

두 명의 첩보원이 비밀 임무를 수행하고 있습니다.
첩보원들은 서로 점선해야 할 요원을 9명씩 알고 있습니다.
주어진 시간 내에 암살자를 피해 임무를 완수해야 합니다!



짧은 영상으로
게임 방법을
배워보세요!



www.codenames.game

게임 준비

파트너와 마주 보고 앉습니다.

여러분은 같은 팀이지만, 열쇠 카드 한 장의 다른 면을 보도록 서로 마주 보고 앉아야 합니다.

단어 카드 25장을 무작위로 펼칩니다.

단어 카드를 잘 섞고, 25장을 무작위로 뽑은 다음, 5 x 5 배열로 펼쳐 놓습니다.

요원 타일 15장을 준비합니다.

두 명 모두 녹색 요원 타일로 접선한 요원을 표시하기 때문에, 모두가 가져가기 쉽도록 테이블 가운데에 놓습니다.



암살자 타일을 준비합니다.

이 타일을 써야 한다면, 여러분의 패배로 게임이 끝난 것입니다. 요원 타일 근처에 놓습니다.

시간 토큰 9개를 준비합니다.

시간 토큰은 몇 번의 차례가 남았는지 표시합니다. 단어 카드 옆에 놓습니다.

9번이 아니라 10번 또는 11번의 차례를 진행하고 싶다면 두 개의 여분 토큰(파란색 바탕)을 사용합니다. 기본 게임에서는 여분 토큰 두 개는 게임 상자에 되돌려 놓습니다.



200장의 단어 카드 중 무작위로 뽑은 단어 카드 25장



열쇠 카드 한 장을 무작위로 뽑습니다.

열쇠 카드 더미를 똑바로 들고, 더미 가운데에서 카드 한 장을 무작위로 뽑습니다. 아래 그림처럼 카드를 받침대에 꽂습니다. (열쇠 카드 가장자리의 화살표가 위아래 방향이 되게 합니다.)

단어 카드들 옆에 열쇠 카드를 놓습니다. 플레이어는 자기 쪽에서 보이는 열쇠 카드 면만 봐야 합니다.

맞은 편에 앉은 파트너



열쇠 카드

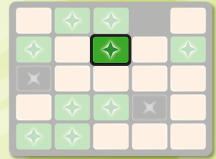
나는 파트너가 추리해야 하는 단어를 봅니다.

내 쪽에서 보는 열쇠 카드는 파트너가 단어를 골랐을 때 어떻게 적용할지 보여줍니다.

거품은 내 파트너가 맞히길 바라는 단어입니다.



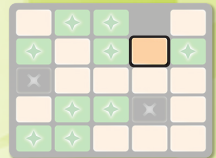
요원



가지는 내 파트너가 고르지 않기를 바라는 단어입니다.



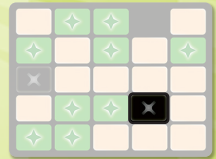
행인



파트너가 **야구**를 고르면 여러분의 패배로 즉시 게임이 끝납니다!



암살자



파트너는 내가 추리해야 하는 단어를 봅니다.

파트너가 보는 열쇠 카드 면은 내가 보는 면과 칸의 색상이 다릅니다.

내가 추리하는 단어는 내 쪽에서 보는 열쇠 카드에서 표시된 색상과 관계가 없습니다. 내가 고른 것이 요원인지, 행인인지, 아니면 암살자인지는 파트너가 알려줄 것입니다.

게임 방법

나와 파트너는 서로 번갈아 차례를 진행하며 힌트를 줍니다. 차례마다 시간 토큰 1개를 사용합니다. 시간 토큰이 다 떨어지기 전에 요원 15명 모두와 접선하면 여러분의 승리입니다.

원하는 사람이 먼저 차례를 진행하여 힌트를 줍니다.

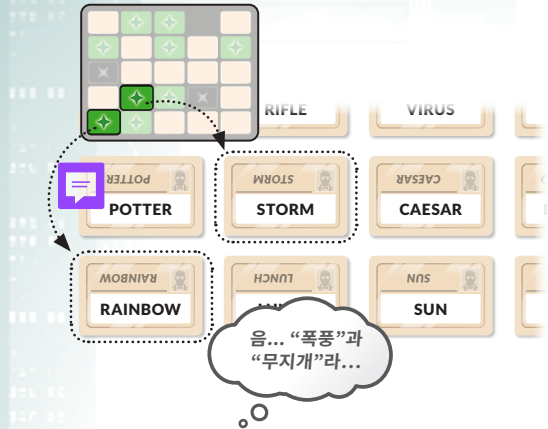
열쇠 카드를 보고, 2개 이상의 초록색 단어를 하나의 힌트로 묶어보세요. 좋은 힌트를 먼저 찾은 사람이 힌트를 주면서 게임을 시작합니다. 이어지는 예시는 첫 번째 힌트를 주는 사람이 나라고 가정합니다.

힌트 주는 사람은 힌트 하나를 줍니다.

힌트는 반드시 단어 1개와 숫자 1개로 주어야 합니다.

힌트의 단어는 힌트를 주려는 단어들의 뜻과 관련이 있습니다.

힌트의 숫자는 힌트를 주려는 단어들의 개수입니다.



날씨, 2

내 쪽에는 “폭풍”과 “무지개”가 녹색 단어라서, [날씨, 2]라고 힌트를 줍니다.

추리하는 사람은 여러 번 추리할 수 있습니다.

내가 힌트를 주고 나면, 파트너는 단어를 보면서 힌트의 의도를 알아내려 할 것입니다. 추리할 때, 혼잣말을 소리 내서 해도 됩니다. 힌트를 준 사람은 추리하는 사람의 어떤 말에도 반응하면 안 됩니다. 파트너가 추리를 끝내고 카드 한 장에 손을 댈 때까지 기다립니다.

파트너가 고른 것이 내 쪽에서 녹색으로 보이는 요원이면, 파트너는 추리를 계속할 수 있습니다. 해당 단어를 녹색 요원 타일로 덮어서, 접선한 요원임을 표시합니다. (요원 타일이 파트너 쪽을 향하도록 놓습니다.)

파트너가 고른 것이 행인이면, 차례가 끝납니다.

시간 토큰 하나를 가져와, 해당 카드 위에 파트너 쪽을 향하도록 놓습니다. (내가 맞혀야 하는 요원일 수도 있기 때문에, 단어가 보이도록 놔둡니다.)



요원을 맞혔어도 파트너가 원하면 시간 토큰을 가져와서 차례를 끝낼 수 있습니다.
이때는 토큰을 뒤집어서 파트너 앞에 놓습니다.



내가 준 힌트를 전부 추리한 다음에 시간 토큰을 가져오는 것이 이상적일 것입니다.
그러나, 꼭 그래야 하는 것은 아닙니다. 최소한 한 번만 추리하면 차례를 끝낼 수 있습니다.

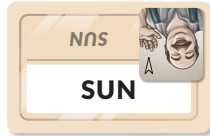
차례마다 정확히 시간 토큰 1개를 사용합니다. 힌트를 준 사람이 시간 토큰을
행인으로 표시해서 놓거나, 추리한 사람이 시간 토큰을 가져와서 차례를 끝내게
됩니다.

다음 차례에는 역할이 바뀝니다.

내가 첫 번째 힌트를 줬으면, 파트너가 두 번째 힌트를
줍니다.

파트너가 보는 열쇠 카드 면은 내가 보는 면과 다릅니다.
내가 보는 쪽에서는 녹색, 베이지색, 심지어 검은색
칸이더라도, 추리 대상에 포함시켜야 합니다.
파트너가 보는 쪽에서는 녹색일 수 있기 때문입니다.

내 열쇠 카드에서 “태양”은 행인인
베이지색으로 보입니다. 그러나,
내가 추리하는 사람일 때는 “태양”
이 요원이거나, 행인, 또는 암살자일
수 있습니다!



빛, 3



내가 고른 것이 파트너
쪽에서 암살자면, 우리의
패배로 게임이 끝납니다.

교대로 힌트 주는 사람이 되었다가 추리하는 사람이 됩니다.

행인을 골랐거나 자발적으로 끝내거나 상관없이, 추리하는
사람이 차례를 끝내면, 이 사람은 다음 차례에 힌트 주는
사람이 됩니다.

추리하는 사람은 현재 차례의 힌트에 맞는 단어를 추리하는
것에 더해, 이전 차례에 놓친 단어를 맞혀도 됩니다.

추리 도전은 제한 없이 할 수 있습니다.

그렇담 이거지!

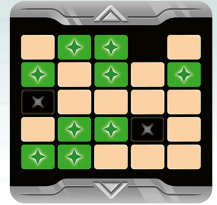


게임이 끝나는 상황

내 쪽의 녹색 단어 9개가 다 덮이면 파트너에게 알립니다.

열쇠 카드에서 내가 보는 녹색 단어는 9개입니다. 해당 단어들이 모두 요원 타일로 덮이면 파트너에게 알려줍니다. 이제는 힌트를 줄 단어가 없기 때문에, 파트너가 남은 차례 동안 계속해서 힌트 주는 사람이 됩니다.

(일부는 내가 맞았고, 일부는 양면 다 녹색이어서 파트너가 맞혔을 수도 있습니다.)



다음 세 가지 경우에 게임이 끝납니다.

요원 15명을 모두 찾으면 여러분의 승리입니다.

열쇠 카드 양쪽 면에 표시된 녹색 단어를 전부 맞히면, 여러분의 승리로 게임이 끝납니다.

맞혀야 하는 단어가 15개, 요원 타일이 15개입니다. 마지막 요원 타일을 덮는 순간 여러분이 승리합니다.



암살자와 접선하면 여러분의 패배입니다.

추리하는 사람이 상대 플레이어에게 검은색으로 표시된 단어에 손을 대면, 둘 다 암살자에게 잡혀서 여러분의 패배로 게임이 끝납니다.



시간 토큰이 다 떨어지면 서든 데스 차례를 진행합니다.

마지막 시간 토큰을 사용했는데 아직 맞혀야 할 단어가 남았다면, 서든 데스 규칙이 적용됩니다.

아무도 힌트를 줄 수 없습니다. 서든 데스 차례에는 이전에 받았던 힌트만 사용해서 단어를 맞혀야 합니다.

한 번에 하나씩 추리하고, 일반적인 규칙대로 표시합니다. 이때는 교대로 추리할 필요 없이, 원하는 사람이 추리합니다. “내가 할게.”, “내가 해.” 외에는 전략을 상의해서는 안 됩니다. 상대가 맞힐 단어가 없을 때는 상대에게 알려줘야 하지만, 맞힐 단어가 몇 개 남았는지 알려주면 안 됩니다.

서든 데스에서 잘못된 추리를 하면 즉시 게임이 끝납니다. 손을 댔 단어가 행인이었다고 해도, 여러분의 패배입니다.

모든 요원을 찾아내면 여러분의 승리입니다!



이제 규칙은 다 알았으니, 게임을 시작하세요!

임무 결과 보고

결과가 어땠나요?

요원을 다 찾지 못했어요.

암살자를 만나셨나요? 코드네임 고수들도 종종 겪는 일입니다. 암살자가 3명이나 있기 때문에, 전부를 피하면서 힌트를 주기 까다롭습니다.

두세 단어를 묶어서 힌트를 주려고 했는데도 시간 토큰이 다 떨어졌나요? 가끔은 일이 안 풀릴 때가 있습니다.

대부분은 첫 게임에 승리하기 어렵습니다. 하지만 포기하지 마세요. 단어 카드를 뒤집고, 새 열쇠 카드를 뽑아, 다시 도전하세요!

승리하려면 연습이 필요합니다. 두 사람 모두 잘해도 항상 승리할 수는 없을 겁니다.

시간 토큰이 계속 부족해서 실패하면 여분 토큰 한두 개를 추가해 보세요. 차례를 11번 진행하면 도움이 될 겁니다. 더 어려운 과제에 도전하기 전에 쉬운 미션으로 연습 게임을 하는 것을 추천합니다.



시간 토큰 10개 또는 11개로 승리했어요.

잘하셨습니다! 시간 토큰을 추가로 썼지만, 암살자들과 마주치지 않고 요원들 모두와 접선했습니다. 임무 성공입니다!

이제 토큰 9개로 도전해 보는 건 어떠세요?

시간 토큰 9개로 승리했어요.

놀라워요! 어떤 임무든 수행할 준비가 되셨군요.

원하시면 시간 토큰 사용 방법에 따라 점수를 계산해 볼 수 있습니다.

행인으로 사용:	토큰당 0점
차례 종료로 사용:	토큰당 1점
사용하지 않고 남음:	토큰당 3점
서든 데스 진행:	-1점

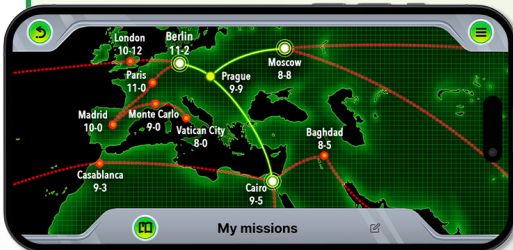
5점이면 정말 잘한 겁니다. 10점 이상에 도전하는 것도 재미있습니다. 새로운 도전을 원하시면 코드네임 컴패니언 앱에서 미션 맵을 확인하세요.

미션 맵

무료 앱인 코드네임 컴패니언 앱에 듀엣용 미션 맵이 있습니다.

미션 맵은 9개 토큰으로 게임에 승리하는 것이 당연해진 플레이어들에게 새로운 도전 과제를 제공합니다. 어떤 미션은 3~4개의 단어를 묶어서 힌트를 내야 성공할 수 있습니다. 일부 미션은 조심성과 정확성이 필요합니다. 초보자 미션을

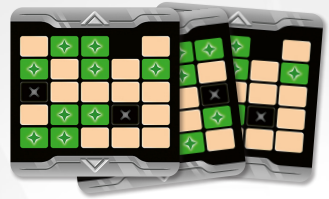
완수하면 더 어려운 미션이 잠금 해제되어, 여러분에게 가장 잘 맞는 도전을 찾을 수 있습니다.



숙련자의 비법

열쇠 카드의 비밀

열쇠 카드는 다음의 원리로 만들어졌습니다.
이 구조를 파악하고, 게임 진행에 전략으로 이용해도 됩니다.



내가 보는 녹색 단어 9개 중 3개는 파트너에게도 녹색입니다. 이들 중 하나를 내가 맞히면 파트너가 녹색 타일로 덮기 때문에, 두 사람 모두 해당 단어를 다시 추리할 필요가 없습니다. 따라서, 그 단어에 대한 힌트도 필요 없게 됩니다. 요원 타일을 추리하는 사람 쪽으로 향하게 놓기 때문에, 어떤 플레이어가 그 카드를 맞혔는지 알 수 있습니다.

내가 보는 열쇠 카드에 대해 말하면 안 됩니다!

단어를 맞힐 때, 그 단어가 내 쪽에서 어떤 색인지 알려주면 안 됩니다.

내 쪽의 검은색 단어 중 하나를 맞힐 때, 다른 두 개가 무슨 색일지 표시해도 안 됩니다.

내가 보는 검은색 단어 3개 중 1개는 파트너에게는 녹색입니다. 즉, 내 쪽에 검은색인 단어 중 하나는 내가 언젠가 손을 대야 하는 단어입니다. 3개의 검은색 단어 중 1개는 양쪽 모두 검은색이기 때문에, 긴장되는 순간일 것입니다. 요원인 단어를 맞혔다면, 남은 게임 동안 다른 두 개의 검은색 단어는 피해야 합니다.

숫자 0

때로는 맞히면 안 되는 것을 힌트로 주는 것이 쉬울 때가 있습니다. 파트너에게 [나무, 0]이라는 힌트를 받았다면, “나무에 관련된 단어 또는 단어들은 맞히지 말라”는 뜻입니다.

나무, 0



따라서, 테이블에 나무와 관련된 단어가 “가지” 하나뿐이면, “가지”를 고르지 마세요.

‘왜 이런 힌트?’ 하는 의문이 들 것입니다. 맞혀야 할 단어가 “오이”, “감자”, “양파”였다면, 파트너는 [채소, 3]이라는 힌트를 주고 싶었겠지만, “가지”가 걸렸을 것입니다. 이럴 때, “오이”, “감자”, “양파”를 고르는 눈치를 발휘할 수 있습니다.

패스하기

힌트를 안 줘도 됩니다. 내가 힌트를 줄 차례에, “패스”라고 해도 됩니다. 그 차례부터 게임이 끝날 때까지 파트너만 힌트를 줄 수 있습니다.

예를 들어보겠습니다. 파트너가 맞힐 단어가 하나 남았고, 내가 이미 그 단어에 대한 힌트를 줬다면, 패스하는 것도 좋은 선택일 수 있습니다.

패스한 사람은 더는 힌트를 줄 수 없습니다. 그 파트너도 힌트를 줄 단어가 없으면, 시간 토큰이 남아있더라도 서든 데스가 시작됩니다.



패스

3인 이상 게임

듀엣은 2인보다 많은 인원도 즐길 수 있습니다. 두 무리로 나누어, 양쪽으로 마주 보고 앉습니다. 원래 규칙대로, 열쇠 카드의 자기 쪽만 볼 수 있습니다.

우리 쪽이 추리할 때, 카드에 손을 대기 전에 상의할 수 있습니다. 단, 우리 쪽에 보이는 열쇠 카드에 대해서는 아무 얘기도 하면 안 됩니다.

우리 쪽이 힌트를 줄 때, 귓속말이나 종이에 적어서 의견을 나눌 수 있습니다. 아니면 그냥 “괜찮은 힌트가 떠올랐어.” 라고 말하고, 모두가 동의하면 상의하지 않고 떠오른 힌트를 줘도 됩니다.



대화의 제한

서로의 힌트에서 추론할 수 있는 것 외에서 정보를 얻으면 안 됩니다. 내가 추리한 것을 설명하더라도, 내게 보이는 열쇠 카드에 대한 정보는 아무것도 주지 마세요. 내가 추리한 단어를 파트너가 녹색 요원 타일로 덮더라도, 그 단어가 내 쪽에서 어떤 색인지 알리면 안 됩니다. 파트너에게 추리를 멈출 시점에 대해 조언하지 말고, 맞힐 단어가 몇 개인지 얘기하지 마세요. 내 쪽에 보이는 녹색 단어가 전부 녹색 요원 타일로 표시됐을 때만 알려줍니다.

올바른 힌트

게임의 취지에 맞는 힌트

게임의 의도에 반하는 힌트는 사용할 수 없습니다.

• 단어의 뜻에 관련된 힌트만 가능:

단어의 글자, 자음, 모음, 글자 수나 테이블에서의 카드 위치를 힌트로 줄 수 없습니다.

“대나무”, “대통령”, “대머리”를 묶는 힌트로 [대, 3], [ㄷ, 3], [ㅏ, 3], [셋, 3]을 줄 수 없습니다.

• 단어의 뜻과 관련되면 글자나 숫자로 힌트 가능:

“가지”와 “초”를 묶는 힌트로 [백(100), 2]라고 줄 수 있습니다. 단독으로 썼을 때 의미가 없는 글자도 접두사로 의미를 가질 때는 힌트로 쓸 수 있습니다. “근육”과 “빠”에 대해 [잔, 2]를 힌트로 줄 수 있습니다.

• 테이블에 보이는 단어는 불가능:

테이블에 “강” 카드가 있으면 해당 단어가 덮일 때까지 [한강], [두만강], [강변] 등의 힌트를 줄 수 없습니다. 그러나, [강아지]는 힌트로 줄 수 있습니다.

• 테이블에 보이는 합성이 일부는 불가능:

테이블에 “블랙홀” 카드가 있으면 해당 단어가 덮일 때까지 [블랙], [홀], [블랙코미디], [웜홀] 등의 힌트를 줄 수 없습니다.

• 음률, 억양은 불가능:

“빵”과 “카레”에 대한 힌트로 [버터]를 주면서, 일부러 인도 억양으로 [바따르]라고 해서는 안 됩니다.

발음이 비슷한 단어와 말장난

코드네임의 원래 규칙에서는 단어의 뜻에 관련된 것만 힌트로 줄 수 있습니다. 단, 비슷한 발음의 단어를 자유롭게 사용하는 것이 더 재미있다면, 게임을 시작하기 전에 이 규칙을 적용할지 미리 정합니다.

듀엣은 협력 게임이기 때문에, 단어의 진정한 의미를 얼마나 엄격하게 적용할지는 여러분이 정하면 됩니다. “게”와 “늑대”에 대한 힌트를 줄 때, [동물, 2]까지만 인정할지, [강아지, 2]까지 인정할지 정하세요.

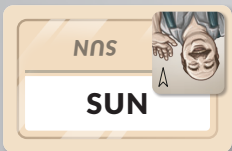
“한 단어” 규칙 완화

한 단어로 된 이름은 항상 적합한 힌트입니다. 여러분이 동의하면 한 단어가 아닌 전체 이름이나 제목도 힌트로 사용할 수 있습니다([레오나르도 다 빈치], [반지의 제왕] 등).

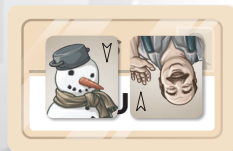
원한다면 [신용카드]처럼, “한 단어로 쓸 수 있을 것 같은” 모든 힌트를 인정해도 됩니다.

잘못된 힌트에 대한 벌칙

누군가 실수로 잘못된 힌트를 주면, 차례 한 번을 잃습니다. 시간 토큰 1개를 버리고, 적합한 힌트를 썼던 것처럼 차례를 계속 진행합니다.



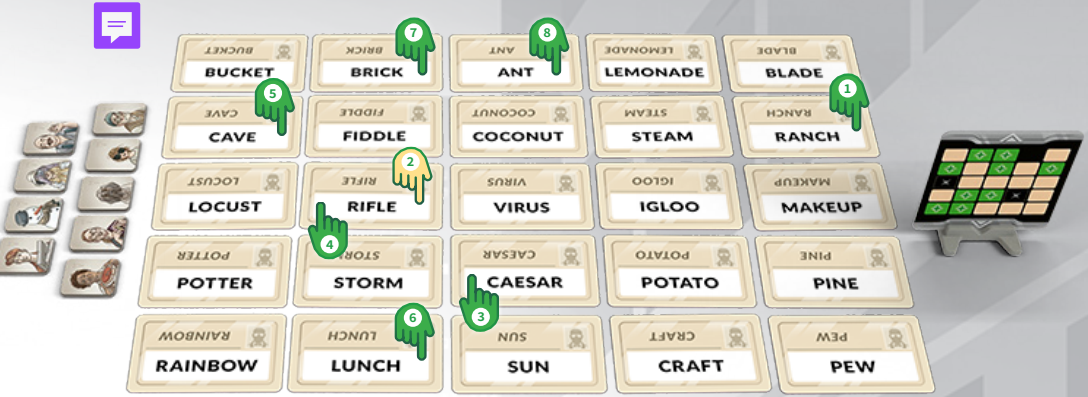
덮이지 않은 상태입니다.
[태양], [태양계], [태양광발전] 등의 힌트를 줄 수 없습니다.



덮인 상태입니다.
이 단어들은 정체와 상관없이 다시 추리할 수 없습니다. 따라서, 이 단어들을 힌트로 써도 됩니다.



게임 진행 예시



위의 그림은 내 자리에서 보이는 코드네임들과 열쇠 카드입니다. 나는 코드네임 3개와 연관된 좋은 힌트가 생각나서 먼저 시작합니다. **[점심, 3]**

① 파트너는 대표적인 점심 메뉴인 “짜장면”에 손을 댍니다. 정답을 맞혀서 나는 녹색 요원 타일 하나로 “짜장면” 카드를 덮습니다.

② 다음으로 파트너는 자신 있게 “베트남”에 손을 댍습니다. 최근에 파트너가 즐겨 먹는 점심 메뉴가 쌀국수였기 때문입니다.

잘못된 추리여서 차례가 끝났습니다. 나는 시간 토큰의 행인 쪽이 보이도록 “베트남” 카드에 놓습니다. 화살표 방향이 파트너 쪽으로 향해야 합니다.

이제 파트너가 힌트를 줄 차례입니다. 파트너는 **[피라미드, 2]**라고 힌트를 줍니다.

③ 나는 “스핑크스”에 손을 댄고, 파트너는 녹색 요원으로 “스핑크스”를 덮었습니다. “스핑크스”는 내 쪽에서 보는 열쇠 카드에도 녹색인데, 이 사실을 파트너에게 말하면 안 됩니다. 피라미드와 관련된 다른 단어 하나를 찾기가 어렵습니다. 어쩌면 파트너는 피라미드가 베트남에 있는 유적이라고 생각하는 걸까요?

④ 설마 하면서 나는 “베트남”에 손을 댍습니다. 파트너가 녹색 요원으로 “베트남”을 덮습니다. “베트남”에 놓여있던 시간 토큰을 녹색 요원 타일 위로 옮깁니다. 나는 무모한 도전을 할 이유가 없어서, 공급처에서 시간 토큰 하나를 가져와, 체크 표시가 보이도록 내 앞에 놓았습니다.

(사실 파트너는 “스핑크스”와 “탈출”을 옆두에 두고 낸 힌트였습니다. 파트너 쪽의 열쇠 카드에 마침 “베트남”도 녹색이어서 정확한 추리로 인정됩니다. 속사정을 티 내서는 안 되기 때문에, 파트너는 원래 베트남을 의도했던 척해야 합니다.)

다시 내 차례입니다. “인형”과 “설탕”을 노리고 **[뽀기, 2]**라고 힌트를 줍니다.

⑤ 파트너는 “인형”에 손을 댍습니다. 나는 녹색 요원으로 “인형”을 덮었습니다.

⑥ 파트너는 **[뽀기]**의 다른 코드네임이 무엇인지 정확하지 않아서 망설이다가, 아까 놓친 **[점심]** 힌트가 생각나서 “샐러드”에 손을 댍니다. 내가 “샐러드”를 녹색 요원 타일로 덮은 다음, 파트너의 손이 “콜라” 근처를 맴돌고 있습니다. 나에게 그 단어는 암살자라서 심장이 타들어 갔지만, 파트너의 추리를 방해하지 않으려고 평온한 척하고 있었습니다. 천만다행으로 파트너는 김치찌개를 떠올렸습니다.

⑦ 파트너는 “김치”에 손을 댄고, 나는 녹색 요원 카드로 “김치”를 덮었습니다. 안도의 한숨을 내쉬면 안 됩니다. 그렇게 하는 것 자체가 너무 많은 힌트를 주기 때문입니다.

⑧ 그다음에 파트너는 “설탕”에 손을 대서, 나는 “설탕”을 녹색 요원으로 덮었습니다.

파트너는 공급처에서 시간 토큰을 가져오며 차례를 마쳤습니다. 요원 6명을 찾았고, 시간 토큰 3개를 사용해서 앞으로 6번의 차례가 남았습니다.

기억하세요

코드네임 기본 게임과 다른 점

듀엣은 항상 한 팀입니다. 두 플레이어가 함께 승리하거나, 함께 패배합니다.

두 플레이어 모두 팀장입니다. 나와 내 파트너는 서로 번갈아 힌트를 줍니다.

“+1 규칙”이 없습니다. 자신이 추리하는 사람일 때, 정답을 계속 맞히는 한 계속해서 추리할 수 있습니다. (따라서, “숫자 무제한” 규칙이 필요 없습니다.)

내가 보는 열쇠 카드는 요원 전부를 보여주지 않습니다. 파트너가 접선할 수 있는 9명의 요원을 보여줍니다. 내 쪽에서 보이는 행인들 일부와 암살자 한 명은 내가 접선해야 하는 단어들입니다.

파트너가 추리한 단어가 행인이더라도, 나는 여전히 그 단어를 추리할 수 있습니다. 내가 추리할 때는 그 단어가 요원일 수도 있습니다!

듀엣은 승리하기 어렵습니다. 듀엣에는 암살자가 더 많습니다. 상대 팀이 없기 때문에, 상대 팀의 실수에서 오는 반사 이익을 기대할 수 없습니다.

열쇠 카드의 비밀

검은색 단어 하나는 내가 반드시 맞춰야 하는 단어입니다. (양쪽 모두에서 암살자인 단어도 하나 있으니, 조심하세요.)

녹색 단어 3개는 양쪽 모두에서 녹색입니다. 이런 단어는 누구든 한 명만 맞히면 됩니다.

코드네임 컴패니언 앱

빠른 진행을 원하는 분들은 여러 종류의 타이머와 무작위 열쇠 카드를 제공하는 스마트폰용 무료 앱 “Codenames gadget”을 사용하세요. (이 앱은 코드네임 게임을 할 수 있는 Codenames 앱과는 다릅니다.)



코드네임

4~8+인 게임

코드네임 픽처스에서
쓸 수 있는 400단어 추가



코드네임 픽처스

4~8+인 게임

단어 대신

그림으로 즐기는 코드네임



코드네임 듀엣

게임 디자이너: Vlaada Chvátil & Scot Eaton

일러스트: Tomáš Kučerovský

추가 일러스트: Štěpán Drašťák,
Dávid Jablonovský

그래픽 디자인: Michaela Zaořalová, Radek
“RBX” Boxan, Štěpán Drašťák, Tibor Vízi
3D 자료: Roman Bednár

설명서 집필: Jason A. Holt

고맙습니다: Tomáš Uhlíř, Ondřej Kůrka

생산 관리: Vít Vodička

프로젝트 관리: Lea Červeňanská

프로젝트 총괄: Petr Murmak

한국어판 제작: DiceTree Games

대단히 고맙습니다: 우리의 작업을
변함없이 지지하고 사랑한 우리 가족,
동료, 친구들, 멋진 코드네임 모바일 앱을
만든 디지털 팀과 매끄러운 웹 버전을
구현한 Lukáš Novotný에게 감사드립니다.
무엇보다도 지난 10년간 테이블에서,
온라인에서, 앱에서 코드네임을 즐겨 주신
전 세계 수많은 플레이어 여러분, 정말
고맙습니다.

여러분 덕분에 일하는 보람을
느낄 수 있었습니다!



Copyright © 2017–2025
Czech Games Edition s.r.o.
www.czechgames.com



Copyright © 2017–2025
DiceTree Games
www.dicetreegames.com