



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spieleshop

Codenames – Kurzspielregel

Spielvorbereitung:

- **Zwei Teams** werden gebildet, die jeweils aus einem Meisteragenten und beliebig vielen Agenten bestehen
- Zwei **Meisteragenten** setzen sich **nebeneinander** und stellen eine **Codekarte** so im Ständer vor sich auf, dass nur sie diese einsehen können.
- **25 Wortkarten** werden in einem **5x5 Raster** auf dem Tisch ausgelegt.

Spielablauf:

Die **Teams** kommen **abwechselnd an die Reihe**:

- Der **Meisteragent** gibt einen **Hinweis** bestehend aus **einem Wort und einer Zahl**
- Das Wort sollte Verbindung zu Codenamen der eigenen Agenten auf dem Tisch haben, die Zahl besagt zu wie vielen
- Die Agenten dürfen maximal so oft wie die **Zahl + 1 mal auf Begriffe tippen** (Ausnahme bei unbegrenzt oder 0 statt Zahl darf beliebig oft geraten werden)
- Der Meisteragent offenbart jeweils die Identität der Person
 - **Eigener Agent**: Team darf weiterraten
 - **Passant, feindlicher Agent**: Spielzug ist zu Ende
 - **Attentäter**: sofort verloren

Spielende:

Das **Spiel endet** sobald

- Ein Team seinen **letzten Agenten findet**, dann **gewinnt** dieses Team
- Ein Team den **Attentäter kontaktiert**, dann **verliert** dieses Team



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spieleshop

Codenames – Spielhilfe

Spielvorbereitung:

- Zwei Teams bilden
- Meisteragenten stellen eine Codekarte vor sich auf
- 25 Wortkarten in 5x5 Raster auslegen

Spielablauf:

- Teams kommen abwechselnd an die Reihe.
- Meisteragent gibt Hinweis bestehend aus 1 Wort und Zahl
- Agenten dürfen Zahl + 1 mal auf Begriffe tippen (Ausnahme unbegrenzt und 0)
- Der Meisteragent offenbart Identität der Person
 - **Eigener Agent:** Team darf weiterraten
 - **Passant, feindlicher Agent:** Spielzug ist zu Ende
 - **Attentäter:** sofort verloren

Spielende:

- Team findet letzten Agenten und gewinnt
- Team kontaktiert Attentäter und verliert