

Spioncheferna känner till de 25 agenternas
hemliga identiteter. Lagkamraterna i fält ser bara
KODNAMNEN.



**LÄR ER SPELET
MED HJÄLP AV
VIDEON!**

www.cge.as/cn-http



www.codenamesgame.com

FÖRBEREDELSE

BILDA TVÅ LAG

Dela in er i två jämnstora lag, ett rött och ett blått. Ni bör vara minst två spelare på varje lag.

VÄLJ EN SPIONCHEF

Varje lag utser en av sina spelare till spionchef. Övriga lagmedlemmar blir fältagenter. Spioncheferna sätter sig på samma sida om bordet, mitt emot sina respektive fältagenter.

LÄGG UT 25 SLUMPMÄSSIGA ORD

Blanda ordkorten, dra slumpvis 25 stycken och lägg ut dem i 5 rader med 5 kort i varje.

SPIONCHEFERNA DRAR ETT KODNYCKELKORT

Varje omgång har en kodnyckel som visar vilka ord som hör till vilket lag. Spioncheferna drar slumpvis ett kodnyckelkort och sätter det i hållaren framför sig. Det spelar ingen roll vilken sida som är upp.

SPIONCHEFERNA TAR FRAM

PERSONKORTEN

Lägg de 8 röda agentkorten framför röd spionchef och de 8 blå agentkorten framför blå spionchef. Lägg de 7 åskådarna och lönnmördaren mellan dem.

GE DET STARTANDE LAGET

DUBBELAGENTKORTET

De fyra trianglarna längs kodnyckelkortets sidor anger vilket lag som börjar.

Det startande laget har ett ord mer att gissa och får därför dubbelagentkortet. **Vänd upp lagets färg** och lägg till kortet i lagets hög med agenter.

RÖDA FÄLTAGENTER



25 ordkort
(av 200 möjliga)



8 röda agenter

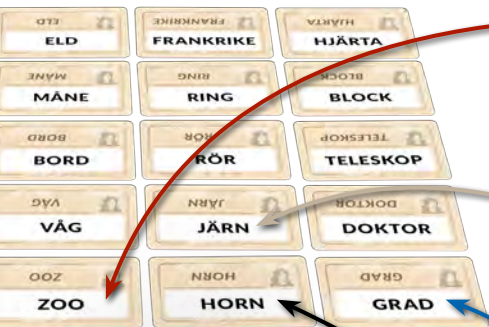
7 oskyldiga åskåd



RÖD SPIONCHEF



BLÅ FÄLTAGENTER



1 kodnyckelkort
(av 40 möjliga)

1 lönnmördare

8 blå agenter



BLÅ SPIONCHEF

TOPPHEMLIGT

ENDAST SPIONCHEFERNA

SER NYCKELN!

Kodnyckeln visar de verkliga identiteterna bakom de 25 orden.

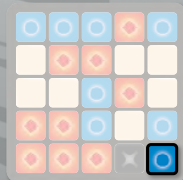
ZOO är en röd agent.



JÄRN är en oskyldig åskådare.



GRAD är en blå agent.



HORN är lönnmördaren.



SPELETS GÅNG

Lagen turas om att gissa tills ett lag har vunnit. Färgen på triangelarna längs kodnyckelkortets sidor anger vilket lag som börjar.



I det här exemplet börjar rött lag.

SPELA EN TUR

SPIONCHEFEN GER EN LEDTRÅD

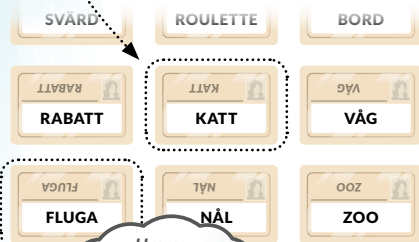
Den som är spionchef tänker ut en ledtråd som matchar ett eller flera ord i lagets färg. Ju fler ord desto bättre.

Ledtråden måste bestå av **1 ord och 1 siffra**:

Ordet ska ha någon koppling till de kodnamn du vill tipsa om.

Siffran talar om hur många kodnamn ordet i ledtråden gäller.

KATT och FLUGA är båda röda kodnamn och spionchefen provar därför ledtråden *djur: 2*.



Hmm ...
KATT och FLUGA ...

djur: 2



FÄLTAGENTERNA GISSAR MINST ETT ORD

Diskutera ledtråden inom laget. (Om du är ensam spelare i ditt lag får du tänka högt.) Sedan gissar en av er **genom att röra vid ett av korten på bordet**.

Spionchefen jämför med kodnyckeln och täcker ordet med ett personkort motsvarande rutans färg.

Om ni har gissat ett ord i lagets färg får ni gissa en gång till (men ni får inte någon mer ledtråd).

I det aktuella exemplet gissar fältagenterna rätt på KATT och får alltså gissa igen. Den här gången gissar de dock ZOO istället för FLUGA. Kodnyckeln anger dock att även ZOO är ett rött kort. Spionchefen måste då bekräfta gissningen, utan att avslöja att ledtråden egentligen gällde ett annat ord.



FEL SVAR – ER TUR ÄR SLUT

Tre saker kan gå fel:

Om ni gissar på en oskyldig åskådare **går turen vidare**.



Om ni gissar ett av motståndarnas ord **går turen vidare och ni har hjälpt det andra laget!**



Om ni gissar på lönnmördaren **förlorar ni omedelbart spelet!**



OM NI GISSAR RÄTT FÅR NI FORTSÄTTA TILLS ...

NI VÄLJER ATT AVSLUTA ER TUR

Ni kan frivilligt låta turen gå vidare till det andra laget, även om ni har gissat rätt. Anta t.ex. att ledtråden är *kyla*: 3. Ni hittar 3 ord som har med *kyla* att göra och lämnar sedan över till det andra laget.

Eller kanske ni prickar in 2 ord relaterade till *kyla*, men är osäkra på det tredje och väljer att avsluta er tur istället för att gissa fel. Observera att ni alltid måste gissa minst en gång.

NI ANVÄNDER "PLUS ETT"-REGLN

Så länge ni gissar ord av er egen färg får ni, om ni vill, **gissa en gång mer** än ledtråden angav. Ledtråden *kyla*: 3 kan alltså ge som mest 4 gissningar.

ELLER Ni behöver inte regeln i den första omgången, men senare kan den komma väl till pass, om ni t.ex. vill gissa på ett ord ni missade under en tidigare ledtråd.

NÄR NI HAR GISSAT KLART ÄR DET NÄSTA LAGS TUR.

VINNA SPELET

Fortsätt att turas om att gissa tills ett lag har vunnit.

→ När ditt lag inte har fler ord kvar att gissa har ni vunnit. Oftast inträffar detta när ni har avslöjat er sista agent. Det kan dock även ske om motståndarna av misstag gissar ert sista ord under sin tur.

→ Ni kan också vinna genom att det andra laget möter lönnmördaren.



NU KAN NI REGLERNA. BÖRJA SPELA!

GILTIGA LEDTRÅDAR

Spioncheferna måste ge ledtrådar som följer spelets anda. Om du är osäker på om din ledtråd är giltig får du **rådgöra med den andra spionchefen** (tyst, så att ingen annan hör).

SPELETS ANDA

Vissa ledtrådar är ogiltiga för att de strider mot spelets anda.

Ledtråden måste handla om ordens innebörd. Du får inte via ledtråden föreslå bokstäver, ordlängd eller ange kortens placering i rutnätet på bordet. Du kan till exempel inte knyta samman BOK, BÅT och BEN med ledtråden *b: 3*, och inte heller med *tre: 3*.

Bokstäver och siffror är giltiga ledtrådar om de hänvisar till innebörd. Du får alltså använda *ö: 1* som ledtråd för ATLANTIS eller *tjugoett: 2* som ledtråd för CASINO och SPEL.

Ni måste spela på svenska. Ord på främmande språk är bara tillåtna om de normalt förekommer som låneord i svenska. Du får alltså inte använda *tako* som ledtråd för BLÄCKFISK, men *sushi* är tillåtet.

Du får inte säga någon variant av ett ord som är synligt på bordet. Innan KLIPPA är övertäckt får du t.ex. inte säga *klippte*, *klippt*, *klippor* eller *uppklippt*.

Du får inte säga någon del av ett sammansatt ord som är synligt på bordet. Innan SNÖGUBBE är övertäckt får du alltså varken säga *snö*, *gubbe*, *insnöad* eller *gubbröra*.

Du får inte använda betoning eller uttal som ledtråd. Spelet skulle bli för enkelt om det vore tillåtet att ge ledtrådar för FRANKRIKE bara genom att uttala valfritt ord med fransk brytning.

HÅLL INTE FÖR HÅRT PÅ REGLERNA

Målet är att ni ska ha roligt, inte att ni ska fastna i språkvetenskapliga diskussioner om stavning och semantik. Utgå från gängse svensk stavning och tolka tveksamheter generöst. T.ex. räknas *TV-program* som ett ord även om det stavas med bindestreck och *ö* kan vara en giltig ledtråd för AUSTRALIEN. Och den som hävdar att *ekvatorn* inte är en giltig ledtråd eftersom ordet TORN ligger på bordet är bara tröttsam.

Om motståndarnas spionchef tillåter ledtråden är den giltig.

ORD SOM LÅTER LIKA

I klassiska Codenames är ledtrådar baserade på uttal, t.ex. rim och homofoner, bara tillåtna om de har med ordens innebörd att göra. Ordet *nål* är alltså en giltig ledtråd till HÅL (eftersom nålar kan göra hål eller har ett hål), men inte till SKÅL, såvida ingen av er har en skål särskilt avsedd för nålar. I samma anda är *jul* inte en giltig ledtråd till BIL precis som *hjul* inte är giltig till TOMTE.

I appen Codenames är däremot rim och homofoner tillåtna. Ni kan därför som grupp komma överens om att spela det fysiska spelet likadant och t.ex. tillåta *hjul* som ledtråd till TOMTE och annat juligt.

Du får bokstavera ledtråden vid behov, och du måste bokstavera om någon frågar.

Två ord som stavas likadant kan gälla för endera betydelsen: Ordet *s-k-u-g-g-a* är således en giltig ledtråd för både SPION och PARAPLY.

ANPASSA "PLUS ETT"-REGLEN

Ni kan tillsammans bestämma om ni vill tillåta initialförkortningar (CIA, NASA, VD) som ettordsledtrådar.

Namn och titlar som bara består av ett ord är alltid giltiga ledtrådar. Ni kan dessutom komma överens om att alla namn är tillåtna (*Frank Sinatra*, *New York*) och även titlar (*Stjärnornas krig*, *Krig och fred*).

Fast sammansatta ord som *växthus* är giltiga ledtrådar. Flerordsledtrådar som *öppna förskolan* eller *mors dag* är ogiltiga, såvida inte den andra spionchefen godkänner det.

AVANCERADE REGLER

OBEGRÄNSAD

LEDTRÅD

Istället för att ange en siffra kan du meddela att din ledtråd är obegränsad. Till exempel *pytteliten: obegränsad*. Dina fältagenter får då gissa hur många gånger de vill så länge de gissar rätt.

Fältagenterna kan inte veta hur många ord som ledtråden gäller, men det brukar gå att lista ut. Om det bara är 3 ord kvar kan en ledtråd till 2 eller 3 räcka för att gissa alla rätt. I det här fallet betyder *pytteliten: obegränsad* antagligen "gissa 1 ord för *pytteliten* och 2 ord för tidigare ledtrådar".

pytteliten: ∞

LEDTRÅD NOLL

En ledtråd formulerad som *fjädrar: 0* ger också obegränsat antal gissningar ("plus ett"-regeln gäller inte).

fjädrar: 0

Ledtråden innebär i det här fallet "Gissa inte på ord som har med *fjädrar* att göra". Om PINGVIN är det enda fågelordet på bordet ska ni alltså inte gissa på det.

Istället bör ni fråga er "Varför inte?" Det kan vara så att spionchefen ville ge ledtråden *kyla: 3* för att pricka in SNÖ, IS och ANTARKTIS, men ordet PINGVIN var i vägen. Tanken är alltså att ni ska gissa på SNÖ, IS och ANTARKTIS.

STRAFF FÖR OGILTIG LEDTRÅD

Om en spionchef av misstag ger en ogiltig ledtråd får laget inte gissa, utan turen går omedelbart över till motståndarna. Deras spionchef får då täcka över ett av sitt lags ord innan hen presenterar sin ledtråd.

Observera att motståndarlagets spionchef kan tillåta den ogiltiga ledtråden, om laget anser att den inte har inverkat negativt på spelets gång. Dessutom räknas en ogiltig ledtråd som giltig om ingen märker att den var ogiltig förrän vid en senare tur.

VARIANTER

Vissa tycker om att spela med tidtagning, för att få upp tempot i spelet. Vi har därför skapat **Codenames gadget**, en kostnadsfri app du kan ladda ned till telefonen. (Detta är inte densamma som appen Codenames, där du kan spela Codenames asynkront med andra spioner från hela världen.)

Fler sätt att spela på finns på codenamesgame.com.



CODENAMES

Ett spel av Vlaada Chvátil

Illustrationer: Tomáš Kučerovský

Tilläggsgrafik: František Sedláček, Dávid Jablonovský

Grafisk formgivning: Michaela Zaoralová, Radek "RBX" Boxan, Štěpán Drašťák, Tibor Vizi

3D-modeller: Roman Bednár

Ordkort och regelhäfte: Jason A. Holt

Tack till: Tomáš Uhlíř, Ondřej Kůrka

Produktion: Vít Vodička

Projektledning: Lea Červeňanská

Projektansvarig: Petr Murmak

Översättning: Frederika Heden

Särskilt tack till: våra familjer, kollegor och vänner för deras helhjärtade stöd och uppskattning; vårt digitala team som har skapat den helgrymma mobilappen för Codenames; Lukáš Novotný för den snygga webbversionen och framför allt alla miljoner spelare runt om i världen som har spelat och älskat Codenames – som fysiskt spel, online och i mobilappen – i över ett decennium.

Det är tack vare er som vårt arbete är värt något!



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

PÅMINNELSER OCH TIPS

Läs mer på
www.codenamesgame.com

- **Ha tålamod.** Det är tufft att vara spionchef. Det kan ta några minuter att komma på en ledtråd, i synnerhet den första. Efter det brukar spelet dock rulla på.
- **Det är tillåtet att ge en ledtråd till bara 1 ord,** men spelet blir roligare med ledtrådar till flera ord samtidigt.
- **Ge inga övriga ledtrådar utöver ordet och siffran.** Säg inte saker som "Det här är lite långsökt". Ni spelar Codenames. Det mesta kommer att vara lite långsökt.
- **Fältagenterna bör diskutera med varandra innan de gissar.** Om du är ensam spelare i ditt lag får du tänka högt. Om ni spelar flera tillsammans bör ni se till att alla får en chans att delta (men försök att inte köra fast i långa diskussioner).
- **Spioncheferna måste hålla masken.** Du får inte reagera om fältagenterna hamnar på fel spår när de diskuterar din ledtråd. Sträck dig inte efter något personkort innan laget har rört vid ett av orden. Om de gissar rätt av en slump betar du dig ändå som om de har tolkat din ledtråd exakt rätt.
- **Fältagenterna får inte medvetet försöka läsa spionchefens reaktioner.** Vi rekommenderar att laget fokuserar på korten och undviker ögonkontakt med spionchefen.
- **Fältagenterna får gissa ord från tidigare ledtrådar,** även som första gissning under sin tur. De får också gissa helt slumpmässigt, men det är inte att rekommendera.
- **Spionchefen får inte berätta för fältagenterna att de har missat ord från en tidigare ledtråd.** Spionchefer får överhuvudtaget inte nämna tidigare ledtrådar om de inte blir ombedda att upprepa någon.
- **Fältagenterna får avsluta sin tur i förtid,** utan att gissa samtliga ord som ledtråden tillåter. Varje lag måste dock gissa minst en gång under sin tur.
- **När spelet är slut kan ni vända på de 25 korten** och vips är ni redo att spela ännu en omgång!



CODENAMES DUET
Samarbetetsspel för
2 eller fler spelare
400 extra ord
(Kan kombineras
med Codenames)



CODENAMES PICTURES
4–8 spelare
Spela med bilder
istället för ord.

Foto: Henrik Rollemann



VLAADA
Skapare av
Codenames

”Låt mig utnyttja det sista utrymme på sidan till att rekommendera **Codenames-appen**. Jag har, tillsammans med vårt team, ägnat de senaste åren åt att fylla den med massor av innehåll, kul varianter, nya spelsätt (jag är särskilt stolt över systemet för dagliga utmaningar) och intressanta funktioner – de är fler än man tror! :)

Jag skriver det här för att jag verkligen tror att du skulle gilla appen. **Gör dig själv en tjänst och prova den redan i dag.** ”

Du kan läsa hela Vladaas designdagbok på cge.as/cn-story

4.9 ★★★★★

