

# CODENAMES

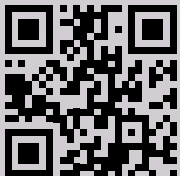
## UNDIRHEIMAR

AÐEINS  
FYRIR 18+

ORÐALEIKUR



yfirlitsmyndband



# UNDIRBÚNINGUR

Leikmenn skipta sér í tvö jafnstór lið. Í hefðbundinn leik þarf minnst fjóra leikmenn (tvo í hvort lið).

Hvort lið velur einn leikmann til að vera nýsnameistari liðsins. Báðir nýsnameistararnir sitja sömu megin við borðið. Hinir leikmennirnir sitja til móts við nýsnameistarana sína. Þeir eru nýsnaðarar.

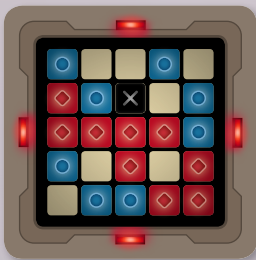
Veljið 25 dulnefni af handahófi og skiptið á milli liða. Liðin skiptast á að raða einu dulnefni í einu á borðið í fimm röðum og fimm dálkum. Afgangurinn af spjöldunum er ekki notaður í leiknum.

**Ath:** Þegar dulnefna-spjöldin eru stökkuð er gott að snúa helmingnum af stokknum við reglulega. Þetta blandar orðunum rækilega saman.



## TÁKNLYKILLINN

Í hverjum leik er notaður einn táknlykill sem segir til um hvaða orð á borðinu tilheyrja hvoru liðinu. Nýsnameistararnir velja táknlykilsspjald af handahófi og setja á standinn á milli sín. Það skiptir ekki máli hvernig það snýr, ekki hugsa um það, setjið það bara á standinn. Ekki láta nýsnaðarana sjá það.



Reitirnir á táknlyklinum samsvara uppröðun spjaldanna á borðinu. Bláir reitir samsvara orðunum sem bláa liðið þarf að giska á (bláir nýsnaðarar). Rauðir reitir samsvara orðunum sem rauða liðið þarf að giska á (rauðir nýsnaðarar). Gulu reitirnir standa fyrir almenna borgara og svarti reiturinn er leigumörðinginn sem aldrei ætti að ónáða!

## BYRJUNARLIÐIÐ



Ljósamerkin fjögur á táknykilsspjöldunum gefa til kynna hvort bláa eða rauða liðið á að byrja. Byrjunarliðið þarf að giska á 9 orð. Hitt liðið þarf að giska á 8 orð. Byrjunarliðið gefur fyrstu visbendinguna í leiknum.

## NJÓSNARASPJÖLD

### 8 rauðir njósnarar



### 8 bláir njósnarar



Rauðu njósnaraspjöldin fara í bunka fyrir framan rauða njósnameistarann. Bláu njósnaraspillin eiga að vera fyrir framan bláa njósnameistarann. Þetta hjálpar öllum að muna í hvaða liði þeir eru.

### 1 gagnnjósnari



Gagnnjósnarinn tilheyrir því liði sem byrjar. Snúðið spjaldinu þannig að litur liðsins sem hann tilheyrir snúi upp. Það telst sem eitt njósnaraspjalda viðkomandi liðs það sem eftir er leiksins.

### 7 almennir borgarar



### 1 leigumorðingi



Borgaraspjöldin og leigumorðingjaspjaldið ætti að geyma á milli njósnameistaranna innan seilingar.

## YFIRLIT

Njósnararnir sjá aðeins dulnefni njósnaranna 25 en njósnameistararnir vita hverjir þeirra tilheyrja sínu liði.

Njósnameistararnir skiptast á að gefa eins-orða visbendingar. Visbending getur tengst mörgum orðum á borðinu. Njósnararnir reyna að giska á að hvaða orð njósnameistararnir höfðu í huga. Þegar njósnari snertir orð, gefur njósnameistarinn upp lit þess – lit njósnara, almenns borgara eða leigumorðingjans. Ef orðið tilheyrir liðinu þeirra hefur njósnarinn fundið einn af félögum sínum og má halda áfram að giska. Annars á hitt liðið leik. Það lið sem finnur fyrst alla njósnarana sem tilheyrja því vinnur leikinn.

# LEIKREGLUR

**Liðin skiptast á.** Ljósamerkin á táknlykilsspöldunum gefa til kynna hvort liðið á að byrja.

## AÐ GEFA VÍSBENDINGU

Ef þú ert nýsnameistarin þarftu að reyna að hugsa upp eins-orða vísbendingu sem tengist einhverjum þeirra orða sem liðið þitt á að giska á. Þegar þú ert komin/n með vísbendingarorðið segirðu það upphátt. Þú segir líka eina tölu sem segir liðsfélaga eða félögum þínum hversu mörg dulnefni tengjast vísbendingunni þinni.

**Dæmi:** Tvö af orðunum þínum eru VISKÍ og VODKI. Bæði eiga við áfenga drykkir svo þú segir *áfengi: 2*. Þú mátt gefa vísbendingu fyrir eitt orð (*martíní: 1*), en það er meiri metnaður í að reyna að ná tveimur eða fleiri. Að ná fjórum orðum með einni vísbendingu er mikið afrek.

## Eitt orð

Vísbendingin má aðeins innihalda eitt orð. Þú mátt ekki gefa aukavísbendingar. Til dæmis máttu ekki segja „Þetta er kannski frekar langsótt...“ Þú ert að spila Codenames: Undirheimar. Það er alltaf eitt-hvað langsótt.

Vísbendingin má ekki vera orð sem er sýnilegt á borðinu. Í seinni umferðum verða einhver dulnefnin hulin svo vísbending sem ekki er gild í eitt skipti getur orðið það seinna.

## ÁGISKANIR

Þegar nýsnameistarin gefur vísbendinguna reyna nýsnameistarinn hans að ráða úr henni. Þeir geta rætt það sín á milli en nýsnameistarin má ekki gefa neitt í skyn. Nýsnameistarinn leggja fram formlega ágiskun með því að snerta eitt dulnefnið á borðinu.

- Ef nýsnameistarin snertir **spjald sem tilheyrir liðinu hans**, hylur nýsnameistarin orðið með nýsnameistaraspjaldi í viðeigandi lit. **Sama liðið má giska á annað orð en fær ekki aðra vísbendingu.**
- Ef nýsnameistarin snertir spjald sem stendur fyrir **almennan borgara**, hylur nýsnameistarin það með borgaraspjaldi og **hitt liðið á leik.**
- Ef nýsnameistarin snertir **spjald sem tilheyrir hinu liðinu** er spjaldið hulið með nýsnameistaraspjaldi hins liðsins og **það lið á leik** (og nýsnameistarin er búinn að gera mótlíðinu auðveldara fyrir).
- Ef nýsnameistarin snertir **leigumorðingjann** er orðið hulið með leigumorðingjaspjaldinu og leikumum lýkur! **Liðið sem ónáðaði leigumorðingjann tapar.**

**Ábending:** Áður en vísbendingin er sögð upphátt verður nýsnameistarin að fullvissa sig um að hún tengist ekki leigumorðingjanum.

**Ath:** Tilraunir mótlíðsins til að rugla andstæðinga sína í ríminu eru leyfilegar. Jafnvel ákjósanlegar.

## Fjöldi ágiskana

**Nýsnameistarinn verða alltaf að giska a.m.k. einu sinni.** Röng ágiskun færir leikinn yfir til hins liðsins en ef nýsnameistarin giskar á orð sem tilheyrir liðinu hans má hann halda áfram að giska.

**Nýsnameistarin mega hætt að giska hvenær sem er.** Betra er þó að giska á eins mörg orð og nýsnameistarin sagði. Stundum viljið þið jafnvel koma með **aukaágiskun:**

**DÆMI:** Fyrsta vísbending rauða liðsins var *rass: 2*. Rauði nýsnameistarin vildi giska á KINN og BOSSI. Hann giskaði fyrst á KINN. Það var almennur borgari, svo hann fékk ekki tækifæri til að giska á BOSSI.

Bláa liðið átti leik og giskaði rétt á tvö orð. Nú á rauða liðið aftur leik.

Rauði nýsnameistarin segir *drykkir: 3*. Rauði nýsnameistarin er viss um að MARTÍNÍ er drykkur

svo hann snertir það spjald. Njósnameistarinn hylur það með rauðu spjaldi og njósnarinn fær að giska aftur. TEKÍLA er líka drykkur svo hann snertir það dulnefni. Það er líka rautt svo hann má gera aftur.

Hann er ekki viss hvaða þriðja drykkjarorðið er. Hann velur BOSSI. Það hefur ekkert með drykki að gera. Hann er að giska á orð sem tengist fyrri vísbendingunni (*rass: 2*).

BOSSI er rautt orð. Njósnarinn hefur giskað rétt þrisvar sinnum fyrir vísbendinguna *drykkir: 3*. Hann má gera einu sinni enn. Hann getur reynt að finna þriðja drykkjarorðið, eða hitt rassa-orðið. Eða hann getur látið ágiskanirnar þrjár dugað og leyft bláa liðinu að gera.

**Aðeins ein aukaágiskun er leyfileg.** Í dæminu á undan mátti njósnarinn gera fjórar tilraunir af því að njósnameistarinn hans sagði töluna 3. Þegar njósnarinn er búinn eða ef hann giskar rangt á hitt liðið leik.

## FLÆÐI

**Njósnameistararnir skiptast á að gefa vísbendingar.** Hver vísbending dekkar a.m.k. eitt orð sem gerir það mun auðveldara að giska.

## LEIKSLOK

**Leiknum lýkur þegar búið er að hylja öll orð annars liðsins. Það lið vinnur.**

Hægt er að vinna leikinn fyrir mótliðið með því að giska á síðasta orðið þeirra og öfugt.

**Leiknum getur lokið skyndilega ef njósnari ónáðar leigumorðingjann. Lið þess njósnara tapar.**

## UNDIRBÚNINGUR FYRIR ANNAN LEIK

Vilja fleiri spreyta sig á því að vera njósnameistarar? Undirbúningur fyrir annan leik er einfaldur. Takið njósnaraspjöldin sem huldu orðin og setjið þau aftur í bunka. Snúið síðan orðaspjöldunum 25 við og þá er allt klárt!

## REFSING FYRIR ÓGILDA VÍSBENDINGU

Ef njósnameistari gefur ógilda vísbendingu færist leikurinn yfir til mótlíðsins. Að auki má njósnameistari hins liðsins hylja eitt af orðunum sínum með njósnaraspjaldi áður en hann gefur næstu vísbendingu.

En ef enginn tekur eftir því að vísbendingin er ógild, þá telst hún gild.

## AÐ HALDA ANDLITINU

Njósnameistarinn verður að geta haldið andliti sínu hlutlausu. Hann má ekki teygja sig í neitt spjald á meðan liðsfélagar hans hugsa sig um. Þegar liðsfélagi snertir orð, ráðfærir meistarinn sig við táknykilinn og hylur orðið með spjaldi í víðeigandi lit. Þegar liðsfélagi velur orð af réttum lit lætur meistarinn eins og njósnarinn hafi einmitt valið orðið sem hann ætlaðist til, jafnvel þó það sé ekki sett.

Njósnarinn ætti að einbeita sér að borðinu þegar hann er að giska. Hann má ekki halda augnsambandi við njósnameistarann á meðan. Þetta hjálpar ykkur báðum að forðast óbeinar vísbendingar.

Þegar þær upplýsingar sem njósnarar hafa undir höndum einskorðast við eitt orð og eina tölu eruð þið að spila rétt.

## TIL HVERS ERU AUÐU SPJÖLDIN?

Eflaust ratar hugur ykkar á staði sem okkur hafa ekki dottið í hug. Því látum við auðspjöld fylgja með svo þið getið sett niður ykkar innstu, myrkustu og persónulegustu hugmyndir og haft með í leiknum.



# GILDAR VÍSBENDINGAR

Við prófuðum margs konar reglur. Sumir hópar vilja hafa reglurnar á eina vegu. Aðrir á aðra. Þið ættuð að gera tilraunir til að finna út hvað hentar hópnum ykkar.

## FASTAR REGLUR

**Vísbendingin verður að tengjast merkingu orðsins.** Þið megið ekki nota stafina í orðinu eða staðsetningu þess á borðinu sem vísbendingu. **K: 2** er ekki gild vísbending fyrir KERTI og KÚGAST, og ekki **sex: 2** (= 6 stafir). Hins vegar...

**Stafir og tölur geta verið gildar vísbendingar svo lengi sem þær tengjast merkingu orðanna.** Þið gætuð sem dæmi notað **sextiug-níu: 3** sem vísbendingu fyrir TOTTA, SLEIKJA og MUNNMÖK.

**Töluna sem er nefnd á eftir vísbendingunni má ekki nota sem vísbendingu.** **Ávöxtur: 3** er ekki gild vísbending fyrir BANANI og TRE-KANTUR.

**Þið verðið að spila á íslensku.** Erlend orð eru aðeins leyfileg ef hópurinn myndi nota þau í íslenskrí setningu.

**Þið megið ekki nota annað orðform eða hluta úr orði sem er sýnilegt á borðinu.** Þið megið t.d. ekki nota **bindi** eða **binda** ef BINDINGAR er á borðinu en ekki hulið með njósnameistaraspaldi. Að sama skapi má ekki nota hluta af samsettu orði á borðinu ef það er ekki hulið (ekki nota **brjóst** ef BRJÓSTAHALDARI er óhulið á borðinu).

Í íslensku geta orð breytt um merkingu með mismunandi beygingarmyndum. Sem dæmi er kvenkynsnafnorðið **svipa** í eintölu svipa en **svipur** í fleirtölu. **Svipur** getur líka verið karlkynsnafnorð í eintölu. Ekki má nota mismunandi beygingarmyndir orða sem vísbendingar fyrir sama orð í leiknum (ekki nota **svipur** sem vísbendingu fyrir **svipa**). **En það má notafæra sér fallbeygingar í íslensku í sumum tilfellum, sjá að neðan.**

## HLJÓMLÍK ORÐ OG STAFSETNING

Sum orð eru stafsett á mismunandi hátt en borin eins fram og hafa ólíka merkingu. Kvísl hljómar t.d. eins og hvísl en orðin þýða ekki það sama.

**Hljómlík orð með ólíka merkingu og stafsetningu teljast sem mismunandi orð.** Því mætti sem dæmi nota **hver** sem vísbendingu fyrir KVER ef það væri notað í leiknum.

**Þið megið stafa vísbendingar.** Ef þú vilt gefa vísbendingu fyrir TYPPI og KLÚBBUR, gætirðu t.d. stafað vísbendinguna **b-ö-h-l** (**böll** [no. hk. nf. ft.]/**böll** [no. kk. þf. et.]). Þá festirðu vísbendinguna ekki við aðra merkinguna.

**Stafið vísbendinguna ef einhver biður um það.** Njósnameistararnir geta hjálpast að ef óvissa er um stafsetninguna.

**Ábending:** Stafsetning er ekki aðeins vegna hljómlíkra orða. Hún er líka gagnleg ef það er hávaði í kring eða einver heyrir illa.

## EKKI VERA OF STRÖNG

Ekki festast of mikið í reglum, finnið út hvað hentar hópnum ykkar best.

**Ef njósnameistari mótlíðsins samþykkir vísbendingu er hún gild.** Njósnameistararnir mega ræða þetta sín á milli ef einhver óvissa er (lægt svo hinir heyrir ekki).



# SVEIGJANLEGAR REGLUR ERU BETRI

## Samsett orð

Hægt er að setja orð saman á þrjá vegu í íslensku. *Myndband* er dæmi um stofnsamsetningu (stofni orðs skeytt saman við annað orð), *brjóstahaldari* er dæmi um eignarfallssamsetningu (eignarfallsmynd orðs skeytt saman við annað orð) og *ráðunautur* er dæmi um tengistafssamsetningu (tengistaf er skotið inn á milli tveggja orða).

Hópurinn getur ákveðið að leyfa öll samsett orð. Hins vegar er ekki leyfilegt að skálda upp samsett orð. Puttaræpa er ekki gild vísbending fyrir FINGUR og NIÐURGANGUR.

## Skammstafanir og styttingar

*ÁTVR* er tæknilega séð ekki eitt orð. En það er finasta vísbending. Þið getið ákveðið að nota megi algengar skammstafanir og styttingar eins og *B5*, *LSD* og *MDMA* (þótt að skammstafanirnar

standi ekki fyrir íslensk orð eru þær gildar ef þær eru nógu algengar í málinu). Orð eins og *radar* og *sónar* eru leyfileg þó þau séu upprunalegar skammstafanir.

## Sérnöfn

Sérnöfn eru alltaf gild sem vísbendingar ef þau fylgja öðrum reglum. Hópurinn getur ákveðið að fullt sérnafn teljist sem gild vísbending. Sömu leiðis titlar. Nöfn og titlar mega vera á ensku, s.s. *Jenna Jameson* eða *Good Will Humping*.

## Rím

Sumir vilja leyfa allar rímorðavisbendingar. Ef þið ákveðið að leyfa þær, munið þá að njósnameistarinn má ekki gefa til kynna að vísbendingin sé rímorð. Njósnameistarinn verða að finna út úr því sjálfir.

## SÉRSTÖK VÍSBENDING: NÚLL

Talan sem fylgir vísbendingunni má vera *0*. T.d. *vimuefni: 0*, þýðir: „Ekkert af orðunum okkar tengist vimuefnum.“

Ef *0* er notað á takmörkunin um fjölda ágískana ekki við. Njósnameistarinn geta giskað eins oft og þeir vilja. Þeir verða þó a.m.k. að giska einu sinni.

Hafið engar áhyggjur þótt þið skiljið ekki tilganginn með þessu, það mun skýrast.

## SÉRSTÖK VÍSBENDING: ÓTAKMARKAÐUR FJÖLDI

Stundum verður eftir fjöldi orða sem ekki var giskað á í fyrri umferðum. Ef njósnameistarinn vill að liðið hans giski á fleiri en eitt af þeim má hann segja *ótakmarkaður fjöldi* í staðinn fyrir tölu. Til dæmis *vimuefni: ótakmarkaður fjöldi*.

Gallinn er að njósnameistarinn vita ekki hve mörg orð tengjast vísbendingunni. Kosturinn er að þeir geta giskað á eins mörg orð og þeir vilja.

Til að læra meira um spilið og tilbrigði við það farið á [www.codenames.com](http://www.codenames.com).



# ALMENNUN BORGARARNIR KYNNTIR



**Leigh Vatipp – Barþjónn:** „Kjöltudans er ekki í boði.“

Leigh er barþjónn á Demantsklúbbnum þar sem sýningarstúlkur koma fram. Hún eyðir mestum tíma sínum í að minna viðskiptavinum á að hún skenkir drykkjum en býður ekki upp á kjöltudans. Einkennisdrykkirnir hennar eru Hugardreifarin og Eftirlæti heimsborgarans.

**Wayne Kerr (eða brófessorinn) – Eilífðarstúdent:** „Gaur, hvenær er næsta fri?“

Wayne er búinn að vera 7 ár í háskóla, svo lengi að nemendur haldast oft að hann sé í starfsliðinu. Hann hefur tvisvar verið valinn svalasti prófessorinn.



**Ilene Dover – Fasteignasali og fylgdarkona:** „Sjáðu þennan garð!“

Ilene er alltaf að tilbúin að leggja allt í sölnurnar. Hún stendur sig frábærlega bæði inni á skrifstofunni og utan hennar. Hún og bróðir hennar Ben standa vel að rekstrinum. Hún lokar alltaf samningaviðræðunum.

**Bud Baker – Umsjónarmaður Hamphreiðursins:** „Klukkan er alltaf 4:20 einhvers staðar.“

Bud er fyrrur kaffibarþjónn en fann loks köllun sína sem næturstarfsmaður Hamphreiðursins. Með kunnáttu úr fyrra starfi sínu, vinnur hann nú að því að þróa sambland af koffíni og kannabis en hann er ekki viss um hvað ætti að kalla það...



**Peter Timberbone – Heldri klámstjarna:** „Timbur!“

Á sínum yngri árum var Peter þekktur fyrir notkun sína á hugmyndaríkum stellingum, s.s. hjólbörnum og smjörstrokkaranum. Einkennislínan hans var „Timbur!“ á hápunkti atriðisins. Nú gleypir hann stanslaust í sig litlar bláar pillur til að hafa undan.

**Moe Money – Hæfileikaveiðir:** „Sæll leikmaður, gaman að kynna þér... ég er þjálfarinn.“

Moe er með gráðu frá hörkutólaskólanum og gengur vel í starfi sínu sem umboðsmaður. Starfsliðið hans fylgir alltaf ákveðinni stefnu... þau krækja í nýjustu hæfileikana!



**Maryjane Rainbow Paradise Karma – nýaldarhippi:** „Ég er næstum alltaf vegan.“

„MRPK“ er alltaf með fulla vasa af kristöllum, hún gefur frá sér góða strauma og skilur eftir sig sterka lykt af blómailmvatni. Maryjane finnst gaman að nota hula hringi og gerir gott kombucha te þegar hún er ekki að æfa jóga.

## Byggt á spilinu Codenames eftir Vlaada Chvátíl

Myndskreytingar: Petr Kudriavtcev, Tomáš Kučerovský

Grafísk hönnun: Emily Todd

Íslensk þýðing og yfirllestur: Ragna Ó. Guðmundsdóttir

Sérstakar þakkir: Petr og starfslið Czech Games Edition, Vlaada Chvátíl, Corby Hamilton, Lucy FoxHill, Joshua Githens

Dreifing:  
Nordic Games  
Klapparstígur 1  
101 Reykjavík



© Czech Games Edition  
July 2016

Czech Games Edition

www.CzechGames.com