

Spionmesterne kjenner identiteten til 25
hemmelige agenter. De andre spillerne
kjenner bare KODENAVNET deres.



**DU KAN LÆRE
DEG SPILLET
MED VIDEOEN!**

www.cge.as/cn-http



www.codenamesgame.com

FORBEREDELSE

DEL DERE OPP I TO LAG.

Del inn spillerne i to lag med omtrent like mange, men minst to, på hvert lag.

VELG SPIONMESTER OG DETEKTIVER.

Hvert lag velger en spiller som blir spionmesteren. De andre på laget er detektiver. Rød og blå spionmester sitter på samme side av bordet, overfor sine egne detektiver.

LEGG UT 25 TILFELDIGE ORD.

Stokk ordkortene, trekk 25, og legg dem i et kvadrat på 5 × 5 kort.

25 ordkort
(fra kortstokken med 200)

RØDE DETEKTIVER



SPIONMESTERNE TREKKER ET TILFELDIG NØKKELKORT.

I hvert spill er det én nøkkel som viser hvilke ord som tilhører hvert lag. Spionmesterne trekker et nøkkelkort og skyver det inn i holderen, som de har mellom seg. Alle sider kan peke opp.

SPIONMESTERNE TAR AGENTKORTENE.

Rød spionmester tar de 8 røde kortene, og blå spionmester tar de 8 blå. De 7 tilskuerne og leiemorderen legges mellom dem.

GI DOBBELTAGENTEN TIL LAGET SOM BEGYNNER.

De fire trekantene på kanten av nøkkelkortet viser hvilket lag som begynner.

Startlaget har ett ekstra ord å gjette, så de får dobbeltagent-kortet. De **snur det** til sin farge og legger det med agentkortene sine.

8 røde agenter

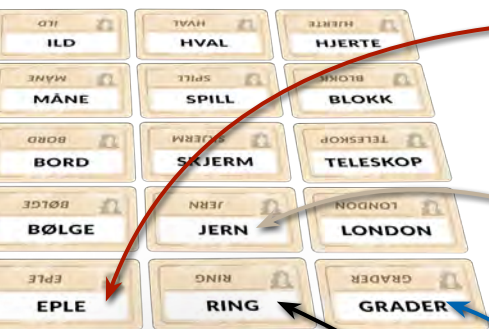
7 uskyldige tilskuer



RØD
SPIONMESTER



BLÅ DETEKTIVER



1 nøkkeltort
(fra kortstokken
med 40)

1 leiemorder



8 blå agenter



BLÅ
SPIONMESTER

TOPPHEMMELIG

BARE SPIONMESTERNE SKAL SE NØKKELEN!

Nøkkeltortet viser den hemmelige
identiteten til de 25 ordene.

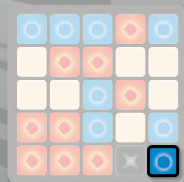
EPLE er en rød agent.



JERN er en uskyldig tilskuer.



GRADER er en blå agent.



RING er leiemorderen.



SPILLETS GANG

Lagene spiller etter tur. Fargen på trekantene på nøkkelkortet angir startlaget. Spillet fortsetter helt til ett av lagene vinner.



I dette eksempelet begynner rød.

NÅR DERE HAR TUR

SPIONMESTEREN GIR ET HINT.

Hvis du er spionmester, skal du først prøve å finne et hint om ett eller flere ord i lagets farge. Jo flere ord, desto bedre.

Hintet skal bestå av **ett ord og ett tall**:

Ordet skal angå de ordene du vil gi hint om.

Tallet sier hvor mange ord hintet gjelder.

Hvis for eksempel SKOG og GRESS er røde ord, kan den røde spionmesteren gi et hint om begge ordene ved å si *planter – 2*.

planter – 2



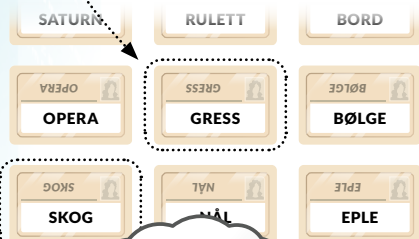
DETEKTIVENE KAN GJETTE FLERE GANGER.

Detektivene bør tar seg tid til å diskutere hintet. (Hvis du er den eneste detektiven, kan du tenke høyt.) Deretter skal en av detektivene **gjette ved å berøre et av kortene**.

Spionmesteren dekker så ordet med et kort (agent, tilskuer eller leiemorder) i den fargen som vises på tilsvarende rute i nøkkelen.

Hvis dere gjetter et ord i egen farge, kan dere gjette igjen. (Men dere får ikke noen flere hint.)

I vårt eksempel gjetter detektivene GRESS, så de får gjette på nytt. De gjetter da EPLE istedenfor SKOG. Ifølge nøkkelen er EPLE også rødt. Spionmesteren må derfor opptre som om dette var det andre ordet hintet var ment å gjelde.



Hmm ... SKOG og GRESS ...



DERE MÅ STOPPE HVIS DERE GJETTER FEIL.

Det kan gå galt på tre måter:

Hvis dere gjetter en uskyldig tilskuer, **må dere stoppe.**



Hvis dere gjetter motspillerlagets ord, **må dere stoppe, og dere har hjulpet motspillerne!**



Hvis dere gjetter leiemorderen, **taper dere spillet umiddelbart!**



SÅ LENGE DERE GJETTER RIKTIG, KAN DERE FORTSETTE Å GJETTE HELT TIL ...

DERE VELGER Å STOPPE.

Dere kan frivillig velge å stoppe når som helst. Hvis dere for eksempel får hintet *kaldt* – 3, vil dere gjerne finne tre ord forbundet med *kaldt* og deretter stoppe.

Men hvis dere bare finner to gode ord for *kaldt* og det synes risikabelt å gjette på et tredje, kan dere stoppe etter to – eller selv ett. Men dere må gjette minst én gang.

ELLER

DERE BRUKER «PLUSS ÉN»-REGELEN.

Så lenge detektivene ikke har gjettet feil, har de lov til å **gjette én gang mer** enn tallet som ble oppgitt i hintet. For eksempel lar hintet *kaldt* – 3 detektivene gjette opptil fire ganger.

Denne ekstra gjetningen er unødvendig i første runde. Men senere kan det hende dere må bruke «pluss én»-regelen for å gjette på et ord dere ikke klarte fra hintet i en tidligere tur.

NÅR DERE STOPPER, BLIR DET MOTSPILLERLAGETS TUR.

VINNER

Spillet fortsetter helt til ett av lagene vinner.



- Når laget ditt ikke har flere ord igjen å gjette, vinner dere. Oftest vinner dere ved å gjette deres siste ord. Men det kan også skje ved at motspillerne gjetter deres siste ord når de har tur.
- Dere vinner også hvis motspillerne gjetter leiemorderen.

NÅ KAN DERE REGLENE. BEGYNN Å SPILLE!

GYLDIGE HINT

Spionmesteren må gi hint som er i spillets ånd. Hvis du ikke er sikker på om et hint er gyldig, kan du **rådføre deg med den andre spionmesteren**. (Gjør det lavt så detektivene ikke hører.)

SPILLETS ÅND

Noen hint er ugyldige fordi de bryter med spillets ånd.

Hintet må handle om ordenes betydning. Du kan ikke bruke hintet til å hentyde til bokstaverne i et ord eller hvor kortet ligger på bordet. Du kan ikke forbinde BEKK, BROR og BARN med et hint som *B – 3*, og heller ikke *fire – 3*. Men ...

Bokstaver og tall er gyldige hint så lenge de viser til betydningen. Du kan si *åtte – 1* som et hint om BLEKKSPRUT, og du kan si *T – 2* som et hint om SKJORTE og BANE.

Dere må spille på norsk. Et fremmedord er bare tillatt hvis spillerne rundt bordet kunne brukt det i en norsk setning. Du kan altså ikke si *gun* som et hint om PISTOL og TEXAS, men du kan si *cowboy*.

Du kan ikke si noen form av et ord som ligger synlig på bordet. Så lenge BRYTER ikke er tildekket, kan du ikke si *bryte*, *brutt*, *brytning* eller *utbrudd*.

Du kan ikke si noen deler av et sammensatt ord som ligger på bordet. Så lenge HESTESKO ikke er tildekket, kan du ikke si *hest*, *sko*, *sjøhest* eller *skolisse*.

Du kan ikke bruke melodier eller aksenter som hint. Hvis man alltid kunne gitt et hint om FRANKRIKE ved å si et hvilket som helst ord med fransk aksent, hadde FRANKRIKE vært for enkelt.

IKKE VÆR FOR STRENG

Frokost og farkost var opprinnelig sammensatte ord, men i dette århundret er *farkost* et gyldig hint selv om FROKOST ligger på bordet. Du kan til og med si *kost*. Og hvis noen sier at du ikke kan si *våpen* fordi PEN ligger på bordet, prøver de bare å lage bråk.

Hvis spionmesteren på det andre laget tillater det, er hintet gyldig.

LIKE LYDER

I det vanlige spillet er likelydende hint bare tillatt om de også handler om betydningen av ordene. *Rus* er altså et gyldig hint om BRUS fordi «rusbrus» finnes, men *rus* er ikke gyldig om MUS med mindre dere kjenner noen som jobber med rusmisbruk blant gnagere. Tilsvarende er *jul* ikke gyldig om BIL, og *hjul* er ikke gyldig om PRESANG.

Men i Codenames-appen er alle likelydende hint tillatt. Dere kan også bli enige om å spille på denne måten, og tillate *hjul* om ordet JUL og andre julete ting.

Du kan stave hintet ditt, og du må stave hintet om noen ber om det.

Hvis to ord staves likt, anses de for å være samme ord. *L-y-s-t* er et gyldig hint om DAG og GLEDE.

TØYE REGELEN OM ETT ORD

Dere kan bli enige om å tillate vanlige forkortelser (*NRK*, *SV*, *PhD*) som ettords-hint.

Navn på ett ord (*Nils*) er alltid gyldige hint. Dere kan bli enige om å tillate alle navn (*Edvard Munch*, *New York*) og eventuelt også titler (*Amtmannens døtre*).

Vanlige sammensatte ord som *spisepinner* og *e-postadresse* er gyldige hint. Men påfunne sammensatte ord som *e-postadressebok* eller *spisepinnefabrikk* er ikke tillatt.

EKSPERTREGLER

UBEGRENSET-HINT

Du kan si at hintet ditt er ubegrenset istedenfor å si et tall. For eksempel *ørliten – ubegrenset*. Da kan detektivene dine gjette så mange ganger de vil, så lenge de fortsetter å gjette riktig.

Detektivene vet ikke hvor mange ord som var ment med det ubegrensede hintet, men noen ganger kan de skjønne det. Hvis dere har tre ord igjen, er tallene 2 eller 3 nok til å gjette alle sammen. Så da betyr antakelig *ørliten – ubegrenset* at de skal gjette ett ord fra *ørliten* og to ord fra tidligere hint.

ørliten – ∞

NULL-HINT

Med et hint som *fjær – 0* tillates også ubegrenset med gjetninger. (Se bort fra «pluss én»-regelen.)

Dette hintet betyr: «Ikke gjett noen ord forbundet med *fjær*.» Så hvis PINGVIN er den eneste fuglen på bordet, bør ikke detektivene gjette PINGVIN.

De bør da spørre seg: «Hvorfor ikke?» Tja, hvis det ligger ord som SNØ, IS og ANTARKTIS, ville kanskje spionmesteren si *kaldt – 3*, men PINGVIN var i veien. Så de bør gjette SNØ, IS og ANTARKTIS.

fjær – 0

STRAFF FOR UGYLDIG HINT

Hvis du ved et uhell gir et ugyldig hint, får ikke laget ditt lov til å gjette, og turen går til det andre laget. Det andre lagets spionmester får da dekke ett av lagets ord før vedkommende gir neste hint.

Men hvis motstanderlaget synes at det ugyldige hintet ikke skadet spillet, kan spionmesteren deres bestemme seg for å tillate det likevel. I tillegg er det slik at hvis du gir et ugyldig hint som ingen legger merke til før senere, var hintet likevel gyldig.

VARIANTER

Noen grupper foretrekker å bruke en tidtaker for å holde et høyere tempo i spillet. Vi har lagt inn flere tidtakere og randomiserte nøkkelkort i gratisappen «Codenames Gadget» for mobil. (Den er ikke det samme som «Codenames»-appen, som lar deg spille asynkront med spionmestere over hele verden.) Flere muligheter finner du på codenamesgame.com.



CODENAMES

Et spill fra Vlaada Chvátil

Illustrasjoner: Tomáš Kučerovský

Annen grafikk: František Sedláček, Dávid Jablonovský

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

3D-eiendeler: Roman Bednář

Ord og regelhefte: Jason A. Holt

Takk til: Tomáš Uhlíř, Ondřej Kůrka

Produksjon: Vít Vodička

Prosjektleder: Lea Červeňanská

Prosjektansvarlig: Petr Murmak

Øversetter: Nicholas Knutsen

En spesiell takk til: familier, kollegaer og venner for at de alltid har støttet og verdsatt arbeidet vårt; vårt digitale team for den fantastiske Codenames-mobilappen; Lukáš Novotný for den elegante web-løsningen; og viktigst av alt, de millioner av spillere over hele verden som har hatt glede av Codenames – på bordet, på nettet og i appen – i løpet av det siste tiåret.

Takket være dere har arbeidet vårt mening!



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

HUSKEREGLER OG TIPS

Les mer på
www.codenamesgame.com

- **Vær tålmodig.** Jobben som spionmester er vanskelig. Det kan ta noen minutter å finne det første hintet i spillet. Etter det løsner det vanligvis.
- **Du har lov til å gi hint om bare ett ord,** men hint om flere ord er morsommere.
- **Ikke gi ekstra opplysninger med hintet.** Ikke si: «Dette er litt søkt, men ...» Dere spiller Codenames, det er alltid litt søkt.
- **Detektivene bør diskutere litt før de gjetter.** Hvis du er detektiv alene, kan du tenke høyt. Og hvis dere er en gruppe, er det fint å passe på at alle får delta. Men ikke la debattering og ubeslutsomhet stanse spillet.
- **Spionmesteren må holde maska.** Når detektivene diskuterer hintet ditt, skal du ikke reagere hvis de er på villspor. Ikke grip etter noen kort (agent, tilskuer eller leiemorder) før de har berørt et av ordene. Hvis de gjetter riktig ved en tilfeldighet, later du som det var det du hadde ment.
- **Detektivene skal ikke se etter spionmesterens reaksjon.** Vi anbefaler å fokusere på kortene og unngå øyekontakt med spionmesteren.
- **Detektivene kan gjette ord fra hintet i en tidligere tur,** selv som første gjetning i turen. De har også lov til å gjette på et tilfeldig ord, men det er nok ikke lurt.
- **Spionmesteren skal ikke si til detektivene at de mangler ord fra et tidligere hint.** Du kan ikke engang nevne tidligere hint, med mindre du blir bedt om å gjenta det.
- **Om de ønsker, kan detektivene slutte å gjette** før de har gjettet alle ordene som hintet var om. Men de må gjette minst én gang.
- **Når spillet er slutt, er det bare å snu de 25 kortene.** Så er dere klare til å spille igjen!



CODENAMES DUET
2+ spillere, samarbeid
400 flere ord
(kan blandes med Codenames)



CODENAMES PICTURES
4–8 spillere
spill med bilder
istedenfor ord

Foto: Henk Rolleman



VLAADA
skaperen av
Codenames

« Å, det er litt plass igjen på denne siden – så jeg vil bruke den til å anbefale **Codenames-appen**. Jeg har personlig jobbet med appen de siste årene sammen med teamet vårt, og fylt den med mye innhold, spennende vrier, nye måter å spille på (jeg er spesielt stolt av de daglige utfordringene) og interessante funksjoner – du vil bli overrasket over hvor mange det er! :)

Jeg skriver dette fordi jeg oppriktig tror at du vil like appen. **Så det er bare å unne seg noe kult og prøve den.** »

Du kan lese Vlaadas designhistorie på cge.as/cn-story

4.9 ★★★★★

