

VLAADA CHVÁTIL & SCOT EATON

CODENAMES DUET

HUIPPUSALAINEN
YHTEISTYÖPELI



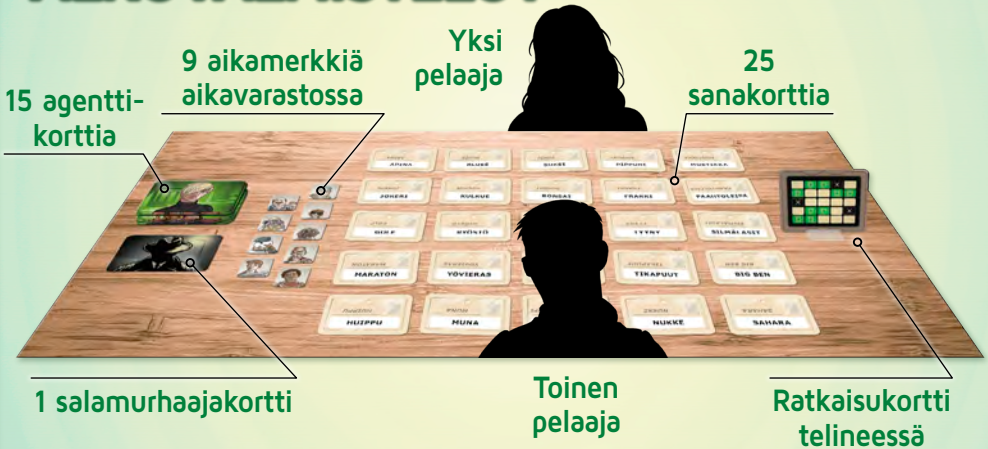
PELIN IDEA

Kaksi agenttia suorittaa salaista tehtävää ruuhkaisessa kaupungissa. Kumpikin tuntee yhdeksän salaista agenttia, joihin toisen on otettava yhteyttä. He lähettävät koodikielisiä viestejä välttääkseen vihollisen salamurhaajat ja saadakseen tehtävänsä päätökseen määräjän kuluessa.

Codenames: Duet on yhteistyötä edellyttävä sanapeli kahdelle (tai useammalle) pelaajalle. Saatte kumpikin ratkaisukortista yhdeksän sanaa, joista annatte vihjeitä, ja kolme sanaa, joita tulee välttää. Vihjeessä saa olla vain yksi sana, mutta se voi viitata useaan sanaan, jotka haluat pelikumppaininsa arvaavan. Jos arvaatte kaikki oikeat sanat ennen vuorojen päättymistä, voitatte pelin!

Näissä säännöissä kuvataan kahden pelaajan peli, mutta lisäpelaajien mukaan ottaminen on helppoa. Ohjeet löytyvät sivulta 11.

ALKUVALMISTELUT



Asettukaa istumaan pöydän ääreen vastakkain.

Sekoittakaa sanakortit ja asettakaa sattumanvaraiset 25 korttia viiteen viiden kortin riviin kuvan mukaisesti.

Asettakaa vihreät agenttikortit ja salamurhaajakortti kummankin ulottuville.

Asettakaa yhdeksän aikamerkkiä kuvan mukaisesti sanaruudun viereen sivullispuoli ylöspäin. Ne muodostavat aikavaraston.



Jättäkää kaksi aikamerkkiä pelilaatikkoon. Peruspelissä käytetään vain yhdeksää merkkiä. Peli on näin melko haastava, mutta sitä voidaan helpottaa lisäämällä 10. ja 11. merkki. Nämä ylimääräiset kaksi merkkiä ovat väriltään sinisiä, jotta ne muistetaan jättää pois peruspelistä.

Asettakaa muoviteline sanaruudun viereen. Sekoittakaa ratkaisukorttipakka ja nostakaa siitä yksi sattumanvarainen kortti. Asettakaa kortti telineeseen niin, että kumpikin pelaaja näkee vain yhden puolen. Kortin tulee olla kuvan mukaisesti vaakasuorassa. Kumpi tahansa pitkä reuna saa olla ylhäällä.

Vinkki: jos pidät pakkaa vaakatasossa ja vedät kortin keskeltä, näet vain oman puolesi kortista.

DUET-RATKAISUKORTIT

Pelissä on aina yksi kaksipuolinen ratkaisukortti. Omalla puolellasi korttia yhdeksän sanaa on merkitty vihreällä. Nämä sanat haluat pelikumppanisi arvaavan.

Korttiin on myös merkitty mustalla kolme salamurhaajaa. Jos pelikumppanisi arvaa jonkin näistä sanoista, häviätte kumpikin pelin heti.

Muut sanat ovat harmittomia sivullisia – ihmisiä, jotka sattuvat olemaan tiellä. Jos pelikumppanisi arvaa jonkin näistä sanoista, hän arvaa väärin.

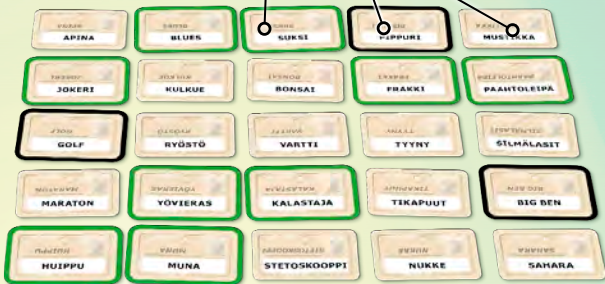
Myös pelikumppanisi näkee yhdeksän vihreää sanaa ja kolme mustaa sanaa, mutta ne ovat pääosin eri sanoja. Pelikumppanisi antaa sinulle vihjeitä sanoista, jotka ovat vihreitä sillä puolen korttia, jota et itse näe.



Anna vihjeitä vihreistä sanoista.

Vältä vihjeitä, jotka saattavat viitata kolmeen salamurhaajaan.

Yritä välttää harmittomia sivullisia.



TAVOITE

Voitatte pelin, jos löydätte kaikki 15 vihreää sanaa yhdeksän vuoron kuluessa.

Huomio: Annatte kumpikin vihjeitä yhdeksästä sanasta. 9 + 9 on tietysti enemmän kuin 15, mutta osa sanoista on vihreänä kummallakin puolella. Tätä käsitellään lisää takasivulla.

OLETTEKO PELANNEET CODENAMES-PELIÄ?



Vaikka osaisitte pelata Codenames-peliä, **lukekaa silti nämä ohjeet**. Perusajatus on sama mutta useimmat yksityiskohdat erilaisia.

Ratkaisukortti on kaksipuolinen, joten voitte antaa vihjeitä vuorotellen. Aikamerkkien tarkoitus on rajoittaa vuorojen määrää. Muista, että omalla puolellasi ratkaisukorttia vihreänä näkyvä sana voi olla jotain aivan muuta, kun on sinun vuorosi arvata.



PELIN KULKU

Pelin alussa yrität keksiä vihjeen, joka liittyy kahteen tai useampaan vihreään sanaan. Pelikumppanisi puolestaan keksii vihjeen omalla puolellaan vihreänä näkyvistä sanoista.

VIHJEEN ANTAMINEN

Vihjeessä on yksi sana ja yksi numero. Numero kertoo, kuinka moneen pöydällä olevaan sanaan vihje liittyy.

Esimerkiksi *sää: 2* voisi toimia vihjeenä sanoille MYRSKY ja SADEPILVI.

Vihje ei saa olla mikään pöydällä olevien korttien sanoista. Siksi esimerkiksi *myrsky: 2* ei olisi kelvollinen vihje. *Sade: 2* ei myöskään kelpaisi vihjeeksi, sillä *sade* on osa sanaa SADEPILVI. Kelvollisia vihjeitä käsitellään tarkemmin sivulla 10.

Vihje voi viitata myös vain yhteen sanaan, mutta pelkillä tällaisilla vihjeillä ei peliä voiteta. Kolmeen tai neljään sanaan liittyvä onnistunut vihje on huippusuoritus.

Ensimmäinen vihje

Kumpi tahansa pelaaja saa antaa ensimmäisen vihjeen. Jos keksit hyvän vihjeen pelikumppanisi vielä miettiessä, voit antaa ensimmäisen vihjeen.

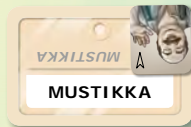
Sano sana ja numero, ei muuta. Sitten pelikumppanisi yrittää arvata, mihin sanoihin vihjeesi viittaa.

ARVAAMINEN

Kun on sinun vuorosi antaa vihje, **pelikumppanisi arvaa.** Hän saa rauhassa tarkastella kaikkia pöydällä olevia sanoja. Tämän jälkeen hän arvaa koskettamalla yhtä sanakorttia.



- **Jos pelikumppanisi koskettaa sanaa, joka on ratkaisukortissasi vihreänä, hän arvaa oikein. Peitä sana vihreällä agenttikortilla.** Kumppanisi on ottanut yhteyttä yhteen salaisista agenteistanne, joten olette askeleen lähempänä pelin voittoa. (Huomio: Peitä arvattu vihreä sana vihreällä agenttikortilla, vaikka se ei olisi ollut tarkoittamasi sana. Älä anna kumppanisi tietää vaan käyttäydy kuin olisit tarkoittanut kyseistä sanaa.)
- **Jos pelikumppanisi koskettaa sanaa, joka on ratkaisukortissasi mustana, kyseessä on salamurhaaja. Peli päättyy, ja kumpikin pelaaja häviää.** Kumppanisi etsi salaista agenttianne pimeältä kujalta ja jäi salamurhaajan ansaan.
- **Jos pelikumppanisi koskettaa sanaa, joka on ratkaisukortissasi vaaleana, aseta sanan päälle aikamerkki.** Ota merkki aikavarastosta, ja aseta se sanakortille sivullispuoli ylöspäin niin, että nuoli osoittaa kumppanisi suuntaan. Tämä tarkoittaa, että kumppanisi arvasi vihjeesi perusteella tämän sanan ja osui harmittomaan sivulliseen. Älä peitä sanaa, sillä kumppanisi voi haluta sinun vielä arvaavan sen.



Harmittomaan sivulliseen osuminen päättää

vuoron heti, ja salamurhaajaan törmääminen päättää koko pelin. Vihreän sanan arvaamisen jälkeen saa kuitenkin jatkaa arvaamista.

Yksi vihje, monta arvausta

Jos pelikumppanisi arvaa oikein, hän saa arvata uudelleen (saman vihjeen perusteella). Toinen sana arvataan samoin kuin ensimmäinen, ja sana myös merkitään samoin. Jos toinenkin arvaus osuu oikeaan, arvaamista saa jatkaa edelleen. Ja vielä uudelleen. **Kumppanisi saa jatkaa arvaamista niin kauan kuin arvaukset osuvat oikeaan.**

Ihannelilanteessa pelikumppanisi löytää kaikki sanat, joihin vihjeellä viittasit. Tämä ei tietenkään aina onnistu.

VUORON PÄÄTTYMINEN

Jokaisella vuorolla annetaan yksi vihje ja arvataan vähintään yksi sana. Jos onnistutte välttämään salamurhaajan, vuoro voi päättyä kahdella tavalla:

- **Väärä arvaus päättää vuoron.** Jos pelikumppanisi koskettaa harmitonta sivullista, **asetat sen päälle aikamerkin ja vuoro päättyy.**
- Yhden tai useamman oikean arvauksen jälkeen **pelikumppanisi voi halutessaan päättää vuoronsa ottamalla aikavarastosta aikamerkin.** Hän asettaa merkin eteensä taustapuoli ylöspäin.

Jokaisen vuoron päätteeksi käytetään aikamerkki. Aikavarastossa jäljellä olevien aikamerkkien määrä vastaa pelissä jäljellä olevien vuorojen (ja annettavien vihjeiden) määrää.

Jos kaikki sujuu ihanteellisesti, pelikumppanisi arvaa vihjeesi numeron osoittaman määrän sanoja ja päättää sitten vuoronsa. Arvailun voi kuitenkin lopettaa myös aiemmin. Pelikumppanisi saa myös esittää ylimääräisiä viljejä arvauksia, mutta se ei yleensä kannata.

SEURAAVA VUORO

Annatte pelikumppanisi kanssa vihjeitä vuorotellen. Jos olit itse ensimmäisenä vihjeenantovuoressa, pelikumppanisi antaa seuraavan vihjeen.

Kun olet itse arvausvuorossa, noudatetaan pelikumppanisi puolta ratkaisukortista. Sanat, jotka pelikumppanisi haluaa sinun arvauvan, voivat olla omalla puolellasi korttia vihreitä, vaaleita tai jopa mustia. Keskity pöydällä oleviin sanoihin ja unohda oma ratkaisukorttisi.

Vihreällä agenttikortilla peitettyä sanaa ei tarvitse arvata enää uudelleen. Jos arvaat sanan, joka on vihreänä kortin kummallakin puolella, pelikumppanisi peittää sen eikä kumpikaan anna enää siitä vihjettä. (Jos näin käy, älä anna pelikumppanisi tietää, että sama sana oli vihreänä myös omassa korttissasi.)

Toinen pelaaja voi vielä arvata aikamerkillä merkityn sanan. Jos pelikumppanisi arvaa

sivullisen, sinun tulee merkitä se niin, että aikamerkin nuoli osoittaa pelikumppanisi suuntaan. Kun arvaat itse näin merkityn sanan, voi tapahtua seuraavaa:

- Sana voi näkyä kumppanillasi salamurhaajana, jolloin häviätte pelin.
- Sana voi näkyä kumppanillasi harmittomana sivullisena, jolloin hän asettaa sen päälle toisen aikamerkin, jonka nuoli osoittaa nyt sinuun. Aikamerkit tulee asettaa niin, että ne peittävät sanan, koska kumpikaan teistä ei voi enää arvata sitä.
- Sana voi näkyä kumppanillasi vihreänä agenttina, jolloin hän peittää sen vihreällä agenttikortilla. Aikamerkki asetetaan agenttikortin päälle, jotta muistatte, mitä aiemmin on tapahtunut.

Aiempien vuorojen vihjeiden käyttäminen

Jos pelikumppanisi ensimmäinen vihje viittasi useaan sanaan, et välttämättä onnistunut arvaamaan niitä kaikkia. Vuorosi saattoi päättyä aiemmin väärän arvauksen vuoksi, tai ehkäpä päätit sen itse, koska pelkäsit törmääväsi salamurhaajaan.

Kun olet taas arvausvuorossa, pidä mielessäsi myös aiemmat vihjeet. Arvausten ei tarvitse perustua kyseisellä vuorolla annettuun vihjeeseen, **vaan voit arvata sanoja minkä tahansa aiemmin saamasi vihjeen perusteella.** Saatat esimerkiksi haluta arvata ensin sanat, joista olet varmin, vaikka ne liittyisivät aiempaan vihjeeseen.

Pidä tämä mielessä vihjeitä antaessasi. Pelikumppanisi voi arvata myöhemmin sanan, jota hän ei keksinyt ensimmäisellä vuorollaan, joten samasta sanasta ei ehkä tarvitse antaa uutta vihjettä.

VIIMEISEN SANAN ARVAAMINEN

Kun kaikki yhdeksän ratkaisukorttissasi vihreänä näkyvää sanaa on peitetty agenttikortilla, kerro pelikumppanillesi, että arvattavia sanoja ei ole enempää. Tämän jälkeen vain kumppanisi antaa vihjeitä.

PELIESIMERKKI



Pelissä on kuvan mukaiset sanat ja ratkaisukortti. Keksit hyvän vihjeen kolmesta sanasta, joten lupaudut aloittamaan. Annat vihjeen *"aamiainen: 3"*. Pelikumppanisi koskettaa sanaa PAAHTOLEIPÄ, koska aamiaiseksi syödään usein paahtoleipää. Peität sanan PAAHTOLEIPÄ vihreällä agenttikortilla. Pelikumppanisi koskettaa innokkaana sanaa MUSTIKKA, koska hän syö tavallisesti aamupuuronsa mustikoiden kera.

Arvaus on kuitenkin väärin, ja vuoro päättyy. Asetat sanan MUSTIKKA päälle aikamerkin sivullispuoli ylöspäin. Nuoli osoittaa pelikumppanisi suuntaan. Seuraavaksi on pelikumppanisi vuoro antaa vihje. Mietittyään hetken hän sanoo: *"Saalis: 2"*. Kosketat sanaa KALASTAJA, ja pelikumppanisi asettaa sen päälle vihreän agenttikortin. Sana on vihreänä myös omalla puolellasi ratkaisukorttia, mutta et kerro tätä pelikumppanillesi. Toista *saaliiseen* liittyvää sanaa on vaikea keksiä. Voihan mustikoitakin kerätä kunnon saaliin. Tarkoittaakohan pelikumppanisi sitä?

Kosketat sanaa MUSTIKKA. Pelikumppanisi peittää sen vihreällä agenttikortilla. Sanan päällä on jo aikamerkki, joten hän siirtää merkin agenttikortin päälle. Sinulla ei ole tarvetta yrittää villiä arvausta, joten otat aikavarastosta aikamerkin ja asetat sen eteesi taustapuoli ylöspäin.

(Pelikumppanisi viittasi todellisuudessa vihjeellä sanoihin KALASTAJA ja RYÖSTÖ, mutta myös MUSTIKKA on vihreänä hänen ratkaisukortissaan, joten se lasketaan oikeaksi arvaukseksi. Hän ei saa kuitenkaan paljastaa tätä

sinulle, joten hän antaa sinun uskoa viitanneensa vihjeellänsä sanaan MUSTIKKA.)

Olet taas vihjeenantovuorossa. Annat vihjeen *"lumi: 2"* ja viittaat sillä sanoihin SUKSI ja HUIPPU. Pelikumppanisi koskettaa sanaa SUKSI. Peität sen vihreällä agenttikortilla. Pelikumppanisi ei ole varma, mihin toiseen sanaan *lumi* viittaa, mutta hän on keksinyt, että aamiaiseen kuuluu usein kananmuna jossain muodossa. Hän koskettaa sanaa MUNA. Peität sen vihreällä agenttikortilla. Pelikumppanisi käsi lähestyy kananmunan johdattelemana sanaa PIPPURI. Sinua hermostuttaa, koska sana on salamurhaaja, mutta käyttäytyt täysin normaalisti, jotta et paljastaisi ilmeilläsi mitään. Onneksi pelikumppanisi keksii, että yövieraille on tapana tarjota aamiainen, ja koskettaa sanaa YÖVIERAS. Peität sen vihreällä agenttikortilla. Et saa huokaista helpotuksesta, sillä se vihjaisi pelikumppanillesi liikaa. Pelikumppanisi koskettaa sanaa HUIPPU. Peität sen vihreällä agenttikortilla. Pelikumppanisi päättää vuoronsa ottamalla aikavarastosta aikamerkin. Pelii on jäljellä kuuden vuoron verran, ja tilanne näyttää nyt tältä:



PELIN PÄÄTTYMINEN

SELVÄ VOITTO

Kun kaikki vihreät sanat ratkaisukortin molemmilta puolilta on arvattu, voitatte pelin!

Pelissä on aina 15 agenttikorttia ja 15 arvattavaa sanaa. (Ratkaisukortin kummallakin puolella on yhdeksän vihreää ruutua, mutta niistä kolme on samoja.) Voitatte siis pelin, kun viimeinen agenttikortti asetetaan paikoilleen.

Peli voi tietysti päättyä monella eri tavalla:

SALAMURHAAJA

Jos jompikumpi teistä arvaa sanan, joka näkyy toisella pelaajalla mustana, olette jääneet salamurhaajan ansaan ja häviätte pelin.



ÄKKIKUOLEMA

Jos olette käyttäneet viimeisen aikamerkin mutta sanoja on vielä arvattavana, on äkkikuolema vuoron aika.

Vihjeitä ei enää anneta. Aikaa ei enää ole. Äkkikuolema vuoron aikana voitte vielä yrittää voittaa pelin jo saamienne tietojen avulla.

Jos vain toisella teistä on jäljellä arvattavia sanoja, hän arvaa. Jos kummallakin on arvattavaa jäljellä, kumpikin arvaa. Saatte esittää arvauksia missä järjestyksessä tahansa, eikä teidän tarvitse vuorotella. Ette saa kuitenkaan sopia minkäänlaisista arvausstrategiaa.

Arvaukset esitetään yksi kerrallaan ja merkitään tavalliseen tapaan. Kun pelikumppanisi koskettaa sanaa, katsot omasta ratkaisukorttiasi, osuuko arvaus oikeaan.

Äkkikuolema vuoron aikana väärä vastaus päättää pelin. Häviätte, vaikka arvaus osuisi vain harmittomaan sivulliseen.

Jos kaikki arvaukset osuvat oikeaan ja löydätte viimeisenkin vihreän agentin, voitto on teidän!

LIIAN TIEDONANNON VÄLTÄMINEN

Pelissä annetaan tietoa vain vihjeiden kautta. Jos kommentoit omaa arvaustasi, älä paljasta mitään oman ratkaisukorttisi sisällöstä. Jos arvaat sanan ja pelikumppanisi peittää sen vihreällä agenttikortilla, älä kerro hänelle, miltä sama sana näyttää omassa ratkaisukorttissasi. Älä anna pelikumppanillesi vinkkiä siitä, milloin arvaaminen kannattaa lopettaa, äläkä kerro, kuinka monta sanaa on vielä arvaamatta. Vasta kun kaikki ratkaisukorttissasi vihreänä näkyvät sanat on peitetty agenttikortilla, saat kertoa tämän pelikumppanillesi.

OLETTE NYT VALMIITA ENSIMMÄISEEN TEHTÄVÄÄN!
Kääntäkää lopuksi sivua ja katsokaa, miten onnistuite.

MITEN ONNISTUITTE?

TÖRMÄSITTE SALAMURHAAJAAN

Näin käy joskus. Hävisitte pelin. Siitä salamurhaajille maksetaan. Kääntäkää sanakortit toisin päin (tai jakakaa uudet), ottakaa uusi ratkaisukortti ja yrittäkää uudelleen.

Muistakaa aina ennen vihjeen antamista tarkistaa kolme salamurhaajaa. Välttäkää antamasta vihjettä, joka saattaisi liittyä niistä johonkin. Varovaiset pelaajat onnistuvat välttämään salamurhaajat... yleensä. Tai no, joskus.

Onnea peliin!

AIKA LOPPUI KESKEN

Äkkikuolemavuoronne päättyi väärään arvaukseen ettekä saaneet yhteyttä kaikkiin agentteihinne. Älkää luovuttako – kääntäkää sanakortit toisin päin (tai jakakaa uudet), ottakaa uusi ratkaisukortti ja yrittäkää uudelleen. Jotta voitte voittaa pelin, useimpien vihjeiden on viitattava vähintään kahteen sanaan. Kokeilkaa rohkeasti myös vähän kauempaa haettuja vihjeitä. Muistakaa tällöin, ettei jokainen vihje ole ehkä täysin osuva, ja varokaa salamurhaajia!

Jos aika loppuu joka pelissä kesken, voitte lisätä peliin 10. ja 11. aikamerkin. Näin saatte harjoitella helpompien tehtävien parissa ennen haastavampiin tarttumista.

SUORITITTE TEHTÄVÄN ONNISTUNEESTI 10 TAI 11 MERKILLÄ

Hienoä! Käytitte pelissä ylimääräisiä aikamerkkejä, mutta onnistuitte saamaan yhteyden kaikkiin agentteihin ja välttämään salamurhaajat. Tehtävä suoritettu!

Toivottavasti pelaaminen oli hauskaa. Voitte pelata samalla tavoin uudestaan tai yrittää yhdeksällä aikamerkillä. Saatatte tarvita useita yrityksiä ja hyvää onneakin, mutta tehtävän päätökseen saaminen tuntuu mahtavalta!

ONNISTUITTE TEHTÄVÄSSÄ 9 MERKILLÄ

Huippua! Hieno suoritus, olette valmiita mihin tehtävään tahansa!

Seuraavalla sivulla selitetään, miten löydätte uusia haasteita tehtäväkartan avulla. Eri tehtävät edellyttävät erilaisia taitoja ja strategioita.

Voitte tietysti myös pelata uudelleen yhdeksän merkin peruspelin. Ratkaisukortteja ja sanoja on niin paljon, että jokaisesta pelistä tulee täysin erilainen.

Yhdeksän merkin tehtävien pisteyttäminen

Osa peleistä on hankalia. Saatatte osua useisiin sivullisiin ja joutua käyttämään äkkikuolemavuoron tehtävän suorittamiseksi. Jotkin pelit taas saatatte voittaa vain seitsemällä tai kahdeksalla vuorolla. Voitte arvioida oman onnistumisenne laskemalla pisteitä:

- Saatte kolme pistettä jokaisesta käyttämättä jääneestä aikamerkistä. Muistakaa kuitenkin, että myös viimeisellä voittokierroksella käytetään yksi merkki.
- Saatte yhden pisteen jokaisesta aikamerkistä, jonka pelaaja otti päättäessään kierroksen oikean arvauksen jälkeen.
- Menetätte yhden pisteen, jos voititte pelin äkkikuolemavuorolla.

Jos saatte yli viisi pistettä, onnistuitte hyvin. Yhdeksän tai kymmenen pisteen suoritus on jo loistava.

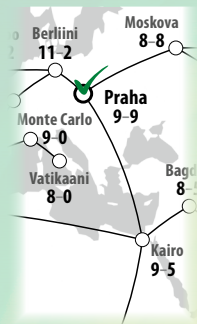
Jos saatte yli kymmenen pistettä, teidän kannattaa ehdottomasti kokeilla tehtäväkarttaa.



TEHTÄVÄKARTTA

Saitte siis onnistuneesti päätökseen yhdeksän merkin perustehtävän. Onnittelut!

(Jos ette ole vielä onnistuneet, yrittäkää vielä. Palatkaa tähän kohtaan vasta myöhemmin.)



Olette valmiit haastavampiin tehtäviin. Ottakaa lehtiöstä yksi tehtäväkartta (niitä on useita, jotta tehtäviä voi suorittaa eri ryhmien kanssa). Kirjoitakaa nimenne Ryhmä-kenttään ja lisätäkää merkki kohtaan "Praha". Olette juuri suorittaneet Praha 9-9 -tehtävän!

Seuraavaksi voitte ottaa vastaan minkä tahansa Prahaan yhteydessä olevan tehtävän. Vaihtoehtoja ovat Berliini, Kairo ja Moskova. Alla selitetään, mitä kunkin tehtävän vieressä olevat numerot tarkoittavat.

TEHTÄVÄMUUTTUJAT

Jokaisessa tehtävässä on kaksi muuttujaa. **Ensimmäinen numero osoittaa vuorojen kokonaismäärän.** Asettakaa alkuvalmistelujen yhteydessä tämän numeron mukainen määrä aikamerkkejä aikavarastoon ja jättäkää loput laatikkoon. Moskovassa käytössä on 8 merkkiä, Berliinissä taas kaikki 11. Kairossa on 9 merkkiä, samoin kuin Prahan perustehtävässä. **Toinen numero kertoo sallittujen virheiden määrän.** Vain sen mukainen määrä aikamerkkejä on sivullispuoli ylöspäin. Muissa taustapuoli on käännetty päälle päin. Esi-merkiksi Kairon alkuvalmisteluissa vain viisi yhdeksästä merkistä asetetaan sivullispuoli ylöspäin:

Kairo 9-5 yhteensä 9 aikamerkkiä



5 sallittua virhettä

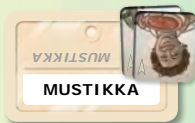
Moskova 8-8, Bangkok 7-7 ja Singapore 6-6 ovat perustehtävän kaltaisia, mutta niissä on vähemmän aikamerkkejä. Muissa tehtävissä taas sallittujen virheiden määrää on rajoitettu.

AIKAMERKKIEN KÄYTTÄMINEN

Jos arvausvuorossa oleva pelaaja päättää lopettaa arvaamisen yhden tai useamman oikean arvauksen jälkeen, hän ottaa aikavarastosta **merkin, jossa on taustapuoli päällä.** Jos jäljellä on vain merkkejä, joissa on sivullispuoli päällä, pelaaja ottaa yhden niistä ja asettaa sen omalle puolelleen pöytää taustapuoli ylöspäin. **Jos vuoro päättyy sivullisen arvaamiseen,** vihjeen antaja ottaa aikavarastosta **merkin, jossa on sivullispuoli päällä** ja merkitsee sillä väärän arvauksen tavalliseen tapaan. Kun **sivullispuoli päällä olevat merkit loppuvat, vääristä arvauksista aletaan rangaista.** Tällöin sivullinen merkitään poistamalla **kaksi taustapuoli päällä olevaa merkkiä** ja kääntämällä ne sivullisen merkiksi. Virhe vie siis pelistä kaksi vuoroa yhden sijaan (kahta merkkiä käytetään yhden tavoin).

Jos törmäätte salamurhaajaan, aikamerkeillä ei ole merkitystä ja häviätte pelin.

Jos jompikumpi ottaa vuoron päätteeksi viimeisen aikamerkin tai kaksi viimeistä aikamerkkiä, pelaatte äkkivoilemavuoron tavalliseen tapaan. **Jos vuoron päätteeksi tarvitaan** kuitenkin **enemmän aikamerkkejä kuin niitä on jäljellä, häviätte pelin heti.** Näin voi käydä vain silloin, kun jäljellä on yksi aikamerkki, se on taustapuoli ylöspäin ja arvaaja osuu sivulliseen.



JATKAMINEN

Kun onnistutte tehtävässä Berliinissä, Moskovassa tai Kairossa, merkitkää tehtävä suoritetuksi. Tällöin avautuu lisää tehtävämahdollisuuksia ja voitte jatkaa mihin niistä haluatte.

Eri tehtävissä on käytettävä eri strategioita. Joissain tehtävissä kannattaa edetä varovasti. Toisissa taas parhaan tuloksen saa rohkeilla vihjeillä ja arvauksilla. Käyttäkää tehtäväkarttaa niin kuin itsellenne on mieluisinta. Ehkä löydätte muuttaman suosikkitehtävän ja toistatte niitä yhä uudelleen. Voitte myös edetä pidemmälle ja yrittää suorittaa kaikki tehtävät. Kartan alareunassa olevien viivojen avulla voitte pitää kirjaa onnistumisista ja epäonnistumisista.

Jos kartat loppuvat kesken, niitä voi tulostaa lisää! Ladatkaa PDF osoitteesta czechgames.com.

OIKEAN- JA VÄÄRÄNLAISET VIHJEET

Joitain vihjeitä ei hyväksytä, koska ne eivät sovi pelin henkeen.

Vihjeen pitää liittyä sanojen merkitykseen.

Vihje ei saa kuvata sanassa olevia kirjaimia tai sen sijaintia pöydällä. *Keskiosa: 1* ei kelpaa vihjeeksi keskellä pöytää olevasta sanasta, eikä esimerkiksi kolmesta s-kirjaimella alkavasta sanasta saa antaa vihjettä *S: 3*.

Kirjaimia ja numeroita saa käyttää vihjeenä, jos ne viittaavat sanojen merkitykseen. Esimerkiksi *kolme: 2* kelpaa vihjeeksi sanoista NUMERO ja MUSKETTISOTURI. Vihje *G: 2* taas on mahdollinen sanoista KIRJAIN ja SÄVEL (tämä vihje saattaa kuitenkin toimia vain musiikkia harrastavien pelikumppanien kanssa).

Vihjeen lopussa olevaa numeroa ei saa käyttää vihjeenä. *Hiukset: 4* ei kelpaa vihjeeksi sanoista SHAMPOO ja NELIÖ.

Pöydällä näkyvät sanat eivät saa olla vihjeessä missään muodossa. Jos sana MUISTI on näkyvässä, et saa antaa vihjettä *muistaminen*, *muistettu* tai *muistikortti*. Vihje *uistin* on kuitenkin täysin mahdollinen. Sanan katsotaan olevan "näkyvässä", kunnes se peitetään vihreällä agenttikortilla tai kahdella aikamerkillä, jotka kertovat kummankin pelaajan väärästä arvauksesta. Jos sanan päällä on vain yksi aikamerkki, se on edelleen näkyvässä.

Pöydällä olevan yhdyssanan osaa ei saa käyttää vihjeenä. Jos sana JALKAPALLO on näkyvässä, et saa antaa vihjeitä *jalka*, *pallo*, *jalkaisin* tai *palloilu*. Esimerkiksi *kallo* on kuitenkin hyväksyttävä vihje.

Uusia yhdyssanoja ei saa keksiä. Vihjeenä käytettävien yhdyssanojen on oltava suomen

kielen vakiintuneita sanoja, joten esimerkiksi *avaruushuone* ei ole kelvollinen vihje sanoista VENUS ja KEITTIÖ.

Laulamien, erikoiset aksentit ja vieraskieliset sanat ovat kiellettyjä. Esimerkiksi sana *salaatti* ranskalaisella aksentilla sanottuna ei käy vihjeeksi sanoista RANSKALAINEN ja KASTIKE. Älä myöskään katso sanakirjasta, mitä KASTIKE on ranskaksi. **Vieraskielinen sana kelpaa vain, jos sitä käytetään yleisesti suomen kielessä** (esimerkiksi *vinaigrette* käy).

Erisnimet, joissa on vain yksi sana, käyvät vihjeeksi. Esimerkiksi *Michelangelo* on kelvollinen vihje mutta *Leonardo da Vinci* ei. Päitsi tietysti, jos haluatte sen olevan...

JOUSTAVAT SÄÄNNÖT

Leonardo da Vinci, *New York*, *TPS*, *FM* ja *Taru sormusten herrasta* voisivat olla joskus täydellisiä vihjeitä, mutta ne rikkovat yhden sanan sääntöä. Voittekin päättää joustaa tästä säännöstä ja sallia vihjeenä useammastakin sanasta koostuvat erisnimet ja lyhenteet.

RANGAISTUS VÄÄRÄNLAISESTA VIHJEESTÄ

Jos pelaaja antaa vahingossa vääränlaisen vihjeen, rangaistuksena aikavarastosta poistetaan yksi aikamerkki, jolloin vuorojen määrä vähenee yhdellä. Tämän jälkeen arvaaja arvaa annetun vihjeen perusteella kuin se olisi kelvollinen. Näin vuoro päättyy tavalliseen tapaan eli yleensä toisen aikamerkin menetykseen. Joskus vääränlainen vihje voi paljastaa niin paljon, että on parasta aloittaa kokonaan uusi peli. Useimmiten aikamerkin menetys on kuitenkin riittävä rangaistus.

EDISTYNYT VIHJE: NOLLA

Vihjeen numerona voi myös olla nolla. Jos haivat pelikumppanisi arvaavan sanat KETTU, HAI ja ROTTA mutta välttävän salamurhaajasanan NORSU, voit antaa vihjeeksi esimerkiksi *kärsä: 0*. Näin pelikumppanisi osaa välttää

sanaa norsu ja saattaa huomata, että helpolla vihjeellä *eläin: 3* tarkoitetaan kolmea muuta korteissa olevaa eläintä.

Kun vihjeen numerona on nolla, pelikumppanin on arvattava vähintään yksi sana.

USEAMMAN PELAAJAN VERSIO

Tämä peli on suunniteltu kahdelle pelaajalle, mutta myös isommilla porukoilla pelaaminen osoittautui pelitesteissä hauskaksi. Pelaajat ja kaantuvat kahteen joukkueeseen, jotka asettautuvat istumaan vastakkain. Jokainen saa nähdä ratkaisukortista vain oman joukkueensa puolen. Pelin idea on sama kuin kahden pelaajan pelissä. Kuka tahansa joukkueesta saa antaa vihjeen, ja kaikki toisen joukkueen pelaajat saavat arvata. Vihjeen antava joukkue saa keskustella mahdollisista vihjeistä mutta niin, ettei arvaava joukkue kuule. Joukkueen jäsenet voivat kuiskata, kirjoittaa ehdotuksensa paperille tai vaikka poistua huoneesta. Vihjeistä ei kuitenkaan ole pakko

keskustella. Jos pelaaja keksii hyvän vihjeen, voi olla helpointa vain antaa se kumppanijoukkueelle ilman sen kummempaa keskustelua.

Arvaava joukkue saa keskustella arvauksestaan, mutta he eivät saa sanoa mitään sellaista, mikä paljastaisi liikaa heidän ratkaisukortistaan. Arvaus lyödään tavalliseen tapaan lukkoon koskettamalla sanakorttia.



JOUSTAVA VUOROTTELU

Osa pelitestaajistamme piti enemmän versiosta, jossa pelaajien ei tarvinnut vuorotella vihjeiden antamisessa. Voitte halutessanne päättää, että pelaaja saa antaa kaksi vihjetä peräkkäin. Tämän jälkeen vuoron tulee kuitenkin siirtyä toiselle pelaajalle. Kaikkien toisen puolen vihjeiden antaminen ennen toisen puolen vihjeitä ei sovi pelin henkeen.

Pelin suunnittelu: Vlaada Chvátil & Scot Eaton

Kuvitus: Tomáš Kučerovský

Graafinen suunnittelu: František Horálek, Filip Murmak

Ohjekirja ja sanat: Jason Holt

Käännös ja lokalisointi: Soila Tuominen

Pelitestaajat: Kreten, Dita, Vítek, Ondra, Zuzka, Tomáš, Plemá, Yuri, Jakub, Filip, Léňa, Katka, Vlád'a, Aine, Meysha, Matúš, Dávid, Yurri, Mišo, Lenka, dilli, Meggy, Patrik, Roneth, Fanda, Jirka Bauma, Miloš, Yim, Pogo, Jája, Elenistar, Iva ja monet muut upeat tyypit Czechgamingista, Podmitrovista, Malenovicesta ja muista tšekkiläisistä pelikerhoista ja tapahtumista, Jason, Josh, Paul, Emilee, Greg, Laura, Ryan, Lucy, William, Elizabeth, Jim, Jordan, Brad, Leigh Ann, Aron, Sarah, Stacia, Amy, Erin, Dylan, Jeff, Kathy, Kirk, Peter, Bradley, Nelson ja monet mahtavat pelailijat tapahtumissa Gathering of Friends, BGGcon, MisCon, GAMA Trade Show, Baycon, Airecon, Protospiel Minnesota ja Pionek sekä muissa tapahtumissa ympäri maailman.

Erityiskiitos: Petr Murmak, Jason Holt, Paul Grogan, Joshua Githens ja Michal Štach pelin väsymättömästä esittelystä ja testaamisesta pelitapahtumissa. Lapsemme ja puolisoimme Alenka, Hanička, Pavlik ja Marcela Chvátilovi, Kristina Eaton, Lenka Murmaková, Sierra Stoneberg Holt ja Vicky Strickland avusta aina kun jokin uusi versio tai idea piti testata. Koko CGE-tiimi (erityisesti Dita Lazárková ja Vit Vodička) kaikesta huolehtimisesta, uskottomien prototyyppien valmistamisesta ja innosta pelata yksi Duet aina silloin tällöin. :)



© Czech Games Edition

www.CzechGames.com

Kesäkuu 2019

MUISTETTAVAA

Kullakin vuorolla annetaan yksi vihje ja arvataan yksi tai useampi sana. Arvaamista saa jatkaa niin kauan kuin arvaukset osuvat oikeaan.

Kun pelaaja kosketttaa sanaa, **sanän väri määrätty toisen pelaajan ratkaisukortin perusteella.**

Jos pelaajan koskettama sana on vaalea, vuoro päättyy. Jos pelaajan koskettama sana on musta, koko peli päättyy.

Kun pelaaja on arvannut sanan ja se on merkitty aikamerkillä, toinen pelaaja voi vielä arvata saman sanan. Kun sanan päällä on kaksi aikamerkkiä, sana katsotaan peitettyksi.

Jokaisella vuorolla aikavarastosta käytetään yksi aikamerkki. Joko vihjeen antaja asettaa sen pelikumppaninsa arvaaman sivullisen päälle tai arvaaja ottaa sen itselleen lopettaessaan arvailun.

Jos peli on vielä kesken, kun pelaajat käyttävät viimeisen aikamerkin, pelataan äkkikuolema-vuoro. Kumpikin pelaaja saa arvata, mutta vihjeitä ei enää anneta. Väärästä arvauksesta peli päättyy heti.

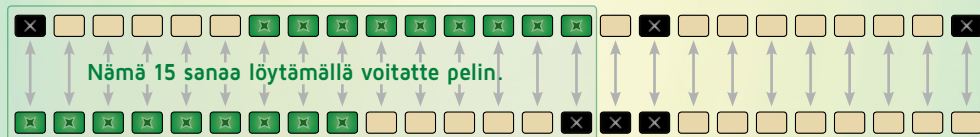
Tehtäväkarttaa käytettäessä väärästä arvauksesta saattaa menettää kaksi aikamerkkiä. Näin käy, jos sallittujen virheiden määrä ylittyy. Jos aikamerkkejä tarvitaan kaksi mutta jäljellä on vain yksi, äkkikuolema vuoro jää välistä ja peli on hävitty.

Pelaaja ei saa antaa pelikumppanilleen mitään tietoa ratkaisukortin omasta puolestaan. Hänen on ilmoitettava pelikumppanille ainoastaan siitä, kun kaikki vihreänä näkyvät sanat on peitetty vihreillä agenttikorteilla.

RATKAISUKORTIN SALAISUUDET

Kaikkissa ratkaisukorteissa on seuraavanlainen värijako. Voit hyödyntää tätä tietoa pelissä.

PELIKUMPPANISI PUOLI



OMA PUOLESI

Yhdeksästä vihreänä näkemästäsä kortista kolme on vihreänä myös ratkaisukortin toisella puolella. Näin ollen arvattavia sanoja on yhteensä vain 15. Huomio: jotkut pelaajat haluavat asettaa agenttikortit arvaajan suuntaisesti, jotta tiedetään, kumpi pelaajista arvasi minkäkin vihreän sanan.

Kolmesta mustana näkemästäsä sanasta yksi on musta, yksi on vihreä ja yksi on vaalea ratkaisukortin toisella puolella. Sinun on siis arvattava yksi omalla puolellasi mustana olevista sanoista. Jos olet jo löytänyt sanan, joka on omalla puolellasi musta ja pelikumppanisi puolella vihreä, älä arvaa muita mustana näkemiäsi sanoja.

DUET JA MUUT CODENAMES-PELIN VERSIOT



Voitte käyttää Duet-version sanoja Codenames-pelin alkuperäisversiossa ja päinvastoin. Voit myös yhdistää kummankin version sanakortit, jolloin saatte 800 eri sanaa käytettäväksi kummassa tahansa versiossa.

Duet-version ratkaisukortit toimivat myös Codenames: Pictures -pelin kanssa, jos kuvakortit asetetaan viiteen viiden kortin riviin.



Huomio: Duet-version kortit erottaa alkuperäisen Codenames-pelin korteista kahden pisteen avulla.