Zwei verdeckte Ermittler sind auf geheimer Mission.
Jeder kennt 9 Geheimagenten, zu denen der andere Kontakt aufnehmen muss.
Können beide den Attentätern aus dem Weg gehen und ihre Mission beenden, bevor die Zeit abgelaufen ist?





HIER GEHT'S ZUR VIDEO-ANLEITUNG!

www.cge.as/cn2-htp

codenamesgame.com
czechgames.de

VORBEREITUNG

SETZT EUCH GEGENÜBER HIN.

Auch wenn ihr im selben Team seid, müsst ihr euch gegenübersitzen, damit jeder von euch eine andere Seite der Codekarte sehen kann.

LEGT 25 ZUFÄLLIG GEWÄHLTE WÖRTER AUS.

Mischt die Wortkarten, zieht 25 davon blind und legt sie in einem 5×5-Raster aus.



LEGT DIE 15 AGENTENPLÄTTCHEN IN REICHWEITE.

Ihr werdet beide mit den grünen Plättchen die von euch kontaktierten Agenten markieren, also legt sie bereit.

15 Agentenplättchen



9 Zeitmarker





1 Attentäter



25 Wortkarten (aus einem 200er-Deck)

UND DEN ATTENTÄTER.

Sobald ihr dieses Plättchen benötigt, habt ihr verloren. Lasst es gefährlich nahe bei den Agenten liegen.

NUTZT 9 ZEITMARKER.

Zeitmarker zeigen an, wie viele Züge euch noch bleiben. Legt sie neben das Kartenraster.

Zwei Extra-Marker (die blauen) liegen bei, falls ihr 10 oder 11 statt 9 Züge spielen wollt. Im Standardspiel lasst ihr diese Extra-Marker weg.



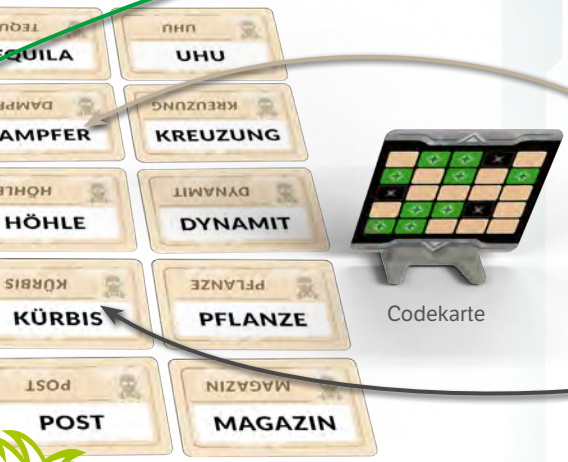


ZIEHT BLIND EINE CODEKARTE.

Haltet den Kartenstapel aufrecht, zieht eine zufällige Karte aus der Mitte und steckt sie so in den Sockel, wie hier gezeigt. (Die Pfeile auf der Codekarte müssen nach oben und unten zeigen.)

Stellt die Codekarte neben das Wort-Raster. Jeder von euch darf nur seine eigene Seite der Codekarte sehen.

Ihr sitzt euch gegenüber.



Codekarte

DU SIEHST, WAS DEIN GEGENÜBER ERRATEN MUSS.

Deine Seite der Codekarte zeigt, was passiert, wenn dein Gegenüber auf ein Wort tippt.

Du möchtest, dass dein Gegenüber BERMUDA errät.



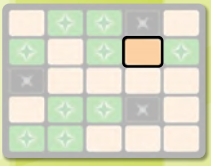
Agent



Du möchtest nicht, dass dein Gegenüber auf DAMPFER tippt.



Unbeteiligter



Tippt dein Gegenüber auf KÜRBIS, habt ihr beide sofort verloren.



Attentäter



DEIN GEGENÜBER SIEHT, WAS DU ERRATEN MUSST.

Die Codekarte zeigt auf der Seite deines Gegenübers ebenfalls ein Raster, jedoch sind die Farben dort anders angeordnet.

Wenn du also einen Rateversuch machst, spielt die Farbe auf deiner Seite der Karte keine Rolle. Dein Partner wird dir sagen, ob du auf einen Agenten, einen unbeteiligten Zuschauer oder einen Attentäter getippt hast.

SPIELABLAUF

Du und dein Gegenüber sind abwechselnd an der Reihe, um euch gegenseitig Hinweise zu geben. Jeder Zug verbraucht 1 Zeitmarker. Wenn ihr alle 15 Agenten kontaktiert, bevor euch die Zeitmarker ausgehen, gewinnt ihr beide.

ES IST EGAL, WER VON EUCH IM ERSTEN ZUG HINWEISGEBER IST.

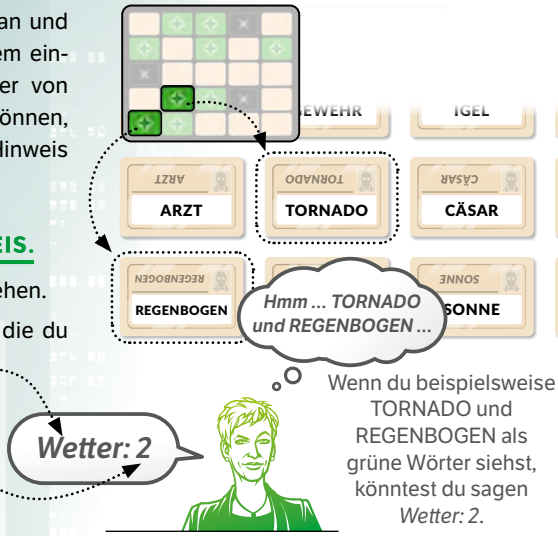
Schaut euch beide eure Seite der Codekarte an und findet 2 oder mehr grüne Wörter, die mit einem einzigen Hinweis verknüpft werden können. Wer von euch glaubt, einen guten Hinweis geben zu können, beginnt. Nehmen wir an, dass du den ersten Hinweis gibst.

DER HINWEISGEBER GIBT EINEN HINWEIS.

Dein Hinweis muss aus **1 Wort** und **1 Zahl** bestehen.

Das **Wort** bezieht sich auf die Wörter, für die du einen Hinweis geben möchtest.

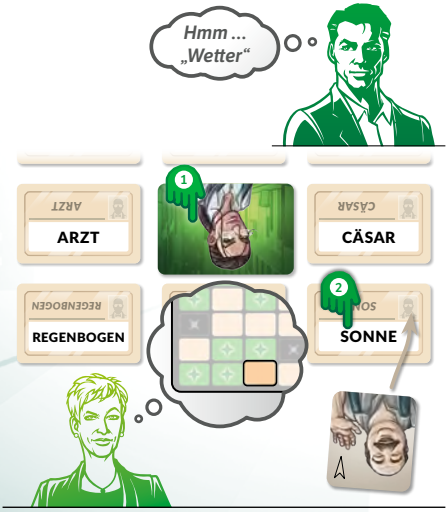
Die **Zahl** besagt, auf wie viele Wörter sich dein Hinweis bezieht.



Wenn du beispielsweise TORNADO und REGENBOGEN als grüne Wörter siehst, könntest du sagen *Wetter: 2*.

DANACH KANN DEIN GEGENÜBER MEHRERE RATEVERSUCHE MACHEN.

Nachdem du einen Hinweis gegeben hast, wird sich dein Gegenüber die Wörter ansehen und versuchen herauszufinden, worauf sich dein Hinweis bezieht. Dein Gegenüber darf laut nachdenken. Reagiere nicht darauf, was gesagt wird. Warte geduldig, bis dein Gegenüber seinen Rateversuch durch das deutliche Antippen einer Karte festlegt.



Wählt dein Gegenüber ein grün markiertes Wort, darf ein weiterer Rateversuch erfolgen. Decke das Wort mit einem grünen Agentenplättchen ab, um zu zeigen, dass dieser Agent kontaktiert wurde. (Platziere den Agenten so auf der Karte, dass dein Gegenüber ihn richtig herum sehen kann.)

Wenn dein Gegenüber auf einen unbeteiligten Zuschauer tippt, ist der Zug beendet. Nimm 1 Zeitmarker und lege ihn so auf die Karte, dass dein Gegenüber ihn richtig herum sehen kann. (Das Wort musst du dabei aber sichtbar lassen, denn es könnte ein Agent sein, der nur von dir erraten werden kann.)

Dein Gegenüber kann 1 Zeitmarker nehmen, verdeckt auf seiner Tischseite ablegen **und damit den Zug freiwillig beenden**.



Im Idealfall errät dein Gegenüber jedes Wort deines Hinweises und nimmt dann 1 Zeitmarker. Allerdings muss nicht jedes Wort erraten werden. Sobald mindestens 1 Rateversuch gemacht wurde, kann dein Gegenüber seinen Zug beenden.

Jeder Zug verbraucht exakt 1 Zeitmarker. Entweder legt der Hinweisgeber einen Zeitmarker auf einen Unbeteiligten oder der Ratende nimmt sich am Ende des Zugs einen Zeitmarker.

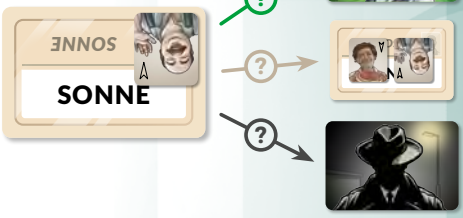
IM NÄCHSTEN ZUG TAUSCHT IHR DIE ROLLEN.

Hast du den ersten Hinweis gegeben, wird dein Gegenüber den zweiten geben. Und so weiter.

Die Codekartenseite deines Gegenübers sieht anders aus als deine. Es kann sein, dass du ein Wort erraten musst, das auf deiner Seite grün oder beige oder schwarz aussieht. Auf der Seite deines Gegenübers könnte das Wort dennoch grün aussehen.



SONNE sieht auf deiner Seite wie ein Unbeteiligter aus. Wenn du aber darauf tippst, könnte dein Gegenüber es als Agenten markieren, als Unbeteiligten oder als Attentäter!



Wenn du auf einen Attentäter tippst, verliert ihr das Spiel sofort!

WECHSELT EUCH WEITER ALS HINWEISGEBER UND RATENDER AB.

Nachdem der Ratende seinen Zug beendet hat, entweder freiwillig oder durch das Erraten eines Unbeteiligten, wird er zum Hinweisgeber des nächsten Zugs.

Zusätzlich zum Erraten von Wörtern des aktuellen Hinweises kann der Ratende auch Wörter erraten, die er in früheren Zügen nicht finden konnte.

Die Anzahl der Rateversuche ist unbegrenzt.



WIE DAS SPIEL ENDET

WURDEN DEINE 9 GRÜNEN WÖRTER BEREITS ERRATEN – SAG ES!



Du siehst 9 grüne Wörter. Wenn alle dieser Wörter mit grünen Agentenplättchen abgedeckt sind, sage es. Du hast dann keine Wörter mehr, für die du Hinweise geben kannst, also ist für die letzten Züge nur noch dein Gegenüber an der Reihe.

(Einige sind von beiden Seiten grün und könnten auch von dir erraten worden sein.)

ES GIBT 3 ARTEN, WIE DAS SPIEL ENDEN KANN:

FINDET ALLE 15 AGENTEN – IHR HABT GEWONNEN!



Sobald ihr alle grünen Wörter beider Seiten der Codekarte erraten habt, habt ihr beide gewonnen!

Es gibt 15 zu erratende Wörter und 15 Agentenplättchen. Also gewinnt ihr, sobald ihr das letzte Agentenplättchen auslegt.

TREFFT AUF DEN ATTENTÄTER – IHR HABT VERLOREN!



Wenn einer von euch auf ein Wort tippt, das auf der Gegenseite schwarz markiert ist, wurde euer Team von den Attentätern erwischt und ihr verliert beide.

EUCH SIND DIE ZEITMARKER AUSGEGANGEN – IHR BEKOMMT EINE LETZTE CHANCE DURCH DEN „SUDDEN DEATH“.



Wenn ihr euren letzten Zeitmarker aufgebraucht habt und es noch Wörter zu erraten gibt, kommt der Sudden-Death-Zug (plötzliches Aus).

Ihr gebt keine Hinweise mehr. Der Sudden-Death-Zug erlaubt euch lediglich, alle bisher gehörten Hinweise zu nutzen, um das Spiel in einem letzten Versuch noch zu gewinnen.

Macht einen Rateversuch nach dem anderen in beliebiger Reihenfolge und kennzeichnet sie in der üblichen Weise. Du und dein Gegenüber dürfen Rateversuche in beliebiger Folge machen; ihr müsst euch dabei nicht abwechseln. Euch ist nicht gestattet, Strategien zu diskutieren, außer „Ich bin dran“ oder „du bist dran“. Verrate deinem Gegenüber nicht, wie viele Wörter noch fehlen – aber sag Bescheid, wenn nichts mehr zu erraten ist.

Ein falscher Rateversuch bei Sudden Death beendet das Spiel. Ihr beide verliert, auch dann, wenn ihr auf einen Unbeteiligten getippt haben solltet.

Wenn ihr alle eure Agenten findet, habt ihr gewonnen!

JETZT KENNT IHR DIE REGELN. FANGT AN!

MISSIONS-NACHBESPRECHUNG

WIE IST ES GELAUFEN?

IHR HABT EURE AGENTEN NICHT GEFUNDEN.

Habt ihr einen Attentäter getroffen? Das passiert oft, auch bei erfahrenen Codenames-Spielern. Mit 3 Attentätern in der Auslage kann es knifflig sein, einen Hinweis zu geben, der alle vermeidet.

Sind euch die Zeitmarker ausgegangen, obwohl ihr versucht habt, viele Hinweise für 2 oder 3 Wörter zu geben? Tja, manchmal will der Groschen einfach nicht fallen.

Die meisten Leute verlieren ihr erstes Spiel. Nicht aufgeben! Dreht alle Wörter auf die Rückseite, nehmt eine neue Codekarte und versucht es erneut.

Es braucht Übung. Und auch dann, wenn ihr richtig gut werdet, werdet ihr nicht jedes Mal gewinnen.

Wenn euch dauernd die Zeitmarker ausgehen, solltet ihr einen weiteren dazu nehmen. Oder zwei. Dem Spiel liegen 11 bei. Vielleicht übt ihr euch erst an einfacheren Missionen, bevor ihr die härteren Herausforderungen angeht.





IHR HABT MIT 10 ODER 11 MARKERN GEWONNEN.

Großartig! Ihr habt zwar mit mehr Markern gespielt, aber alle eure Agenten kontaktiert und dabei die Attentäter vermieden. Mission erfüllt!

Möchtet ihr es erneut mit 9 versuchen?

IHR HABT EINE 9-MARKER-MISSION GEWONNEN.

Großartig gemacht! Ihr seid jetzt bereit für alles. Wenn ihr möchtet, könnt ihr euer Spiel aufgrund der Nutzung eurer Zeitmarker werten:

Als Unbeteiligter genutzt:	je 0 Punkte
Genutzt, um Zug zu beenden:	je 1 Punkt
Gar nicht genutzt:	je 3 Punkte
Wenn ihr Sudden Death gebraucht habt:	–1 Punkt

Ein Ergebnis von 5 ist wirklich gut. Und es macht Spaß, auf 10 oder mehr zu kommen. Wenn ihr neue Herausforderungen ausprobieren wollt, checkt die Missionskarte im Codenames Companion aus.

MISSIONSKARTE

Der kostenlose **Codenames Companion** enthält eine Missionskarte für Duett. Die Missionskarte liefert euch neue Herausforderungen für Spieler, welche die Standard-9-Marker-Mission gemeistert haben. Einige Missionen fordern euch auf, Hinweise zu geben, die sich auf 3 bis 4 Agenten beziehen. Andere können nur durch Vorsicht und Präzision gewonnen werden. Einsteiger-Missionen schalten schwierigere Missionen frei und ihr könnt **die Herausforderung finden, die am besten zu euch passt**.



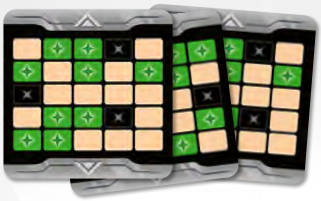


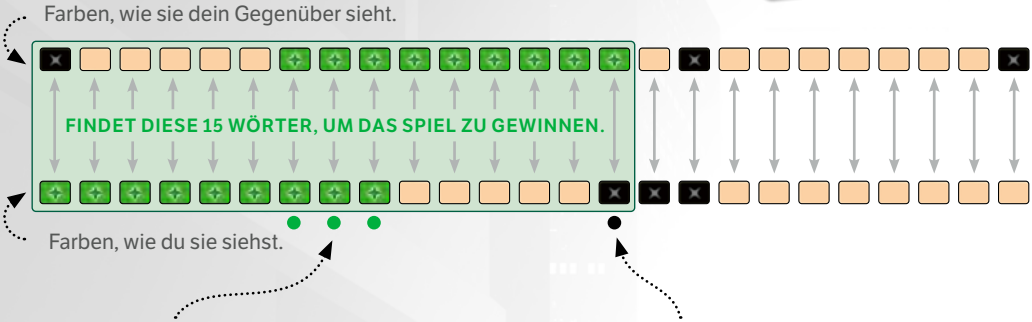
Hinweis: Codenames Companion ist nicht mit der Codenames App identisch. Die Codenames App ist ein eigenständiges Spiel, das eine Vielzahl Wege bietet, Codenames mit Leuten aus aller Welt zu spielen, auch wenn man mal nur 5 Minuten Zeit hat.

FORTGESCHRITTENE TECHNIKEN

GEHEIMNISSE DER CODEKARTE

Alle Codekarten folgen dem unten dargestellten Prinzip. Dieses Wissen könnt ihr zu eurem Vorteil nutzen.





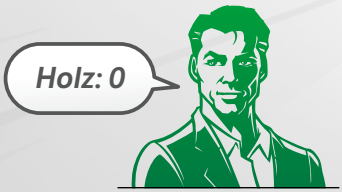
3 der grünen Wörter sind auch auf der gegenüberliegenden Seite grün. Tippst du auf eins dieser Wörter, wird es dein Gegenüber mit einem grünen Plättchen abdecken. Keiner von euch kann es erneut erraten, also braucht ihr dafür auch keine Hinweise mehr zu geben. Legt eure Agentenplättchen so ab, dass sie zu dem zeigen, der sie erraten hat, damit ihr immer wisst, welcher Spieler welche Karte erraten hat.

1 der SCHWARZEN Wörter ist auf der anderen Seite grün. Das bedeutet, dass du früher oder später ein Wort antippen musst, das schwarz ist. Das ist ein riskantes Unterfangen, denn einer der drei ist auch auf der anderen Seite schwarz! Solltest du den richtigen gefunden haben, weißt du, dass du die beiden anderen schwarzen Wörter für den Rest des Spiels vermeiden musst.

Sprich nie über das, was du siehst! Wenn du einen korrekten Rateversuch gemacht hast, sag nicht, welche Farbe das Wort auf deiner Seite hat. Wenn du auf eines deiner schwarzen Wörter tippen willst, verrate dabei nicht, welche die beiden anderen sind.

NULL-HINWEIS

Manchmal ist es einfacher, dem Ratenden mitzuteilen, was er nicht erraten soll. Gibt dein Gegenüber den Hinweis *Holz: 0*, heißt das: „Rate kein Wort, das mit *Holz* zu tun hat."



Falls also BAUM die einzige Art Holz auf dem Tisch sein sollte, tippe nicht auf BAUM.

Frage dich dann: „Warum nicht?" Nun, wenn Wörter wie BANANE, WURZEL und BLUME ausliegen, wollte dein Gegenüber vielleicht *Pflanze: 3* sagen, aber BAUM war ihm im Weg. Also tippe auf BANANE, WURZEL und BLUME.

PASSEN

Du kannst dich entscheiden, keine Hinweise mehr zu geben. Wenn du am Zug bist und einen Hinweis geben sollst, kannst du sagen: "Passe." Dein Gegenüber wird dann den Hinweis für diesen Zug geben und bleibt Hinweisgeber in allen weiteren Zügen bis zum Ende des Spiels.



Du könntest beispielsweise passen, wenn dein Partner nur noch 1 Wort erraten muss und du dafür bereits einen Hinweis gegeben hast.

Sobald du passt, gibst du keine weiteren Hinweise mehr. Wenn dein Gegenüber irgendwann keine Hinweise für Wörter mehr geben kann, endet das Spiel mit einem Sudden Death, selbst wenn ihr noch Zeitmarker übrig haben solltet.

MIT 3 ODER MEHR SPIELERN

Duett funktioniert großartig mit mehr Spielern. Teilt euch in zwei Gruppen auf und setzt euch gegenüber an den Tisch. Wie üblich dürft ihr nur eure Seite der Codekarte sehen.



Wenn eure Seite rät, könnt ihr euch vorher absprechen, bevor ihr euren Rateversuch macht – verratet allerdings keine Informationen über eure Seite der Codekarte.

Wenn eure Seite sich Hinweise ausdenkt, könnt ihr euch flüsternd oder schriftlich absprechen. Oder du sagst einfach, „Ich habe einen guten Tipp," und, wenn keiner widerspricht, gibst du deinen Hinweis ohne vorherige Diskussion.

EINGESCHRÄNKTE KOMMUNIKATION

Eure Information sollte auf das beschränkt sein, was ihr aus euren gegenseitigen Hinweisen erschließen könnt.

Du kannst deinen Rateversuch kommentieren, verrate dabei aber nichts über deine Seite der Codekarte.

Wenn du ein Wort errätst, das dein Gegenüber als grünen Agenten markiert, sag deinem Gegenüber nicht, wie das Wort auf deiner Seite aussieht. Dein Gegenüber darf von dir nicht erfahren, wie viele Worte noch zu erraten sind. Sag deinem Gegenüber erst Bescheid, wenn alle Wörter, die du als grün siehst, mit grünen Agentenplättchen belegt sind.

ERLAUBTE HINWEISE

SINN DES SPIELS

Manche Hinweise sind ungültig, weil sie dem Sinn des Spiels zuwiderlaufen.

Dein Hinweis muss sich auf die Bedeutung der Wörter beziehen. Dein Hinweis darf sich nicht auf die Buchstaben eines Worts oder dessen Position in der Kartenauslage beziehen. Du darfst SALZ, SAND und SÄGE nicht mir einem Hinweis wie *S: 3* verknüpfen – und auch nicht mit *vier: 3*, allerdings …

Buchstaben und Zahlen sind erlaubte Hinweise, solange sie sich auf Bedeutungen beziehen. Du könntest also *eins: 2* als Hinweis für NUMMER und KABEL nehmen und *b: 2* als Hinweis für VITAMIN und PLAN. (Ersteres kann funktionieren, wenn dein Gegenüber noch lineares TV schaut.)

Du darfst keine Form eines Worts benutzen, das sichtbar auf dem Tisch ausliegt. Solange STUDENT noch nicht abgedeckt ist, darfst du *Student*, *Studium* oder *studieren* etc. nicht benutzen.

(Schüler wäre natürlich okay.)

Du darfst keinen Teil eines Kompositums (zusammengesetztes Wort) benutzen, das offen auf dem Tisch liegt. Bevor ZIMMERMANN also nicht abgedeckt ist, darfst du *Zimmer*, *Mann*, *zimmern* oder *Bergmann* nicht sagen.

Du darfst keine Melodien oder Akzente benutzen. Sage also nicht *Spiegelei* mit französischem Akzent als Hinweis für NAPOLEON und PFANNE.

GLEICHKLÄNGE UND WORTSPIELE

Im Standard-Codenames müssen sich Hinweise auf Wortbedeutungen beziehen. In der Codenames App sind manche Wortspielereien dagegen erlaubt.

Weil Duett ein kooperatives Spiel ist, sollte es von euch abhängen, wie stark ihr euch an den tatsächlichen Wortbedeutungen orientieren wollt. Wenn du einen Hinweis für STIEL und FLORENZ geben willst, müsst ihr entscheiden, ob der Hinweis *Kunst: 2* erlaubt ist.

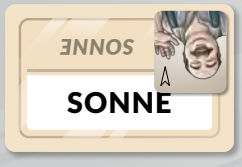
DIE EIN-WORT-REGEL UNTERLAUFEN

Ein-Wort-Namen sind erlaubte Hinweise und ihr könnt vereinbaren, dass alle Eigennamen erlaubt sind. Also könntet ihr *Leonardo da Vinci*, *Bad Segeberg* und sogar *Herr der Ringe* erlauben.

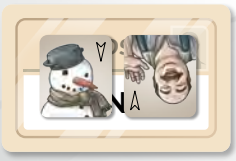
Zusammengesetzte Begriffe, also Komposita, sind nur erlaubt, wenn sie im Alltag Gebrauch finden. *Haustürschlüssel* wäre erlaubt, eine Wortschöpfung wie *Berggebäudetier* für VULKAN, KRANKENHAUS und ZEBRA ist strikt verboten.

STRAFE FÜR UNGÜLTIGEN HINWEIS

Wenn jemand versehentlich einen unerlaubten Hinweis gibt, solltet ihr eine 1-Zug-Strafe verhängen, indem ihr 1 der Zeitmarker abwerft und den Zug so spielt, als wäre ein korrekter Hinweis gegeben worden.



Nicht abgedeckt. Nutze keinesfalls *Sonne*, *Sonnenblume*, oder *sonnig* in einem Hinweis.





Abgedeckt. Diese Wörter (welche auch immer sie waren) können nicht erneut geraten werden. Also wäre es jetzt völlig okay, sie als Hinweise zu nutzen.

EINE WEITERE SPIELMÖGLICHKEIT



CODENAMES APP

4.9 ★★★★★

Die neueste Art, Codenames zu spielen, kannst du auf deinem Mobilen Endgerät installieren. Wir haben aus Codenames eine Mobil-App gemacht. Du kannst Spieler aus aller Welt herausfordern und du kannst mit deinen Freunden spielen – egal wo sie gerade sind.

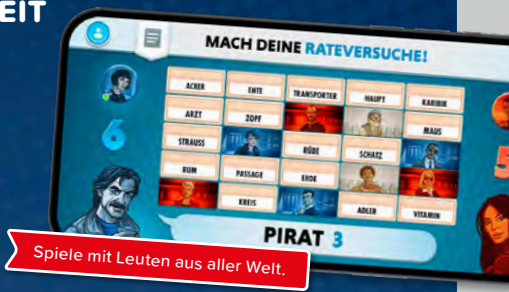
Genau gesagt ist es viel mehr als „eine“ weitere Spielmöglichkeit. Die Codenames App bietet Solo-Herausforderungen, thematische Wort-Packs und besondere Spielmodi mit Regeln, die das Spiel fast auf den Kopf stellen.

Und es wird noch mehr kommen! Ende 2025 starten wir die Duett-Erweiterung in der App, die das kooperative Spielerlebnis für zwei intensivieren wird: durch herausfordernde Missionen, mehr Spielmodi und Zweier-Herausforderungen, die eure Techniken zum Geben von Hinweisen auf die Probe stellen.

Ladet die Codenames App auf euer Smartphone und spielt Codenames überall und jederzeit!

Laden im App Store

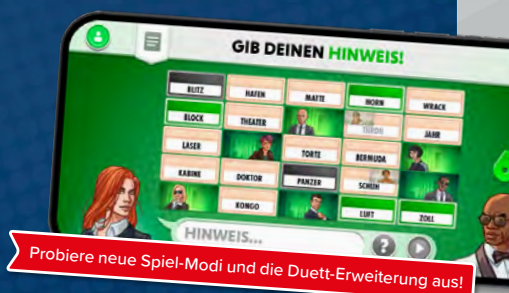
JETZT BEI Google Play



Spiele mit Leuten aus aller Welt.



Habe Spaß mit Solo-Herausforderungen.



Probiere neue Spiel-Modi und die Duett-Erweiterung aus!

CODENAMES DUETT

Ein Spiel von Vlaada Chvátil & Scot Eaton
Illustration: Tomáš Kučerovský
Zusätzliche Grafik: Štěpán Drašťák, Dávid Jablonovský
Grafik-Design: Michaela Zaoralová, Radek „RBX“ Boxan, Štěpán Drašťák, Tibor Vizi
3D-Elemente: Roman Bednář
Wörter und Spielregeln: Jason A. Holt
Übersetzung und Wörter: Michael Kröhnert
Dank an: Tomáš Uhlíř, Ondřej Kurka
Produktion: Vít Vodička
Projektleitung: Lea Červeňanská
Projektüberwachung: Petr Murmak

Besonderer Dank: unsere Familien, Kollegen und Freunde für ihre immerwährende Unterstützung und Liebe unserer Arbeit; unserem Digital-Team für die Kreation der Codenames-App; Lukáš Novotný für die elegante Web-Implementierung; und ganz besonders den Millionen Spielern rund um den Erdball, die Spaß mit Codenames haben – am Tisch, Online und in der App – während des vergangenen Jahrzehnts.

Dank euch hat unsere Arbeit einen Sinn!

Copyright © 2017–2025
Czech Games Edition s. r. o.
www.czechgames.de

ERINNERUNGEN UND TIPPS

UNTERSCHIEDE ZU CODENAMES

Bei Duett gibt es nur 1 Team. Entweder gewinnt ihr beide oder ihr verliert beide.

Beide sind Agentenchefs. Ihr beide seid abwechselnd am Zug und gebt euch gegenseitig Hinweise.

Die Regel „plus eins" gibt es nicht. Wenn du an der Reihe bist, Rateversuche zu machen, darfst du so lange raten, bis du einen Fehler machst. (Und daher muss niemand einen „unbegrenzten" Hinweis geben.)

Die Codekarte zeigt dir nicht alle deine Agenten. Sie zeigt dir 9 Agenten, die dein Gegenüber kontaktieren muss. Doch einige Wörter, die wie Unbeteiligte oder ein Attentäter aussehen, sind Wörter, die *du* kontaktieren musst.

Ein von deinem Gegenüber erratener Unbeteiligter kann von dir immer noch erraten werden. Wenn du darauf tippst, könnte es ein Agent sein!

Duett ist schwieriger zu gewinnen. Duett hat mehr Attentäter. Und da es kein anderes Team gibt, kannst du von dessen Fehlern nicht profitieren.

GEHEIMNISSE DER CODEKARTE

Eines der schwarzen Wörter ist ein Wort, das du erraten musst. (Eines ist jedoch auf beiden Seiten der Attentäter.)

Drei Wörter sind auf beiden Seiten grün. Sie müssen nur von einer Seite erraten werden.



CODENAMES
4–8+ Spieler
400 neue Wörter,
die man mit Codenames
Duett mischen kann



CODENAMES
PICTURES
4–8+ Spieler
Ihr spielt mit Bildern
statt Wörtern



CODENAMES COMPANION

Peppt damit eure Spielpartien auf

- Enthält herausfordernde Duett-Missionen.
- Erzeugt zufällige Codekarten für eine schnelle Vorbereitung.
- Optionaler Timer für ein zügiges Spiel.
- Komplett kostenloser Download.



CODENAMES APP

Eigenständiges digitales Spiel, jederzeit, überall.

- Spiele mit Freunden oder neuen Gegnern.
- Clevere Twists und Spielmodi.
- Solo-Herausforderungen und -Rätsel.
- Sammle thematische Wort-Sets
- Erspiele tonnenweise Upgrades und Errungenschaften.