

Anleitung

Codenames Duett ist ein kooperatives Spiel für Zwei. Jeder Spieler hat ein eigenes Heft mit einem Spiel pro Seite. Beide haben die selbe Liste an Wörtern, aber den Wörtern sind bei jedem Spieler unterschiedliche Farben zugeordnet. Euer Ziel ist es, dem Partner Hinweise zu geben, so dass dieser herausfindet, welche Wörter bei einem selbst GRÜN sind.

Am Anfang jedes Zuges müssen beide Spieler ein Zug-Kästchen ankreuzen. Geht das nicht, weil keines mehr leer ist, beginnt der Sudden Death Modus (siehe unten).

Irgendein Spieler beginnt. Er schaut auf seine UNTERE LISTE und denkt sich einen Hinweis zu den GRÜNEN Wörter aus. Ein Hinweis besteht immer aus einem einzelnen Wort gefolgt von einer Zahl, z.B. "Essbar 3". Das Hinweis-Wort darf nicht in der vorgegebenen Wortliste stehen (auch nicht abgewandelt oder übersetzt). Mit der Zahl gibt der Hinweisgeber an, wie viele GRÜNE Wörter seiner Meinung nach mit dem Hinweis in Zusammenhang stehen.

Der Ratende nennt nun ein Wort aus der OBEREN LISTE. Der Hinweisgeber sagt welcher Farbe dieses Wort auf seinem Zettel zugeordnet ist:

- SCHWARZ: Die Spieler haben sofort verloren.
- GELB: Der Ratende liegt falsch, sein Zug ist beendet. Beide müssen eine Fehler-Kästchen ankreuzen. Gibt es keine leeren mehr, müssen beide eine zusätzlichen Zug-Kästchen ankreuzen. Markiert das Wort auf euren Zetteln, um euch zu merken, welcher Spieler was geraten hat.
- GRÜN: Ein richtiges Wort wurde gefunden! Beide kreuzen ein Ziel-Kästchen an und markieren das Wort auf ihren Zetteln. Der Ratende darf nun weitere Wörter nennen oder passen. Sind alle 15 Ziel-Kästchen angekreuzt, habt ihr gewonnen.

Wenn jemand passt oder ein gelbes Wort erwischt, tauscht ihr die Rollen und ein neuer Zug beginnt. Hat jemand alle seine grünen Wörter gefunden, wechselt ihr euch nicht mehr ab.

Sudden Death Modus: Ihr müsst jetzt alle verbliebenen Wörter finden, dürft aber keine Hinweise mehr geben oder eure Strategie besprechen. Ihr dürft in beliebiger Reihenfolge raten. Macht ihr auch nur einen Fehler, habt ihr verloren.

Beachte: Wenn ein grünes Wort gefunden wurde, darf der Hinweisgeber nicht sagen (oder sonst wie zu verstehen geben) ob er tatsächlich das erratene Wort mit seinem Hinweis gemeint hat. Ein Wort das auf deinem Zettel SCHWARZ ist, kann bei deinem Partner GRÜN sein, du solltest diese Wörter also bei deinen Rateversuchen nicht ignorieren. Strafe für regelwidrige Hinweise: Kreuzt ein zusätzliches Zeit- und Fehler-Kästchen an.

Punkte: +2 Punkte pro angekreuztem Ziel-Kästchen, +10 pro leerem Zug Kästchen, -5 pro Fehler, -10 für Sudden Death. *Punkte bei Niederlage durch Tippen auf schwarzes Wort:* -10 Punkte pro angekreuztem Fehler-Kästchen und pro leerem Zug- und Ziel-Kästchen.

Credits: Basierend auf [Codenames Duett](#) von Vlaada Chvátil und Scot Eaton von Czech Games Edition. Play by paper Version programmiert von www.donationcoder.com.

SPIEL ID: #1 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 Fehler machen. Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der ersten Seite.

Zug-Kästchen:

Fehler-Kästchen:

Ziel-Kästchen:

OBERE LISTE - RATE WÖRTER VON HIER 1) Wenn du ein richtiges Wort errätst (GRÜN), kreise es ein; wenn es falsch ist, streiche es durch. 2) Wenn es GRÜN war, steiche es außerdem in der UNTEREN LISTE durch, weil auch dein Partner dieses Wort nicht mehr erraten braucht/darf.

ABSATZ	ANTARKTIS	ANWALT	ARM	BLÜTE
BRUCH	FAHNE	FERNSEHEN	FRANKREICH	JOCKEY
KLABAUTERMANN	KOCH	KOMET	LAPPEN	MARSCH
PHÖNIX	RODEO	SCHIFF	SCHILD	SCHRAUBE
SPRINT	STEUER	TOD	VERBAND	WÄSCHE

UNTERE LISTE - GIB HINWEISE VON HIER. 1) Wenn dein Partner ein Wort rät, sag ihm welche Farbe es bei dir hat, dann streiche es hier durch. 2) Errät er ein GRÜNES Wort, zeichne ein Viereck um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.

Grün	ABSATZ	FERNSEHEN	FRANKREICH
	KOCH	LAPPEN	RODEO
	SCHILD	STEUER	WÄSCHE

Gelb	ANTARKTIS	ANWALT	ARM
	BLÜTE	FAHNE	JOCKEY
	KLABAUTERMANN	MARSCH	PHÖNIX
	SCHIFF	SPRINT	TOD
		VERBAND	

Schwarz	BRUCH	KOMET	SCHRAUBE
----------------	-------	-------	----------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #2 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 Fehler machen. Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der ersten Seite.

Zug-Kästchen:

Fehler-Kästchen:

Ziel-Kästchen:

OBERE LISTE - RATE WÖRTER VON HIER 1) Wenn du ein richtiges Wort errätst (GRÜN), kreise es ein; wenn es falsch ist, streiche es durch. 2) Wenn es GRÜN war, steiche es außerdem in der UNTEREN LISTE durch, weil auch dein Partner dieses Wort nicht mehr erraten braucht/darf.

ANWALT	ASTRONAUT	BAND	BIENE	COWBOY
GAS	GRIECHENLAND	HAHN	JOCKEY	KISTE
KOCH	KRANKHEIT	KÜRBIS	MATTE	MUSKETIER
OASE	OBER	POLSTER	ROHR	RUMKUGELN
SPRINT	WAGEN	WASSER	WÜRFEL	ZUG

UNTERE LISTE - GIB HINWEISE VON HIER. 1) Wenn dein Partner ein Wort rät, sag ihm welche Farbe es bei dir hat, dann streiche es hier durch. 2) Errät er ein GRÜNES Wort, zeichne ein Viereck um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.

Grün	BAND	BIENE	KÜRBIS
	MATTE	ROHR	SPRINT
	WAGEN	WÜRFEL	ZUG

Gelb	ANWALT	ASTRONAUT	COWBOY
	GAS	HAHN	JOCKEY
	KISTE	KOCH	KRANKHEIT
	MUSKETIER	OASE	OBER
		POLSTER	

Schwarz	GRIECHENLAND	RUMKUGELN	WASSER
----------------	--------------	-----------	--------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #3 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 Fehler machen. Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der ersten Seite.

Zug-Kästchen:

Fehler-Kästchen:

Ziel-Kästchen:

OBERE LISTE - RATE WÖRTER VON HIER 1) Wenn du ein richtiges Wort errätst (GRÜN), kreise es ein; wenn es falsch ist, streiche es durch. 2) Wenn es GRÜN war, steiche es außerdem in der UNTEREN LISTE durch, weil auch dein Partner dieses Wort nicht mehr erraten braucht/darf.

ALASKA	BARON	BARREN	CLEOPATRA	FIEBER
FINGERHUT	FUNKEN	GOLD	INSEKT	KREIS
KUCKUCK	LOCH NESS	MATTE	NASE	NYLON
PAPST	PATIENT	PEITSCH	PONY	SAFT
SCHATTEN	SPRINT	STÄNDER	SUSHI	ZUG

UNTERE LISTE - GIB HINWEISE VON HIER. 1) Wenn dein Partner ein Wort rät, sag ihm welche Farbe es bei dir hat, dann streiche es hier durch. 2) Errät er ein GRÜNES Wort, zeichne ein Viereck um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.

Grün	CLEOPATRA	INSEKT	KUCKUCK
	MATTE	NYLON	PAPST
	PATIENT	PEITSCH	SUSHI

Gelb	ALASKA	BARON	FIEBER
	FUNKEN	GOLD	KREIS
	LOCH NESS	NASE	PONY
	SAFT	SCHATTEN	SPRINT
		ZUG	

Schwarz	BARREN	FINGERHUT	STÄNDER
----------------	--------	-----------	---------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #4 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 Fehler machen. Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der ersten Seite.

Zug-Kästchen:

Fehler-Kästchen:

Ziel-Kästchen:

OBERE LISTE - RATE WÖRTER VON HIER 1) Wenn du ein richtiges Wort errätst (GRÜN), kreise es ein; wenn es falsch ist, streiche es durch. 2) Wenn es GRÜN war, steiche es außerdem in der UNTEREN LISTE durch, weil auch dein Partner dieses Wort nicht mehr erraten braucht/darf.

BART	BIER	BLOCK	BLUME	COLUMBUS
DDR	EINHORN	EUROPA	FALLSCHIRM	FILM
GEIST	GRUBE	KAFFEE	KAPELLE	MARK
PARADE	ROST	SCHIMMEL	SCHWEIN	SEGEL
SPIEL	STRAUß	TATORT	TUNNEL	UMZUG

UNTERE LISTE - GIB HINWEISE VON HIER. 1) Wenn dein Partner ein Wort rät, sag ihm welche Farbe es bei dir hat, dann streiche es hier durch. 2) Errät er ein GRÜNES Wort, zeichne ein Viereck um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.

Grün	BART	BLOCK	BLUME
	COLUMBUS	EUROPA	KAFFEE
	SEGEL	SPIEL	UMZUG
Gelb	BIER	DDR	EINHORN
	FALLSCHIRM	GEIST	GRUBE
	MARK	PARADE	ROST
	SCHIMMEL	STRAUß	TATORT
		TUNNEL	
Schwarz	FILM	KAPELLE	SCHWEIN

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #5 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 Fehler machen. Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der ersten Seite.

Zug-Kästchen:

Fehler-Kästchen:

Ziel-Kästchen:

OBERE LISTE - RATE WÖRTER VON HIER 1) Wenn du ein richtiges Wort errätst (GRÜN), kreise es ein; wenn es falsch ist, streiche es durch. 2) Wenn es GRÜN war, steiche es außerdem in der UNTEREN LISTE durch, weil auch dein Partner dieses Wort nicht mehr erraten braucht/darf.

ALASKA	APFEL	BOMBE	BRAUT	BULLE
CURRY	FAHNE	FLUGZEUG	GERÄUSCH	KRAWATTE
KREIDE	MATTE	MOTOR	ORGAN	PANZER
PFLASTER	SACK	SAFT	SCHIRM	SCHWANZ
SCHWARZWALD	TOAST	TULPE	UHR	VOGELSCHEUCHE

UNTERE LISTE - GIB HINWEISE VON HIER. 1) Wenn dein Partner ein Wort rät, sag ihm welche Farbe es bei dir hat, dann streiche es hier durch. 2) Errät er ein GRÜNES Wort, zeichne ein Viereck um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.

Grün	ALASKA	FAHNE	GERÄUSCH
	MATTE	MOTOR	SACK
	SAFT	SCHWANZ	VOGELSCHEUCHE

Gelb	APFEL	BOMBE	BRAUT
	BULLE	CURRY	FLUGZEUG
	KREIDE	ORGAN	PFLASTER
	SCHIRM	SCHWARZWALD	TOAST
		TULPE	

Schwarz	KRAWATTE	PANZER	UHR
----------------	----------	--------	-----

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #6 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 Fehler machen. Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der ersten Seite.

Zug-Kästchen:

Fehler-Kästchen:

Ziel-Kästchen:

OBERE LISTE - RATE WÖRTER VON HIER 1) Wenn du ein richtiges Wort errätst (GRÜN), kreise es ein; wenn es falsch ist, streiche es durch. 2) Wenn es GRÜN war, steiche es außerdem in der UNTEREN LISTE durch, weil auch dein Partner dieses Wort nicht mehr erraten braucht/darf.

BIRNE	EIFFELTURM	FUTTER	GANGSTER	GEHALT
HEISENBERG	IROKESE	KEKS	KREIS	KUSS
MARMOR	MEXIKO	PISTOLE	PUNKT	PYRAMIDE
ROSA	SCHEIBE	SCHLAF	SCHUPPEN	SCHWEIZ
SCHWERT	SCHWESTER	SOLDAT	STAUB	ABFALL

UNTERE LISTE - GIB HINWEISE VON HIER. 1) Wenn dein Partner ein Wort rät, sag ihm welche Farbe es bei dir hat, dann streiche es hier durch. 2) Errät er ein GRÜNES Wort, zeichne ein Viereck um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.

Grün	EIFFELTURM	FUTTER	KEKS
	KUSS	MARMOR	MEXIKO
	PUNKT	SOLDAT	ABFALL
Gelb	BIRNE	GANGSTER	GEHALT
	HEISENBERG	IROKESE	KREIS
	PYRAMIDE	ROSA	SCHLAF
	SCHWEIZ	SCHWERT	SCHWESTER
		STAUB	
Schwarz	PISTOLE	SCHEIBE	SCHUPPEN

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #7 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 Fehler machen. Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der ersten Seite.

Zug-Kästchen:

Fehler-Kästchen:

Ziel-Kästchen:

OBERE LISTE - RATE WÖRTER VON HIER 1) Wenn du ein richtiges Wort errätst (GRÜN), kreise es ein; wenn es falsch ist, streiche es durch. 2) Wenn es GRÜN war, steiche es außerdem in der UNTEREN LISTE durch, weil auch dein Partner dieses Wort nicht mehr erraten braucht/darf.

ATLANTIS	AUTO	BANDE	BAU	BAUMWOLLE
BILD	BRASILIEN	CAESAR	CLEOPATRA	FAUL
GEWEHR	HAMBURGER	IGEL	KALB	KIEL
KLAPPE	LEHRER	MARATHON	MUMIE	PARADE
PFUND	SPHINX	STROM	WURST	WÜRFEL

UNTERE LISTE - GIB HINWEISE VON HIER. 1) Wenn dein Partner ein Wort rät, sag ihm welche Farbe es bei dir hat, dann streiche es hier durch. 2) Errät er ein GRÜNES Wort, zeichne ein Viereck um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.

Grün	BAUMWOLLE	BRASILIEN	CLEOPATRA
	FAUL	MARATHON	PARADE
	PFUND	SPHINX	WÜRFEL

Gelb	ATLANTIS	AUTO	BANDE
	BAU	BILD	CAESAR
	GEWEHR	KALB	KIEL
	KLAPPE	MUMIE	STROM
		WURST	

Schwarz	HAMBURGER	IGEL	LEHRER
----------------	-----------	------	--------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #8 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 Fehler machen. Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der ersten Seite.

Zug-Kästchen:

Fehler-Kästchen:

Ziel-Kästchen:

OBERE LISTE - RATE WÖRTER VON HIER 1) Wenn du ein richtiges Wort errätst (GRÜN), kreise es ein; wenn es falsch ist, streiche es durch. 2) Wenn es GRÜN war, steiche es außerdem in der UNTEREN LISTE durch, weil auch dein Partner dieses Wort nicht mehr erraten braucht/darf.

AMEISE	BARBECUE	BIENENSTICH	BIKINI	BOMBE
BRAUT	EIFFELTUM	ERDBEBEN	FELD	FIEBER
FLUR	FUCHS	GARTEN	JEANNE D'ARC	KATER
KOSMETIK	KRAFTWERK	LAND	PERLE	RECHNUNG
SPINNE	TOD	WERWOLF	ZITRONE	ZYLINDER

UNTERE LISTE - GIB HINWEISE VON HIER. 1) Wenn dein Partner ein Wort rät, sag ihm welche Farbe es bei dir hat, dann streiche es hier durch. 2) Errät er ein GRÜNES Wort, zeichne ein Viereck um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.

Grün	AMEISE	BIENENSTICH	BIKINI
	BRAUT	FIEBER	GARTEN
	RECHNUNG	SPINNE	WERWOLF

Gelb	BARBECUE	BOMBE	EIFFELTUM
	FUCHS	JEANNE D'ARC	KATER
	KOSMETIK	KRAFTWERK	LAND
	PERLE	TOD	ZITRONE
		ZYLINDER	

Schwarz	ERDBEBEN	FELD	FLUR
----------------	----------	------	------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #9 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 Fehler machen. Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der ersten Seite.

Zug-Kästchen:

Fehler-Kästchen:

Ziel-Kästchen:

OBERE LISTE - RATE WÖRTER VON HIER 1) Wenn du ein richtiges Wort errätst (GRÜN), kreise es ein; wenn es falsch ist, streiche es durch. 2) Wenn es GRÜN war, steiche es außerdem in der UNTEREN LISTE durch, weil auch dein Partner dieses Wort nicht mehr erraten braucht/darf.

AFFE	AUFNAHME	BERMUDAS	BLITZ	BOGEN
BUCH	COMPUTER	FINGERHUT	IROKESE	JEANNE D'ARC
JUNGE	KOPF	KRANKENHAUS	LEBKUCHEN	LEHRER
MIKROSKOP	NASE	ORANGE	RAUPE	ROLLE
SAND	SCHLOSS	SUPPE	TINTE	UHU

UNTERE LISTE - GIB HINWEISE VON HIER. 1) Wenn dein Partner ein Wort rät, sag ihm welche Farbe es bei dir hat, dann streiche es hier durch. 2) Errät er ein GRÜNES Wort, zeichne ein Viereck um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.

Grün	AFFE	BOGEN	BUCH
	COMPUTER	FINGERHUT	IROKESE
	KOPF	ROLLE	SUPPE
Gelb	AUFNAHME	BLITZ	JEANNE D'ARC
	JUNGE	LEHRER	MIKROSKOP
	NASE	ORANGE	RAUPE
	SAND	SCHLOSS	TINTE
		UHU	
Schwarz	BERMUDAS	KRANKENHAUS	LEBKUCHEN

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #10 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 Fehler machen. Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der ersten Seite.

Zug-Kästchen:

Fehler-Kästchen:

Ziel-Kästchen:

OBERE LISTE - RATE WÖRTER VON HIER 1) Wenn du ein richtiges Wort errätst (GRÜN), kreise es ein; wenn es falsch ist, streiche es durch. 2) Wenn es GRÜN war, steiche es außerdem in der UNTEREN LISTE durch, weil auch dein Partner dieses Wort nicht mehr erraten braucht/darf.

AUSTRALIEN	BROT	CURRY	ENTE	FLUT
GESCHICHTE	HARZ	JOKER	KIRSCH	KRABBE
LKW	MORGENSTERN	MUND	NUSS	PIANO
PIRAT	POST	PYRAMIDE	SCHLÜSSEL	SENF
SONNE	STUFE	WALD	ZAUN	ZWERG

UNTERE LISTE - GIB HINWEISE VON HIER. 1) Wenn dein Partner ein Wort rät, sag ihm welche Farbe es bei dir hat, dann streiche es hier durch. 2) Errät er ein GRÜNES Wort, zeichne ein Viereck um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.

Grün	AUSTRALIEN	ENTE	GESCHICHTE
	JOKER	KIRSCH	MUND
	NUSS	SENF	STUFE
Gelb	BROT	FLUT	HARZ
	KRABBE	LKW	PIANO
	PIRAT	POST	PYRAMIDE
	SCHLÜSSEL	WALD	ZAUN
		ZWERG	
Schwarz	CURRY	MORGENSTERN	SONNE

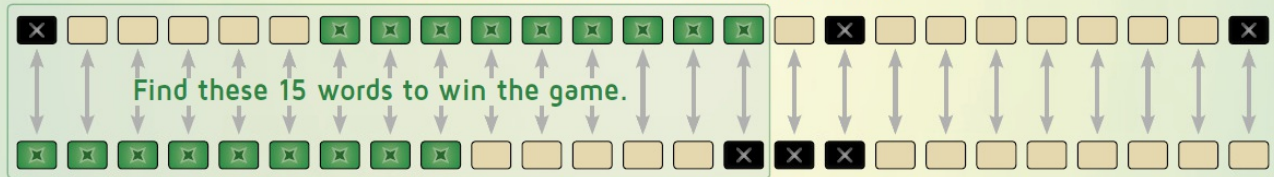
BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

Codenames Duet Overlap Key

SECRETS OF THE KEY CARD

All key cards are designed according to this diagram. You can use this knowledge to your advantage.

COLORS AS YOUR PARTNER SEES THEM



COLORS AS YOU SEE THEM

End of book. Did you have fun?