

VLAADA CHVÁTIL & SCOT EATON

CODENAMES DUET

TOP SECRET
COÖPERATIEF
SPEL



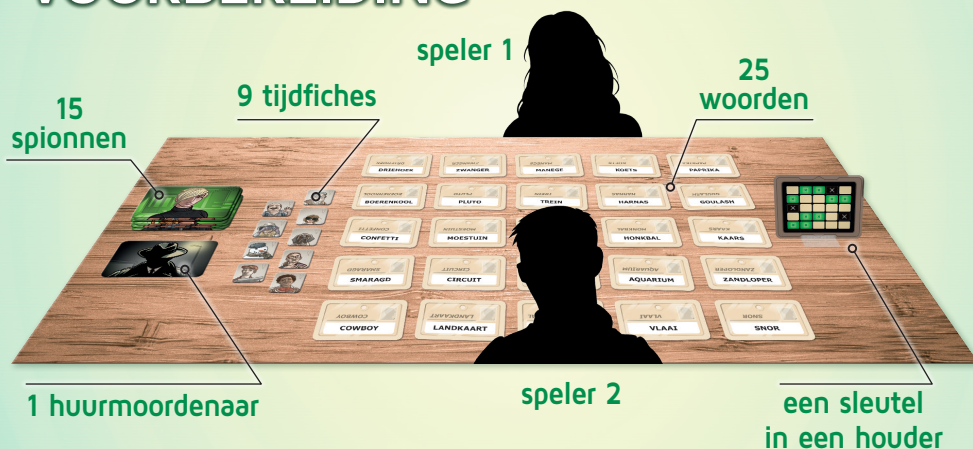
SPELIDEE

Twee geheim agenten zijn op een geheime missie in een drukke stad. Beide agenten kennen de locatie van de 9 spionnen die de ander moet vinden. Met behulp van gecodeerde berichten proberen ze te ontsnappen aan vijandelijke huurmoordenaars in een poging hun missie te voltooien voordat de tijd op is.

Codenames: Duet is een coöperatief spel voor 2 of meer spelers. De sleutelkaart geeft aan welke 9 woorden je partner moet raden en welke 3 woorden hij moet vermijden. Een aanwijzing bestaat uit slechts één woord, maar kan verwijzen naar meerdere woorden die je wilt dat je partner raadt. Je partner geeft ook aanwijzingen voor de woorden, die jij moet raden. Als jullie beiden alle woorden hebben gevonden voordat de tijd op is, hebben jullie gewonnen.

Deze regels beschrijven een spel voor twee spelers, maar met meer spelers spelen is ook mogelijk. Details hiervoor vind je op pagina 11.

VOORBEREIDING



Jij en je partner zitten aan verschillende kanten van de tafel.

Schud de woordkaarten. Neem willekeurig 25 kaarten en leg deze in een vierkant van 5 x 5 op tafel.

Leg de huurmoordenaar- en spion-kaarten aan de kant, zodat beide spelers er gemakkelijk bij kunnen.

Leg 9 tijdfiches in een voorraad naast het veld met woordkaarten.



Leg 2 tijdfiches terug in de doos. Je gebruikt in het standaard spel slechts 9 tijdfiches. Het spel kan best pittig zijn, dus je kunt een tiende of elfde fiche toevoegen om het iets makkelijker te maken. De extra tijdfiches zijn blauw om je er aan te herinneren dat het standaard spel er slechts 9 gebruikt.

Plaats de plastic houder naast het veld met woordkaarten. Schud de sleutelkaarten en kies willekeurig een sleutelkaart. Plaats de sleutelkaart in de plastic houder, zodat iedere speler slechts één kant van de kaart ziet. De kaart zou breder moeten zijn dan hoog. De kaart kan ook gedraaid worden.

Tip: Als je het deck verticaal vasthoudt en vanuit het midden de kaart trekt, zie je alleen jouw kant van de kaart.

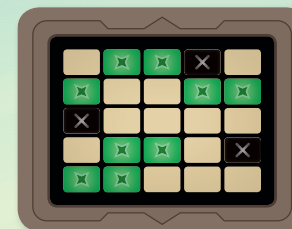
DUET SLEUTELKAARTEN

In elk spel gebruik je een dubbelzijdige sleutelkaart. Aan jouw kant zijn 9 velden groen gemarkeerd. Dit zijn de woorden die je jouw partner moet laten raden.

Er zijn ook drie velden zwart gemarkeerd. Dat zijn huurmoordenaars. Als je partner één van deze woorden aanwijst, verliezen jullie automatisch het spel.

De overgebleven velden zijn onschuldige omstanders, mensen die in de weg staan. Als je partner deze woorden aanwijst, is de beurt direct afgelopen.

Jouw partner ziet aan zijn kant ook 9 groene en 3 zwarte velden. Over het algemeen zijn dit andere velden dan die van jou. Jouw partner geeft dus aanwijzingen voor de groene woorden op de kant van de sleutel die je niet kan zien.



Probeer aanwijzingen te geven voor de groene woorden.

Vermijd aanwijzingen die misschien tot één van de drie huurmoordenaars kunnen leiden.

Probeer aanwijzingen te vermijden die naar onschuldige omstanders kunnen leiden

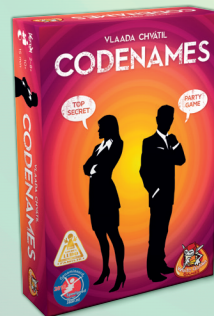


DOEL

Jullie winnen samen het spel als alle 15 woorden in 9 beurten geraden zijn.

Opmerking: Jullie proberen allebei 9 woorden te raden, 9 + 9 is meer dan 15, maar sommige woorden zijn aan beide kanten van de sleutel groen. Details hierover vind je op de laatste pagina.

HEB JE CODENAMES AL EENS GESPEELD?



Als je Codenames al kent, moet je toch eerst deze regels lezen. De basis van het spel is hetzelfde, maar veel details zijn anders.

De sleutel is dubbelzijdig, zodat jij en je partner om beurten een aanwijzing kunnen geven. Tijdfiches worden gebruikt om het aantal beurten te beperken. Een woord dat aan jouw kant misschien een groene spion is, kan aan de andere kant iets heel anders zijn.



SPELVERLOOP

Het spel begint door te zoeken naar een aanwijzing, die betrekking heeft op één of meer groene woorden. Je partner doet hetzelfde voor zijn kant van de sleutel.

EEN AANWIJZING GEVEN

Een aanwijzing bestaat uit één woord en één cijfer. Het cijfer geeft het aantal woorden op tafel aan dat te maken heeft met het woord in de aanwijzing.

Weer, 2 zou bijvoorbeeld een goede aanwijzing zijn voor de woorden ORKAAN en REGENBOOG.

Het woord in jouw aanwijzing mag niet op tafel liggen. In dit voorbeeld zou *orkaan, 2* niet mogen. *Regen, 2* zou ook niet mogen, omdat het onderdeel is van het woord REGENBOOG.

Het is toegestaan om een aanwijzing te geven, die op slechts één woord betrekking heeft. Maar om het spel te winnen heb je aanwijzingen nodig voor twee woorden. Een goede aanwijzing voor drie of meer woorden is een knappe prestatie.

De eerste aanwijzing

Het maakt niet uit welke speler de eerste aanwijzing geeft. In het geval dat één van jullie nog een goede aanwijzing aan het bedenken is, kan de ander alvast de eerste aanwijzing geven.

Je zegt één woord en één cijfer... verder niets. Nu is het aan je partner om te bedenken wat je hiermee bedoelt.

EEN WOORD RADEN

Nadat jij een aanwijzing hebt gegeven, moet jouw partner woorden aanwijzen. Jouw partner krijgt de tijd om de woorden goed te bekijken. Daarna moet hij een keuze maken door één woord aan te wijzen.



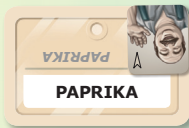
- Als jouw partner een woord aanwijst dat op jouw kant van de sleutel groen is, dan bedek je dit met een groene spion. Dit betekent dat jouw partner contact heeft gemaakt met één van jouw spionnen en jullie een stap dichterbij het winnen van het spel zijn. (Opmerking: Groene woorden bedek je altijd met een groene spion, zelfs als het niet één van de woorden was die je bedoelde. Laat je partner dit niet merken, je hoort te doen alsof dit woord bij jouw aanwijzing hoorde.)
- Als jouw partner een woord aanwijst dat op jouw kant van de sleutel zwart is, dan is het spel voorbij en hebben jullie verloren. Je partner is een donker steegje in gelopen op zoek naar een spion, maar is helaas gepakt door een huurmoordenaar.
- Als jouw partner een woord aanwijst dat op jouw kant van de sleutel beige is, dan leg je hier een tijdliche op. Pak een fiche uit de voorraad en leg dit op het woord met de onschuldige omstander kant naar boven en het pijltje naar je partner toe. Dit laat zien dat jij een aanwijzing gaf en je partner dit woord aangewezen heeft. Bedek het woord niet, het kan nog steeds een woord zijn dat jij moet raden.

Het aanwijzen van een onschuldige omstander beëindigt de beurt en het aanwijzen van een huurmoordenaar beëindigt het spel. Als je een groene spion aanwijst, mag je nog een woord aanwijzen.

Eén aanwijzing, meerdere keren raden

Jouw partner mag nog een woord aanwijzen als hij een goed woord heeft aangewezen. (Je mag echter geen nieuwe aanwijzing geven!) Dit gaat op dezelfde manier en de woorden worden op dezelfde manier bedekt. Is die poging ook goed, dan mag hij weer raden, enz. Je partner kan dus een onbeperkt aantal keer raden, mits hij goede woorden aanwijst.

Idealiter zal je partner de woorden kiezen die bij jouw aanwijzing hoorden. Dit lukt uiteraard niet altijd.



EINDE VAN DE BEURT

Elke beurt heeft één aanwijzing en tenminste één poging om te raden. Tenzij je tegen een huurmoordenaar aanloopt, zijn er twee manieren om een beurt te beëindigen:

- Als een onschuldige omstander wordt aangewezen, eindigt de beurt. Leg in dat geval een tijdliche uit de voorraad op dit woord.
- Na één of meer goede pogingen mag jouw partner er voor kiezen om een tijdliche uit de voorraad te pakken. Leg dit fiche voor je partner neer met het vinkje naar boven.

Elke beurt gebruikt altijd een tijdliche. Het aantal fiches dat in de voorraad ligt, is gelijk aan het aantal beurten (en aanwijzingen) dat er nog over zijn.

Als alles goed gaat, zal je partner net zo veel woorden raden als het cijfer dat je in de aanwijzing hebt gegeven. Je partner kan ervoor kiezen om eerder te stoppen. Het is toegestaan om meer woorden met een wilde gok aan te wijzen, maar dat raden we af.

DE VOLGENDE BEURT

Jij en je partner geven om beurten een aanwijzing. Dus als jij de eerste aanwijzing hebt gegeven, is je partner aan de beurt om de volgende aanwijzing te verzinnen.

Als je moet raden is alleen de andere kant van de sleutel belangrijk. De woorden die je partner wil dat jij raadt, kunnen aan jouw kant groen, beige of zelfs zwart zijn. Je moet je dus richten op de woorden en de sleutel laten voor wat het is.

Een woord dat door een groene spion is afgedekt, hoeft niet meer geraden te worden. Als je een woord raadt dat aan beide kanten van de sleutel groen is, zal je partner dit afdekken en hoeven jullie beiden daar geen aanwijzing meer voor te geven. (Als dit gebeurt mag je niet aangeven dat je hier eerder aanwijzingen voor hebt gegeven.)

Een woord dat gemarkeerd is door een tijdliche moet misschien nog geraden worden door de andere speler. Als je partner een onschuldige omstander aanwijst, leg je hier een tijdliche op, waarbij het pijltje naar je partner wijst. Als jij later dit woord aanwijst, kan het volgende gebeuren:

- Aan de kant van je partner is dit woord een huurmoordenaar. In dat geval hebben jullie verloren.
- Aan de kant van je partner is dit woord een onschuldige omstander. Je partner markeert dit woord met een tweede tijdliche, deze keer met het pijltje naar jou gericht. Leg beide tijdliches nu zo neer dat ze het woord bedekken, omdat jullie beiden dit woord niet meer mogen raden.
- Aan de kant van je partner is dit woord een groene spion. Je partner moet dit woord bedekken met een groene spion-kaart. Leg het tijdliche op de spion om te onthouden wat er in een eerdere beurt aan de hand was.

Aanwijzingen van de vorige beurt gebruiken

Het is mogelijk dat je niet alle woorden raadt, die te maken hebben met de aanwijzing van je partner. Het kan zijn dat je een verkeerd woord hebt aangewezen of dat je de beurt zelf voortijdig hebt beëindigd.

Als je aan de beurt bent om te raden, moet je vorige aanwijzingen in gedachten houden. Je bent niet verplicht om de woorden te raden die met de huidige aanwijzing te maken hebben. Je mag woorden raden die te maken hebben met elke aanwijzing die je gekregen hebt. Soms is het slim om woorden aan te wijzen waar je het meest van overtuigd bent, ook al hebben ze niets met de huidige aanwijzing te maken.

HET LAATSTE WOORD AANWIJZEN

Als de 9 woorden die op jouw kant groen gemarkeerd zijn, zijn afgedekt met een groene spion moet je dit aangeven. Je partner hoeft nu geen woorden meer te raden. Je partner mag nu aanwijzingen geven, totdat de missie geslaagd is of het spel voorbij is.



VOORBEELD



Hier zie je de woorden en de sleutel. Je denkt een hele goede aanwijzing te hebben dus je besluit als eerste te gaan. Je geeft een aanwijzing om drie woorden te raden, door te zeggen: *Hongarije, 3*.

Jouw partner wijst GOULASH aan, omdat dat een typisch Hongaars gerecht is. Je legt er een groene spion op. Omdat je partner pas nog goulash heeft gemaakt, denkt ze dat PAPRIKA vast ook wel goed zal zijn. Daarom wijst ze dat woord aan.

Dit klopt niet en daarmee eindigt de beurt. Je legt nu een tijdliche met de onschuldige omstander kant naar boven op PAPRIKA. Het pijltje wijst naar je partner.

Nu is je partner aan de beurt. Nadat ze nagedacht heeft, geeft ze de aanwijzing *fruit, 2*. Je wijst MANDARIJN aan. Dit woord bedekt ze met een groene spion. Toevallig is dit woord aan jouw kant van de sleutel ook groen, maar dit zeg je uiteraard niet hardop. Je ziet nu meerdere woorden die met *fruit* te maken hebben, maar je schat in dat jouw partner denkt dat een paprika ook fruit is.

Je wijst PAPRIKA aan. Je partner bedekt dit woord met een groene spion. Het tijdliche dat op dit woord lag, komt nu op de spion te liggen. Je hebt op dit moment nog geen reden om een wilde gok te doen, dus pak je een tijdliche uit de voorraad en leg je dit voor je met het vinkje naar boven.

(Je partner dacht zelf eigenlijk aan de woorden MANDARIJN en VLAAI, maar PAPRIKA was toevallig ook groen op haar kant van de sleutel, dus wordt het gezien als een correcte keuze. Uiteraard mag hier niets over gezegd worden, dus doet ze net alsof dit de bedoeling was.)

Nu is het wederom jouw beurt. Jouw aanwijzing is *paard, 2*. Je doelt hiermee op de woorden MANEGE en COWBOY. Je partner wijst het woord COWBOY aan, dat jij vervolgens met een groene spion bedekt. Het andere woord voor *paard* weet ze niet, maar ineens bedenkt zij zich, dat jij het de afgelopen week over een autorace in Hongarije had gehad, dus vermoedt ze dat jij daarbij aan Hongarije dacht. Daarom wijst ze het woord CIRCUIT aan. Je bedekt CIRCUIT met een groene spion. Haar hand lijkt vervolgens KOETS aan te gaan wijzen. Je krijgt pijn van in je buik, want jij weet dat dit een huurmoordenaar is. Je laat niks merken en doet net alsof je neus bloedt. Dan valt haar oog op LANDKAART en bedenkt ze dat daar landen, zoals Hongarije op worden afgebeeld. Ze wijst dat woord en jij legt er een groene spion op. Je wil een zucht van verlichting slaan, maar je doet dit niet. Dat zou tenslotte informatie prijs kunnen geven. Daarna wijst ze MANAGE aan, waar je vervolgens ook een groene spion op legt.

Nu besluit je partner de beurt te beëindigen en pakt een tijdliche uit de voorraad. Jullie hebben nog 6 beurten over en het spel ziet er nu als volgt uit.



EINDE VAN HET SPEL

DUIDELIJKE OVERWINNING

Als alle groene woorden aan beide kanten van de sleutel afgedekt zijn, hebben jullie samen het spel gewonnen!

Er zijn 15 groene spionnen en dus 15 woorden die geraden moeten worden. Jullie winnen dus nadat de laatste spion neergelegd is. Er zijn er 9 aan elke kant van de sleutel. Dit betekent dat er 3 woorden aan beide kanten van de sleutel groen zijn.

Er zijn ook andere manieren waarop het spel kan eindigen:

HUURMOORDENAAR

Als één van beide spelers een woord aanwijst dat op de sleutel zwart gemarkeerd is, betekent dit dat je een huurmoordenaar hebt gevonden en dat jullie verloren hebben.



WEINIG COMMUNICATIE

Alle informatie moet beperkt blijven tot wat je kan opmaken uit de aanwijzing, die gegeven wordt. Als je reageert op jouw aanwijzing, probeer dan geen informatie te geven over jouw kant van de sleutel. Als je een groene spion hebt gevonden, vertel dan niet hoe die plek er aan jouw kant uit ziet. Geef ook geen informatie over wanneer je partner moet stoppen met raden en zeg ook niet hoeveel woorden er over zijn, tenzij alle woorden aan jouw kant bedekt zijn met een groene spion.

JE BENT NU KLAAR VOOR JE EERSTE MISSIE!
Als je klaar bent met de missie kun je op de volgende bladzijde zien hoe je het gedaan hebt.

SUDDEN DEATH

Op het moment dat het laatste tijdliche gepakt wordt en nog niet alle woorden geraden zijn, is het tijd voor "sudden death".

Er mogen geen aanwijzingen meer gegeven worden. Jullie tijd is namelijk op. Bij "sudden death" mag je de informatie gebruiken die je eerder in het spel gekregen hebt in een laatste poging dit tot een goed einde te brengen.

Als één speler woorden over heeft die geraden moeten worden, is hij degene die moet gaan raden. Als jullie allebei nog woorden over hebben, mogen jullie zelf bepalen hoe jullie verder gaan. Je hoeft op dit moment niet om beurten te raden of in een bepaalde volgorde. De enige regel is dat je niet mag overleggen hoe je hier te werk gaat.

Keuzes moeten één voor één gemaakt en gemarkeerd worden zoals in de rest van het spel. Als je partner dus een woord aanwijst, bepaalt jouw kant van de sleutel of dit een groene spion is of niet.

Een foute keuze bij "sudden death" betekent het einde van het spel. Jullie hebben nu ook verloren als je een onschuldige omstander aanwijst.

Als al jullie keuzes groene spionnen zijn en de laatste groene spion gevonden is, hebben jullie alsnog gewonnen!

DEBRIEFING – HOE IS HET GEGAAN?

JE BENT EEN HUURMOORDE- NAAR TEGENGEKOMEN

Jullie hebben verloren, dit kan helaas gebeuren. Hier worden huurmoordenaars tenslotte voor betaald. Draai de woorden om (of pak nieuwe), pak een nieuwe sleutel en begin opnieuw.

Controleer voordat je een aanwijzing geeft, of deze misschien niet naar een huurmoordenaar leidt. Voorzichtige spelers kunnen huurmoordenaars ontwijken... meestal tenminste...

Succes!

DE TIJD WAS OP

De "Sudden Death"-beurt is beëindigd met een foute gok en het is niet gelukt om alle spionnen te vinden. Geef niet op. Draai de woorden om (of pak nieuwe), pak een nieuwe sleutel en begin opnieuw. Om succesvol te zijn moet je aanwijzingen bedenken waarmee je partner twee of meer woorden kan raden. Wees niet bang om aanwijzingen te geven die vergezocht zijn. Je partner snapt dat niet elke aanwijzing perfect is, vermijd alleen de huurmoordenaars.

Als je steeds tijd te kort hebt, overweeg dan om een tiende of elfde tijdliche toe te voegen. Oefen eerst een gemakkelijke missie, voordat je je richt op het zware werk.

JE HEBT EEN MISSIE MET 10 OF 11 TIJDFICHES GEWONNEN

Goed zo! Je hebt met wat extra fiches gespeeld, maar wel al je spionnen gevonden zonder een huurmoordenaar tegen te komen. Missie geslaagd!

Hopelijk hebben jullie plezier gehad. Je kan het nu op dezelfde manier nog een keer spelen of je probeert het met 9 tijdliches. Het is misschien moeilijk en je moet misschien meerdere pogingen doen, maar het voelt geweldig als je de missie eenmaal gehaald hebt.

JE HEBT EEN MISSIE GEHAALD MET DE STANDAARD 9 FICHES

Geweldig! Jullie hebben het goed gedaan en zijn nu klaar voor het echte werk.

Op de pagina hiernaast wordt uitgelegd hoe je het missieblok kunt gebruiken voor nieuwe uitdagingen. De verschillende missies vragen om andere tactieken en vaardigheden.

Natuurlijk kun je de standaard missie met 9 fiches nog eens spelen. Met de hoeveelheid woorden en sleutels zal geen missie hetzelfde zijn.

De score van een missie met 9 fiches

Sommige potjes zijn moeilijk als je veel onschuldige omstanders tegenkomt en het spel d.m.v. een "sudden death" wint. Andere potjes zijn gewonnen binnen 7 of 8 beurten. Je kunt zien hoe goed jullie het gedaan hebben door je score te berekenen.

- Scoor 3 punten voor elk ongebruikt tijdliche dat nog in de voorraad ligt. (Vergeet niet dat je ook een fiche gebruikt in de beurt waarin je het laatste woord geraden hebt.)
- Scoor 1 punt voor elk tijdliche dat één van beide spelers gepakt heeft om de beurt te beëindigen na het vinden van een groene spion.
- Haal 1 punt af van je score als je met een "sudden death" hebt gewonnen.

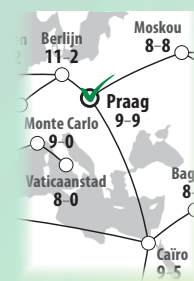
Als jullie meer dan 5 punten hebben gescoord, dan hebben jullie het goed gedaan. Een score van 9 of 10 is geweldig. Als jullie meer dan 10 punten hebben gescoord, dan is het tijd voor het missieblok.



MISSIEBLOK

Jullie hebben de standaard missie met 9 tijdliches gehaald? Geweldig!

(Blijf proberen als dit nog niet gelukt is, je kunt hier verder zodra dat gelukt is.)



Jullie zijn als team klaar voor meer uitdaging! Neem een blad van het missieblok (gebruik een nieuw blad als je met een ander team de missie aan wil gaan). Schrijf jullie namen op het blad en vink het vakje bij Praag. Je hebt net de Praag 9-9 missie voltooid!

Je kunt nu een missie kiezen die verbonden is met Praag (Berlijn, Cairo of Moskou). Hieronder wordt beschreven wat de cijfers betekenen:

MISSIE-EISEN

Elke missie heeft 2 eisen. **De eerste is het aantal beurten dat je hebt.** Als je een missie begint, moet je dit aantal tijdliches in de voorraad leggen en de rest kun je in de doos laten. Moskou gebruikt er bijvoorbeeld 8, terwijl je er voor Berlijn 11 nodig hebt. **De tweede eis gaat over het aantal fouten dat je mag maken.** Leg dit aantal tijdliches met een onschuldige omstander naar boven neer. Leg de overige fiches met het vinkje naar boven neer. Als je bijvoorbeeld Cairo speelt, liggen er maar 5 fiches met de kant met een onschuldige omstander naar boven:

Cairo 9-5 *totaal 9 tijdliches*



5 toegestane fouten

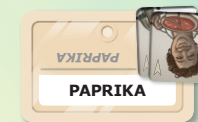
Moskou 8-8, Jakarta 7-7 en Singapore 6-6 speel je op dezelfde manier als de standaard missie, maar met minder fiches. Bij de andere missies heb je een gelimiteerd aantal fouten dat je mag maken.

TIJDFICHES GEBRUIKEN

Als degene die moet raden, kiest om te stoppen na één of twee goede gokken, dan moet die speler een fiche met een vinkje pakken uit de voorraad.

Als je missieblok leeg is, kun je zelf nieuwe bladen printen! Download een pdf op www.codenames-partygame.nl.

Als er op dat moment alleen nog onschuldige omstanders in het spel zitten, moet hij dat pakken en met het vinkje naar boven aan zijn kant van de tafel leggen. **Als de beurt eindigt met het vinden van een onschuldige omstander**, dan pakt degene die de aanwijzing gaf een fiche met de kant met een onschuldige omstander naar boven en legt dit op het woord dat geraden is, net zoals in de standaard missie. Op het moment dat er geen fiches met een onschuldige omstander naar boven meer in de voorraad liggen, worden foute pogingen bestraft. In dat geval leg je twee fiches met een vinkje op het aangewezen woord (draai ze om naar de kant met onschuldige omstander). Deze fout kost je dus twee beurten i.p.v. 1 (dit stapeltje wordt gezien als één fiche).



Als iemand de huurmoordenaar aanwijst zijn de fiches niet van belang, omdat dit betekent dat je verloren hebt.

Als er in een beurt het laatste of de laatste twee fiches worden gebruikt, ga je verder met "sudden death". Let op: **als je in een beurt meer fiches moet pakken dan er nog in de voorraad liggen, dan hebben jullie meteen verloren.** Dit gebeurt op het moment dat je nog maar één tijdliche (met het vinkje naar boven) hebt en er een onschuldige omstander wordt aangewezen.

VERVOLGMISSIES

Als je een missie in Berlijn, Moskou of Cairo hebt gehaald, kun je deze afvinken. Dit betekent dat je nieuwe missies hebt vrijgespeeld. Je kunt nu verder spelen via één van de lijnen op het missieblad. Verschillende missies vragen om verschillende tactieken. Sommige missies zorgen er voor dat je heel voorzichtig te werk moet gaan en in andere missies moet je juist heel agressief spelen. Gebruik het missieblad op een manier dat je er veel plezier aan beleefd. Het kan zijn dat je uiteindelijk een voorkeur hebt voor bepaalde missies en die telkens opnieuw wil spelen. Misschien vind je het wel leuk om zo veel mogelijk missies te kunnen behalen. De ruimte onderaan het blad is bedoeld om aantekeningen te kunnen maken over je mislukkingen en successen.

GELDIGE EN ONGELDIGE AANWIJZINGEN

Sommige aanwijzingen zijn ongeldig omdat ze niet binnen de geest van het spel passen.

De aanwijzingen moeten gaan over de betekenis van de woorden. Je mag dus geen aanwijzing geven over het patroon op tafel of de letters, die in de plaatjes kunnen voorkomen. *Midden, 1* is geen geldige aanwijzing voor het woord dat in het midden ligt. *S, 3* is geen geldige aanwijzing voor drie woorden die met de letter S beginnen.

Letters en cijfers zijn geldig als ze over de betekenis gaan van de woorden. Je kan bijvoorbeeld *drie, 2* als aanwijzing geven om de woorden WISKUNDE en BRONS te laten raden (*derde, 2* is misschien beter). Je kan ook *B, 2* als aanwijzing geven voor VITAMINE en LINGERIE.

Het getal dat je noemt mag niet als aanwijzing bedoeld zijn. *Parel, 4* mag niet als aanwijzing gegeven worden voor OESTER en KWARTET.

Je mag geen woord gebruiken dat op tafel ligt of deels op tafel ligt. Zolang het woord SLAG niet is bedekt met een groene spion of twee tijdchies, mag je geen enkele vorm hiervan gebruiken. *Slaan, slagen* of *ontslag* mogen dus niet gebruikt worden.

Je mag geen deel van een samengesteld woord gebruiken dat op tafel ligt. Als STANDBEELD op tafel ligt mag je *stand, staan* of *beeld* niet gebruiken. Het is wel toegestaan om *tand* of *geel* te gebruiken.

Het is toegestaan een woord te spellen. Dit kan handig zijn in het geval van I-J-S of E-I-S als je wil dat je partner SCHAATS raadt en POLITIE vermijdt.

Zingen, grappige accenten, en buitenlandse woorden zijn over het algemeen niet toegestaan. De aanwijzing *Colosseum* met een Italiaans accent is geen geldige aanwijzing voor de woorden SPAGHETTI en GLADIATOR. Ook het Italiaanse woord voor GLADIATOR noemen mag niet. **De enige buitenlandse woorden die toegestaan zijn, zijn degene die je normaal gesproken ook in het Nederlands zou gebruiken.** (*Maffia* is oké, mits dit niet op tafel ligt.)

Eigennamen zijn toegestaan als ze uit één woord bestaan. *Michelangelo* is een geldige aanwijzing, maar *Leonardo da Vinci* is dat niet... Tenzij jullie dit samen goed vinden:

DE REGELS VERSOEPLEN

Leonardo da Vinci, NAVO, de Verenigde Staten, bruine beer en *Lord of the Rings* zouden misschien hele goede aanwijzingen zijn, maar zij breken wel de regel dat er maar één woord als aanwijzing gegeven mag worden. Het kan frustrerend zijn om in jouw ogen de perfecte aanwijzing te hebben en die vervolgens niet te mogen gebruiken. Jullie kunnen er voor kiezen om de één-woord-regel te versoepelen. Dit kun je doen door samengevoegde woorden, eigennamen van meer dan één woord en titels toe te staan.

STRAF VOOR ONGELDIGE AANWIJZING

Als iemand een ongeldige aanwijzing geeft, moet er als straf een tijdchies afgelegd worden. Daarna mag de speler die moet raden alsnog woorden aanwijzen alsof de aanwijzing wel geldig was. (De beurt eindigt dus op de gebruikelijke manier, zoals in de meeste gevallen met het pakken van nog een tijdchies.) In sommige gevallen kan een ongeldige aanwijzing zoveel informatie geven dat je beter opnieuw kunt beginnen met een nieuw veld, in de meeste gevallen is deze straf voldoende.



EXPERT AANWIJZING: NUL

Je mag het getal *0* onderdeel laten zijn van je aanwijzing. Als je bijvoorbeeld je partner OLIFANT, GIRAFFE en ZEBRA wil laten raden, en tegelijkertijd de huurmoordenaar op KROKODIL wil ontwijken, kun je de aanwijzing *roofdier, 0* geven. Dit geeft aan dat je partner de KROKODIL moet ontwijken,

maar tegelijkertijd geeft het aan dat het woord KROKODIL in de weg stond voor een simpele aanwijzing *dieren, 3*.

Je partner mag nu zelf bepalen hoeveel woorden ze aanwijst. Ze moet echter wel minstens één woord aanwijzen.

SPEL MET MEER DAN TWEE SPELERS

Dit spel is ontworpen voor 2 spelers, maar tijdens het testen hebben we veel plezier gehad met grotere groepen. Spelers verdelen zich over de twee kanten van de tafel. Zorg dat iedereen de sleutel goed kan zien.

Het spel werkt hetzelfde als met 2 spelers, iedereen mag een aanwijzing geven en iedereen aan de andere kant mag raden welk woord bedoeld wordt. De kant die de aanwijzing geeft kan overleggen, maar moet ervoor zorgen dat de spelers aan de overkant dit niet horen. Als je wilt, kan je fluisteren,

dingen opschrijven of zelfs even de kamer uitgaan. Desondanks is overleg niet verplicht. Meestal is het zelfs het gemakkelijkst om een aanwijzing te geven zonder overleg, als je denkt dat je een goede aanwijzing hebt bedacht.

De kant die moet raden mag ook overleggen, maar mogen uiteraard niks zeggen dat mogelijk informatie geeft over hun kant van de sleutel. Zoals altijd is de keuze officieel als één van de spelers het woord aanraakt.

SOEPELE BEURT VOLGORDE

Sommige testspelers gaven de voorkeur aan een variant zonder vaste beurtvolgorde. Je kunt ervoor kiezen om één speler twee keer achter elkaar een aanwijzing te laten geven, daarna is de ander aan de beurt. Om alle aanwijzingen door één van beide spelers te laten doen, voordat de ander aan de beurt is, is niet in de geest van het spel.

Spelontwerp: Vlaada Chvátil & Scot Eaton

Illustraties: Tomáš Kučerovský

Grafisch ontwerp: František Horálek, Filip Murmak

Nederlandse vertaling: Luuk van Loon

Eindredactie: Jeroen Hollander

Projectmanager: Jonny de Vries

White Goblin Games bedankt Xander van Ballegooijen, Bruno Van der Borcht, Kenny Broux, Aernout Casier, Melissa Delva, Christophe Dyzers, Patrick Draad, Olav Fakkeldij, Annelies van Groezen, Erwin Habes, Judith van Hekezen, Jana Huysmans, Evi De Keuckelaere, Nona de Koning, Marina Kortekaas, Filip De Maesschalck, Paul Mulders, Edwin Schuurbijs, Douwe Terluin, Nikki Verlaan, Patrick Verlaan, Jonny de Vries en Mark van der Werf voor het hun bijdrage aan de woordenlijst in dit spel.



© 2017 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl



© Czech Games Edition
www.CzechGames.com

NIET VERGETEN!

Elke beurt heeft één aanwijzing, maar je mag meerdere keren raden. Het aantal keren dat je raadt is oneindig zo lang je goed raadt.

Als een speler een woord aanwijst is de identiteit afhankelijk van de kant van de sleutel van de andere speler.

Het aanraken van een beige woord beëindigt de beurt, het aanraken van een zwart woord beëindigt het spel.

Een woord dat gemarkeerd wordt door een tijd-fiche voor de ene speler, kan door de andere speler nog gekozen worden. Als het door beide spelers gemarkeerd is, dan kun je dit als afgedekt beschouwen.

Elke beurt kost één tijd-fiche uit de voorraad. Dit wordt gepakt om een onschuldige omstander aan te geven of door een speler als hij klaar is met raden.

Als het spel niet is afgelopen op het moment dat het laatste tijd-fiche gepakt wordt, speel je "sudden death". Beide spelers mogen nu raden, maar er worden geen aanwijzingen meer gegeven. Zodra iemand iets anders dan een spion raadt, is het spel voorbij en hebben jullie verloren.

Tijdens het spelen van een spel op het mis-sieblok kan een verkeerde gok twee tijd-fiches kosten. Dit gebeurt wanneer jullie het maximale aantal keuzes hebben bereikt. Als je nog maar één fiche hebt en je moet er twee inleveren, dan sla je "sudden death" over en verliezen jullie het spel.

Je mag nooit informatie weggeven over jouw kant van de sleutel, behalve dat je het moet aangeven als je partner alle groene spionnen aan jouw kant gevonden heeft.

GEHEIMEN VAN DE SLEUTEL

Alle sleutels zijn gemaakt aan de hand van deze indeling. Je kunt met deze kennis je voordeel doen.

KLEUREN ZOALS JE PARTNER ZE ZIET



KLEUREN ZOALS JIJ ZE ZIET

Van de 9 woorden die aan jouw kant groen zijn, zijn er ook drie groen aan de andere kant van de sleutel. Dit betekent dat je 15 woorden moet raden. Tip: sommige spelers plaatsen de spion met het gezicht naar degene toe die hem geraden heeft, op deze manier houden zij bij wie welke spion gevonden heeft.

Van de 3 woorden die aan jouw kant zwart zijn, is er aan de andere kant van de sleutel één zwart, één groen en één beige. Dit betekent, dat één van de woorden die aan jouw kant zwart is, ook een woord is dat je moet raden. Bovendien betekent dit als je een woord hebt geraden dat aan jouw kant zwart is, je de andere twee zwarte woorden moet vermijden.

DUET EN ANDERE VARIANTEN VAN CODENAMES?



Je kunt de woorden van Duet ook gebruiken voor het originele spel. Of je kunt de originele woorden gebruiken voor Duet. Je kunt ze ook combineren en zo een unieke set van woorden creëren om met één van beide versies te gebruiken.

De Duet sleutels kunnen ook gebruikt worden voor Codenames: Pictures, mits je de kaarten in een vierkant van 5 x 5 legt.



Opmerking: je kunt de Duet kaarten herkennen aan twee stippen en ze zo onderscheiden van het originele spel.