

VLAADA CHVÁTIL & SCOT EATON

コードネーム デュエット

トップシークレット
協力型ゲーム



rules overview
video



Hobby
JAPAN

CGE
Czech Games Edition

ゲームの概要

2人の潜入諜報員が、大都市で極秘任務に就いている。それぞれは9人ずつのエージェントを知っており、彼らとコンタクトを取らなければならない。暗号を用いて連絡し、敵の送り込んだ暗殺者を避けながら、制限時間内にミッションを完了しなければならない。

コードネーム：デュエットは2人以上でプレイできる、協力型のワードゲームです。キーカードには、パートナーに当ててもう9つのワードと、パートナーが避けなければならない3つのワードの場所が表示されています。

ヒントは1つの言葉でしか出すことはできませんが、パートナーが複数のコードネームを推測できるような単語で

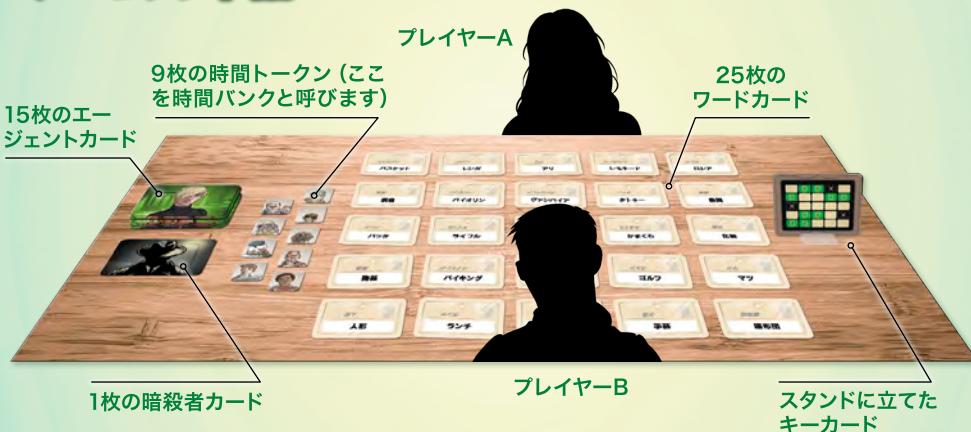
ヒントを出すことも可能です。パートナーも同様にあなたに当ててもうヒントを出します。

制限時間内に2人とも正しいワードすべてを見つけることができれば、2人とも勝利です。

ここで説明するルールは2人用です。

3人以上でプレイするルールは11ページに記載しています。

ゲームの準備



あなたとパートナーはテーブルをはさんで向かい合せに着席してください。

ワードカードをシャッフルし、ランダムに25枚選び、図のように縦5枚×横5枚になるように並べます。

緑のエージェントカードと暗殺者カードを、2人の手が届く場所に配置します。

上図のように、9枚の時間トークンを一般人の表示されている側を上にして、並べたワードカードの脇に配置します。これを時間パンクと呼びます。



残った2枚の時間トークンは箱にしまいます。通常のゲームではトークンは9枚しか使用しません。この2枚の時間トークンは青で表示されています。使い方は9ページを参照してください。

プラスチック製のスタンドを、並べたワードカードの脇に置きます。キーカードをシャッフルし、ランダムに1枚を取って、どちらのプレイヤーも片面しか見えないように、上図のように幅広い辺が上下になるようにスタンドに立てます。幅広い辺が上下になるのであれば、どちらの辺が上になってしまって問題ありません。

ヒント：キーカードの山札を縦に持ち、山札の中のカードを引くことで、お互いに片側しか見えないようにキーカードを立てることができます。

デュエットのキーカード

各ゲームで両面印刷のキーカードを1枚ずつ使用します。カードの片面(見えている面)には、ワードカードの配列の9ヶ所が緑で表示されています。これはパートナーに推測してもらうワードを示しています。

また、暗殺者のワードが3つ黒で表示されています。パートナーが、この3枚のワードのうち1枚に触ると、両者とも即座にゲームの敗北となります。

上記以外のワードは、あなたたちの邪魔をする一般人を示します。パートナーがこれらのワードのうち1枚を推測した場合、その答えは間違になります。

キーカードのパートナー側にも緑のワード9ヶ所と黒いワード3ヶ所が表示されていますが、ほとんどが異なるワードを示しています。パートナーは、キーカードのパートナー側(あなたには見えない面)に表示されている緑のワードについてのヒントを出します。



緑のワードの
ヒントを出す。

3人の暗殺者に
触れてしまうような
ヒントは避ける

一般人は
避けるようにする



ゲームの目的

9ターン以内に、15のワードすべてを正解できれば、両者勝利となります。

注意:あなたとパートナーはそれぞれ9枚ずつの緑のワードについてヒントを出します。9+9は15よりも多いですが、9枚のうち何枚かは表裏両方で共通して緑のワードを指しています。詳細は後述します。

「コードネーム」をすでに知っている場合



あなたが「コードネーム」のゲームをすでに知っていても、本作ではルールが異なるため再度ルールを理解する必要があります。基本的な考え方方は同じですが、異なる部分が多くあります。

キーカードは両面に印刷され、あなたとパートナーが交互にヒントを出していくます。時間トーケンは残りのターン数を表示するために使用します。あなたが回答者のとき、キーカード裏面の緑のエージェントのワードと自分の側に表示されている緑のエージェントのワードは、同じとはかぎりません。



ゲームのプレイ

2つ以上の緑のワードについてのヒントを考えることからゲームは開始します。あなたのパートナーもまた、キーカードの自分の側に表示されている緑のワードについてヒントを考えます。

ヒントを出す

ヒントは、言葉1つと枚数を言います。枚数は、テーブル上に並んでいるヒントに関わるワードカードの枚数です。

例：「自転車」と「車いす」のヒントとして、「のりもの、2枚」は有効である。

テーブル上に見えている言葉は、ヒントとしては使用できません。したがって上の例では、「自転車、2枚」はヒントとして使用できません。また「車、2枚」も車は「車いす」の一部なので使用できません。詳細は10ページを参照してください。

ヒントとしてワード1枚だけに関するものを発表することも可能ですが、ゲームで勝利を目指す上では、2枚以上のヒントも出す必要があります。3枚以上のカードを1つのヒントで表現できれば、大きな成功につながります。

最初のヒント

どちらのプレイヤーが先にヒントを発表してもかまいません。パートナーがまだヒントを考えているときに、あなたが良いヒントを考えついたら、あなたが先にヒントを発表してください。

ヒントとして発表できるのは単語1つと枚数だけです。それ以外は発表できません。パートナーはこのヒントを手掛かりに、そのヒントの意味を考えます。

推測をする

あなたがヒントを発表したターンは、パートナーが推測します。パートナーは、テーブル上に並べてあるすべてのワードカードの中からヒントに該当するカードを探します。パートナーはワードカード1枚に触れるごとに、その推測の結果を表します。



- パートナーが触れたカードが緑のワードだった場合、その推測は正解です。そのカードの上に緑のエージェントカードを乗せます。パートナーはあなたのエージェントとのコンタクトに成功し、勝利に向けて前進しました。(注意：あなたが意図したヒントのワードカードではなくても、緑のワードに触れていた場合は、緑のエージェントカードを乗せます。意図していなかったことがパートナーに悟られないよう行動しなければなりません。)

- パートナーが黒のカードの触れた場合、そのカードは暗殺者です。この時点でゲームは終了となり、両者とも負けになります。パートナーは、コンタクト先を探して暗い路地に迷い込み、暗殺者に捕まってしまいます。

- パートナーが亜麻色のカードに触れた場合、そのカードの上に時間トークンを置きます。時間バンクから時間トークン1枚を取り、一般人の面を上に、矢印をパートナーの方へ向けて、そのカードの上に置きます。この矢印は、あなたがヒントを出したときに、パートナーが誤って一般人に接触したことを示します。ただし、まだこのワードはパートナーがヒントを出して、あなたが推測するワードの可能性があるため、ゲームには残ります。



一般人のカードに触れた時点で現在のターンは終了となり、暗殺者に触れた時点でゲームは終了となります。パートナーが緑のワードに触れた場合は、パートナーはワードをもう1枚推測する機会を得ます。

1つのヒントで複数を推測する

パートナーは、1枚目の推測が正解の場合、もう1枚を推測できます。(あなたは別のヒントを出すことはできません。) 2枚目の推測も1枚目と同様に行い、同じルールに従いそのカードを処理します。その推測も正解の場合、パートナーはさらに1枚推測することができます。このように推測が連続して正解するかぎり、常に1枚追加で推測することが可能です。

パートナーは、あなたの出したヒントで意図したワードすべてを見つけることが理想です。もちろん、いつもそううまくは行きませんが。

ターンの終了

各ターン、必ず1つだけヒントを発表し、パートナーは最低でも1枚は推測してカードを指定しなければなりません。暗殺者に出会わないかぎり、以下の1つのどちらかでターンは終了となります。

- ・ 誤った推測によるターンの終了。パートナーが誤って一般人のカードに触れた場合、あなたは時間バンクから時間トークンを1枚取ってそのカードの上に置き、ターンは終了となります。
- ・ 1枚以上の正しい推測の後、パートナーはターンの終了を選択できます。この場合、パートナーは時間バンクから時間トークン1枚を取り、チェックマークの側を上にして、自分の前に置きます。

1ターンにつき必ず1枚の時間トークンを消費します。時間バンクに残っている時間トークンの枚数は、このゲームの残りターン数（ヒントを出せる回数）になります。

すべてが思い通りに運んでいる場合、パートナーはあなたのヒントで意図した枚数のワードカードを正解し、ターンを終了させます。しかし、パートナーは1枚以上回答すれば、ヒントの枚数より少ない枚数で推測をやめることも選択できます。パートナーは、現在のヒントと関係ないワードのカードを指定することもルール上問題ありませんが、あまりお勧めできません。

次のターン

あなたとパートナーはヒントを出すターンを交互に実行します。したがって、あなたが最初のターンにヒントを出したら、次のターンはパートナーがあなたに対してヒントを出します。

あなたが推測側のときは、キーカードはパートナー側の面のみ適用されます。パートナーがあなたに推測させるワードは、キーカードのあなたの側の面では緑の場合も亜麻色の場合も、黒の場合もあります。あなたが推測側のときは、キーカードの自分の側の面は無視して、テーブル上のワードのみに集中してください。

すでに緑のエージェントカードが乗せられているカードは、これ以上推測の対象にはしません。特に、あなたがキーカードの両面とも緑のワードを推測した場合、パートナーはそのカードの上に緑のエージェントカードを置き、あなたがヒントを出す際には、そのカードに関してヒントを出す必要はありません。（この場合、そのカードが自分の側の緑のワードでもあることをパートナーに対して伝えはいけません。）

時間トークンが置かれているワードは、別のプレイヤーにとってまだ推測が必要なワードです。例えば、パートナーが一般人を推測した場合、あなたは時間トークンの矢印をパートナー側に向けてそのカードの上に置きます。あなたが推測者側でそのワードに触れた場合に、以下のこととが起こります。

- ・ パートナー側のキーカードで暗殺者だった場合、ゲームの敗北になります。
- ・ パートナー側のキーカードで一般人だった場合、パートナーは時間バンクから2枚目の時間トークンを取り、矢印をあなたへ向けてそのカードの上に置きます。2枚の時間トークンは、両者ともこのワードをこれ以上推測する必要がないこと示すため、ワードを隠すように置いてください。
- ・ パートナー側のキーカードで緑のエージェントだった場合、パートナーはそのカードの上に緑のエージェントカードを乗せます。過去のターンで何が起ったがわかるように、エージェントカードの上に時間トークンを置き直してください。

過去のターンに出されたヒントを使う

パートナーが最初に出したヒントに関するワードすべてを探す必要はありません。間違った回答をして早くターンが終了することや、暗殺者に触れてしまうリスクを避けるために早目にターン終了を選択することもあります。

あなたが推測者のターンのとき、以前に出されたヒントを覚えていてください。必ずしも、今出されたヒントに対してのワードを推測する必要はありません。今までに出されたすべてのヒントに対して推測することができます。今出されたヒントとは関係なく、以前に出されたヒントに対して自信のあるワードを回答しても問題ありません。

あなたがヒントを考える時も、以前に出したヒントを覚えておくことも重要です。パートナーは、あなたが以前に出したヒントで誤った推測をしたワードを、再び推測することも可能です。したがって、同じワードに対して必ずしも別のヒントを出す必要はありません。

最後のワードの推測

あなたのキーカードにある緑のワード9枚すべてにエージェントカードが乗せられた場合、パートナーにもう推測するワードはない旨を告げます。パートナーは、残りのターンはすべて、ヒントを出すことに専念します。

プレイの例



今回のワードカードとキーカードは上図のとおり。あなたは3枚に関する良いヒントを思いついたので、先に「サラダ、3枚」と告げた。

パートナーは、野菜はサラダの主役なので「農園」に触れた。あなたは「農園」の上に緑のエージェントカードを乗せた。次にパートナーは、先日社会主義国家の農園“コルホーズ”を学んだため、自信を持って「ロシア」に触れた。

これは間違った回答だったので、ターンは終了となる。あなたは時間トークンを取り、一般人側を上にし、矢印をパートナーへ向けて「ロシア」の上に置いた。

今度はパートナーがヒントを出すターンとなる。パートナーは少し考えて、「ワーテルロー、2枚」と告げた。あなたは「ナポレオン」に触れ、パートナーはその上に緑のエージェントカードを乗せた。このカードはあなたのキーカードでも緑ではあったが、あなたはそれをパートナーに告げることはできない。あなたはワーテルローに関するもう1枚のワードを探すが難しかった。パートナーはワーテルローの戦いはロシアで起きたと考えているのだろうか？

あなたは「ロシア」に触れた。パートナーはそのカードの上に緑のエージェントカードをのせた。そのカードの上にはすでに時間トークンが乗っていたので、トークンをエージェントカードの上に置きなおした。あなたはヒントなしで回答する理由は特にないので、時間パンクから時間トークンを1枚取り、チェックマーク側を上にして自分の前に置いた。

（実際はパートナーの出したヒントは「ナポレオン」と「ライフル」に関してのものだった。しかし「ロシア」もパートナー側のキーカードで緑だったので、正しい回答として扱う。ただし、パートナーはこのことをあなたに伝えることはできないので、「ロシア」は自分のヒントが意図していたかのような行動をとった。）

再びあなたがヒントを出すターンになる。あなたは「人形」と「アリ」を選択してもらうことを期待して「ミニチュア、2枚」と告げた。パートナーは「人形」に触れた。あなたはそのカードの上に緑のエージェントカードを乗せた。パートナーは他にミニチュアに関するワードを見つけることができなかったが、自分が昼食にサラダを食べたことを思い出した。パートナーは「ランチ」に触れた。あなたはこのカードの上に緑のエージェントカードを乗せた。次にパートナーの手は、自分が昼食のときに飲んだ「レモネード」の上に行っている。そのカードは暗殺者なので、あなたは胃が締めつけられる思いだったが、平静に振る舞わなければならない。幸い、パートナーは昼食のバイキングで食べたサラダのことを思い出し「バイキング」に触れ、あなたはこのカードの上に緑のエージェントカードを乗せた。あなたはここで安堵のため息をつきたいところだったが、必要以上の情報を与えてしまうためできない。次にパートナーは「アリ」に触れた。あなたは「アリ」の上に緑のエージェントカードを乗せた。

ここでパートナーは時間パンクから時間トークン1枚を取って、ターンを終わりにした。あなたたちの残りターン数は6、現在の盤面は以下の通りとなる。



ゲームの終了

明確な勝利

キーカード両面すべての緑のワードが正解となれば、両者ともに勝利です！

エージェントカードは15枚、推測すべきワードは15枚あります。（キーカードの各面には9枚ずつありますが、3枚は重複しています。）したがって、最後のエージェントカードが乗せられたときに、プレイヤーチームの勝利となります。もちろん、以下の場合もゲームは終了となります。

暗殺

どちらかのプレイヤーのキーカードで黒のワードを、そのパートナーが推測してしまった場合、暗殺者に捕まり、両者ともにゲームの敗北となります。



サドンデス

最後の時間トークンを使ってしまい、まだ推測するワードが残っている場合、ゲームはサドンデス・ターンに入ります。

新たなヒントは与えられません。時間トークンはもう残っていません。サドンデス・ターンでゲームに勝利するためには、今までに出されたヒントだけが手がかりとなります。

片方のプレイヤーだけ推測するワードが残っている場合、そのプレイヤーが推測側になります。両方のプレイヤーにワードが残っている場合、両者とも推測者になります。推測する順番は自由です。ただし、両者で話し合うことはできません。

推測は一度に1枚ずつ、そのワードヘトーケンを置くのは通常通り行います。例えば、パートナーがワードカード1枚に触れたときに、あなたは自分側のキーカードを参照して、その推測が合っているかどうかを決定します。

サドンデス・ターンでは、間違った推測をするとゲーム終了です。推測したワードカードが一般人であっても、両者ともゲームの敗北です。

両者の推測がすべて正解で、最後の緑のエージェントカードを乗せることができれば、両者とも勝利です！

コミュニケーションの制限

相手に与えることができる情報は、お互いのヒントから推測できるものに限られています。自分のヒントに対してコメントをする場合に、自分側のキーカードについての情報は与えではありません。パートナーが緑のエージェントカードを乗せるワードをあなたが推測した場合に、そのカードがあなたの側のキーカードでは何かをパートナーに伝えてはなりません。パートナーが推測をやめるときにアドバイスできません。また、あなたの側のキーカード上の緑のワードすべてに緑のエージェントカードが置かれていないかぎり、緑のワードの残り枚数をパートナーに伝えてはいけません。

これで最初のミッションの準備は完了だ！
ページをめくって、君たちの成果を報告してくれ。

結果報告—成果は如何に？

暗殺者と遭遇

やってしまったか。君たちは任務失敗だ。暗殺者たちに仕事をさせてしまったのだ。テーブル上のカードすべてを裏返し（または新たにカードを並べ）、新たにキーカード1枚引き、再度挑戦してくれ。

ヒントを出す前に、3枚の暗殺者のワードをチェックすること。暗殺者のワードにたどり着くようなヒントは避けよう。用心深いプレイヤーは必ずや暗殺者を避けることができるはずだ……いや、たいていは……時々……？

幸運を祈る！

時間切れ

君たちはサンドンデス・ターンで誤った推測をし、すべてのエージェントとコンタクトを取れないまま終了をした。あきらめないでくれ。テーブル上のカードすべてを裏返し（または新たにカードを並べ）、新たにキーカード1枚引き、再度試してくれ。成功へのカギは、ヒントを出す際に、できるだけ複数枚（2枚以上）のワードのヒントを出すことだ。失敗を恐れずに、少し範囲を広げてヒントを出してみよう。パートナーは、完璧に一致するヒントなどないことをわかっているはずだ。ただし、暗殺者には注意すること。

何度もトライしても時間切れになる場合は、10枚目あるいは11枚目の時間トーケンを使っても良いだろう。君たちは厳しいミッションに挑戦する前に、簡単なミッションで練習をした方がよいだろう。

10枚または11枚のトーケンのミッションで勝利

よくやった！ 君たちは追加の時間トーケンを使ったが、暗殺者を避けながら、自分たちのエージェント全員とコンタクトした。任務完了だ！

これでゲームを楽しんでいただけたと思う。君たちは同じ方法で再度ゲームをプレイすることも、トーケン9枚に挑戦することも可能だ。これは難易度が上がり、若干の運の要素も必要かもしれないが、ミッション達成時の充実感は格別だ！

トーケン9枚の標準ミッションで勝利

すばらしい！ 君たちは偉業を成し遂げ、今後は何でもできるだろう。

次のページに記載されているミッション・マップを使用して新たなミッションに挑戦してくれ。これらの様々なミッションは、異なるスキルのレベルと戦略が必要となるであろう。

もちろん、トーケン9枚の標準ミッションを再度プレイすることも可能だ。キーカードとワードカードはたくさんあるので、ゲームごとに完全に異なるプレイができる。

トーケン9枚ミッションの得点

君たちは数多くの一般人たちと出会ってしまい、勝利のためにサンドンデスのターンを使わなければならないゲームもあるであろう。その一方で、7または8ターンで勝利するゲームもある。以下のように得点を付けることで、君たちの任務の達成度を測ることができる。

- ・ 時間パンクに残っている時間トーケン1枚につき3点。
(ただし勝利を決めたターン、すなわち最後のターンもトーケン1枚を使用することを忘れないように。)
- ・ プレイヤーが正しい推測をした後に取って各自の前に置いた時間トーケン1枚につき1点。
- ・ 勝利にサンドンデスのターンを必要とした場合、1点マイナスされる。

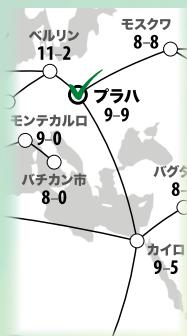
5点以上獲得すれば上出来だ。9点または10点は本当に素晴らしい。11点以上獲得できるのであれば、是非ともミッション・マップに挑戦して欲しい。



ミッション・マップ

君たちは標準のトークン9枚のミッションを完了できたかな？おめでとう！

（まだ完了できていないのであれば、挑戦を続けてくれ。成功したらここに戻ってくるように。）



君たちのチームへ、難易度の高いミッションを与える。ミッション・マップの冊子から1枚を取ってくれ。（ミッション・マップは複数枚あるので、様々なチームでプレイ可能だ。）チームボックスに君たちの名前を記入し、「プラハ」の場所を丸印で囲んでくれ。君たちはプラハ9-9のミッションを完了したことになる。

次に君たちはプラハにつながるミッションを遂行することになる（ベルリン、カイロ、モスクワから選択する）。各都市には、次のミッションに関する数字が表示されている。

ミッションのパラメーター

各ミッションには2つの数字が表示されている。最初の数字は合計ターン数を表す。ミッションの準備のときに、この枚数の時間トークンを時間パンクに置き、残りは箱にしまう。モスクワは8枚しか使用せず、ベルリンは11枚すべてを使用し、プラハは標準ゲームと同じ9枚を使用する。2つ目の数字は、失敗が許される数を表す。この数の時間トークンは、一般人側を上にする。残りはチェックマーク側を上にする。例えばカイロの準備の際は、使用する9枚の時間トークンのうち5枚は一般人側を上にする。

カイロ 9-5 時間トークンの合計枚数 9枚



許される失敗の回数 5回

モスクワ8-8、バンコク7-7、シンガポール6-6は、時間トークンの枚数は少ないが、標準ゲームのように使用する。他のミッションでは限られた回数しか失敗は許されない。

時間トークンの使用

1回以上の正解の後に推測をやめることを選択する場合、回答者側のプレイヤーは、時間パンクからチェックマーク側が上のトークン1枚を取る。一般人側が上のトークンしか残っていない場合、回答者は一般人側のトークン1枚を取って、チェックマーク側を上にして自分の前に置く。一般人を推測してしまい、ターンを終了する場合、ヒントを出したプレイヤーは、時間パンクから一般人側が上のトークン1枚を取り、通常のゲームと同様に誤って回答したワードの上に置く。しかし、一般人側が上のトークンを使い果たしているときに誤って回答した場合は、ペナルティが科せられる。この場合は、チェックマーク側が上のトークン2枚を取り、2枚とも一般人側を上にして誤ったワードの上に重ねて置く。間違ったコストが1ターンではなく2ターンになる。（この重ねて置いた2枚のトークンは、1枚のトークンと同様に扱う。）



もちろん、暗殺者のワードを推測した場合は時間トークンに関係なく、ゲームの敗北となる。

最後のトークンまたは最後の2枚のトークンを使用するターンの場合、標準ゲームと同様にサンドレス・ターンをプレイする。しかし、残りのトークン枚数以上のトークンを使用する場合は、その時点でのゲームの敗北となる。これは、時間パンクに残っている時間トークンがチェックマーク側が上のトークン1枚だけのときに、一般人のワードを推測してしまった場合に起こりうる。

ゲームを続ける

ベルリンやモスクワやカイロのミッションで勝利したら、その都市に完了の印をつける。これでさらなるミッションが解放された。君たちは解放された都市から続く線の先の都市のミッションを続けることができる。

ミッションが異なると、戦略も変わってくる。非常に注意深いアプローチが必要なものがあれば、広範囲なヒントで大胆に推測することが求められるものもある。君たちがもっとゲームを楽しめるよう、ミッション・マップを活用して欲しい。おそらく君たちは、いくつか気に入ったミッションを見つけ、何度もプレイすることになるだろう。また、都市を1つずつ攻略して、ミッションをすべて完了することに挑戦するかもしれない。マップの下部にある線は、君たちの失敗や成功的記録を記入することができる仕様になっている。ミッション・マップをすべて使ってしまったら、czechgames.com.からPDFをダウンロードし、印刷して使うことが可能だ。

ミッション・マップをすべて使ってしまったら、czechgames.com からPDFをダウンロードし、印刷して使うことが可能だ。

使用可能なヒント

ゲームの精神に反するようなヒントは使用できないので、注意してください。

ヒントは、言葉の意味に関係するものでなければなりません。言葉を構成する文字や、テーブル上の位置についてのヒントは使用できません。「イギリス」のヒントとして「リス」は使用できません。「ベルト」と「ベッド」と「ベスト」の3枚のヒントとして「ベ、3(枚)」や「3文字、3(枚)」もだめです。しかし……

言葉の意味に関係していれば、文字や数字をヒントとして使うことができます。「ビタミン」のヒントとして、「C、1枚」のヒントは有効です。「王子」と「柿」と「タコ」のヒントとして「8、3(枚)」も使用できます。

ヒントの最後に言う枚数を、言葉のヒントにすることはできません。「レモン」と「タコ」のヒントとして、「かんきつ類、8(枚)」は無効です。

ヒントは原則として日本語、または日常日本語で使用している外来語でなければなりません。また外来語のヒントに、その言葉を日本語に訳したものも(その逆も)使用できません。例えば、「リンゴ」のヒントとして「アップル」は無効です。「ハート」のヒントとして「心臓」も無効です。

テーブル上で見えている言葉は、その漢字の読み方を変えたものもヒントにできません。「金」がテーブル上で見えているときは、「かね」も「きん」もヒントとして使用できません。

テーブル上で見えている意味のある言葉は、その一部であってもヒントにできません。「アイスクリーム」がテーブル上で見えている場合、その上にカードが置かれて隠れるまで、「アイス」も「クリーム」も「アイスホッケー」も「生クリーム」もヒントにできません。また同じ漢字が入っている言葉も(読み方が変わっても)ヒントにできません。テーブル上に「風」がある場合、「台風」や「風土」もヒントとして使えません。ただし、意味をなさない、単に読みを分解したものについてはその限りではありません。「アイスクリーム」が見えているときでも、他のコードネームのヒントとして「イスラエル」や

「クリスマス」は使用できます。「イギリス」が見えていても、「リス」を他のコードネームのヒントとしては使用できます。

柔軟性のあるルール

固有名詞はヒントとして使用可能ですが、細部についてはグループ内で決めてください。「徳川」はヒントとして使用できますが、「徳川家康」などの「徳川慶喜」のかはっきりさせた方がよいでしょう。グループ内で、固有名詞は1語として扱うことで決めることもできます。これにより「アナと雪の女王」のような題名もヒントとして使用可能になります。複数の単語による固有名詞を認めない場合でも、「ボスニア・ヘルツェゴビナ」のような地名は例外として認めるようにしてください。

厳密にいえば、CIAは1語ではありませんが、重要なヒントになります。SFやAIやUFOのようなよく使われている頭字語は、グループ内で使用可能にすることもできます。レーザーやユネスコのような頭字語が語源の言葉も日常的に使用されている言葉であれば、常にヒントとして使用可能とします。

無効なヒントのペナルティ

誰かが無効なヒントを出した場合、時間パンクの時間トークン1枚が取り除かれ、1ターン分のペナルティが課せられます。その後に、推測側のプレイヤーは、そのヒントが有効なヒントであるかのように推測をします。(したがって、そのターンは通常のターンのように終了しますが、時間トークンが1枚多く費やされたことになります。)無効なヒントにより多くの情報を得てしまい、クリーンなゲームのためにはじめからやり直した方が良いと思うかもしれません、たいていの場合はこのペナルティで事足りるはずです。

上級ヒント:0枚

ヒントを出す際に、0枚を指定することも可能です。例えば、あなたが「ゾウ」と「アリ」と「蚊」のワードのヒントを出したいが、暗殺者「ナマケモノ」を避けたい場合、「怠惰:0枚」のヒントを出すことができます。これは、パートナーに「ナマケモノ」を避けるよう指示することにな

り、「動物:3枚」のような簡単なヒントでも、「ナマケモノ」以外のものを推測できるようになります。

ただし、あなたが0枚のヒントを出したときでも、パートナーは最低1枚は推測しなければなりません。

3人以上のプレイ

このゲームは2人用にデザインしましたが、プレイテストでは大人数でも十分に楽しめました。3人以上の場合には2チームに分かれて、キーカードのどちらか片面しか見えないように向い合せて着席します。

ゲームのプレイは2人ゲームと同様に行います。誰か1人がヒントを出し、向かい側に着席しているプレイヤー全員が推測をします。ヒントを出す側は、プレイヤー同士で相談できますが、向かい側のプレイヤーには聞こえないようにしてください。小声や筆談や部屋を出るなどして相談してください。ただし、相談は義務ではありません。相談せずに、良いヒントを思いついたプレイヤーがヒントを出した方が、容易で、いい結果が出るかもしれません。

推測側のプレイヤーも相談できますが、自分の側のキーカードに関する情報は話してはいけません。常に、推測側のプレイヤーがワードカード1枚に触ると、そのワードが公式な回答とみなされます。



ターン順の無いルール

プレイテストのときに、何人かのテストプレイヤーは、2人ゲームで、ターンを交互に行わないことを好んでやっていました。この選択ルールでは、望めば片方のプレイヤーが一度に2つヒントを出すことができます。しかしその後は、パートナーがヒントを出す側にならなければなりません。相手が一度もヒントを出さないうちに自分側のすべてのヒントを出してしまうことは、ゲームの精神に反します。

A Game by Vlaada Chvátil & Scot Eaton

Illustrations: Tomáš Kučerovský

Graphic Design: František Horálek, Filip Murmak

Words and Rulebook: Takashi Aida

Playtesters: Kreten, Dita, Vítek, Ondra, Zuzka, Tomáš, Plema, Yuri, Jakub, Filip, Lená, Kátk, Vláda, Alne, Meysha, Matúš, Dávid, Yurri, Mišo, Lenka, dilli, Meggy, Patrik, Roneth, Fanda, Jirka Bauma, Miloš, Yim, Pogo, Jája, Elenistar, Ivá, and more awesome people from Czechgaming, Podmitrov, Malenovice, and other Czech gaming clubs and events, 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, and lots of great gamers from Gathering of Friends, BGGcon, MisCon, GAMA Trade Show, Baycon, Airecon, Protospiel Minnesota, Pionek, and other events worldwide.

Special thanks to: Petr Murmak, Jason Holt, Paul Grogan, Joshua Githens, and Michal Štach for relentless presenting and playtesting the game at gaming events. Our kids and spouses Alenka, Hanička, Pavlík, and Marcela Chvátilová, Kristina Eaton, Lenka Murmaková, Sierra Stoneberg Holt, and Vicky Strickl for being at hand whenever a new version or idea needed to be tested.

The entire CGE team (and especially Dita Lazárková and Vit Vodička) for keeping an eye on everything, preparing amazing prototypes, and still finding time to play a game of Duet here and there :)



© Czech Games Edition

www.CzechGames.com

June 2017



日本語版発売元：

株式会社ホビージャパン

〒151-0053

東京都渋谷区代々木2-15-8

<http://hobbyjapan.co.jp/>

お問合せ先：

cardgame@hobbyjapan.co.jp

重要事項

1回のターンは、1つのヒントを出し、1枚以上のワードを推測することで構成される。推測する枚数は、正解が続くかぎり上限はない。

プレイヤーがワード1枚に触れるとき、キーカードの相手側の面のみ正解判定を参照する。

亜麻色のワードに触るとターンは終了となる。黒のワードの触るとゲームは終了となる。

片方のプレイヤーによって時間トークンが置かれたワードも、相手プレイヤーはまだ推測の対象のワードである。両方のプレイヤーによってトークンが置かれたワードは、推測の対象から外れる。

各ターン、コストとして時間パンクにあるタイマートークン1枚を消費する。これは、推測者が一般人のワードに触れてそのカードの上に置くトークンと、推測をやめ

たときに時間パンクから取るトークンの両方を指す。

最後の時間トークンを使った後で勝利条件を満たしていない場合、サドンデス・ターンをプレイする。両方のプレイヤーが、新たなヒントなしで推測をする。どちらかが誤った推測をしたら、両者ともゲームの敗北となる。

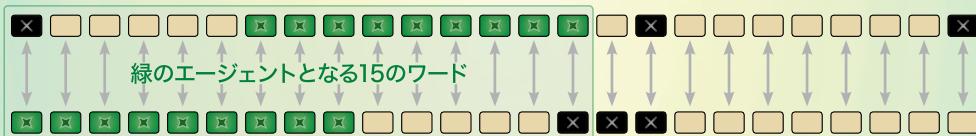
ミッション・マップを使うとき、誤った推測に対して時間トークン2枚を使うことがある。これは、失敗が許される回数を超えて誤った推測をした場合に起こりうる。トークンが2枚必要なときに1枚しか残っていない場合は、サドンデス・ターンはスキップされてゲームの敗北となる。

キーカードの自分側の緑のワードすべてに緑のエージェントカードが乗せられたことを告げる場合を除き、キーカードの自分側の情報はパートナーに絶対に公開してはならない

キーカードの仕組み

全てのキーカードはこのダイアグラムでデザインされています。これを知っておくことでゲームを有利に進めることができます。

パートナーが参照する色



あなたが参照する色

あなたのキーカードの9枚の緑のうち、3枚はパートナー側でも緑です。これは両者の推測する枚数は合わせて15枚だけであることを意味します。注意：どちら側のキーカード上の緑のワードかをわかりやすくするために、緑のエージェントカードの向きをプレイヤーごとに変えて置くプレイヤーもいます。

あなたの側のキーカードの3枚の黒は、パートナー側のキーカードでは1枚は黒、1枚は緑、1枚は亜麻色になっています。これはあなたの側のキーカードの黒3枚のうち1枚は、あなたが推測しなければならないカードであることを意味します。さらにいえば、あなたの側のキーカードで黒のワードのうち1枚をあなたが正しく回答していれば、残りの2枚の黒のワードは推測の対象から外れます。

デュエットとコードネームの他のバージョン



「コードネーム：デュエット」のワードカードは、オリジナルの「コードネーム」でも使用可能です。さらに、オリジナルセットのワードカードを「コードネーム：デュエット」で使用することも可能です。両方のセットのワードカードを合わせて、合計800種類のワードで、両方のゲームをプレイすることもできます。

「コードネーム：デュエット」のキーカードを「コードネーム：ピクチャーズ」のピクチャーカードと合わせて使用することも可能です。その場合ピクチャーカードは縦5×横5の計25枚を並べてください。



注意：オリジナルの「コードネーム」のワードカードと見分けがつくよう、「デュエット」のワードカードには点が2個表示されています。