

Die Agentenchefs kennen die Geheimidentitäten von 25 Agenten,
ihre Teams nur deren Codenamen. Kontaktiert eure Agenten zuerst in

CODENAMES!



**HIER GEHT'S
ZUR VIDEO-
ANLEITUNG!**

www.cge.as/cn-http



codenamesgame.com
czechgames.de

AUFBAU

BILDET 2 TEAMS.

Teilt euch in 2 Teams von etwa derselben Größe, pro Team mindestens 2 Personen.

WÄHLT AGENTENCHEFS UND ERMITTLER.

Jedes Team wählt 1 Person als Agentenchef des Teams. Die anderen sind Ermittler. Der rote und der blaue Agentenchef sitzen an derselben Seite des Tisches, gegenüber sitzen ihre Ermittler.

LEGT 25 ZUFÄLLIG GEWÄHLTE WÖRTER AUS.

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

AGENTENCHEFS ZIEHEN EINE CODEKARTE.

Jedes Spiel hat einen Code, der zeigt, welche Wörter zu welchem Team gehören. Die Agentenchefs ziehen einen zufälligen Code und schieben ihn in den zwischen ihnen stehenden Aufsteller. Eine beliebige Seite zeigt nach oben.

AGENTENCHEFS NEHMEN DIE PLÄTTCHEN.

Legt die 8 roten Plättchen vor den roten Agentenchef und die 8 blauen Plättchen vor den blauen Agentenchef. Die 7 Unbeteiligten und den Attentäter legt ihr dazwischen.

GEBT DEN DOPPELAGENTEN

AN DAS START-TEAM.

Die vier Dreiecke am Rand der Codekarte geben an, welches Team startet.

Das Start-Team muss 1 zusätzliches Wort erraten, daher erhält es das Doppelagenten-Plättchen.

Dreht es auf die Farbe des Teams und legt es zu seinen anderen Plättchen.

ROTE ERMITTLER



25 Wortkarten
(aus einem 200er-Deck)



8 rote Agenten

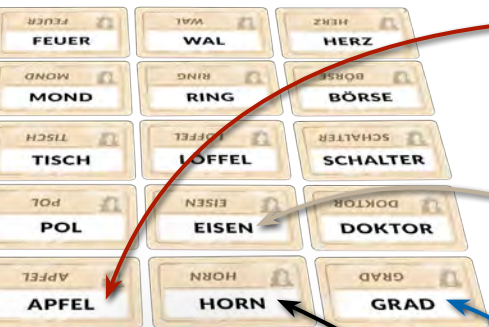
7 unbeteiligte Zuschauer



ROTER
AGENTENCHEF



BLAUE ERMITTLER



1 Codekarte
(aus einem 40er-Deck)

aue

1 Attentäter

8 blaue Agenten



BLAUER
AGENTENCHEF

STRENG GEHEIM

NUR AGENTENCHEFS

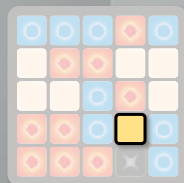
SEHEN DEN CODE!

Die Codekarte zeigt die Zuordnung der 25 Wörter.

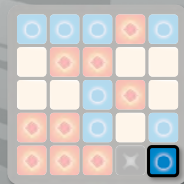
APFEL ist rot.



EISEN ist ein unbeteiligter Zuschauer.



GRAD ist blau.



HORN ist der Attentäter.



Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollte etwas fehlen oder ersetzt werden müssen, helfen wir dir gerne weiter unter:
service.heidelbaer.de

SPIELABLAUF

Die Teams sind abwechselnd am Zug, beginnend mit dem Team, dessen Farbe die Dreiecke auf der Codekarte haben. Führt abwechselnd Züge aus, bis ein Team gewinnt.

IN EUREM ZUG

DER AGENTENCHEF GIBT 1 HINWEIS.

Bist du der Agentenchef, versuchst du, einen Hinweis für 1 oder mehr Wörter in der Farbe deines Teams zu finden. Mehr ist besser.

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

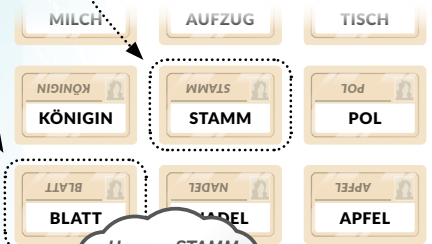
Das **Wort** bezieht sich auf die Wörter, für die du einen Hinweis geben möchtest.

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

Wenn beispielsweise STAMM und BLATT rote Wörter sind, könnte der rote Agentenchef einen Hinweis für beide geben, indem er sagt *Baum: 2*.



In diesem Beispiel beginnt Rot.



Hmm ... STAMM und BLATT ...

Baum: 2



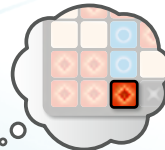
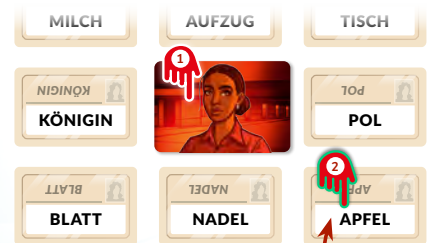
DIE ERMITTLER DÜRFEN MEHRERE RATEVERSUCHE MACHEN.

Die Ermittler sollten sich etwas Zeit nehmen, den Hinweis zu besprechen. (Oder, falls du der einzige Ermittler sein solltest, laut über den Hinweis nachdenken.) Danach **muss einer der Ermittler einen Rateversuch machen, indem er eine Karte berührt.**

Der Agentenchef deckt diese Karte mit einem Plättchen ab, dessen Farbe der auf der Codekarte dort angezeigten Farbe entspricht.

Habt ihr ein Wort eurer eigenen Farbe erraten, dürft ihr erneut raten. (Ihr bekommt einen weiteren Rateversuch, keinen neuen Hinweis.)

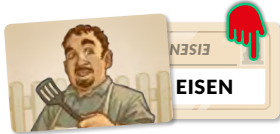
In unserem Beispiel haben die Ermittler STAMM erraten, also dürfen sie erneut raten. Sie tippen danach auf APFEL statt BLATT. Die Codekarte zeigt, dass APFEL ebenfalls rot ist. Der Agentenchef muss APFEL jetzt kommentarlos abdecken, auch wenn es nicht das Wort war, das er gemeint hatte.



EIN FALSCHER RATEVERSUCH BEEENDET EUREN ZUG.

Drei Dinge können schiefgehen:

Wenn ihr auf einen unbeteiligten Zuschauer tippt, **endet euer Zug.**



Wenn ihr auf ein Wort des anderen Teams tippt, **endet euer Zug und ihr habt dem anderen Team geholfen!**



Wenn ihr auf den Attentäter tippt, **verliert ihr das Spiel!**



SOLANGE IHR RICHTIG LIEGT, DÜRFT IHR WEITERRATEN, BIS ...

IHR BESCHLIESST, EUREN ZUG ZU BEEENDEN.

Wenn euer Zug nicht durch einen falschen Rateversuch endet, dürft ihr ihn freiwillig beenden. Wird euch beispielsweise der Hinweis *kalt*: 3 gegeben, müsstet ihr 3 Wörter finden, die zu *kalt* passen und dann euren Zug beenden.

Findet ihr aber nur 1 oder 2 gute Wörter für *kalt* und das Erraten eines weiteren erscheint euch zu riskant, könnt ihr euren Zug nach 1 oder 2 Wörtern beenden. Ihr müsst aber auf jeden Fall 1 Rateversuch machen.

ODER

IHR NUTZT DIE REGEL „PLUS 1“.

Solange die Ermittler Wörter in ihrer eigenen Farbe erraten, dürfen sie **1 Rateversuch mehr** als die beim Hinweis angegebene Zahl ausführen. Beispielsweise lässt der Hinweis *kalt*: 3 die Ermittler bis zu 4 Rateversuche machen.

Diesen Zusatz-Rateversuch braucht ihr in eurem ersten Zug nicht. Später jedoch könnt ihr diese „Plus 1“-Regel nutzen, um ein Wort, dass ihr zuvor nicht gefunden habt, zu erraten.

WENN EUER ZUG ENDET, IST DAS ANDERE TEAM AM ZUG.

GEWINNEN

Führt abwechselnd Züge aus, bis ein Team gewinnt.



→ Wenn euer Team keine Wörter mehr zu erraten hat, gewinnt ihr. Oft werdet ihr gewinnen, indem ihr euer letztes Wort erratet. Ihr könnt aber auch gewinnen, wenn das andere Team euer letztes Wort in seinem Zug errät.

→ Ihr gewinnt auch, wenn das andere Team auf den Attentäter tippt.

JETZT KENNT IHR DIE REGELN. FANGT AN!

GÜLTIGE HINWEISE

Agentenchefs müssen Hinweise geben, die im Sinn des Spiels sind. Falls du nicht sicher bist, ob dein Hinweis gültig ist, frage vorher den gegnerischen Agentenchef. (Flüsternd, sodass es die Ermittler nicht hören.)

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 BURG, BALL und BEIN nicht durch den Hinweis *b*: 3 zusammenfassen – ebenso nicht durch *vier*: 3, allerdings ...

Buchstaben und Zahlen sind erlaubte Hinweise, solange sie sich auf Bedeutungen beziehen. Du könntest also *U*: 1 als Hinweis für BAHN nehmen und *acht*: 2 als Hinweis für OKTOPUS und SPINNE.

Ihr müsst auf Deutsch spielen. Ein Fremdwort ist nur dann erlaubt, wenn die Mitspieler deiner Gruppe es in einem deutschen Satz nutzen würden. Also darfst du *Apple* nicht als Hinweis für APFEL benutzen, aber für MAUS.

Du darfst keine Form eines Worts benutzen, das sichtbar auf dem Tisch liegt. Solange FALL noch nicht abgedeckt ist, darfst du *Fall*, *fallen*, *umfallen* oder *Fallbeil* etc. nicht benutzen.

Du darfst keinen Teil eines Kompositums (zusammengesetztes Wort) benutzen, das offen auf dem Tisch liegt. Bevor BERGSTEIGER also nicht abgedeckt ist, darfst du *Berg*, *Steiger*, *steigen* oder *Aufstieg* etc. nicht sagen.

Du darfst keine Melodien oder Akzente benutzen. Ansonsten könntest du einen Hinweis auf FRANKREICH geben, indem du ein Wort mit französischem Akzent aussprichst – und das wäre zu simpel.

GLEICHKLÄNGE

Im Standard-Codenames sind gleichklingende Hinweise nur erlaubt, wenn sie sich auf Wortbedeutungen beziehen. Also wäre *Rand* für STRAND erlaubt, da ein Strand eine Art Rand zum Meer hin ist, aber *Rand* wäre nicht für BRAND erlaubt. *Leere* wäre also nicht gültig für SCHULE und *Lehre* nicht für LOCH.

In der Codenames App sind Gleichklänge aber erlaubt. Natürlich kann eure Gruppe beschließen, es auch zuzulassen, also *Leere* für das Wort SCHULE und andere Lern-Dinge.

Du darfst deinen Hinweis buchstabieren, und du musst ihn buchstabieren, wenn dich jemand darum bittet.

Wenn zwei unterschiedliche Wörter gleich geschrieben sein sollten, behandelt ihr sie als dasselbe Wort. *A-b-s-a-t-z* gilt also für BANK und SCHUH.

DIE EIN-WORT-REGEL UNTERLAUFEN

Eure Gruppe kann vereinbaren, dass geläufige Abkürzungen (*BND*, *NASA*, *BWL*) als Ein-Wort-Hinweise gelten.

Ein-Wort-Namen sind ohnehin immer erlaubte Hinweise. Eure Gruppe kann vereinbaren, dass alle Eigennamen (*Angela Merkel*, *Bad Segeberg*) und sogar Titel (*Der alte Mann und das Meer*) erlaubt sind.

Zusammengesetzte Begriffe, also Komposita, sind nur erlaubt, wenn sie im Alltag Gebrauch finden (Haustürschlüssel wäre erlaubt, eine Wortschöpfung wie Feuergebäudetier für BRAND, KRANKENHAUS und KÄNGURU ist strikt verboten).

SEID NICHT ZU STRENG

Liegt das Wort TAU aus, sind Hinweise wie *Staub* oder Austausch trotzdem erlaubt. Die Silbe tau kommt darin zwar vor, hat aber mit dem ausliegenden Wort inhaltlich nichts zu tun.

Wenn es der gegnerische Agentenchef erlaubt, ist es ein gültiger Hinweis.

EXPERTENREGELN

UNBEGRENZTER HINWEIS

Anstelle einer Zahl darfst du sagen, dass dein Hinweis unbegrenzt ist. Also etwa *klein: unendlich*. Das erlaubt es deinen Ermittlern, so viele Rateversuche zu machen, wie sie wollen, so lange sie korrekt raten.

Die Ermittler wissen zwar nicht, auf wie viele Wörter sich der unbegrenzte Hinweis bezieht, aber manchmal finden sie es heraus. Wenn noch 3 Wörter übrig sind, reicht ein Hinweis auf 2 oder 3, um alle zu erraten. In diesem Fall würde *klein: unbegrenzt* vermutlich bedeuten: „Errate 1 Wort, das zu *klein* gehört und 2 nicht erratene Wörter von früheren Hinweisen.“

klein: ∞

NULL-HINWEIS

Ein Hinweis wie *Federn: 0* erlaubt beliebig viele Rateversuche. (Ignoriert die Regel „plus 1“.)

Der Hinweis bedeutet „errätet nicht das Wort (bzw. die Wörter), das im Zusammenhang mit *Federn* steht.“ Wäre also PINGUIN als einziger Vogel in der Auslage, ratet bloß nicht PINGUIN.

Fragt euch dann, „warum sollen wir das nicht?“ Nun, wenn Wörter wie SCHNEE, ANTARKTIS oder EIS ausliegen, will euer Agentenchef vielleicht *kalt: 3* sagen, aber PINGUIN war ihm im Weg. Also solltet ihr SCHNEE, ANTARKTIS und EIS erraten.

Federn: 0

STRAFE FÜR UNGÜLTIGEN HINWEIS

Wenn ein Agentenchef versehentlich einen ungültigen Hinweis gibt, endet der Zug seines Teams sofort, ohne Rateversuche und der gegnerische Agentenchef darf eines seiner eigenen Wörter abdecken, bevor er einen neuen Hinweis gibt.

Sollte das gegnerische Team denken, dass der ungültige Hinweis dem Spiel nicht schadet, kann dessen Agentenchef entscheiden, ihn zuzulassen, womit er gültig wird. Außerdem ist ein ungültiger Hinweis automatisch gültig, wenn er erst später als ungültig bemerkt wird.

VARIANTEN

Manche Gruppen bevorzugen, einen Timer zu benutzen, um einen schnelleren Spielablauf zu erzwingen. Wir stellen euch in der kostenlosen App „**Codenames Gadget**“ für euer Smartphone diverse Timer und Zufalls-Codekarten zur Verfügung. (Sie ist nicht dasselbe wie die Codenames App, in der ihr asynchrone Codenames-Partien mit Agentenchefs aus aller Welt spielen könnt.)



CODENAMES

Ein Spiel von Vlaada Chvátil

Illustration: Tomáš Kučerovský

Zusätzliche Grafik: František Sedláček, Dávid Jablonovský

Grafik-Design: Michaela Zoralová, Radek „RBX“ Boxan, Štěpán Drašfák, Tibor Vizi

3D-Elemente: Roman Bednář

Original-Spielregel: Jason A. Holt

Dank an: Tomáš Uhlíř, Ondřej Kůrka

Produktion: Vít Vodička

Projektmanagement: Lea Červeňanská

Projektleitung: Petr Murmak

Übersetzung ins Deutsche: Michael Kröhnert

Redaktion: Sabine Machaczek

Unter Mitarbeit von: Heiko Eller-Bilz, Dirk Nielsen

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 © 2015–2025
Czech Games Edition s. r. o.

www.czechgames.de

ERINNERUNGEN UND TIPPS

Mehr Inhalte unter
www.codenamesgame.com

- **Habt Geduld.** Der Job des Agentenchefs ist hart. Den ersten Hinweis für das Spiel zu finden, kann einige Minuten dauern. Danach geht es meist flotter.
- **Du darfst zwar einen Hinweis für nur 1 Wort geben,** aber Hinweise für mehrere Wörter machen mehr Spaß.
- **Du darfst keine weitere Informationen mit deinem Hinweis geben.** Sag also zum Beispiel nicht, „das ist jetzt weit hergeholt.“ Ihr spielt Codenames. Da ist fast alles weit hergeholt.
- **Ermittler sollten sich kurz absprechen, dann raten.** Bist du als Ermittler alleine, denke laut. Und wenn ihr eine Gruppe seid, ist es gut, wenn auch alle am Spiel teilnehmen. Bringt das Spiel aber durch Streitgespräche und Unentschiedenheit nie zum Erliegen.
- **Agentenchefs müssen immer ein Pokerface aufsetzen.** Wenn die Ermittler deinen Hinweis besprechen, reagiere nicht auf ihre abwegigen Ideen. Greife zu keinem Plättchen, bevor sie eins der Wörter berührt haben. Wenn sie durch Zufall richtig geraten haben, tu so, als ob du genau das gemeint hättest.
- **Ermittler dürfen nicht auf die Reaktionen des Agentenchefs achten.** Wir empfehlen, euch auf die Karten zu konzentrieren und den Augenkontakt zum Agentenchef zu vermeiden.
- **Die Ermittler dürfen Wörter erraten, die zu Hinweisen aus vorherigen Runden gehören,** sogar als ersten Rateversuch ihres Zugs. Sie dürften auch rein zufällig raten, allerdings sollten sie das lieber nicht.
- **Der Agentenchef darf ihnen nicht sagen, dass sie Wörter von früheren Hinweisen noch nicht gefunden haben.** Du darfst frühere Hinweise nicht von dir aus wiederholen, nur, wenn sie dich danach fragen.
- **Die Ermittler können ihren Zug frühzeitig beenden,** obwohl sie noch nicht alle vom Hinweis betroffenen Wörter erraten haben. Sie sind aber gezwungen, mindestens 1 Rateversuch zu machen.
- **Dreht am Ende des Spiels alle 25 Karten um.** Schon könnt ihr eine neue Partie beginnen.



CODENAMES DUETT
2+ Spieler, kooperativ
400 weitere Wörter
(kann man mit
Codenames mischen)



CODENAMES PICTURES
4–8 Spieler
Spielt mit Bildern
statt mit Wörtern



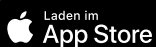
VLAADA
Erfinder
von Codenames

„ Ah, es ist noch Platz auf dieser Seite – dann nutze ich den, euch die Codenames App schmackhaft zu machen. Ich habe die letzten paar Jahre persönlich damit verbracht, mit unserem Team an der App zu arbeiten, sie mit massenhaft Content gefüllt, coolen Twists, neuartigen Spielweisen (ich bin besonders auf die täglichen Herausforderungen stolz) und interessanten Features – ihr werdet staunen, was alles darin steckt! :)

Ich schreibe das, weil ich ehrlich denke, dass euch die App Spaß machen wird. **Also los, gönnt sie euch und habt Spaß.** “

Ihr könnt Vlaadas Design-Prozess hier nachlesen (Englisch):
cge.as/cn-story

4.9 ★★★★★



CODENAMES APP

