

VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES

TOP
SECRET

PARTY
GAME



VOORBEREIDING

Spelers vormen twee teams van gelijke grootte en niveau. Voor het standaard spel heb je minstens vier spelers nodig (twee teams van twee). Varianten voor twee of drie spelers staan beschreven op de laatste bladzijde.

Elk team kiest een speler als hoofd van de geheime dienst. Deze twee spelers nemen plaats aan één kant van de tafel. Hun teamgenoten gaan aan de andere kant van de tafel zitten en zijn geheim agenten.

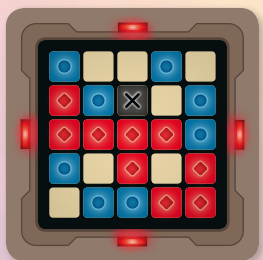
Kies willekeurig 25 codenamen en leg deze in een vierkant van 5 bij 5 op tafel.

Tip: Als je de kaarten schudt, draai de helft van de kaarten af en toe om. Hierdoor worden de woorden nog beter gemixt.



DE SLEUTEL

Elk spel heeft één sleutel die de positie van de spionnen op tafel aangeeft. De hoofden van de geheime dienst kiezen willekeurig deze sleutel en zetten deze in de houder die tussen hen in staat. Het maakt niet uit met welke kant naar boven de sleutel in de houder wordt gezet. Denk er niet over na, maar zet hem er meteen in en laat hem niet zien aan de geheim agenten.



De sleutel komt overeen met hoe de kaarten op tafel liggen. Blauwe vakjes bepalen de woorden die het blauwe team (blauwe spionnen) moet raden. Rode vakjes bepalen de woorden die het rode team (rode spionnen) moet raden. Witte vakjes zijn onschuldige omstanders en het zwarte vakje is de huurmoordenaar waar nooit contact mee gezocht moet worden.

WIE BEGINT?



De vier lichtjes in de rand van de sleutel geven aan welk team moet starten. Het startende team moet negen woorden raden, het andere team acht. Het startende team geeft de eerste aanwijzing in het spel.

SPION KAARTEN

8 rode spionnen



8 blauwe spionnen



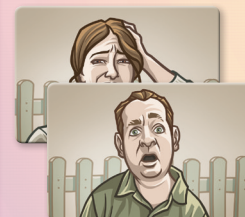
Leg de rode kaarten op een stapel voor het hoofd van de rode geheime dienst en de blauwe kaarten voor het hoofd van de blauwe geheime dienst. Dit zorgt er ook voor dat iedereen goed kan onthouden bij welk team men hoort.

dubbelspion



De dubbelspion hoort bij het startende team. Draai de kaart zodat deze overeenkomt met de kleur van het startende team. Leg deze kaart bij de andere kaarten van dat team.

7 onschuldige omstanders



1 huurmoordenaar



Leg de onschuldige omstanders op een stapel tussen de twee hoofden van de geheime dienst, zodat zij er allebei makkelijk bij kunnen.

SPELIDEE

De hoofden van de rode en de blauwe geheime dienst weten de geheime identiteit van de spionnen. Hun teamgenoten kennen ze alleen bij hun codenaam.

De hoofden van de geheime dienst geven om beurten een aanwijzing van één woord. Een aanwijzing kan betrekking hebben op meerdere kaarten. De geheim agenten moeten raden welke woorden hun hoofd bedoelt. Als een geheim agent een woord aanwijst, wordt de geheime identiteit bekend gemaakt. Als deze bij het eigen team hoort dan mogen ze doorgaan met raden, totdat ze geen woord meer weten of een fout woord raden. Daarna is het andere team aan de beurt. Het team dat als eerste contact heeft gemaakt met alle spionnen van zijn team wint het spel.

HET SPEL

Teams spelen om beurten. Het team dat moet starten wordt bepaald door de lichtjes die op de sleutel staan.

EEN AANWIJZING GEVEN

Als je het hoofd van de geheime dienst bent, moet je aanwijzingen van één woord bedenken die te maken hebben met één of meer woorden, die je team moet raden. Als je een goede aanwijzing hebt bedacht, zeg je deze hardop. Naast deze aanwijzing geef je ook aan voor hoeveel woorden deze aanwijzing bedoeld is.

Bijvoorbeeld: Twee van je woorden zijn NOOT en STAM. Beide woorden hebben te maken met bomen, dus geef je als aanwijzing *boom*, 2.

Je mag ook aanwijzingen geven die voor slechts één woord gelden (bijv. *amandel*, 1), maar het is leuker om een aanwijzing te bedenken voor meerdere woorden. Vier woorden raden met één aanwijzing is héél bijzonder.

Eén woord

Je aanwijzing moet bestaan uit slechts één woord. Je mag geen extra hints geven. Je mag bijvoorbeeld niet zeggen: "Het is misschien ver gezocht, maar..." Je speelt Codenames, dus het is altijd ver gezocht!

Je aanwijzing mag niet één van de woorden zijn die al op tafel liggen. Later in het spel zijn bepaalde woorden in het spel afgedekt, dus een aanwijzing die het ene moment niet mag zou later misschien wel mogen.

CONTACT MAKEN

Nadat een hoofd van de geheime dienst een aanwijzing heeft gegeven, proberen zijn geheim agenten te bedenken wat hij bedoelt. Als je team bestaat uit meerdere geheim agenten, dan mogen zij onderling overleggen, maar het hoofd van de geheime dienst moet zijn gezicht in de plooi houden. De geheim agent(en) geven hun keuze officieel aan door een kaart op tafel aan te raken.

- Als een kaart wordt aangeraakt **die bij hun eigen team hoort**, legt het hoofd van de geheime dienst er een spion kaart van hun kleur op. **Het team mag nu nog een keer raden.**
- Als een kaart wordt aangeraakt **die een onschuldige omstander is**, dan legt het hoofd van de geheime dienst er een onschuldige omstander op. **Daarmee eindigt de beurt.**
- Als een kaart wordt aangeraakt **die bij het andere team hoort**, wordt er een spion kaart van het andere team op gelegd. **Daarmee eindigt de beurt** (en je helpt ook nog eens het andere team).
- Als een kaart wordt aangeraakt **die de huurmoordenaar is**, dan wordt de huurmoordenaar kaart hier op gelegd. **Daarmee eindigt het spel. Het team dat deze fout heeft begaan, verliest het spel!**

Tip: Voordat je een aanwijzing aan je team geeft, wees er dan zeker van dat deze niks met de huurmoordenaar te maken heeft.

Aantal pogingen

De geheim agenten moeten altijd minstens één keer raden. Bij een foute gok is de beurt direct voorbij, maar als men een woord raadt van het eigen team mag men doorspelen.

Je mag altijd stoppen met raden, maar normaal gesproken wil je net zoveel woorden raden als het hoofd van de geheime dienst aan zijn aanwijzing heeft gelinkt. Soms wil je zelfs **één keer extra** raden:

Voorbeeld: De aanwijzing van het rode team is *boom*. De rode geheim agent wil WORTEL en NOOT raden. De eerste keus is WORTEL. Dit is een onschuldige omstander, hierdoor krijgen ze niet de kans om NOOT te raden.

Het blauwe team heeft in hun beurt twee woorden goed geraden. Nu is het wederom de beurt aan het rode team.

Het hoofd van de rode geheime dienst zegt *rivier*, 3. De rode geheim agenten weten zeker dat de AMAZONE een *rivier* is, dus ze raken die kaart aan. De kaart wordt bedekt met een rode spion.

Het was goed, dus spelen ze door. Een *rivier* stroomt dus raken ze STROOM aan, ook dat woord klopt en dus mogen ze nog een keer. Nu zien ze geen woord meer dat volgens hen iets met *rivier* te maken heeft en wijzen ze alsnog NOOT aan omdat ze dit in de vorige beurt wilden zeggen. Omdat NOOT een rode spion is hebben ze nu drie juiste keuzes gemaakt naar aanleiding van de aanwijzing *rivier*. Ze mogen nu nog één keer raden om het laatste *rivier* woord te raden of om het andere *boom* gerelateerde woord te raden. Of ze kunnen de beurt teruggeven aan het blauwe team.

Elke beurt kan men één keer extra raden. In het voorbeeld hierboven konden de rode geheim agenten vier keer raden, omdat het hoofd van de geheime dienst 3 had gezegd. Als de geheim agenten geen woorden meer weten (of een fout maken), is het andere team aan de beurt.

SPELVERLOOP

De teams zijn om en om aan de beurt. Het hoofd van de geheime dienst geeft een aanwijzing en daarna gaat zijn team raden. De beurt eindigt als er een verkeerd woord wordt geraden, het maximaal aantal te raden woorden van de aanwijzing is bereikt of men niet meer verder wil raden. Daarna is het andere team aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als alle woorden van één van de teams zijn afgedekt. Dat team wint.

Het is mogelijk om te winnen terwijl het andere team aan de beurt is als zij per ongeluk het laatste woord aanwijzen dat bij jouw team hoort.

Het spel kan ook eindigen als er contact wordt gemaakt met de huurmoordenaar. Het team dat contact maakt verliest.

Nog een keer?

Als anderen ook een keer hoofd van de geheime dienst willen zijn kan je heel gemakkelijk een tweede spelletje opzetten. Verwijder de kaarten die de woorden afdekken en leg ze weer terug op de bijbehorende startstapels. Daarna draai je alle kaarten van het speelveld om en je kunt weer beginnen.

STRAF VOOR EEN ONGELDIGE AANWIJZING

Als een hoofd van de geheime dienst een ongeldige aanwijzing geeft, eindigt de beurt van zijn team onmiddellijk. Als extra straf, mag het andere hoofd één van zijn woorden afdekken met een spion kaart voordat hij zelf de volgende aanwijzing geeft.

Als niemand in de gaten heeft dat de aanwijzing ongeldig is, telt deze als geldige aanwijzing.

GEZICHT IN DE PLOOI HOUDEN

Het hoofd van de geheime dienst moet te allen tijde zijn gezicht in de plooi houden. Je mag niet naar een kaart wijzen terwijl je teamgenoten zich beraden op hun keuze. Als een teamgenoot een kaart aanraakt controleer je de sleutel en dek je het woord af met de bijbehorende kaart. Als een teamgenoot een woord juist raadt, moet je altijd doen alsof dat het woord is dat je bedoelde, ook al is dat niet zo.

Als je een geheim agent bent, moet je je richten op het speelveld op tafel als je een keuze maakt. Je mag geen oogcontact maken met het hoofd van jouw geheime dienst, hiermee zorg je er voor dat non-verbale hints geen rol spelen in het spel.

Als je informatie beperkt blijft tot iets dat met één woord duidelijk gemaakt kan worden is één getal, dan speel je zoals het spel bedoeld is.

WAAR IS DE ZANDLOPER VOOR?

Sorry, dat waren we al bijna vergeten. Je moet weten dat we de zandloper maar weinig gebruiken.

Als een speler te lang nadenkt, mag een andere speler de zandloper omdraaien en de langzame speler vragen om een keuze te maken voordat de tijd op is.

Als je het lastig vindt om een keuze te maken dan kun je de zandloper ook voor jezelf omdraaien. Als je geen goede aanwijzing kunt bedenken voordat de tijd op is, geef dan gewoon voor het moeilijkste woord een aanwijzing en blijf nadenken als het andere team aan de beurt is.

Als je het leuk vindt om met tijdsdruk te spelen kun je ook de app downloaden op: www.codenames-partygame.nl.

GELDIGE AANWIJZINGEN

We hebben vele verschillende regels getest bij het ontwikkelen van dit spel. Sommige vinden de ene set met regels prettig, anderen juist andere regels. Je bent vrij om te experimenteren en te onderzoeken wat het beste bij jullie past, zolang het maar in de geest van het spel past.

STRIKTE REGELS

Sommige aanwijzingen zijn ongeldig omdat ze niet in de geest van dit spel passen.

De aanwijzingen moeten gaan over de betekenis van de woorden. Je mag geen aanwijzing geven die iets zegt over de letters in het woord of over de positie van de kaart op de tafel. *IJker* mag bijvoorbeeld geen aanwijzing zijn voor het woord SPIJKER. Je mag ook niet een aanwijzing geven zoals *D, 3* om DIEF, DINOSAURUS en DOOD aan te duiden met één aanwijzing.

Letters en cijfers zijn geldige aanwijzingen zolang ze maar met de betekenis van het woord te maken hebben. Je mag *X, 2* als aanwijzing gebruiken voor FORMULE en KRUIS. Je mag *acht, 7* als aanwijzing gebruiken voor INKTVIS.

Het getal dat je na je aanwijzing noemt mag niet als aanwijzing gebruikt worden. *Citrus, 8* is geen geldige aanwijzing voor CITROEN en INKTVIS.

Je moet in het Nederlands spelen. Een buitenlands woord mag als aanwijzing gebruikt worden mits je het in een Nederlandse zin zou gebruiken. Je kan bijvoorbeeld niet *apfel* gebruiken als aanwijzing voor APPEL en BERLIJN, maar je mag wel *strudel* gebruiken.

Je mag geen woord gebruiken dat op tafel ligt of deels op tafel ligt. Zolang het woord SLAG niet is afgedekt, 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. Als SUPERHELD bijvoorbeeld op tafel ligt mag je *supermarkt, heldin, super, held* of *heldhaftig* niet als aanwijzing gebruiken.

SPELLING

Woorden die hetzelfde gespeld worden, kunnen een verschillende betekenis hebben. Het Nederlands kent een behoorlijk aantal homoniemen. Zo is bijvoorbeeld *bank* iets waar je op kunt zitten, maar ook een plaats waar je je geld kunt bewaren.

Woorden kun je verschillend uitspreken, waardoor ze een andere betekenis hebben. Er zijn woorden in onze taal die zowel Engels als Nederlands worden uitgesproken. *Tablet* heeft twee verschillende betekenissen als dit anders wordt uitgesproken. Beide betekenissen en spreekwijzen zijn geldig.

Je mag je aanwijzing spellen. Soms kan het handig zijn om je aanwijzing te spellen, dit om er zeker van te zijn dat iedereen weet over welk woord je het hebt.

Soms klinken woorden hetzelfde, maar hebben ze een andere betekenis. De woorden *rad* en *rat* klinken hetzelfde, maar met r-a-d, doel je mogelijk op een wiel dat ROND is, terwijl r-a-t een goede aanwijzing is voor MUIS dat ook een knaagdier is.

WEES NIET TE STRIKT

Engeland is een *eiland* en een zelfstandig *land*. Ondanks dat deze woorden erg op ENGELAND lijken, mag je ze wel als aanwijzing voor dat woord gebruiken. Het is ook een beetje flauw als iemand zegt dat je de aanwijzing *bestand* niet mag gebruiken als TAND op tafel ligt.

Als het andere hoofd van de geheime dienst het toe laat is het een geldige aanwijzing! Als je zelf ergens niet zeker van bent, vraag het dan aan het andere hoofd (maar wel zachtjes zodat de anderen het niet horen).

FLEXIBELE REGELS

Soms moet je als groep bepalen of een aanwijzing geldig is of niet. Verschillende spelers kiezen er voor om met afwijkende regels te spelen.

Eigennamen

Eigennamen zijn geldige aanwijzingen als ze andere regels niet in de weg zitten. Maar het is wel belangrijk om van te voren af te spreken of volledige namen worden toegestaan. Zo is *Willem* bijvoorbeeld een geldige aanwijzing, maar kan het een groot verschil zijn of hiermee *Willem Alexander van Oranje* wordt bedoeld of *Willem van Hanegem*. Je kunt als groep kiezen of je eigennamen als aanwijzingen van één woord beschouwd. Dit kun je ook afspreken voor titels van films en boeken. Ook al speel je volgens de strikte regels, je zou misschien toch een uitzondering moeten maken voor plaatsnamen zoals *New York*.

Hoofden van de geheime dienst mogen niet zelf namen bedenken om zo twee woorden met elkaar te verbinden. Zo is *Piet Patat* geen geldige aanwijzing om ZAK en FRIET met elkaar te verbinden.

Acroniemen en afkortingen

Technisch gezien is *NAVO* meer dan één woord, maar het kan wel een hele goede aanwijzing zijn. Je kunt dus ook afspreken dat veel gebruikte afkortingen toegestaan zijn als aanwijzing, zoals *USA, EU, etc.* Woorden als *wifi, radar* en *laser* zijn altijd toegestaan ondanks dat ze van origine een acroniem zijn.

Rijmwoorden

Rijmwoorden zijn enkel geldige aanwijzingen als er een link is met de betekenis van beide woorden. Zo is *staart* een geldige aanwijzing voor PAARD omdat dat een kenmerk is van een paard, maar is *kraan* geen geldige aanwijzing voor BAAN (tenzij iemand in de groep als kraanmachinist werkt, dan mag het weer wel).

Sommige spelersgroepen staan elke vorm van rijmwoorden toe, bedenk echter wel dat je nooit mag aangeven dat je een rijmwoord gebruikt als aanwijzing, dat moeten de geheim agenten zelf zien te achterhalen.

EXPERT AANWIJZING: NUL

Je mag het getal *0* onderdeel laten zijn van je aanwijzing. Als je aanwijzing bijvoorbeeld *tafel, 0* is, dan betekent *0* dat geen van de woorden die gezocht worden gerelateerd kunnen worden aan *tafel*.

Als het getal *0* gebruikt wordt, dan geldt het maximale aantal keuzes niet meer. Geheim agenten mogen nu zelf bepalen hoeveel woorden ze aanwijzen. Ze moeten echter wel minstens één woord aanwijzen.

Als je nu nog niet begrijpt waarom of hoe deze regel gebruikt kan worden, maak je geen zorgen, daar kom je vanzelf wel achter.

EXPERT AANWIJZING: VEEL

Soms heb je meerdere ongeraden woorden uit vorige beurten die wel al gerelateerd waren aan een aanwijzing. Als je wil dat jouw team meer dan één van deze woorden aanwijst mag je ook *veel* zeggen i.p.v. een getal. Zo kun je bijvoorbeeld *tafel, veel* zeggen.

Het nadeel hiervan is dat de geheim agenten nu niet weten hoeveel woorden je in gedachten hebt. Het voordeel is wel, dat ze nu zoveel woorden mogen raden als ze willen. Totdat ze een fout woord kiezen uiteraard.



SPEL MET TWEE SPELERS

Als je met z'n tweeën wil spelen dan kun je in hetzelfde team plaatsnemen tegenover elkaar. Deze variant kan je ook met meerdere spelers spelen als je bijvoorbeeld niet graag tegen iemand wil spelen, maar juist voor een hele goede score wil gaan.

De voorbereiding van het spel is hetzelfde als in het standaard spel. Eén speler is het hoofd van de geheime dienst en de andere(n) zijn de geheim agent(en). Het andere team heeft geen spelers, maar je hebt wel nog steeds hun kaarten nodig.

De kleur van je team wordt bepaald door de kleur die aangeeft welk team moet starten volgens de sleutel.

Speel je beurten net zoals in het standaard spel, het enige verschil is dat je nu alleen je best moet doen om vijandelijke spionnen en de huurmoordenaar te vermijden.

Het hoofd van de geheime dienst simuleert het andere team door elke keer als zij aan de beurt zijn een woord van dat team af te dekken. Hij mag zelf kiezen welk woord afgedekt wordt, dus daar zit ook een stukje strategie in.

Als je contact maakt met de huurmoordenaar is het spel direct afgelopen. Je scoort dan geen punten.

Als je alle kaarten van jouw team hebt afgedekt, winnen jullie het spel. Je score wordt bepaald door het aantal spionnen dat nog over is in de stapel van je fictieve tegenstander.

Tip: Je score wordt dus bepaald door hoeveel beurten je nodig hebt gehad, maar ook door eventueel fout aangewezen woorden op het speelveld.

- 8 Dit is... zeer ongeloofwaardig!
- 7 Mission impossible.
- 6 Geweldig!
- 5 De AIVD zal je binnenkort wel bellen.
- 4 Toegang tot geheime dossiers.
- 3 Jullie denken op hetzelfde niveau.
- 2 Best aardig, maar het kan vast beter.
- 1 Ach, winnen is winnen.

SPEL MET DRIE SPELERS

Als je met drie spelers in één team wilt spelen, kun je spelen zoals in een spel met twee spelers.

Als twee van de drie het tegen elkaar willen opnemen dan wordt één speler hoofd van de blauwe geheime dienst en de ander hoofd van de rode geheime dienst. Het spel wordt zoals gebruikelijk klaargelegd. Het enige verschil is dat de derde speler geheim agent wordt van beide geheime diensten (zoals het een echte dubbelspion betaamt). Het winnende hoofd wordt bepaald zoals in het standaard spel. De geheim agent doet voor beide teams even hard zijn best.

Meer informatie over het spel en andere varianten vind je op: www.codenames-partygame.nl.

Spelontwerp: Vlaada Chvátil

Illustraties: Tomáš Kučerovský

Grafisch ontwerp: Filip Murmak

Nederlandse vertaling: Luuk van Loon

Eindredactie: Jeroen Hollander

Projectmanager: Jonny de Vries

De auteur en uitgever bedanken hun echtgenoten en kinderen, Brno Board Game Club, Paul en zijn vrienden, Jason en zijn familie, Laadinek en zijn spelgroep, Dita en STOH gaming club en alle mensen bij Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Herni vikend, Severské hrani, Stahleck, UK Games Expo en alle andere speldagen.

White Goblin Games bedankt Jeroen van der Valk, Marieke Verberne en Roger Wolf voor hun hulp bij de vertaling van de woorden.



© 2015 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl



© Czech Games Edition
www.CzechGames.com