

Codenames

Das Ziel des Spiels ist es, die geheimen Wörter deines Teams zu erraten, ohne dabei auf die Wörter des gegnerischen Teams oder den Attentäter zu stoßen.

Spielkomponenten:

- Ein Spielfeld aus Wortkarten (in einem 5x5-Raster).
- Agentenkarten (in den Farben der Teams).
- Ein Attentäter (schwarze Karte).
- Ein Kartenständer.

Spielvorbereitung:

Legt die Wortkarten in einem 5x5-Raster aus. Jede Karte zeigt ein einzelnes Wort. Ein Spielleiter (der nicht aktiv am Spiel teilnimmt) setzt die Agenten- und Attentäterschlüssel.

Spielablauf:

Die Spieler werden in zwei Teams aufgeteilt (rot und blau, zum Beispiel).

Ein Spieler jedes Teams wird zum Spymaster ernannt. Der Spymaster kennt die Identitäten der Agenten, Attentäter und Neutralen.

Der Spymaster gibt seinen Teammitgliedern Hinweise, indem er ein einzelnes Wort sagt und eine Zahl, die die Anzahl der zugehörigen Wörter angibt.

Die Teammitglieder versuchen, die vom Spymaster gegebenen Hinweise zu verstehen und die entsprechenden Wortkarten auszuwählen. Der Spymaster darf während des Spiels nicht direkt auf die Wortkarten zeigen.

Wenn ein Team eine Karte auswählt, wird sie mit einer Agentenkarte in der Farbe des Teams bedeckt. Das Team darf dann weiter raten, solange sie korrekte Agentenkarten auswählen oder sich entscheiden, aufzuhören.

Wenn ein Team eine Karte mit einem neutralen Wort auswählt, endet ihr Zug. Wenn ein Team jedoch auf das Wort des gegnerischen Teams oder den Attentäter stößt, endet das Spiel sofort, und das andere Team gewinnt.

Spielende:

- Das Spiel endet, wenn ein Team alle seine Agentenkarten gefunden hat und somit gewinnt.