VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES

See Video Here – In English:

Czech Games Edition

ALKUVALMISTELUT

Pelaajat jakautuvat kahteen saman kokoiseen ja tasoiseen joukkueeseen. Peruspeliin tarvitaan vähintään neljä pelaajaa (kaksi kahden hengen joukkuetta). Takasivulla on ohjeet kahden ja kolmen pelaajan peliversioon.

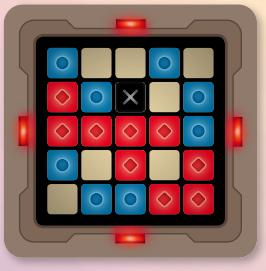
Kumpikin joukkue valitsee yhden pelaajan vakoiluryhmän johtajaksi. Vakoiluryhmän johtajat istuvat samalla puolen pöytää. Muut pelaajat istuvat vakoiluryhmän johtajaansa vastapäätä. He ovat kenttäagentteja.

Valitkaa sattumanvaraiset 25 koodinimeä ja asettakaa ne pöydälle viiden kortin riveihin.

Huomio: Kun sekoitatte koodinimikortteja, siirtäkää välillä puolet korteista pakan päältä alle. Näin sanat sekoittuvat paremmin.

RATKAISU

Jokaisessa pelissä on yksi ratkaisukortti, joka paljastaa pöydällä olevien korttien salaisen henkilöllisyyden. Vakoiluryhmän johtajat valitsevat ratkaisukortin sattumanvaraisesti ja asettavat sen välissään olevaan telineeseen. Kumpi tahansa puoli voi olla päällä. Asettakaa kortti telineeseen miettimättä, kumpi puoli tulee päälle. Älkää näyttäkö korttia kenttäagenteille.



Ratkaisukortti vastaa pöydällä olevaa korttiruudukkoa. Siniset ruudut ovat sanoja, jotka sinisen joukkueen on arvattava (sinisiä salaisia agentteja). Punaiset ruudut ovat sanoja, jotka punaisen joukkueen on arvattava (punaisia salaisia agentteja). Vaaleat ruudut ovat harmittomia sivullisia, ja musta ruutu on salamurhaaja, johon ei pidä koskaan ottaa yhteyttä!

ALOITTAJAJOUKKUE

Ratkaisukortin reunoilla olevat neljä valoa osoittavat, kumpi joukkue aloittaa. Aloittajajoukkueella on arvattavana yhdeksän sanaa. Toisella joukkueella sanoja on kahdeksan. Aloittajajoukkue antaa ensimmäisen vihjeen.

AGENTTIKORTIT

8 punaista salaista agenttia

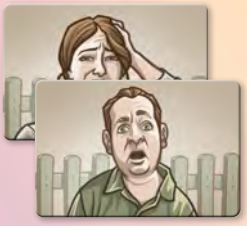
8 sinistä salaista agenttia

Punaiset agenttikortit asetetaan pinoon punaisen vakoiluryhmän johtajan eteen. Sinisten agenttikorttien paikka on sinisen vakoiluryhmän johtajan edessä. Näin kaikki muistavat paremmin, kumpaan joukkueeseen he kuuluvat.

1 kaksoisagentti

Kaksoisagentti kuuluu aina aloittajajoukkueeseen. Käännä se tämän joukkueen väriseksi. Kaksoisagenttikortti on pelin ajan yksi tämän joukkueen korteista.

7 harmitonta sivullista



1 salamurhaaja

Sivulliskortit ja salamurhaaja asetetaan punaisen ja sinisen pinon väliin, jotta kumpikin vakoiluryhmän johtaja ylettyy niihin helposti.

PELIN IDEA

Vakoiluryhmän johtajat tietävät 25 salaisen agentin oikean henkilöllisyyden. Heidän joukkuetoverinsa tuntevat salaiset agentit vain näiden koodinimellä.

Vakoiluryhmän johtajat antavat vuoron perään yksisanaisia vihjeitä. Vihje voi viitata useaan pöydällä olevaan sanaan. Kenttäagentit yrittävät arvata, mihin sanoihin vakoiluryhmän johtajan antama vihje viittaa. Kun kenttäagentti koskettaa sanaa, vakoiluryhmän johtaja paljastaa sen oikean henkilöllisyyden. Jos kyseinen sana on yksi joukkueen omista salaisista agenteista, kenttäagentit saavat jatkaa arvaamista. Muuten vuoro siirtyy toiselle joukkueelle. Joukkue, joka saa ensin yhteyden kaikkiin salaisiin agentteihinsa, voittaa pelin.

PELIN KULKU

Joukkueet pelaavat vuorotellen. Ratkaisukortin reunoilla olevat neljä valoa osoittavat, kumpi joukkue aloittaa.

VIHJEEN ANTAMINEN

Jos olet vakoiluryhmän johtaja, yrität keksiä yksisanaisen vihjeen, joka liittyy joihinkin niihin sanoihin, joita joukkue yrittää arvata. Kun keksit mielestäsi hyvän vihjeen, sanot sen. Sanot vihjeen yhteydessä myös numeron, joka kertoo joukkuetovereillesi, moneenko koodinimeen vihje liittyy.

Esimerkki: Joukkueesi sanoja ovat OLIIVI ja TUOHI. Ne molemmat liittyvät *puuhun*, joten sanot "*puu: 2*".

Voit antaa vain yhteen sanaan liittyvän vihjeen (*koivu: 1*), mutta on hauskempaa yrittää saada useampi sana kerralla. Neljään sanaan liittyvä vihje on huippusuoritus.

Yksi sana

Vihjeessä saa olla vain yksi sana. Lisävihjeitä ei saa antaa. Älä sano esimerkiksi:

"Tämä saattaa olla kaukaa haettua..." Pelaat koodinimipeliä. Kaikki on enemmän tai vähemmän kaukaa haettua.

Vihje ei saa olla mikään pöydällä olevista koodinimistä. Pelin kuluessa arvattuja ja peitettyjä koodinimiä saa kuitenkin käyttää vihjeinä.

YHTEYDEN OTTAMINEN

Kun vakoiluryhmän johtaja antaa vihjeen, hänen kenttäagenttinsa yrittävät selvittää sen merkityksen. He voivat keskustella vihjeestä keskenään, mutta vakoiluryhmän johtajan on pysyttävä ilmeettömänä. Kenttäagentit ilmoittavat vastauksensa siten, että yksi heistä koskettaa valittua koodinimeä pöydällä.

- Jos kenttäagentin koskettama kortti **kuuluu omalle joukkueelle**, vakoiluryhmän johtaja peittää sanan joukkueen värin mukaisella agenttikortilla. **Joukkue saa arvata toisen sanan (mutta ei toista vihjettä).**
- Jos kenttäagentti koskettaa **harmitonta sivullista**, vakoiluryhmän johtaja peittää sen harmittoman sivullisen kortilla. **Tällöin joukkueen vuoro päättyy.**
- Jos kenttäagentin koskettama kortti **kuuluu vastustajajoukkueelle**, sana peitetään vastustajajoukkueen agenttikortilla. **Tällöin joukkueen vuoro päättyy.** (Samalla joukkue myös auttaa vastustajaansa.)
- Jos kenttäagentti koskettaa **salamurhaajaa**, sana peitetään salamurhaajakortilla. Tällöin peli päättyy! **Salamurhaajaan yhteyttä ottanut joukkue häviää.**

Vinkki: varmista ennen vihjeen antamista, ettei se liity mitenkään salamurhaajaan.

Arvausten määrä

Kenttäagenttien on arvattava joka vuorolla ainakin kerran. Väärä arvaus päättää joukkueen vuoron, mutta jos kenttäagentit koskettavat oman joukkueensa sanaa, he saavat jatkaa arvaamista.

Arvailun voi lopettaa koska tahansa, mutta yleensä kannattaa arvata niin monta sanaa kuin vakoiluryhmän johtajan vihje sisältää. Joskus saatatte haluta arvata jopa **yhden enemmän**:

Esimerkki: Punaisen joukkueen ensimmäinen vihje oli *puu: 2*. Punainen kenttäagentti halusi arvata sanat OMENA ja OLIIVI. Hän arvasi ensin sanan OMENA. Se oli harmiton sivullinen, joten hän ei saanut arvata uudelleen.

Vuoro siirtyi siniselle joukkueelle, joka arvasi oikein kaksi sanaa. Tämän jälkeen vuoro palautui punaiselle joukkueelle.

Vakoiluryhmän johtaja antaa vihjeen *pää: 3*. Punainen kenttäagentti ajattelee sanan KORVA liittyvän päähän, joten hän koskettaa sitä. Vakoiluryhmän johtaja peittää sanan punaisen joukkueen agenttikortilla,

ja kenttäagentti saa jatkaa arvaamista. Päässä on myös IIRIS, joten kenttäagentti koskettaa sitä korttia. Sekin on punainen, joten hän saa arvata taas uudelleen.

Kenttäagentti ei ole varma viimeisestä päähän liittyvästä sanasta. Hän valitsee sanan OLIIVI. Sana ei liity mitenkään *päähän*. Kenttäagentti arvaakin sanan edellisen vihjeen perusteella.

OLIIVI on punainen sana. Kenttäagentti arvasi kolme sanaa oikein vihjeestä *pää: 3*. Hän saa arvata vielä kerran. Hän voi yrittää löytää kolmannen *päähän* liittyvän sanan tai toisen *puuhun* liittyvän sanan. Hän voi myös lopettaa arvaamisen ja siirtää vuoron siniselle joukkueelle.

Vain yksi ylimääräinen arvaus sallitaan. Yllä olevassa esimerkissä punainen kenttäagentti saa arvata neljä kertaa, koska vakoiluryhmän johtaja sanoi luvun kolme. Kun kenttäagentit haluavat lopettaa arvailun (tai arvaavat väärin), vuoro siirtyy vastustajajoukkueelle.

KIERROKSET

Vakoiluryhmän johtajat antavat vihjeitä vuorotellen. Kun vakoiluryhmän johtaja on antanut vihjeen,hänen joukkue aloittaa arvailun. Joukkueen vuoro loppuu kun he arvaavat väärin, haluavat lopettaa arvaamisen tai kun he ovat käyttäneet kaikki arvauksensa.

Sitten on toisen joukkueen vuoro.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy, kun toisen joukkueen kaikki sanat on peitetty. Tämä joukkue voittaa.

Joukkue voi voittaa vastustajajoukkueen vuorolla, jos vastustajajoukkue arvaa sen viimeisen sanan.

Peli voi päättyä nopeasti, jos kenttäagentti ottaa yhteyden salamurhaajaan. Tämän kenttäagentin joukkue häviää.

Seuraavan pelin valmistelu

Haluaako joku muu toimia vakoiluryhmän johtajana? Seuraavan pelin valmistelu on helppoa. Ota kortit pois koodinimien päältä ja aseta ne takaisin pinoihin. Käännä sitten 25 koodinimikorttia toisin päin, ja uusi peli voi alkaa!

RANGAISTUS VÄÄRÄNLAISISTA VIHJEISTÄ

Jos vakoiluryhmän johtaja antaa vääränlaisen vihjeen, joukkueen vuoro päättyy heti. Lisärangaistuksena vastustajajoukkueen vakoiluryhmän johtaja saa peittää yhden omista sanoistaan agenttikortilla ennen seuraavan vihjeen antamista.

Vääränlainen vihje hyväksytään kuitenkin, jos kukaan ei huomaa sen olevan vääränlainen.

ILMEETTÖMÄNÄ PYSYMINEN

Vakoiluryhmän johtaja ei saa paljastaa ilmeellään mitään. Älä tartu mihinkään korttiin joukkuetovereidesi miettiessä vastaustaan. Kun joukkuetoverisi koskettaa sanaa, katso ratkaisukorttia ja peitä sana oikeanlaisella kortilla. Kun joukkuetoverisi koskettaa oman joukkueen sanaa, sinun tulee käyttäytyä kuin se olisi tarkoittamasi sana, vaikka se ei todellisuudessa olisikaan.

Kenttäagenttien tulee arvausta miettiessään keskittyä pöydällä oleviin kortteihin. He eivät saa ottaa katsekontaktia vakoiluryhmän johtajaan. Näin vältytään sanattomilta vihjeiltä.

Pelin henkeen kuuluu, että vihje koostuu ainoastaan yhdestä sanasta ja numerosta.

MIHIN TIIMALASIA TARVITAAN?

Pahoittelut. Se melkein unohtui. Tiimalasia ei nimittäin käytetä kovin usein.

Jos pelaaja miettii liian pitkään, kuka tahansa voi kääntää tiimalasin ja kehottaa hidasta pelaajaa tekemään päätöksensä tiimalasin ajan kuluessa.

Jos päätöksen tekeminen tuntuu vaikealta, voit myös itse hoputtaa itseäsi tiimalasilla. Jos et keksi hyvää vihjettä ennen ajan loppumista, anna vihje vaikeimmasta sanasta ja jatka miettimistä toisen joukkueen pelivuoron aikana.

Jos haluat noudattaa pelissä tarkkoja aikarajoja, voit ladata ajanottosovelluksemme osoitteesta codenamesgame.com.

KELVOLLISET VIHJEET

Kokeilimme pelin testauksen yhteydessä erilaisia sääntöjä. Jotkut pitävät yhdenlaisista säännöistä ja toiset toisenlaisista. Kokeilkaa eri sääntöjä ja valitkaa niistä itsellenne parhaiten sopivat.

VAKIINTUNEET SÄÄNNÖT

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. *Halli* ei ole kelvollinen vihje sanalle PUHALLIN. Sanoja AAVE, AURA ja AITA ei saa liittää yhteen vihjeellä *a: 3* tai vihjeellä *neljä: 3*. Mutta...

Kirjaimia ja numeroita saa käyttää vihjeenä, jos ne viittaavat sanojen merkitykseen. Esimerkiksi sanasta MARKETTI voi antaa vihjeen *K: 1* tai *S: 1*. Sanoista PALLO, LUKU ja MUSTEKALA voi antaa vihjeen *kasi: 3*.

Vihjeen lopussa olevaa numeroa ei saa käyttää vihjeenä. *Hedelmä: 8* ei ole kelvollinen vihje sanoista APPELSIINI ja MUSTEKALA.

Pelissä ei saa käyttää vieraita kieliä. Vieraskielinen sana kelpaa vain, jos mukana olevat pelaajat käyttäisivät sitä suomenkielisessä virkkeessä. Esimerkiksi sanoista LIHA ja ROOMA ei saa käyttää vihjeenä italiankielistä sanaa *carne*, mutta saa käyttää sanaa *carpaccio*.

Pöydällä näkyvät sanat eivät saa olla vihjeessä missään muodossa. Vasta kun sana PALO on peitetty, on mahdollista antaa vihjeet *palo*, *palaminen*, *palanut* tai *palomies*.

Pöydällä olevan yhdyssanan osaa ei saa käyttää vihjeenä. Vasta kun sana PAKETTIAUTO on peitetty, on mahdollista antaa vihjeet *paketti*, *auto*, *paketoitu* tai *autotalli*.

ÄLKÄÄ OLKO LIIAN TIUKKOJA

Maa kelpaa vihjeeksi sanalle THAIMAA. Se joka väittää, ettei vihjeeksi saa sanoa *koala*, kun sana ALA on pöydällä, haluaa vain olla hankala.

Vihje on kelvollinen, jos vastustajajoukkueen vakoiluryhmän johtaja hyväksyy sen. Jos et ole varma, kysy vastustajalta. (Tee se kuitenkin hiljaa, etteivät muut kuule.)

JOUSTAVAT SÄÄNNÖT:

Joskus on käytettävä omaa harkintakykyä ja päätettävä, mikä vihje kelpaa ja mikä ei. Eri porukat saattavat haluta pelata eri tavoin.

Yhdyssanat

Yhdyssanoja saa käyttää vihjeenä, mutta uusia yhdyssanoja ei saa keksiä. *Avaruustursas* ei ole kelvollinen vihje sanoista SATURNUS ja MUSTEKALA.

Erisnimet

Erisnimet kelpaavat aina vihjeeksi, jos ne ovat muiden sääntöjen mukaisia. *George* on kelvollinen vihje, mutta saatat haluta täsmentää, onko tarkoittamasi henkilö *George Clooney* vai *George W. Bush*. Voitte sopia, että erisnimet lasketaan yhdeksi sanaksi. Tällöin vihjeenä voisi käyttää esimerkiksi teoksen nimeä *Kolme muskettisoturia*. Jos ette kuitenkaan halua hyväksyä monisanaisia erisnimiä, sääntöön kannattaa tehdä poikkeus paikannimien, kuten *New Yorkin*, osalta.

Vakoiluryhmän johtajat eivät saa itse keksiä nimiä, vaikka ne sattumalta olisivatkin oikeita. *Sue Mee* ei ole kelvollinen vihje sanoista KIINA ja ASIANAJAJA.

Lyhenteet

CIA on kolmesta sanasta muodostuva lyhenne. Se on kuitenkin hyvä vihje. Voitte sopia, että hyväksytte yleiset lyhenteet, kuten *EU*, *WHO* ja *TYKS*. Alun perin lyhenteinä toimineet vakiintuneet sanat, kuten *laser*, hyväksytään aina.

Riimittely

Riimittely on aina sallittua, jos sanat liittyvät toisiinsa myös merkitykseltään. *Katti* on kelvollinen vihje sanalle MATTI, koska Katti-Matti on tuttu hahmo. *Monni* on kelvollinen vihje sanalle SONNI, koska ne ovat kumpikin eläimiä. *Liivi* ei ole kelvollinen vihje sanalle KIIVI, koska riimi on niiden ainoa yhdistävä tekijä. (Jos jollain porukassa on kiivikuvioinen liivi, tällainen vihje voidaan kuitenkin antaa.)

Jos haluatte kuitenkin hyväksyä kaikki riimivihjeet, älkää osoittako vihjeen olevan riimivihje. Kenttäagenttien on keksittävä se itse.

EDISTYNYT VIHJE: NOLLA

Vihjeen numero-osana voi olla *0*. Esimerkiksi vihje *höyhenet: 0* tarkoittaa, ettei mikään sanoista liity höyheniin.

Jos numerona on nolla, tavallista arvausten määrää ei noudateta. Kenttäagentit saavat arvata niin monta sanaa kuin haluavat. Heidän on kuitenkin arvattava vähintään yksi sana.

Jos et ole varma, mitä hyötyä tästä on, älä huoli. Keksit sen kyllä.

EDISTYNYT VIHJE: RAJATON

Joskus joukkueella on jäänyt arvaamatta useita aiempien kierrosten vihjeisiin liittyviä sanoja. Jos haluat joukkueesi arvaavan useamman kuin yhden niistä, voit sanoa numeron sijaan *rajaton*. Esimerkiksi *höyhenet: rajaton*.

Ongelmana tässä on se, etteivät kenttäagentit tiedä, kuinka monta sanaa uuteen vihjeeseen liittyy. Etuna taas on se, että he voivat arvata niin monta sanaa kuin haluavat.

KAHDEN PELAAJAN VERSIO

Jos pelaajia on vain kaksi, he voivat pelata samassa joukkueessa. Kahden pelaajan versiota voivat käyttää myös isommat porukat, jos pelaajat eivät halua kilpailla keskenään. Joukkue yrittää voittaa simuloitua vastustajaa vastaan.

Tehkää alkuvalmistelut tavalliseen tapaan. Yksi pelaajista on vakoiluryhmän johtaja ja loput kenttäagentteja. Vastustajajoukkueessa ei ole pelaajia, mutta sen agenttikortit ovat silti käytössä.

Pelaajien joukkue aloittaa, joten valitkaa ratkaisukortti, joka tekee teistä aloittajajoukkueen.

Pelatkaa vuoronne tavalliseen tapaan. Yrittäkää välttää vastustajan salaisia agentteja ja salamurhaajaa.

Vakoiluryhmän johtaja simuloi vastustajaa peittämällä jokaisella tämän vuorolla yhden tämän sanoista. Vakoiluryhmän johtaja saa valita, minkä sanan hän peittää, joten hänen on mahdollista taktikoida.

Jos joukkueenne ottaa yhteyden salamurhaajaan tai jos kaikkiin vastustajan salaisiin agentteihin saadaan yhteys, joukkueenne häviää. Ette saa pisteitä.

Jos joukkueenne voittaa, saatte niin monta pistettä kuin vastustajan pakassa on jäljellä agenttikortteja.

8	Tämä on... uskomatonta.
7	Vaarallinen tehtävä.
6	Vau!
5	MI6 ottaa teihin yhteyttä.
4	Tiukin tietoturvaluokitus.
3	Kellonne on synkronoitu.
2	Hyvä. Pystytte kuitenkin parempaan.
1	Voitto on kuitenkin aina voitto, eikö niin?

Huomio: pistemäärä riippuu siitä, kuinka monta vuoroa tarvitsitte ja kuinka moneen vastustajan salaiseen agenttiin otitte vahingossa yhteyden.

KOLMEN PELAAJAN VERSIO

Jos kaikki kolme pelaajaa haluavat olla samassa joukkueessa, he voivat pelata yllä esitetyin säännöin. Jos kaksi pelaajaa haluavat pelata toisiaan vastaan, he voivat olla vakoiluryhmän johtajia ja kolmas pelaaja voi toimia heidän kenttäagenttinaan.

Peli valmistellaan ja se kulkee tavallisten sääntöjen mukaan, mutta ainoa kenttäagentti pelaa kummassakin joukkueessa.

(Niinhän vakoojat todellisuudessakin tekevät!) Voittava vakoiluryhmän johtaja selviää samoin kuin tavallisessakin pelissä. Kenttäagentti tekee parhaansa molemmissa joukkueissa.

Löydät online-pelin ja muuta tietoa osoitteessa www.codenamesgame.com

Pelin kehittäjä Vlaada Chvátil

Kuvittaja: Tomáš Kučerovský

Graafinen suunnittelu: Filip Murmak

Kääntäjä: Soila Tuominen

Erityiskiitos: puolisomme ja lapsemme, Brno Board Game Club, Paul ystävineen, Jason perheineen, Laadinek peliklubeineen, Dita ja STOH-peliklubi sekä kaikki Czechgamingin, Gathering of Friendsin, MisConin, Herní víkendin, Severské hranín, Stahleckin, UK Games Expon ja muiden pelitapahtumien hyvät ihmiset. Pelitestauksessa keksimänne nokkelat vihjeet olivat todella inspiroivia.

Czech Games Edition

© Czech Games Edition

Heinäkuu 2015

www.CzechGames.com