VLAADA CHVÁTIL

コードネーム

Hobby JAPAN

CGE
Czech Games Edition

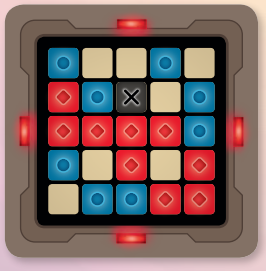
ゲームの準備

プレイヤーは、人数とゲーム熟練度が大体同じになるように 2 つのチームに分かれます（赤チームと青チーム）。スタンダードゲームをプレイするためには少なくとも 4 人（2 人チームが 2 組）必要です。2 人用、3 人用のルールは、このルールの最後のページで説明しています。各チームから 2 人ずつスパイマスターを選びます。各チームのスパイマスターは隣り合わせてテーブルの同じ側に着席します。それ以外のプレイヤーはスパイマスターの反対側に着席してください。スパイマスター以外のプレイヤーは全員「現場諜報員」になります。コードネームをランダムに 25 枚選び、右図のようにテーブルの上に縦 5 枚 × 横 5 枚になるように並べます。

注意：コードネームカードをシャッフルする際、時折半分ずつに分けてシャッフルすることを推奨します。これをすることで、よりランダムに混ざります。

キーカード

ゲームごとに 1 枚、テーブル上のカードの正体を表すキーカードを使用します。スパイマスターたちはランダムにキーカード 1 枚を選び、スタンドに立てて 2 人の間に置きます。どの辺を上にして立てても問題ないので、あまり深く考えないでスタンドに立ててください。ただし、決して現場諜報員には見られないようにしてください。



キーカードの情報は、テーブル上のコードネームカードの配置に対応しています。キーカードの下がスパイマスター側、上が諜報員側になります。青いマスは、青チーム（青の諜報員）が推測しなければならない言葉に対応しています。赤いマスは、赤チーム（赤の諜報員）が推測しなければならない言葉に対応しています。薄い色のマスは何も知らない一般人を表し、黒いマスは誰もが触れてはならぬ暗殺者を表しています。

先攻と後攻

キーカードの 4 つの辺に、先攻チームの色が表示されています。先行のチームは、9 つのコードネームを推測します。後攻のチームは 8 つです。先行のチームにゲームの最初のヒントが与えられます。

スパイカード

赤のエージェント 8 枚

青のエージェント 8 枚

赤のエージェントカードは 1 つの山にして赤チームのスパイマスターの前に置きます。青のエージェントカードは 1 つの山にして青チームのスパイマスターの前に置きます。これにより、どちらのチームのマスターか容易に確認できます。

ダブルエージェント 1 枚

ダブルエージェントは、ゲーム開始時はどちらの陣営にも属しています。両面に各チームの絵柄が表示されています。9 枚を推測する先行のチームのエージェントカードとして使用します。

一般人 7 枚

暗殺者 1 枚

一般人と暗殺者のカードは、2 人のスパイマスターの間に、どちらからも取りやすいように置いておきます。

ゲームの概要

スパイマスターだけが、25 人のエージェントの秘密の正体を知っています。現場諜報員たちは、25 人のコードネームだけを知っています。

スパイマスターは順番にヒントとして言葉を 1 つずつ発表します。このヒントは、テーブル上の複数のコードネームに関連している可能性もあります。現場諜報員たちは、スパイマスターが発した言葉をヒントにして推測をします。現場諜報員がコードネームカードに触れたとき、スパイマスターはそのコードネームの正体を明らかにします。そのカードが自分のチームのエージェントの場合、さらに自分のチームの推測を続けます。外れた場合は、相手チームのターンとなります。ゲームは、先に自分のチームのエージェント全員とコンタクトしたチームが勝利します。

ゲームのプレイ

チームごとに順番に手番を実行します。キーカードの 4 辺に表示されている色のチームが先行です。

ヒントを出す

あなたがスパイマスターの場合、キーカードに表示されている自分のチームのエージェントのコードネームを当てるためのヒントになる言葉 1 つを考えます。何か良いヒントが浮かんだらその言葉を声に出して発表してください。その際に、その言葉が複数のコードネームのヒントとなっている場合は、その枚数も発言することができます。

例：あなたは「ナッツ」と「樹皮」の 2 つのコードネームのヒントを考えた。両方とも木の成長に関係するため、ヒントとして「木、2 枚」と発表した。

ヒントとしてカード 1 枚だけに関する言葉を発表することもできます（例えば「カシュー、1（枚）」など）。しかし、2 枚以上のヒントに挑戦した方が、さらにゲームを楽しむことができます。4 枚のカードを 1 つのヒントで表現できれば、大きな成功につながります。

単語 1 つ

ヒントは常に単語 1 つだけでなければなりません。追加のヒントを出すこともだめです。例えば、「これはちょっと無理かもしれない……」などと言ってはいけません。あなたたちは「コードネーム」をプレイしています。常に無理難題に直面しています。ヒントとして、テーブル上で見えているコードネームそのものを発言することはできません。ゲームが進行することで、いくつかのコードネームの上にカードが重ねられて見えなくなります。これにより、先ほどまで使ってはいけなかったヒントが、使用可能になることがあります。

エージェントとのコンタクト

スパイマスターがヒントを出したとき、そのチームの現場諜報員は、その意味をよく考えなければなりません。現場諜報員同士で相談することはできますが、スパイマスターは常に表情を変えてはいけません。チーム内の諜報員の中の一人がテーブル上にあるコードネームの中の 1 枚に触れることで、チームが推測した公式な見解とみなします。

- 現場諜報員が**自分のチームのエージェントのカードに触れた**場合、スパイマスターはそのカードの上に自分のチームの色のエージェントカードを乗せます。**このチームは引き続き他のカードの推測をすることができます。**
- 現場諜報員が**一般人のカードに触れた**場合、スパイマスターはそのカードの上に一般人のカードを乗せます。**このチームのターンはここで終了し、相手チームのターンになります。**
- 現場諜報員が**相手のチームのエージェントのカードに触れた**場合、スパイマスターはそのカードの上に相手のチームの色のエージェントカードを乗せます。**このチームのターンはここで終了し、相手チームのターンになります**（さらに相手チームを有利にしてしまいました）。
- 現場諜報員が**暗殺者のカードに触れた**場合、スパイマスターはそのカードの上に暗殺者のカードを乗せます。ゲームはここで終了となり、**暗殺者のカードに触れたチームの負けになります。**

ヒント:ヒントを声に出して言う前に、そのヒントが暗殺者と関係していないことをよく確認する必要があります。

推測の数

現場諜報員は、常に最低でも 1 つは推測してカードを指定しなければなりません。誤った推測をした時点で自分たちのターンは終了となりますが、自分のチームのエージェントを当てた場合、そのまま推測を続けることができます。

いつでも推測をやめて自分たちのターンを終了させることができますが、通常はスパイマスターのヒントの枚数分の推測をしたいところです。ヒントの枚数より 1 枚多い推測をすることも可能です。

例：赤のチームの最初のヒントは、「木、2 枚」だった。赤の諜報員は「オレンジ」と「ナッツ」だと推測した。赤の諜報員は先に「オレンジ」を指で触れた。そのカードは罪のない一般人だったため、このチームは「ナッツ」に触れることなく自分たちのターンを終了する。

青のチームのターンとなり、2 枚推測して正解した。そして再び赤のチームの手番となる。

赤のスパイマスターは「川、3 枚」と言った。赤の諜報員は「アマゾン」は川なので手堅いと確信し、そのカードに触れた。赤のスパイマスターは、そのカードの上に赤のエージェントのカードを乗せたため、再度推測ができる。「カッパ」は川に棲む妖怪のため、次にそのカードに触れた。そのカードも赤の諜報員だったため、まだターンを続けることができる。

赤の諜報員はこれ以上「川」で思いつくものが無かったので、「ナッツ」に指で触れた。このカードは「川」とは関係ないが、前のターンのヒントで推測したものだった。
「ナッツ」は赤のエージェントだった。これで赤の諜報員は「川、3 枚」のヒントで 3 枚の正しい推測をした。このチームは、さらに推測を続けることができる。「川」のヒントによる 3 枚目のカードを推測することも、「木」のヒントによるもう 1 枚のカードを推測することも、ここでターンを終了して青のチームのターンに移行することもできる。

スパイマスターがヒントの際に言った枚数に対して、1 枚だけ追加で推測することが可能です。上記の例では、赤の諜報員は、スパイマスターのヒントで「3 枚」と言ったため、最大 4 枚まで推測することが可能です。諜報員たちが推測の終了を言ったとき（または誤った推測をしたとき）に、相手チームのターンとなります。

ゲームの流れ

スパイマスターは交互にヒントを出します。各ターン、最低でも 1 枚はカードが乗せられて隠れるため、推測がしやすくなっていきます。

ゲームの終了

自分のチームのエージェントのカードすべてが乗せられた時点で、そのチームの勝利です。相手チームのターン中でも、そのチームが誤った推測をすることで勝利することもあります。諜報員が暗殺者のカードに触れてしまうことで、ゲームが早く終了することもあります。その場合は、そのチームの負けになります。

次のゲームの準備

新たにスパイマスターをやりたいプレイヤーがいれば替わってください。2 回目以降のゲームの準備は簡単です。コードネームカードの上に乗せたカードをスパイマスターの前に戻します。そして今出ているコードネームカードを片付けて、新たに 25 枚を並べてください。これで準備完了です！

無効なヒントのペナルティ

スパイマスターが無効なヒントを出した場合、その時点でそのチームのターンは終了です。さらに追加のペナルティとして、相手チームのスパイマスターは、次のヒントを出す前に、自分のチームのエージェントのカード 1 枚を乗せることができます。
しかし、ヒントが無効である抗議を誰もしなかった場合、そのヒントは有効とみなします。

表情を変えないこと

スパイマスターは、表情を変えないことが求められます。チームの諜報員がヒントについて考えている間は、どのカードにも手を伸ばしてはいけません。自チームの諜報員がカードに触れたら、キーカードを確認して、その色に対応するカードをそのカードの上に乗せます。自チームの諜報員が推測したカードを選ぶとき、それが間違っていたとしても、正解のときと同様の振る舞いをしてください。
現場諜報員は、推測中はテーブルのカードだけに集中してください。推測中にスパイマスターと目線でやり取りをしてはいけません。目線のやり取りは、言葉以外のヒントになりうるため禁止です。
言葉 1 つと枚数という限られた情報しか伝えられないことこそが、このゲームの精神に則ってプレイしていることになります。

砂時計はどうやって使うの？

砂時計について言及することを忘れていました。私たちもごく稀にしか砂時計を使いません。
あまりに長考するプレイヤーがいる場合、砂時計を使って、そのプレイヤーに考える時間の制限を設けるのもよいでしょう。
長考がトラブルになる場合は、自分たちの判断で砂時計を使ってください。制限時間内によいヒントを思いつくことができない場合、とりあえず難しい言葉でもいいのでヒントを言って、相手チームがプレイしている間に次のヒントを考えておくことです。
厳密な制限時間を設けてプレイしたい場合、私たちのホームページ codenamesgame.com からタイマーのアプリをダウンロードして使ってください。

使用可能なヒント

我々は様々なルールでプレイテストを実施しました。プレイするグループによって、採用するルールの好みが異なりました。いろいろ試してみて、自分たちのプレイグループに合ったルールを見つけてください。

厳格なルール

ゲームの精神に反する、無効なヒントがあります。

ヒントは、言葉の意味に関係するものでなければなりません。言葉を構成する文字や、テーブル上の位置についてのヒントは使用できません。「イギリス」のヒントとして「リス」は使用できません。「ベルト」と「ベッド」と「ベスト」の 3 枚のヒントとして「ベ、3 (枚)」や「3 文字、3 (枚)」もだめです。しかし……

言葉の意味に関係していれば、文字や数字をヒントとして使うことができます。「ビタミン」のヒントとして、「C、1 枚」のヒントは有効です。「王子」と「柿」と「タコ」のヒントとして「8、3 (枚)」も使用できます。

ヒントの最後に言う枚数を、言葉のヒントにすることはできません。「レモン」と「タコ」のヒントとして、「かんきつ類、8 (枚)」は無効です。

ヒントは原則として日本語、または日常日本語で使用している外来語でなければなりません。また外来語のヒントに、その言葉を日本語に訳したものも(その逆も)使用できません。例えば、「リンゴ」のヒントとして「アップル」は無効です。「ハート」のヒントとして「心臓」も無効です。

テーブル上で見えている言葉は、その漢字の読み方を変えたものもヒントにできません。「金」がテーブル上で見えているときは、「かね」も「きん」もヒントとして使用できません。

テーブル上で見えている意味のある言葉は、その一部であってもヒントにできません。「アイスクリーム」がテーブル上で見えている場合、その上にカードが置かれて隠れるまで、「アイス」も「クリーム」も「アイスホッケー」も「生クリーム」もヒントにできません。また同じ漢字が入っている言葉も (読み方が変わっても) ヒントにできません。テーブル上に「風」がある場合、「台風」や「風土」もヒントとして使えません。ただし、意味をなさない、単に読みを分解したものについてはその限りではありません。「アイスクリーム」が見えているときでも、他のコードネームのヒントとして「**イス**ラエル」や「**クリ**スマス」は使用できます。「イギリス」が見えていても、「リス」を他のコードネームのヒントとしては使用できます。

同音異義語と表記

日本語にはたくさんの同音異義語が存在します。例えば橋と箸は読み方が同じですが、意味は異なります。

同じ読み方で意味や表記の異なるコードネームは、別の言葉としてみなします。そのため、「橋」のヒントとして「箸」に関連する言葉は使用できません。ただし、同音異義語が存在するカタカナのコードネームがいくつかありますが、スパイマスターがヒントを出す際は、どの意味で解釈しても問題ありません。

ヒントとして使用する場合、読みが同じであれば、アクセントや漢字の表記が異なっていても同じ言葉としてみなします。例えば衛星と衛生は、漢字は異なっていても同じ読みのため、「えいせい」は「月」と「病院」の両方のヒントとして使用できます。同様に、「スイス」のヒントとしても「えいせい (永世)」を使用できます。

ヒントをテーブル上で見えている同音異義語と区別するため、外来語で言うことは可能です。例えば、テーブル上に「箸」のコードネームが出ている場合、橋の意味であっても同じ読みの「はし」はヒントとして使えませんが、英語で「ブリッジ」とヒントを出すことは可能です。

誰かの質問を受けて、ヒントの正確な読みや漢字の表記を説明することは可能です。ヒントの言葉の表記がわからない場合は、スパイマスターにそのヒントの表記を言ってもらうことは可能です。

助言：表記の説明は、同音異義語以外でも受けられます。部屋がうるさいときや、プレイヤーに訛りがあるときに役立ちます。

漢字で表記されているコードネームが見えている場合、その漢字を分解して部首をヒントとして使用することはできません。例えば、コードネーム「机」が見えている場合、ヒントとして「木」を使用することはできません。

厳しすぎないように

「カタツムリ (蝸牛)」と「ゴボウ (牛蒡)」は、漢字で表記するとどちらも「牛」を含んでいます。これらの言葉のヒントとして「牛乳」は不可 (単に漢字が共通なだけで、意味を表していないため) ですが、これらのコードネームが見えているとき他のコードネーム (例えば「チーズ」) のヒントとして「牛乳」が使用可能かどうかなど、トラブルのもとになります。

相手チームのスパイマスターが認めれば、そのヒントは有効とみなします。それでも納得できない場合は対戦相手に聞いてみましょう (静かにしていないと、相手がヒントを聞き逃すかもしれません)。

柔軟性のあるルール

時折、何が有効で何が無効なのかについて自分たちで主観的判断が必要な場合があります。別のグループでは、違ったルールでのプレイを希望しているかもしれません。

複合語

日本語のほとんどの熟語は複合語ですが、これは 1 語としてみなします。ただし、通常使用しない、その場で考えたような熟語や複合語は無効とします。「月」と「タコ」のヒントとして「衛星イカ」はヒントとして使えません。

固有名詞

固有名詞はヒントとして使用可能ですが、細部についてはグループ内で決めてください。「徳川」はヒントとして使用できますが、「徳川家康」なのか「徳川慶喜」なのかはっきりさせた方がよいでしょう。グループ内で、固有名詞は 1 語として扱うことに決めることもできます。これにより「アナと雪の女王」のような題名もヒントとして使用可能になります。複数の単語による固有名詞を認めない場合でも、「ボスニア・ヘルツェゴビナ」のような地名は例外として認めるようにしてください。

スパイマスターは、実在しないものの固有名詞を創作してヒントにすることはできません。

頭字語と省略形

厳密にいえば、CIA は 1 語ではありませんが、重要なヒントになりえます。SF や AI や UFO のようなよく使われている頭字語は、グループ内で使用可能にすることもできます。レーザーやユネスコのような頭字語が語源の言葉も日常的に使用されている言葉であれば、常にヒントとして使用可能とします。

同音異義語

同音異義語について自由に使えることを希望する人たちもいます。グループ内で、ゲームがさらに楽しめるのであれば、「箸」に関連する言葉を「橋」のヒントとして使用可能にしてもよいでしょう。

長音や撥音

日本語の長音や撥音については、表記上は異なりますが、言葉で言った場合に区別がつきにくい場合があります。たとえば「しよう」、「しょう」、「しょー」などがそうです。グループ内で話し合い、それぞれ別の言葉とみなし、ヒントとして自由に使えるようにしたほうがよいでしょう。そうした場合、「小学校」のカードが見えている場合でも、「ファッションショー」をヒントとして使用できます。

上級ヒント：0 枚

ヒントを出す際に、0 枚を指定することも可能です。例えば「羽根、0（枚）」の意味は、「羽根に関係するコードネームは 1 枚もない」ということです。
指定枚数が 0 枚の場合、通常の推測枚数は適用されません。現場諜報員は、好きな枚数の言葉を推測できます。ただし、最低でも 1 枚は推測しなければなりません。

上級ヒント：無限

前のラウンドまでに出したヒントと関連させることで、複数のカードが推測できるヒントがある場合があります。自分のチームに複数の意を当ててもらいたい場合、枚数の代わりに無限ということができます。例えば、「羽根、無限」です。
これの欠点は、現場諜報員が、新たなヒントに関わることばがいくつあるかわからないこと。利点は、好きな枚数を推測できることです。

2 人用ゲーム

2 人だけでプレイする場合は、2 人とも同じチームになってプレイします。この 2 人用ルールは、チーム同士で競争を嫌うプレイヤーがいる場合に、3 人以上のグループでもプレイできます。このルールでは、架空の敵に対抗してできるだけ多くの得点を稼ぐことが目的です。

通常のゲームと同様の準備をします。1 人がスパイマスターとなり、残りが現場諜報員となります。相手チームにはプレイヤーはいませんが、エージェントカードは通常通り重ねて置いてください。

自分のチームが先行になります。そのため、自分のチームが先行になるキーカードを使用します。

自分のチームのターンは通常ゲームと同様に進行します。敵のエージェントや暗殺者を避けるように進めてください。

スパイマスターは、敵チームのターンに、敵チームのエージェントカードを 1 枚ずつ置きます。その際、エージェントカードを乗せる言葉は、スパイマスターが選択します。ここにも戦略的要素があります。

自分のチームが暗殺者に触れた場合や、敵チームがエージェント全員とコンタクトをしたら、自分のチームの負けとなり、得点は獲得できません。

自分のチームが勝利した場合、敵チームの残りのエージェントカードの枚数が得点となります。

注意：チームの得点は、勝利まで要したターン数と、誤って触れてしまった敵チームのエージェントによって決まります。

8	そんな馬鹿な…信じ難い
7	ミッション・インポッシブル級
6	すごい！
5	MI6 から出頭命令
4	最高機密クリア
3	君の時計は同期されている。
2	OK だが、もう少し頑張ろう。
1	まあ、勝ちは勝ちだが。

3 人用ルール

3 人でプレイする場合、3 人が同じチームでプレイしたい場合は 2 人用ルールを使ってください。チーム内の 2 人が競いたい場合は、2 人がそれぞれスパイマスターになり、残りの 1 人が現場諜報員となります。

通常のゲームと同様の準備をします。現場諜報員は、両チームの諜報員として働きます。（まるで本物のスパイみたい。）

勝者は通常の方法で決定します。現場諜報員は、どちらのチームのためにもベストを尽くさなければなりません。

ゲームについてのさらなる情報は、www.codenamesgame.com　を見てください（英語になります）。

A Game by Vlaada Chvátil

Illustration: Tomáš Kučerovský

Graphic Design: Filip Murmak

Special thanks to: our spouses and children, Brno Board Game Club, Paul and his friends, Jason and his family, Laadinek and his game club, Dita and STOH gaming club, and all those good people at Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Herní víkend, Severské hraní, Stahleck, UK Games Expo, and other gaming events. The clever clues you found during playtesting were truly inspiring.

© Czech Games Edition
July 2015
www.CzechGames.com

日本語版発売元
株式会社ホビージャパン
〒 151-0053　東京都渋谷区代々木 2-15-8
http://hobbyjapan.co.jp　　cardgame@hobbyjapan.co.jp