

VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES

HÁLEYNILEGUR

ORÐALEIKUR



UNDIRBÚNINGUR

Leikmenn skipta sér í tvö jafnstór lið. Í hefðbundinn leik þarf minnst fjóra leikmenn (tvo í hvort lið). Tilbrigði fyrir tvo eða þrjá leikmenn má finna á baksíðunni.

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 nýsningar.

Veljið 25 dulnefni af handahófi og ræðið á borðið í fimm dálka með fimm röðum. Dulnefni á spjöldunum standa fyrir nýsvara og þið eigið að leita að nýsnum sem eru í sama liði og þið.

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

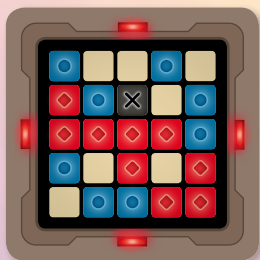


Nýsningar

Nýsnameistarar

TÁKNLYKILLINN

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



Reitirnir á táknlyklinum samsvara uppröðun spjaldanna á borðinu. Bláir reitir samsvara orðum sem bláa liðið þarf að giska á (bláir nýsningar). Rauðir reitir samsvara orðum sem rauða liðið þarf að giska á (rauðir nýsningar). Gulu reitirnir standa fyrir almenna borgara, og svartir reitirnir er leigumorðinginn sem aldrei ætti að ónáðá!

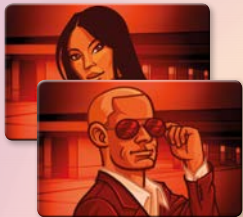
BYRJUNARLIÐIÐ



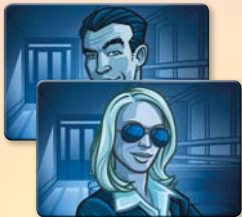
Ljósamerkin fjögur á táknykilsspjöldunum gefa til kynna hvort bláa eða rauða liðið á að byrja. Byrjunarliðið þarf að giska á 9 orð. Hitt liðið þarf að giska á 8 orð. Byrjunarliðið gefur fyrstu vísendinguna í leiknum.

NJÓSNARASPJÖLD

8 rauðir njósnarar



8 bláir njósnarar



Rauðu njósnaraspjöldin fara í bunka fyrir framan rauða njósnameistarann. Bláu njósnaraspjöldin 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. Snúið 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 á geyma á milli njósnameistaranna innan seilingar.

YFIRLIT

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

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

LEIKREGLUR

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

AÐ GEFA VÍSBENDINGU

Ef þú ert njósnameistarinn 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/nn með vísbendingarorðið segirðu það upphátt. Þú segir líka eina tölu sem segir liðsfélagi eða félögum þínum hversu mörg dulnefni tengjast vísbendingunni þinni.

Dæmi: Tvö af orðunum þínum eru LJÓN og HVALUR. Þetta eru hvort tveggja spendýr svo þú segir *spendýr: 2*.

Þú mátt gefa vísbendingu fyrir eitt orð (*steypireyður: 1*) en það er skemmtilegra 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. Það er alltaf eitthvað langsótt. Vísbendingin má ekki vera orð sem er sýnilegt á borðinu. Í seinni umferðum verða einhver dulnefni hulin svo að vísbending sem ekki er gild í eitt skipti getur orðið það seinna.

ÁGISKANIR

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

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

Ábending: Áður en vísbendingin er sögð upphátt, þarf að gæta þess að hún tengist ekki leigumorðingjanum.

Fjöldi ágiskana

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

Þú getur hætt að giska hvenær sem er en betra er að giska á eins mörg orð og njósnameistarinn sagði. Stundum viltu jafnvel koma með **aukaágiskun**:

Dæmi: Fyrsta vísbending rauða liðsins var *spendýr: 2*. Rauði njósnarinn vildi giska á KANÍNA og LJÓN. Hann giskaði fyrst á KANÍNA. Það var almennur borgari, svo hann fékk ekki tækifæri til að giska á LJÓN.

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

Rauði njósnameistarinn segir *plöntur: 3*. Rauði njósnarinn er nokkuð viss um að plöntur séu í SKÓGI svo hann snertir það spjald. Njósnameistarinn hylur það með rauðu spjaldi og njósnarinn fær að giska aftur. GRAS telst líka sem plöntur svo hann snertir það dulnefni. Það er líka rautt svo hann má gera aftur.

Hann er ekki viss hvæð þriðja plöntuorðið er. Hann velur LJÓN. Það hefur ekkert með plöntur að gera. Hann er að giska á orð sem tengist fyrri vísbendingunni.

LJÓN er rautt orð. Njósnameistari hefur giskað rétt þrisvar sinnum fyrir vísbendinguna *plöntur*: 3. Hann má gera einu sinni enn. Hann getur reynt að finna þriðja plöntuorðið eða hitt spendýraorðið. Eða hann getur látið ágiskanirnar 3 dugað og leyft bláa liðinu að gera.

Aðeins ein aukaágiskun er leyfileg. Í dæminu á undan mátti njósnameistari gera 4 tilraunir af því að njósnameistari hans sagði töluna 3. Þegar njósnameistari 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 fyrir mótlíðið með því að giska á síðasta orðið þeirra.

Leiknum getur lokið skyndilega ef njósnameistari ónáðar leigumörðingjann. Lið þess njósnara tapar.

Undirbúningur fyrir annan leik

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



REFSING FYRIR ÓGILDA VÍSBENDINGU

Ef njósnameistari gefur ógilda vísbendingu færast 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

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

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

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

TIL HVERS ER STUNDAGLASIÐ?

Æ já, það gleymdist næstum. Stundaglasíð er nefnilega ekki oft notað.

Ef leikmaður er lengi að hugsa sig um, má hvaða leikmaður sem er snúa stundaglasinu og biðja svífaseina leikmanninn um að taka ákvörðun áður en sandurinn klárast.

Ef þú átt í erfiðleikum geturðu notað stundaglasíð á sjálfa/n þig. Ef þér kemur engin góð vísbending til hugar áður en tíminn rennur út skaltu bara gefa vísbendingu fyrir erfiðasta orðið þitt og halda áfram að hugsa á meðan hitt liðið gerir.

Ef þú vilt frekar spila með tímatakörkunum geturðu hlaðið niður tímamælisappinu okkar á codenamesgame.com.

GILDAR VÍSBENDINGAR

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

FASTAR REGLUR

Sumar vísbendingar eru ógildar af því að þær eru ekki í anda leiksins.

Vísbendingin verður að tengjast merkingu orðsins. Þið megið ekki nota stafina í orðinu eða staðsetningu þess á borðinu sem vísbendingu. **Nína** er ekki gild vísbending fyrir **KANÍNA**. Þið megið ekki tengja **KOKKUR**, **KANÍNA** og **KJÓLL** saman með vísbendingunni **K: 3**, né **þrír: 3**.

Hins vegar...

Stafir og tölur geta verið gildar vísbendingar svo lengi sem þær tengjast merkingu orðanna. Þið gætuð t.d. notað **Á:1** sem vísbendingu fyrir **FÉ**. Þið gætuð notað **sjö: 3** sem vísbendingu fyrir **AFRÍKA**, **SUÐURPÓLLINN** og **EVROPA**.

Töluna sem er nefnd á eftir vísbendingunni má ekki nota sem vísbendingu. **Býflugur: 8** er ekki gild vísbending fyrir **HUNANG** og **KÖNGULÓ**.

Þið verðið að spila á íslensku. Erlend orð eru aðeins leyfileg ef hópurinn myndi nota þau í íslenskri setningu. Sem dæmi má ekki nota **Apfel** sem vísbendingu fyrir **EPLI** og **BERLÍN** en þið megið nota snitsel. Hópurinn ætti þó að ákveða í sameiningu hvort slänguryrði og erlendar slettur séu leyfilegar.

Þið megið ekki nota annað orðform eða hluta úr orði sem er sýnilegt á borðinu. Þið megið t.d. ekki nota **brjóta** eða **afbrot** ef **BROT** er ekki hulið spjald. Í íslensku geta orð breytt um merkingu með mismunandi beygingarmyndum. Sem dæmi er **önd** í eintölu, nefnifalli **önd** en **andar** í eintölu, eignarfalli en **andar** getur líka verið sagnorð í 3. persónu, eintölu, nútíð. Ekki má nota mismunandi beygingarmyndir sem vísbendingar í leiknum (t.d. ekki nota **andar** sem vísbendingu fyrir **önd**).

Þið megið ekki nota hluta úr samsettu orði sem er á borðinu. T.d. ef **TÓMATSSÓSA** er ekki hulið, má ekki nota **tómatur** eða **sósa**.

HLJÓMLÍK ORÐ OG STAFSETNING

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

Hljómlík orð með ólíka merkingu og stafsetningu teljast sem mismunandi orð. Svo ekki má gefa vísbendingu sem tengist **kver** fyrir **HVER**.

Orð með ólíka merkingu sem eru borin fram á mismunandi hátt en eru eins stafsett teljast sem sama orðið. Sem dæmi getur **önd** gefið upp öndina svo hægt væri að nota **önd** sem vísbendingu fyrir **EGG** eða **LOFT**, einnig væri hægt að nota **galli** sem vísbendingu fyrir tvö mismunandi orð þótt hægt sé að bera það fram á mismunandi hátt (kerfisgalli/kuldagalli).

Þið megið stafa vísbendingar. Ef þið vilduð t.d. gefa vísbendinguna **kver**, gætuð þið stafað hana svo liðsfélagarnir ruglist ekki á **kver** og **hver**.

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

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

EKKI VERA OF STRÖNG

Bretlandseyjar er samsett orð en **eyja** er gild vísbending fyrir **BRETLAND**. **Land** er m.a.s. gild vísbending fyrir **Bretland**. Og ef einhver segir að þú megir ekki nota **Ræða** af því að **GRÆÐA** er á borðinu er sá hinn sami bara að flækja málin óþarflega.

Ef njósnameistari mótlíðsins samsþykkir vísbendinguna er hún gild. Njósnameistararnir mega ræða þetta sín á milli ef einhver óvissa er (lágt svo að hinir heyrir ekki).

SVEIGJANLEGAR REGLUR

Stundum verðið þið að ákveða hvað er gilt og hvað ekki. Reglur geta tekið breytingum á milli hópa.

Samsett orð

Hægt er að setja orð saman á 3 vegu á íslensku. **Hringiða** er dæmi um stofnsamsetningu (stofni orðs skeytt saman við annað orð), **lopapeysa** er dæmi um eignarfallssamsetningu (eignarfallsmynd orðs skeytt saman við annað orð) og **athyglisverður** 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. **Stjórnubrúða** er ekki gild vísbending fyrir SATÚRNUS og DÚKKA.

Sérnöfn

Sérnöfn eru alltaf gild sem vísbendingar ef þau fylgja öðrum reglum. **Gunnar** getur verið gild vísbending en það þyrfti kannski að taka fram hvort átt er við Gunnar á Hlíðarenda eða Gunnar Helgason. Hópurinn getur ákveðið að fullt sérnafn teljist sem gild vísbending. Sömuleiðis titlar eins og **Skytturarn þrjár**. Jafnvel þótt þið viljið ekki nota fjölorða sérnöfn, ættuð þið þó að gera undantekningar fyrir staðarnöfn eins og **New York**.

Njósnameistarar mega ekki skálda upp sérnöfn. **Sue Mee** er ekki gild vísbending fyrir KÍNA og LÖGMAÐUR.

Skammstafanir og styttingar

FBI er tæknilega séð ekki eitt orð. En það er finasta vísbending. Þið getið ákveðið að nota megi algengar skammstafanir **LÍÚ**, **ÁTVR** eða **BA**. Orð eins og **radar** og **sónar** eru leyfileg þó þau séu upprunalega skammstafanir.

Hljómlík orð

Sumir gætu viljað frjálsglegri notkun hljómlíkra orða og leyfa þá **kver** sem vísbendingu fyrir eitthvað sem tengist hver ef þeim finnst það gera leikinn skemmtilegri.

Rímorð

Rímorð eru alltaf gildar vísbendingar svo lengi sem þau tengjast merkingu orða. **Töng** gæti verið vísbending fyrir STÖNG því bæði eru verkfæri. **Röng** er ekki gild vísbending fyrir STÖNG þar sem einu tengslin á milli orðanna eru hljómurinn.

Ef þið viljið vera mjög frjálsgleg og leyfa alls konar rímorðavísbendingar, munið þá bara að njósnameistarinn má ekki gefa til kynna að vísbendingin sé rímorð. Njósnameistararnir verða að finna út úr því sjálfir.



SÉRSTÖK VÍSBENDING: NÚLL

Talan sem fylgir vísbendingunni má vera 0. Til dæmis, **fjæðrir: 0** þýðir „Ekkert af orðunum okkar tengist fjöðrum.“

Ef 0 er notað á takmörkunin um fjölda ágiskana ekki við. Njósnameistararnir geta giskað eins oft og þeir vilja. Þeir verða þó a.m.k. að giska einu sinnu.

Hæfið engar áhyggjur þótt þið skiljið ekki tilganginn með þessu, það mun renna upp fyrir ykkur.

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 **fjæðrir: ótakmarkaður fjöldi**.

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

TVEGGJA MANNA LEIKUR

Ef leikmenn eru aðeins tveir geta þeir verið saman í liði. Tveggja manna tilbrigðið virkar líka í stærri hópum sem langar ekki að keppast sín á milli. Þá keppið þið á móti ímynduðum andstæðingum.

Undirbúið leikinn á venjulegan hátt. Einn leikmaðurinn er njósnameistarin og hinn er njósvari. Engir leikmenn eru í hinu liðinu en þið þurfið samt njósnauspilabunkann þeirra.

Liðið ykkar á fyrsta leik svo gætið þess að velja táknykil sem tryggir að þið byrjið.

Leikið eins og venjulega. Reynið að forðast spjöld óvinanjósnara og leigumorðingjann.

Njósnameistarin líkir eftir meðlimum hins liðsins með því að hylja 1 af orðunum þeirra þegar þeir eiga leik. Njósnameistarin fær að velja hvaða orð hann hylur og þetta getur krafist nokkurrar kærsku.

Ef að liðið ykkar lendir á leigumorðingjanum eða öllum spjöldum óvinaliðsins, tapið þið leiknum. Engin stig eru talin.

Ef að liðið ykkar vinnur byggjið þið stigagjöfina á fjölda njósnauspila sem eru eftir í bunka andstæðinganna.

Athugið: Stigin velta á því hversu margar umferðir voru leiknar og hversu mörgum óvinanjósnarspjöldum þið lentuð á óvart á.

- 8 Í hæsta máta ótrúverðugt.
- 7 Mission impossible.
- 6 Vel gert!
- 5 MI6 á eftir að hringja í ykkur.
- 4 Hernaðarleyndarmál heimilað.
- 3 Úrin ykkar eru vel samstillt.
- 2 Gott en þið getið gert betur.
- 1 Sigur er sigur, ekki satt?

ÞRIGGJA MANNA LEIKUR

Þrír leikmenn sem vilja vera saman í liði geta leikið eins og lýst er á undan. Ef tveir leikmannanna vilja spila á móti hvorum öðrum, geta þeir verið njósnameistarar og þriðji leikmaðurinn getur verið njósvarinn þeirra.

Leikurinn er undirbúinn eins og hefðbundinn leikur en njósvarinn er að vinna fyrir báða aðila. (Alveg eins og alvöru njósvari!)

Sigurvegurinn er fundinn með hefðbundnum aðferðum. Njósnarinn reynir að standa sig gagnvart báðum njósnameisturum.

Til að læra meira um spilið og tilbrigði við það farið á www.codenames.com.

Höfundur: Vlaði Chvátla

Myndskreytingar: Tomáš Kučerovský

Grafísk hönnun: Filip Murmak

Íslensk þýðing: Ragna Ó. Guðmundsdóttir

Sérstakar þakkir fá: makar okkur og börn, Brno Board Game Club, Paul og vinir hans, Jason og fjölskylda hans, Laadinek og spilaklúbburinn hans, Dita og STOH spilaklúbburinn, og allir hjá Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Herní vikend, Severské hrani, Stahleck, UK Games Expo, og öðrum spilaviðburðum. Sniðugu visbendingarnar sem þið funduð í þrúfunum voru okkur mikil hvatning.

© Czech Games Edition
July 2015
www.CzechGames.com



Dreifing:
Nordic Games
Klapparstigur 1
101 Reykjavík

