

# CODENAMES

UNDERCOVER

STRENG  
GEHEIM

AB 16  
JAHREN



# VORBEREITUNG

Teilt die Spieler in zwei Teams möglichst gleicher Größe und ähnlichem Können auf. Für das Standardspiel braucht ihr mindestens vier Spieler (in zwei Teams). Varianten zu zweit oder dritt stehen auf der letzten Seite.

Jedes Team wählt einen Spieler zum Geheimdienstchef. Beide Geheimdienstchefs sitzen auf derselben Tischseite. Die anderen Spieler sitzen ihnen gegenüber. Sie sind die Ermittler.

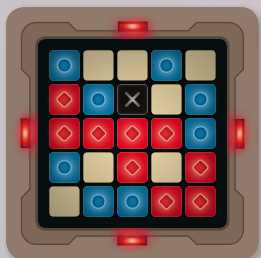
Nehmt 25 zufällige Wortkarten und legt sie in einem 5-mal-5-Raster auf dem Tisch aus.

**Hinweis:** Beim Mischen sollte man gelegentlich die Hälfte der Karten auf die andere Seite drehen. Dadurch werden die Begriffe besser durchmischt.



## DER CODE

In jeder Partie gibt es einen Code, der die Geheimidentitäten der Karten auf dem Tisch festlegt. Die Geheimdienstchefs ziehen eine zufällige Codekarte und stecken sie in den Standfuß, sodass die Karte zu ihnen zeigt. Dabei ist die Ausrichtung der Karte egal. Die Ermittler dürfen die Vorderseite der Karte auf keinen Fall sehen.



Der Code entspricht dem Raster auf dem Tisch. Blaue Felder zeigen die Wörter, die das blaue Ermittlerteam erraten muss (blaue Agenten). Rote Felder sind die Wörter, die das rote Ermittlerteam erraten muss (rote Agenten). Blasser Felder sind unbeteiligte Zuschauer und das schwarze Feld ist ein Attentäter, mit dem man niemals Kontakt aufnehmen darf!

## STARTTEAM



Die vier hellen Farbfelder rund um die Karte zeigen, welches Team beginnt. Das Startteam muss 9 Wörter finden. Das andere Team 8. Das Startteam gibt den ersten Hinweis der Partie.

## AGENTENKARTEN

### 8 rote Agenten



### 8 blaue Agenten



Die roten Agentenkarten werden als Stapel vor dem roten Geheimdienstchef bereitgelegt. Die blauen Agentenkarten werden vor dem blauen Geheimdienstchef bereitgelegt. Damit kann man sich merken, wer für welches Team arbeitet.

### 1 Doppelagent



Der Doppelagent gehört zu dem Team, das beginnt. Er wird auf die entsprechende Teamfarbe gedreht. Für die Dauer der Partie bleibt er einer der Agenten dieses Teams.

### 7 unbeteiligte Zuschauer



### 1 Attentäter



Die Karten der unbeteiligten Zuschauer und des Attentäters sollten so liegen, dass beide Geheimdienstchefs sie gut erreichen können.

## KURZÜBERSICHT

Jeder Geheimdienstchef kennt die Geheimidentitäten aller Agenten. Die Ermittlerteams wissen nicht, welche Wortkarten zu welchen Agenten gehören.

Die Geheimdienstchefs geben ihren Teams abwechselnd Hinweise, die aus einem einzigen Wort bestehen. Ein Hinweis kann sich auf mehrere Wortkarten auf dem Tisch beziehen. Die Ermittler versuchen zu erraten, welche (Code-)Wörter ihr Geheimdienstchef gemeint hat. Sobald ein Ermittler eine Wortkarte berührt, enthüllt der Geheimdienstchef deren Geheimidentität. Ist es einer der Agenten des Teams, dürfen die Ermittler weitererraten. Andernfalls ist das andere Team am Zug. Das Team, das als erstes alle seine Agenten findet, gewinnt.

# SPIELABLAUF

Die Teams sind abwechselnd an der Reihe. Die 4 Farbfelder an den Rändern der Codekarte geben an, welches Team beginnt.

## HINWEISE GEBEN

Wenn du der Geheimdienstchef bist, musst du dir einen Hinweis aus genau einem Wort ausdenken, der sich auf einige der Wortkarten bezieht, die dein Team finden soll. Sobald du glaubst, ein gutes Hinweiswort gefunden zu haben, sagst du es. Außerdem sagst du eine Zahl, die deinen Teamkollegen angeben soll, auf wie viele Wortkarten sich der Hinweis bezieht.

**Beispiel:** Drei deiner Wortkarten sind SEKT, WHISKY und WODKA. Alle sind alkoholische Getränke, also sagst du *Alkohol: 3*.

Du darfst zwar auch bloß einen Hinweis für eine einzige Wortkarte geben (*Russland: 1*), aber spannender ist es, mehr zu probieren. Vier Wortkarten mit einem einzigen Hinweis zu beschreiben, ist schon extrem gut.

## Ein Wort

Dein Hinweis darf nur aus einem einzigen Wort bestehen. Du darfst keine zusätzlichen Tipps geben. Zum Beispiel darfst du nicht sagen: „Das ist jetzt sehr um die Ecke gedacht.“

Hey, du spielst Codenames: Undercover! Alles ist hier sehr um die Ecke gedacht!

Dein Hinweis darf mit keinem der Wörter auf sichtbaren ausliegenden Karten übereinstimmen. In späteren Zügen werden einige der Karten abgedeckt sein, also kann ein Hinweis, der jetzt verboten ist, später erlaubt sein.

## KONTAKT AUFNEHMEN

Nachdem der Geheimdienstchef einen Hinweis gegeben hat, versuchen die Ermittler in seinem Team herauszufinden, was er damit meint. Sie können untereinander offen beraten, allerdings muss der Geheimdienstchef dabei ein Pokerface aufsetzen. Ihre endgültige Entscheidung treffen sie erst, indem einer von ihnen eine der Wortkarten auf dem Tisch berührt.

- Wenn der Ermittler **eine Wortkarte berührt, die zu seinem Team gehört**, deckt der Geheimdienstchef die Wortkarte mit einer Agentenkarte der Teamfarbe ab. **Das Team kann dann weiterraten.**
- Wenn der Ermittler **eine Wortkarte berührt, die ein unbeteiligter Zuschauer ist**, deckt der Geheimdienstchef sie mit einer neutralen Karte unbeteiligter Zuschauer ab. **Der Zug ist damit beendet.**
- Wenn der Ermittler **eine Wortkarte berührt, die zum anderen Team gehört**, wird sie mit einer Agentenkarte des anderen Teams abgedeckt. **Der Zug ist damit beendet** (und das andere Team ist dem Sieg näher gekommen).
- Wenn der Ermittler **den Attentäter berührt**, wird dessen Wortkarte mit der Attentäter-Karte abgedeckt. Damit ist die Partie beendet! **Das Team, das den Attentäter kontaktiert hat, verliert.**

**Tipp:** Gib als Geheimdienstchef deinen Hinweis erst dann, wenn du sicher bist, dass er nicht zum Attentäter führen kann!

**Tipp:** Störende Kommentare des Gegnerteams sind erlaubt. Sogar erwünscht.

## Anzahl der Rateversuche

Die Ermittler müssen immer mindestens 1 Rateversuch machen. Ein falscher Versuch beendet den Zug sofort, wenn die Ermittler jedoch eine Wortkarte ihres Teams richtig erraten, dürfen sie weiterraten.

Man darf jederzeit mit dem Raten aufhören, normalerweise möchte man aber so viele Wörter finden, wie der Geheimdienstchef mit seiner Zahl angegeben hat. Manchmal möchte man vielleicht sogar **eins mehr** erraten als angegeben:

**Beispiel:** Der erste Hinweis für Team Rot war *Allerwertester: 2*. Die rote Ermittlerin würde auf SCHINKEN und HINTERN tippen. Zuerst zeigt sie auf SCHINKEN. Leider war das ein unbeteiligter Zuschauer, also darf sie nicht auch noch auf HINTERN zeigen.

Team Blau ist am Zug und errät zwei Wörter korrekt. Jetzt ist Team Rot wieder dran.

Der rote Geheimdienstchef sagt *Gesöff: 3*. Die rote Ermittlerin ist sich sehr sicher, dass WHISKY ein anderes Wort für Gesöff sein kann und zeigt darauf. Der Geheimdienstchef deckt die Karte mit einer roten Agentenkarte ab, also darf sie weitermachen. WODKA ist ebenso ein Gesöff, also berührt sie diese Wortkarte. Auch das war korrekt, also macht sie weiter.

Beim dritten Wort zu Gesöff ist sie unsicher. Sie wählt HINTERN. Mit Gesöff hat das nichts zu tun. Sie rät nämlich ein Wort vom vorherigen Hinweis.

HINTERN ist tatsächlich ein rotes Wort. Die Ermittlerin hat für den Hinweis *Gesöff: 3* dreimal richtig geraten. Sie darf noch genau ein Mal raten. Sie könnte versuchen, das dritte Gesöff-Wort zu finden oder sie könnte nach dem anderen Allerwertester-Wort suchen. Sie könnte aber auch aufhören und Team Blau ist wieder an der Reihe.

**Ihr habt einen zusätzlichen Rateversuch.** Beim obigen Beispiel hat die rote Ermittlerin bis zu 4 Rateversuche, weil ihr Geheimdienstchef die Zahl 3 genannt hat. Wenn die Ermittler ansagen, dass sie nicht weiter raten wollen (oder wenn sie falsch geraten haben), ist das andere Team an der Reihe.

## WEITERER SPIELVERLAUF

Die Geheimdienstchefs sind abwechselnd am Zug und geben Hinweise. In jedem Zug wird mindestens ein Wort abgedeckt, wodurch das Raten einfacher wird.

## SPIELEND

Das Spiel endet, sobald ein Team alle seine Wortkarten abgedeckt hat. Dieses Team gewinnt.

Es kann vorkommen, dass ihr im Zug des anderen Teams gewinnt, falls dieses auf eure letzte Wortkarte tippt.

Das Spiel kann vorzeitig enden, wenn die Ermittler Kontakt zum Attentäter aufnehmen. Dieses Ermittlerteam verliert.



## ANSCHLUSSPARTIE SCHNELL VORBEREITEN

Möchte jetzt jemand anders im Team Geheimdienstchef sein? Die Spielvorbereitung für eine Folgepartie ist simpel. Man nimmt die Abdeckkarten weg und legt sie auf ihre Stapel zurück. Jetzt dreht man die 25 Wortkarten einfach um, und schon ist man bereit!

## STRAFE FÜR UNERLAUBTE HINWEISE

Wenn ein Geheimdienstchef einen nicht erlaubten Hinweis gibt, endet der Zug seines Teams sofort. Außerdem darf der gegnerische Geheimdienstchef eines seiner Wörter mit einer Agentenkarte abdecken, bevor er den nächsten Hinweis gibt.

Wenn allerdings niemandem auffällt, dass ein Hinweis unerlaubt ist, passiert nichts.

## POKERFACE AUFSETZEN

Von dir als Geheimdienstchef wird erwartet, dass du keinerlei versteckte Tipps gibst. Greife nicht nach irgendwelchen Karten, während deine Ermittler über die Wörter diskutieren. Wenn einer deiner Ermittler ein Wort berührt, schau auf die Wortkarte und decke das Wort mit der Karte der entsprechenden Farbe ab. Wählt dein Ermittler ein Wort der korrekten Farbe, musst du so tun, als ob es eines der Wörter war, auf das du mit deinem Hinweis hindeuten wolltest, selbst wenn das nicht stimmt!

Wenn du ein Ermittler bist, solltest du deine Aufmerksamkeit auf den Tisch richten, während du rätst. Vermeide dabei den Augenkontakt zu deinem Geheimdienstchef. Damit kann man nicht-verbale Hinweise ausschließen.

Wenn die gegebene Information sich strikt auf das bezieht, was man mit einem Wort und einer Zahl ausdrücken kann, ist das ganz im Sinn des Spiels.

## WARUM SIND DA LEERE KARTEN?

Ihr habt garantiert zweideutige Einfälle, auf die wir nie gekommen wären. Also haben wir ein paar leere Karten beigelegt, damit ihr eurem Spiel eine persönliche Note verleihen könnt.

# ERLAUBTE HINWEISE

Wir haben unterschiedliche Spielregeln getestet. Manche Spielrunden halten sich strikt an die Regeln. Andere sehen das lockerer. Probiert einfach aus, was zu eurer Spielrunde passt.

## STRENGE REGELN

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

**Dein Hinweis muss mit den Wortbedeutungen zu tun haben!** Du darfst also keine Hinweise über die Buchstaben in einem Wort geben oder seine Lage auf dem Tisch. Du kannst also NONNE und NUDEL weder mit einem Hinweis wie *N: 2* verbinden, noch mit einem wie *Fünf: 2* (= 5 Buchstaben). Allerdings ...

**Buchstaben und Zahlen sind erlaubte Hinweise, wenn sie sich auf Bedeutungen beziehen!** Also könnte man *E: 2* als Hinweis für (E-)ZIGARETTE und JAGUAR (E-Type) benutzen. Man darf *Zwei: 2* als Hinweis für SPITZ (Zweispitz, eine Kopfbedeckung) und PAAR (Zwei Menschen) verwenden.

**Die Zahl hinter dem Hinweiswort darf nicht selbst ein Hinweis sein!** *Krumm: 2* ist kein erlaubter Hinweis für BANANE und ZWILLING.

**Man muss auf Deutsch spielen!** Ein Fremdwort ist nur dann erlaubt, wenn die Spieler es auch in einem deutschen Satz anwenden würden.

**Man darf keine Form eines Worts nennen, das sichtbar auf dem Tisch liegt!** Solange HACKE nicht von einer Karte abgedeckt ist, darf man *Hacke, hacken* oder *hackevoll* nicht sagen.

**Man darf keinen Teil eines zusammengesetzten Worts auf dem Tisch nennen!** Solange Handarbeit nicht von einer Karte abgedeckt ist, darf man *Hand* oder *Arbeit, arbeiten* etc. nicht sagen.

## GLEICHKLÄNGE & BUCHSTABIERN

Im Deutschen gibt es ein paar gleich klingende Wörter. Zum Beispiel klingt Saite wie Seite, allerdings haben die beiden Wörter eine unterschiedliche Bedeutung.

**Gleich klingenden Wörter mit unterschiedlicher Bedeutung und unterschiedlicher Schreibweise gelten als unterschiedliche Wörter.** Also darf man *Sechs* als Hinweis geben, wenn SEX ausliegt.

**Man darf seinen Hinweis buchstabieren.** Will man seinen Mitspielern zum Beispiel SCHUSS und BIER erklären, darf man *Sechs* auch als *S-e-c-h-s* buchstabieren. Man darf diesen Hinweis auch dann geben, wenn SEX eine der Wortkarten auf dem Tisch ist.

Man dürfte aber nicht *C-i-g-a-r-r-e* benutzen, wenn ZIGARRE auf dem Tisch liegt. Cigarre und Zigarre sind unterschiedliche Schreibformen desselben Worts.

**Wenn jemand darum bittet, sollte man seinen Hinweis buchstabieren.** Wer nicht gut in Rechtschreibung ist, kann den gegnerischen Geheimdienstchef um Hilfe bitten.

**Tipp:** Buchstabieren ist nicht nur für gleich klingende Wörter geeignet. Es nützt auch dann, wenn es laut im Raum ist oder die Aussprache der Spieler sehr stark mundartlich geprägt ist.

## BITTE NICHT ZU STRENG

Manche Gruppen legen die Regeln auf die eine, manche auf die andere Weise aus. Probiert aus, was in eurer Gruppe funktioniert.

**Wenn der gegnerische Geheimdienstchef ihn zulässt, ist der Hinweis auch erlaubt.** Bist du also unsicher, frag ihn (geflüstert, damit dich sonst keiner hört).

# MEHR FLEXIBILITÄT BEDEUTET MEHR SPASS

## Zusammengesetzte Wörter

Deutsch ist weltweit berüchtigt wegen seiner zusammengesetzten Wörter. Es gibt zwei Möglichkeiten, solche im Deutschen zu bilden. *Tischdecke* ist ein Wort. *Mehrzweck-Fräsvorsatz* ist im Prinzip auch ein Wort, denn der Bindestrich dient bloß der besseren Lesbarkeit.

Genau genommen können also alle solche Wörter gelten, aber nur, wenn sie dem tatsächlichen Sprachgebrauch entsprechen. Es ist im Deutschen leicht, Komposita einfach zu erfinden: *Feinschmeckerpferdewerkzeug* wäre theoretisch ein toller Hinweis für GOURMET, HENGST und HAMMER, da es aber eine reine Wortschöpfung ist, die man in keinem Wörterbuch findet, darf man es nicht benutzen.

## Abkürzungen

*CIA* ist genau genommen kein Wort, könnte aber ein prima Hinweis sein. Beschließt einfach,

allgemeingültige Abkürzungen wie *BRD, lol* oder *DVD* als Hinweise zuzulassen. Wörter wie *Laser, Radar* und *Sonar* sind natürlich sowieso erlaubt, obwohl sie ursprünglich Kurzwörter waren.

## Eigennamen

Eigennamen sind immer erlaubt, solange sie den üblichen Regeln folgen. Eure Spielrunde kann beschließen, dass mehrteilige Eigennamen oder Titel als erlaubter Hinweis gelten. Also könnte man Hinweise geben wie *Gina Wild* oder *50 Shades of Grey*. Wenn ihr Eigennamen aus mehreren Wörtern jedoch strikt verbieten wollt, solltet ihr zumindest Ausnahmen für Ortsbezeichnungen wie *San Francisco* zulassen.

## Reime

Manche Gruppen erlauben gereimte Hinweise grundsätzlich. Wer einen Reim als Hinweis geben möchte, darf dabei jedoch nicht darauf hinweisen, dass es sich um einen Reim handelt. Die Ermittler müssen das selbst herausfinden.

## FÜR EXPERTEN: NULL

Es ist erlaubt, die *0* als Zahlenangabe beim Hinweis zu benutzen. So würde *Drogen: 0* bedeuten: „Keins eurer Wörter hat mit Drogen zu tun.“

Wenn *0* als Zahl genannt wird, gilt die Regel für die Höchstzahl an Rateversuchen nicht. Die Ermittler dürfen dann beliebig viele Wörter raten. 1 Rateversuch müssen sie auf jeden Fall unternehmen.

Wenn ihr euch jetzt nicht vorstellen könnt, warum das nützlich sein könnte, keine Sorge: Ihr werdet es herausfinden.

## FÜR EXPERTEN: UNBEGRENZT

Manchmal bleiben aus früheren Runden haufenweise nicht erratene Begriffe älterer Hinweise übrig. Wenn du möchtest, dass dein Team mehr als einen davon errät, kannst du statt einer Zahl einfach *unbegrenzt* sagen. Zum Beispiel *Drogen: unbegrenzt*.

Nachteil ist, dass deine Ermittler keine Ahnung haben, wie viele Wörter zu dem neuen Hinweis gehören. Vorteil ist, dass sie so viele Wörter erraten können, wie sie wollen (und schaffen).

Mehr zum Spiel und seinen Varianten unter [www.codenamesgame.com](http://www.codenamesgame.com).



# FÜR DIE GANZE FAMILIE

Ihr wollt CODENAMES auch mit eurer Familie spielen? Dann ist die Ursprungsversion von CODENAMES das richtige für euch. Die Regeln sind die gleichen wie bei CODENAMES UNDERCOVER, aber die Wörter sind nicht so schlüpfrig.

Für noch mehr Spielvielfalt, könnt ihr die Wortkarten aus CODENAMES UNDERCOVER und CODENAMES sogar mischen.



Auch für bildbegeisterte Spürhunde gibt es die passende Version: Bei CODENAMES PICTURES gibt es keine Wortkarten, sondern Bildkarten.

Die Regeln sind genauso einfach wie beim klassischen CODENAMES – der einzige Unterschied ist, dass man bei den Hinweisen nicht darauf achten muss, welche Wörter ausliegen. Daher ist CODENAMES PICTURES auch besonders gut für Kinder und internationale Gruppen geeignet.



## Basierend auf dem Spiel Codenames von Vlaada Chvátil

Illustrationen: Petr Kudriavtcev, Tomáš Kučerovský

Grafikdesign: Emily Todd

Redaktion: Ethan Skemp

Übersetzung ins Deutsche: Michael Kröhnert

Deutsche Ausgabe unter Mitarbeit von: Heiko Eller und Sabine Machaczek

Besonderer Dank an: Petr und die Mitarbeiter von Czech Games Edition, Vlaada Chvátil, Corby Hamilton, Lucy FoxHill, Joshua Githens.



© Czech Games Edition  
Juli 2016

[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)