VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES

See Video Here
– In English:

Czech Games Edition

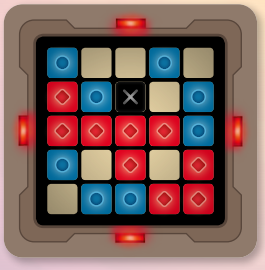
OPPSETT

Spillerne deler seg inn i to jevne lag. Man må være minst 4 personer (to lag) for å spille et vanlig spill. Bakerst finner dere regler for spill med bare 2 og 3 spillere.

Hvert lag velger sin spionmester. De to rivaliserende spionmestrene sitter på samme side av bordet mens lagene (feltagentene) deres sitter på den andre siden. Så trekker man 25 kodenavnkort og legger dem ut på bordet i et 5x5 mønster. Dette er hemmelige agenter.

FASITEN

Hver runde har en fasit som viser den hemmelige identiteten til kortene på bordet. Spionmesterne trekker kortet, og setter det opp slik at bare de ser det. Det har ingen spesifikk riktig side, bare sett det opp og ikke tenk noe mer på det.



Fasiten samsvarer med rutenettet av kort på bordet. Blå ruter representerer ord som det blå laget må gjette (blå agenter). Røde ruter representerer ord som det røde laget må gjette (røde agenter). Lyse ruter er uskyldige vitner, og den svarte ruten er en leiemorder som man ikke vil møte i en mørk bakgate!

LAGET SOM STARTER

De fire «lysene» rundt kantene på fasiten, forteller spillerne hvem som starter. Laget som starter har 9 ord å gjette mens det andre har 8.

AGENTKORT

8 røde agenter

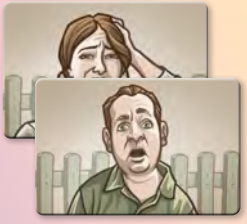
8 blå agenter

Hver spinonmester har en bunke blå eller røde agentkort foran seg. Det gjør det lettere for alle å huske hvem som er på hvilket lag.

1 dobbeltagent

Kortet med dobbeltagenten tilhører det laget som starter spillet og har 9 ord å gjette.

7 uskyldige vitner



1 leiemorder

Disse kortene bør holdes imellom spionmestrene, slik at de har enkel tilgang til dem.

MENINGEN MED SPILLET

Spionmesterne kjenner identiteten til de 25 «hemmelige agentene» ved hjelp av fasiten. De andre spillerne vet bare hva deres kodenavn er. Spionmestrene gir etter tur, hint til sine lagkamerater om agentenes identitet. Men bare ett-ords-hint er tillatt! Her gjelder det å se koblinger mellom de hemmelige agentene, gi et godt nok hint slik at lagkameratene kan gjette flest mulig kodenavn! Når en feltagent tar på et ord, kan spionmesteren avsløre kodenavnets identitet. Hvis laget har gjettet riktig, fortsetter de å gjette. Hvis ikke, så er det det andre lagets tur. Førstemann til å avsløre alle sine hemmelige agenters identitet!

SPILL

Lagene spiller etter tur, og hvem som starter avgjøres av de fire «lysene» på fasitkortet.

Å GI ET HINT

Hvis du er spionmesteren så må du komme på et ord som dine feltagenter kommer til å forbinde med ett eller flere av de kodenavnene som ligger på bordet. Når du sier hintet ditt, sier du også et tall. Dette forteller feltagentene dine hvor mange kodenavn som er relatert til det ordet du har valgt som hint.

Eksempel: To av ditt lags ord er NØTT og VED. Begge disse to har noe å gjøre med trær. Derfor sier du «*Trær: 2*».

Du kan selvsagt også bare gi hint for ett og ett ord (*Chashew: 1*), men det er mer gøy om du prøver å få til fler.

Ett ord

Hintet ditt kan kun være ett ord og ett tall. Man har ikke lov til å si ting som «Dette er en litt vanskelig kobling men...». Det er meninga at det skal være vanskelig vanskelig når man spiller Codenames!

Det er heller ikke lov å gi hint som er det samme som noen av ordene på bordet. Etter hvert som ord blir gjettet og dekket til, får man også bruke de som hint.

GJETTE KODENAVN

Etter at spionmesteren har gitt sitt hint kan feltagentene diskutere seg imellom hva de tror svaret er. Spionmesteren får ikke lov til å si noe til den diskusjonen. Når de har blitt enige, tar en av dere på det ordet eller ordene som dere mener er riktig.

- Hvis feltagentene tar på et kodenavn som tilhører deres **eget lag**, dekker spionmesteren det til med agentkortene i riktig farge. Laget kan gjette et nytt ord, men de får ikke et nytt hint.
- Hvis feltagentene tar på et kodenavn som tilhører et **uskyldig vitne**, dekker spionmesteren det med et tilsvarende kort. Turen går til det andre laget.
- Hvis feltagentene tar på et kodenavn som tilhører **motsatt lag**, dekkes det til med det andre lagets farge, man mister turen sin og man hjelper det andre laget...
- Hvis feltagentene tar på et kodenavn som tilhører **leiemorderen** taper man hele spillet!

Tips til spionmesteren: Vær sikker på at hintet ditt ikke kan knyttes til leiemorderen før du sier det høyt!

Antall forsøk

Feltagentene må gjette på minimum ett ord. Gjetter man feil, mister man turen. **Man kan stoppe å gjette når som helst**, men man vil jo helst prøve å gjette så mange ord som mulig av gangen. Noen ganger får man til og med **et ekstra forsøk**:

Eksempel: Rødt lags første hint var «*Trær:2*». Feltagenten ville gjette på APPELSIN og NØTT. Hun gjettet APPELSIN først, men det var et uskyldig vitne. Hun fikk aldri sjansen

til å gjette på NØTT. Når det er Rødt lags tur igjen får de et hint hvor de skal gjette tre ord. Feltagentene klarer å gjette to ord som passer til hintet og velger NØTT på det siste. Det passer nemlig til forrige hint, og er en rød agent! Nå har laget mulighet til å gjette ett ord til. De kan gjette eller de kan avslutte turen.

Man får bare ett ekstra forsøk. I eksempelet over, ser man hvordan dette blir tillatt. Her fikk Rødt lag gjette 4 ord, fordi spionmesteren i utgangspunktet ba dem gjette 3.

SPILLFLYT

Spionmestrene gir hint etter tur. Når hintet har blitt gitt, skal feltagentene gjette på kodenavn helt fram til de enten gjetter feil, har brukt opp alle forsøkene for det hintet eller når de selv avgjør at det er på tide å gi seg før de treffer på leiemorderen!

AVSLUTTE SPILLET

Spillet avsluttes når ett av lagene har identifisert alle kodenavnene. Det laget vinner.

Hvis motstanderlaget gjetter deres siste kort i sin runde, vinner dere også. Og selvsagt: om noen skulle møte på leiemorderen kan det andre laget feire en tidlig seier!

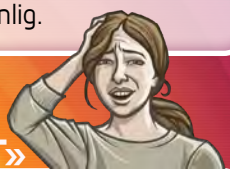
Spille ny runde

Kanskje noen andre vil være spionmestere? Fjern alle agent- og vitnekortene fra kodenavnene, og snu de rundt! Da har du 25 ferske kodenavn å identifisere!

STRAFFE FOR UGYLDIGE HINT

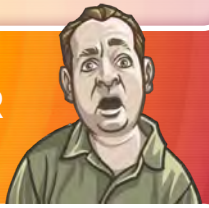
Hvis spionmesteren gir et ugyldig hint, mister laget hans turen sin. Som en ekstra straff kan det andre laget identifisere en av sine agenter og legge på et agentkort.

Hvis ingen legger merke til det, går jo spillet videre som vanlig.



HOLDE «POKERFJESET»

Det er viktig at spionmesteren holder seg rolig og nøytral når feltagentene hans jobber med å løse gåten hans. Det er ikke lov til å nikke, peke eller noe som helst for å hjelpe laget med avgjørelsen. Dette er en del av spillet og rollene alle har.



HVOR KOMMER TIMEGLASSET INN?

Unnskyld, vi glemte det nesten! Timeglasset brukes egentlig ikke så mye.

Hvis en agent eller spionmester bruker for lang tid på å tenke, kan hvem som helst snu timeglasset slik at han må skynde seg. Spillet kan også spilles på tid om dere foretrekker litt spenning! Besøk www.codenamesgame.com for mer info!

GYLDIGE HINT

Alle er forskjellige, derfor er også reglene her ikke en fasit. Det er det vi mener fungerer best, men alle kan spille på sin måte!

FASTE REGLER

Hintet du gir må handle om ordets eller ordenes mening. Du kan ikke bruke hintet til å si deler av ordet, eller posisjonen på brettet.

Ord og tall kan være gyldige hint om de brukes riktig. Du kan si *U: 1* som et hint for BÅT. Eller du kan si *åtte: 2* som et hint for BLEKKSPRUT og BALL.

Nummeret du sier etter hintet ditt, kan ikke brukes som hint.

Dere må spille på norsk. Man kan ikke si *apple* for å gi hint om EPLE. Men man kan bruke *strudel* som et hint for BERLIN.

Man kan ikke bruke noen form av ordene på bordet så lenge de ikke er dekket til.

Man kan heller ikke bruke noen del av et sammensatt ord som ligger på bordet. Frem til HESTESKO er dekket til, så kan dere ikke bruke ordene *hest* og *sko*, og alle deres bøyningsformer.

STAVE ORD

Spionmesteren har lov til å stave hintene, dersom dette er hensiktsmessig. Hvis han vil presisere at det er *bønner* og ikke *bønder* han mener, så kan han stave dette.

IKKE VÆR FOR STRENGE

Dersom dere er uenige eller usikre på om hintet er gyldig, så kan alle diskutere det. **Spionmesteren på det motsatte laget avgjør til slutt om hintet er gyldig.**

FLEKSIBLE REGLER

Her er det opp til gruppen som spiller å bli enige. Alt kommer an på hva dere foretrekker.

Sammensatte ord

Det er ikke lov å finne opp sammensatte ord for å gi hint om flere kodenavn. Men det er lov å bruke et gyldig sammensatt ord som hint for de to ordene det nettopp er satt sammen med. *glasshus* kan være et hint for både RUTE og HJEM.

Egennavn

Dette er alltid gyldige hint om alle andre regler blir fulgt. Man kan være fleksible på å la hint som *De tre musketerer* få være «ett» ord.

Forkortelser

Teknisk sett er ikke *FBI* et ord. Dere kan bli enige om å tillate forkortelser som *UK*, *lol* og *PhD*.

Rim

Hint som rimer med kodenavnet er tillatt om det følger de andre reglene. Det er kun lov å rime dersom det samsvarer med **meningen/betydningen** av kodenavnet og **ikke bokstavene**. For eksempel kan *flue* rime med kodenavnet DUE, da de begge er flyvende vesener. Ordene *hue* og DUE har ikke noe tilfelles og rimet baserer seg på bokstaver, dette blir derfor et ugyldig hint. Dere kan bestemme dere for å ikke tillate rim, fordi morroa kan forsvinne litt fra spillet hvis man blir sittende og krangle om dette.

SUPERHINT: NULL

Det er lov å bruke tallet *0* som en del av hintet ditt. For eksempel kan man si: *fjær: 0*. Det betyr at ingen av ordene feltagentene skal avsløre, er forbundet med *fjær*.

Feltagentene har ingen grense på hvor mange ord de kan gjette, og de kan stoppe gjettinga når de selv ønsker.

SUPERHINT: UENDELIG

Noen ganger kan det finnes flere ord som ikke er gjettet fra tidligere hint og turer. Ved å si *uendelig* fremfor et tall, gir spionmesteren feltagentene muligheten til å gjette så mange de klarer; Dette er fordelen. Ulempen er at feltagentene ikke vet hvor mange ord som er knyttet til det nye hintet.

SPILL MED TO ELLER TRE SPILLERE

Hvis dere bare er to kan dere spille på samme lag mot en fiktiv motstander. Her spiller dere sammen, med én spionmester og én feltagent. Spionmesteren følger fasiten og reglene som vanlig, men avslører for hver tur et av «motstanderens» agenter. Ordene han dekker til med agentkort, kan han velge helt fritt. Man kan også spille denne formen i større grupper om man ikke ønsker å spille mot hverandre. Denne spillformen kan spilles med flere enn to spillere også.

8	Det... er litt vanskelig å tro på.
7	Mission impossible.
6	Wow!
5	PST ringer deg nok snart.
4	Topp hemmelig adgang.
3	Nå begynner det å likne noe.
2	Okei, du klarer vel bedre enn dette?
1	Hei, du gjetta hvert fall ett riktig ord!

Dersom dere er tre spillere, kan dere spille med to spionmestere og én feltagent som jobber for begge. Her blir kampen utkjempet mellom spionmestrene, som må gi best mulig hint til agenten slik at de stikker av med seieren.

For å spille på nett og for mer spillinfo gå inn på www.codenamesgame.com

PRØV CODENAMES DUET

Codenames Duet er en samarbeidsversjon av Codenames som er skreddersydd til en liten gruppe spillere. Dobbeltsidige kort gjør at alle spillere kan være spionmestere samtidig! (Ikke bare det, du får hele 400 nye ord.)

Laget av Vlaada Chvátil
Illustrasjon: Tomáš Kučerovský
Grafisk Design: Filip Murmak
Oversettelse norsk: Raisa Markov

Spesiell takk til: våre ektefeller og barn, Brno Board Game Club, Paul og venner, Jason og familien, Laadinek og hans spillklubb, Dita og STOH spillklubb, og alle de fine menneskene på Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Herní víkend, Severské hraní, Stahleck, UK Games Expo, og andre spill-events. De smarte hintene dere fant på under testinga var virkelig inspirerende.

Czech Games Edition

© Czech Games Edition
juli 2015
www.CzechGames.com