

A kémfőnökök ismerik a 25 ügynök titkos személyazonosságát. A csapattársaik csak az ügynököket rejtő **FEDŐNEVEKET** ismerik.



**ISMERKEDJETEK MEG
A SZABÁLYOKKAL
A VIDEÓBÓL!**

www.cge.as/cn-http-hu



www.codenamesgame.com

ELŐKÉSZÜLETEK

ALKOSSATOK 2 CSAPATOT

Osszátok fel a játékosokat 2 hasonló méretű csapatra. Mindkét csapatban legyen legalább 2 játékos.

VÁLASSZATOK KÉMFŐNÖKÖKET

Mindkét csapat válasszon egy kémfőnököt, a többi játékos alkotja a csapataikba tartozó kémeket. A két kémfőnök üljön az asztal azonos oldalára, a kémekkel szembe.

HÚZZATOK 25 FEDŐNÉVKÁRTYÁT

VÉLETLENSZERŰEN

Keverjétek meg a fedőnévkártyákat, húzzatok 25-öt véletlenszerűen, majd helyezzétek őket az asztalra 5 x 5-ös elrendezésben.

A KÉMFŐNÖKÖK HÚZZANAK EGY KULCSKÁRTYÁT VÉLETLENSZERŰEN

Minden játék során a kulcskártya mutatja meg, melyik szó melyik csapathoz tartozik. A kémfőnökök húzzanak egy kulcskártyát véletlenszerűen, majd csúsztassák azt a kártyatartóba maguk elé. A kulcskártyát bárhogyan forgathatjátok.

A KÉMFŐNÖKÖK VEGYÉK MAGUKHOZ A LAPKÁKAT

Tegyétek a 8 piros ügynöklapka a piros, a 8 kék ügynöklapka pedig a kék kémfőnök elé. Tegyétek a 7 ártatlan járóelő lapkát és a bérnyilkoslapkát a két kémfőnök közé.

ADJÁTOK A KETTŐS ÜGYNÖKÖT

A KEZDŐ CSAPATNAK

A kulcskártya szélén látható háromszögek jelzik, melyik csapat fog kezdeni.

A kezdő csapatnak eggyel több szót kell kitalálnia, ezért hozzájuk kerül a kettős ügynök lapka. Fordítsátok a lapkát a csapat színére, majd tegyétek az ügynöklapkáik közé.



PIROS KÉMEK



KÉK KÉMEK



25 fedőnévkártya
(összesen 200 kártyából)

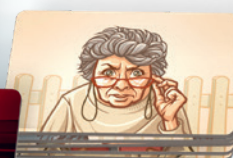


1 kulcskártya
(összesen 40 kártyából)

8 piros ügynöklapka



7 ártatlan
járóelő lapka



1 bérnyilkoslapka



8 kék ügynöklapka



FORDÍTSD ÁT

1 piros/kék oldalú
kettős ügynök lapka



PIROS KÉMFŐNÖK

KÉK KÉMFŐNÖK

SZIGORÚAN BIZALMAS

CSAK A KÉMFŐNÖKÖK

LÁTHATJÁK A KULCSKÁRTYÁT!

A kulcskártya jelzi a 25 szóhoz tartozó titkos személyazonosságokat.

Az ÖV egy piros ügynök.



A VAS egy ártatlan járóelő.



A FOK egy kék ügynök.



A SZARV a bérnyilkos.



A JÁTÉK MENETE

A játékot az a csapat kezdi, amelyiket a kulcskártya szélén látható háromszögek jelzik. Ezután a csapatok körei felváltva következnek egymás után, egészen addig, amíg az egyik csapat győz.

A SAJÁT KÖRÖTÖKBEN

A KÉMFŐNÖK AD EGY UTALÁST

Ha te vagy a kémfőnök, a feladatod, hogy kitalálj egy utalást 1 vagy több olyan fedőnévkártyára, amely a te csapatod színéhez tartozik. Minél többre utalsz, annál jobb.

Az utalásodnak **1 szóból és 1 számból** kell állnia:

A **szó** kapcsolódik a fedőnévkártyákhoz, amikre utalni szeretnél.

A **szám** jelzi, hány fedőnévkártyához kapcsolódik az utalásod.

Például: ha a KESZTYŰ és a NADRÁG a piros csapathoz tartozó szavak, piros kémfőnökként megpróbálhatsz utalást adni mindkét szóra, ha azt mondd: **ruha: 2**.

A KÉMEK TÖBBET IS TIPPELHETNEK

Most az adott csapat kémein a sor: vitassátok meg az utalást közösen (vagy, ha te vagy az egyetlen kém, gondolkodhatsz hangosan), majd tippeljete. Tippelni úgy tudtok, hogy az egyikőtök **megérinti a választott fedőnévkártyát**.

A kémfőnök lefedi a választott fedőnévkártyát a megfelelő lapkával a kulcskártya alapján.

Ha olyan kártyát találtok el, amely a saját színetekhez tartozik, **folytathatjátok a tippelést**. (Nem kaptok újabb utalást, csak újabb tippelési lehetőséget.)

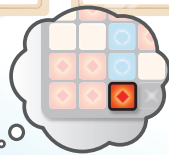
Ebben a példában a kémei eltalálják a KESZTYŰ szót, ezért újra tippelhetnek. Ezután az ÖV szóra tippelnek a NADRÁG helyett. A kulcskártya jelzi, hogy az ÖV szintén piros. A kémfőnök rezenéstelen arccal ráhelyez egy piros lapkát, mintha ez lett volna az utalásának a célja.



Ebben a példában a piros csapat kezd.



ruha: 2



HA ROSSZUL TIPPELTÉK, A KÖRÖTÖKNEK VÉGE

Háromféle módon tippelhetek rosszul:

Ha ártatlan járókelőt találtok el, a **körötök véget ér**.



Ha a másik csapat ügynökét találjátok el, a **körötök véget ér**, ráadásul **segítettetek a másik csapatnak**.



Ha a bérnyilkost találjátok el, azonnal **vesztettetek!**



HA FOLYAMATOSAN JÓL TIPPELTÉK, TIPPELHETÉK TOVÁBB, AMÍG...

ÚGY DÖNTÖTÖK, HOGY BEFEJEZITEK A KÖRÖTÖKET.

Ha rossz tipp miatt nem ér véget a körötök, dönthettek úgy, hogy befejezitek azt. Például: ha az utalásotok **hideg**: 3, megpróbáltok megtalálni 3 **hideg**hez kapcsolódó szót, majd befejezitek a kört.

Vagy, ha csak 2 olyan szót találtok, ami egyértelműen kapcsolódik a **hideg**hez, és úgy érzitek, túl kockázatos lenne még egy tipp, befejezhetitek a körötöket 2 vagy akár 1 tipp után is. Legalább 1-et kötelező tippelnetek.

VAGY

HASZNÁLJÁTOK AZ EXTRA TIPPELÉSI LEHETŐSÉGET.

Amíg a kémei olyan fedőnévkártyákra tippelnek, amelyek a saját színükhöz tartoznak, **lehetőséget kapnak 1-gyel több kártya megtippelésére**, mint az utalásban elhangzott szám. Például: a **hideg**: 3 utalás esetén a kémei maximum 4-szer tippelhetnek.

Az első körben még nincs szükségetek az extra tippelési lehetőségre. A későbbiekben azonban érdemes lehet kihasználni az extra tippelési lehetőséget, hogy olyan szóra tippeljete, ami egy korábbi körben elhangzott utaláshoz kapcsolódik.

HA A KÖRÖTÖK VÉGET ÉR, A MÁSIK CSAPAT KÖVETKEZIK.

GYŐZELEM

A csapatok körei felváltva következnek egymás után, egészen addig, amíg az egyik csapat győz.

→ Ha a csapatotoknak **nem maradt több kitalálandó szava, győztetek**. A legtöbb esetben akkor győztök, ha eltaláljátok az utolsó szavakat. De akkor is győzhettek, ha a másik csapat tippeli meg a ti utolsó szavakat.

→ Akkor is **győztetek**, ha a másik csapat eltalálja a bérnyilkost.

MOST MÁR ISMERITEK A SZABÁLYOKAT. KEZDHETÉK A JÁTÉKOT!



Én jövők!

ELFOGADHATÓ UTALÁSOK

A kémfőnököknek olyan utalásokat kell adniuk, amik megfelelnek a játék szellemiségének. Ha nem vagy biztos benne, hogy az utalásod elfogadható, **egyeztess a másik kémfőnökkel**. (Természetesen úgy, hogy a kéme ne hallják.)

A JÁTÉK SZELLEMSÉGE

Bizonyos utalások nem elfogadhatóak, mert ellentétesek a játék szellemiségével.

A szavak jelentésére kell utalnod. Nem használhatod az utalást arra, hogy a szó betűire vagy a fedőnévkártya pozíciójára utalj. Tehát nem utalhatsz a KÁD, KÓD és KÉZ szavakra sem a *k*: 3-mal, sem a *három*: 3-mal. Azonban...

Betűk és számok elfogadható utalások, ha a jelentésükre utalsz. Utalhatsz *á*: 1-gyel az ORDÍT szóra, valamint a *hat*: 2 elfogadható utalás a HÜR és a KOCKA szavakra.

Használj magyar szavakat. Idegen szavak abban az esetben elfogadhatóak, ha a csapat tagjai egyébként is használnák a szót egy magyar mondatban. Nem utalhatsz a *kill*: 2-vel a SHAKESPEARE és az ÖL szavakra, viszont a *brownie*: 2 elfogadható utalás az ÉDES és a KOCKA szavakra.

Nem mondhatod ki a látható fedőnévkártyákon szereplő szavakat. Amíg az ADÓ szót le nem fedi egy lapka, nem utalhatsz a *megad*, *adás-vétel*, *adózás* vagy *kiadó* szavakkal.

Nem mondhatod ki a látható fedőnévkártyákon szereplő összetett szavak részeit. Amíg a SZÍNHÁZ szót le nem fedi egy lapka, nem utalhatsz a *szín*, *ház*, *színvak* vagy *házmester* szavakkal.

Nem használhatsz dallamot vagy akcentust az utalásban. Ha orosz akcentussal mindig lehetne utalni a MOSZKVA szóra, az túl könnyű lenne.

NE LÉGY TÚL SZIGORÚ!

Bár az ág és az agancs szavak azonos eredetűek, ez nem általános tudás, így az agancs elfogadható utalás az ÁG szóra. Továbbá aki azt állítja, hogy nem utalhatsz az előző szóval, mert látható a LŐ fedőnévkártya, az csak köztöködni szeretne.

Amire a másik kémfőnök rábólint, az elfogadható utalás.

HASONLÓ SZAVAK

A Fedőnevek társasjátékban hasonló hangzású szóval utalni akkor elfogadható, ha a szavak jelentésére utalsz. Az *új* nem elfogadható utalás az UJJ szóra, viszont a *bába* elfogadható utalás a BABA szóra.

A Fedőnevek alkalmazásban viszont minden hasonló hangzású szó elfogadható utalás. A játék elején azonban megegyezhettek, hogy így játszottok. Ezen esetben a *béke* elfogadható utalás a BÉKA szóra.

Szabad betűzni, sőt, ha valaki megkér, le kell betűznöd az utalásodat.

Az azonos alakú, többjelentésű szavak egy szóznak számítanak. A *dob* elfogadható utalás a KONCERT és a KŐ szavakra.

AZ „EGY SZÓ” SZABÁLY RUGALMASSÁGA

Megegyezhettek, hogy elfogadjátok a közismert betűszavakat egyszavas utalásnak (pl. CIA, ELTE, ADHD).

Az egy szóból álló nevek mindig elfogadható utalások. Ezen felül megegyezhettek, hogy elfogadjátok-e a két szóból álló tulajdonneveket (*Arany János*, *New York*, *Árpád híd*) vagy akár a több szóból álló címet (*Légy jó mindhalálig*).

Az egybe írandó összetett szavak elfogadható utalások, mint például a *napszemüveg*. A többszörös összetétel miatt kötőjeles (*tűzifa-kereskedelem*) szavak szintén elfogadhatóak, de az alapvetően kötőjellel írandó szavak (*Mátyás-korabeli*) vagy több szóból álló (*múlt idő*) utalások nem elfogadhatóak, kivéve, ha a másik kémfőnök beleegyezik.

HALADÓ SZABÁLYOK

UTALÁS: KORLÁTLAN

Szám helyett mondhatod azt is, hogy az utalásod korlátlan.

Például *apró: korlátlan*. Így a kémeid bármennyit tippelhetnek, ameddig helyesen tippelnek.

A kémeik ilyen esetben nem tudják, hány fedőnévkártyára utaltál, de így is lehet elég információjuk. Ha már csak 3 fedőnévkártyátok maradt, kitalálhatjátok mindet akár kevesebb fedőnévkártyára való utalással is. Ebben az esetben az *apró: korlátlan* valószínűleg azt jelenti, hogy „kössetek össze 1 szót az *apróval*, és találjátok ki a maradék 2 szót a korábbi utalásokból”.

apró: ∞

UTALÁS: NULLA

A *Japán: 0* szintén lehetőséget ad bármennyi tippre. (Hagyjátok figyelmen kívül az extra tippelési lehetőséget.)

Ez az utalás azt jelenti, hogy „ne tippeljete a *Japánnal* kapcsolatos szóra (vagy szavakra)”. Tehát ha TOKIÓ az egyetlen a fedőnévkártyák közül, ami Japánhoz kapcsolódik, ne tippeljete a TOKIÓ szóra.

Logikus kérdés, hogy „ez mire jó?”. Nos, ha láthatóak a MOSZKVA, LONDON, BERLIN szavak, lehet, hogy a kémfőnök szeretne egy *főváros*: 3 utalást adni, de TOKIÓ útban van. Így viszont megtippelhetitek a MOSZKVA, LONDON, BERLIN szavakat.

Japán: 0

BÜNTETÉS NEM ELFOGADHATÓ UTALÁS ESETÉN

Ha egy kémfőnök nem elfogadható utalást ad, a csapatának köre azonnal véget ér tippelés nélkül, és a másik kémfőnök lefedheti a saját csapatának egyik fedőnévkártyáját, mielőtt utalást adna.

Azonban, ha a másik csapat úgy ítéli meg, hogy a nem elfogadható utalás nem befolyásolja a játékot, a kémfőnökük rábólinthat, és ebben az esetben elfogadható. Továbbá, ha egy nem elfogadható utalást csak később vesz észre valaki, az utalás elfogadhatónak számít.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

Ha szeretnétek gyorsabb tempóban játszani, használhattok stoppert. Az ingyenesen letölthető „Codenames Companion” telefonos alkalmazásban többféle stoppert és kulcskártyát is találhattok. (Ez nem egyezik meg a Fedőnevek (avagy Codenames) alkalmazással, amivel aszinkron játszhattok más kémfőnökökkel a világ minden tájáról.) További játéklehetőségekért látogasd meg a codenamesgame.com weboldalt.



FEDŐNEVEK

Vlaada Chvátil játéka

Illusztráció: Tomáš Kučerovský

További illusztrációk: František Sedláček, Dávid Jablonovský

Grafika: Michaela Zaoralová, Radek „RBX” Boxan, Štěpán Drašák, Tibor Vizi

3D elemek: Roman Bednář

Szövegek és játékszabály: Jason A. Holt

Köszönet: Tomáš Uhlíř, Ondřej Kurka

Gyártás: Vít Vodička

Projektmenedzsment: Lea Červeňanská

Projektfelügyelet: Petr Murmak

Külön köszönet: családjainknak, kollégáinknak és barátainknak a töretlen támogatásukért és munkánk szeretetért; a digitális csapatunknak, hogy megalkották a lenyűgöző Fedőnevek mobilalkalmazást; Lukáš Novotnýnak a letisztult webes felületekért; de elsősorban annak a több millió játékosnak világszerte, akik élvezték a Fedőneveket – akár az asztalon, akár online, akár mobilon – az elmúlt évtizedben.

Nektek köszönhetően nyer értelmet a munkánk!



Copyright © 2015–2025
Czech Games Edition s.r.o.

www.czechgames.com

EMLÉKEZTETŐK ÉS TIPPEK

További információk:
www.codenamesgame.com

- **Legyetek türelmesek.** A kémfőnökök munkája nehéz. Az első utalás megtalálása beletelhet pár percbe. Utána már könnyebben fog menni.
- **Adhatsz utalást egyetlen szóra is,** de több szóra utalni praktikusabb.
- **Ne adj extra információkat az utalásodhoz.** Ne tedd hozzá, hogy „ez egy kicsit fura lesz, de...”. A Fedőnevekkel játszotok. Minden utalás egy kicsit fura.
- **Beszélgétek át az utalást, aztán tippeljétek.** Ha egyedül vagy kém, gondolkodhatsz hangosan. Ha csapatban vagytok, akkor pedig nem árt megbizonyosodni arról, hogy mindenki része a játéknak. Azonban törekedjétek rá, hogy viták vagy döntésképtelenség miatt ne álljon a játék.
- **Kémfőnökként figyelj a kémeid megbeszéléseire!** Így megismerheted a gondolkodásmódjukat, ami segíthet a későbbi utalásaidhoz.
- **A kémfőnököknek kötelező a pókerarc.** Amikor a kémeid az utalásodról beszélgetnek, ne reagálj akkor sem, ha nem jó irányba gondolkodnak. Ne kezdj el nyúl-ni lapkáért azelőtt, hogy megérintettek volna egy fedőnévkártyát. Ha véletlenül tippeltek helyesen, tégy úgy, mintha te is így gondolkodtál volna.
- **Ne figyeljétek a kémfőnök reakcióját.** A legjobb, ha a kártyákra fókuszáltok, és kerületek a szemkontaktust a kémfőnökkel.
- **Kitalálhattok szavakat korábbi utalások alapján,** akár a kör első tippjeként is. Vagy akár véletlenszerűen is tippelhetek, de ezt a taktikát nem ajánljuk.
- **Nem árulhatod el a kémeknek, hogy kimaradtak szavak, amikre korábban utaltál.** Nem ismételheted meg a korábbi utalásaid, hacsak meg nem kérnek rá.
- **A kémek befejezhetik a köriket hamarabb,** mint hogy az utalásban jelzett mennyiségű szóra tippelnének. Azonban legalább 1-et mindig tippelniük kell.
- **Ha a játék véget ér, csak fordítsátok meg a 25 fedőnévkártyát,** és kezdődhet az új játék!



FEDŐNEVEK NÉGYSZEMKÖZT

2+ játékosnak, kooperatív
400 további szó
(keverhető a Fedőnevekkel)



FEDŐNEVEK KÉPEKKEL

4–8 játékos
játék a képekkel
szavak helyett

JÁTSSZ A KLASSZIKUS TÁRSASJÁTÉKKAL ONLINE!

Csatlakozz a több mint 4 millió játékoshoz, és játszd a barátaiddal akkor is, ha nem tudtok személyesen találkozni. Csak hozz létre egy virtuális szobát, oszd meg a linket, és éreztétek jól magatokat!



codenames.game

