

Joukkueenjohtajat tietävät 25 agentin salaiset
henkilöllisyydet. Heidän joukkueoverinsa tuntevat
vain agenttien KOODINIMET.



**OPI
PELAAMAAN
VIDEON
AVULLA!**

www.cge.as/cn-http



www.codenamesgame.com

VALMISTELUT

MUODOSTAKAA 2 JOUKKUETTA.

Jakakaa pelaajat kahdeksi samankokoiseksi joukkueeksi, joissa kummassakin on vähintään 2 pelaajaa.

VALITKAA JOUKKUEENJOHTAJAT.

Kumpikin joukkue valitsee 1 pelaajan joukkueenjohtajaksi. Loput ovat joukkueen jäseniä. Punainen ja sininen joukkueenjohtaja istuvat samalla puolella pöytää, joukkueidensa jäseniä vastapäätä.

25 sanakorttia
(200 kortin pakasta)

JAKAKAA ESILLE 25 SATUNNAISTA SANAA.

Sekoittakaa sanakortit ja jakakaa pöydälle 25 satunnaista korttia 5 × 5 kortin ruudukoksi.

JOUKKUEENJOHTAJAT NOSTAVAT

RATKAISUKORTIN.

Jokaisella pelikerralla on yksi ratkaisukortti, joka näyttää, mitkä sanat kuuluvat millekin joukkueelle. Joukkueenjohtajat nostavat yhden satunnaisen ratkaisun ja asettavat sen väliinsä jalustalle. Ratkaisun voi asettaa mikä tahansa kytki ylöspäin.

JOUKKUEENJOHTAJAT OTTAVAT LAATAT.

Pinotkaa 8 punaista laatua punaisen joukkueenjohtajan eteen ja 8 sinistä laatua sinisen joukkueenjohtajan eteen. Asettakaa 7 sivullista ja 1 salamurhaaja pinojen väliin.

ANTAKAA KAKSOISAGENTTI

ALOITTAVALLE JOUKKUEELLE.

Ratkaisukortin reunoilla olevat neljä kolmiota näyttävät, kumpi joukkue aloittaa.

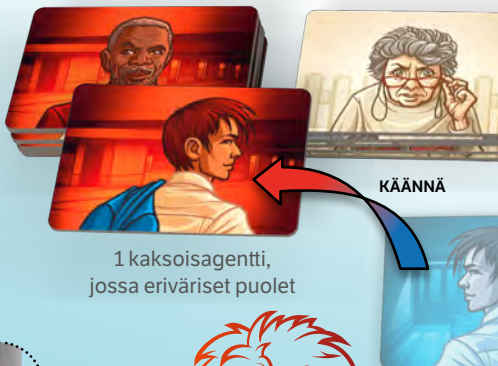
Aloittavan joukkueen täytyy arvata 1 sana enemmän, joten se saa kaksoisagenttilaatan. Kääntäkää laatta **joukkueen väri ylöspäin** ja asettakaa se joukkueen laattapinon päälle.

PUNAINEN JOUKKUE



8 punaista agenttia

7 viatonta sivullista



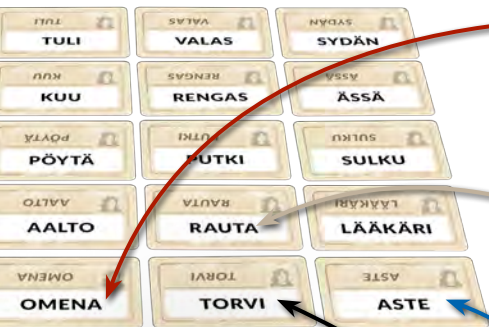
1 kaksoisagentti,
jossa eriväriset puolet



PUNAINEN
JOUKKUEENJOHTAJA



SININEN JOUKKUE



1 ratkaisukortti
(40 kortin pakasta)

1 salamurhaaja

8 sinistä agenttia



SININEN
JOUKKUEENJOHTAJA

SALAINEN

VAIN JOUKKUEENJOHTAJAT NÄKEVÄT RATKAISUN!

Ratkaisukortti näyttää 25 sanan salaiset henkilöllisyydet.

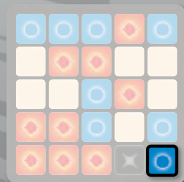
OMENA on punainen.



RAUTA on viaton sivullinen.



ASTE on sininen.



TORVI on salamurhaaja.



PELIN KULKU

Ratkaisukortin kolmioiden määräämää joukkue aloittaa. Vuorot vaihtuvat joukkueiden välillä, kunnes jokin joukkue voittaa.



Tässä esimerkissä punainen aloittaa.

VUORON KULKU

JOUKKUEENJOHTAJA ANTAA YHDEN VIHJEEN.

Jos olet joukkueenjohtaja, aloita keksimällä vihje, joka sopii vähintään yhteen joukkueesi väriseen sanaan. Mitä useampaan, sen parempi.

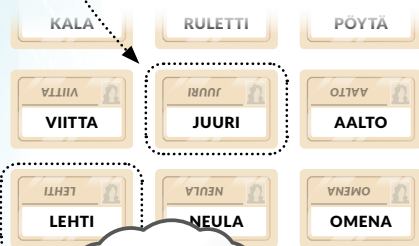
Vihjeesi täytyy koostua **1 sanasta ja 1 numerosta**:

Sana liittyy sanoihin, joita varten annat vihjeen.

Numero kertoo, moneenko sanaan vihjeesi liittyy.

Esimerkiksi, jos JUURI ja LEHTI olisivat punaisia sanoja, joukkueenjohtaja voisi antaa molempiin liittyvän vihjeen sanomalla *puu: 2*.

puu: 2



Hmm... JUURI ja LEHTI...

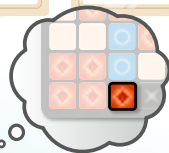
JOUKKUEEN JÄSENET VOIVAT TEHDÄ USEITA ARVAUKSIA.

Joukkueen muiden jäsenten kannattaa keskustella hetki vihjeestä. (Tai jos olet ainoa jäsen, voit ajatella ääneen.) Sitten jonkun jäsenen täytyy **ilmoittaa arvaus koskettamalla yhtä korteista**.

Joukkueenjohtaja peittää arvatun sanan laatalla, joka vastaa ratkaisukortin näyttämää väriä.

Jos arvasitte omanväriseen sanan, voitte arvata uudelleen. (Saatte uuden arvauksen, mutta ette uutta vihjettä.)

Esimerkissämme punaiset arvasivat JUUREN, joten he saavat arvata uudelleen. Sitten he arvaavat LEHDEN sijasta OMENAN. Ratkaisun mukaan OMENA on myös punainen. Joukkueenjohtajan on toimittava kuin se olisi ollut toinen hänen vihjeensä tarkoittamista sanoista.



VOURO LOPPUU VÄÄRÄÄN ARVAUKSEEN.

Arvaus voi mennä väärin kolmella tavalla:

Jos arvaatte viattoman sivullisen, **vuoronne päättyy.**



Jos arvaatte vastustajajoukkueen sanan, **vuoronne päättyy ja autoitte vastustajianne!**



Jos arvaatte salamurhaajan, **häviätte pelin heti!**



JOS ARVAATTE OIKEIN, SAATTE JATKAA, KUNNES...

PÄÄTÄTTE ITSE LOPETTA.

Jos vuoronne ei lopu väärään arvaukseen, voitte lopettaa vapaaehtoisesti. Jos esimerkiksi saatte vihjeen *kylmä*: 3, haluatte löytää 3 *kylmään* liittyvää sanaa ja lopettaa sitten.

Jos löydätte vain 2 hyvää sanaa *kylmälle* ja kolmannen arvaaminen tuntuu liian suurelta riskiltä, voitte lopettaa jo kahteen. Tai jopa vain yhteen sanaan. Vähintään 1 arvaus on kuitenkin pakko tehdä.

TAI

KÄYTÄTTE "PLUS YKSI"-SÄÄNTÖÄ.

Niin kauan kuin joukkueen jäsenet arvaavat omanvärisiään sanoja, he saavat arvata **yhden kortin enemmän** kuin vihjeessä annettiin. Esimerkiksi vihje *kylmä*: 3 sallisi enintään 4 arvausta.

Pelin ensimmäisellä vuorollanne ette tarvitse tätä ylimääräistä arvausta. Myöhemmin saatte tarvita "plus yksi"-sääntöä arvataksenne jonkin sanan, jota ette hoksanneet jollakin aiemmalla vuorolla.

KUN VUORONNE LOPPUU, VOURO SIIRTYY TOISELLE JOUKKUEELLE.

VOITTAMINEN

Vuorot vaihtuvat, kunnes yksi joukkueista voittaa.

→ Kun joukkueellanne ei enää ole arvattavia sanoja, joukkueenne voittaa. Yleensä voitatte arvaamalla viimeisen sananne. Voitte kuitenkin voittaa myös niin, että vastustajajoukkue arvaa omalla vuorollaan teidän sananne.

→ Voitatte myös, jos vastustajajoukkue arvaa salamurhaajan.



NYT OSAATTE SÄÄNNÖT. PELI ALKAKOON!

SALLITUT VIHJEET

Joukkueenjohtajien täytyy antaa pelin hengen mukaisia vihjeitä. Jos et ole varma, kelpaako vihjeesi, **kysy vastustajien joukkueenjohtajalta.** (Kuiskaten, etteivät joukkueesi jäsenet kuule.)

PELIN HENKI

Jos vihje on pelin hengen vastainen, se ei ole sallittu.

Vihjeen täytyy liittyä sanojen merkityksiin. Et saa antaa vihjetä sanojen kirjaimista tai kortin sijainnista pöydällä. Et siis voi yhdistää sanoja SÄNKY, SELKÄ, SULKA vihjeellä s: 3, etkä vihjeellä viisi: 3, mutta...

Kirjaimet ja numerot ovat sallittuja, jos ne liittyvät sanojen merkityksiin. Voit käyttää ö: 1 vihjeenä sanalle MAPPI, tai kahdeksan: 2 vihjeenä sanoille HÄMÄHÄKKI ja MUSTEKALA.

Vain suomenkieliset vihjeet ovat sallittuja. Vieraskieliset sanat ovat sallittuja vain, jos joku pelaajista käyttäisi sellaista suomenkielisessä lauseessa. Et siis saa sanoa *outlet*, jos tarkoitat PISTORASIAA, mutta voisit ehkä käyttää sitä MYYMÄLÄÄN.

Pöydällä näkyvillä olevat sanat sekä niiden taivutusmuodot ja johdokset ovat kiellettyjä. Ennen kuin KATKO on peitetty, et saa sanoa esim. *katko*, *katkennut*, *katketa* tai *katkaista*.

Näkyvillä olevista yhdyssanoista ei saa käyttää mitään osia. Ennen kuin HEVOSENKENKÄ on peitetty, et saa sanoa *hevonen*, *kenkä*, *kengittää* tai *lumikenkä*.

Äänensävyä tai aksenttia ei saa käyttää vihjeenä. Voisit esimerkiksi antaa sanaan RUOTSI liittyvän vihjeen ruotsalaista intonaatiota käyttäen, mutta silloinhan RUOTSI olisi aivan liian helppo arvata.

ÄLKÄÄ OLKO TURHAN TIUKKOJA

Maa kelpaa vihjeeksi sanalle THAIMAA. Jos joku väittää, että *tuoppi* ei kelpaa, kun pöydällä on jo OPPI, hän haluaa vain olla hankala.

Jos vastustajan joukkueenjohtaja ei vastusta vihjetä, se on sallittu.

SAMALTA KUULOSTAVAT SANAT

Codenames-lautapelissä riimittely on sallittua vain, jos se liittyy sanojen merkityksiin.

Olli kelpaisi vihjeeksi sanalle MOLLI ja Matti sanalle KATTI, jos Molli-Olli ja Katti-Matti ovat pelaajille tuttuja hahmoja. Sen sijaan Matti ei kelpaa vihjeeksi sanalle HATTIVATTI, koska niiden ainoa yhdistävä tekijä on riimi.

Codenames-sovelluksessa kaikki samalta kuulostavat sanat ja riimit ovat kuitenkin sallittuja. Tekin voitte halutessanne sopia pelaavanne tällä tavalla.

Vihjeen saa tavata kirjain kerrallaan ja täytyykin, jos joku sitä pyytää.

Jos sanojen kirjoitusasu on sama, kohtele niitä samana. Johto kävisi vihjeeksi sanoille KAAPELI ja ETUMATKA.

"YKSI SANA"-SÄÄNNÖN VENYTTÄMINEN

Halutessanne voitte yhdessä sopia tavanomaisen lyhenteiden (FBI, EU, HUS) sallimisesta yksisanaiseksi vihjeiksi.

Yksisanaiset erisnimet ovat aina sallittuja. Voitte päättää sallia kaikki erisnimet (Matti Ahtisaari, New York) tai jopa teosten nimet (Täällä Pohjantähden alla).

Yhteen kirjoitetut yhdyssanat ovat sallittuja. Välilyöntejä sisältävät sanaliitot, kuten *musta aukko* tai *Murphyn laki*, ovat kiellettyjä, ellei vastustajan joukkueenjohtaja niitä erikseen salli.

KOKENEILLE PELAAJILLE

RAJATTOMAT VIHJEET

Numeron sijasta voit sanoa, että vihjeesi on rajaton, esimerkiksi *pieni: rajaton*. Silloin joukkueesi jäsenet saavat arvata niin monta kertaa kuin haluavat, kunhan arvaavat joka kerta oikein.

Joukkueoverisi eivät tiedä, montako sanaa tarkoitat, mutta joskus he saattavat pystyä päättämään sen. Jos jäljellä on 3 sanaa, vihje kahdesta tai kolmesta riittää kaikkien arvaamiseen. Tässä tapauksessa *pieni: rajaton* luultavasti tarkoittaisi "arvatkaa 1 sana *pienelle* ja lisäksi 2 sanaa aiemmista vihjeistä."

pieni: ∞

NOLLAVIHJEET

Myös *höyhenet: 0* -tyyppinen vihje sallii rajattoman määrän arvauksia. ("Plus yksi"-sääntö ei ole tässä voimassa.)

Vihje tarkoittaa "Älkää arvatko yhtään *höyheniin* liittyvää sanaa." Eli jos PINGVIINI on ainoa näkyvissä oleva lintu, älkää arvatko sitä.

Miksikö ei? No, jos pöydällä on vaikkapa LUMI, JÄÄ ja ANTARKTIS, joukkueenjohtajanne haluaisi ehkä sanoa *pakkanen: 3*, mutta PINGVIINI sekoittaa tilannetta. Nollavihje ohjaa teidät arvaamaan vain LUMI, JÄÄ ja ANTARKTIS.

höyhenet: 0

RANGAISTUS KIELLETYISTÄ VIHJEISTÄ

Jos joukkueenjohtaja antaa vahingossa kielletyn vihjeen, hänen joukkueensa vuoro päättyy heti ilman yhtään arvausta. Lisäksi vastustajan joukkueenjohtaja saa peittää yhden oman joukkueensa sanoista ennen kuin antaa seuraavan vihjeen.

Jos kielletty vihje ei kuitenkaan vastustajajoukkueen mielestä haitannut peliä, heidän joukkueenjohtajansa voi päättää sallia sen. Lisäksi jos kielletty vihje huomataan vasta myöhemmällä vuorolla, se lasketaan sallituksi.

MUUNNELMIA

Jotkut peliporukat käyttävät mieluusti ajastimia pelin sujuvoittamiseen. Sitä varten voitte ladata ilmaisen "Codenames gadget"-sovelluksen, joka sisältää erilaisia ajastimia ja satunnaistettuja ratkaisukortteja. (Tämä on eri sovellus kuin "Codenames", jolla voitte pelata Codenamesia verkossa.)

Lisää pelitapoja löytyy sivustolta **codenamesgame.com**.



CODENAMES

Suunnittelu: Vlaada Chvátil

Kuvitus: Tomáš Kučerovský

Lisäkuvitus: František Sedláček, Dávid Jablonovský

Graafinen suunnittelu: Michaela Zaoralová, Radek "RBX" Boxan, Štěpán Drašák, Tibor Vizi

3D-kuvat: Roman Bednár

Sääntökirja ja sanat: Jason A. Holt

Kiitokset: Tomáš Uhlíř, Ondřej Kůrka

Tuottaja: Vít Vodička

Projektinhallinta: Lea Červeňanská

Projektinjohto: Petr Murrak

Erityiskiitokset: perheillemme, kollegoillemme ja ystävillemme vankkumattomasta tuesta ja kannustuksesta; ohjelmointiillemme mahtavan Codenames-mobiilisovelluksen laatimisesta; Lukáš Novotnýlle sujuvasta selainversiosta; ja ennen kaikkea miljoonille pelaajille ympäri maailmaa eli kaikille teille, jotka olette nauttineet Codenamesista pöydällä, netissä ja sovelluksessa jo vuosien ajan.

Teidän ansiostanne työllämme on tarkoitus!



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

MUISTAKAA NÄMÄ

Lue lisää sivustolta
www.codenamesgame.com

- **Olkaa kärsivällisiä.** Joukkueenjohtajan tehtävä on vaikea. Pelin ensimmäisen vihjeen keksimiseen saattaa mennä muutama minuutti. Sen jälkeen peli yleensä alkaa sujua nopeammin.
- **On sallittua antaa vain yhtä sanaa koskevia vihjeitä,** mutta useampaa sanaa koskevat vihjeet ovat yleensä hauskeampia.
- **Vihjeessä ei saa antaa mitään lisätietoa.** Älä sano "Tämä on vähän kaukaa haettua." Tähän pelaatte Codenamesia. Se on aina vähän kaukaa haettua!
- **Joukkueen jäsenten kannattaa keskustella ennen arvausta.** Jos olet joukkueesi ainoa arvaaja, voit ajatella ääneen. Ja jos teitä on useampi, muistakaa antaa kaikille suunvuoro. Älkää kuitenkaan antako keskustelun ja päättämättömyyden jarruttaa pelin etenemistä.
- **Joukkueenjohtajan täytyy pysytellä ilmeettömänä.** Kun joukkueesi jäsenet keskustelevat vihjeestäsi, älä reagoi heidän outoihinkaan pohdintoihinsa. Älä koske laattoihin ennen kuin joukkueesi on koskettanut jotakin korttia. Jos arvaus menee vahingossa oikein, käyttäydy kuin se olisi ollut tarkoituksesikin.
- **Joukkueen jäsenet eivät saa tarkkailla joukkueenjohtajan reaktioita.** Suosittelemme keskittymään kortteihin ja välttämään katsekontaktia joukkueenjohtajan kanssa.
- **Sanoja saa arvata edellisenkin vuoron vihjeistä,** vaikka jo vuoron ensimmäisenä arvauksena. Myös täysin satunnaisia arvauksia saa tehdä, mutta se ei todennäköisesti kannata.
- **Joukkueenjohtaja ei saa kertoa joukkueen jäsenille, jos heiltä puuttuu sanoja aiemmista vihjeistä.** Aiemmista vihjeistä ei saa edes puhua, ellei sinua nimenomaan pyydetä toistamaan niitä.
- **Joukkueen jäsenet voivat lopettaa vuoron etuajassa** eli ennen kuin ovat arvanneet vihjeen mukaisen määrän sanoja. Vähintään 1 arvaus on kuitenkin pakko tehdä.
- **Pelin päätyttyä kääntäkää kaikki 25 korttia nurin.** Sitten olettekin jo valmiita pelaamaan uudelleen!



CODENAMES DUET

2+ pelaajaa,
yhteistyöpeli

400 uutta sanaa (voidaan
yhdistää Codenamesiin)



CODENAMES PICTURES

4–8 pelaajaa
pelataan kuvilla
sanojen sijasta

Kuva: Henrik Rønnen



VLAADA

Codenamesin keksijä

” Oho, sivun loppuun jäi hiukan tilaa, joten suosittelenpa **Codenames-sovellusta**. Olen viettänyt muutaman viime vuoden kehittäen sovellusta tiimimme kanssa ja täyttäen sitä suurella määrällä sisältöä, uusia käänteitä, uusia pelimuotoja (olen erityisen ylpeä päivittäisistä haasteista) ja mielenkiintoisia ominaisuuksia – ette uskoisikaan, kuinka paljon niitä on! :)

Kirjoitan tämän, koska uskon todellakin, että viihtyisät sovelluksen parissa. **Usko pois, sitä kannattaa kokeilla!** ”

Voit lukea Vladaasta suunnittelijana sivulta cge.as/cn-story

4.9 ★★★★★

