISTE. Begge kan have noget med pirater at gøre, så du siger *Pirat: 2*.

Det er tilladt at give en ledetråd til et enkelt ord (f.eks. *Italien: 1*), men det er sjovere at få 2 eller flere. 4 ord med en ledetråd er en stor bedrift.

### Et ord

Ledetråde må kun være på ét ord, og der må ikke give ekstra hints. Det er eksempelvis ikke tilladt at sige „Denne er lidt søgt, men...". I spiller Codenames. Alt er lidt søgt.

Ledetråden må ikke være et af kodenavnene på bordet. Senere i spillet vil nogle af kodenavnene være dækket til, så en ledetråd, der ikke er tilladt nu, er måske tilladt senere.

## TAGE KONTAKT

Når en spionmester giver en ledetråd, skal spionerne prøve at finde ud af, hvad det betyder. De kan tale sammen, men spionmesteren må ikke reagere på det, der bliver sagt. Spionerne viser holdets officielle gæt, når en af spillerne sætter en finger på kodenavnet på bordet.

- Rører spionen ved et kort, **som tilhører hans eller hendes hold**, dækker spionmesteren kortet med et agentkort i holdets farve. **Holdet må gætte på et nyt ord (der må ikke gives en ny ledetråd).**
- Rører spionen ved **en uskyldig forbipasserende**, dækker spionmesteren ordet med et kort med en uskyldig forbipasserende på. **Turen er slut.**
- Rører spionen ved et kort, **som tilhører det andet hold**, dækker spionmesteren ordet med et agentkort i det andet holds farve. **Turen er slut.**
- Rører spionen ved lejemorderen, dækkes ordet med lejemorderkortet. Spillet er slut! **Holdet, der kontaktede lejemorderen, har tabt.**

**Tip:** Det er en god idé at sikre sig, at den ledetråd, man vil give sit hold, ikke relaterer til lejemorderens kodenavn.

### Antal gæt

**Spionerne skal altid gætte på mindst et ord.** Et forkert gæt betyder at turen er slut, men gætter holdet på et ord i holdets farve, må de gætte videre.

**Man må stoppe med at gætte når som helst**, men som regel gætter man samme antal gange, som spionmesteren har sagt. Nogle gange vil holdet måske **gætte igen**:

**Eksempel:** Det røde holds første ledetråd var *Pirat: 2*. Den røde spion ville gætte på HAT og ROM. Hun gættede på HAT først. Dette var en uskyldig forbipasserende, og hun fik ikke mulighed for at gætte på ROM.

Det blå hold havde tur og gættede 2 korrekte ord. Nu er det igen det røde holds tur.

Den røde spionmester siger *Vand: 3*. Den røde spion sætter en finger på ordet KILDE, som er korrekt,

og derfor dækker spionmesteren kortet med et rødt agentkort. Den røde spion må gætte igen. Hun gætter på HUL, som i vandhul, og rører ved ordet. Dette er også korrekt, så hun må gætte igen.

Hun er ikke sikker på det sidste *Vand*-ord. Hun vælger KISTE. Dette har intet med *vand* at *gøre*. Hun gætter på et ord fra sidste ledetråd. KISTE er et rødt ord. Spionen har gættet rigtigt 3 gange på ledetråden *Vand: 3*. Hun må gætte en sidste gang. Hun kan nu prøve at finde det sidste *Pirat*-ord, eller hun kan prøve at finde det sidste *Vand*-ord. Hun kan også stoppe ved 3 ord og lade det blå hold få tur.

**Man må højest lave 1 ekstra gæt.** I eksemplet herover må den røde spion gætte 4 gange, fordi hendes spionmester sagde tallet *3*. Når spionerne ikke vil gætte mere (eller gætter forkert) går turen videre til det andet hold.

## SPILLETS UDVIKLING

Spionmestrene skiftes til at give ledetråde, deres respektive hold begynder at gætte. Holdets tur slutter hvis de gætter forkert, hvis holdet beslutter sig for at stoppe, eller når de har opnået det maksimale antal gæt for ledetråden. Derefter går turen over til det andet hold.

## SPILLETS AFSLUTNING

**Spillet slutter, når et af holdene har dækket alle holdets ord. Dette hold vinder.**

Det er muligt at vinde i det andet holds tur, hvis det andet hold gætter på jeres sidste ord.

Spillet kan slutte tidligt, hvis en spion tager kontakt til lejemorderen. Denne spions hold taber.

### Starten på næste spil

Skal I bytte roller, så en anden kan være spionmester? Det er nemt at starte et nyt spil. Fjern kortene fra kodenavnene på bordet og saml dem i de rigtige stakke. Vend de 25 kort med kodenavne, og I er klar til at spille!

## STRAF FOR FORBUDTE LEDETRÅDE

Hvis en spionmester giver en forbudt ledetråd, slutter holdets tur med det samme. Som en ekstra straf må det andet holds spionmester dække et af sit holds ord med et af sine agentkort, før han giver holdet den næste ledetråd.

Men hvis ingen opdager, at ledetråden er forbudt, er den tilladt.

## HOLD MASKEN!

Spionmesteren skal holde masken. Det er forbudt at række ud efter et kort, mens dine holdkammerater overvejer et ord. Når en af dine holdkammerater rører ved et ord, skal du tjekke diagrammet og dække ordet med det korrekte kort. Når en af dine holdkammerater vælger et ord i den rigtige farve, bør du opføre dig som om, det var præcis det ord, du mente, selv hvis det ikke var.

Hvis du er spion, skal du fokusere på bordet, når du skal gætte. Få ikke øjenkontakt med spionmesteren, når du skal gætte. Så undgår du nonverbale ledetråde.

Når informationen fra spionmester til spioner kun gives ved et ord og et tal, spiller I i spillets ånd.

## HVAD ER TIMEGLASSET TIL?

Undskyld. Det glemte vi. Ser du, timeglasset bruges ikke så tit.

Hvis en spiller tænker for længe, må alle spillere vende timeglasset og bede den langsomme spiller beslutte sig, inden tiden løber ud. Har du selv svært ved at beslutte dig, må du gerne vende timeglasset til dig selv. Finder du ikke en god ledetråd, inden tiden er gået, så giv en ledetråd til dit sværeste ord og forbered dig på næste tur, mens næste hold spiller.

Foretrækker I at spille med tidsbegrænsninger, anbefaler vi, at I henter vores timer-app på codenamesgame.com.

# TILLADTE LEDETRÅDE

Vi har spiltestet forskellige regler. Nogle grupper foretrækker reglerne på én måde. Nogle foretrækker reglerne på en anden måde. I kan eksperimentere med reglerne og finde det, der fungerer for netop jeres gruppe.

## FASTE REGLER

Nogle ledetråde er forbudte fordi de strider mod spillets ånd.

**Din ledetråd skal kunne relateres til ordenes betydning.** Det er ikke tilladt at bruge sin ledetråd til at henvise til bogstaverne i et ord eller ordets placering på bordet. *Ringer* er ikke en tilladt ledetråd til SPRINGER. Det er forbudt at forbinde BED, BRO og BIL med ledetråden *B: 3* eller med en ledetråd som *tre 3*.

Og dog...

**Bogstaver og numre kan være tilladte ledetråde, såfremt de henviser til ordenes betydning.** Man må gerne sige *Et 2* som en ledetråd til FORMEL og TID.

**Nummeret efter ledetråden må ikke være en ledetråd.** *Sukker: 8* er ikke en tilladt ledetråd til SLIK og BLÆKSPRUTTE.

**Spillet skal spilles på dansk.** Et udenlandsk ord er kun tilladt, hvis spillerne i gruppen ville bruge det i en sætning på dansk. Det er f.eks. ikke tilladt at sige *Gateau* som en ledetråd til KAGE og FRANKRIG, men du må gerne sige *Petitfour*.

**Det er ikke tilladt at sige et ord, som er på bordet.** Det er forbudt at sige *mål*, *måler* eller *måleske*, før ordet MÅL på bordet er dækket med et kort.

**Det er ikke tilladt at sige en del af et sammensat ord på bordet.** Det er forbudt at sige *sne*, *mand*, *vandmand* eller *snesko*, før ordet SNEMAND på bordet er dækket med et kort.

## HOMONYMER OG STAVNING

På dansk har vi mange homonymer. Homonymer er ord, som staves og/eller udtales ens, men har forskellig betydning.

**Ord med samme ordlyd, men med forskellig betydning og stavemåde er betragtet som værende forskellige.** Derfor kan man ikke give BORD-relaterede ledetråde til order BOR.

**Ord, som staves ens anses for at være det samme ord**, selvom de kan have forskellig udtalelse og betydning. En dør låses op med en nøgle, og en bedemand tager sig af dem, der dør, så det er tilladt at bruge *dør*, som en ledetråd til NØGLE og BEDEMAND.

**Det er tilladt at stave sin ledetråd for holdet.** Det er også tilladt kun at stave sin ledetråd, hvis man ikke vil nøjes med én bestemt udtale af ordet.

**Hvis dine holdkammerater spørger, skal du stave din ledetråd for dem.** Hvis du ikke er så god til at stave, kan du bede det modsatte holds spionmester om at hjælpe dig.

**Tip:** Stavning er ikke kun nyttigt ved homonymer. Det kan også hjælpe hvis man spiller et sted med meget larm.

## VÆR IKKE FOR STRIKSE

ENGLAND og GRÆKENLAND anses ikke for sammensatte ord, og det er derfor tilladt at bruge ledetråden *land*. Det er også tilladt at sige *rum* selvom KRUMME ligger på bordet, da *rum* ikke er en del af et sammensat ord på bordet.

**Hvis det andet holds spionmester tillader en ledetråd, er den tilladt.** Er du i tvivl, kan du spørge din modstander (så lavt at spionerne ikke hører noget).

# FLEKSIBLE REGLER

Det kan ske, at der må træffes en beslutning, om en ledetråd er tilladt eller ej. Forskellige grupper foretrækker at spille på forskellige måder.

## Sammensatte ord

På dansk er der meget få begrænsninger, når det kommer til sammensatte ord. Sammensatte ord, som er almindeligt brugt på dansk, er tilladte. *Skakjournalist* er for eksempel ikke et almindeligt brugt sammensat ord, og må ikke bruges som ledetråd til SPRINGER og PRESSE. Hvorimod *sportsjournalist*, som er et ofte anvendt sammensat ord på dansk, er en tilladt ledetråd til MÅL og PRESSE. Er du i tvivl, om den anden spionmester vil godtage din ledetråd, kan du spørge, inden du giver ledetråden til dit hold.

## Egennavne

Egennavne kan altid bruges som ledetråd, så længe de ikke strider mod de øvrige regler i spillet. *Anders* er en tilladt ledetråd, men du vil måske gerne præcisere, om du mener *Anders And* eller *Anders Fogh Rasmussen*. Gruppen kan beslutte, om egennavne skal tælle som ét ord, og derfor må bruges som ledetråd. Dette ville tillade titler på film, bøger og serier. Selv hvis I vælger, at egennavne på mere end ét ord ikke må bruges, giver det mening at gøre en undtagelse med f.eks. *New York*.

## Akronymer og forkortelser

Det er en god idé at tillade almindelige forkortelser, som f.eks. *FBI*, *CIA*, *DSB* og *PhD*, da I ellers går glip af nogle gode ledetråde. Ord som *radar*, *sonar* og *laser*, som oprindeligt er akronymer er også tilladt.

## Rim

Rim er tilladt når ledetråden også kan relateres til ordet. Det er ikke tilladt at bruge en ledetråd til et ord, som kun kan relateres til ordet, fordi de rimer. *Bage* er for eksempel en tilladt ledetråd til KAGE, hvorimod *fald* ikke er en tilladt ledetråd til KALD, da disse ikke har andet til fælles end at de rimer.

Nogle grupper vælger at tillade alle former for rimende ledetråde. Hvis I vælger at tillade dette, skal I huske, at spionmesteren ikke på nogen måde må give udtryk for, at der er tale om en rimende ledetråd. Dine spioner må selv regne det ud.

# EKSPERTREGEL: NUL

Det er tilladt at bruge tallet *0*, som antallet i din ledetråd. For eksempel betyder *fjer: 0*, at ingen af holdets ord har noget med *fjer* at gøre.

Er antallet *0* gælder den normale regel om begrænset antal gæt ikke. Spionerne må gætte så mange gange, som de vil i denne tur. De skal stadig gætte minimum ét ord. Hvis du ikke er sikker på, hvorfor denne regel giver mening, bare vent. Det vil give mening for dig.

# EKSPERTREGEL: UENDELIGT

Det kan være, at dit hold har mange ord på bordet, de ikke har gættet ud fra tidligere ledetråde. Hvis du vil give dit hold mulighed for at gætte mere end en af dem, kan du sige *uendeligt* i stedet for et tal. For eksempel *fjer: uendeligt*.

Ulempen er, at dit hold ikke ved hvor mange ord, de skal gætte ud fra ledetråden. Fordelen er, at de må gætte så mange gange, som de vil.

# SPIL MED 2 SPILLERE

Hvis I kun er 2, kan I spille på samme hold. Denne variant af spillet kan også spilles af større grupper, som ikke ønsker at konkurrere mod hinanden. Det gælder om at få så mange point som muligt mod en kunstig modstander.

Spillet sættes op som normalt. En spiller er spionmester, og resten er spioner. Der er kun ét hold, men agentkortene i begge farver skal bruges.

Turen spilles som normalt. Undgå lejemorderen og agenterne i den forkerte farve. Spionmesteren simulerer den kunstige modstanders tur ved at dække et af den kunstige modstanders ord, hver gang denne har tur. Spionmesteren bestemmer hvilket ord, der skal dækkes, så det giver mening at vælge et ord nøje.

Får dit hold kontakt til lejemorderen, eller er der skabt kontakt til alle den kunstige modstanders agenter, har I tabt. I får ingen point.

Hvis dit hold vinder, får I lige så mange point, som der er kort tilbage i den kunstige modstanders agentkortbunke.

| | |
|---|---|
| 8 | Det er jo... svært at tro på! |
| 7 | Mission Impossible |
| 6 | WOW! |
| 5 | PET ringer nok snart. |
| 4 | Stemplet: TOPHEMMELIGT |
| 3 | Jeres ure er synkroniseret. |
| 2 | Okay, men I kan gøre det bedre. |
| 1 | Nå, men i det mindste vandt I! |

Jeres point bestemmes således ud fra antallet af ture, I har brugt, og antallet af modstanderens agenter, I fejlagtigt har kontaktet.

# SPIL MED 3 SPILLERE

3 spillere, som ønsker at være på samme hold, kan spille efter reglerne beskrevet herover. Ønsker 2 spillere at konkurrere mod hinanden, kan de være spionmestre, og den tredje spiller kan være spion for dem begge. Opsætning og spilleregler skal følges, som i det normale spil, dog kun med én spion, som arbejder for begge sider.

(Som spioner i den virkelige verden!) De normale regler gælder, når en vinder skal kåres blandt de 2 spionmestre. Spionen skal gøre sit bedste for begge sider.

*For at spille online, og for yderligere spilinformation, besøg venligst www.codenamesgame.com*


**Et spil af Vlaada Chvátil**

**Illustrationer:** Tomáš Kučerovský

**Grafisk design:** Filip Murmak

**Oversættelse:** Pernille Brix Madsen

**Skaberne vil gerne takke:** Vores ægtefæller og børn, Brno Board Game Club, Paul og hans venner. Jason og hans familie, Laadinek og hans spilleklub, Dita og STOH spilleklub og alle de rare mennesker hos Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Herni vikend, Severské hraní, Stahleck, UK Games Expo, og andre spilleevents. De gode ledetråde I fandt, da I spiltestede, var inspirerende.

Czech Games Edition



© Czech Games Edition



Juli 2015

www.CzechGames.com