

Codenames Duett - KSR

- ➔ Ihr habt eine doppelseitige Codekarte zwischen Euch stehen.
Du siehst dort auf Deiner Seite 9 Wörter in GRÜN, welche Dein Partner erraten muss.
- ➔ Keine der 3 SCHWARZ markierten Karten sollte Dein Partner wählen, denn dann habt Ihr beide das Spiel sofort verloren.
- ➔ BEIGE Wörter sind unbeteiligte Zuschauer. Tippt Dein Partner auf solche Karten, ist das ein FEHLER.
- ➔ Dein Partner sieht ebenfalls 9 grüne und 3 schwarze Markierungen, deren Positionen nur zum Teil mit Deinen übereinstimmen.
- ➔ SPIELZIEL: Findet gemeinsam alle 15 grünen Wörter in 9 ZÜGEN oder weniger.

Ablauf:

- **Gib einen Hinweis** (genau 1 Wort) für möglichst mehr als 1 grüne Karte.
Ergänzend nennst Du die Zahl der zum Hinweis passenden grünen Karten.
(*Beispiel: "Frühstück 2" für Untertasse + Kaffee*) Regeln für den Hinweis:
 - ➔ Dein Hinweis darf kein Wort sein, das offen ausliegt.
 - ➔ Dein Hinweis darf nicht in einem offen ausliegenden Wort enthalten sein.
 - ➔ Dein Hinweis muss mit den Wortbedeutungen zu tun haben.
 - ➔ Buchstaben/Zahlen sind OK, wenn sie sich auf Bedeutungen beziehen.
z.B.: Hinweis "VIER 2" für Rad und Quadrat
 - ➔ Es darf keine Form eines sichtbaren Wortes genannt werden.
 - ➔ Es darf kein Teil eines ausliegenden zusammengesetzten Wortes genannt werden, d.h., auch keine Form davon.
 - ➔ Dein Hinweis muss in einem deutschen Wörterbuch vorkommen.
 - ➔ Wortkomposita sind nur erlaubt, wenn sie im Alltag gebräuchlich sind.
 - ➔ Akzente, Mundart und gesungene Hinweise sind nicht erlaubt.
 - ➔ Nur umgangssprachlich genutzte Fremdwörter sind erlaubt.
 - ➔ Eigennamen sind erlaubt, solange sie aus einem Wort bestehen.
 - ➔ Das Buchstabieren eines Hinweises ist erlaubt.
 - ➔ Nicht erlaubt ist, mit französischem oder anderem Akzent zu sprechen.
- **Verstößt** jemand gegen o.a. Regeln, muss 1 Zeitmarker aus Eurem Vorrat abgelegt werden. Es darf trotzdem mit dem Hinweis noch geraten werden. Dadurch geht dann - wie üblich - 1 weiterer Zeitmarker drauf.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 28.12.17

Ein Wort raten: *Jeder Zug verbraucht 1 Zeitmarker.*

- Dein Partner sieht sich alle Wörter auf dem Tisch an und rät ein Wort, indem er mit einem Finger darauf tippt. Nun gilt:
 - Ist das Wort auf Deiner Seite GRÜN markiert, ist richtig geraten.
Decke eine grüne Agentenkarte über das Wort.
Der ratende Spieler darf einen weiteren Versuch machen, allerdings ohne weiteren Hinweis. Er kann aber auch passen und legt dann 1 Zeitmarker mit abgehakter Seite vor sich ab.
Solange man erfolgreich rät, darf man weitermachen.
 - Ist das Wort auf Deiner Seite SCHWARZ markiert, habt Ihr beide das Spiel sofort verloren.
 - Ist das Wort auf Deiner Seite BEIGE, markiere es mit 1 Zeitmarker.
Die Zuschauerseite liegt oben, der Pfeil darauf zeigt auf den Partner.
Der Zug des ratenden Spielers ist damit beendet.
- Ihr gebt immer abwechselnd Hinweise.
 - ➔ Ein Wort, das mit einem Zeitmarker markiert ist, kann immer noch vom anderen Partner erraten werden. Sollte dann u.U. noch ein Zeitmarker dort landen, kann niemand erneut dieses Wort raten.

DAS LETZTE WORT ERRATEN:

- Sobald Du alle 9 auf Deiner Codekarten-Seite GRÜN markierten Wörter mit grünen Agentenkarten bedeckt siehst, sage Deinem Partner an, dass es für ihn nichts mehr zu erraten gibt. In den verbleibenden Zügen gibt dann nur noch Dein Partner Hinweise an Dich.

Spielende:

- ➔ Liegen alle 15 Agentenkarten aus, endet das Spiel mit Eurem Sieg.
- ➔ Sollten aber vorab schon keine Zeitmarker mehr übrig sein, werden keine Hinweise mehr gegeben und es wird nur noch geraten.
Ein falscher Rateversuch (also auch mit BEIGEM Wort) = Spiel verloren.