VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES

See Video Here
In English:

Czech Games Edition

FÖRBEREDELSER

Dela upp spelarna i två lag av ungefär lika storlek och kunskapsnivå. Det krävs minst 4 spelare (två i varje lag) för ett normalt spel. Är ni två eller tre spelare finns lösningar på detta i slutet av reglerna.

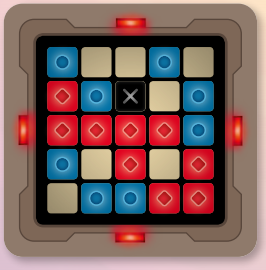
Varje lag utser en mästerspion. Båda mästerspionerna sitter på samma sida längs bordet. De andra spelarna, här kallade fältagenter, sitter mittemot mästerspionerna.

Välj slumpvis ut 25 kodord och lägg ut dem på bordet i 5 rader och 5 kolumner.

Kom ihåg: Se till att vända på halva leken då och då när du blandar kodorden. Då kommer ordvalen att variera mer.

NYCKELN

Varje parti har en nyckel som avslöjar de hemliga identiteterna bland korten på bordet. Det är mästerspionerna som väljer ett nyckelkort och trycker fast det i hållaren mellan dem. Vilken sida som helst kan vara uppåt. Sitt inte och fundera utan bara välj ett kort och tryck in det. Se bara till att fältagenterna inte ser kortet.



Nyckelkortet motsvarar kortens mönster på bordet. Det blå laget ska gissa på de blå rutorna och det röda laget ska gissa på de röda rutorna. De beigea rutorna är oskyldiga åskådare och den svarta rutan är en lönnmördare som aldrig ska kontaktas.

STARTLAGET

De fyra ljusen längs kanterna på nyckelkortet visar vilket lag som börjar. Laget som startar ska gissa på 9 ord. Det andra laget ska gissa på 8. Startlaget börjar med att ge en ledtråd.

AGENTKORTEN

8 röda agenter

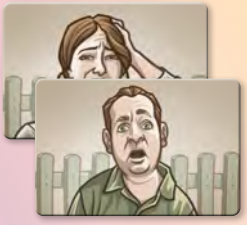
8 blå agenter

De röda agentkorten läggs i en hög framför den röda mästerspionen. De blå agentkorten läggs i en hög framför den blå mästerspionen. Detta hjälper alla att komma ihåg vilket lag de spelar i.

1 dubbelagent

Dubbelagenten tillhör det lag som börjar. Vänd kortet till startlagets färg. Kortet tillhör det laget under hela spelet.

7 oskyldiga åskådare



1 lönnmördare

Korten med oskyldiga åskådare och lönnmördaren läggs mellan de båda mästerspionerna inom räckhåll för båda.

ÖVERSIKT

Mästerspionerna vet de hemliga identiteterna på alla 25 agenter. Deras lagkamrater vet bara deras kodnamn.

Mästerspionerna kommer att turas om att ge ledtrådar på endast ett ord. En ledtråd kan associera till flera kort på bordet och fältagenterna ska gissa vilka ord deras mästerspion avser. När en fältagent vidrör ett kort avslöjar mästerspionen dess hemliga identitet. Om det var ett av lagets får agenterna fortsätta gissa annars går turen över till andra laget. Det första laget som kontaktar alla sina agenter vinner spelet.

ATT SPELA

Lagen turas om. De fyra lamporna längs kanten på nyckelkortet avgör vilket lag som blir startlaget.

GE EN LEDTRÅD

Som mästerspion ska du försöka komma på en ledtråd på endast ett ord som relaterar till några av de kodord som ditt lag ska gissa. När du kommer på en ledtråd säger du den tillsammans med ett nummer som avslöjar för ditt lag hur många kodord som är relaterade till din ledtråd.

Exempel: Två av orden är NÖT och BLAD. Båda dessa växer på träd så du säger *träd: 2*.

Du får lov att ge en ledtråd som passar ett ensamt ord (*cashew: 1*) men det är roligare att försöka få till två eller fler. Det är en stor bedrift att gissa fyra ord på en ledtråd.

Ett ord

Din ledtråd måste vara ett ensamt ord. Det är inte tillåtet att ge extra tips. Säg, till exempel, inte:

"Det här kan vara lite långsökt..." Du spelar Codenames. Allt är lite långsökt.

Din ledtråd får inte vara något av de synliga kodorden på bordet. Om ett kodord blir täckt i en senare runda får det ordet användas som ledtråd hädanefter.

TA KONTAKT

När en mästerspion har gett en ledtråd ska hens fältagenter försöka komma på vilka ord som avses. De får diskutera sinsemellan men mästerspionen måste hålla masken. Agenternas officiella gissning sker inte förrän en agent vidrör ett av kodorden på bordet.

- Om fältagenten rör vid **ett kort som tillhör sitt lag** tar mästerspionen ett agentkort i sitt lags färg och täcker över ordet. **Laget får en gissning till (men inte en ledtråd ytterligare).**
- Om fältagenten rör vid **en oskyldig åskådare** täcker mästerspionen ordet med ett oskyldig åskådare-kort. **Lagets tur avslutas.**
- Om fältagenten rör vid **ett kort som tillhör motståndarlaget** täcks ordet med ett kort från det andra lagets agenter. **Lagets tur avslutas.** (Och de andra har fått lite hjälp.)
- Om fältagenten rör vid **lönnmördaren** täcks ordet med lönnmördarkortet. Detta avslutar spelet. **Laget som kontaktade lönnmördaren förlorar.**

Tips: Var säker på att ditt ord inte går att relatera till lönnmördaren innan du säger det högt.

Antal gissningar

Fältagenterna måste alltid gissa på minst ett ord. En felaktig gissning avslutar alltid lagets tur, men om fältagenterna gissar ett ord i deras lags färg får de fortsätta gissa.

Laget kan sluta gissa när som helst. Men oftast vill ni gissa på det antal ord mästerspionen angav. Ibland kan ni faktiskt vilja gissa på **ett ord till**:

Exempel: Det röda lagets första ledtråd var *träd: 2*. De röda fältagenterna ville gissa ÄPPLE och NÖT. De valde ÄPPLE först vilket var en oskyldig åskådare och fick därmed inte chansen att välja NÖT. Blå utförde sin tur och gissade rätt på två ord. Nu är det röds tur igen.

Den röda mästerspionen säger *sill: 3*. De röda fältagenterna är säker på ordet FISK och rör vid det kortet. Mästerspionen täcker det med ett rött agentkort. Laget får därmed fortsätta. Sill har FJÄLL så det blir nästa ord de väljer. Det kortet var också rött så laget får lov att fortsätta.

De är inte säkra på det tredje ordet till *sill* så istället väljer de NÖT. Det ordet har inget med *sill* att göra. Istället gissar de ett ord från en tidigare ledtråd. NÖT är ett rött ord. Laget har nu gjort 3 korrekta gissningar på ledtråden *sill: 3*. De kan utföra ytterligare en gissning om de vill. De kan försöka hitta det tredje ordet till *sill* eller det andra ordet till *träd*. Eller så väljer de att stanna här och lämna över turen till det blå laget.

Laget får gissa på ett extra ord. I exemplet ovan fick de röda fältagenter gissa på 4 ord eftersom deras mästerspion sa siffran *3*. När fältagenterna säger att de är färdiggissade (eller om de gissade fel) går turen över till andra laget.

SPELETS PULS

Mästerspionerna turas om att ge ledtrådar. Efter en mästerspion ger en ledtråd så börjar dess lag att gissa. Deras tur avslutas när de gissar fel, de bestämmer sig för att sluta, eller de har gjort det maximala antalet gissningar för den ledtråden. Då är det andra lagets tur.

SPELETS SLUT

Spelet slutar när ett lag har alla sina ord täckta. Det laget vinner spelet.

Det är möjligt att vinna under det andra lagets tur om de gissar på ert lags sista ord.

Spelets kan också ta slut tidigare om ett lag kontaktar lönnmördaren. Det laget förlorar omedelbart.

Förberedelser inför nästa parti

Vill någon annan pröva på att vara mästerspion? Det är lätt att förbereda för den andra spelomgången. Ta bort de täckande korten och lägg sina högar. Sen är det bara att vända de 25 korten och välja ett nytt nyckelkort och ni är redo att spela igen.

STRAFF FÖR OGILTIG LEDTRÅD

Om mästerspionen ger en ogiltig ledtråd avslutas lagets tur omedelbart. Som ett extra straff kan det andra lagets mästerspion täcka ett av sina ord med ett av sina agentkort innan hen ger nästa ledtråd. Men om ingen upptäcker att en ledtråd var ogiltig räknas den som giltig.

HÅLLA MASKEN

Det förväntas av mästerspionen att hålla masken. Sträck dig inte efter något kort medan dina lagkamrater diskuterar orden. När en av dina lagkamrater rör vid ett ord kontrollerar du kortets placering på nyckelkortet och täcker ordet med ett kort i matchande färg. När ditt lag väljer ett ord i korrekt färg ska du agera som om det var exakt det ord du menade även om det inte var så.

Som en fältagent ska du rikta uppmärksamheten mot bordet och dina lagkamrater. Se till att inte ha ögonkontakt med din mästerspion så att ni undviker ickeverbala ledtrådar.

När ni har fått ner informationsflödet till vad som kan förmedlas med ett ord och ett nummer har ni lyckats få fram spelets essens.

VAD ANVÄNDS TIMGLASET TILL?

Hoppsan! Det glömde vi nästan. Du förstår, vi använder inte timglaset speciellt ofta.

Om ett lag tänker för länge kan en spelare vända timglaset och be det långsamma laget att ta ett beslut innan tiden rinner ut.

Om du själv har svårt att bestämma dig kan du faktiskt använda timglaset på dig själv. Om du inte kan komma på en bra ledtråd innan tiden runnit ut så ge dem en ledtråd till det svåraste ordet och fortsätt fundera medan det andra laget spelar sin tur.

Om ni vill spela med strikta tidsregler kan ni ladda ner vår timer app från codenamesgame.com.

GILTIGA LEDTRÅDAR

Vi speltestade massor av regler. Vissa grupper gillade en uppsättning regler. Andra grupper en annan. Ni får testa er fram till vad er grupp gillar.

FASTA REGLER

Vissa ledtrådar är ogiltiga eftersom de bryter mot själva idéen av spelet.

Din ledtråd måste handla om orden och dess betydelser. Du kan inte använda din ledtråd till att prata om bokstäver i ett ord eller dess position på bordet. Du kan inte knyta ihop BAR, BEN och BIL med ledtråden *b: 3* eller med en ledtråd typ *tre: 3*.

Däremot ...

Bokstäver och siffror är giltiga ledtrådar så länge de anknyter till ordens betydelse. Du kan använda *O: 1* som en ledtråd för TUR. Du kan också använda *åtta: 1* som en ledtråd för BLÄCKFISK.

Du kan inte använda siffran efter ledtråden som en egen ledtråd. *Blick: 8* är inte en giltig ledtråd för ÖGA och BLÄCKFISK.

Du måste spela på svenska. Ett utländskt ord är bara tillåtet om din grupp skulle använda ordet i en svensk mening. Du kan t.ex. inte använda *record* som en ledtråd för SKIVA och ENGLAND, men du kan använda *pickup*.

Du får inte använda ord som finns på bordet, inte i någon form. Innan SLANT är täckt kan du inte säga *slant*, *slinta*, *sluntit* eller *slanten*.

Du får inte använda ett sammansatt ord om en av dess led finns på bordet.

Innan KROCK är täckt kan du inte använda *krockkudde* eller *seriekrock*.

Du får inte säga ett led i ett sammansatt ord som finns på bordet.

Innan NÄBBDJUR är täckt kan du inte säga *näbb* eller *djur*.

HOMONYMER OCH STAVNING

Det finns homonymer (ord som stavas olika, men låter lika) i svenskan. Ordet *fält* låter likadant som *fällt* men betyder något helt annat.

Ord som låter likadant men betyder olika saker räknas som olika ord. Så du kan inte använda *fällt*-relaterade ord som ledtrådar till FÄLT.

Ord som stavas likadant räknas som samma även om de har olika uttal och betydelse. Hästen har en man så du kan använda *man* som ledtråd till HÄST. Maskulina personer är män så du kan använda *man* som ledtråd till FAR.

Du får bokstavera din ledtråd. Om du vill att ditt lag ska gissa på både HÄST och FAR kan du bokstavera *m-a-n* och därmed undvika att ge ordet ett visst uttal.

Om någon ber dig ska du bokstavera ditt ord. Om du inte är så bra på att stava kan du be det andra lagets mästerspion om hjälp.

Tips: Bokstavering är inte bara till för homonymer. Det kan också vara praktiskt om det är högljutt i rummet eller om spelarna har väldigt olika accenter.

VAR INTE FÖR STRIKTA

Om motståndarnas mästerspion godkänner din ledtråd är den giltig. Om du är osäker så fråga hen (men tyst så att de andra inte hör något).

FLEXIBLA REGLER

Ibland måste ni tillsammans besluta vad som är ok eller inte. Olika spelgrupper föredrar att spela på olika sätt.

Sammansatta ord

Det svenska språket innehåller många sammansatta ord och det är lätt att uppfinna nya sammansättningar. Som regel bör ni bara tillåta redan färdiga sammansatta ord. Det går inte att uppfinna ordet *gastrustning* som ledtråd till SPÖKE och RIDDARE.

Tillsamman måste ni bestämma om ni tillåter sammansatta ord vars led finns i sammansatta ord på bordet. Vill ni tillåta *djurtransport* när NÄBBDJUR finns på bordet? Vi tycker det är ok.

Egennamn

Egennamn är alltid giltiga ledtrådar så länge de följer alla andra regler. *Peter* är en giltig ledtråd men du kanske vill specificera om det är *Peter den store* eller *Peter Parker* du menar. Ni kan komma överens om att räkna egennamn som ett ord. I så fall är titlar som *De tre musketörerna* också tillåtna. Om ni bestämmer er att inte tillåta egennamn med flera ord bör ni göra undantag för geografiska namn som *New York*.

Mästerspionerna får inte hitta på egna egennamn, även om de skulle visa sig vara riktiga. *Tom Pung* är inte en ledtråd till KINA och SLANT.

Akronymer och förkortningar

Tekniskt sett är *CIA* inte ett ord, men det är en helt ok ledtråd. Ni kan besluta er om det är ok att använda vanliga förkortningar som *USA*, *lol* och *mm*. Ord som *laser*, *radar* och *mack* är tillåtna även om det från början var akronymer.

Homonymer

Vissa personer fördrar ett mer flexibelt användande av homonymer. Ni kan tillåta *fällt* som en ledtråd till *fält* om det gör ert spel roligare.

Rim

Ett rim är bara giltig som ledtråd om det finns en association. *Skur* är en giltig ledtråd till UR genom frasen ur och skur, men inte till LUR. *Lår* är en ledtråd till TÅR eftersom de båda är kroppsdelar.

Vissa personer vill tillåta alla sorters rim. Om ni bestämmer er för att tillåta detta är det viktigt att komma ihåg att mästerspionerna inte får avslöja att ledtråden de ger är ett rim. Det är upp till fältagenterna att själva lista ut detta.

EXPERTTIPS: NOLL

Du får lov att använda *0* som numret till din ledtråd. T.ex. *fjädrar: 0* betyder "Ingen av orden kan relateras till *fjädrar*".

Om numret är *0* gäller inte den vanliga regeln om hur många gissningar som får utföras. Istället får fältagenterna gissa på hur många ord de vill. Regeln om minst en gissning gäller fortfarande.

Om du inte förstår varför detta kan vara användbart så oroa dig inte. Du kommer att lista ut det.

EXPERTTIPS: OBEGRÄNSAT

Ibland finns det ett flertal ord från tidigare ledtrådar som inte är gissade. Om du vill att ditt lag ska kunna gissa på dessa kan du säga *obegränsat* istället för ett nummer. Till exempel *fjädrar: obegränsat*.

Nackdelen med detta är att fältagenterna inte vet hur många ord din nya ledtråd hänvisar till. Fördelen är att de får gissa på hur många ord de vill.

TVÅ-PERSONERS SPEL

Om ni bara är två personer kan ni spela i samma lag. Två-personers varianten fungerar också på en större grupp som inte känner för att tävla mot varandra. Här gäller det istället att få så bra resultat som möjligt mot en simulerad motståndare.

Förbered spelet som vanligt. En spelare är mästerspion och de andra fältagenter. Det andra laget har inga spelare men ni behöver ändå lägga fram det lagets kort.

Ert lag börjar, så se till att välja ett nyckelkort där ni startar.

Spela en tur som vanligt. Försök undvika fiendeagenterna och lönnmördaren.

Var gång motståndarlaget har en tur täcker mästerspionen 1 av deras agenter med ett av deras agentkort. Mästerspionen får välja vilket ord som ska täckas så här finns det utrymme för lite strategi.

Om ni kontaktar lönnmördaren eller om alla fiendeagenterna är täckta förlorar ni och inget resultat delas ut.

Om ert lag vinner får ni ett resultat baserat på hur många av fiendens agentkort som finns kvar.

8	Det är ... ofattbart.
7	Mission impossible.
6	Wow!
5	SÄPO kommer att höra av sig.
4	Ni tilldelas högsta säkerhetsgraden.
3	Era klockor är synkroniserade.
2	Jaha, bättre kan ni väl.
1	Visst. Ni vann, men ...

Notera: Ert resultat baseras på hur många rundor ni tog på er och hur många fiendeagenter ni av misstag kontaktade.

TRE-PERSONERS SPEL

Tre spelare som vill vara i samma lag kan spela som ovan. Om två spelare vill tävla mot varandra kan de vara mästerspioner och den tredje kan vara bådas fältagent. Förbered och spela spelet som vanligt förutom att fältagenten arbetar för båda lagen.

(Precis som spioner i det verkliga livet!) Den vinnande spionmästaren avgörs på det vanliga sättet. Fältagenten ska göra sitt bästa för båda sidorna.

För att spela online och ytterligare information, vänligen besök www.codenamesgame.com

Ett spel av Vlaada Chvátil

Illustrationer: Tomáš Kučerovský

Grafisk design: Filip Murmak

Översättning: Peter Hansson

Special thanks to: Our spouses and children, Brno Board Game Club, Paul and his friends, Jason and his family, Laadinek and his game club, Dita and STOH gaming club, and all those good people at Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Herní víkend, Severské hraní, Stahleck, UK Games Expo, and other gaming events. The clever clues you found during playtesting were truly inspiring.

Czech Games Edition

© Czech Games Edition

Juli 2015

www.CzechGames.com