VLAADA CHVÁTIL

โค้ดเนมส์

THAILAND EDITION

rules overview video

Czech Games Edition

DICE CUP GAMES

การจัดวางเกม

เริ่มจากแบ่งผู้เล่นออกเป็นสองทีมโดยพยายามให้จำนวนและทักษะของผู้เล่นทั้งสองทีมใกล้เคียงกัน สำหรับรูปแบบเกมทั่วไป ผู้เล่นต้องมีอย่างน้อยสี่คน (ทีมละสองคน) รูปแบบเกมอื่นๆ สำหรับ ผู้เล่น 2 หรือ 3 คน สามารถอ่านได้ด้านท้ายเล่ม

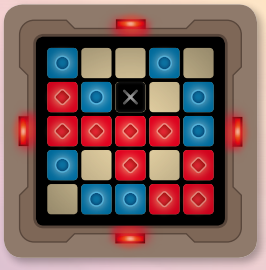
ให้แต่ละทีมเลือกผู้เล่นหนึ่งคนเป็นหัวหน้าสายลับของทีม ให้หัวหน้าสายลับของทั้งสองทีมนั่งฝั่งเดียวกันของโต๊ะ ผู้เล่นคนอื่นนั่งฝั่งตรงข้ามกับหัวหน้าสายลับของทีมตัวเอง

พวกเขาคือหน่วยภาคสนาม ทำการจั่วการ์ดรหัสสายลับโดยการสุ่มออกมา 25 ใบ วางบนโต๊ะในแบบ 5x5

หมายเหตุ: ขณะที่ทำการสับการ์ด พยายามกลับด้านการ์ดเพื่อทำให้การสับการ์ดละเอียดมากขึ้น

การ์ดเผยตำแหน่ง

ในแต่ละเกมจะใช้การ์ดเผยตำแหน่งหนึ่งใบในการเปิดเผยตัวตนของการ์ดสายลับบนโต๊ะ หัวหน้าสายลับจะสุ่มเลือกการ์ดเผยตำแหน่งออกมาหนึ่งใบ จากนั้นให้สอดการ์ดเผยตำแหน่งนั้นติดเข้ากับแท่นวาง โดยให้ด้านใดของการ์ดตั้งขึ้นก็ได้แต่ห้ามให้ผู้เล่นที่เป็นหน่วยภาคสนามเห็นเด็ดขาด



การ์ดเผยตำแหน่งจะเป็นตัวกำหนดตำแหน่งของการ์ดสายลับที่อยู่บนโต๊ะ โดยช่องสี่เหลี่ยมสีน้ำเงินบนการ์ดคือตำแหน่งของคำที่ทีมสีน้ำเงินต้องทาย (สายลับน้ำเงิน) ช่องสี่เหลี่ยมสีแดงคือตำแหน่งของคำที่ทีมสีแดงต้องทาย (สายลับแดง) ช่องสี่เหลี่ยมสีอ่อนแทนผู้บริสุทธิ์ ส่วนช่องสี่เหลี่ยมสีดำแทนตำแหน่งของนักลอบสังหารซึ่งคุณไม่ควรทำการติดต่อเด็ดขาด!

ทีมเริ่มต้น

กรอบไฟที่อยู่รอบการ์ดเผยตำแหน่งทั้งสี่ด้านแสดงถึงสีของทีมที่จะเป็นผู้เริ่มเกม โดยทีมที่เริ่มเล่นก่อนจะมีคำที่ต้องทายทั้งหมด 9 คำ และอีกทีมมีทั้งหมด 8 คำ ทีมที่เริ่มก่อนจะเป็นผู้ให้คำใบ้แรกของเกม

การ์ดสายลับ

8 สายลับแดง

8 สายลับน้ำเงิน

จัดวางการ์ดสายลับแดงกองไว้ด้านหน้าของหัวหน้าสายลับแดง และวางการ์ดสายลับน้ำเงินในแบบเดียวกันที่ด้านหน้าของหัวหน้าสายลับน้ำเงิน ทำแบบนี้เพื่อช่วยให้จำได้ว่าผู้เล่นอยู่ทีมสีอะไร

1 สายลับสองหน้า

การ์ดสายลับที่มีทั้งสองสี (สองด้าน) เป็นของทีมที่เริ่มเกมก่อน พลิกการ์ดให้เป็นด้านที่เป็นสีเดียวกับทีมที่เริ่มก่อน โดยการ์ดนี้จะเป็นของสายลับสีนั้นตลอดระยะเวลาของเกม

7 ผู้บริสุทธิ์

1 นักลอบสังหาร

การ์ดผู้บริสุทธิ์และนักลอบสังหารจะถูกวางระหว่างหัวหน้าสายลับทั้งสองทีมในที่ที่สามารถหยิบได้สะดวก

ภาพรวมของเกม

หัวหน้าสายลับทั้งสองทีมจะรู้ตำแหน่งของสายลับทุกคนจากทั้งหมด 25 ตำแหน่ง แต่เพื่อนร่วมทีมจะสามารถรู้ตำแหน่งของสายลับจากรหัสสายลับที่หัวหน้าส่งให้เท่านั้น

หัวหน้าสายลับของแต่ละทีมจะสลับกันให้คำใบ้เพื่อนร่วมทีมเพียงหนึ่งคำ ซึ่งหนึ่งคำนั้นอาจเชื่อมโยงกับตำแหน่งของการ์ดคำศัพท์ที่อยู่บนโต๊ะได้หลายใบ จากนั้นหน่วยภาคสนามพยายามทายว่าการ์ดใบไหนบ้างที่หัวหน้าสายลับต้องการพูดถึง เมื่อหน่วยภาคสนามแตะที่การ์ดใบไหน หัวหน้าสายลับจะทำการเปิดเผยตัวตนของผู้ที่อยู่ในตำแหน่งนั้น หากหน่วยภาคสนามทายตำแหน่งสายลับสีทีมตัวเองได้ถูกต้อง จะสามารถเลือกที่จะทายต่อไปได้จนกว่าจะไม่สามารถคิดต่อได้ หรือแตะไปโดนสายลับผิดคน หลังจากนั้นจะเป็นตาของอีกทีมในการให้คำใบ้และทาย ทีมของผู้เล่นที่สามารถติดต่อกับสายลับของทีมตนเองได้ครบก่อนคือทีมที่ชนะ

เกมการเล่น

แต่ละทีมจะผลัดกันเล่น ทีมที่ได้เริ่มเล่นก่อนจะถูกกำหนดโดยสีของกรอบไฟทั้งสี่ด้านของการ์ดเผยตำแหน่ง

การให้คำใบ้

ถ้าคุณคือหัวหน้าสายลับ คุณต้องพยายามคิดถึงคำหนึ่งคำ (ไม่ใช่หนึ่งพยางค์หรือหนึ่งประโยค) ที่เชื่อมโยงกับการ์ดคำศัพท์ที่เพื่อนร่วมทีมของคุณต้องทาย และเมื่อคุณได้คำหนึ่งคำแล้วให้คุณพูดคำนั้นออกมา จากนั้นให้คุณพูดเลขหนึ่งจำนวนซึ่งจะเป็นตัวบอกเพื่อนร่วมทีมคุณว่ามีการ์ดรหัสสายลับกี่ใบที่เชื่อมโยงกับคำใบ้หนึ่งคำของคุณ

ตัวอย่าง: การ์ดที่อยู่บนโต๊ะของทีมคุณมีสองใบคือ **ป่า** กับ **กระดาษ** ซึ่งสองคำนี้มีสิ่งที่เชื่อมโยงกันคือต้นไม้ ดังนั้นคุณจึงพูด *ต้นไม้: 2*

คุณสามารถพูดจำนวนคำใบ้เพียงแค่หนึ่งใบก็ได้ (*หวาน: 1*) แต่จะสนุกมากกว่าถ้าจะลองใบ้คำจำนวนสองใบขึ้นไป ทายสายลับได้สี่ใบจากคำใบ้หนึ่งคำถือเป็นความสำเร็จที่ยอดเยี่ยม

หนึ่งคำ

คำใบ้ของคุณต้องเป็นแค่หนึ่งคำเท่านั้น คุณไม่สามารถใบ้ได้เกินไปกว่านี้ ตัวอย่างเช่น ห้ามพูดว่า "ครั้งนี้คำใบ้อาจจะกว้างหน่อยนะ..." คุณกำลังเล่นเกมรหัสลับ แน่นอนอยู่แล้วว่ามันจะต้องเป็นอะไรที่กว้างเสมอ

คุณไม่สามารถใช้คำที่เปิดอยู่บนโต๊ะเป็นคำใบ้ได้ แต่เมื่อคำเหล่านั้นถูกปิดด้วยการ์ดสายลับแล้ว คุณสามารถใช้ได้ภายหลัง

การสื่อสาร

เมื่อหัวหน้าสายลับให้คำใบ้ หน่วยภาคสนามจะต้องพยายามคิดให้ได้ว่าคำใบ้นั้นสื่อถึงอะไร สามารถปรึกษากันระหว่างผู้เล่นภายในทีมได้ แต่หัวหน้าสายลับต้องแสดงสีหน้าให้นิ่งที่สุด (ห้ามส่งสัญญาณใดๆทั้งสิ้น) หน่วยภาคสนามจะทำการทายอย่างเป็นทางการต่อเมื่อใช้นิ้วแตะลงบนการ์ดรหัสสายลับที่เปิดอยู่บนโต๊ะ

- ถ้าหน่วยภาคสนามแตะ **การ์ดที่เป็นตำแหน่งของทีมตัวเอง** ให้หัวหน้าสายลับนำการ์ดสายลับสีทีมตัวเองวางทับลงบนการ์ดคำศัพท์นั้น **จากนั้นหน่วยภาคสนามสามารถทายต่อได้แต่จะไม่ได้คำใบ้ใหม่**
- ถ้าหน่วยภาคสนามแตะการ์ดที่เป็นตำแหน่งของผู้บริสุทธิ์ให้หัวหน้าสายลับนำการ์ดผู้บริสุทธิ์วางทับลงบนการ์ดนั้น **การเล่นในตานั้นจบลงทันที**
- ถ้าหน่วยภาคสนามแตะ **การ์ดที่เป็นตำแหน่งของอีกทีม** ให้นำการ์ดสายลับของอีกทีมวางทับลงบนการ์ดนั้น การเล่นตานั้นจบลงทันที (และนั่นถือเป็นการช่วยอีกทีมในการหาสายลับ)
- ถ้าหน่วยภาคสนามแตะการ์ดที่เป็นตำแหน่งของ **นักลอบสังหาร** ให้นำการ์ดนักลอบสังหารวางทับลงบนการ์ดนั้น จากนั้นเกมจบลงทันที **ทีมที่แตะโดนตำแหน่งของนักลอบสังหารเป็นฝ่ายแพ้**

เคล็ดลับ: ก่อนให้คำใบ้ต้องแน่ใจว่าคำใบ้นั้นจะไม่เชื่อมโยงกับรหัสสายลับที่อยู่ในตำแหน่งของนักลอบสังหาร

จำนวนการทาย

หน่วยภาคสนามต้องทายอย่างน้อยหนึ่งคำเสมอ และทุกครั้งที่ทายผิด การเล่นในตานั้นจะจบลงทันที แต่ถ้าหน่วยภาคสนามทายถูกต้องตามสีของทีมตัวเอง ผู้เล่นสามารถทายต่อไปได้

ผู้เล่นสามารถหยุดทายได้ทุกเมื่อ แต่โดยปรกติแล้วผู้เล่นมักต้องการทายให้ได้เท่ากับจำนวนเลขที่หัวหน้าสายลับพูดออกมา และในบางครั้งผู้เล่นอาจต้องการทายเพิ่มอีก **หนึ่งใบ**

ตัวอย่าง: คำใบ้แรกของทีมแดงคือ *ต้นไม้ : 2* หน่วยภาคสนามแดงต้องการทาย **ส้ม** และ **ป่า** ผู้เล่นทาย **ส้ม** เป็นคำแรก ซึ่งคำนั้นเป็นตำแหน่งของผู้บริสุทธิ์ ดังนั้นผู้เล่นทีมแดงจึงไม่มีโอกาสทายคำว่า **ป่า** ต่อ

ทีมน้ำเงินเป็นฝ่ายได้เล่นและทายถูกทั้งหมดสองคำ ตอนนี้ทีมแดงกลับมาได้เล่นอีกครั้ง

หัวหน้าสายลับพูด *ขนม: 3* ผู้เล่นทีมแดงค่อนข้างมั่นใจว่า **เฉาก๊วย** คือ ขนม ดังนั้นผู้เล่นจึงแตะที่การ์ดนั้น หัวหน้าสายลับนำการ์ดสายลับแดงมาปิดลงบนการ์ดคำนั้น จากนั้นผู้เล่นสามารถทายต่อได้ ขนมบางชนิดจะมี **น้ำแข็ง** อยู่ ผู้เล่นจึงแตะการ์ดรหัสสายลับ **น้ำแข็ง** และใบนั้นเป็นคำของทีมแดงเช่นกัน นั่นทำให้ผู้เล่นทีมแดงสามารถทายต่อได้

ผู้เล่นไม่แน่ใจคำตอบที่สามของคำใบ้ *ขนม* จึงเลือกแตะคำว่า **ป่า** ซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับคำใบ้ *ขนม* ผู้เล่นกำลังทายรหัสสายลับจากคำใบ้ก่อนหน้านี้

ป่า เป็นรหัสสายลับของสายลับแดง หน่วยภาคสนามตอบถูกทั้งหมดสามคำจากคำใบ้ *ขนม: 3* ดังนั้นผู้เล่นจึงสามารถทายเพิ่มได้อีกหนึ่งใบเป็นครั้งสุดท้ายในตานี้ ผู้เล่นสามารถหารหัสสายลับใบที่สามจากคำใบ้ *ขนม* หรือหาอีกหนึ่งใบจากคำใบ้ *ต้นไม้* หรือผู้เล่นสามารถเลือกที่จะหยุดและให้ทีมฟ้าเล่นต่อก็ได้

ผู้เล่นสามารถทายรหัสสายลับเพิ่มได้อีกหนึ่งใบเท่านั้น อย่างเช่นในตัวอย่างด้านบน หน่วยภาคสนามแดงสามารถทายได้สูงสุดทั้งหมด 4 ครั้ง เนื่องจากหัวหน้าสายลับพูดเลข *3* เมื่อหน่วยภาคสนามขอจบการทาย หรือทายผิดใบ อีกทีมสามารถเล่นต่อได้ทันที

การดำเนินเกม

หัวหน้าสายลับสลับกันให้คำใบ้ หลังจากให้คำใบ้แล้ว หน่วยภาคสนามทำการทายการ์ดสายลับ การทายของทีมนั้นจบลงต่อเมื่อผู้เล่นแตะการ์ดที่ไม่ใช่ของทีมตัวเอง หรือตัดสินใจหยุดการทาย หรือผู้เล่นได้ทำการทายการ์ดสายลับครบจำนวนสูงสุดที่สามารถทายได้แล้ว ต่อจากนั้นจะเป็นการเล่นของอีกทีมทันที

การจบเกม

เมื่อทีมใดทีมหนึ่งนำการ์ดสายลับวางทับบนการ์ดรหัสสายลับของทีมครบทุกคำถือว่าเกมจบทันที ทีมนั้นคือผู้ชนะ

ผู้เล่นสามารถชนะในขณะที่อีกทีมเล่นอยู่ได้ ถ้าทีมที่เล่นอยู่ทายรหัสสายลับใบสุดท้ายของอีกทีม

เกมอาจจบเร็วขึ้นถ้าหน่วยภาคสนามติดต่อกับนักลอบสังหารทีมของหน่วยภาคสนามทีมนั้นเป็นฝ่ายแพ้

การเตรียมเกมสำหรับรอบถัดไป

ผู้เล่นสามารถสอบถามกันในทีมว่าต้องการเปลี่ยนหัวหน้าสายลับหรือไม่ การเตรียมเกมสำหรับการเล่นรอบที่สองนั้นง่ายมาก ผู้เล่นนำการ์ดสายลับทุกใบที่ทับการ์ดรหัสสายลับอยู่ทั้งหมดออก นำการ์ดสายลับกลับไปวางกองด้านหน้าหัวหน้าสายลับ จากนั้นพลิกด้านการ์ดรหัสสายลับทั้ง 25 ใบ เป็นอีกด้านหนึ่ง เท่านี้ผู้เล่นก็พร้อมสำหรับการเล่นครั้งใหม่แล้ว!

บทลงโทษสำหรับคำใบ้ที่ไม่เหมาะสม

กรณีที่หัวหน้าสายลับทีมไหนให้คำใบ้ที่ไม่เหมาะสม การเล่นในตานั้นของทีมจะจบลงทันที บทลงโทษเพิ่มเติมคือหัวหน้าสายลับอีกทีมสามารถนำการ์ดสายลับของทีมตัวเองวางลงบนการ์ดรหัสสายลับของตัวเองได้ทันทีหนึ่งใบก่อนการให้คำใบ้คำต่อไป

แต่ถ้าไม่มีใครสังเกตว่าคำใบ้นั้นไม่เหมาะสม ให้ถือว่าคำใบ้นั้นสามารถใช้ได้

พยายามทำหน้าให้นิ่ง

หัวหน้าสายลับต้องแสดงสีหน้าให้นิ่งที่สุดโดยไม่สามารถส่งสัญญาณใดๆผ่านใบหน้า ท่าทาง และห้ามใช้มือจับการ์ดทุกชนิดขณะที่เพื่อนร่วมทีมกำลังพิจารณาคำศัพท์ เมื่อเพื่อนร่วมทีมแตะการ์ดรหัสสายลับ ให้ตรวจตำแหน่งของสายลับจากการ์ดเผยตำแหน่งแล้วปิดรหัสสายลับนั้นด้วยการ์ดสีที่ถูกต้องตามตำแหน่ง เมื่อเพื่อนร่วมทีมเลือกคำที่ตรงกับสีของทีม หัวหน้าสายลับควรแสดงออกว่าคำนั้นคือคำที่ต้องการให้หน่วยภาคสนามเลือก ถึงแม้ว่าจะไม่ใช่ก็ตาม

เมื่อผู้เล่นที่เป็นหน่วยภาคสนามต้องการทาย ผู้เล่นควรสนใจเพียงคำศัพท์บนโต๊ะเท่านั้น ห้ามมองตาหัวหน้าสายลับขณะที่กำลังทาย วิธีนี้จะช่วยหลีกเหลี่ยงการให้คำใบ้โดยใช้ท่าทางแทนการสื่อสารได้

บางครั้งคำใบ้ของผู้เล่นค่อนข้างจำกัดทำให้ถ่ายทอดออกมาได้เพียงหนึ่งคำใบ้ต่อหนึ่งการ์ดสายลับ ขอให้พยายามเล่นต่อไปเพราะนั่นคือหัวใจสำคัญของเกม

เหตุใดจึงมีนาฬิกาทราย?

ขออภัยที่เราเกือบลืม อย่างที่เห็นนาฬิกาทรายไม่ถูกนำมาใช้มากนัก

ในกรณีที่มีผู้เล่นใช้เวลาคิดนานเกินไป ผู้เล่นคนอื่นสามารถใช้นาฬิกาทรายจับเวลาได้ และบอกให้ผู้เล่นตัดสินใจก่อนที่เวลาในนาฬิกาทรายจะหมดลง

ผู้เล่นสามารถแม้กระทั่งจับเวลาตัวเองได้เมื่อเจอกับปัญหาในการคิดคำใบ้ ถ้าผู้เล่นไม่สามารถหาคำใบ้ที่ดีได้ก่อนหมดเวลา ให้ผู้เล่นใบ้คำสำหรับรหัสสายลับที่ยากที่สุด และพยายามคิดคำใบ้ต่อขณะที่อีกทีมกำลังเล่นอยู่

สำหรับผู้เล่นที่ต้องการเล่นแบบจำกัดเวลา สามารถดาวน์โหลดแอพพลิเคชั่นเพื่อใช้จับเวลาได้ที่ codenamesgame.com

คำใบ้ที่เหมาะสม

เราได้ทำการทดลองใช้กฎการเล่นในหลายๆแบบและพบว่า ผู้เล่นแต่ละกลุ่มมีความชอบรูปแบบของการเล่นในแบบที่แตกต่างกัน คุณควรทดลองใช้กฎการเล่นในรูปแบบต่างๆเพื่อค้นหาการเล่นในแบบที่กลุ่มคุณชอบ

กฎบังคับใช้

คำใบ้บางคำไม่ถือว่าเหมาะสมเพราะคำใบ้เหล่านั้นทำลายความสนุกของเกม

คำใบ้ของผู้เล่นต้องเป็นความหมายของรหัสสายลับนั้นจริงๆ ผู้เล่นไม่สามารถให้คำใบ้เพื่อบอกถึงตัวอักษรในคำ หรือตำแหน่งของคำบนโต๊ะได้

ลวก เป็นคำใบ้ที่ไม่เหมาะสมสำหรับ **ปลวก** ผู้เล่นไม่สามารถรวมรหัสสายลับ **กาก กวน** และ **กล้า** โดยการใบ้ *ก: 3* หรือคำใบ้อย่าง *สาม: 3* (สามตัวอักษร: สามคำ) อย่างไรก็ตาม...

ตัวอักษรและตัวเลขสามารถใช้เป็นคำใบ้ที่เหมาะสมได้ตราบใดที่คำใบ้นั้นมีความหมายเชื่อมโยงกัน ผู้เล่นสามารถใช้ *ปลา: 1* เพื่อเป็นคำใบ้ของ **วาฬ** เช่นเดียวกับ *สาม: 3* ใช้เป็นคำใบ้ของ **ตอง หก** และ **เวลา** ได้

ผู้เล่นห้ามใช้ตัวเลขหลังคำใบ้เพื่อบอกใบ้ได้ *สัตว์: 8* ไม่ถือเป็นคำใบ้ที่เหมาะสมสำหรับรหัสสายลับ **หมึกยักษ์**

ผู้เล่นต้องเล่นด้วยคำศัพท์ไทยเท่านั้น สามารถใช้คำต่างประเทศได้ถ้าผู้เล่นภายในกลุ่มใช้คำนั้นโดยปรกติในประโยคภาษาไทย เช่นผู้เล่นไม่สามารถใบ้ *โทรน* สำหรับ **มงกุฎ** และ **เก้าอี้** แต่สามารถใบ้คำว่า *บัลลังก์* ได้

ผู้เล่นไม่สามารถพูดคำที่ยังปรากฏอยู่บนโต๊ะได้ จนกว่าคำว่า **เขา** จะถูกการ์ดสายลับปิด ผู้เล่นไม่สามารถใบ้ *เขา เขาดิน เขาใหญ่* หรือ *ภูเขา* ได้

ผู้เล่นไม่สามารถพูดส่วนหนึ่งของคำผสมที่เปิดอยู่บนโต๊ะได้ จนกว่า **รถตู้** จะถูกปิด ผู้เล่นไม่สามารถพูดคำเหล่านี้ได้ *ตู้ รถ ตู้เสื้อผ้า* หรือ *รถไฟ* ฯลฯ

คำพ้องรูป/พ้องเสียงและการสะกด

ภาษาไทยมีคำพ้องรูปและคำพ้องเสียงอยู่มาก ตัวอย่างเช่น *ซ่อม* ออกเสียงเหมือน *ส้อม* แต่ทั้งสองคำมีความหมายที่ต่างกัน

คำที่ออกเสียงเหมือนกันแต่ความหมายและการสะกดต่างกัน ถือว่าเป็นคนละคำกัน ดังนั้นผู้เล่นไม่สามารถใช้ *ซ่อม* เพื่อใบ้คำว่า *ส้อม* ได้

คำศัพท์ที่สะกดเหมือนกันให้ถือว่าเป็นคำเดียวกัน ถึงแม้จะมีคำอ่านและความหมายที่ไม่เหมือนกันก็ตาม ตัวอย่างเช่น *กราบ* สามารถหมายถึงการไหว้หรือคำที่ไว้ใช้แทนด้านใดด้านหนึ่งของเรือ ผู้เล่นสามารถใช้ *กราบ* เพื่อใบ้คำว่า **ครู** และ **เรือ** หรือใช้ใบ้สำหรับสิ่งที่เกี่ยวข้องกับเรือก็ได้

ผู้เล่นสามารถทำการสะกดคำใบ้ได้ ตัวอย่างเช่น เมื่อผู้เล่นต้องการให้เพื่อนร่วมทีมทาย **เวลา** และ **รถยนต์** ผู้เล่นสามารถสะกด *เ-พ-ล-า* โดยเลี่ยงการออกเสียงของคำๆนั้นได้ ผู้เล่นสามารถใบ้ *ซ-ไม้เอก-อ-ม* (ไม้เอกห้ามใช้เป็นอีกหนึ่งคำใบ้) ถึงแม้ว่า *ส้อม* จะเป็นคำที่ยังวางอยู่บนโต๊ะก็ตาม

ผู้เล่นควรทำการสะกดคำใบ้ในกรณีที่มีผู้เล่นถาม ถ้าผู้เล่นสะกดคำไม่เก่งสามารถขอให้หัวหน้าสายลับของอีกทีมช่วยสะกดได้

เคล็ดลับ: การสะกดคำไม่เพียงช่วยเฉพาะคำพ้องรูปหรือคำพ้องเสียงเท่านั้นแต่ยังมีประโยชน์เมื่อสถานที่นั้นมีเสียงรบกวนหรือเมื่อผู้เล่นมีสำเนียงที่แตกต่างกัน

อย่าเข้มงวดจนเกินไป

อวกาศ ถือว่าเป็นคำใบ้ที่เหมาะสมของรหัสสายลับ **พระจันทร์** ถึงแม้ว่าจะมีคำว่า **อากาศ** เปิดอยู่ก็ตาม ผู้เล่นที่พูดว่าไม่สามารถใช้ได้อาจต้องการที่จะหาเรื่องถกเถียงเท่านั้น

ถ้าหัวหน้าสายลับอีกฝ่ายอนุญาติให้ใช้คำใบ้นั้นได้จะถือว่าคำนั้นเป็นคำใบ้ที่เหมาะสม ถ้าผู้เล่นไม่แน่ใจสามารถปรึกษากับอีกทีมได้ (ด้วยเสียงที่เบาโดยผู้เล่นคนอื่นไม่สามารถได้ยินได้)

กฎยืดหยุ่น

ในบางครั้งผู้เล่นอาจต้องทำการตัดสินว่าคำไหนเป็นคำใบ้ที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม เพราะกลุ่มผู้เล่นที่ต่างกันอาจมีความชอบรูปแบบกฎการเล่นของเกมที่แตกต่างกัน

คำผสม

ภาษาไทยอาจมีวิธีเขียนคำผสมอยู่หลายแบบ เช่น *ชาวนา* ถือว่าเป็นหนึ่งคำ *ไม้แขวนเสื้อ* เป็นคำผสมสามคำ ซึ่งโดยหลักการแล้วคำว่า *ชาวนา* เท่านั้นที่สามารถใช้เป็น "หนึ่งคำ" ของคำใบ้ได้

กลุ่มผู้เล่นสามารถตัดสินใจก่อนการเล่นได้ว่าคำผสมชนิดไหนที่สามารถนำมาใช้ได้ อย่างไรก็ตาม ผู้เล่นไม่สามารถสร้างคำผสมใหม่ขึ้นมาเองได้ เช่น *มังกรไฟบิน* เป็นคำใบ้ที่ไม่เหมาะสมสำหรับ เฮลิคอปเตอร์ และคบเพลิง

ชื่อที่สมบูรณ์

ชื่อที่สมบูรณ์คือคำใบ้ที่เหมาะสมเสมอถ้าผู้เล่นทำตามกฎข้างต้น *จอร์จ* คือคำใบ้ที่เหมาะสม แต่ผู้เล่นอาจต้องระบุเจาะจงว่า *จอร์จ วอชิงตัน* หรือ *จอร์จ ดับเบิลยู บุช* กลุ่มผู้เล่นสามารถตกลงกันได้ว่าชื่อที่สมบูรณ์คือคำหนึ่งคำ เพราะฉะนั้นชื่อหนังต่างๆ เช่น *แม่นาคพระโขนง* อาจได้รับการอนุญาติด้วย ถึงแม้ว่าผู้เล่นอาจไม่อนุญาติให้ใช้ชื่อที่สมบูรณ์หลายคำ แต่ผู้เล่นอาจยกเว้นชื่อสถานที่เช่น *สระแก้ว*

ไม่ควรอนุญาตให้หัวหน้าสายลับสร้างชื่อคนขึ้นมาเพื่อใช้เป็นคำใบ้ได้ ถึงแม้ว่าชื่อนั้นมีอยู่จริงก็ไม่สามารถทำได้เช่น *เจ้าหั่นเซียง* ไม่ถือเป็นคำใบ้ที่เหมาะสมสำหรับ **จีน** และ **กระบี่**

คำย่อและอักษรย่อ

โดยเทคนิคแล้ว *เอฟบีไอ* ไม่ใช่คำหนึ่งคำ แต่ถือว่าเป็นคำใบ้ที่ดี กลุ่มผู้เล่นสามารถตัดสินใจได้ว่าจะอนุญาติอักษรย่อทั่วไป เช่น *สปช. สห.* และ *กฟผ.* หรือไม่ และคำว่า *วิดีโอ ดีวีดี* และ *ดีวีอาร์* ถือว่าเป็นคำที่เหมาะสมถึงแม้ว่าจะมาจากคำย่อก็ตาม

คำพ้องรูปหรือคำพ้องเสียง

ผู้เล่นบางคนอาจต้องการอิสระในการใช้คำพ้องรูปพ้องเสียงมากกว่า ดังนั้นจึงสามารถอนุญาติให้ใช้คำว่า *ซ่อม* เพื่อใบ้คำว่า *ส้อม* ได้ ถ้าหากวิธีนี้จะทำให้เกมของผู้เล่นสนุกขึ้น

การสัมผัสเสียง

เสียงสัมผัสสามารถเป็นคำใบ้ที่เหมาะสมก็ต่อเมื่อคำเหล่านั้นเชื่อมโยงกันในความหมาย เช่น *หมู* เป็นคำใบ้ที่เหมาะสมของ **หนู** เพราะสองคำนี้เป็นสัตว์เหมือนกัน หรือ *จาน* กับ **ยาน** ซึ่งหมายถึงจานบินหรือยานอวกาศก็ได้ *ผ้า* เป็นคำที่ไม่เหมาะสมในการใช้ใบ้คำว่า **ฝ้า** เพราะสิ่งที่เชื่อมโยงกันอย่างเดียวคือการออกเสียงที่คล้ายกัน แต่ความหมายไม่มีความเกี่ยวเนื่องกัน (ถ้าผู้เล่นในกลุ่มทำงานโดยใช้ผ้าในการทำฝ้า คำใบ้นี้ถือว่าเหมาะสม)

ผู้เล่นบางกลุ่มอาจอนุญาติให้ใช้คำใบ้โดยการสัมผัสเสียงได้ แต่ในการเล่นควรระวังไม่ให้หัวหน้าสายลับบอกกับหน่วยภาคสนามว่าคำใบ้นี้เป็นแบบเสียงสัมผัส หน่วยภาคสนามต้องทำการเดาเองว่าเป็นการใบ้ชนิดใด

คำใบ้แบบเชี่ยวชาญ: 0

ผู้เล่นสามารถใช้ *0* เป็นตัวเลขระบุจำนวนรหัสสายลับที่ต้องการให้ทายได้ ตัวอย่างเช่น *อวกาศ: 0* หมายความว่า "ไม่มีคำศัพท์ใดเลยที่เชื่อมโยงกับคำว่า *อวกาศ*"

ถ้า *0* คือจำนวน หมายความว่า จำนวนการทายของทีมจะไม่มีจำกัด หน่วยภาคสนามสามารถทายรหัสสายลับได้มากเท่าที่ต้องการ แต่ต้องทายอย่างน้อยหนึ่งคำ

ถ้าผู้เล่นไม่แน่ใจว่าการเล่นแบบเชี่ยวชาญนี้มีประโยชน์อย่างไร ไม่ต้องกังวล ผู้เล่นจะเข้าใจได้เองในภายหลัง

คำใบ้แบบเชี่ยวชาญ: ไม่จำกัด

บางครั้งผู้เล่นอาจเหลือรหัสสายลับที่เชื่อมโยงกับคำใบ้ก่อนหน้าที่ยังไม่ได้ทายอยู่หลายคำ ถ้าผู้เล่นต้องการให้ทีมทายมากกว่าหนึ่งคำใบ้ ผู้เล่นอาจพูดว่า *ไม่จำกัด* แทนตัวเลขระบุจำนวน ตัวอย่างเช่น *อวกาศ: ไม่จำกัด*

ข้อเสียของการไม่จำกัดจำนวนที่ทายได้คือหน่วยภาคสนามจะไม่รู้ว่ามีรหัสสายลับกี่คำบนโต๊ะที่เชื่อมโยงกับคำใบ้ปัจจุบัน แต่ในทางตรงกันข้ามผู้เล่นสามารถทายคำศัพท์ได้มากเท่าที่ต้องการ

เกมสำหรับผู้เล่น 2 คน

ในกรณีที่มีผู้เล่นสองคน ผู้เล่นสามารถเล่นเป็นทีมเดียวกันได้ วิธีการเล่นสำหรับผู้เล่นสองคนยังสามารถใช้สำหรับกลุ่มผู้เล่นที่มีขนาดใหญ่ที่ไม่ต้องการแข่งขันกันเอง โดยผู้เล่นต้องพยายามทำคะแนนให้มากกว่าทีมจำลอง

จัดเตรียมเกมตามปรกติ ผู้เล่นหนึ่งคนเล่นเป็นหัวหน้าสายลับ โดยผู้เล่นที่เหลือเป็นหน่วยภาคสนาม ขณะที่อีกทีมจะไม่มีผู้เล่นแต่ผู้เล่นยังต้องใช้การ์ดสายลับของอีกสี

ทีมผู้เล่นจะเป็นทีมที่เริ่มก่อนทีมจำลองเสมอ ดังนั้นเลือกการ์ดเผยตำแหน่งที่กรอบไฟด้านข้างเป็นสีของทีมผู้เล่น

เล่นตามปรกติโดยพยายามหลีกเลี่ยงสายลับฝ่ายตรงข้ามและนักลอบสังหาร

หัวหน้าสายลับเล่นเป็นทีมจำลองโดยนำการ์ดสายลับของฝั่งตรงข้ามปิดลงบนรหัสสายลับของทีมจำลอง 1 คำทุกครั้งที่ถึงตาของทีมจำลอง หัวหน้าสายลับจะเป็นคนเลือกรหัสสายลับที่ต้องการปิดด้วยตนเอง ซึ่งอาจต้องใช้การวางแผนเล็กน้อย

ถ้าทีมของผู้เล่นติดต่อกับนักลอบสังหาร หรือสายลับของทีมจำลองได้รับการติดต่อครบทุกคน ถือว่าผู้เล่นแพ้เกมนั้น และแต้มเป็น *0*

ถ้าทีมผู้เล่นชนะ ให้คะแนนทีมของคุณโดยวัดจากจำนวนการ์ดสายลับของทีมจำลองที่ยังคงเหลือในกอง

8	นั่นมัน...ยากที่จะเชื่อนะ
7	ภารกิจที่เป็นไปไม่ได้
6	ว้าว!
5	หน่วย MI6 จะต้องโทรหาคุณแน่นอน
4	ความลับสุดยอดถูกเปิดเผยแล้ว
3	เหมือนใจตรงกันเลยนะ
2	โอเค แต่คุณสามารถทำได้ดีกว่านี้นะ
1	เอิ่ม ชนะก็คือชนะ จริงมั้ย

หมายเหตุ: คะแนนจะถูกกำหนดจากจำนวนครั้งของผู้เล่น และจำนวนสายลับของทีมจำลองที่คุณทำการติดต่อโดยบังเอิญ

เกมสำหรับผู้เล่น 3 คน

สำหรับผู้เล่นสามคนที่ต้องการเล่นทีมเดียวกันสามารถเล่นได้ตามวิธีที่อธิบายข้างต้น ในกรณีที่ผู้เล่นสองคนต้องการเล่นแบบแข่งขันกัน ผู้เล่นทั้งสองคนสามารถเป็นหัวหน้าสายลับของแต่ละทีม และผู้เล่นคนที่สามเป็นหน่วยภายสนาม

จัดเตรียมเกมตามปรกติ ยกเว้นผู้เล่นภาคสนามหนึ่งคนที่ต้องทำงานให้กับทั้งสองฝั่ง (เหมือนสายลับในชีวิตจริงเลยล่ะ!) การชนะของหัวหน้าสายลับจะใช้กฎตามรูปแบบการเล่นทั่วไป ส่วนหน่วยภาคสนามต้องพยายามทำงานอย่างเต็มที่ให้กับผู้เล่นทั้งสองฝ่าย

ต้องการข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับเกมและการเล่นแบบอื่นๆสามารถเข้าดูได้ที่ www.codenamesgame.com

ออกแบบเกมโดย **Vlaada Chvátil**

ภาพประกอบ: Tomáš Kučerovský

ออกแบบกราฟฟิก: Filip Murmak

แปลและจัดจำหน่าย: Dice Cup Games

DICE CUP GAMES

www.dicecupboardgame.com

Czech Games Edition

© Czech Games Edition
July 2017
www.CzechGames.com