

Spionmestrene kender 25 agenter hemmelige
identiteter. Deres holdkammerater kender
dem kun ved deres kodenavne.



LÆR AT SPILLE
FRA VIDEOEN!

www.cge.as/cn-http



www.codenamesgame.com

OPSÆTNING

FORDEL JER PÅ 2 HOLD.

For del spillerne på 2 hold af nogenlunde samme størrelse med mindst to spillere på hvert hold.

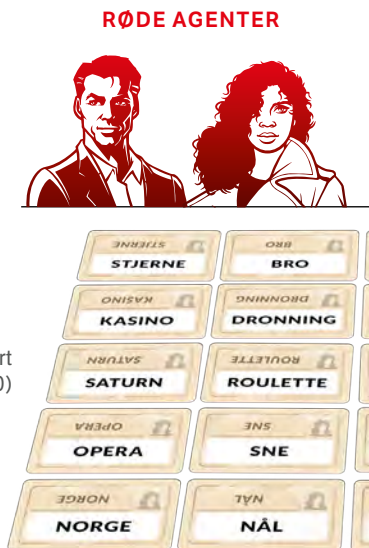
VÆLG SPIONMESTRE OG AGENTER.

Hvert hold vælger 1 spiller til at være deres spionmester. Resten er agenter. De røde og blå spionmestre sidder på samme side af bordet, overfor deres egne agenter.

LÆG 25 TILFÆLDIGE ORD OP.

Bland ordkortene, vælg 25 tilfældige kort, og læg dem ud i et 5 × 5 gitter.

25 ordkort
(fra en stak på 200)



SPIONMESTRENE TRÆKKER ET TILFÆLDIGT NØGLEKORT.

I hvert spil bruges et nøglekort, som viser, hvilke ord der hører til hvilket hold. Spionmestrene vælger nøglekortet tilfældigt og skubber det ind i holderen mellem dem. Vend en valgfri kortkant opad.

SPIONMESTRENE TAGER BRIKKERNE.

Læg de 8 røde brikker foran den røde spionmester og de 8 blå brikker foran den blå spionmester. De 7 uskyldige forbipasserende og snigmorderen placeres imellem dem.

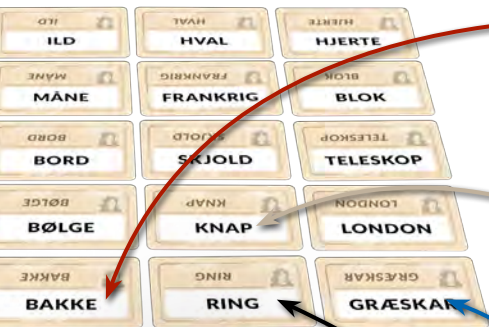
GIV DOBBELTAGENTEN TIL DET HOLD, DER STARTER.

De fire trekanter på nøglekortets kanter viser, hvilket hold der starter.

Det hold, der starter, har 1 ekstra ord at gætte, så de får dobbeltagent-brikken. Brikken **vendes**, så holdets farve vender opad, og den føjes til holdets brikker.



BLÅ AGENTER



1 nøglekort
(fra en stak på 40)

1 snigmorder



8 blå agenter



BLÅ
SPIONMESTER

TOPHEMMELIGT

KUN SPIONMESTRENE MÅ SE NØGLEKORTET!

Nøglekortet viser de 25 ords
hemmelige identitet.

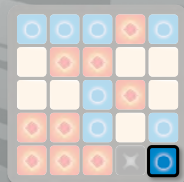
BAKKE er rød.



KNAP er en uskyldig forbipasserende.



GRÆSKAR er blå.



RING er snigmorderen.



SÅDAN SPILLER I

Holdene skiftes til at have tur. Holdet, der er angivet med trekkanterne på nøglekortet, starter. Holdene skiftes til at have tur, indtil et hold har vundet.



I dette eksempel starter det røde hold.

I JERES TUR

SPIONMESTEREN GIVER ET HINT.

Hvis du er spionmesteren, starter du med at prøve at finde et hint til 1 eller flere ord i dit holds farve. Jo flere, jo bedre.

Dit hint skal bestå af **1 ord og 1 tal**:

Ordet relaterer til de ord, du vil give et hint til.

Tallet fortæller, hvor mange ord dit hint relaterer til.

Hvis for eksempel SNE og NORGE er røde ord, kan den røde spionmester forsøge at give et hint til begge ord ved at sige *SKI*: 2.



AGENTERNE MÅ GERNE GÆTTE FLERE GANGE.

Agenterne skal bruge et øjeblik på at diskutere hintet. (Eller hvis du er den eneste agent, kan du tænke højt.) Derefter skal en af agenterne **komme med et gæt ved at røre ved et af kortene**.

Spionmesteren dækker ordet med en brik, der matcher den farve, der er vist på nøglekortet.

Hvis agenter gætter et ord i holdets farve, må de **gætte igen**. (Agenterne får et nyt gæt, ikke et nyt hint).

I vores eksempel gætter agenterne SNE, så de må gerne gætte igen. De gætter så på BAKKE i stedet for NORGE. Nøglekortet siger, at BAKKE også er rødt. Spionmesteren skal lade, som om det var det andet ord, der var ment med hintet.



ET FORKERT GÆT AFSLUTTER TUREN.

Tre ting kan gå galt:

Hvis I gætter på en uskyldig forbipasserende, **slutter jeres tur**.



Hvis I gætter det andet holds ord, **slutter jeres tur, og I har hjulpet det andet hold!**



Hvis I gætter på snigmorderen, **taber I øjeblikkeligt spillet!**



HVIS I BLIVER VED MED AT GÆTTE RIGTIGT, KAN I GÆTTE, INDTIL ...

I VÆLGER AT AFSLUTTE JERES TUR.

Hvis jeres tur ikke ender med et forkert gæt, kan I afslutte den frivilligt. Hvis I for eksempel får hintet kold: 3, skal I forsøge at finde 3 ord, der er relateret til kold, og derefter afslutte jeres tur.

Hvis I kun finder 2 gode ord for kold, og det virker for risikabelt at gætte et tredje, kan I afslutte jeres tur efter 2 gæt. Eller endda 1. I er tvunget til at komme med mindst 1 gæt.

ELLER

I KAN BRUGE "PLUS ÉN"-REGLEN.

Så længe agenterne bliver ved med at gætte ord i deres egen farve, får de lov til at gætte **et kort mere** end det antal, der er angivet i hintet. Eksempelvis giver hintet *kold*: 3 agenterne mulighed for at gætte op til 4 gange.

I har ikke brug for dette ekstra gæt i jeres første tur. Senere kan I dog få brug for at bruge "plus én"-reglen til at gætte et ord, som I ikke fandt ud fra hintet i en tidligere tur.

NÅR JERES TUR ER SLUT, ER DET DET ANDET HOLDS TUR.



SÅDAN VINDER I

Bliv ved med at skiftes til at tage en tur, indtil et hold har vundet.

→ Når jeres hold ikke har flere ord tilbage at gætte, vinder I. Ofte vinder man ved at gætte sit sidste ord. Men I kan også vinde, hvis det andet hold gætter jeres sidste ord i deres tur.

→ I vinder også, hvis det andet hold gætter på snigmorderen.

NU KENDER I REGLERNE. SPIL NU!

TILLADTE HINTS

Spionmestre skal give hints, der er i spillets ånd. Hvis du ikke er sikker på, at dit hint er tilladt, skal du **snakke med modstanderens spionmester**. (Helt stille, så agenterne ikke kan høre det).

I SPILLETS ÅND

Nogle hints er ikke tilladte, fordi de strider mod spillets ånd.

Dit hint skal handle om ordenes betydning.

Du kan ikke bruge dit hint til at tale om bogstaverne i et ord eller dets placering på bordet. Du kan ikke binde FRI, FED og FOD sammen med et hint som *f*: 3, heller ikke med *tre*: 3, men ...

Bogstaver og tal er gyldige hints, så længe de henviser til betydninger. Du kan bruge A: 1 som et hint for HOLD, og du kan bruge fire: 2, som et hint for BEN og KLØVER.

I skal spille på dansk. Et fremmedord er kun tilladt, hvis spillerne i din gruppe ville bruge det i en sætning på dansk. Så du kan ikke bruge *Cake* som hint for KAGE og ENGLAND, men du kan bruge *scone*.

Du kan ikke sige nogen form af et ord, der er synligt på bordet. Indtil RØD er dækket, kan du ikke sige *rødlig*, *rødt* eller *lyserød*.

Du må ikke sige nogen del af et sammensat ord på bordet. Indtil HÅNDKLÆDE er dækket, kan du ikke sige *hånd*, *klæde*, *klædeskab* eller *håndbagage*.

Du må ikke bruge melodier eller accenter som hint. Hvis man altid kunne give et hint til FRANKRIG ved at sige et hvilket som helst ord med fransk accent, så ville FRANKRIG være for nemt at gætte.

ORD, DER LYDER ENS

I det klassiske Codenames er hints, der lyder som ord, kun tilladt, hvis de handler om ordenes betydning. Så *hus* er gyldigt for MUS, fordi *husmus* er et almindeligt udtryk, men *trille* er ikke gyldigt for GRILLE, medmindre en i gruppen har en ven, som altid triller en grill. På samme måde er *bor* ikke gyldigt for STOL, og *bord* er ikke gyldigt for DIAMANT.

Men i Codenames-appen er alle disse hints tilladt. Og jeres gruppe kan blive enige om at spille på denne måde og tillade *bord* for ordet DIAMANT og andre dybdegående ting.

Du må gerne stave dit hint, og du skal stave dit hint, hvis nogen spørger.

Hvis to ord staves ens, skal du behandle dem som det samme ord. B-a-k-k-e gælder for BIL og HIMALAYA, og L-i-l-l-e gælder for MUS og FRANKRIG.

AT BØJE REGLER OM "ÉT ORD"

I jeres gruppe kan I blive enige om at tillade almindelige forkortelser (CIA, NASA, PhD) som hints med ét ord.

Navne med ét ord er altid gyldige hints. Din gruppe kan blive enige om at tillade alle navne (*George Washington*, *New York*) og endda titler (*Den gamle mand og havet*).

Sammensatte ord som *drivhus* er gyldige hints. *Drivhusgasser* er også et gyldigt hint. Men på dansk er der næsten uanede muligheder for at danne et sammensat ord. *Drivhusgasforskerbolig* er f.eks. ikke et gyldigt hint. Medmindre modstandernes spionmester tillader det.

VÆR IKKE FOR STRIKSE

England var oprindeligt et sammensat ord, men i dette århundrede er *land* er et gyldigt hint for ENGLAND. Enhver, der siger, at man ikke må sige *gris*, fordi IS er på bordet, prøver bare at skabe problemer.

Hvis modstanderens spionmester tillader det, er det et gyldigt hint.

EKSPERTREGLER

UENDELIGT HINT

I stedet for et tal kan du sige, at dit hint er uendeligt. For eksempel *lille: uendeligt*. Det giver dine agenter mulighed for at gætte så mange gange, de vil, så længe de bliver ved med at gætte rigtigt.

Agenterne ved ikke, hvor mange ord der var til tænkt med det uendelige hint, men nogle gange kan de regne det ud. Hvis I har 3 ord tilbage, er et hint om 2 eller 3 nok til at gætte dem alle. Så i dette tilfælde betyder *lille: uendeligt* sandsynligvis "gæt 1 ord for *lille* og 2 ord fra tidligere hint."

lille: ∞

NUL-HINT

Et hint som *fjer: 0* tillader også uendelige gæt. (Se bort fra "plus én"-reglen).

Hintet betyder "Gæt ikke ordet (eller ordene), der er relateret til *fjer*." Så hvis PINGVIN er den eneste fugl på bordet, skal du ikke gætte PINGVIN.

Spørg nu jer selv: "Hvorfor ikke?" Hvis der er ord som SNE, IS og ANTARKTIS, ville din spionmester måske sige *koldt: 3*, men PINGVIN var i vejen. Så gæt på SNE, IS og ANTARKTIS.

fjer: 0

STRAF FOR UGYLDIGT HINT

Hvis en spionmester ved et uheld giver et hint, der er ikke er tilladt, slutter holdets tur øjeblikkeligt uden gæt, og den modsatte spionmester kan dække et af sit eget holds ord, før han giver det næste hint.

Men hvis modstanderholdet mener, at det ugyldige hint ikke skadede spillet, kan deres spionmester beslutte at tillade det, og i så fald er det gyldigt. Også hvis der gives et ugyldigt hint, men ingen opdager det før senere, var dette hint gyldigt.

VARIANTER

Nogle grupper foretrækker at bruge en timer for at opmuntre til et hurtigere tempo i spillet. Vi har inkluderet flere timere og tilfældige nøglekort i en gratis "**Codenames gadget**" til din smartphone. (Ikke det samme som Codenames-appen, hvor I kan spille asynkrone Codenames-spil med spionmestre fra hele verden). For flere måder at spille på kan I besøge codenamesgame.com.



CODENAMES

Et spil af Vlaada Chvátil

Illustration af Tomáš Kučerovský

Yderligere illustrationer af František Sedláček, Dávid Jablonovský

Grafisk design af Michaela Zaoralová, Radek "RBX" Boxan, Štěpán Drašák, Tibor Vizi

3D-assets: Roman Bednář

Ord og regelbog: Jason A. Holt

Tak til: Tomáš Uhlíř, Ondřej Kůrka

Produktion: Vít Vodička

Projektleddelse: Lea Červeňanská

Projektsupervision: Petr Murmak

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

www.czechgames.com



En særlig tak til: vores familier, kolleger og venner for deres urokkelige støtte og kærlighed til vores arbejde; vores digitale team for at skabe den fantastiske Codenames-app; Lukáš Novotný for den elegante webimplementering; og vigtigst af alt, de millioner af spillere over hele verden, der har nydt Codenames – på bordet, online og i appen – i løbet af det sidste årti.

Takket være jer giver vores arbejde mening!

- **Vær tålmodig.** Spionmesterens job er svært. Det kan tage et par minutter at finde spillets første hint. Derefter begynder tingene som regel at flyde.
- **Du må gerne give et hint til kun 1 ord,** men hints til flere ord er sjovere.
- **Giv ikke ekstra informationer med dit hint.** Du må ikke sige: »Det her er lidt langt ude.« I spiller Codenames. Det er altid lidt langt ude.
- **Agenter bør diskutere lidt og så gætte.** Hvis du er en enlig agent, kan du tænke højt. Og hvis I er en gruppe, er det godt at være sikker på, at alle får lov til at spille. Men lad ikke debat og ubeslutsomhed sætte spillet i stå.
- **Spionmesteren skal holde masken.** Når agenterne diskuterer dit hint, skal du ikke reagere på deres misforståede idéer. Ræk ikke ud efter nogen brik, før de har rørt ved et af ordene. Hvis de gætter rigtigt ved et uheld, skal du lade, som om det var det, du havde tænkt dig hele tiden.
- **Agenter må ikke kigge efter spionmesterens reaktioner.** Vi anbefaler, at du fokuserer på kortene og undgår øjenkontakt med din spionmester.
- **Agenterne kan gætte ord fra en tidligere turs hint,** selv med deres første gæt i turen. De må også gerne gætte tilfældigt, men det bør de nok ikke.
- **Spionmesteren må ikke fortælle agenterne, hvis de mangler ord fra et tidligere hint.** Du må ikke engang nævne tidligere hint, medmindre du bliver bedt om at gentage dem.
- **Agenterne kan afslutte deres tur tidligt** uden at gætte alle de ord, der er angivet i dit hint. De skal dog komme med mindst ét gæt.
- **Når spillet er slut, skal I bare vende de 25 kort om.** Så er I klar til at spille igen!



CODENAMES DUET
2+ spillere, samarbejde
400 nye ord
(kan blandes med Codenames)



CODENAMES PICTURES
4–8 spillere
spil med billeder
i stedet for ord



VLAADA
Skaberen
af Codenames

4.9 ★★★★★



” Ah, der er lidt plads tilbage på denne side – så lad mig bruge den til at anbefale **Codenames-appen**. Jeg har personligt brugt de sidste par år på at arbejde på appen sammen med vores team og fyldt den med masser af indhold, seje twists, nye måder at spille på (jeg er især stolt af systemet med daglige udfordringer) og interessante funktioner – du vil blive overrasket over, hvor mange! :)

Jeg skriver dette, fordi jeg virkelig tror, at du vil synes om appen. **Så værsgo, forkæl dig selv og prøv den. ”**

Læs Vlaadas designhistorie
på cge.as/cn-story

