VLAADA CHVÁTIL & SCOT EATON

行动代号

二重奏

最高机密
合作游戏

一刻馆
精彩桌游 · 相聚一刻

CGE
Czech Games Edition

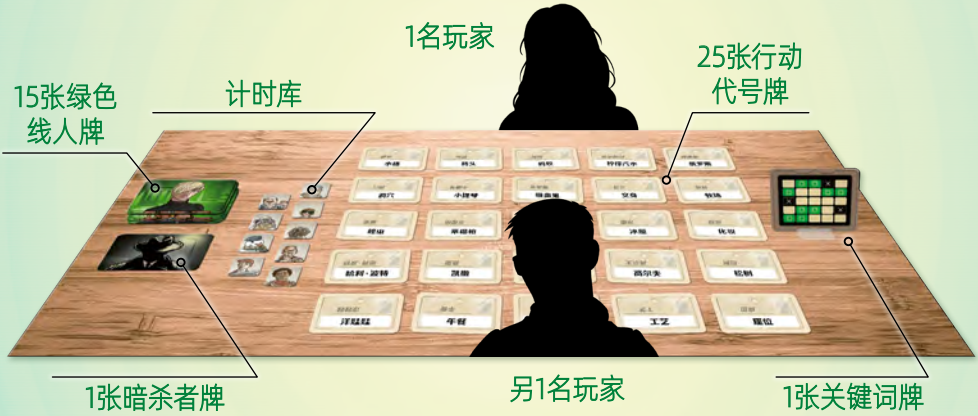
游戏概述

两名间谍被派去一座人口密集的城市执行秘密任务。他们互相持有对方必须联络的线人名单。此刻，敌人派出的暗杀者正潜伏在往来的人群之中。间谍们必须通过行动代号进行交流，争取在时间耗尽之前联络到所有线人，完成任务。

行动代号：二重奏是一款适合2人或以上玩家的合作猜词游戏。一张关键词牌上有9个对应着绿色线人的词语，你需要提供线索让搭档猜出对应的词语；还有3个对应着黑色暗杀者的词语，绝对不能被猜到。一条线索仅含一个词语，但它能和多个行动代号牌上的词语相关联。如果你们在回合数耗尽之前找到所有对应着绿色线人的词语，就成功完成任务，一起获得游戏胜利。

以下规则适用于仅有两名玩家参与游戏的情况。
增至多名玩家也很容易，详情见第11页。

初始设置



你和你的搭档必须面对面坐在桌子的两侧，一起扮演两名间谍角色。

洗混所有行动代号牌，随机抽取25张，在桌面上排成一个5×5 的矩阵，如上图所示。

把绿色线人牌和暗杀者牌放在两名玩家之间便于拿取的地方。

将9枚计时标记人物面朝上放置在行动代号牌构成的矩阵旁，如上图所示。此处作为你们的计时库。

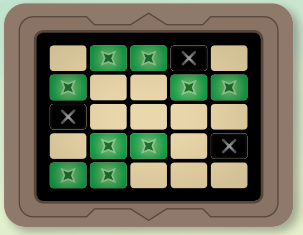
将额外的2枚计时标记留在盒子里。行动代号：二重奏还是有些挑战性的，所以在标准游戏中仅使用9枚计时标记。当然，添加第10或第11枚计时标记会使任务更容易完成。额外的2枚计时标记用蓝色以示区别，提示玩家在标准游戏中仅使用9枚标记。

将关键词牌支架放置在行动代号牌旁。洗混关键词牌并随机抽取1张，任意选择矩形关键词牌的一条宽边朝上，插入关键词牌支架的插槽内，以便每名玩家只能看到关键词牌朝向自己的一面。如上图所示放置。

提示：竖直握住牌堆并将牌面向自己，从中间抽取一张，可以不看到另一名玩家的关键词牌面。

二重奏的关键词牌

每局游戏都有一张双面关键词牌，这张牌记录了所有行动代号牌对应的秘密身份。卡牌朝向你的一面，绿色方格对应着搭档必须猜出的9个词语（即绿色线人）。



线索应指向对应着绿色线人的词语。

避开对应着3名暗杀者的词语。

尽可能保证不殃及无辜的旁观者。

你还会看到3个黑色方格对应的不相关词语（即暗杀者）。如果搭档不幸猜到其中之一，任务立即失败，你们一起输掉游戏。

剩下的方格对应着不正确的中立词语（即旁观者）—他们真的只是路过而已！如果搭档猜到这些词语的中的一个，也算猜错了。

关键词牌面向搭档的一面也呈现同样的内容，只是关键词布局与本方不同。当然，对方也会向你提供他牌面上呈绿色的词语线索。

任务目标

在9回合及以内找出对应着所有绿色线人的15个词语，完成任务，获得游戏胜利。

注意：你们互相给对方提供与9个绿色词语相关的线索，9+9 > 15，但有些词语在双方的关键词牌面上均为绿色，详情见最后一页。

如果你玩过基础版行动代号

如果你对基础版行动代号的玩法已经相当熟悉了，**你还是需要学习本说明书的这些规则**。尽管这两种版本的核心玩法相同，但它们的大多数细节还是不一样的。

二重奏版的关键词牌是双面的，你和搭档需要轮流给对方提供线索。计时标记用于限制回合数。当你提供线索时，某个词语在本方关键词牌面上看是绿色的，但下一回合你作为猜词者时，从搭档那儿得到的线索表明，同样位置的词语在对方那一面可能不是绿色的。

进行游戏

提供一条可以关联2个或更多绿色词语的线索来开始游戏。下一回合轮到对方提供线索时同样如此。

提供线索

一条线索仅含一个词语和一个关联数字。数字提示目前桌面上有几个对应着绿色线人的词语与这条线索有关。

例如：*天气：2*对于“暴风雪”和“雾”来说是一条不错的线索。

你提供的线索不能含有桌面上可见的任何行动代号牌上的词语。因此在上述例子中，*风暴：2*就不是一条有效线索。*雪：2*也不是一条有效线索，因为“雪”是“暴风雪”的一部分。更多细节详见第10页。

你可以提供关联数字为1的线索，但你为了尽快完成任务获得游戏胜利，通常会尝试提供2或以上的关联数字。当你提供一条关联数字为3或以上的线索时，你已经达成一项很高的成就了。

第一条线索

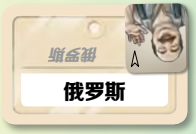
任一名玩家都可以提供第一条线索。如果你想到了一条好线索，而对方看起来还在绞尽脑汁思考，那么就由你来提供第一条线索吧。

说出一个词语和一个关联数字，你不用再说别的了。接着对方需要猜测具体的含义，试着找出关联词语。

执行猜词行动

在一个回合中，当你提供一条线索后，**搭档需要揣测具体的含义并执行猜词行动**。他（她）可能需要花点时间检索桌上的所有词语，当他（她）认定答案之后，**只需用手指向桌面上对应的那张行动代号牌即可。**

- **如果那张牌对应着一名绿色线人，用一张绿色线人牌将其覆盖**，表示猜测正确。你的搭档已经和你所知的一名线人取得联络，你们离胜利更进一步了。（注意：即使搭档猜中的词语并不是你所提示的，不能表现出来，也不能让对方察觉这一点，照样用一张绿色线人牌覆盖这个词语。）
- **如果那张牌对应着一名暗杀者，本局游戏立即结束，你们输掉游戏**。你的搭档在寻找线人时误闯误撞，走进一条漆黑的小巷，不幸被暗杀者抓住了。
- **如果那张牌对应着一名旁观者，放置1枚计时标记**。从计时库拿取1枚计时标记，人物面朝上放置在这张牌上，并将箭头指向搭档。这表明，你已经给出了一条线索，而对方猜到了不正确的中立词语。不要盖住这个词，它有可能会是对方想让你猜的词语。



如果那张牌对应着一名旁观者，本回合立即结束，如果那张牌对应着一名暗杀者牌，本局游戏结束，如果猜中对应着绿色线人的词语，猜词者获得再猜一次的机会。

一条线索，多次猜测

如果搭档在执行第一次猜词行动时就猜到了对应着绿色线人的词语，他（她）获得再猜一次的机会（你不提供另外一条线索）。搭档执行第二次猜词行动以及给出对应标记的方式与上一次猜词行动相同。如果他（她）又猜对了，还可以继续再猜一次。**只要保持猜测正确，搭档可以一直执行猜词行动。**

理想情况下，搭档会根据你提供的线索找到所有对应着绿色线人的词语。然而，实际情况并不总是能这么顺利进行的。

结束当前回合

每一回合仅提供一条线索。每回合必须最少执行一次猜词行动。即使没有猜到对应着暗杀者的词语，一个回合也有两种结束方式：

- **猜词者猜测错误，回合结束。**如果搭档猜到对应着一名旁观者的词语，**从计时库拿取1枚计时标记放置在这张牌上，回合立即结束。**
- 猜词者完成一次或多次正确猜测后，**可以选择从计时库拿取1枚计时标记主动结束当前回合。**该标记以物品面朝上放置在他（她）面前。

每一回合都会使用到1枚计时标记。计时库里的计时标记数量表示剩余的回合数（和可提供线索的次数）。

如果一切顺利，搭档会根据你提供的线索找出尽可能多的绿色线人，然后结束当前回合。但对方也可能会选择提前结束猜词行动。搭档还可以在完成与关联数字相应的猜词行动之后，在无线索的情况下进行一次额外的盲猜，但我们不建议这么做。

进入下一回合

你和搭档轮流给对方提供线索。如果在第一回合由你提供线索，你的搭档执行猜词行动，那么，在第二回合将轮到你的搭档提供线索，换你来执行猜词行动。

当你执行猜词行动时，只有朝向搭档的关键词牌面上的信息与本回合有关。搭档想让你猜出的那个词语，在朝向你方的关键词牌面上看来，可能对应着一名绿色线人，一名旁观者，甚至还可能对应着一名暗杀者。但是请你别在意这些，尽可能把重点放在词语本身，暂时忽略你方关键词牌上的信息。

被绿色线人牌覆盖的词语，双方都不需要再猜了。尤其是，如果你猜中的词语从你们双方关键词牌面上看都对应着绿色线人，搭档会用绿色线人牌将它覆盖，你们都不用再给这个词语提供线索了。（在这种情况下，不要告诉对方你也在给这个词语提供线索。）

已经放置了1枚计时标记的词语可能还需要被另一名玩家猜测。例如，搭档猜到一个对应着旁观者的词语，你在该词语上放置1枚计时标记，并将箭头指向对方。接着，在你执行猜词行动时如果猜到该词语，会出现以下几种情况：

- 如果该词语在对方关键词牌面上对应着一名暗杀者，你们输掉游戏。
- 如果该词语在对方关键词牌面上对应着一名旁观者，他（她）会放置第2枚计时标记，并将箭头指向你。此时，计时标记把该词语覆盖上了，因为你们双方都不能再猜这个词语了。
- 如果该词语在对方关键词牌面上对应着一名绿色线人，他（她）会覆盖一张绿色线人牌。将原有的计时标记放置在该绿色线人牌上方，用来提示上一回合猜词行动的结果。

利用之前回合的线索

根据搭档提供的第一条线索，有可能你无法猜出所有的关联词语，也有可能你因为猜错而提前结束某一回合，还有可能你不愿冒着撞上暗杀者的风险而自己选择提前结束某一回合。

轮到你执行猜词行动时，要记住之前回合中提到过的线索。你不用只猜测与当前回合的线索相关的词语。**你可以根据之前回合提到过的任何线索进行猜词。**有时候，你更愿意先猜你最确定的那个词语，即使它与当前回合提供的线索不相关。

在你揣摩各条线索的具体含义时，记住这点是很重要的。搭档同样也会再去猜测你提供第一条线索时他（她）漏掉的词语。因此没必要再给那个词语提供线索了。

猜完最后一个词语

当本方关键词牌面上9个对应着绿色线人的词语全都被覆盖时，告诉搭档，他（她）没有需要再猜的词语了。在余下的回合中，始终由搭档提供线索，你来执行猜词行动。

游戏实例

你面前的行动代号牌和本方关键词牌如上图所示。你想到一条不错的线索，可以关联3个对应着绿色线人的词语。因此，你主动提出第一回合由你先提供线索。你说出*帝王：3*。

搭档将手指向“凯撒”，因为罗马帝国的奠基者别名凯撒大帝。你用一张绿色线人牌将“凯撒”覆盖。接着，搭档很自信地指向“俄罗斯”，这只是因为她刚刚学会俄罗斯王室风格的打扮。

由于搭档猜错，本回合结束。你将1枚计时标记人物面朝上放置在“俄罗斯”上，并把箭头指向对方。

下一回合轮到搭档提供线索。经过一番思考，她说出*滑铁卢：2*。你指向“拿破仑”，搭档用一张绿色线人牌将这个词语覆盖。这个词恰好在本方关键词牌面上也对应着绿色线人，但你不能告诉搭档这条信息。另一个对应*滑铁卢*这条线索的词语有点难猜。难道说对方认为滑铁卢战役发生在俄罗斯？

你指向“俄罗斯”。搭档用一张绿色线人牌将这个词覆盖。由于这个词上方已有1枚计时标记了，搭档把这枚计时标记放在绿色线人牌上。尽管可以继续猜词，但在没有线索的情况下盲猜有很大风险，因此你选择从计时库里拿取1枚计时标记，将物品面朝上放在自己面前。

（实际上搭档的线索是提示“拿破仑”和“来福枪”，然而“俄罗斯”在搭档关键词牌面上也对应着绿色线人，因此也算一次正确猜测。由于搭档不能把这些信息透露给你，因此表现得就像“俄罗斯”即该线索提示的词语。）

接着又轮到你提供线索的回合了。你说出*棕色：2*，希望搭档能猜中“洞穴”和“砖头”。搭档指向了“砖头”。你用一张绿色线人牌将这个词语覆盖。搭档不确定另一个与*棕色*相关词语，但她突然想到牧场的栅栏是棕色的，于是将手指向“牧场”，你用一张绿色线人牌将这个词语覆盖。紧接着，搭档的手已经悬在“松树”上了，因为她认为松树的树干是棕色的。你心里感到一阵紧张，因为这是个对应着一名暗杀者的词语，但你依旧表现得很平静，好像即使搭档选到了这个词也不会影响到你似的。幸运的是，她突然想到午餐篮也是棕色的，并最终选择把手指向了“午餐”，你用一张绿色线人牌将这个词语覆盖，暗自佩服搭档的脑洞，然而你不能表现出松了一口气的样子，那样会给出场外暗示。搭档选择继续猜词，并指向了“洞穴”，你继续用一张绿色线人牌将这个词语覆盖。

之后，搭档选择从计时库里拿取1枚计时标记主动结束本回合。你们还有6个回合剩余，目前的任务进度如下图：

游戏结束

宣布获胜

当双方关键词牌面上对应着绿色线人的词语均被猜中时，你们顺利完成任务，一起获得游戏胜利。

共有15张绿色线人牌，即有15个对应着绿色线人的词语需要被猜出（关键词牌两面各有9个词语，但其中3个是互相重叠的）。当最后一张绿色线人牌被放置时，你们获得游戏胜利。

当然，还有可能出现其他结局：

暗杀者

如果其中一名玩家猜到的词语在另一名玩家的关键词牌面上对应着一名暗杀者，视为你们被敌人派来的暗杀者抓住，输掉游戏。

垂死挣扎

如果在耗尽最后1枚计时标记之后，你们还有待猜测的词语剩余，将会进入垂死挣扎回合。

没有人能提供任何线索了，你们已经没有多余的时间了。垂死挣扎回合只允许你们用所有已知的信息，进行殊死一搏。

如果只有一名玩家有待猜词语剩余，由该玩家执行猜词行动。如果双方均有待猜词语剩余，则双方均可执行猜词行动。你们可以按任意顺序猜词，不必轮流执行，但是不能一起讨论猜词策略。

猜词行动依次进行，按常规方式结算。例如，当搭档指向桌面上的一个词语时，你方关键词牌面上的信息决定了他（她）的这次猜测是否正确。

在垂死挣扎回合猜错，本轮游戏立即结束，即使猜到对应着旁观者的词语，你们也输了。

如果你们的所有猜测都正确，并且找到最后一名绿色线人，也算你们获得游戏胜利！

限制交流

你的信息应该被限制在能从对方提供的线索中推断的范围内。如果你想就你的猜测发表评论，不要泄露本方关键词牌面上的任何信息。如果你猜中的词语被搭档用绿色线人牌覆盖，不要告诉对方该词语在本方关键词牌面上对应着什么身份。除非本方关键词牌面上所有对应着绿色线人的词语都被覆盖了，否则不要向搭档建议何时停止猜词行动，也不要向对方透露还剩余多少词语未猜。

好了，准备开始执行你的第一个任务吧！

然后翻一页，告诉我们，你的任务完成情况。

任务报告 - 进展如何？

你遇到暗杀者了

是的，若这事儿发生，你们就输掉游戏啦。暗杀者本来就是被雇来阻止你们完成任务的。

你们可以把所有行动代号牌翻面（或者换一组词语），抽取一张新的关键词牌，再试一次。

在提供一条线索之前，一定要仔细检查对应着3名暗杀者的那3个词语。给出的线索必须尽最大可能避开它们。谨慎的玩家能够避开暗杀者，嗯，通常，有时能够。

总之，祝你好运！

你的时间耗尽了

你们在错误的猜测中结束了垂死挣扎回合，然而你们还是没有联络到所有必须要找到的绿色线人。

别放弃， 把所有行动代号牌翻面（或者换一组词语），抽取一张新的关键词牌，再试一次。

为了保证游戏胜利，你提供的线索最好能关联2个或更多个对应着绿色线人的词语。不要害怕你给出的线索延展性过大。搭档会明白并非所有每一轮提供的线索都能完美匹配。只要小心暗杀者就好。

如果你还是没有在时限内完成任务，可以考虑增加第10或第11枚计时标记。也许在对付更严峻的挑战之前，你需要先执行更简单的任务来练练手。

你耗费10或11枚计时标记完成任务

很好！你使用了额外的计时标记，但是你联络到了所有绿色线人，同时又避开了所有暗杀者。任务完成！

我们当然希望你能享受二重奏的游戏乐趣。你可以继续用这种方式玩，也可以尝试只使用9枚计时标记玩。只使用9枚计时标记玩二重奏也许有点儿难，你需要多次尝试，可能还要靠一点儿运气，但这样完成任务的感觉实在太好了！

你完成了9回合标准游戏任务

真令人惊叹！你们做得太好了！这下一切准备就绪了！

下一页详细阐述了如何使用任务地图来寻找新的挑战。不同的任务可能需要不同的技能水平和策略。

当然，你也可以再次尝试完成9回合标准游戏任务。有这么多关键词牌和行动代号牌，二重奏的每一局游戏体验都会是完全不一样的。

为9回合标准游戏计分

有一些时候，当你猜到的很多词语都对应着旁观者，便会陷入一场苦战。你不得不使用垂死挣扎回合，为获得游戏胜利全力以赴；另一些时候，你可能只用7或8个回合就完成了任务。你可以通过计算在每一局中得到的分数来比较你每一次的游戏完成情况：

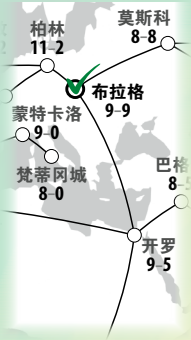
- 计时库剩余的每1枚计时标记给你加3分（别忘了在完成最后一个胜利回合时，也计为你使用了1枚计时标记）。
- 如果在猜词正确的情况下选择主动结束回合，每1枚拿取的物品面朝上的计时标记给你加1分。
- 如果你需要进入垂死挣扎回合之后才获得游戏胜利，则减去1分。

如果你得到5分以上，表现相当好！如果你得到9或10分，简直太令人佩服了！如果超过了10分，你真该试试去完成任务地图。

任务地图

这么说，你刚刚成功完成了9回合标准游戏任务？恭喜你！

（如果你还没达成，请继续尝试。当你成功之后再回到这里吧。）

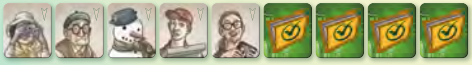


你的队伍已经准备好迎接更具挑战性的任务了。从一本任务地图中拿取其中一份（有很多地图，你可与不同的队伍一起执行任务）。在队伍表中写下你们的名字。在“布拉格”旁的圆圈内打个勾，表示你们刚刚完成了布拉格**9-9**任务！

任务参数

每项任务均有2个参数。**第一个数字表示该任务的回合总数**。开始执行一个任务时，将对应数量的计时标记放置在计时库里，把剩余的计时标记放进盒子里。莫斯科需要8枚计时标记，柏林需要11枚，开罗需要9枚，和布拉格标准任务一样。**第二个数字表示该任务允许猜错的次数**，只有这些计时标记以人物面朝上放置，把其余的计时标记翻转为物品面朝上。例如，执行开罗任务时，9枚计时标记中只有5枚以人物面朝上放置：

开罗 9-5　　*总共需要用到9枚计时标记*



该任务最多允许猜错5次

莫斯科 **8-8**，曼谷 **7-7**，新加坡 **6-6**，这些都是标准任务，其计时标记比其他任务更少。对于其他任务，你被允许猜错的次数更有限。

使用计时标记

如果猜词者在猜对1个或更多个词语之后**选择主动结束猜词行动**，他（她）将从计时库里拿取1枚计时标记以**物品面朝上**放置在自己面前。如果计时库里只剩下人物面朝上的计时标记，猜词者则从中拿取1枚代替，将之以物品面朝上放在自己面前。**如果猜到对应着旁观者的词语，本回合结束**，这条线索的提供者从计时库里拿取1枚**人物面朝上**的计时标记放在这个被猜错的词语上。然而，**一旦人物面朝上的计时标记用完了，再次猜错将受到惩罚**。这种情况下，你若需要在这个被猜错的词语上放置计时标记，移除2枚**物品面朝上**的计时标记，将之翻转到人物面朝上，并用它们来标记该词语。这个错误导致你浪费了2个回合，而不是1个回合（这2枚叠在一起的计时标记被视为1枚计时标记）。

当然，如果其中一名玩家猜到对应着一名暗杀者的词语，与计时标记剩余数量的多少都无关 ——你们输掉游戏。

如果某一回合耗尽了你最后1枚或最后2枚计时标记，你将进入垂死挣扎回合。然而，**如果某一回合你需要使用的计时标记数比你剩余的多，你直接输掉游戏**。当你只剩1枚计时标记时才会发生此种情况，这枚计时标记的物品面朝上，且猜词者猜到了对应着旁观者的词语。

继续游戏

当你完成了一个柏林、莫斯科或开罗的任务，在它旁边的圆圈内打钩，表示该任务完成，此时更多的任务被解锁。你可以沿着任一条已解锁的路线继续游戏。

不同的任务可能需要不同的策略。进行有些任务时，你需要用非常小心的方式，进行另一些任务则会用到大胆的线索和积极的猜测。总之，请用你认为最有趣的方式完成任务地图。在游戏过程中，也许你会发现一些你十分喜欢的任务，并且一遍又一遍去完成它。也许你会沿着解锁的路线不断前行，尝试完成所有不同的任务。地图下方的直线可以用来记录你的成功和失败。

如果你用完了所有的任务地图，你可以从czechgames.com下载PDF版并打印。

有效线索和无效线索

通常情况下，我们认为违反游戏本意的线索都是无效的。

你的线索必须和卡牌上的词语有所关联。你不能使用词语中出现的字或者位于桌面上的坐标来构成线索。例如，你不能为“雪橇”“雪崩”或“滑雪”提供*雪：3*作为线索（因为这3个词语中都包含了“雪”字），也不能说*3：3*（因为这3个词语都位于桌面的第3行）。

如果你使用的文字和数字是为了表达词语的含义，则被视为有效线索。例如，你可以用*一：2*作为“计量仪”和“美元”的线索（*一百：2*可能更合适）。

你不能使用关联数字作为你的线索。例如，*方圆：5*对于“地图”和“五边形”而言就不是一条有效线索。

你必须使用本国语言进行游戏。如果有玩家想要使用其他语言，他（她）只能将其融入相应的短语中使用。你不能使用*beach*作为“海岸”和“太平洋”的线索，但是你可以使用“比基尼”作为线索。

你可以在纸上写出你的线索。例如，当你的队友认为你说的是*教士*而不是*教室*时，这样做是非常有用的。

只要有人提出要求，你就必须在纸上写出你的线索。在这种情况下，你必须选择写下*教士*或是*教室*之一，不要透露出你曾试图同时使用这两个词语。

你不能使用同音异义词作为你的线索，尤其是在你想要写出你的线索时。例如*淹*和*烟*发音一样，但从游戏本意和中文用法的考虑，你不能使用“淹”作为“烟”的线索。

你不能使用方言、唱歌、强调重音和声调等方式作为你的线索。例如，不要用“麻袋”的方言作为“麻袋”的线索。也不要将“麻袋”用唱歌的方式表达。

只要能算作一个词语，恰当的人名也可成为一条线索。例如“米开朗基罗”是一条有效线索，但“列奥纳多·达·芬奇”是一条无效线索，除非你认为它也可算作一条有效线索：

放宽规则

列奥纳多·达·芬奇、*美国国税局*、*新威尔士*、*人民解放军*、*拜占庭帝国*、*FBI*或者*菲利普亲王*在某些时候可能会成为不错的线索，但它们违反了一条线索仅含一个词语的规则。想到了完美的线索却不能使用它们是多么令人沮丧的事啊！你可以选择放宽“仅含一个词语”这一规则，允许在游戏中使用含有多个名字的人名、词语简称、人物头衔以及其他复合词。

你可能也想使用同音异义词作为线索进行游戏。例如*太阳：2*对于“羊毛”和“山羊”而言是一条很不错的线索。中文博大精深，如果你觉得这么玩游戏会比较有趣，你可以随意使用这类线索。

提供无效线索的惩罚

如果有玩家提供了一条无效的线索，你应该从计时库里去掉1枚计时标记（即减少一个可用的回合数）以示惩罚。之后猜词者把它当做有效线索继续执行猜词行动（以常规方式结束该回合，在大多数情况下还需要用到另1枚计时标记）。在某些情况下，一条无效的线索会泄露大量信息。你可能会认为还是重新开始一局不被这些无效信息影响的游戏比较好，但大部分时候，这个惩罚应该足够了。

进阶规则：0

你可以使用“0”作为有效线索的一部分。例如，你想让对方猜到“大象”“蚂蚁”和“蚊子”，但对应着一名暗杀者的词语是“树懒”，你可以给出一条线索*迟钝：0*，以此提示搭档在执行猜词行动时需要避开“树懒”，且搭档会发现“树懒”被排除在一条简单的线索之外，如*生物：3*。

即使你提供“0”作为一条线索的关联数字，对方也必须至少执行一次猜词行动。

多人游戏规则

这款游戏一开始被设定为二人游戏，但在测试过程中我们发现多人一起玩也很有意思。玩家们分成两组，面对面坐在桌子两侧，保证每名玩家都只能看到关键词牌的一面。

游戏的玩法与二人游戏相同。可由任一名玩家开始提供线索（他所在的那一方即提供线索方），所有坐在桌子对面的玩家都可执行猜词行动（这一方即猜词方）。提供线索方可以讨论给出线索的思路，但不能让坐在桌子对面的玩家听到。你们可以小声交流，把想到的内容写在纸上，如果你们愿意，甚至可以离开房间商量。当然，讨论环节不是必须的。通常来说，当你认为自己想到一条好线索时，不进行讨论就直接把它说出来是最简单的。

猜词方可以就他们的猜测进行讨论，但不能泄露出本方关键词牌面上的相关信息。只有当猜词方的其中一名玩家用手指向桌面上的某一个词语时，才算作猜词方给出了正式答案。

变体规则

在游戏测试过程中，我们的一部分测试人员首选的变体规则是：两名玩家不用轮流提供线索。如果你愿意，可以让一名玩家连续给出两条线索，但在下一回合必须由另一名玩家提供一条线索。在其中一名玩家还没给出任何线索之前，另一名玩家就提供了所有线索的玩法，是我们绝对不提倡的。

游戏设计师：Vlaada Chvátil & Scot Eaton

插画师：Tomáš Kučerovský

平面设计：František Horálek, Filip Murmak

规则书：Jason Holt

中文版：莫萘（翻译）、企鹅（校对）、阿姜姜（美术）

测试人员：Kreten, Dita, Vítek, Ondra, Zuzka, Tomáš, Plema, Yuri, Jakub, Filip, Léňa, Katka, Vláďa, Alne, Meysha, Matúš, Dávid, Yurri, Mišo, Lenka, dilli, Meggy, Patrik, Roneth, Fanda, Jirka Bauma, Miloš, Yim, Pogo, Jája, Elenistar, Iva, 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.

特别鸣谢：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 Chvátilovi, Kristina Eaton, Lenka Murmaková, Sierra Stoneberg Holt, and Vicky Strickland for being at hand whenever a new version or idea needed to be tested.The entire CGE team (and especially Dita Lazárková and Vít 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

© Czech Games Edition

www.CzechGames.com

June 2017

注意事项

每一回合都含有一条精确的线索和1次或多次猜词行动。只要你没有猜到错误的词语，你可以一直执行猜词行动。

当一名玩家猜测一个词语时，**这个词语正确与否只取决于对方关键词牌面上对应的身份**。

猜到对应着旁观者的词语，该回合立即结束；猜到对应着暗杀者的词语，本局游戏结束。

只被一名玩家**放置上1枚计时标记的词语**，还**能继续被另一名玩家猜测一次**，当这个词语被放置上2枚计时标记之后，被认为是完全覆盖住了，不能再被猜测。

每进行一个回合都要从计时库里拿取1枚计时标记，无论这枚计时标记是用来表示猜词者猜到了对应着旁观者的词语，还是用来表示猜词者主动结束猜词行动。

如果你在**用完所有计时标记**之后，还没有获得游戏胜利，你将进入**垂死挣扎回合**。此时，每名玩家都可以执行猜词行动，但不再提供新的线索。只要有一名玩家猜错，你们就输了。

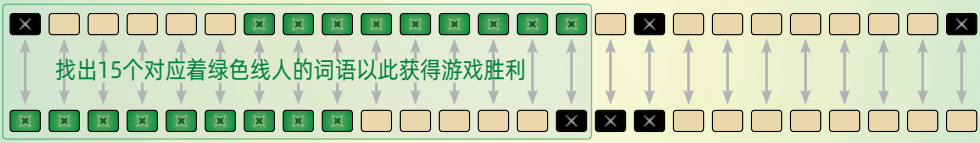
当使用任务地图进行游戏时，一个错误猜测可能会耗费2枚计时标记。如果猜错次数超出被允许的最大次数，就会出现此种情况。当计时库里只剩1枚计时标记，而猜错需要放置2枚计时标记时，跳过垂死挣扎回合，直接输掉游戏。

你绝对不能泄露本方关键词牌面上的任何信息，除非你必须告诉搭档，所有本方关键词牌面上对应着绿色线人的词语都已经被覆盖了。

关键词牌的奥秘

所有关键词牌都是按照这张示意图设计的。你可以利用这个知识来增加优势。

搭档看到的色块分布



你看到的色块分布

在本方关键词牌面上看到的9个绿色词语中，有3个在对方牌面上也是绿色的。这意味着你们要猜的词语加起来一共只有15个。注意：有些玩家喜欢把绿色线人牌的人物头像朝向猜词者放置，这样可以实时查看被覆盖的词语是哪位玩家猜出的。

在本方关键词牌面上看到的3个黑色词语中，在另一面分别对应一名**暗杀者**，绿色线人，旁观者。这意味着，有一个在你看来对应着暗杀者的词语，却是你作为猜词者时必须猜出的词语。如果你发现了本方关键词牌上的1个黑色词语在对方牌面上是绿色的，你没必要再猜另外2个黑色词语了。

二重奏及其他版本的行动代号

你可以在基础版行动代号游戏中使用二重奏版的词语牌，也可以用基础版的词语牌来玩二重奏版，你甚至可以把两种版本的词语牌混合成有800个词语的特殊词库，用来玩任一版本的游戏。

如果你将5×5 矩阵中的词语牌替换成图片牌，那么二重奏的关键词牌也可用于行动代号：图片版。

注意：你可以通过人物头像框右下角的两个圆点将二重奏版的词语牌与基础版的词语牌加以区分。