

VLAADA CHVÁTIL & SCOT EATON

CODENAMES DUETT

JETZT
KOOPERATIV!



KURZÜBERSICHT

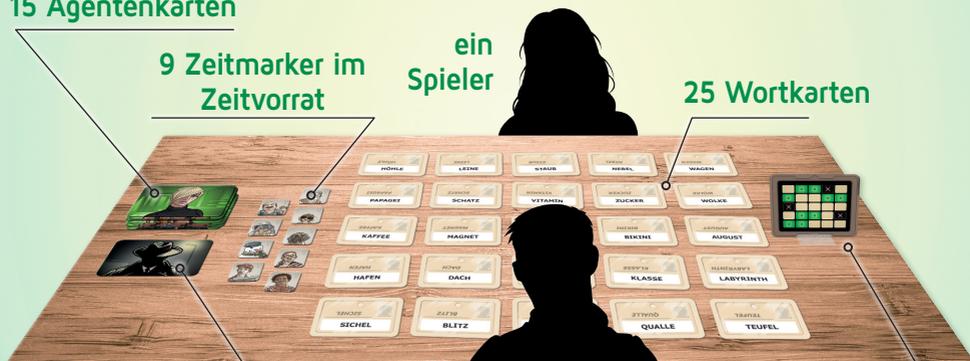
Zwei verdeckte Ermittler sind auf geheimer Mission in einer Großstadt. Jeder kennt 9 Geheimagenten, mit denen der andere Agent Kontakt aufnehmen muss. Sie haben nicht viel Zeit, ihre Aufgabe abzuschließen, und ihre Kommunikation muss kodiert ablaufen, denn feindliche Attentäter lauern ihnen auf.

Codenames: Duett ist ein kooperatives Spiel mit Wörtern für zwei oder mehr Spieler. Eine Codekarte zeigt dir 9 Wörter, zu denen du deinem Partner Hinweise geben musst und 3 Wörter, auf die dein Partner keinesfalls tippen darf. Ein Hinweis besteht immer aus einem einzelnen Wort, das deinen Partner im Idealfall zu mehreren der gesuchten Wörter führt. Dein Partner wiederum gibt dir Hinweise zu den Wörtern, die du finden musst. Wenn ihr zusammen alle gesuchten Wörter findet, bevor die festgelegte Zahl an Runden abgelaufen ist, habt ihr beide gewonnen.

Die folgenden Regeln beschreiben das Spiel zu zweit. Man kann aber ganz einfach auch mehr Spieler hinzufügen, wie auf Seite 11 erklärt.

VORBEREITUNG

15 Agentenkarten



1 Attentäterkarte

der andere Spieler

eine Codekarte im Halter

Du solltest deinem Spielpartner gegenüber sitzen.

Mischt die Wortkarten und legt sie zufällig in einem 5 x 5 Karten großen Raster aus, wie oben gezeigt.

Legt die grünen Agentenkarten und die Attentäterkarte so bereit, dass beide Spieler sie gut erreichen können.

Legt 9 Zeitmarker mit der Seite der unbeteiligten Zuschauer neben das Wortraster, wie oben gezeigt. Sie stellen den Zeitvorrat dar.



Lasst 2 Zeitmarker in der Schachtel. Im Standardspiel werden bloß 9 Zeitmarker benötigt. Das Spiel ist dadurch recht schwierig. Den 10. oder 11. Marker kann man dazu nehmen, um das Spiel zu vereinfachen. Diese zusätzlichen Marker sind als Gedächtnisstütze blau eingefärbt, um sie nicht versehentlich zu den 9 für das Standardspiel zu nehmen.

Setzt den Plastikhalter neben das Wortraster. Mischt den Stapel der Codekarten und zieht eine davon. Steckt die Karte in den Halter, sodass jeder Spieler nur eine Seite der Karte sehen kann. Achtet darauf, die Karte quer und nicht hochkant einzustecken. Welche der langen Kanten nach oben zeigt ist egal.

Tip: Wenn man den Codekartenstapel senkrecht hält und aus der Mitte zieht, vermeidet man versehentlich die Seite des Partners zu sehen.

DUETT-CODEKARTEN

In jedem Spiel gibt es 1 doppel-seitige Codekarte. Auf deiner Seite der Karte sind 9 Wörter grün markiert. Das sind die Wörter, die dein Partner erraten muss.

Außerdem sind 3 Karten schwarz markiert. Sollte dein Partner auf eine dieser Karten tippen, habt ihr sofort beide verloren.

Die anderen Wörter sind unbeteiligte Zuschauer – Leute, die einfach nur stören. Sollte dein Partner auf ein solches Wort tippen, gilt das als Fehler.

Dein Partner sieht ebenfalls 9 grüne und 3 schwarze Markierungen, deren Positionen nur zum Teil mit deinen übereinstimmen. Dein Partner gibt dir Hinweise für die grün markierten Wörter der Seite, die du nicht sehen kannst.



Gib Hinweise zu den grünen Wörtern.

Vermeide Hinweise, die zu den drei Attentätern führen könnten.

Vermeide unbeteiligte Zuschauer.



SPIELZIEL

Ihr gewinnt gemeinsam, wenn ihr alle 15 Wörter in neun Zügen oder weniger erratet.

Hinweis: Jeder von euch gibt Hinweise für 9 Wörter, da aber 9 plus 9 mehr als 15 ist, bedeutet das, dass einige Wörter auf beiden Seiten grün markiert sind. Mehr dazu auf der Spielregelrückseite.

WER CODENAMES BEREITS KENNT



Wer Codenames bereits kennt, **muss diese Regeln leider trotzdem lesen.** Die Grundidee ist zwar gleich, aber fast alle Details sind anders.

Die Codekarte ist doppel-seitig, damit du und dein Partner abwechselnd Hinweise geben können. Zeitmarker begrenzen die Anzahl eurer Züge. Außerdem kann eine Wortkarte, die für dich als Hinweisgeber ein grüner Agent ist, für dich als Ratender etwas ganz anderes sein.



SPIELABLAUF

Beginne das Spiel, indem du nach einem Hinweis suchst, der zu zwei oder mehr grünen Wörtern führt. Dein Partner sucht seinerseits nach einem Hinweis für Wörter, die auf seiner Seite der Codekarte grün markiert sind.

HINWEISE GEBEN

Ein Hinweis ist ein Wort gefolgt von einer Zahl. Die Zahl gibt an, wie viele Wörter auf dem Tisch mit dem Hinweis zu tun haben.

Zum Beispiel wäre *Frühstück: 2* eventuell ein guter Hinweis für UNTERTASSE und KAFFEE.

Das Wort in deinem Hinweis darf jedoch keins der offenen ausliegenden Wörter sein. Im Beispiel oben wäre *Kaffee: 2* also kein erlaubter Hinweis. Auch *Tasse: 2* wäre verboten, da *Tasse* in UNTERTASSE enthalten ist. Mehr dazu auf Seite 10.

Es ist erlaubt, einen Hinweis für ein einzelnes Wort zu geben, aber ihr müsst zumindest einige Hinweise auf zwei oder mehr Wörter geben, wenn ihr gewinnen wollt. Ein erfolgreicher Hinweis für drei oder mehr Wörter ist eine tolle Leistung.

Der erste Hinweis

Es ist egal, wer den ersten Hinweis gibt. Solltest du also einen guten Hinweis haben und dein Partner sucht noch, schlage einfach vor, dass du beginnst.

Du sagst ein Wort und eine Zahl ... und sonst nichts. Jetzt muss dein Partner herausfinden, welche Wörter du gemeint hast.

EIN WORT RATEN

In einem Zug, in dem du den Hinweis gibst, rät dein Partner. Dein Partner sieht sich alle Wörter auf dem Tisch in Ruhe an. Danach rät er ein Wort, indem er mit dem Finger auf eine der Wortkarten tippt.

Hat dein Partner ein Wort angetippt, das auf deiner Seite grün markiert ist, war das richtig geraten. Decke das Wort mit einer grünen Agentenkarte ab. Dein Partner hat Kontakt zu einem deiner Agenten aufgenommen und ihr seid einen kleinen Schritt näher am Spielgewinn. (Hinweis: War es ein grünes Wort, deckst du es auch dann mit einer grünen Agentenkarte ab, wenn es keins der Wörter war, die du mit deinem Hinweis eigentlich gemeint hattest. Gib deinem Partner das nicht zu verstehen. Tu immer so, als ob du dieses Wort gemeint hättest.)

- **Hat dein Partner ein Wort angetippt, das auf deiner Seite schwarz markiert ist, handelt es sich um einen Attentäter. Das Spiel ist vorbei und ihr habt beide verloren.** Dein Partner ist auf der Suche nach einem Kontaktmann in eine dunkle Seitengasse eingebogen und wurde von Killern erwischt.
- **Hat dein Partner ein Wort angetippt, das auf deiner Seite beige markiert ist, markierst du es mit einem Zeitmarker.** Nimm einen Zeitmarker aus dem Zeitvorrat und lege ihn auf die Wortkarte. Dabei zeigt die Zuschauer-Seite nach oben und der Pfeil darauf auf deinen Partner. Dadurch kannst du später erkennen, dass dein Partner auf das Wort getippt hat und an einen unbeteiligten Zuschauer geraten ist. Verdecke das Wort nicht. Es könnte ja ein Wort sein, das du noch erraten musst.



An einen unbeteiligten Zuschauer zu geraten, beendet den Zug sofort, an den Attentäter zu geraten, beendet das Spiel sofort. Ein grünes Wort zu finden, erlaubt deinem Partner jedoch einen weiteren Rateversuch.

Ein Hinweis, viele Rateversuche

Der Partner darf einen weiteren Rateversuch machen, wenn sein erster Rateversuch erfolgreich war. (Du gibst jedoch keinen weiteren Hinweis.) Der zweite Rateversuch läuft genauso ab wie der erste und du markierst das Wort nach den gleichen Regeln. War auch dieser Rateversuch korrekt, kann der Partner erneut raten. Und so weiter. Solange er erfolgreich rät, darf dein Partner weiterraten.

Im Idealfall findet dein Partner alle Wörter, auf die sich dein Hinweis bezogen hat. Leider klappt dies häufig nicht.

ENDE DES ZUGS

In jedem Zug gibt es exakt 1 Hinweis und mindestens 1 Rateversuch. Solltet ihr nicht an einen Attentäter geraten, kann der Zug auf zweierlei Weise enden:

- **Ein falscher Rateversuch beendet den Zug.** Sollte dein Partner einen unbeteiligten Zuschauer berühren, markierst du diesen mit einem Zeitmarker aus dem Vorrat und der Zug ist vorbei.
- Nach einem oder mehr korrekten Rateversuchen darf dein Partner sich entscheiden, den Zug zu beenden, indem er einen Zeitmarker aus dem Vorrat nimmt. Den Marker legt er mit der abgehakten Seite nach oben vor sich ab.

Jeder Zug verbraucht immer 1 Zeitmarker. Die Anzahl der Zeitmarker, die noch im Vorrat sind, entspricht der Anzahl der verbleibenden Züge (und damit der Anzahl der verbleibenden Hinweise).

Wenn alles gut läuft, rät dein Partner so viele Wörter, wie du bei deinem Hinweis angegeben hast und hört dann auf. Dein Partner kann wahlweise aber auch früher aufhören. Es wäre deinem Partner auch erlaubt, ins Blaue hinein weiter zu raten, empfehlenswert ist das jedoch nicht.

NÄCHSTER ZUG

Dein Partner und du geben abwechselnd Hinweise. Falls du also im ersten Zug den Hinweis gegeben hast, gibt dein Partner im nächsten Zug den Hinweis.

Wenn du rätst, kommt es ausschließlich auf die Seite der Codekarte an, die dein Partner sieht. Die Wörter, die dein Partner dich erraten lassen will, können auf deiner Seite grün, beige oder sogar schwarz sein. Konzentriere dich also auf die Wörter und ignoriere deine Codekarte.

Ein Wort, das mit einer grünen Agentenkarte abgedeckt ist, muss nicht mehr geraten werden. Anders gesagt: Wenn du ein Wort errätst, das auf beiden Seiten der Codekarte grün ist, muss keiner von euch noch Hinweise für dieses Wort geben. (Sollte ein solcher Fall eintreten, darfst du deinem Partner nicht erklären, dass du ebenfalls Hinweise zu diesem Wort gegeben hast.)

Ein Wort, das mit einem Zeitmarker markiert ist, könnte immer noch für den anderen Spieler zu erraten sein. Hätte dein Partner beispielsweise auf einen unbeteiligten Zuschauer getippt, so würde auf dieser Wortkarte nun ein Zeitmarker liegen, dessen Pfeil von dir auf deinen Partner zeigt. Folgendes kann passieren, wenn du anschließend auf dieses Wort tippst:

- Auf der Codekarte deines Partners ist die Wortkarte als Attentäter markiert: Ihr habt das Spiel sofort verloren.
- Auf der Codekarte deines Partners ist die Wortkarte als unbeteiligter Zuschauer markiert: Dein Partner legt einen zweiten Zeitmarker auf die Karte, dessen Pfeil auf dich zeigt. Die beiden Zeitmarker sollten dann so gelegt werden, dass sie das Wort komplett abdecken, denn keiner von euch kann erneut auf dieses Wort tippen.
- Auf der Codekarte deines Partners ist die Wortkarte als Agent markiert: Dein Partner deckt die Karte mit einer grünen Agentenkarte ab. Den Zeitmarker solltet ihr oben auf die Agentenkarte legen, um im Nachhinein noch sehen zu können, was in dem früheren Zug passiert ist.

Hinweise aus früheren Zügen nutzen

Du wirst wahrscheinlich nicht alle Wörter finden, die zum ersten Hinweis deines Partners gehören. Vielleicht endete der Zug vorzeitig durch einen falschen Rateversuch oder vielleicht hattest du ihn vorzeitig beendet, um nicht aus Versehen einen Attentäter zu raten.

Wenn du mit Raten am Zug bist, versuche dich auch an ältere Hinweise zu erinnern. Du bist nicht gezwungen, Wörter zu erraten, die mit dem aktuellen Hinweis zu tun haben. Du darfst auf Wörter tippen, die mit allen bisherigen Hinweisen aus allen Zügen zusammenhängen. Manchmal möchtest du vielleicht zunächst Wörter erraten, bei denen du dir sehr sicher bist, obwohl sie nicht mit dem aktuellen Hinweis zusammenhängen.

Das solltest du beim Ausdenken von Hinweisen immer im Kopf behalten. Dein Partner hat auch später noch die Gelegenheit, ein Wort zu erraten, das er beim ersten Hinweis übersehen hat, also muss es nicht unbedingt nötig sein, für ein solches Wort einen neuen Hinweis zu geben.

DAS LETZTE WORT ERRATEN

Sobald alle 9 Wörter, die du als grün siehst, mit grünen Agentenkarten markiert sind, sage deinem Partner, dass für ihn keine Wörter mehr zu erraten sind. In allen verbleibenden Zügen wird ab sofort nur noch dein Partner Hinweise geben.



NACHBESPRECHUNG – WIE IST ES GELAUFEN?

IHR SEID EINEM ATTENTÄTER IN DIE FALLE GEGANGEN

Tja, kann passieren. Ihr habt verloren. Attentäter werden dafür schließlich bezahlt. Dreht einfach alle Karten um (oder legt neue aus), zieht eine neue Codekarte und versucht es noch einmal.

Bevor man einen Hinweis gibt, sollte man alle drei Attentäter checken. Vermeidet einen Hinweis, der zu einem dieser Wörter führen könnte. Umsichtige Spieler schaffen es immer, die Attentäter zu vermeiden ... normalerweise ... also, manchmal.

Viel Glück!

DIE ZEIT IST ABGELAUFEN

Euer Sudden Death endete mit einem falschen Rateversuch und ihr konntet nicht zu allen eurer Agenten Kontakt aufnehmen. Gebt nicht auf – dreht die Wortkarten um (oder legt neue aus), zieht eine neue Codekarte und versucht es erneut. Um erfolgreich zu sein, müssen die meisten eurer Hinweise zwei oder mehr der gesuchten Wörter miteinander verküpfeln. Trau dich ruhig, Hinweise zu geben, die weit hergeholt sind. Dein Partner weiß, dass nicht jeder Hinweis perfekt passt. Hüte dich aber immer vor den Attentätern.

Wenn die Rundenzahl für euch zu kurz ist, solltet ihr einen 10. oder 11. Zeitmarker dazu nehmen. Vielleicht bringen euch einfachere Missionen die nötige Übung, damit es später auch im härteren Modus klappt.

IHR HABT EINE MISSION MIT 10 ODER 11 MARKERN GESCHAFFT

Prima! Ihr habt zwar Extra-Zeitmarker gebraucht, aber alle eure Agenten kontaktiert, ohne auf Attentäter zu treffen. Mission erfüllt!

Das Spiel hat euch bestimmt Spaß gemacht. Ihr könnt es erneut auf diese Weise versuchen oder es mit 9 Markern probieren. Das kann schwierig werden und eventuell braucht ihr mehrere Anläufe oder ein Quäntchen Glück, aber so eine Mission zu schaffen, wird sich wirklich gut anfühlen!

IHR HABT EINE STANDARD- MISSION MIT 9 MARKERN GEWONNEN

Fantastisch! Das war großartig und ihr seid jetzt bereit, wirklich Schwieriges anzugehen!

Der Abschnitt auf der gegenüberliegenden Seite erklärt, wie man mit der Missionskarte ganz neue Herausforderungen findet. Die unterschiedlichen Missionen haben verschiedene Spielschwierigkeiten und erfordern verschiedene Strategien.

Natürlich könnt ihr genauso gut wieder eine normale Mission mit 9 Markern spielen. Mit derart vielen Codekarten und Wörtern wird kein Spiel wie das andere sein.

Eine Mission mit 9 Markern werten

Manche Partien sind heftig, wenn ihr dauernd auf unbeteiligte Zuschauer stoßt und den Sieg so gerade noch durch den Sudden Death erringt. Andere Partien schafft ihr in 7 oder 8 Zügen. Wenn ihr möchtet, könnt ihr eure Partien auf diese Weise werten:

- Ihr bekommt 3 Punkte pro Zeitmarker, der noch im Vorrat ist. (Vergesst nicht, dass ihr für den letzten, siebringenden Zug noch einen Marker aufgebraucht habt.)
- Ihr bekommt 1 Punkt pro Zeitmarker, den ihr vor euch abgelegt hattet, wenn ihr einen Zug nach einem erfolgreichem Rateversuch beendet habt.
- Ihr müsst 1 Punkt abziehen, wenn ihr das Spiel mithilfe von Sudden Death gewonnen habt.

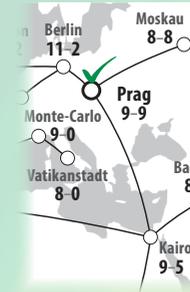
Habt ihr mehr als 5 Punkte, ist das schon sehr gut. Ein Punktestand von 9 oder 10 ist unglaublich gut. Mehr als 10 Punkte sind das Zeichen dafür, dass ihr es mal mit der Missionskarte probieren solltet.



MISSIONSKARTE

Ihr habt also gerade eine Standardmission mit 9 Markern erfolgreich abgeschlossen? Gratulation!

(Falls euch das noch nicht gelungen sein sollte, versucht es erneut. Lest hier weiter, sobald ihr es geschafft habt.)



Euer Team ist für größere Herausforderungen reif. Nehmt eine der Missionskarten vom Block. (Damit ihr Missionen mit unterschiedlichen Teams spielen könnt, liegt ein ganzer Block bei.) Schreibt eure Namen in den Teamkasten und hakt den Kreis ab, an dem „Prag“ steht. Ihr habt soeben die Mission Prag 9-9 erfüllt!

Jetzt dürft ihr eine beliebige Mission wählen, die mit Prag verbunden ist. (Ihr könnt Berlin, Kairo oder Moskau wählen.) Was die Zahlen neben jeder Mission bedeuten, wird hier erklärt:

MISSIONSPARAMETER

Jede Mission hat zwei Parameter. **Die erste Ziffer gibt die Gesamtzahl der Züge an.** Wenn ihr eine Mission vorbereitet, legt ihr entsprechend viele Marker in den Vorrat und lasst den Rest in der Schachtel. Moskau hat nur 8, Berlin dagegen braucht alle 11. Kairo hat 9, wie die Prag-Standardmission. **Die zweite Zahl sagt, wie viele Fehler ihr machen dürft.** Nur diese Zahl an Markern liegt mit der Zuschauerseite nach oben aus. Die übrigen müsst ihr auf die abgehakte Seite drehen. Wenn ihr also z. B. Kairo vorbereitet, zeigen nur 5 der 9 Marker die Seite mit Zuschauern:

Kairo 9-5 9 Zeitmarker gesamt



5 erlaubte Fehler

Moskau 8-8, Jakarta 7-7 und Singapur 6-6 sind genau wie die Standardmission, aber mit weniger Markern. Bei den anderen Missionen ist die Anzahl eurer erlaubten Fehler reduziert.

WIE MAN DIE ZEITMARKER BENUTZT

Wenn der Ratende aufhört zu raten, nachdem er einen oder mehrere erfolgreiche Rateversuche unternommen hat, nimmt er sich einen Marker aus dem Vorrat, dessen

abgehakte Seite oben liegt. Sollten nur noch Marker übrig sein, deren Zuschauerseite oben liegt, nimmt er sich stattdessen einen solchen und legt ihn mit der abgehakten Seite nach oben vor sich. **Endet der Zug dadurch, dass auf einen unbeteiligten Zuschauer getippt wurde,** nimmt der Hinweisgeber einen **Marker mit Zuschauerseite oben** aus dem Vorrat und benutzt diesen wie üblich, um den falschen Rateversuch zu markieren. Habt ihr jedoch **keine Marker mit Zuschauerseite oben mehr im Vorrat, werden falsche Rateversuche bestraft.** In diesem Fall markiert ihr einen Zuschauer, indem ihr **zwei Marker mit abgehakter Seite oben** nehmt und sie umdreht, um damit den Zuschauer zu markieren. Solche Fehler kosten euch also zwei Züge statt einem Zug. (Die beiden Marker auf der Wortkarte werden übereinandergelegt und behandelt, als wären sie ein einzelner Marker.)



Sollte jemand auf einen Attentäter tippen, sind die Zeitmarker natürlich ohne Belang – ihr habt verloren.

Sobald ihr in einem Zug euren letzten oder eure letzten beiden Marker verbraucht habt, beginnt wie üblich das Sudden Death. **Falls ihr in einem Zug jedoch mehr Marker benutzen müsstet, als ihr noch habt, verliert ihr sofort.** Das kann nur passieren, wenn noch 1 Marker mit abgehakter Seite nach oben im Vorrat ist und der ratende Partner auf einen Zuschauer tippt.

WIE ES WEITERGEHT

Sobald ihr eine Mission in Berlin, Moskau oder Kairo erfolgreich abgeschlossen habt, markiert ihr sie als freigeschaltet. Von jedem freigeschalteten Ort aus könnt ihr den Verbindungslinien folgen, um eine neue Mission zu beginnen.

Die Missionen benötigen ganz unterschiedliche Strategien. Einige muss man sehr vorsichtig angehen. Bei anderen sind mutige Hinweise und aggressives Raten hilfreich. Benutzt die Missionskarten so, dass es euch am meisten Spaß macht. Vielleicht findet ihr Lieblingsmissionen, die ihr wieder und wieder spielen möchtet. Vielleicht möchtet ihr auch die Karte vollständig durchspielen. Den Platz unter der Karte könnt ihr für Aufzeichnungen eurer Erfolge und Fehlschläge nutzen.

Solltet ihr alle Missionskarten aufbrauchen, könnt ihr euch weitere ausdrucken! Ein PDF gibt es auf czechgames.com.

ERLAUBTE UND NICHT ERLAUBTE HINWEISE

Einige Hinweise sind nicht erlaubt, weil sie nicht dem Sinn der Spielidee entsprechen.

Dein Hinweis muss mit den Wortbedeutungen zu tun haben. Du darfst also keine Hinweise zu den Buchstaben eines Wortes geben oder zu dessen Lage auf dem Tisch. *Mitte: 1* ist kein erlaubter Hinweis zu dem Wort, das in der Mitte liegt. *S: 3* ist kein erlaubter Hinweis für drei Wörter, die mit „S“ beginnen.

Buchstaben und Zahlen sind erlaubte Hinweise, wenn sie sich auf Bedeutungen beziehen. Du könntest *VIER: 2* als Hinweis für RAD und QUADRAT nutzen. *C: 2* funktioniert als Hinweis für SÄULE und SCHLÜSSEL (das wird aber nur funktionieren, wenn dein Partner sich mit Autos und Musik auskennt).

Die Zahl hinter dem Hinweiswort darf nicht selber ein Hinweis sein. *Seife: 5* ist kein erlaubter Hinweis für SCHAUM und PENTAGON.

Du darfst keine Form eines Worts nennen, das sichtbar ausliegt. Solange BAND sichtbar ist, darfst du *Band, Bande, binden* oder *gebunden* nicht sagen. *Gebannt* wäre natürlich erlaubt. Ein Wort gilt nicht länger als „sichtbar“, wenn es von einer grünen Agentenkarte abgedeckt ist oder von zwei Zeitmarkern (wegen falscher Rateversuche von beiden Seiten). Ein Wort, das nur von einer Seite als Fehlversuch abgedeckt ist, gilt immer noch als sichtbar.

Du darfst keinen Teil eines zusammengesetzten Worts auf dem Tisch nennen. Wenn ZIMMERMANN sichtbar ist, darfst du *Zimmer, Mann, zimmern* oder *männlich* nicht sagen. *Immer* und *an* sind natürlich erlaubt.

Dein Hinweis muss in einem deutschen Wörterbuch vorkommen. Da es im Deutschen sehr leicht ist, Komposita zu bilden, also zusammengesetzte Wörter, musst du dich auf solche beschränken, die tatsächlich im alltäglichen Gebrauch genutzt werden. *Haustürschlüssel* wäre daher erlaubt, aber Wortschöpfungen wie *Jahreszeitschiffsdichter* als Hinweis für HERBST, JACHT und GOETHE sind absolut verboten.

Du darfst deinen Hinweis buchstabieren. Das kann hilfreich sein, wenn man *mahlen* als Hinweis geben will, und *malen* ausschließen möchte.

Akzente, Mundart und gesungene Hinweise sind nicht erlaubt. *Beilage* mit französischem Akzent gesprochen ist

als Hinweis für SALAT und NAPOLEON nicht erlaubt. Auch die französische Übersetzung für SALAT gilt nicht. **Die einzigen erlaubten Fremdwörter sind die, die man umgangssprachlich im Deutschen verwenden würde.** (*Vinaigrette* wäre okay.)

Eigennamen sind erlaubt, solange sie aus einem Wort bestehen. Also ist *Michelangelo* ein erlaubter Hinweis, *Leonardo da Vinci* jedoch nicht ... es sei denn, ihr lasst es zu:

GELOCKERTE REGELN

Leonardo da Vinci, GmbH, Schleswig Holstein, Christi Himmelfahrt und *Der Herr der Ringe* könnten alle prima Hinweise sein, verstoßen jedoch gegen die Regel, dass ein Hinweis aus einem Wort bestehen muss. Da es frustrierend sein kann, den perfekten Hinweis zu kennen, ihn aber nicht nutzen zu dürfen, könnt ihr die Ein-Wort-Regel aufweichen und mehrteilige Namen, Titel, Orte und Abkürzungen zulassen. Was in jedem Fall verboten bleiben muss, sind ausgedachte Komposita, siehe oben.

Manche Gruppen gehen mit Gleichklängen gerne locker um. Wenn es euch mehr Spaß macht, lasst also einen Tipp wie *Leere* auch für Dinge zu, die mit der *Lehre* zu tun haben.

STRAFE FÜR UNERLAUBTE HINWEISE

Wenn jemand versehentlich einen nicht erlaubten Hinweis gibt, solltet ihr als Strafe einen der Zeitmarker aus dem Vorrat ablegen. Der ratende Spieler rät dann einfach so, als ob der Hinweis gültig gewesen wäre. (Daher wird der Zug wie üblich enden, was in den meisten Fällen bedeutet, dass ein weiterer Zeitmarker aufgebraucht wird.) In Extremfällen könnte ein unerlaubter Hinweis derart viel Information enthalten, dass es besser ist, die Partie komplett neu zu beginnen, meistens sollte die Strafe jedoch ausreichen.



FÜR EXPERTEN: DER NULL-HINWEIS

Es ist erlaubt, die 0 als Zahlenangabe beim Hinweis zu benutzen. Wenn dein Partner AFFE, HECHT und STORCH raten soll, aber keinesfalls auf den Attentäter MAMMUT kommen darf, kannst du einen Hinweis wie *Elefant: 0* geben. Dein Partner sollte dadurch merken,

dass er MAMMUT vermeiden sollte und ihm möglicherweise klar machen, dass MAMMUT einem simplen Hinweis wie *Tier* im Weg steht.

Aber auch, wenn dein Hinweis 0 ist, muss dein Partner mindestens einen Rateversuch unternehmen.

MIT MEHR ALS 2 SPIELERN

Dieses Spiel wurde ursprünglich als reines Zweierspiel konzipiert, bei den Spieltests merkten wir jedoch, dass es auch in größerer Gruppe Spaß macht. Die Spieler sollten sich in zwei etwa gleichgroße Gruppen aufteilen, die einander gegenüber sitzen. Jeder sollte bloß eine Seite der Codekarte sehen können.

Das Spiel läuft wie beim Spiel zu zweit ab. Ein beliebiger Spieler darf einen Hinweis geben und alle Spieler der anderen Seite raten dann. Die hinweisgebende Seite darf sich zwar beraten, sollte das aber so tun, dass die ratende Seite nicht mithören kann. Man kann flüstern,

Notizen auf Zetteln machen oder den Raum verlassen. Eine Diskussion ist jedoch nicht zwingend notwendig. Meistens ist es am einfachsten, ohne Rücksprache einen Hinweis zu geben, wenn man glaubt, einen guten gefunden zu haben.

Die ratende Seite sollte ihren Rateversuch durchsprechen, darf aber keine Hinweise auf ihre Seite der Codekarte geben. Wie üblich ist der Rateversuch erst dann offiziell gültig, sobald einer der Ratenden die Wortkarte berührt.

GELOCKERTE SPIELREIHENFOLGE

Einige unserer Spieltester haben eine Variante bevorzugt, in der die beiden Spieler nicht abwechselnd am Zug sind. Wenn ihr möchtet, könnt ihr es zulassen, dass ein Spieler zwei Hinweise nacheinander gibt. Danach sollte aber der andere Spieler an der Reihe sein. Alle Hinweise für eine Seite zu geben, bevor die andere Seite zu ihren eigenen Hinweisen kommt, ist nicht im Sinn des Spiels.

Ein Spiel Von Vlaada Chvátil & Scot Eaton

Illustration: Tomáš Kučerovský

Grafikdesign: František Horálek, Filip Murmak

Wörter und Spielregel: Michael Kröhnert, Sabine Machaczek

Spieltester: Kreten, Dita, Vitek, Ondra, Zuzka, Tomáš, Plema, Yuri, Jakub, Filip, Léna, Katka, Vlădă, Alne, Meysha, Matúš, Dávid, Yurri, Mišo, Lenka, dilli, Meggy, Patrik, Roneth, Fanda, Jirka Bauma, Miloš, Yim, Pogo, Jája, Elenistar, Iva und noch mehr fantastische Leute von Czechgaming, Podmitrov, Malenovice und andere tschechische Spielclubs und -events, Jason, Josh, Paul, Emilee, Greg, Laura, Ryan, Lucy, William, Elizabeth, Jim, Jordan, Brad, Leigh Ann, Aron, Sarah, Stacia, Amy, Erin, Dylan, Jeff, Kathy, Kirk, Peter, Bradley, Nelson und viele fantastische Spieler vom Gathering of Friends, BGGcon, MisCon, GAMA Trade Show, Baycon, Airecon, Protospiel Minnesota, Pionek und anderen Events auf der Welt.

Besonderer Dank an: Petr Murmak, Jason Holt, Paul Grogan, Joshua Githens und Michal Štach für beharrliche Spieldemos und Tests auf Spielveranstaltungen. Unsere Kinder und Partner Alenka, Hanička, Pavlík und Marcela Chvátilovi, Kristina Eaton, Lenka Murmaková, Sierra Stoneberg Holt und Vicky Strickland, die immer dabei waren, wenn eine neue Version oder Idee getestet werden musste. Das gesamte CGE-Team (ganz besonders Dita Lazárková und Vít Vodička), das immer den Überblick behielt, erstaunliche Prototypen bastelte und trotzdem Zeit für eine Partie Duett hier und da fand. :-)



© Czech Games Edition
www.CzechGames.com

Juni 2017

HÄUFIG VERGESSENE DETAILS

Jeder Zug besteht aus **exakt einem Hinweis und einem oder mehr Rateversuchen**. Die Anzahl der Rateversuche ist unbegrenzt, so lange man richtig rät.

Wenn ein Spieler ein Wort berührt, **gilt für dessen Zuordnung (grün, schwarz, beige) ausschließlich die Codekarten-Seite des anderen Spielers**.

Wird ein **beiges Wort berührt, endet der Zug**. Wird ein **schwarzes Wort berührt, endet das Spiel**.

Ein Wort, das für einen der Spieler mit einem **Zeitmarker markiert ist, darf vom anderen Spieler immer noch geraten werden**. Wurde es für beide Seiten markiert, gilt es als abgedeckt.

Jeder Zug kostet euch **einen Zeitmarker aus dem Vorrat**. Entweder wird dieser vom Hinweisgeber benutzt, um einen unbeteiligten Zuschauer zu markieren, den der Ratende berührt hat, oder der Marker wird vom Ratenden genommen, um anzuzeigen, dass er mit dem Raten aufhört.

Wenn ihr das Spiel **nach dem Nehmen des letzten Zeitmarkers** noch nicht gewonnen habt, spielt ihr einen **„Sudden-Death“-Zug**. Beide Spieler dürfen raten, aber es werden keine Hinweise gegeben. Sobald jemand einen falschen Rateversuch unternimmt, habt ihr verloren.

Wenn ihr die **Missionskarte benutzt, kann euch ein falscher Rateversuch zwei Zeitmarker kosten**. Das passiert, wenn ihr die erlaubte Anzahl falscher Rateversuche überschreitet. Solltet ihr nur noch einen Marker haben, wenn ihr zwei abgeben müsstet, verfällt der Sudden-Death-Zug und ihr verliert das Spiel.

Ihr **dürft niemals über eure Seite der Codekarte sprechen**, außer wenn ihr eurem Partner mitteilt, dass alle Wörter, die auf eurer Seite grün sind, gefunden und abgedeckt wurden.

DIE GEHEIMNISSE DER CODEKARTEN

Alle Codekarten sind nach folgendem Schema aufgebaut. Nutzt dieses Wissen zu eurem Vorteil.

FARBEN, WIE SIE DEIN PARTNER SIEHT



FARBEN, WIE DU SIE SIEHST

Von den **9 Wörtern, die du als grün markiert siehst**, sind 3 auch auf der anderen Seite der Karte **grün**. Das bedeutet, dass ihr gemeinsam 15 Wörter erraten müsst. Hinweis: Man kann die Agentenkarten auf die Blickrichtung des Ratenden ausgerichtet hinlegen, damit man auch später noch weiß, wer welches Wort erraten hat.

Von den **drei Karten, die auf deiner Seite schwarz markiert sind**, ist eine auf der anderen Seite ebenfalls **schwarz**, eine **grün** und eine **beige**. Das bedeutet, dass du irgendwann ein Wort, das auf deiner Seite schwarz ist, erraten musst. Im Umkehrschluss bedeutet das natürlich auch, dass du auf deine anderen beiden schwarz markierten Karten nicht mehr tippen solltest, wenn du die schwarze Karte gefunden hast, die auf der anderen Seite grün ist.

DUETT UND ANDERE AUSGABEN VON CODENAMES



Ihr könnt die Wörter aus Duett mit dem Grundspiel von Codenames oder Codenames Undercover benutzen. Andersrum könnt ihr Duett natürlich auch mit den Karten aus den anderen Ausgaben spielen. Ihr könnt auch alle Karten miteinander kombinieren (fast 1200 unterschiedliche Wörter).

Die Duett-Codekarten könnt ihr sogar mit Codenames Pictures benutzen, vorausgesetzt, ihr legt die Bildkarten im Raster 5 x 5 aus.



Hinweis: Ihr erkennt die Karten aus Codenames Duett an den zwei kleinen Punkten hier.