

หัวหน้าสายลับทั้งสองทีมเป็นผู้รู้ตำแหน่งสายลับทั้งหมด 25 คน
ซึ่งการติดต่อเพื่อนร่วมทีมสามารถทำได้
ผ่าน 'รหัสลับ' เท่านั้น



เรียนรู้วิธีการเล่นได้
จากวิดีโอสอนเล่น!

www.cge.as/cn-http



www.codenamesgame.com

การเตรียมเกม

แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีม

แบ่งผู้เล่นทั้งหมดออกเป็น 2 ทีม โดยพยายามให้มีจำนวนผู้เล่นและทักษะการเล่นที่ใกล้เคียงกัน และจะต้องมีจำนวนผู้เล่นอย่างน้อยทีมละ 2 คน

เลือกหัวหน้าสายลับและหน่วยภาคสนาม

แต่ละทีมเลือกผู้เล่น 1 คนเพื่อเป็นหัวหน้าสายลับ ส่วนผู้เล่นที่เหลือจะเป็นหน่วยภาคสนามทั้งหมด ให้หัวหน้าทีมสีแดงและทีมสีน้ำเงินนั่งฝั่งเดียวกันของโต๊ะ ส่วนผู้เล่นอื่นนั่งฝั่งตรงข้ามกับหัวหน้าสายลับของทีมตนเอง

วางคำศัพท์แบบสุ่มจำนวน 25 ใบ

สับการ์ดคำศัพท์ทั้งหมดเข้าด้วยกัน และสุ่มเลือกการ์ดคำศัพท์จำนวน 25 ใบ ออกมาวางไว้บริเวณกลางโต๊ะในแบบตาราง 5 x 5 ช่อง

การดักคำศัพท์ 25 ใบ
(จากทั้งหมด 200 ใบ)

หน่วยภาคสนามทีมสีแดง



หัวหน้าสายลับจั่วการ์ดระบุตำแหน่ง

ในแต่ละเกมจะมีการระบุตำแหน่ง 1 ใบที่จะแสดงให้เห็นว่าคำศัพท์แต่ละคำเป็นคำศัพท์ของที่ไหน โดยหัวหน้าสายลับจะสุ่มเลือกการ์ดระบุตำแหน่งขึ้นมา 1 ใบ และนำไปติดเข้ากับฐานตั้งการ์ด ซึ่งสามารถวางการ์ดโดยให้ด้านใดของการ์ดตั้งขึ้นก็ได้

หัวหน้าสายลับหยิบไพ่ต่าง ๆ

นำไพ่สายลับทีมสีแดงและทีมสีน้ำเงิน สีละ 8 แผ่น วางไว้บริเวณด้านหน้าหัวหน้าสายลับแต่ละทีม ส่วนไพ่ผู้บริสุทธิ์ทั้ง 7 แผ่นและไพ่มือสังหารให้วางไว้ระหว่างกลาง

มอบไพ่สายลับสองหน้าให้กับทีมที่เริ่มก่อน

สัญลักษณ์สามเหลี่ยมที่บอกการ์ดทั้ง 4 ด้านของการ์ดระบุตำแหน่ง จะแสดงสิ่งของทีจะเป็นผู้เริ่มเกมโดยทีมที่เริ่มเล่นก่อนจะต้องทายมากกว่าอีกฝ่าย 1 คำ

ดังนั้น จึงจะได้รับไพ่สายลับสองหน้าไป โดยให้พลิกไพ่เป็นด้านที่มีสีแดงกับทีม แล้วนำไปวางรวมกับไพ่ที่เหลือของทีม



หัวหน้าสายลับทีมสีแดง

ไพ่สายลับทีมสีแดง 8 แผ่น

ไพ่ผู้บริสุทธิ์ 7 แผ่น



พลิก

ไพ่สายลับสองหน้า 1 แผ่น
(มี 2 ด้าน: แดง/น้ำเงิน)



หน่วยภาคสนามทีมสีน้ำเงิน



การ์ดระบุตำแหน่ง 1 ใบ
(จากทั้งหมด 40 ใบ)

โกล์มือสังหาร 1 แผ่น



โกล์สายลับทีมสีน้ำเงิน 8 แผ่น



หัวหน้าสายลับทีมสีน้ำเงิน



ลับสุดยอด

หัวหน้าสายลับเท่านั้นที่จะมีสิทธิ์ ในการดูการ์ดระบุตำแหน่งได้!

การ์ดระบุตำแหน่งจะเปิดเผยตัวตนลับของ
คำศัพท์ถึง 25 คำ

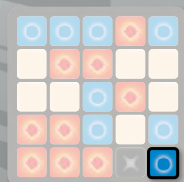
แอปเปิล คือ สายลับทีมสีแดง



ศิลปะ คือ ผู้บริสุทธิ์



วังเวียน คือ สายลับทีมสีฟ้า



แผ่น คือ มือสังหาร



วิธีการเล่น

ทั้งสองทีมจะผลัดกันเล่น โดยเริ่มจากทีมที่มีสีตรงกับสัญลักษณ์สามเหลี่ยมที่ระบุบนการ์ดระบุตำแหน่ง จากนั้นจะดำเนินการเล่นสลับกันไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะมีทีมใดทีมหนึ่งเป็นผู้ชนะ

เมื่อเข้าตาการเล่น

หัวหน้าสายลับให้คำใบ้ 1 คำ

หากคุณเป็นหัวหน้าสายลับ ให้เริ่มต้นด้วยการพยายามหาคำใบ้หนึ่งคำ (ไม่ใช่หนึ่งพยางค์หรือหนึ่งประโยค) ที่เชื่อมโยงกับการ์ดคำศัพท์ที่เพื่อนร่วมทีมของคุณต้องทายอย่างน้อย 1 คำ (หรือมากกว่า) ยิ่งเชื่อมโยงได้มากเท่าไรก็จะยิ่งดีกับทีมของคุณมากเท่านั้น

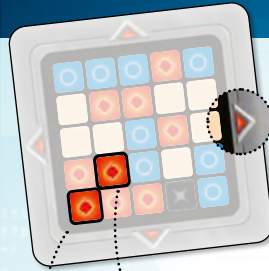
คำใบ้จะต้องเป็นเพียงคำ 1 คำ และ ตัวเลข 1 ตัว:

คำใบ้จะต้องมีความเชื่อมโยงกับคำที่คุณต้องการให้เพื่อนร่วมทีมของคุณทาย

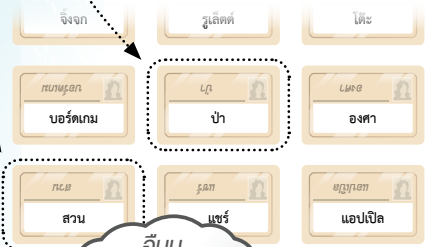
จำนวนตัวเลขจะบอกจำนวนคำทั้งหมดที่เชื่อมโยงกับคำใบ้ของคุณ

ตัวอย่าง: หากคำว่า **ป่า** และ **สวน** เป็นคำของทีมนี้อยู่ หัวหน้าสายลับกับทีมนี้อาจพยายามให้คำใบ้สำหรับทั้งสองคำโดยพูดว่า ต้นไม้: 2

ต้นไม้: 2



ตัวอย่างนี้
ทีมสีแดงเริ่มเล่นก่อน



อืม...
ป่า และ สวน...

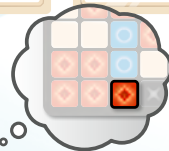


หน่วยภาคสนามสามารถทายได้มากกว่าหนึ่งคำในแต่ละตา

หน่วยภาคสนามควรใช้เวลาสักครู่ในการพูดคุยและวิเคราะห์คำใบ้ร่วมกัน (หรือหากคุณเป็นเพียงคนเดียว คุณสามารถคิดออกเสียงได้) จากนั้น หนึ่งในหน่วยภาคสนามจะต้องทำการทายโดยการตะโกนไปที่การ์ดคำศัพท์ 1 ใบ

จากนั้นหัวหน้าสายลับทำการหยิบทีมนี้อย่างสุ่มกับในการ์ดระบุตำแหน่งวางปิดทับคำที่ถูกเลือก

หากหน่วยภาคสนามทายคำของทีมตนเองถูก จะสามารถทำการทายเพิ่มได้ (จะได้ทายเพิ่ม แต่จะไม่ได้รับคำใบ้ใหม่จากหัวหน้าสายลับ)



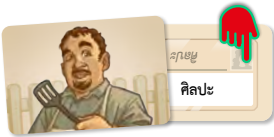
จากตัวอย่าง หน่วยภาคสนามทายว่า **ป่า** ซึ่งเป็นคำของทีมตนเอง จึงสามารถทายต่อได้อีกครั้ง จากนั้นพวกเขาทายคำว่า **แอปเปิล** แทนที่จะเป็นคำว่า **สวน** แต่ในการ์ดระบุตำแหน่งระบุไว้ว่า **แอปเปิล** เป็นคำของทีมสีแดงเช่นกัน ดังนั้น หัวหน้าสายลับจะต้องปฏิบัติเสมือนว่า **แอปเปิล** คือคำที่ตั้งใจให้เป็นคำใบ้ลำดับที่สอง



การทายผิดจะทำให้ตาการเล่นของทีมคุณสิ้นสุดลงทันที

3 กรณีที่อาจเกิดขึ้นเมื่อทายผิด:

หากคุณทายไปที่ผู้บริสุทธิ์
ตาการเล่นของทีมคุณจะ
สิ้นสุดลงทันที



หากคุณทายไปที่คำของทีมตรงข้าม
ตาการเล่นของทีมคุณจะสิ้นสุดลง
ทันที และคุณได้ช่วยให้ทีมตรงข้าม
เข้าใกล้ชัยชนะมากยิ่งขึ้น



หากคุณทายไปที่มือสังหาร
ทีมของคุณจะแพ้มันทันที!



หากคุณทายถูกอย่างต่อเนื่อง คุณจะสมารถทายต่อได้เรื่อย ๆ จนกว่า...

คุณเลือกที่จะจบตาการเล่น

หากตาการเล่นของคุณไม่ได้สิ้นสุดลงจากการทายคำผิด คุณสามารถเลือกที่จะทำการยุติตาการเล่นได้ด้วยตนเอง ตัวอย่างเช่น หากได้รับคำใบ้ว่า *หนาว*: 3 คุณต้องการที่จะหาคำที่เกี่ยวข้องกับคำว่า *หนาว* ให้ได้ 3 คำเพื่อจะจบตาการเล่น

อย่างไรก็ตาม หากคุณพบเพียง 2 คำที่เกี่ยวข้อง และมองว่าการทายคำที่ 3 เสี่ยงเกินไป คุณสามารถเลือกที่จะยุติตาการเล่นหลังจากทาย 2 คำ หรือ 1 คำก็ได้ แต่อย่างน้อยที่สุด คุณจะต้องทายอย่างน้อย 1 คำในแต่ละตาการเล่น

คุณใช้ “กฎบวกหนึ่ง”

ตราบใดที่หน่วยภาคสนามยังคงทายคำของทีมตนเองได้ถูกต้องอย่างต่อเนื่อง พวกเขาจะสามารถทายได้เพิ่มอีก **หนึ่งคำ** ตัวอย่างเช่น: หากได้รับคำใบ้ว่า *หนาว*: 3 หน่วยภาคสนามสามารถทายได้มากที่สุด 4 คำ ในตาการเล่นนั้น

หรือ

ในการเล่นตาแรก คุณอาจจะไม่จำเป็นต้องใช้สิทธิ์การทายเพิ่มเติมจาก “กฎบวกหนึ่ง” อย่างไรก็ตาม ในตาการเล่นถัด ๆ ไป คุณอาจใช้ “กฎบวกหนึ่ง” เพื่อทายคำที่พลาดจากคำใบ้ในตาการเล่นก่อนหน้า

เมื่อตาการเล่นของคุณสิ้นสุดลง จะเป็นตาการเล่นของอีกฝ่าย

การชนะเกม

ทั้งสองทีมผลัดกันเล่นไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะมีทีมใดทีมหนึ่งชนะ

→ เมื่อทีมของคุณไม่มีคำที่ต้องทายเหลืออยู่ ทีมของคุณจะได้รับชัยชนะ โดยทั่วไปแล้ว ทีมจะชนะเมื่อสามารถทายคำสุดท้ายของทีมตนเองได้สำเร็จ แต่ในบางกรณี ทีมของคุณอาจจะชนะได้ หากทีมตรงข้ามพลาดไปทายคำสุดท้ายของทีมคุณในตาการเล่นของพวกเขา

→ ทีมของคุณจะชนะทันที หากทีมฝ่ายตรงข้ามทายไปที่มือสังหาร



เมื่อเข้าใจกติกาแล้ว เริ่มเกมได้เลย!

คำใบ้ที่ใช้ได้ตามกติกา

หัวหน้าสายลับจะต้องให้คำใบ้โดยยึดตามเจตนารมณ์ของเกม หากไม่แน่ใจว่าคำใบ้ของตนถูกต้องตามกติกาหรือไม่ ให้ปรึกษากับหัวหน้าสายลับของฝ่ายตรงข้าม (โดยไม่ให้หน่วยภาคสนามได้ยิน)

เจตนารมณ์ของเกม

คำบางคำถือว่าไม่ถูกต้อง เนื่องจากขัดต่อเจตนารมณ์ของเกม

คำใบ้จะต้องเกี่ยวข้องกับข้อกับความหมายของคำเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้คำใบ้ที่อ้างถึงตัวอักษรในคำ หรือตำแหน่งของคำบนโต๊ะได้ ผู้เล่นไม่สามารถเชื่อมคำว่า **กาก**, **กวน** และ **กล้า** ด้วยคำใบ้ว่า ก: 3 เพียงเพราะคำเหล่านั้นขึ้นต้นด้วยตัว ก เหมือนกัน หรือคำว่า สาม: 3 (สามตัวอักษร: สามคำ) เนื่องจากคำเหล่านั้นมีจำนวนตัวอักษรเท่ากัน

ตัวอักษรและตัวเลขสามารถใช้เป็นคำใบ้ได้ **ตราบ** ที่ **คำใบ้นั้นสื่อถึงความหมายของคำ** ผู้เล่นสามารถใช้คำว่า **ปลา: 1** เพื่อสื่อถึงคำว่า **วาฬ** หรือใบ้คำว่า **แปด: 2** สำหรับคำว่า **แมงมุม** และ **หมึกยักษ์** ได้

ผู้เล่นจะต้องเล่นด้วยคำศัพท์ภาษาไทยเท่านั้น จะสามารถใช้คำภาษาต่างประเทศได้ ถ้ากลุ่มผู้เล่นใช้คำนั้นโดยปกติในประโยคภาษาไทย ตัวอย่างเช่น: ผู้เล่นไม่สามารถใช้คำว่า **โทรน** สำหรับสื่อถึง **มงกุฎ** และ **เก้าอี้** ได้ แต่สามารถใช้คำว่า **บัลลังก์** ในการใบ้แทนได้

ผู้เล่นไม่สามารถพูดคำที่ยังเปิดอยู่บนโต๊ะได้ หากคำว่า **เขา** ยังคงเปิดอยู่บนโต๊ะผู้เล่นจะไม่สามารถใบ้ว่า **เขา** **เขาติด** **เขาใหญ่** หรือ **ภูเขา** ได้

ผู้เล่นไม่สามารถพูดส่วนหนึ่งของคำประสมที่เปิดอยู่บนโต๊ะได้ ตัวอย่างเช่น: จนกว่า **รถคู่** จะถูกไถลว่างกับ ผู้เล่นจะไม่สามารถใบ้ว่า **คู่** **รถ** **คู่เสื้อผ้า** หรือ **รถไฟ** ได้

ผู้เล่นไม่สามารถใช้คำนองเสียงหรือสำเนียงในการออกเสียงคำใบ้ได้ หากผู้เล่นไม่สามารถให้คำใบ้ได้ หากคำตอบคือ **ญี่ปุ่น** แล้วใบ้คำโดยทำสำเนียงญี่ปุ่น เพื่อสื่อถึงคำว่า **ญี่ปุ่น** คำตอบนั้นจะง่ายเกินไปซึ่งขัดต่อเจตนารมณ์ของเกม

อย่าเข้มงวดจนเกินไป

อวกาศ ถือว่าเป็นคำใบ้ที่เหมาะสมสำหรับ **พระจันทร์** ถึงแม้จะมีคำว่า **อวกาศ** เปิดอยู่บนโต๊ะก็ตาม และถ้ามีผู้เล่นที่บอกว่าไม่สามารถใช้คำว่า **อวกาศ** เพราะมีคำว่า “**กาศ**” อยู่ นั่นแปลว่าผู้เล่นนั้นอาจต้องการที่จะหาเรื่องกตัญญูเท่านั้น

หากหัวหน้าสายลับของทีมตรงข้ามอนุญาตให้ใช้คำนั้นจะถือว่าเป็นคำใบ้ที่ถูกต้อง

คำพ้องรูป พ้องเสียง และการสะกด

คำที่ออกเสียงเหมือนกันแต่ความหมายและการสะกดต่างกันให้ถือว่าเป็นคนละคำกัน ดังนั้นผู้เล่นไม่สามารถใช้ **ซ่อม** เพื่อใบ้คำว่า **ซ่อม** ได้

คำที่สะกดเหมือนกันให้ถือว่าเป็นคำเดียวกัน ถึงแม้จะมีคำอ่านและความหมายที่ไม่เหมือนกันก็ตาม ตัวอย่างเช่น **กราบ** สามารถหมายถึงการไหว้หรือคำที่ไว้ใช้แทนด้านใดด้านหนึ่งของเรือ ผู้เล่นสามารถใช้ **กราบ** เพื่อใบ้คำว่า **ครู** และ **เรือ** หรือใช้ใบ้สิ่งที่เกี่ยวข้องกับเรือก็ได้

ผู้เล่นสามารถสะกดคำใบ้ของผู้เล่นออกมาได้ และหากมีผู้เล่นถาม ผู้เล่นจะต้องสะกดคำนั้นให้ชัดเจน

การยึดหยุ่นกฎ “คำใบ้ต้องมีเพียงหนึ่งคำ”

คำย่อและอักษรย่อ กลุ่มผู้เล่นสามารถตกลงร่วมกันในการอนุญาตให้ใช้คำย่อที่พบบ่อยทั่วไป (เช่น **สขบ.**, **กม.**, **วโฑ**) เป็นคำใบ้แบบคำเดียวได้

ชื่อที่สมบูรณ์ ชื่อที่เป็นคำเดียวแต่มีหลายพยางค์สามารถใช้เป็นคำใบ้ได้เสมอ กลุ่มผู้เล่นสามารถตกลงร่วมกันได้ว่าจะอนุญาตให้ใช้ชื่อเฉพาะที่มีหลายพยางค์ (เช่น **จอร์จ วอชิงตัน**, **นิส อุดม**) รวมถึง ชื่อเรื่องหรือชื่อผลงานต่างๆ (เช่น **แฟนพันธุ์แท้**, **พี่มากพระโขนง**) เป็นคำใบ้ได้

คำประสม อาจมีวิธีเขียนอยู่หลายแบบ เช่น **ชาวนา** ถือว่าเป็นหนึ่งคำ **ไม้แวนวณ** ถือเป็นคำประสมหลายคำ ซึ่งโดยหลักการแล้วคำว่า **ชาวนา** ถือเป็นคำเดียวที่เป็น “หนึ่งคำ” ของคำใบ้ อย่างไรก็ตาม กลุ่มผู้เล่นสามารถตัดสินใจร่วมกันได้ว่าคำประสมชนิดใดที่สามารถนำมาใช้ในการเล่นได้ ยกเว้นคำประสมที่ผู้เล่นสร้างขึ้นใหม่เอง เช่น **มังกรไฟบิน** ถือว่าเป็นคำใบ้ที่ไม่ถูกต้อง

การสัมผัสเสียง เสียงสัมผัสสามารถเป็นคำใบ้ที่เหมาะสมก็ต่อเมื่อคำเหล่านั้นเชื่อมโยงกันในความหมาย เช่น **จาน** เป็นคำใบ้ที่เหมาะสมของ **ยาน** เพราะหมายถึงจานบินหรือยานอวกาศก็ได้ แต่ **ผ้า** เป็นคำที่ไม่เหมาะสมในการใช้ใบ้คำว่า **ฟ้า** เพราะออกเสียงคล้ายกันอย่างเดียว ทั้งนี้ ผู้เล่นบางกลุ่มอาจอนุญาตให้ใช้คำใบ้โดยการสัมผัสเสียงได้ แต่ไม่ควรให้ผู้เล่นในทีมกราบว่าเป็นการใบ้แบบเสียงสัมผัส

กฎการเล่นแบบเชียวชาญ

คำใบ้: ไม่จำกัด

แทนที่จะระบุตัวเลข

ผู้เล่นสามารถใช้คำว่า *ไม่จำกัด*

แทนจำนวนในการให้คำใบ้ได้ ตัวอย่าง เช่น: *จิ้ง: ไม่จำกัด* การให้คำใบ้ในลักษณะนี้จะอนุญาตให้ทีมสามารถทายได้หลายครั้ง ตราบเท่าที่ยังสามารถทายได้ถูกต้องต่อเนื่อง

แต่ข้อเสียของการไม่จำกัดจำนวนที่ทายได้ คือ หน่วยภาคสนามจะไม่ทราบแน่ชัดว่าคำใบ้แบบไม่จำกัด ตั้งใจสื่อถึงจำนวนที่คำ แต่บางครั้งก็สามารถคาดเดาได้จากบริบทของเกม ตัวอย่างเช่น: หากทีมยังเหลือคำที่ต้องทายอยู่ 3 คำ คำใบ้ที่มีจำนวนระบุว่า 2 หรือ 3 ก็เพียงพอสำหรับการทายทั้งหมด ดังนั้น ในกรณีนี้ หากคำใบ้ว่า *จิ้ง: ไม่จำกัด* ในขณะนั้นบนกระดานมีคำเพียง 1 คำที่เกี่ยวข้องกับคำว่า *จิ้ง* ดังนั้นคนอื่นในทีมจะยังพอคาดเดาได้ว่าอีก 2 คำที่เหลือ น่าจะมาจากคำใบ้ก่อนหน้านี้

จิ้ง: ∞

คำใบ้: ศูนย์

คำใบ้เช่น *vn: 0*

จะอนุญาตให้ทายได้

ไม่จำกัดจำนวนคำ (โดยไม่ต้องใช้กฎวงหนึ่ง)

คำใบ้ลักษณะนี้มีความหมายว่า: อย่าทายคำที่เกี่ยวข้องกับ *vn* ตัวอย่างเช่น **เพนกวิน** เป็นคำที่เกี่ยวข้องกับนกเพียงคำเดียวที่เหลืออยู่ นั่นหมายความว่าไม่ควรเลือก **เพนกวิน**

ต่อจากนั้นให้ทีมตั้งคำถามว่า: ทำได้ถึงห้ามทายคำนี้? อาจเป็นเพราะหัวหน้าสายลับของคุณต้องการใช้คำว่า **หิมะ**, **น้ำแข็ง** และ **แอนตาร์กติกา** แต่ไม่สามารถทำได้ เนื่องจากคำว่า **เพนกวิน** อยู่บนโต๊ะและอาจทำให้เข้าใจผิด ดังนั้นจึงใช้คำว่า *vn: 0* เพื่อกันเพื่อนในทีมไม่ให้ทายคำว่า **เพนกวิน**

vn: 0

บทลงโทษสำหรับคำใบ้ที่ไม่ถูกต้อง

หากหัวหน้าสายลับให้คำใบ้ที่ไม่ถูกต้องโดยไม่ตั้งใจ ตาการเล่นของทีมจะสิ้นสุดลงทันที โดยไม่มีสิทธิ์ทายคำใด ๆ และหัวหน้าสายลับของทีมตรงข้ามจะสามารถวางโกล์ลงบนคำของทีมตนเองได้ 1 คำ ก่อนจะให้คำใบ้ในตาถัดไปของตนเอง อย่างไรก็ตาม หากทีมตรงข้ามเห็นว่าคำใบ้ที่ไม่ถูกต้องนั้น ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อบทเกมอย่างมีนัยสำคัญ หัวหน้าสายลับของฝ่ายตรงข้าม สามารถตัดสินใจอนุญาตให้ใช้คำนั้นได้ และถือว่าเป็นคำใบ้ที่ถูกต้อง

กฎเสริม

ผู้เล่นบางกลุ่มนิยมใช้ ตัวจับเวลา เพื่อกระตุ้นให้เกมดำเนินไปอย่างรวดเร็วและมีจังหวะที่กระชับมากขึ้น เราจึงตัวจับเวลา และ การกระตุ้นตำแหน่งแบบสุ่ม ไว้ให้ในแอปพลิเคชัน “**Codenames Gadget**” สำหรับใช้งานบนโทรศัพท์มือถือของคุณ (แอปนี้ไม่ใช่แอป เกม Codenames หลักที่ใช้สำหรับเล่นเกมออนไลน์กับหัวหน้าสายลับจากทั่วโลก)

หากต้องการดูวิธีการเล่นเพิ่มเติม สามารถเยี่ยมชมเว็บไซต์: codenamesgame.com



เครดิต

ออกแบบเกมโดย Vlaada Chvátil

ภาพประกอบ: Tomáš Kučerovský

งานศิลป์เพิ่มเติม: František Sedláček, Dávid Jablonovský

ออกแบบงานศิลป์: Michaela Zaoralová, Radek “RBX” Boxan, Štěpán Drašfák, Tibor Vizi

องค์ประกอบงานสามมิติ: Roman Bednář

คำศัพท์และคู่มือ: Jason A. Holt

ออกแบบคุณ: Tomáš Uhlíř, Ondřej Kůrka

ฝ่ายผลิต: Vít Vodička

ผู้จัดการโครงการ: Lea Červeňanská

ผู้ควบคุมโครงการ: Petr Murmak

ขอขอบคุณอย่างยิ่ง: ครอบครัว เพื่อนร่วมงาน และมิตรสหายของพวกเราทุกคน สำหรับการสนับสนุนอย่างไม่มีสิ้นสุด และความรักที่มีต่อสิ่งที่เราสร้างสรรค์ ขอขอบคุณดีจิตของเรา สำหรับการพัฒนาแอป Codenames เวอร์ชันมือถือที่ยอดเยี่ยม และขอบคุณ Lukáš Novotný สำหรับการพัฒนาเว็บไซต์ที่สืบทอด และที่สำคัญที่สุด ขอขอบคุณผู้เล่นนับล้านทั่วโลกที่สนุกกับ Codenames เวอร์ชันบอร์ดเกม บนโลกออนไลน์ และในแอป ตลอดช่วงเวลาที่ผ่านมา

เพราะพวกคุณ งานของเราจึงมีความหมาย!



แปลและจัดจำหน่ายโดย บริษัท ไคซ์ฟ จำกัด



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

www.czechgames.com

ข้อแนะนำและเคล็ดลับ

เรียนรู้เพิ่มเติมได้ที่
www.codenamesgame.com

- **จองคน** บทบาทของหัวหน้าสายลับนั้นไม่ง่าย การหาคำใบ้แรกของเกมอาจใช้เวลาสักพัก แต่หลังจากนั้นเกมจะไหลลื่นขึ้นเอง
- **สามารถให้คำใบ้ได้เพียง 1 คำใบ้** แต่คำใบ้ที่เชื่อมโยงหลายคำจะทำให้เกมสนุกและท้าทายมากยิ่งขึ้น
- **ห้ามให้ข้อมูลเพิ่มเติมนอกเหนือจากคำใบ้** ห้ามพูดคำว่า “อาจจะยากหน่อยนะ” เพราะในเกม โค้ดเนมส์ทุกคำใบ้ล้วนมีช่องว่างให้ตีความได้!
- **หน่วยภาคสนามควรปรึกษากันก่อนทายคำใบ้** ถ้าเล่นคนเดียวอาจคิดออกเสียงได้ แต่สำหรับการเล่นเป็นกลุ่มควรแน่ใจว่าทุกคนมีส่วนร่วม แต่ก็พยายามอย่าก่อกวนกันนานจนเกมหยุดนิ่ง
- **หัวหน้าสายลับต้องไม่แสดงสีหน้าใด ๆ** ห้ามแสดงปฏิกิริยาเมื่อหน่วยภาคสนามพูดผิด หรือคาดเดาผิดทาง และห้ามเอื้อมมือไปแตะคำศัพท์จนกว่าทีมจะเลือกแตะคำ และถ้าคำถูกทายได้ โดยบังเอิญ ให้แสดงเหมือนว่าคุณตั้งใจไว้แล้ว!
- **หน่วยภาคสนามห้ามมองหาปฏิกิริยาจากหัวหน้าสายลับ** แนะนำให้มองแค่ที่การ์ด และหลีกเลี่ยงการสบตากับหัวหน้าสายลับ
- **หน่วยภาคสนามสามารถทายคำจากคำใบ้รอบก่อนหน้าได้** แม้จะเป็นการทายคำครั้งแรกของรอบก็ตาม และผู้เล่นสามารถทายแบบสุ่มได้ แต่ก็ไม่แนะนำให้ทำเช่นนั้น
- **หัวหน้าสายลับห้ามบอกว่าทีมยังพลาดคำจากคำใบ้รอบก่อนหน้านี้อยู่** ห้ามแม้แต่จะพูดถึงคำใบ้ในรอบก่อน ๆ เว้นแต่จะมีผู้เล่นอื่นขอให้ทวน
- **หน่วยภาคสนามเลือกจบบรอบการเล่นก่อนที่จะทายคำครบตามจำนวนได้** แต่จะต้องทายอย่างน้อย 1 คำ ต่อบรอบการเล่น
- **เมื่อจบเกมแล้ว สามารถพลิกการ์ด 25 ใบกลับด้าน** และพร้อมเล่นรอบใหม่ได้ทันที!



โค้ดเนมส์: ดูเอก

ผู้เล่น 2+ คน เล่นแบบร่วมมือ
คำศัพท์เพิ่มเติม 400 คำ
(เล่นร่วมกับโค้ดเนมส์ชุดหลักได้)



โค้ดเนมส์: พิกเชอร์

ผู้เล่น 4-8 คน
เล่นด้วยภาพแทนคำ



VLAADA

ผู้ออกแบบเกมโค้ดเนมส์

“ยังมีพื้นที่เหลือบนหน้านี้ ฉันขอถือโอกาสแนะนำแอป **CODENAMES** สักหน่อยนะครับ ตลอดสองสามปีที่ผ่านมา ผมได้ร่วมงานกับทีมในการพัฒนาแอปนี้ เติมเนื้อหาสนุก ๆ ลงไปมากมาย มีลูกเล่นเจ๋ง ๆ วิธีการเล่นใหม่ ๆ (โดยเฉพาะ “ระบบชาเลนจ์ประจำวัน” ที่ผมภูมิใจเป็นพิเศษ) และเพื่อร่นำเสนอใจอีกเฉียบ - บอกเลยว่าคุณอาจจะเซอร์ไพรส์! :)

ผมเขียนข้อความนี้ เพราะเชื่อมั่นจริง ๆ ว่าคุณอาจจะสนุกกับมัน **ลองโหลดดู แล้วให้รางวัลตัวเองด้วยการเล่นอะไรสนุก ๆ สักหน่อย!** ”

อ่านเรื่องราวการออกแบบเกมโค้ดเนมส์
โดยเวลาได้ที่: CGE.RS/CN-STORY

4.9 ★★★★★

