VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES

ZURÜCK NACH HOGWARTS

Harry Potter

Die Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei heißt euch zu einem weiteren Schuljahr willkommen. Zurückkehrende Schüler haben die Aufgabe, den Erstklässlern alles über Hogwarts beizubringen, was sie wissen müssen: Wie sie ihren Klassenraum finden, wie sie am Ende eines langen Tages den Gemeinschaftsraum betreten können und – falls es dazu kommt – wie man durch das Schloss schleicht, ohne erwischt zu werden.

How to Play (Englisch)

cge.as/cnh-htp

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollte etwas fehlen oder ersetzt werden müssen, helfen wir dir gerne weiter unter:
service.heidelbaer.de

SPIELWEISE

CODENAMES

Wenn ihr Codenames bereits kennt, werdet ihr nach der Spielvorbereitung sofort losspielen können. Wenn ihr die neuen Spielideen entdecken wollt, die in dieser Version von Codenames stecken, lest Seite 12.

Wenn dies euer erstes Codenames-Spiel sein sollte, bereitet das Spiel gemäß Seite 4 und 5 vor, lest die Spielregeln auf Seite 6 und 7 und schaut euch dann das Beispiel auf den Seiten 8 und 9 an.

198 Wort- und Bildkarten

72 Lageplan-Karten (sie zeigen den Vertrauensschülern, zu welchem Haus die Geheimnisse gehören)

1 Aufsteller (für die Lageplan-Karte)

9 Haus-Plättchen in jeder Farbe
(um anzuzeigen, wenn ein Geheimnis entdeckt wurde)

1 Plättchen Sprechender Hut
(zeigt an, wer beginnt)

6 Plättchen Verschlossene Tür
(zu vermeiden)

1 Plättchen Argus Filch
(unter allen Umständen zu vermeiden)

SPEZIALFÄHIGKEITEN

Sobald alle den Spielablauf begriffen haben, könnt ihr Partien mit den Haus-Spezialfähigkeiten spielen. Fähigkeiten werden auf Seite 12 erklärt, ihre besonderen Regeln im Hogwarts-Hauskompendium.

4 Fähigkeitskarten
(1 pro Haus)

8 Kräuterkarten
(für Hufflepuff)

1 doppelseitiger Schlüssel-Marker
(für Gryffindor)

2 doppelseitige Schlangen/Spott-Marker
(für Slytherin)

2 doppelseitige Schlussfolgerungs-Marker
(für Ravenclaw)

3 doppelseitige Kräuterkunde-Marker
(für Hufflepuff)

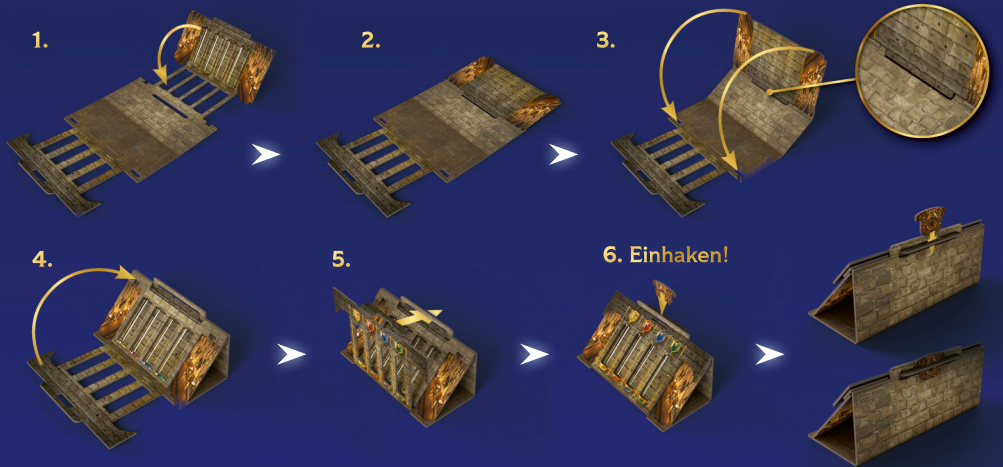
HAUSPOKAL-WETTBEWERB

Die Sanduhren-Anzeige hält die Ergebnisse eurer Spiele fest. Jeder Sieg bringt ein Haus dem Gewinn der Hauspokals einen Schritt näher.

36 Sanduhr-Marker

4 doppelseitige Hausbanner

1 Pappaufsteller mit Sanduhren



So baut man die Sanduhren zusammen.

VORBEREITUNG FÜR DAS ERSTE SPIEL

WÖRTER ODER BILDER?

Alle Karten haben auf einer Seite Wörter und auf der anderen Bilder. Das Spiel kann entweder mit Wörtern oder Bildern gespielt werden. Viele Spieler behaupten, dass das eine schwieriger zu spielen sei als das andere, allerdings gibt es nie einen Konsens.

Entscheidet euch für Wörter oder Bilder und legt **24 zufällige Karten** mit der entsprechenden Seite nach oben aus. Legt sie in einem **5×5-Raster aus, dessen mittleres Feld frei bleibt**.

HÄUSER

Codenames ist ein Spiel für 4 oder mehr Spieler, die sich auf 2 Häuser aufteilen. Ihr könnt euch beliebig auf die Häuser verteilen, versucht aber, die beiden Gruppengrößen ungefähr gleich zu halten. In eurem ersten Spiel ist das Team, das die meisten Brillen trägt, Gryffindor, das andere Slytherin. Ihr könnt auch eine Münze entscheiden lassen.

VERTRAUENSSCHÜLER

Jedes Haus wählt 1 Spieler als seinen Vertrauensschüler. Die Vertrauensschüler geben Hinweise und die anderen Spieler sind Erstklässler, die durch Schloss Hogwarts laufen, um die Geheimnisse zu entdecken, auf die sich die Hinweise beziehen.

Beide Vertrauensschüler müssen an derselben Seite des Tischs sitzen, gegenüber von ihren Teams.

PLÄTTCHEN

Legt die roten Plättchen vor den Gryffindor-Vertrauensschüler. Der Slytherin-Vertrauensschüler erhält die grünen. Die Plättchen Verschlossene Tür und Argus Filch legt ihr dazwischen.

Gryffindor-Erstklässler

Der Lageplan zeigt, dass PHÖNIX eine rote Gryffindor-Karte ist, PEITSCHENDE WEIDE eine grüne Slytherin-Karte und ARAGOG zu niemandem gehört. Und alle sollten GILDEROY LOCKHART vermeiden.

LAGEPLAN-KARTE

Der Lageplan passt zum Kartenraster auf dem Tisch. Er zeigt, welche Karten zu welchem Haus gehören. In eurem ersten Spiel braucht ihr eine Karte von Gryffindor und Slytherin, also eine mit roten und grünen Quadraten.

Nachdem ihr überprüft habt, ob alle die Bedeutungen der Karten auf dem Tisch verstehen, nehmen sich die Vertrauensschüler einen Lageplan und stellen ihn mit einer zufällig gewählten Seite nach oben in den Halter. **Dieser Lageplan ist nur für die Vertrauensschüler bestimmt.** Die Erstklässler dürfen ihn nicht sehen.

DER HUT

Die Farbe an den Kanten des Lageplans zeigt, welches Haus das Spiel **beginnt**. Als **1. Team** erhält es den sprechenden Hut.

DAS ZENTRALE PLÄTTCHEN

Das Haus, dessen **Farbe in der Mitte** des Lageplans erscheint, ist als **2. Team** als zweites am Zug. Um diesen Nachteil auszugleichen, beginnt es mit **1 Haus-Plättchen auf dem Spielplan**.

In unserem Beispiel legt der Gryffindor-Vertrauensschüler ein rotes Plättchen in die Mitte der Kartenauslage.

Die Plättchen der anderen beiden Häuser bleiben in der Schachtel, ebenso wie das Material für die Spezialfähigkeiten und den Hauspokal-Wettbewerb.

SPIELABLAUF

Bevor sich die beiden Vertrauensschüler den Lageplan ansehen, müsst ihr sicherstellen, dass alle die Bedeutung der ausliegenden Karten kennen. Wenn es eine gibt, die jemand nicht kennt, könnte ein Blick auf die andere Seite der Karte vielleicht helfen. Immer noch keinen Schimmer? Ersetzt sie durch eine andere Karte.

Die Häuser sind abwechselnd am Zug, beginnend mit dem Team, das den sprechenden Hut hat. Dessen Vertrauensschüler gibt **1 Hinweis**, danach machen seine Erstklässler **1 oder mehr Rateversuche.** Danach ist das andere Haus an der Reihe. Ihr seid so lange abwechselnd am Zug, bis ein Haus das Spiel gewonnen hat.

EUER ZUG

DER VERTRAUENSSCHÜLER GIBT EINEN HINWEIS

Wenn du Vertrauensschüler bist, ist es deine Aufgabe, einen Hinweis für 1 oder mehr Karten zu geben, die zu deinem Haus gehören (je mehr, desto besser).

Schau dir die Karten an, die zu deinem Haus gehören und versuche mindestens zwei zu finden, die man miteinander verknüpfen könnte.

Beispielsweise könntest du **PEITSCHENDE WEIDE** und **KRÄUTERKUNDE** durch den Hinweis ***Pflanzen*** verknüpfen.

Dein Hinweis muss aus 1 Wort und 1 Zahl bestehen. Das Wort sollte deine gewählten Karten miteinander verknüpfen. Die Zahl sagt, auf wie viele Karten sich dein Hinweis bezieht. Mehr darfst du nicht sagen. Gib keine weiteren Erklärungen.

Pflanzen: 2

DIE ERSTKLÄSSLER SUCHEN

Sobald der Vertrauensschüler den Hinweis gegeben hat, machen sich die Erstklässler daran, Hogwarts nach ihren Karten zu durchsuchen.

Sie diskutieren über den Hinweis und der oder die mutigste von ihnen – oder wer auch immer sich dazu verpflichten lässt – berührt eine noch nicht abgedeckte Karte. **Die berührte Karte ist der Rateversuch ihres Hauses.**

Der Vertrauensschüler prüft auf dem Lageplan, welche Farbe diese Karte hat und deckt die gewählte Karte mit einem Plättchen dieser Farbe ab. **Wenn die Karte zu ihrem Haus gehört, dürfen die Erstklässler einen weiteren Rateversuch machen.**

Den Erstklässlern ist es erlaubt, mehrere Rateversuche in ihrem Zug zu machen, aber der Vertrauensschüler gibt nur 1 Hinweis. Ein Rateversuch bezieht sich meistens auf den gerade gegebenen Hinweis, jedoch ist es eine gute Taktik, wenn man auch Karten sucht, die man in einem vorigen Zug nicht finden konnte.

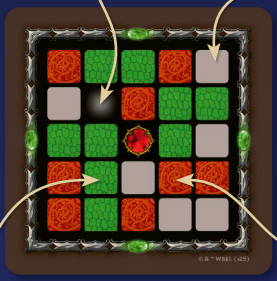
Der Vertrauensschüler sagt aber nie, ob der Rateversuch der Karte galt, für die er einen Hinweis gegeben hat. Die Erstklässler wissen nur, dass sie eine weitere ihrer Karten gefunden haben.

MISSGESCHICKE

Drei Dinge können schiefgehen:

Wenn ihr **Argus Filch** findet, findet er euch! Ihr dürft sofort nachsitzen, das Spiel ist vorbei und **ihr habt verloren**.

Wenn ihr eine **verschlossene Tür findet, endet euer Zug**.



Wenn ihr eine Karte findet, die **zum anderen Haus gehört, endet euer Zug**. Ihr habt ungewollt **dem anderen Haus geholfen**, dem Sieg näher zu kommen, weil deren Karte jetzt mit einem ihrer Haus-Plättchen abgedeckt wird.

EUREN ZUG BEENDEN

Wenn euer Zug nicht durch ein Missgeschick beendet wird, dürft ihr ihn freiwillig beenden. Sagt euer Vertrauensschüler etwa ***Pflanzen: 2*** und ihr findet 2 eurer Karten, die zu ***Pflanzen*** gehören, solltet ihr euren Zug beenden, es sei denn, ihr könntet noch eine Karte erraten, für die es in früheren Zügen Hinweise gab.

Sobald ihr euren Zug beendet, entweder absichtlich oder durch Missgeschick, ist das andere Haus am Zug.

DIE REGEL „PLUS 1“

Solange sie die Karten ihres Hauses erraten, dürfen die Erstklässler 1 weitere Karte erraten, die über die im Hinweis angegebene Zahl hinaus geht. Bei ***Pflanzen: 2*** könnten sie also auf bis zu 3 Karten tippen (vorausgesetzt, die beiden ersten erratenen gehörten zu ihrem Haus).

In eurem ersten Zug ist dieser zusätzliche Rateversuch sinnlos, aber später könntet ihr ein paar Karten haben, die ihr in früheren Rateversuchen nicht finden konntet. Ihr könnt diese „Plus 1“-Regel nutzen, um aufzuholen. Ein Beispiel gibt es auf den Seiten 8-9.

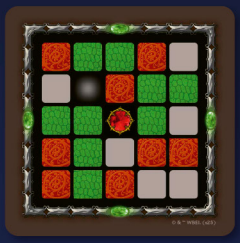
GEWINNEN

Das erste Haus, das alle seine Geheimnisse findet, gewinnt. Um genauer zu sein: Wenn ein Haus keine seiner Geheimnisse mehr finden kann, weil bereits alle abgedeckt wurden, gewinnt es. Es kann vorkommen, dass das andere Haus euer letztes Geheimnis ungewollt entdeckt, sodass ihr im Zug des anderen Teams gewinnt.

Wenn ein Haus Argus Filch findet, gewinnt das andere Haus sofort. Es muss keine weiteren Geheimnisse mehr suchen.

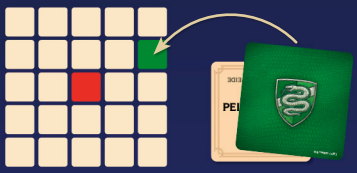
Siehe Beispiel auf der nächsten Seite. →

BEISPIEL FÜR DEN SPIELABLAUF



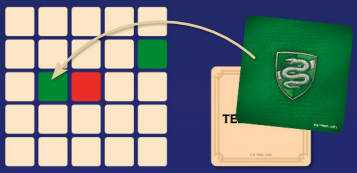
Slytherin beginnt. Nachdem Begutachten der Karten findet der Slytherin-Vertrauensschüler zwei Karten, die vielleicht zusammenpassen.

Die Slytherin-Erstklässler sprechen über den Hinweis und machen dann einen Rateversuch.



Der Lageplan zeigt, dass die Karte zu Slytherin gehört, daher deckt der Vertrauensschüler sie mit einem Slytherin-Plättchen ab.

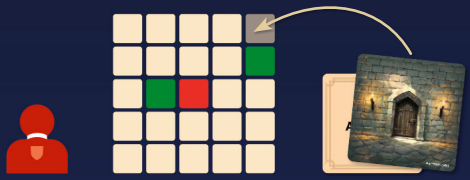
Slytherins nächster Rateversuch ist nicht das, was der Vertrauensschüler erwartet hat, es ist jedoch auch eine Slytherin-Karte.



... also tut der Vertrauensschüler so, als ob das genau die Karte ist, die er gemeint hatte.

Jetzt ist **Gryffindor am Zug**.

Die Gryffindor-Erstklässler wählen ARAGOG.



Diese Karte ist eine verschlossene Tür, daher endet Gryffindors Zug sofort.

Zurück zu Slytherin.

Slytherin gibt einen Hinweis für 2.

Beachtet, dass der Slytherin-Vertrauensschüler das Wort bewusst buchstabiert hat, damit niemand denkt, er habe ***weise*** gemeint.

Und die Erstklässler erraten beide. (Ja, in diesem Beispiel gehört HARRY POTTER tatsächlich zu Slytherin. Natürlich nicht wirklich. Die Erstklässler suchen nur Informationen über Harry.)

Bei **Gryffindors zweitem Zug** nutzen sie ihren ersten Hinweis und erraten eine ganze Reihe an Karten.

Die Gryffindor-Erstklässler haben zwar noch eine Idee für einen weiteren Rateversuch, aber sie haben bereits 4 erraten. Der Hinweis bezog sich auf 3. Wegen der Regel „Plus 1“ muss Gryffindor seinen Zug jetzt beenden. Der Slytherin-Vertrauensschüler gibt den nächsten Hinweis.

ERLAUBTE UND UNERLAUBTE HINWEISE

Gib Hinweise, die sich auf die Bedeutung der Karten beziehen.

NICHT auf deren Buchstaben. *Sage nicht **H: 2** für HEDWIG und HORCRUX.*
NICHT auf den Lageplan. *Sage nicht **Ecken: 4** für die Karten in den Ecken.*

Wenn ihr mit Wörtern spielt, darfst du kein Wort benutzen, das auf einer Karte steht, auch keine andere Form dieses Wortes – solange die Karte noch nicht abgedeckt ist.

Du darfst also nicht ***Weasley: 2*** für MRS. WEASLEY und PERCY WEASLEY sagen.

Wenn DIE KARTE DES RUMTREIBERS im Raster liegt, darfst du Wörter wie ***Karte***, ***abgekartet***, ***treiben***, ***rum*** oder ***Rumfass*** usw. nicht sagen, bis diese Karte abgedeckt ist, auch wenn die Karte nicht zu denen deines Hauses gehört.

Spielt ihr dagegen mit Bildern, darfst du ruhig alles sagen, was du auf den Bildern siehst.

WAHLWEISE

HINWEISE AUF „EINE SACHE“

Bei strikten Codenames-Regeln muss dein Hinweis aus 1 Wort bestehen. Das Spiel funktioniert so sehr gut und wir raten dazu, immer gute Hinweise mit dieser Einschränkung zu finden. Bei **Codenames: Zurück nach Hogwarts** könnt ihr aber auch Hinweise aus mehreren Wörtern zulassen, solange der Hinweis sich auf eine Sache in der Wizarding World bezieht.

Beispiele:

Tom Riddle *ist eine einzelne Person.* ***Heulende Hütte*** *ist ein einzelner Ort.* ***Peitschende Weide*** *ist ein einzelner Baum.* ***Geschichte Hogwarts*** *ist ein einzelnes Buch.* ***Verteidigung gegen die dunklen Künste*** *ist ein einzelnes Schulfach. Sachen wie* ***langer Gang***, ***dunkle Nacht*** *oder einfach* ***geschnitztes Holz*** *sind aber keine erlaubten Hinweise, da sie nur präzisierte Beschreibungen allgemeiner Begriffe sind.*

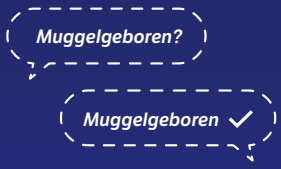
Wenn ihr möchtet, könntet ihr auch Muggle-Namen wie ***New York*** *und* ***König Artus*** *zulassen, doch lasst die Vertrauensschüler keine Wortgebilde wie* ***Kochtopf-Zauberstab*** *erfinden.*

Das gilt auch für zusammengesetzte Substantive, die man im Deutschen ja sehr leicht bilden kann. Erlaubt nur solche Wortverkettungen, die gängig sind, etwa Zauberbuch, aber nicht Pflanzenzeitung oder Bushändlerkopfbedeckung.

Wenn es bei diesen Regeln zu Streitigkeiten kommen sollte, was nun „eine Sache“ ist, **haltet euch wieder an die Ein-Wort-Regel und bildet keine Wortverkettungen, die noch niemand zuvor am Tisch gehört hat.**

FRAGE DEN ANDEREN VERTRAUENSSCHÜLER

Wenn du unsicher bist, ob ein Hinweis erlaubt ist, frag den gegnerischen Vertrauensschüler. (Du musst das geflüstert und heimlich tun, damit die Erstklässler dich nicht hören.) **Jeder Hinweis, den der gegnerische Vertrauensschüler erlaubt, ist auch erlaubt.**



Die Regel „Plus 1“ erlaubt es den Erstklässlern, 1 Rateversuch mehr zu machen, nachdem sie erfolgreich die Anzahl Karten gefunden haben, auf die sich dein Hinweis bezog. Manchmal möchtest du ihnen aber mehr Rateversuche ermöglichen. Hier kommen 2 spezielle Hinweistypen, die du geben kannst:

UNBEGRENZTER HINWEIS

Stell dir vor, du hast einen Hinweis für 2 Karten, etwa ***Herz: 2***, aber dein Haus soll eine Menge Karten aus früheren Zügen erraten. Du könntest stattdessen sagen ***Herz: unbegrenzt***. In diesem Fall weiß dein Team nicht, dass sich der Hinweis auf 2 Karten bezieht, aber es ist nicht auf 3 Rateversuche beschränkt – es kann 4 Karten, 5 Karten oder noch mehr erraten, solange sie Karten erraten, die zu deinem Haus gehören.

NULL-HINWEIS

Der Hinweis ***Herz: 0*** erlaubt ebenfalls beliebig viele Rateversuche. (Das ist eine Ausnahme von der „Plus 1“-Regel – wir wissen, dass 0 + 1 = 1 ist.)

In diesem Fall bedeutet der Hinweis „Errate nicht die Karte, die sich auf ***Herz*** bezieht.“ Läge also LIEBESTRANK im Raster, wissen die Erstklässler, dass sie darauf nicht tippen dürfen.

Fragt euch dann, „warum nicht?“ Nun, wenn andere zu Tränken gehörende Wörter wie KESSEL und SEVERUS SNAPE ausliegen, wollte euer Vertrauensschüler vielleicht ***Trank: 2*** sagen (durfte das aber nicht, weil das Wort ausliegt).

Also erratet diese Karten und vermeidet LIEBESTRANK.

Ein Null-Hinweis kann auch genutzt werden, um eine Wortgruppe zu vermeiden, was bei Ravenclaw nützlich sein könnte. Und manchmal brauchst du einen Null-Hinweis, um deine Leute von Argus Filch fernzuhalten.

Auch in einem Zug, in dem ein Null-Hinweis gegeben wurde, müssen die Erstklässler mindestens 1 Rateversuch machen.

UPS-HINWEIS

Einmal ausgesprochen, kann ein Hinweis nicht mehr zurückgenommen werden, selbst wenn er versehentlich gegen eine Regel verstößt. (Nein, versuche nicht einen Vergessens-Zauber auszusprechen.) Die anderen Spieler sagen dir normalerweise, dass du eine Regel gebrochen hast. Sei nächstes Mal aufmerksamer. Wenn eure Gruppe aber sehr wettbewerbsorientiert ist oder denkt, dass dein Hinweis deiner Seite einen unfairen Vorteil verschafft hat, ist die **offizielle Strafe für einen verbotenen Hinweis**: Euer Zug ist vorbei und der gegnerische Vertrauensschüler darf eine Karte seines Hauses abdecken.

HAUS GEGEN HAUS

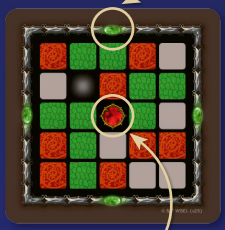
Jetzt, da ihr Codenames einige Male gespielt habt, werden wir herausfinden, wie sich die einzelnen Häuser auf das Spiel auswirken.

ZUORDNUNGSZEREMONIE

Nachdem ihr euch auf Teams aufgeteilt und eure Vertrauensschüler gewählt habt, gebt ihr den sprechenden Hut an ein zufälliges Team. Dieses beginnt. Wenn ihr mehrere Spiele mit denselben Teams spielt, gebt den Hut an das Team, das zuletzt nicht begonnen hatte.

Um festzulegen, welches Haus das Team darstellen soll, ziehen die Vertrauensschüler eine zufällige Lageplan-Karte. Das Team mit dem sprechenden Hut spielt als das Haus, was durch die Farbe an den Kanten der Lageplan-Karte bestimmt ist. Das Team ohne Hut spielt das Haus der anderen Farbe auf der Lageplan-Karte. Sie sind zweite und beginnen mit dem Plättchen in der Mitte (außer bei Hufflepuff). (Falls alle damit einverstanden sind, könnt ihr auch die Häuser tauschen, indem ihr den sprechenden Hut dem anderen Team gebt.)

*Das Team mit dem Hut spielt als dieses Haus. Sie sind das **1. Team** und sind **zuerst am Zug**.*



*Das Team ohne Hut spielt das andere Haus. Sie sind das **2. Team** und **beginnen mit einem Plättchen in der Mitte**.*

HAUS-FÄHIGKEITEN

Jedes Haus hat zwei einzigartige Spezialfähigkeiten. Sie sind auf doppelseitigen Haus-Fähigkeitskarten beschrieben: Die Seite **1. Team nutzt ihr, wenn euer Haus den Hut hat und beginnt**, die Seite **2. Team, wenn euer Haus als zweites am Zug ist**.

Nehmt die Fähigkeitskarte, die zu eurem Haus gehört und lasst sie vor euch liegen, korrekte Seite nach oben. (Die Regeln der anderen Seite gelten in diesem Spiel nicht.) Wenn die Karte links Marker zeigt, nehmt euch diese.

Die Regeln jeder Fähigkeit werden detailliert im **Hogwarts-Hauskompendium** erklärt.

Wenn ihr eine ganz bestimmte Paarung wollt, etwa Ravenclaw gegen Slytherin, bei der Ravenclaw beginnen soll, können die Vertrauensschüler im Stapel nach einem passenden Lageplan suchen.

Versucht aber nicht, ein Haus zu spielen, das nicht auf dem Lageplan abgebildet ist. Bitte nutzt nicht die „2. Team"-Fähigkeit eures Hauses, wenn der Lageplan euch anweist, als erste zu spielen. **Eure Fähigkeiten müssen zum Lageplan passen,** sonst wird das Spiel nicht funktionieren.

Wenn ihr später mal wieder **ohne Fähigkeiten** spielen wollt (was sich anbietet, wenn ihr Neulingen das Spiel beibringen wollt), **nehmt immer einen Lageplan Slytherin gegen Gryffindor**. Die anderen Häuser haben spezielle Lagepläne, die auf ihre Fähigkeiten abgestimmt sind, daher sind nur die rot-grünen Lagepläne für Einführungsspiele geeignet.

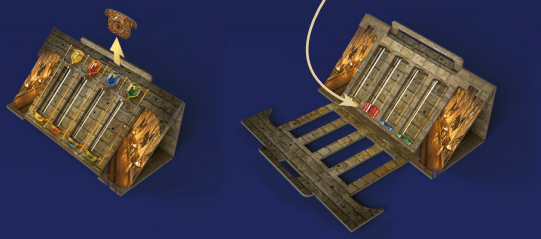
DER HAUSPOKAL-WETTBEWERB

Der Hauspokal-Wettbewerb ist ein einjähriger Wettstreit zwischen den vier Häuser von Hogwarts. Ihr werdet zwar kein ganzes Jahr benötigen, aber er findet innerhalb von mehreren Spielen statt.

Immer wenn ihr spielt, erhaltet ihr Punkte für das Haus, das ihr darstellt. Die Ergebnisse jedes Spiels haltet ihr in Sanduhren fest, die euch zeigen, welches Haus vorne liegt, wenn ihr die Schachtel öffnet.

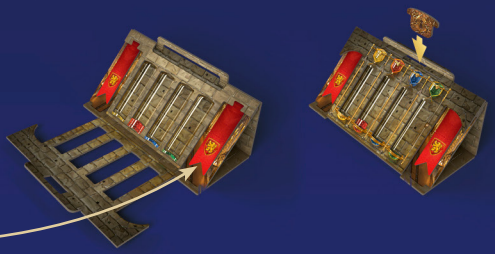
Die Sanduhren auf dem Pappaufsteller zeigen den Punktestand eures ganz eigenen Hauspokal-Wettbewerbs.

Alle vier Sanduhren sind zunächst leer. **Immer wenn ihr ein Spiel beendet,** klappt die Sanduhr auf, indem ihr das Schloss öffnet und **legt einen Marker in der Farbe des siegreichen Hauses in deren Sanduhr**.



Sagen wir, Gryffindor hätte die erste Partie gewonnen. Legt 1 roten Marker in die Sanduhr und sagt mit kräftiger und entschiedener Stimme: „ZEHN PUNKTE FÜR GRYFFINDOR!“

Immer wenn ein Haus **mehr Punkte** als alle anderen hat, ist es in Führung! Legt dessen **Hausbanner** auf die Scharniere, bevor ihr die Sanduhr schließt.



Die Banner bleiben dort, bis ein anderes Haus die Führung übernimmt. Haltet Punkte und Banner unter Verschluss, auch wenn ihr das Spiel ins Regal stellt.

Hinweis:

Wenn der Hauspokal-Wettbewerb fair sein soll, solltet ihr mit zufällig gezogenen Lageplan-Karten spielen, damit jedes Haus etwa gleich häufig am Wettbewerb teilnimmt.

DER HAUSPOKAL-WETTBEWERB

KOPF-AN-KOPF-VARIANTE

Wenn ihr Codenames häufig mit denselben beiden Teams spielt, könnt ihr den Hauswettbewerb als langfristigen Wettstreit von nur zwei Teams gestalten.

Jedes Team sucht sich ein Haus aus, das es für die Dauer eines Schuljahres darstellt. Beginnt jedes Spiel, indem ihr einen **zufälligen Lageplan zieht**:

Wenn das gewählte Haus eines der beiden Teams darauf ist, spielt es dieses Haus. Das andere Team spielt das andere Haus.

Wenn **beide Teams** ihr Haus auf dem Lageplan sehen, umso besser: beide Teams stellen ihre gewählten Häuser dar.

Wenn der Lageplan **2 Häuser zeigt, von denen keines zu euren gewählten Teams passt**, ignoriert ihn und zieht einen neuen, solange, bis mindestens 1 Team sein gewähltes Haus spielen kann.

Wie üblich gebt ihr den sprechenden Hut an das Team, das von der Farbe am Rand der Lageplan-Karte angezeigt ist und beginnt eure Partie.

Wenn ein Team gewinnt, legt einen Marker in die Sanduhr des Hauses, das gerade gewonnen hat. Manchmal werdet ihr einen Marker bei eurem eigenen Haus einwerfen. Manchmal bei einem anderen Haus, aber dann habt ihr eurem direkten Gegner immerhin den Gewinn streitig gemacht. (Natürlich sind die Partien, in denen jedes Team sein gewähltes Haus spielt, die wichtigsten. Allerdings wäre das Spiel mit ausschließlich solchen Lageplänen weniger interessant, da ihr mit immer denselben Fähigkeiten spielen würdet.)

DAS JAHRES-ABSCHLUSSFEST

Wenn die Sanduhr eines Hause komplett gefüllt ist, ist das Schuljahr vorbei und diese Schüler gewinnen den Hauspokal! Lasst die Sanduhren zur Feier dieses Ereignisses ruhig noch eine Weile gefüllt. Ihr könntet sie aber auch sofort leeren und ein neues Jahr in Hogwarts beginnen.

Aber wer hat denn jetzt gewonnen? Wenn ihr Kopf-an-Kopf gespielt habt, gewinnt ihr, wenn euer Haus den Hauspokal geholt hat. Anderenfalls gewinnt niemand. Oder eher: alle. Es ist ein Wettbewerb zwischen Häusern, nicht zwischen Spielern. Die Spieler spielen einfach Codenames-Partien und freuen sich über jeden Sieg. Ihr könnt das Spiel mit unterschiedlichen Spielern spielen, Teams wechseln, unterschiedliche Häuser ausprobieren – und jedes Spiel hat Einfluss auf den Hauspokal-Wettbewerb in eurer Schachtel. Hattet ihr mindestens einmal mit dem siegreichen Haus gewonnen, freut euch, denn ihr habt zum Erfolg dieses Hauses beigetragen!

ZURÜCK IN DIE SCHACHTEL

IMPRESSUM

Spiel von: Vlaada Chvátil
Inspired by: The Wizarding World of J. K. Rowling
Entwicklungsteam: Alena „Viggo“ Chvátilová, Klára Nedvídková, Anežka „Angie“ Seberová, Jan „Zvonda“ Zvoníček
Grafikdesign: Radek „RBX“ Boxan, Michaela Zaoralová, Dávid Jablonovský, Štěpán Drašťák, Tibor Vizi
Art Direction: Michaela Zaoralová, Dávid Jablonovský
Art: Ondřej Hrdina, Štěpán Drašťák
Trailer & 3D-Elemente: Roman Bednář
Spielregel: Jason Holt, Gus Cook
Produktion: Vít Vodička
Management: Jan „Zvonda“ Zvoníček, Klára Nedvídková
Projektleitung: Petr Murmak
Übersetzung ins Deutsche: Michael Kröhnert
Redaktion: Sabine Machaczek
Unter Mitarbeit von: Heiko Eller-Bilz

Dank an alle, die getestet haben: Michal Ringer, Michaela Macková, Ben Hayes, Jelle Servranckx, Tomáš Dvořák, Radim „Rumun“ Křívánek, Stanislav Kubeš, Štěpán „Kat“ Cenek, Zora Rose Holt, Linden Rustle Holt, Bětka a Honza Malý, John McDonald, Miroslav Felix Podlesný, Tomáš a Zuzana Zadražilovi, Jarmila Havířová, Pavel Chvátil und viele mehr.

Besonderer Dank an: Warner Bros., die die Wizarding World von J. K. Rowling in spektakulärer Weise zum Leben erweckt haben. Meinen Kindern und meiner Frau für die tolle Zeit, in der wir diese Welt entdecken konnten. Fanni und Katerina von ELC Brands, die uns bei der Lizenzierung geholfen haben. Ondra Skoupý für die Stunden des Brainstormings der Haus-Fähigkeiten. Und dem gesamten CGE-Team,die ihre Passion für Harry Potter und Codenames eingesetzt haben, um dies hier entstehen zu lassen.

All characters and elements © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s25)
© Czech Games Edition, 2025
www.CzechGames.de

REGELAUFFRISCHUNGEN UND HILFREICHE TIPPS

- Die Vertrauensschüler **dürfen keine Informationen** außer ihren Hinweisen preisgeben. Sie dürfen weder über den Lageplan noch darüber reden, ob ihre Hinweise gut oder schlecht sind.

- Die Vertrauensschüler müssen **ein neutrales Pokerface** aufsetzen. Keine Grimassen, überraschte Kiekser oder tiefe Seufzer, während die Erstklässler ihre völlig abseitigen Ideen besprechen.

- Es ist schwer, eine ausdruckslose Miene aufzusetzen. Höfliche Erstklässler **schauen daher nicht zu ihren Vertrauensschülern**, um deren Gesichtsausdruck zu erkennen. Und selbst wenn sie unabsichtliche Informationen aufschnappen, sollten sie diese ignorieren.

- Man **darf einen Hinweis für nur 1 Karte abgeben**, aber mehr Spaß machen Hinweise für mehrere Karten.

- Die Erstklässler müssen nicht aufgrund des gerade erfolgten Hinweises raten. Sie **dürfen mit einem Hinweis aus einem früheren Zug beginnen**. Sie dürften sogar ins Blaue raten (aber das sollten sie meist lieber nicht).

- Die Vertrauensschüler dürfen die Hinweise nur dann wiederholen, wenn ihr Team sie danach fragt, und sie müssen sie **exakt so geben, wie sie das zuerst getan hatten**. Sie dürfen die Erstklässlern nicht daran erinnern, dass sie Karten eines bestimmten Hinweises übersehen haben.

- Die Erstklässler dürfen ihren Zug beenden, auch wenn sie offenkundig Karten des aktuellen Hinweises noch nicht gefunden haben. Sie sind jedoch gezwungen, **auf mindestens 1 Karte zu tippen**.

- Solange sie Karten erraten, die zu ihrem Haus gehören, dürfen die Erstklässler weitere Rateversuche machen. Die Maiximalanzahl der Rateversuche ist **die Zahl im Hinweis des Vertrauensschülers plus 1**.

- Der Vertrauensschüler darf die Zahl im Hinweis nicht künstlich erhöhen, um den Erstklässlern mehr Rateversuche zu verschaffen. Wenn der Vertrauensschüler möchte, dass die Erstklässler mehr als einen Zusatz-Rateversuch machen sollen, kann er einen unbegrenzten Hinweis oder einen **Null-Hinweis** geben.

- **Jeder Hinweis, den der gegnerische Vertrauensschüler erlaubt,** ist ein erlaubter Hinweis. Bleib fair. Bitte nicht darum, einen Hinweis geben zu dürfen, den du selbst nicht erlauben würdest. Und wenn du selbst nach der Erlaubnis gefragt wirst, erlaube den Hinweis dann, wenn du selber so einen nutzen wollen würdest.

- Wenn ihr genug Spiele mit Wörtern und mit Bildern gespielt habt, könnt ihr das kombinieren, indem ihr **Wörter und Bilder abwechselnd (im Schachbrettmuster) auslegt**.

© & ™ WBEI. (s25)