

VLAADA CHVÁTIL

機密代號

CODENAMES

估你唔到

同朕
CHECK 下



全新
廣東話
詞庫

專用網站
(英文內容)




CGE
Czech Games Edition

初始設置

遊戲開始前，將所有玩家分成人數和水平大致相當的兩支隊伍。一局標準遊戲至少需要四名玩家遊玩（每隊兩名）。2人或3人遊戲變體規則，請看規則書最後部分。

每隊推選一名間諜組長，兩名間諜組長將坐在桌子的同側。相應隊員則分別坐在自己隊伍間諜組長的正對面，扮演間諜組員。然後，隨機抽取25張機密代號牌，並在桌面上排成5x5的矩形。

如果你們當中有年紀較少的玩家，建議換走有  的機密代號牌，這些詞語對兒童來說比較困難。

注意：洗勻機密代號牌堆時，你需要時不時的將一半卡牌翻面，以充分洗勻所有牌。



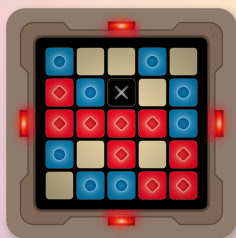
間諜組員



間諜組長

關鍵牌

每局遊戲都有一張關鍵牌，記錄了所有機密代號牌的秘密身份（藍色=藍方綫人；紅色=紅方綫人；灰白色=旁觀者；黑色=暗殺者）。間諜組長隨機抽取一張共用的關鍵牌，任選一邊插入底座，並放在兩名間諜組長之間。注意：抽牌時，間諜組長不能就選牌及插入方向作思考，抽完後迅速插入底座！也不能讓間諜組員看到卡牌內容。



關鍵牌上的方格逐一對應桌面矩形所有機密代號牌上的詞語。藍色方格對應藍色隊伍必須猜對的詞語（即藍方綫人）；紅色方格對應紅色隊伍必須猜對的詞語（即紅方綫人）；灰白方格對應不正確的中立詞語（即旁觀者），黑色方格對應使選中的一方立即輸掉遊戲的詞語（即暗殺者）。

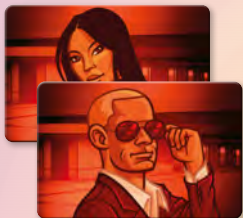
起始隊伍



在關鍵牌的四周繪有亮色區域，該區域的顏色決定了本局遊戲的起始隊伍。起始隊伍在遊戲中需要猜對9個詞語。另一方只需猜對8個。起始隊伍的間諜組長會先提供本局遊戲第一條綫索。

綫人牌

8張 紅方綫人牌



8張 藍方綫人牌



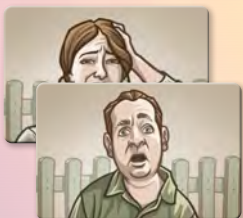
紅方綫人牌堆和藍色綫人牌堆分別放在自己隊伍的間諜組長前面，這樣有助每位玩家記住自己所屬的隊伍。

1張 雙面綫人牌



雙面綫人牌屬於起始隊伍。當起始隊伍決定後，將該牌翻至起始隊伍顏色的那一面。接下來整局遊戲，雙面綫人牌的顏色都不會改變。

7張 旁觀者牌



1張 暗殺者牌



將所有旁觀者牌和暗殺者牌放在兩名間諜組長之間便於拿取的地方。

遊戲概述

兩名間諜組長都知道25張機密代號牌的秘密身份，而間諜組員只能通過機密代號牌來聯絡自己隊伍的綫人。

遊戲過程中，每隊的間諜組長將輪流提供一條僅含一個詞語的綫索。這條綫索可能關聯多張機密代號牌上的詞語。間諜組員需要根據自己間諜組長提供的綫索聯絡正確的綫人。當有一名間諜組員指向某張機密代號牌時，間諜組長需要揭示它的秘密身份。如果的確是己方綫人，那麼該隊可以繼續聯絡，否則，將直接進入對手的回合，甚至輸掉遊戲！率先聯絡到自己隊伍所有綫人的一方勝出遊戲。

進行遊戲

兩隊輪流進行自己的回合。起始隊伍由關鍵牌亮色區域的顏色決定。

提供綫索

如果你是間諜組長，你需要提供一條僅含一個詞語的綫索，理想的綫索是能夠關聯多個己方詞語。並在那綫索後附上一個關聯數字一起說出，意味著這綫索關聯目前桌面上幾多個己方的詞語。

例如：你隊伍的其中兩p「花生」和「瓜」。因為兩者都是農作物，所以你提供的綫索可以是「農作物：2」。

你也可以提供關聯數字為1的綫索，例如「棕色：1」。但是嘗試提供2或以上的關聯數字會讓遊戲更有趣。若你提供的綫索關聯最少四個詞語，已是一項了不起的成就。

一個詞語

你的綫索只能包含一個詞語，你也不允許給出其它暗示。例如，你不許說「它可能包含非常多的延伸意思」。實際上，遊戲中許多詞語本身就具有多重涵義。

你提供的綫索也不能包含桌面上任何詞語的任何字。但是在後續的回合中，一些機密代號牌可能會被覆蓋，這時候你才可提及那些被覆蓋的詞語。

聯絡綫人

當間諜組長提供一條綫索後，同隊の間諜組員需要揣測具體的含義。當隊中有多名間諜組員，他們可以互相討論，但間諜組長需要始終保持緘默。間諜組員作決定進行猜測時，他(她)需要指向桌面一張未被覆蓋的機密代號牌：

- 如果該牌**對應己方綫人**，那麼間諜組長需要用己方的綫人牌將其覆蓋。同時，己方組員**獲得機會再猜一次**。
- 如果該牌**對應一名旁觀者**，那麼間諜組長需要用旁觀者牌將其覆蓋。然後，己方隊伍的**回合立即結束**。
- 如果該牌**對對方方的綫人**，那麼間諜組長需要用對方的綫人牌將其覆蓋。然後，己方隊伍的**回合立即結束**（等於幫助對方聯絡到一個綫人）。
- 如果該牌**對應暗殺者**，那麼間諜組長需要用暗殺者牌將其覆蓋。然後，本局遊戲結束：**聯絡到暗殺者的隊伍輸掉本局**。

提示：間諜組長提供的綫索，應盡可能避免引導己方間諜組員聯絡到暗殺者。

猜測次數

每隊の間諜組員**每回合必須猜詞最少一次**。猜錯了會立即結束自己隊伍的回合，但猜對了可再猜一次。

猜過一次後，**間諜組員隨時都可主動結束猜詞**，但是一般來說你們會希望猜對與間諜組長提供的關聯數字一樣多的詞語。有時候你甚至想**額外猜一次**：

例如：紅色組長提供的第一條綫索是「樹：2」，紅色組員決定猜「高」和「蘋果」。她首先指向了「高」那張牌，但是很遺憾，其秘密身份是一名旁觀者，所以她沒有機會再猜「蘋果」了。

輪到藍色隊伍行動，他們猜對了兩個詞語，現在又到紅色隊伍的回合。

紅色組長提供了「河：3」這條綫索。紅色組員首先斷定「橋」跟河有關，所以她指向那張牌，結果正確。於是間諜組長用紅方綫人牌蓋住「橋」。同時紅色組員可以再猜一次。她想起河床，所以她指向「床」那張牌。很不錯！她又猜對了，又獲得再猜一次的機會。

她不確定第三個與「河」有關的詞語是什麼。所以他回想起第一回合的綫索，指向了「蘋果」那張牌。非常幸運。「蘋果」也是一名紅方綫人所對應的牌。現在，她已經根據「河：3」這條綫索猜對了3個詞語，所以她得到了一次額外猜詞機會。她可以回過頭繼續尋找與「河」有關的詞語，也可以調整路綫尋找與「樹」有關的詞語。當然，她甚至可以主動放棄，然後輪到藍色隊伍的回合。

你只能獲得一次額外猜詞機會。在上述例子中，紅色組員可猜測4次，是因為間諜組長提供的關聯數字是3。當紅色組員主動放棄或猜錯時，才會輪到藍色隊伍行動。

遊戲流程

兩名間諜組長輪流提供綫索，每回合至少會覆蓋一張機密代號牌。隨著遊戲進行，猜詞會變得越來越簡單。

遊戲結束

若某隊所有綫人對應的機密代號牌都被覆蓋，該隊伍勝出遊戲。

如果對方在他們的回合猜出了你們隊伍的最後一個詞語，也視作你們隊伍勝出。

如果任何一名間諜組員聯絡到暗殺者，遊戲將提前結束。毫無疑問，聯絡到暗殺者的隊伍輸掉遊戲。

下局遊戲的初始設置

其他玩家也想扮演間諜組長？

第二局遊戲的初始設置非常簡單。將機密代號牌上覆蓋的綫人牌全部放回相應的牌堆，抽取一張新的關鍵牌，然後將所有機密代號牌翻面就可以開始下局遊戲。



提供無效綫索的懲罰

如果一名間諜組長提供了一條無效的綫索，那麼該隊伍的回合立即結束。同時，對方組長可以在提供綫索前，將一張己方綫人牌覆蓋到任意一張對應己方綫人的機密代號牌上。

但如果沒有玩家提出該條綫索是無效的，則該綫索被默認有效。

保持緘默

間諜組長必須始終保持緘默。當你的間諜組員在考慮指向哪張牌時，你禁止觸碰任何機密代號牌。當你的間諜組員指向一張牌後，你需要查看關鍵牌上的內容，然後用相應顏色的綫人牌將其覆蓋。無論你的間諜組員有否猜對，你都不能表露任何暗示。

如果你是一名間諜組員，在猜測過程中你應該專注於桌面的卡牌，而不是用眼神和你的間諜組長交流。組員需規避那些非語言類的暗示。

如果你們獲得的綫索被嚴格限定為一個詞語加一個數字，那麼太好了！你們已經掌握這款遊戲的精髓了。

有效的綫索

我們測試過許多變體規則，而玩家的喜好不一。因此，我們建議你把以下規則全部試玩一遍，再從中選用。

進階綫索：0

你可以使用「0」作為關聯數字，例如「羽毛：0」。這意味著你的所有綫人所對應的詞語都與「羽毛」無關。

如果「0」作為關聯數字，那麼猜測次數的規則此刻並不適用。間諜組員可以猜測任意次數，但最少一次。

如果你不理解這條規則的用意，別擔心。你將有機會在遊戲中體會到這點。

沙漏的作用

抱歉，差點忘記了提及它。事實上，我們並不需要頻繁地使用計時工具。

如果一名玩家思考的時間太長，任何玩家都可以翻轉沙漏開始計時，並告訴他（她）需要在沙漏漏完前選擇。

當你陷入困境時，你也可以為自己使用沙漏。如果在沙漏漏完前，你也不能想出一條精妙的綫索，那麼你可以先為最難猜的詞語提供綫索，然後在對手的回合繼續思考。

如果你更喜歡在嚴格的時間限制下遊玩，你可以從codenamesgame.com下載我們的計時APP (android/iOS)。

進階綫索：無限

有時候你可能因為多個回合的累積，有不少已知的綫索但尚未猜出相應的詞語。這時候，如果你想讓隊友猜出更多詞語，你可以使用「無限」作為關聯數字。例如：「羽毛：無限」。

這條規則的缺點在於你的隊友不知道有多少次與各當前的綫索有關。但優勢也很明顯，你的隊友可以猜測任意次數。

嚴格的規則

通常情況下，我們認為違反遊戲精髓的綫索都無效。

你的綫索必須和卡牌上的詞語有所關聯。你不能使用詞語內的字或者在桌面的坐標作為綫索。例如「鞋」不是「高蹺鞋」的有效綫索。你也不能以「水：3」作為「抽水」、「插水」、「天水圍」的綫索（雖然這三個詞語中都包含「水」字），也不能是「3：3」（即使這三個詞語都在桌面第3行）。然而……

當你使用文字和數字是為了表達詞語的含義時，它們就是有效的綫索。例如，你可以使用「熱：1」作為詞語「火」的綫索。你也可以使用「二：3」作為「新人」、「手套」、「班馬」的綫索。

你不能使用關聯數字作為你的綫索。例如，「復活：4」就不是對「亞視」和「四眼」有效的綫索。

你不能使用同音異義詞作為你的綫索。例如，「無形」和「模型」的發音一樣，但從遊戲精髓和中文字義考慮，你不能使用「無形」作為「模型」的綫索。

你必須使用中文遊玩。如果你隊伍的玩家想使用其他語言，他（她）只能將它化成中文使用。例如，你不能使用「suffer」作為「地獄」和「無間道」的綫索，但是你可以使用「受苦」。

靈活的規則

有時候你必須嚴格判斷一些綫索是否有效，但不同玩家的判斷依據不同。換言之，有些玩家更喜歡靈活地變動遊戲規則。

專有名詞

如果玩家允許，專有名詞也經常視作有效的綫索。「東風」是一條有效的綫索，但是你可能需要表達清楚它指的是東風「導彈」還是東風「汽車」。如果玩家同意將包含多個詞的專有名詞視作一個詞語，那麼像「三劍客」這種書名/標題類的綫索也是有效的。即使你不允許包含多個詞的專有名詞，當碰到「紐約」這種地名類的專有名詞時，你可能不得不放寬限制。但是，間諜組長不允許自己創造專有名詞，即使它本身是真實合理的。例如，你不能使用人名「蘇梅」作為「中國」和「律師」的有效綫索。

同音異義詞

一些玩家傾向於自願使用同音異義詞。在

這種情況下，為了充分享受遊戲的樂趣，你可以使用「無形」作為與「模型」有關的詞語的綫索。

押韻詞

與詞語關聯的押韻詞通常也視作有效。例如，你可以使用「燒錢」作為「消遣」的有效綫索，因為它們除擁有相同的尾韻，還有某程度的邏輯關聯。但你不可僅因為「路痴」跟「道士」發音有類近就視它為有效綫索。（除非你們都認識一個路痴的道士！）

一些玩家喜歡使用各種押韻詞。如果你們允許使用押韻詞，注意你不能告訴其他玩家你正在透過押韻詞的方式提供綫索，只能讓你的間諜組員自行領悟。

2人遊戲

如果只有兩名玩家參與遊戲，那麼你們可以同屬一隊。2人遊戲的變體規則和標準遊戲規則一樣，只是雙方不再互相對抗，改為跟虛擬隊伍對抗，並嘗試讓自己隊伍獲得更高的分數。

2人遊戲的初始設置沒有任何變化。一名玩家扮演間諜組長，另一名扮演間諜組員。虛擬隊伍不會猜詞，但是你仍需要為其準備相應的綫人牌。你們的隊伍是起始隊伍，組長抽取一張關鍵牌後按照標準遊戲規則進行遊戲。同樣地，試圖規避對方的綫人和暗殺者。

每當輪到虛擬隊伍的回合，間諜組長必須代替對方將一張他們的綫人牌覆蓋到相應的機密代號牌上。間諜組長可以選擇覆蓋哪張機密代號牌，聰明地選擇覆蓋什麼牌，有助你們獲得高分！

如果你的隊伍贏了，根據虛擬隊伍剩餘的綫人牌數量，獲得等量的分數。

如果你的隊伍聯絡到暗殺者或者對方的所有綫人，你們輸掉遊戲，不會獲得任何分數。

注意：你們隊伍的分數取決於你們能在幾個回合內勝出遊戲，以及你們因為失誤幫助對方聯絡到的綫人數量。

得分和表現

- 8 喪心病狂的外掛者！
- 7 在你面前沒有不可能。
- 6 Wow，還能說甚麼！
- 5 歡迎加入軍情六處。
- 4 簡單，絕密文件已到手！
- 3 觀察力和邏輯的精妙配合。
- 2 表現不錯，期待你的進步。
- 1 好吧，不管怎麼說還是贏了。

3人遊戲

如果只有三名玩家遊玩，你們可以像2人遊戲一樣同屬一支隊伍。當然，如果你們想互相對抗，也可以讓其中兩名玩家分別扮演紅藍隊伍的間諜組長，而第三名玩家扮演它們共享的間諜組員。初始設置和遊戲規則都與標準遊戲一樣，最大的區別在於原本隸屬於一隊的間諜組員現在為兩支隊伍工作了。

更多的變體規則(英文)請訪問 www.codenamesgame.com。

遊戲設計師：Vlaada Chvátil
插畫師：Tomáš Kučerovský

平面設計：Filip Murmak, 鴨子君, Machai
中文漢化：Taco, 田方舟

廣東話版本監修：陳浩仁, 何仲焜



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited
http://www.broadwaygames.com.hk
bw-hk@longshore.com.hk
Tel: +852 23651998



中文獨家版權：一刻館桌遊
地址：北京市海澱區中關村東路1號院
6號樓科建大廈
網址：www.onemomentgames.com
郵箱：info@onemomentgames.com
電話：010-82865118



© Czech Games Edition
www.CzechGames.com