

VLAADA CHVÁTIL

# 機密代號

CODENAMES

最高機密

猜詞遊戲



# 初始設置

遊戲開始前，你需要將所有玩家分成人數和戰力相當的兩支隊伍。你需要至少 4 位玩家來進行一場標準遊戲(每隊 2 位玩家)。至於 2 或 3 人遊戲的變體規則，可以在本規則書的後面找到。

每支隊伍分別挑選其隊伍中的一位玩家擔任他們的間諜領袖，並選定隊伍顏色。兩位領袖必須坐在桌子的同一側。其他玩家則坐在他們的間諜領袖對面，他們是間諜隊員。

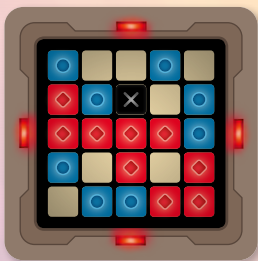
隨機抽取 25 張機密代號卡，並將它們在桌上排列成 5 × 5 的矩陣。

**注意：**在混洗機密代號卡時，請偶爾將一半的卡牌翻轉到另一面，如此可以讓卡牌能夠充分洗混。



## 關鍵名單

每場遊戲會有一張關鍵名單，揭露了桌上所有代號卡的秘密身份。間諜領袖們必須隨機挑選一張關鍵名單並把它插到底座上，放在兩人之間。關鍵名單無論哪一邊朝上都行，別想太多，插入底座就是了，並請確保沒有讓任何間諜隊員看到關鍵名單的內容。



關鍵名單對應著桌上以矩陣排列的代號卡。藍色方格代表了藍隊必須猜中的代號(藍色特務)。紅色方格代表了紅隊必須猜中的代號(紅色特務)。白色方格是無辜的路人，而黑色方格則是一位殺手，完全不能和他接觸！

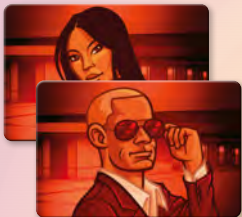
## 起始隊伍



關鍵名單四邊有著指示哪個隊伍先開始的警示燈。起始隊伍要找出9個代號，另一隊則只需要找出8個代號。起始隊伍會給予遊戲中的第一個線索。

## 特務卡

### 8張紅方特務卡



### 8張藍方特務卡



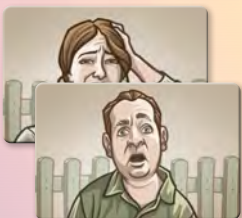
紅色特務卡整疊放在紅隊間諜領袖的面前。藍色特務卡整疊放在藍隊間諜領袖的面前。這可以提醒玩家的隊伍屬於哪一種顏色。

### 1張雙面特務卡



雙面特務卡屬於起始隊伍，將其翻至與該隊伍同一顏色。在遊戲中這張卡會視作該隊伍的其中一張特務卡。

### 7張路人卡



### 1張殺手卡



無辜的路人卡與殺手卡都放在兩位間諜領袖之間，方便他們拿取的位置。

## 遊戲概要

間諜領袖們知道所有特務的代號，但隊員們只能透過領袖給的線索辨認特務的身分。

間諜領袖會輪流給予一個詞語的線索，線索可以和桌上數個代號相關，間諜隊員要試圖猜出他們的間諜領袖指的是哪些代號。當間諜隊員碰觸了一張代號卡時，間諜領袖將揭露它的身分。如果這是他們隊伍的其中一位特務，該隊の間諜隊員可以繼續進行猜測。否則，就輪到另一支隊伍的回合。第一個「揭露」己方所有特務的隊伍獲勝。

# 進行遊戲

兩支隊伍輪流進行回合。關鍵名單四邊的警示燈顏色代表哪一方是起始隊伍。

## 給予一個線索

如果你擔任間諜領袖，你要試圖想出和桌面代號卡相關的詞語，而你的隊員要試圖猜出哪些代號是相關的。當你認為你有一個好線索時，將它說出來。你同時要說出一個數字，這告訴你的隊員們有幾張代號卡與你的線索相關。

**舉例：**你想要隊員猜中的兩個代號是「堅果」和「橘」。這兩者都是長在樹上，所以你可以說出「樹：2」。

你可以給予只和一個代號相關的線索，例如「花生：1」，但是試圖聯想與兩個或多個代號相關的線索會比較有趣。想出一個與很多代號相關的線索會是一件了不起的成就！

## 一個詞語

你的線索必須是一個詞語，不可以是句子。比如「黃色的東西」就不是一個有效線索，因為裡面有「黃色」和「東西」兩個詞。

你不可以給予額外的暗示。比如，你不可以再說「這可能需要多想想...」，你正在玩《機密代號》，而這個遊戲就是要你多想想。

## 進行接觸

當間諜領袖給予一個線索後，他的間諜隊員們要試圖想出他所指為何。間諜隊員們可以進行討論，但是間諜領袖必須維持面不改色的狀態(避免給予其他暗示)。當其中的一名隊員**以手指觸碰**了桌面上的其中一張代號卡，這代表這個詞語就是他們正式的猜測。

- 如果間諜隊員觸碰的代號卡，**隸屬於他們的隊伍**，間諜領袖用他們所屬顏色的特務卡覆蓋這張卡。**該隊伍可以再進行另一次接觸。**
- 如果間諜隊員觸碰的代號卡是**無辜的路人**，間諜領袖用一張路人卡覆蓋這張卡。**該隊伍的回合結束。**
- 如果間諜隊員觸碰的代號卡，**隸屬另一支隊伍**，則另一支隊伍的間諜領袖用他們所屬顏色的特務卡覆蓋這張卡。**剛剛進行接觸的隊伍回合結束。**
- 如果間諜隊員觸碰了**殺手**，則用殺手卡覆蓋這張卡。遊戲結束！**觸碰到殺手的隊伍輸掉**這場遊戲。

**提示：**當間諜領袖把線索說出來之前，請先確保這個線索不會和殺手有任何關連。

## 接觸次數

間諜隊員們**必須要進行至少一次接觸**。有任何猜錯的狀況會讓隊伍的回合立刻結束，但是如果間諜隊員們接觸到己方的代號卡時，他們可以繼續進行猜測。**每一回合有一次額外的接觸機會**。如果間諜領袖說出的數字是3，而間諜隊員們也成功地連續揭露了三位同隊的特務，那麼他們可以嘗試再進行一次額外接觸。

**隊伍可以在任何時候停止猜測並結束回合**，但是通常大家會想要猜出和間諜領袖所說相同數量的詞語。

**舉例：**紅色隊伍的第一個線索是「樹：2」，紅隊の間諜隊員想要猜測「橘」和「堅果」。他先選擇了「橘」，如果它是一個無辜的路人，那隊員們就沒有機會再去猜測「堅果」是否正確。

接著輪到藍隊的回合，他們成功揭露兩位同隊的特務。現在又輪回紅隊的回合。紅隊の間諜領袖說出「河流：3」。紅隊の間諜隊員相當確信「亞馬遜」與這次的線索相關，所以觸碰了「亞馬遜」的代號卡。間諜領袖用一張紅色特務卡覆蓋這張卡片，因此紅隊可以再進行一次接觸。河流也許暗示了河床，所以隊員們碰觸了「床」這張代號卡。那張卡同樣是紅色特務，所以可以再進行一次接觸。

現在隊員們不確定與河流相關的第三個代號，於是選擇了「堅果」。這張卡與「河流」無關，選擇接觸「河流」是根據前一回合的線索「樹：2」。

「堅果」是一位紅色特務。間諜隊員已經在這個回合揭露三位特務，符合領袖提供的線索數字，現在他可以再進行一次額外接觸。他可以找出第三個與「河流」相關的代號，或是另一個與「樹」相關的代號(因為也許堅果是矇對的，而不是領袖真的想暗示的代號)。他也可以停止接觸，避免遭遇殺手，並讓藍隊開始他們的回合。

## 遊戲流程

**間諜領袖會輪流提供線索**，因為每回合會覆蓋至少一張代號卡，所以遊戲會變得更為簡單。

## 遊戲結束

**遊戲在某支隊伍的特務卡都被放置在代號卡上時結束，該隊伍獲勝。**

一支隊伍有可能在另一支隊伍的回合中獲勝，這發生在一支隊伍的最後一位特務被另一支隊伍揭露。

**遊戲也有可能因為一支隊伍接觸到殺手而提早結束，這個情況下該隊伍輸掉這場遊戲。**

## 設置下一場遊戲

有其他玩家想要成為間諜領袖嗎？設置下一場遊戲是很簡單的：將桌上覆蓋住代號卡的所有卡放回它們原先的位置，再移除掉所有代號卡並重新翻開25張，這樣就準備好了！



## 提供無效線索的懲罰

如果間諜領袖給予了一個無效的線索，該隊伍的回合立刻結束。在給予下一個線索前，作為額外的懲罰，另一隊の間諜領袖可以揭露他們的一位特務：將他們隊伍的特務卡放在場上任何一張屬於他們隊伍的代號卡上。

但如果沒有玩家指出這是一個無效的線索，則這個線索視作有效。

## 面不改色

間諜領袖必須保持面不改色的狀態。當你的隊員在考慮一些詞語時，請不要用肢體語言或表情來暗示任何卡片。當你的隊員觸碰一張代號卡時，查看關鍵卡並用對應顏色的特務卡覆蓋它。當你的隊員觸碰了一張屬於你們隊伍的代號卡，但不是出自於你的本意時，你仍必須演得像那就是你所指示的代號。

如果你是間諜隊員，你在考慮接觸時應該專注於桌面上。請勿和間諜領袖有眼神交流，這有助於避開非語言上的線索。

如果你獲得的線索被嚴格限定為一個詞語加一個數字，那麼恭喜你！你的隊伍已經掌握這款遊戲的精髓了。

## 這支沙漏是？

抱歉，我們差點忘了。你看，我們其實不常使用到沙漏。

如果某位玩家的思考時間過長，另一隊的玩家可以用翻轉沙漏以要求思考過久的玩家在時限到前做出決定。

如果你面臨困難，你甚至可以自行翻轉沙漏。如果你不能在時限到之前想出一個好的線索，只需為你覺得最難的代號給出一個線索，並在另一隊進行回合時繼續想線索。

如果你希望在遊玩時能有更嚴謹的時間限制，請至[codenamesgame.com](http://codenamesgame.com)下載我們的專屬app。

# 關於有效的線索

關於有效的線索應該如何判定，我們測試過許多變體規則。有些團體喜歡這樣的規則，有些則喜歡另一種。我們建議你試試後文的不同變體，實驗看看你的玩伴們喜歡哪一種。

# 硬性規定

有些線索因為會違反遊戲精神而被視作無效。

**你的線索必須與代號的意思相關。** 你不能用詞語的諧音、注音或者它在桌面上的位置作為線索。你不可以用「喵」來當作對應「貓」的有效線索，也不可以用「ㄣ：3」這樣的線索來連結「磅」、「背」、以及「玻璃」這些代號，也不能用「三：3」來暗示卡片的位置。不過...

**只要能真的代表那個代號的含意，字母和數字也可以是有效的線索。** 你可以使用「X：3」來當作「射線」、「檔案」和「超級英雄」的線索，或使用「八：3」來當作「蛛」、「章魚」以及「球（撞球中有8號）」的線索。

你們必須以中文進行遊戲(玩英文版時則使用英語)。而不是只用翻譯外語的方式來給線索。例如你不能用「Apple」來當作對應「蘋果」的線索。當然，已經成為日常用語的外來語不在此限，例如「沙發」、「咖啡」、「雷射」都可以是有效線索。

**線索不可以包含桌上的代號或其中的字。** 例如在「莓」或「果醬」未被覆蓋以前，你不能說出「草莓醬」來當作線索。

## 保持彈性

我們有時嚴格判定線索的有效性，是為了避免玩家違反遊戲鼓勵聯想和推理的精神，而喪失遊戲樂趣，但別忘了我們的目的是玩得開心，有時可根據玩家團體間的狀況，來做一些靈活的判定。

### 專有名詞

通常，我們會認為用專有名詞來當線索是無效的，例如你可能想用「柑橘屬」來指示「檸檬」，或想用「聖母峰」來指示「喜馬拉雅」，而且可以確保隊員不會誤解你的意思，但這樣做其實是等同於把一個代號翻譯成外語，只是改採用專有名詞換句話說而已。這會讓遊戲比較缺乏樂趣。

不過，這條規定並沒有那麼嚴格，如果玩家允許，專有名詞也經常被視作有效線索。比如「中山」可以是一條有效的線索，因為它也許暗示著「捷運」、「校」或者是「公園」。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「傲慢與偏見」這種書名/標題類的線索也是有效的。

但是，間諜領袖不允許自己創造專有名詞，即使它本身有合理的含意。例如，你不能創造一個「變形十噸號」的專有名詞來當作「貨車」和「機器人」的有效線索。

## 縮略詞

理論上，「CIA」不是一個詞，但它可能是條不錯的線索。你可以與其他玩家協商是否允許像「CD」、「LOL」和「NBA」等常見的縮略詞作為有效的線索，即使它們本質上代表了不只一個詞語。

## 同音詞

雖然我們原則上不允許用諧音作為線索，但如果在場上的「騎士」代號卡未被覆蓋時，有人堅持他用「歧視」做為線索會有很棒的效果(先不論這條線索是否和「騎士」有關)，那麼大家還是可以討論是否有效。

## 押韻詞

與詞語關聯的押韻詞通常也被認為是有效的。例如，你可以使用「蕊」作為「水」、「鬼」、「嘴」等等的有效線索，因為它們都有一個比較特別的韻腳。但是你不能在給線索時強調「注意聽喔～」或是把「Xㄟ」的尾音刻意拉長，這就算是無效了。押韻詞線索有時很難跟諧音詞區分，這時別忘了可以透過密會先取得共識。

# 英文規則

在以上規則的基礎上，如果你進行的是英文版的遊戲，可能還會涉及以下一些關於英文特性的規則。

## 拼字規則

由於英文中有許多同音字，我們原則上允許玩家用拼字的方式提供線索。用拼字方式提供線索時，可以讓間諜隊員們不會誤解間諜領袖想傳達的詞語，例如用拼字方式說出「k-n-i-g-h-t」和「n-i-g-h-t」時就不會混淆。但是如果領袖試圖唸出「k-n-i-g-h-t」來指示場上的「Night」，並認為這樣規避了諧音的規則，則應該視為無效線索。此外，用「t-h-e-a-t-r-e」來指示「Theater」也是無效的，因為它們本質上是同一個字，只是拼字方式有點不同。

**間諜隊員也可以主動要求領袖透過拼字方式提供線索，只要大家同意即可。甚至，當領袖的拼字能力不夠好時，還可以向對方的間諜領袖尋求幫助。**

**注意：**通過拼字來提供線索並不只為了釐清同音字。當遊戲環境十分嘈雜或者一些玩家帶有濃重的口音時，它也是非常有用的。



## 詞性

你不能使用「Sank」或「Sunk」作為「Sink」的線索，或是用「Fishing」當作「Fish」的線索。

## 複合詞

英文中複合詞的構成有三種方式。像「Greenhouse」由一個詞構成，「Pack rat」由兩個詞構成，而「Mother-in-law」則是帶有連字元的多個詞。原則上，只有「Greenhouse」符合僅含一個詞的線索。但複合詞的有效性仍可以透過討論決定。

## 進階線索: 0

「0」可以當作線索的數字部分。比如，「羽毛：0」，這個意思是「沒有任何代號和羽毛相關」。

如果線索的數字是 0，接觸的次數就沒有限，只要正確揭露特務，間諜隊員可以接觸任意數量的代號，但必須進行至少一次接觸。

如果你還不確定這麼做是否有用，別擔心，你很快就會明白。

## 進階線索:無限

有時候你們隊伍可能會有好幾位沒有被揭露的特務，而它們都與前幾次的線索相關。如果你希望你們的隊伍可以趕上進度，你可以說「無限」，而不是說一個數字。例如，「羽毛：沒有限制」。

這麼說的缺點就是你的間諜隊員會不知道這個新的線索和多少個代號相關。而優點是他們的接觸次數沒有限制。

## 領袖密會

如果一位間諜領袖不確定自己提供的線索是否有效，他可以先行詢問對方的間諜領袖，（請注意音量，不要讓間諜隊員們聽見）如果對方的間諜領袖允許，就算有效。

# 2人遊戲

如果你們只有兩個人，而且覺得不想要彼此競爭，那麼你們可以在同一支隊伍中。這個兩人規則變體對多人場也適用，你們將嘗試比虛擬對手更快獲勝。

按照一般規則設置遊戲。一位玩家當間諜領袖，剩下的玩家當間諜隊員。另一個隊伍沒有玩家，但還是會用到他們隊伍的特務卡。

你們隊伍先開始，所以要確認你們挑的關鍵卡是由你們先開始。按照一般規則的方式進行遊戲，嘗試避開對手的特務和殺手。

每次輪到對手的回合時，間諜領袖替對手的隊伍揭露一位屬於他們的特務，間諜領袖可以決定覆蓋哪一張代號卡，因此這裡會有點技巧。

如果你的隊員觸碰到了殺手，或者對手隊伍已經揭露了他們所有的特務，則你們輸掉遊戲，不會獲得分數。

如果你們的隊伍獲勝，根據對手的特務卡還剩下幾張，玩家獲得相等數量的分數。

**註記：**得分取決於你們需要多少回合完成遊戲以及不小心揭露對手特務的次數。

8 這種狀況不應該存在於世上的！

7 你們完成了不可能的任務。

6 哇喔！

5 歡迎加入國家安全局。

4 絕密檔案已破解！

3 你們的默契極佳。

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

三位玩家想要同一隊的話，可以按照上述規則進行。如果有兩位玩家想要彼此競爭，他們可以當間諜領袖，而第三位玩家扮演的間諜隊員將會為兩邊隊伍工作（就像真實世界中的雙面間諜！）。遊戲設置與遊戲進行方式按照一般規則進行，兩位間諜領袖的勝利條件沒有改變，而雙面間諜隊員不參與勝負，也不能偏袒某一隊。

更多的變體規則請到 [www.codenamesgame.com](http://www.codenamesgame.com)



玩坊桌遊(MoreFun Games)創立於2012年至今，專營代理與批發益智桌上遊戲，阿納克遺跡、歷史巨輪、機密代號等更多經典遊戲皆由玩坊代理經銷發行。我們的遊戲長期受到玩家及市場的支持，未來會不斷致力讓台灣桌遊圈內出現更多經典好遊戲！



一刻館 (One Moment Games) 是由

北京桌遊產業領導者 A.T.zhou & Chesterwoo & Mike Lei 創立的桌遊公司。

公司集出版、售賣、體驗為一體，覆蓋桌遊行業的各方向，致力於在中國推廣正版桌遊與戰棋文化，以及扶植中國原創桌遊設計師在國際市場上取得成績。公司產品擁有大中華區代理權，分銷系統可涵蓋大陸、台灣、香港、澳門，在中國大陸擁有 1 家自營店、17 加盟店（線下），3 家網路線上合作店，台灣 6 家合作分銷店、香港 1 家。產品在多家桌遊、書店、玩具店上架銷售。





CGE是國際知名出版社，來自捷克。

在10年的發展歷程中，CGE一直充滿活力和創造力，他們堅持發行捷克本土優秀設計師的作品，並幫助作品走向國際，以Vlaada Chvátil為主的捷克設計師群體是令人讚嘆及驚豔的。

玩坊正式成為CGE在台灣地區的合作夥伴，在未來幾年中，將不斷引進CGE的中文遊戲，也歡迎更多商家合作推廣。



中文獨家授權：一刻館桌遊

遊戲出版：玩坊有限公司

2Plus灣加遊戲

遊戲設計師：Vlaada Chvátil

遊戲插畫：Tomáš Kučerovský

平面設計：Filip Murmak 鴨子軍

繁體編輯：星野

中文翻譯：田方舟 天凌

繁體翻譯：小龔



© Czech Games Edition  
February 2024  
www.CzechGames.com