

Was sind das für seltsame Symbole?
Sie markieren Orte, an denen Ermittler sich mit
Geheimagenten treffen sollen. Nur die Agentenchefs
wissen, wer sich wo verbirgt.



**HIER GEHT'S
ZUR VIDEO-
ANLEITUNG!**

www.cge.as/cnp-http



codenamesgame.com
czechgames.de

AUFBAU

BILDET 2 TEAMS.

Teilt euch in 2 Teams von etwa derselben Größe, pro Team mindestens 2 Personen.

WÄHLT AGENTENCHEFS UND ERMITTLER.

Jedes Team wählt 1 Person als Agentenchef des Teams. Die anderen sind Ermittler. Der orange und violette Agentenchef sitzen an derselben Seite des Tisches, gegenüber sitzen ihre Ermittler.

LEGT 20 ZUFÄLLIG GEWÄHLTE BILDER AUS.

Mischt die Bildkarten, zieht 20 davon blind und legt sie in einem 5 × 4-Raster aus. Alle Karten sollten die gleiche Ausrichtung haben. Wählt die Ausrichtung, die eurer Spielgruppe am besten zusagt.

AGENTENCHEFS ZIEHEN EINE CODEKARTE.

Jedes Spiel hat einen Code, der zeigt, welche Bilder zu welchem Team gehören. Die Agentenchefs ziehen einen zufälligen Code und schieben ihn in den zwischen ihnen stehenden Aufsteller, in der Ausrichtung, die zum 5×4-Raster der Bilder passt.

AGENTENCHEFS NEHMEN DIE PLÄTTCHEN.

Legt die 7 orangenen Plättchen vor den orangenen Agenten und die 7 violetten Plättchen vor den violetten Agenten. Die 4 Unbeteiligten und 1 Attentäter legt ihr dazwischen.

GEHT DEN DOPPELAGENTEN

AN DAS START-TEAM.

Die vier Dreiecke am Rand der Codekarte geben an, welches Team startet.

Das Start-Team muss 1 zusätzliches Bild erraten, daher erhält es das Doppelagenten-Plättchen. **Dreht es** auf die Farbe des Teams und legt es zu seinen anderen Plättchen.



ORANGENE ERMITTLER



VIOLETTE ERMITTLER



20 Bildkarten
(aus einem 140er-Deck)

1 Codekarte
(aus einem 60er-Deck)

7 orangene Agenten

4 unbeteiligte
Zuschauer

1 Attentäter

7 violette Agenten



1 Doppelagent mit oran-
genen/violetten Seiten

ORANGENER
AGENTENCHEF

VIOLETER
AGENTENCHEF

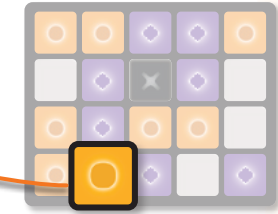
STRENG GEHEIM

NUR AGENTENCHEFS

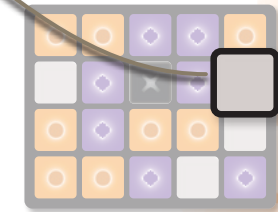
SEHEN DEN CODE!

Die Codekarte zeigt die Zuordnung der 20 Bilder.

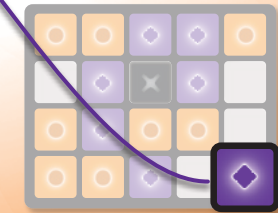
Der Affe mit Helm ist orange.



Die Sphinx ist ein unbeteiligter
Zuschauer.



Der Marienkäfer ist violett.



Der singende Papagei ist
der Attentäter.



SPIELABLAUF

Die Teams sind abwechselnd am Zug, beginnend mit dem Team, dessen Farbe die Dreiecke auf der Codekarte haben. Führt abwechselnd Züge aus, bis ein Team gewinnt.

IN EUREM ZUG

DER AGENTENCHEF GIBT 1 HINWEIS.

Bist du der Agentenchef, versuchst du, einen Hinweis für 1 oder mehr Bilder in der Farbe deines Teams zu finden. Mehr ist besser.

Dein Hinweis muss aus **1 Wort und 1 Zahl** bestehen:

Das **Wort** bezieht sich auf die Bilder, für die du einen Hinweis geben möchtest.

Die **Zahl** gibt an, auf wie viele Bilder sich dein Hinweis bezieht.

Ein guter Hinweis für den Affe-zu-Mensch-Fortschritt und den Kängurosaurus könnte *Evolution: 2* sein.

Evolution: 2

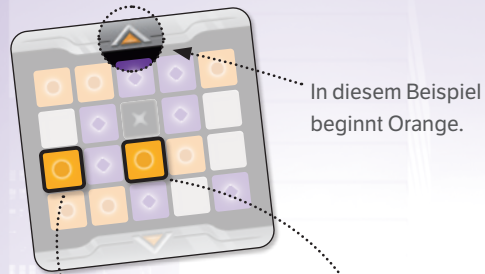
DIE ERMITTLER DÜRFEN MEHRERE RATEVERSUCHE MACHEN.

Die Ermittler sollten sich etwas Zeit nehmen, den Hinweis zu besprechen. (Oder, falls du der einzige Ermittler sein solltest, laut über den Hinweis nachdenken.) Danach muss einer der Ermittler **einen Rateversuch machen, indem er eine Karte berührt**.

Der Agentenchef deckt diese Karte mit einem Plättchen ab, dessen Farbe der auf der Codekarte dort angezeigten Farbe entspricht.

Habt ihr ein Bild eurer eigenen Farbe erraten, dürft ihr erneut raten. (Ihr bekommt einen weiteren Rateversuch, keinen neuen Hinweis.)

In unserem Beispiel war der erste Rateversuch der Ermittler richtig, also dürfen sie erneut raten. Sie tippen danach auf den behelmten Affen statt auf den Kängurosaurus. Die Codekarte zeigt, dass diese Karte ebenfalls orange ist. Der Agentenchef muss jetzt kommentarlos so tun, als ob dieses das zweite Bild war, das er gemeint hatte.



EIN FALSCHER RATEVERSUCH BEENDET EUREN ZUG.

Drei Dinge können schiefgehen:

Wenn ihr auf einen unbeteiligten Zuschauer tippt, **endet euer Zug**.



Wenn ihr auf ein Bild des anderen Teams tippt, **endet euer Zug und ihr habt dem anderen Team geholfen!**



Wenn ihr auf den **Attentäter** tippt, **verliert ihr das Spiel!**



SOLANGE IHR RICHTIG LIEGT, DÜRFT IHR WEITERRATEN, BIS ...

IHR BESCHLIESST, EUREN ZUG ZU BEENDEN.

Wenn euer Zug nicht durch einen falschen Rateversuch endet, dürft ihr ihn freiwillig beenden. Wird euch beispielsweise der Hinweis *Glas: 3* gegeben, müsstet ihr 3 Bilder finden, die zu *Glas* passen und dann euren Zug beenden.

Findet ihr aber nur 1 oder 2 gut passende Bilder für *Glas* und das Erraten eines weiteren erscheint euch zu riskant, könnt ihr euren Zug nach 1 oder 2 Bildern beenden. Ihr müsst aber auf jeden Fall 1 Rateversuch machen.

ODER

IHR NUTZT DIE REGEL „PLUS 1“.

Solange die Ermittler Bilder in ihrer eigenen Farbe erraten, dürfen sie **1 Rateversuch** mehr als die beim Hinweis angegebene Zahl ausführen. Beispielsweise lässt der Hinweis *Glas: 3* die Ermittler bis zu 4 Rateversuche machen.

Diesen Zusatz-Rateversuch braucht ihr in eurem ersten Zug nicht. Später jedoch könnt ihr diese „Plus 1“-Regel nutzen, um ein Bild, das ihr zuvor nicht gefunden habt, zu erraten.

WENN EUER ZUG ENDET, IST DAS ANDERE TEAM AM ZUG.

GEWINNEN

Führt abwechselnd Züge aus, bis ein Team gewinnt.

→ Wenn euer Team **keine Bilder mehr zu erraten hat**, gewinnt ihr. Oft werdet ihr gewinnen, indem ihr euer letztes Bild errätet. Ihr könnt aber auch gewinnen, wenn das andere Team euer letztes Bild in seinem Zug errät.

→ Ihr gewinnt auch, wenn das andere Team auf den **Attentäter** tippt.

JETZT KENNT IHR DIE REGELN. FANGT AN!



GÜLTIGE HINWEISE

Dein Hinweis sollte ein **Wort** sein, kein Bindestrich, kein Leerraum dazwischen. **Zusammengesetzte Begriffe**, also Komposita, sind nur erlaubt, **wenn sie im Alltag Gebrauch finden** (Gartenmöbel wäre erlaubt, eine Wortschöpfung wie Dampfgebäudetier für das Bügeleisen, den Turm und das Einhorn ist strikt verboten).

Falls du nicht sicher bist, ob dein Hinweis ein einzelnes Wort oder ein gebräuchliches Kompositum ist, frage vorher (flüsternd) den gegnerischen Agentenchef. **Wenn er es erlaubt, ist der Hinweis auch gültig.**

In **CODENAMES: PICTURES** sind **sämtliche Wortspiele erlaubt**. Du könntest also *Arm* sagen, um deine Leute zu einem Bild mit Tentakeln und einem mit einer geflickten Hose zu führen. Das heißt natürlich nicht, dass sie das auch kapieren werden.

Du darfst deinen Hinweis auch buchstabieren. Das kann helfen, wenn deine Gruppe *L-a-i-b* und nicht *L-e-i-b* erraten soll, oder wenn mundartliche Verständnisprobleme bestehen.

Du musst deinen Hinweis buchstabieren, wenn dich jemand darum bittet. Im Beispiel musst du entweder *L-a-i-b* oder *L-e-i-b* buchstabieren und darfst nicht offenbaren, dass du möglicherweise auf beide Bedeutungen abzielst.

Dein Hinweis muss sich auf die Bilder beziehen, nicht auf das Muster, das die Karten in der Auslage ergeben oder die Buchstaben in den

Wortbedeutungen der Bilder oder der Helligkeit der jeweiligen Bilder usw. *Dunkel: 2* ist also kein gültiger Hinweis für die beiden dunkelsten Bilder. Es wäre aber ein gültiger Hinweis für Dinge, die man mit Nacht, Schatten oder Dunkelheit in Verbindung bringen kann.

Singen, lustige Akzente und Fremdwörter sind grundsätzlich nicht erlaubt. Eure Gruppe kann zwar beschließen, dass sie okay sind, aber einen Hinweis auf den Turm von Pisa mit italienischem Akzent zu geben, macht nur beim ersten Mal Spaß.

Eure Gruppe kann vereinbaren, die Beschränkung auf ein Wort abzuschwächen. Vielleicht wollt ihr Eigennamen (*James Bond, San Francisco*), Abkürzungen (*FIFA, FBI*) und sogar Titel (*Der alte Mann und das Meer*) erlauben.

Eure Gruppe kann aber auch weitere Einschränkungen vereinbaren, um das Spiel schwieriger zu machen. Beispielsweise könnt ihr ausmachen, nie über die Formen der Bilder zu sprechen (*Kreis: 3 oder rechteckig: 2*).

Tipp: Einen Hinweis für 1 Bild zu geben ist zu einfach, denn du könntest einfach nur etwas auf der Karte gezeigtes benennen. Um die Sache zu würzen, nimm einen kreativeren Hinweis, der die Köpfe deiner Ermittler rauchen lässt. Übertreibe es aber nicht. Du willst, dass sie Spaß haben, nicht, dass sie daneben liegen und das Spiel verlieren.

POKERFACE BEHALTEN

Agentenchefs sollen nie mehr Information preisgeben als 1 Wort und 1 Zahl. Kommentiere deinen Hinweis also nicht. „Ich weiß nicht, ob ihr das jetzt versteht,“ brauchst du nicht extra zu erwähnen. Und: „Das versteht ihr nur, wenn ihr den Hobbit gelesen habt,“ ist unerlaubte Information.

Agentenchefs dürfen ihren Blick nicht offensichtlich auf einem Bild ruhen lassen und sie dürfen auf keinen Fall Karten antippen, nachdem sie die Codekarte gesehen haben.

Setze immer ein Pokerface auf, während deine Ermittler raten und greife zu keinem Plättchen, bevor sie eins der Bilder offiziell berührt haben. Wenn sie ein Bild in eurer Farbe geraten haben, tu so, als ob du genau das gemeint hättest, selbst wenn dem nicht so war.

Ermittler sollten ihren Blick beim Raten auf die Kartenauslage richten. Augenkontakt mit dem Agentenchef ist verboten. Damit vermeidet ihr nonverbale Hinweise.

EXPERTENREGELN

UNBEGRENZTER HINWEIS

Anstelle einer Zahl darfst du sagen, dass dein Hinweis unbegrenzt ist. Also etwa *winzig: unendlich*. Das erlaubt es deinen Ermittlern, so viele Rateversuche zu machen, wie sie wollen, so lange sie korrekt raten. Die Ermittler wissen zwar nicht, auf wie viele Bilder sich der unbegrenzte Hinweis bezieht, aber manchmal finden sie es heraus.

Wenn noch 3 Bilder übrig sind, reicht ein Hinweis auf 2 oder 3, um alle zu erraten. In diesem Fall würde *winzig: unbegrenzt* vermutlich bedeuten: „Errate 1 Bild, das zu winzig gehört und 2 nicht erratene Bilder von früheren Hinweisen.“

winzig: ∞

NULL-HINWEIS

Ein Hinweis wie *Reptilien: 0* erlaubt ebenfalls beliebig viele Rateversuche. (Ignoriert die Regel „plus 1“.)

Der Hinweis bedeutet „erratet nicht das Bild (bzw. die Bilder), das im Zusammenhang mit Reptilien steht.“ Seht ihr also eine Schlange oder einen Dino, tippt bloß nicht auf diese.

Fragt euch dann, „warum sollen wir das nicht?“ Nun, wenn weitere Tiere ausliegen, will euer Agentenchef vielleicht alle Tiere erraten lassen, die keine Reptilien sind. Oder, wenn das Spiel beinahe zu Ende ist, könntet ihr durch das Erraten jeder Karte außer Schlange und Dino gewinnen.

Reptilien: 0



CODENAMES COMPANION

Peppt eure Codenames-Partien auf!

- Erzeugt neue Codekarten für einen schnellen Aufbau.
- Nutzt die optionale Zeituhr, um die Züge kurz zu halten.
- Kostenloser Download!



CODENAMES PICTURES

Ein Spiel von Vlaada Chvátil

Chef-Illustrator: Tomáš Kučerovský

Illustratoren: Dávid Jablonovský, Jana Kilianová, Martin „Skam“ Krejčí, Michal Suchánek, David Cochard, Filip Neduk

Grafik-Design: Michaela Zaoralová, Radek „RBX“ Boxan, Štěpán Drašák, Tíbor Vizi

3D-Elemente: Roman Bednář

Co-Entwicklung: Alča Chvátílová

Original-Spielregel: Jason A. Holt

Dank an: Tomáš Uhlíř

Produktion: Vít Vodička

Projektmanagement: Lea Červeňanská

Projektleitung: Petr Murmak

Übersetzung ins Deutsche: Michael Kröhert

Redaktion: Sabine Machaczek

Unter Mitarbeit von: Heiko Eller-Bilz, Roland Goslar

Besonderer Dank an: Alle, welche die kreativen Ideen für die Bilder beigesteuert haben – seien es die Künstler, das CGE-Team oder meine Kinder. Und den Millionen Spielern rund um den Erdball, die seit Jahren Spaß mit Codenames haben – eure Liebe zu diesem Spiel gibt unserer Arbeit einen Sinn!



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



Copyright © 2018–2025
Czech Games Edition s. r. o.
www.czechgames.de

- **Agentenchefs müssen immer ein Pokerface aufsetzen.** Wenn die Ermittler deinen Hinweis besprechen, reagiere nicht auf ihre abwegigen Ideen. Greife zu keinem Plättchen, bevor sie eine der Bildkarten berührt haben. Wenn sie durch Zufall richtig geraten haben, tu so, als ob du genau das gemeint hättest.
- **Ermittler dürfen nicht auf die Reaktionen des Agentenchefs achten.** Wir empfehlen, euch auf die Karten zu konzentrieren und den Augenkontakt zum Agentenchef zu vermeiden.
- **Die Ermittler dürfen Bilder erraten, die zu Hinweisen aus vorherigen Runden gehören,** sogar als ersten Rateversuch ihres Zugs. Sie dürften auch rein zufällig raten, allerdings sollten sie das lieber nicht.
- **Der Agentenchef darf ihnen nicht sagen, dass sie Bilder von früheren Hinweisen noch nicht gefunden haben.** Du darfst frühere Hinweise nicht von dir aus wiederholen, nur, wenn sie dich danach fragen.
- **Die Ermittler können ihren Zug frühzeitig beenden,** obwohl sie noch nicht alle vom Hinweis betroffenen Bilder erraten haben. Sie sind aber gezwungen, mindestens 1 Rateversuch zu machen.

MIT CODENAMES KOMBINIEREN

Ihr könnt mit Wörtern und Bildern gleichzeitig spielen!

Legt die Karten in einem Schachbrettmuster aus.

Für ein 5×4-Raster nutzt ihr die Codekarten und Agentenplättchen aus CODENAMES: PICTURES.

Für ein 5×5-Raster nutzt ihr die Codekarten und Agentenplättchen aus CODENAMES.



MIT DUETT KOMBINIEREN

Wenn ihr zu weit oder mit mehr kooperativ spielen wollt, holt euch CODENAMES: DUETT.

Benutzt die Karten aus PICTURES für ein 5×5-Raster aus Bildern.

Spielt das Spiel nach den DUETT-Regeln mit DUETT-Agenten und einer DUETT-Codekarte.



CODENAMES APP

Manchmal findet man nicht genug Spieler für eine Partie CODENAMES. Doch jetzt kannst du spielen, wann immer du willst, mit der **Codenames App**.

Von CGE entworfen und programmiert ist diese App vollgepackt mit tollen Features:

- Entdecke fantastische **neue Spielmodi**.
- Sammle witzige und schräge **Wortkarten** in Kategorien wie Fantasy, Geschichte, Film und Reise.
- Stelle dich **täglichen Herausforderungen** und beweise, dass du der ultimative Geheimagent bist.
- Spiele mit Fremdem. Spiele mit Freunden. **Spiele überall, wann immer du willst.**

Auch wenn du nur 5 Minuten erübrigen kannst, bietet dir die Codenames App immer ein Spiel aus cleveren Hinweisen und mutigen Rateversuchen.



4.9 ★★★★★

Mehr dazu unter: cge.as/cnapp