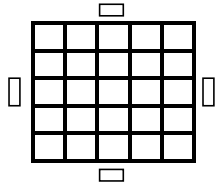


Codenames - KSR (Teamspiel ab 4 Spieler)



Es beginnt das Team, dessen 4 Farbfelder um die Codekarte herum angeordnet sind. 25 Karten liegen im 5-mal-5-Raster aus. Die Codekarte rastert diese Auslage. Rote Felder darin muss das rote Ermittler-Team erraten, blaue Felder das blaue Team. Blaue Felder darin sind unbeteiligte Zuschauer und das schwarze Feld ist zu meiden, da es zum Attentäter gehört (= Partie verloren). Jedes Team hat 1 Geheimdienstchef (GDC) und 1 - x Ermittler (jeder, der nicht GDC ist).

HINWEISE GEBEN:

- ◆ Abwechselnd sind die Teams am Zug. Wer der GDC eines Teams ist, denkt sich **einen Hinweis (1 Wort!)** aus, welcher sich auf 1 oder besser mehrere von seinem Team im Raster zu findende Wortkarten bezieht.
- ◆ Der GDC nennt den Hinweis und eine Zahl, die besagt, auf wieviele Wort-Karten er sich bezieht.

Beispiel: Hinweis TIER-3 (Es liegen im Raster nur diese Tiere aus: WAL - EINHORN - KÄNGURUH)

- ◆ Der Hinweistext darf nicht auf offen ausliegenden Wort-Karten vorkommen. Er muss mit den Bedeutungen des Wortes zu tun haben. Andere Formen eines offen ausliegenden Wortes sind nicht als Hinweis erlaubt.

*Beispiele: Hinweis ENKEL gilt nicht für das Wort SCHENKEL.
Hinweis BRECHEN gilt nicht für BRUCH.*

- ◆ Textteile von offen ausliegenden zusammengesetzten Worten sind als Hinweis tabu.
- ◆ Es wird nur in Deutsch gespielt.
- ◆ Ggf. Hinweis buchstabieren, gerade bei gleichklingenden Wörtern (z.B. Leere, Lehre).
- ◆ Abkürzungen: Entscheidet, ob sie erlaubt sein sollen.
- ◆ Vorsilben wie (kein-, nicht-, un-) darf man nicht nutzen, um den Suchbegriff ins Gegenteil zu kehren.
- ◆ Eigennamen sind (wenn regelkonform) erlaubt, Reime aber nur, wenn sie sich auf Bedeutungen beziehen.

Beispiel: Hinweis FUTTER ist für zu suchendes Wort BUTTER erlaubt.

ERMITTELN:

- ◆ Die Ermittler im gleichen Team wie der GDC versuchen eine Lösung zu finden. Sie können sich offen beraten. Der GDC muss dabei ein Pokerface aufsetzen. Er darf keine Hinweise geben.
- ◆ Ein einziger Ermittler des Teams trifft dann die Entscheidung und berührt eine der Wortkarten auf dem Tisch. Mind. 1 Rateversuch ist Pflicht! Falsch geraten, beendet den Zug. Folgende Situationen ergeben sich:
 - a) Die Karte gehört zum Team: Der GDC deckt diese mit 1 Agentenkarte seines Teams ab. Das Team darf weiterraten. Es kann natürlich auch aufhören.
 - b) Die Karte ist ein unbeteiligter Zuschauer: Der GDC legt 1 neutrale Karte auf diese Karte. Der Zug ist beendet. Das gegnerische Team ist dran.
 - c) Die Karte gehört zum anderen Team: Der andere GDC legt 1 Agentenkarte seines Teams darauf. Der Zug ist beendet. Das gegnerische Team ist dran.
 - d) Die Karte ist der "Attentäter". Das aktive Team hat verloren und das Gegenteam hat die Partie gewonnen.

Spielende:

- ◆ Hat ein Team alle seine Wortkarten abgedeckt, gewinnt es das Spiel sofort.
- ◆ Ansonsten ist das Spiel beendet, wenn ein Ermittler Kontakt mit dem Attentäter hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 10.12.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de