

눈앞에 펼쳐진 이상야릇한 그림들은 무엇을 뜻하는 것일까요?
이 그림은 우리가 접선해야 하는 비밀 요원들이 숨어있는 위치의
암호입니다. 요원들의 위치를 아는 팀장의 힌트를 듣고,
암살자를 피해 우리 팀 요원들을 찾으세요!



짧은 영상으로
게임 방법을
배워보세요!

www.cge.as/cnp-http



www.codenamesgame.com

게임 준비

두 팀으로 나눕니다.

플레이어 수가 나누어떨어지지 않으면 각 팀의 인원수는 비슷하게 맞춥니다. 팀당 최소 2명 이상이 있어야 합니다.

팀장과 팀원을 정합니다.

각 팀의 팀장을 한 명 정합니다. 그 팀의 나머지 플레이어들은 팀원이 됩니다. 주황색과 보라색 팀의 팀장은 테이블의 같은 쪽에 나란히 앉습니다. 팀원들은 자신의 팀장과 마주 보도록 앉습니다.

그림 카드 20장을 무작위로 펼칩니다.

그림 카드를 잘 섞고, 20장을 무작위로 뽑은 다음, 5 x 4 배열로 펼쳐 놓습니다. 모든 카드의 위아래 방향을 동일하게 맞춥니다. 플레이어들이 가장 편한 방향으로 선택하여 정렬하세요.

팀장들은 열쇠 카드 한 장을 무작위로 뽑습니다.

게임마다 한 장의 열쇠 카드를 사용합니다. 열쇠 카드는 어떤 그림이 어느 팀의 것인지 보여줍니다. 팀장들은 열쇠 카드 한 장을 무작위로 골라서, 받침대에 끼워 두 사람 사이에 놓습니다. 열쇠 카드의 방향은 항상 그림 카드와 마찬가지로 5 x 4 배열이어야 합니다.

팀장들은 타일을 가져옵니다.

주황색 팀장은 주황색 타일 7개, 보라색 팀장은 보라색 타일 7개를 가져와 각자 자신 앞에 놓습니다. 두 사람 사이에 행인 타일 4개와 암살자 타일 1개를 놓습니다.

시작 팀은 이중 스파이 타일을 가져옵니다.

열쇠 카드 사방에 있는 삼각형 색상이 시작 팀을 결정합니다.

시작 팀은 맞혀야 할 그림이 1개 더 많기 때문에, 이중 스파이 타일을 가져옵니다. 해당 팀의 색상에 맞는 면이 보이도록 이중 스파이 타일을 뒤집어, 그 팀의 타일 더미에 함께 놓습니다.

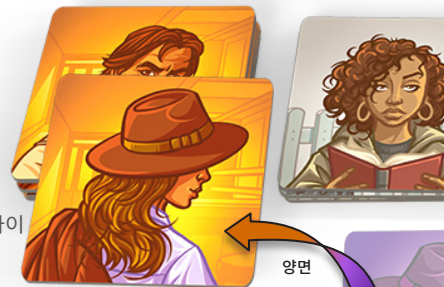
주황색 팀원



140장의 그림 카드 중
무작위로 뽑은 그림 카드 20장

주황색 요원 타일 7개

행인 타일 4개



이중 스파이
1개

양면

주황색 팀장



일곱 비밀

보라색 팀원



60장의 열쇠 카드 중
무작위로 뽑은 열쇠 카드 1장

암살자 타일 1개



보라색 요원 타일 7개



보라색 팀장

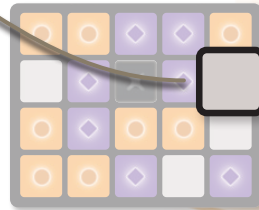
팀장들만 열쇠 카드를 볼 수 있습니다!

열쇠 카드는 20개 그림의 비밀 정체를
보여줍니다.

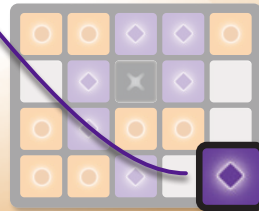
헬멧을 든 유인원은 주황색 요원입니다.



스핑크스는 아무 상관 없는 행인입니다.



무당벌레 자동차는 보라색 요원입니다.



노래하는 앵무새는 암살자입니다.



게임 방법

열쇠 카드 삼각형 표시 색상의 팀부터 시작하고, 한 팀이 승리할 때까지 번갈아 가며 차례를 진행합니다.

우리 팀 차례에 하는 것

팀장은 힌트 하나를 줍니다.

팀장은 자기 팀 색상의 그림 1개 이상을 설명할 힌트를 생각합니다. 여러 개의 그림을 한 번에 설명할수록 좋습니다.

힌트는 반드시 단어 1개와 숫자 1개로 주어야 합니다.

힌트의 단어는 힌트를 주려는 그림들의 의미와 관련이 있습니다.

힌트의 숫자는 힌트를 주려는 그림들의 개수입니다.

[진화, 2]는 진화하는 유인원 그림과 등이 공룡인 캥거루를 묶기에 좋은 힌트가 될 것입니다.

진화, 2



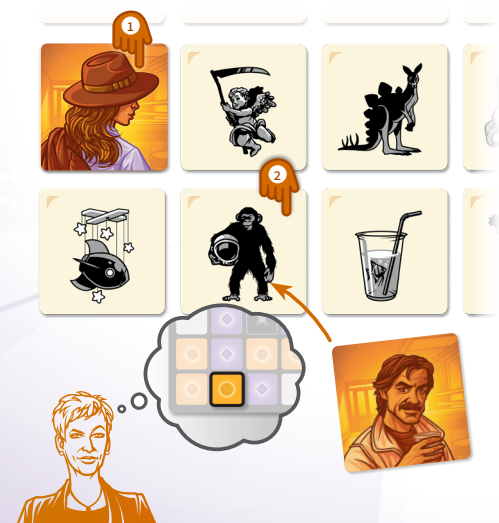
팀원들은 여러 번 추리할 수 있습니다.

팀원들은 팀장의 힌트에 대해 잠깐 의논합니다. (팀원이 혼자면 잠깐 생각할 시간을 가집니다.) 의견을 나눈 뒤, 팀원 중 한 명이 카드 한 장에 손을 대서 추리가 맞는지 확인합니다.

팀장은 해당 그림을 열쇠 카드에 표시된 색상의 타일로 덮습니다.

자기 팀 색상의 그림이 맞으면 다시 추리할 수 있습니다. (힌트를 다시 받는 것이 아니라, 추리할 기회가 생기는 것입니다.)

예시에서 주황색 팀원들의 첫 번째 추리가 정답이어서, 다시 추리할 수 있습니다. 팀원들이 다음 추리로 선택한 그림은 등이 공룡인 캥거루가 아니라 헬멧을 든 유인원이었지만, 열쇠 카드에 그 카드도 주황색으로 표시되어 있습니다. 팀장은 헬멧을 든 유인원도 자신이 의도한 그림이었던 척해야 합니다.



추리가 틀리면 자기 팀 차례가 끝납니다.

틀리는 경우는 세 가지입니다.

추리한 그림이 행인이면
자기 팀 차례가 끝납니다.



추리한 그림이 상대 팀 그림이면
자기 팀 차례가 끝날 뿐 아니라,
상대 팀을 도와준 셈이 됩니다!



추리한 그림이 암살자면
자기 팀의 패배로 게임이
끝납니다!



추리가 맞으면 다음 중 하나를 선택합니다.

자기 팀 차례를 끝내도 됩니다.

틀린 추리로 자기 팀 차례가 끝나지 않아도,
원한다면 차례를 끝낼 수 있습니다.
[유리, 3]이라는 힌트를 받은 상황이라면,
[유리]에 관련된 그림 3개를 맞히고, 차례를
끝낼 수 있습니다.

[유리]에 관련된 그림 2개를 찾았지만, 나머지
하나를 고르기에 너무 위험하면 2개 또는
1개만 맞힌 채로 차례를 끝낼 수 있습니다.
최소 한 번은 추리해야 합니다.

또는

“+1” 규칙을 사용합니다.

팀원들이 계속해서 자기 팀 색상의 그림을
추리하고 싶다면, 팀장이 힌트로 준 숫자보다
한 번 더 많이 추리할 수 있습니다. 예를 들어,
[유리, 3]의 힌트로 팀원들은 4번까지 추리할 수
있습니다.

첫 번째 차례에는 이 추가 추리 기회가 필요
없지만, 게임을 진행하면서 이전 차례에 놓친
힌트가 생기면 “+1” 규칙을 사용할 때가 있을
것입니다.

자기 팀 차례가 끝나면 상대 팀 차례가 됩니다.

게임 종료

한 팀이 승리할 때까지 번갈아 차례를 진행합니다.

→ 우리 팀의 그림을 모두 맞히면 승리합니다. 우리 팀 마지막 그림을 맞히면서 승리하는 것이 일반적이지만,
상대 팀이 우리 팀의 마지막 그림을 추리해서 우리 팀 승리로 끝날 수도 있습니다.

→ 상대 팀이 암살자를 맞혀도 우리 팀이 승리합니다.



이제 규칙은 다 알았으니, 게임을 시작하세요!

올바른 힌트

힌트는 반드시 한 단어로 줘야 합니다. 단어 사이에 띄어쓰기가 들어가거나, 하이픈으로 연결된 것은 한 단어가 아닙니다. 자신이 생각한 단어가 한 단어인지 망설여질 때는 상대 팀장과 조용히 상의하세요. 상대 팀 팀장이 인정하면 써도 되는 힌트입니다.

- 어떤 단어든지 힌트로 인정됩니다.
발음은 같지만, 뜻이 다른 단어도 자유롭게 힌트로 사용할 수 있습니다. 따라서, “빛”이라는 힌트로 불빛 그림과 돈과 관련된 그림 모두에 유도할 수 있습니다. 그것을 팀원들이 알아챌 수 있는지는 별개의 문제겠지요.
- 힌트로 준 단어의 철자를 알려줘도 됩니다.
팀원들이 “빛”과 “빛”을 구별해야 할 필요가 있거나, 서로 다른 사투리를 쓰는 사람들이 게임할 때 유용합니다.
- 철자를 물어보면 반드시 철자를 밝혀야 합니다.
그 경우, “빛”과 “빛” 중 하나를 정해서 알려줘야 하며, 같은 발음을 이용해 두 단어 모두를 의도했다는 사실을 밝혀서는 안 됩니다.
- 단어는 반드시 그림과 관련이 있어야 합니다.
그림이 놓인 위치나 특정 단어의 글자, 또는 그림의 명암을 힌트로 줄 수 없습니다. 가장 어렵게 보이는 그림 2개를 “어둠, 2”라고 힌트를 주면 안 됩니다. 단, 그림이 사악함이나

밤, 어두운 상태 등과 관련이 있으면 힌트로 사용해도 좋습니다.

- 노래를 부르거나, 우스꽝스러운 억양, 외국어는 힌트로 부적합합니다. 단, 게임 구성원들이 찬성한다면 그렇게 해도 좋습니다. 그러나, 에펠 탑에 유도하려고 프랑스어 억양을 쓰는 재치는 한 번만 통한다는 것을 기억하세요.
- 게임 구성원들이 동의하면 한 단어 제한을 느슨하게 해도 됩니다. “제임스 본드”, “제주 올레길”같은 고유 명사나, “피파”, “방통위” 같은 약어, “운전 면허”처럼 합성어처럼 쓰이는 단어 등을 자유롭게 힌트로 써도 좋습니다.
- 게임 구성원들이 좀 더 흥미진진한 게임을 원하면 몇 가지 제한을 추가해도 좋습니다.
예를 들어, 그림의 형태만 나타내는 “원형, 3” 또는 “사각형, 2”등은 힌트로 쓰지 말자고 정할 수 있습니다.

참고하세요: 그림 하나에 대해서만 힌트를 주면, 게임이 맥 빠질 정도로 단순해집니다. 해당 그림이 주로 묘사하는 특정 단어를 말하기만 하면 되니까요. 게임을 재미있게 하려면 팀원들이 좀 더 깊이 생각하도록 창의적인 힌트를 주는 것이 좋습니다. 그렇다고 너무 멀리 가지는 마세요. 자신만의 세계에 깊이 빠지다가 게임에서 질 수도 있습니다.

팀장은 무표정을 유지하세요.

팀장은 단어 하나와 숫자 하나 외의 정보만 줘야 합니다. 힌트에 다른 부가 설명을 덧붙이지 마세요. “너희가 맞힐 수 있을지 모르겠는데...”같은 말은 할 필요가 없습니다. “너희가 삼국지를 안 읽었으면 못 맞힐지도 모르겠어.”라는 말은 너무 많은 것을 드러냅니다.

팀장은 특정 그림 하나에 집중하는 모습을 보여서는 안 되며, 열쇠 카드를 본 후에는 절대로 어떤 그림 카드도 건드리면 안 됩니다.

팀원들이 추리하는 동안 무표정을 유지하고, 팀원들이 그림 카드에 손을 대서 추리 도전을 확정 짓기 전에는 어떤 요원 카드에도 손을 뻗지 마세요. 팀원들이 우리 색상의 그림을 맞췄다면, 그게 의도하지 않은 그림이었어도 의도했던 것처럼 행동해야 합니다.

팀원들은 추리할 때 팀장과 눈을 마주치지 말고, 테이블의 카드에만 집중해야 합니다. 그러면 비언어적 힌트를 피하는 데 도움이 될 것입니다.

숙련자 규칙

숫자 무제한

힌트의 숫자로 “무제한”을 쓸 수 있습니다.

이렇게 하면 팀원들이 정답을 맞히는 한, 원하는 만큼 추리할 수 있습니다.

팀원들은 해당 힌트에 관련된 그림이 몇 개인지 알 수 없지만, 상황에 따라 유추할 수 있습니다. 남은 그림이 3개인데 [바위, 무제한]이라는 힌트를 낸다면, “바위와 관련된 그림 하나, 이전 힌트들에 관련된 그림 2개”라는 의미를 전할 수 있습니다.

바위, 무제한

숫자 0

[렘틸, 이처럼 숫자를 0으로 주는 힌트도

무제한으로 추리할 수 있습니다. 이때는 “+1” 규칙을 무시합니다.

이것은 “렘틸과 관련된 그림들은 추리하지 말라”는 뜻입니다. 따라서, 이 힌트를 받았다면 테이블에서 뱀이나 공룡은 고르지 마세요.

‘왜 이런 힌트를?’하는 의문이 들 것입니다. 테이블에 동물 그림이 여러 개 있을 때, 팀장은 팀원들이 렘틸이 아닌 동물 모두를 맞히기를 원해서 그랬을 수도 있습니다. 게임 후반부라면, 뱀과 공룡을 제외한 모든 카드를 맞히면 이기는 상황일 수도 있습니다.

렘틸, 0



코드네임 가제트

플레이 편의성을 더하세요.

- 새 열쇠 카드 생성으로 손쉬운 게임 준비
- 페이스 유지를 위한 타이머 제공
- 다운로드 및 사용료 무료



코드네임 픽처스

일러스트 총괄: Tomáš Kučerovský
일러스트레이터: Dávid Jablonovský,
Jana Kilianová, Martin “Skam” Krejčí,
Michal Suchánek, David Cochar, Filip Neduk
그래픽 디자인: Michaela Zaoralová, Radek “RBX”
Boxan, Štěpán Drašťák, Tibor Vizi
3D 자료: Roman Bednář
공동 개발: Alča Chvátilová
설명서 집필: Jason A. Holt
고맙습니다: Tomáš Uhlíř
생산 관리: Vít Vodička
프로젝트 관리: Lea Červeňanská
프로젝트 총괄: Petr Murmak
한국어판 제작: DiceTree Games

게임 디자이너: Vlaada Chvátil

대단히 고맙습니다: 그림 카드에 창의적인 아이디어를 제공해 주신 모든 분들께 감사드립니다. 아티스트, CGE 팀 동료들, 우리 아이들에게도 고맙습니다. 무엇보다 수년 동안 코드네임을 즐겨주신 전 세계 수많은 플레이어 여러분, 정말 감사합니다. 게임을 향한 여러분의 사랑이 우리가 하는 일이 의미 있게 만들어 줍니다.



Copyright © 2018–2025
DiceTree Games Edition s. r. o.
www.czechgames.com



Copyright © 2017–2025
DiceTree Games
www.dicetreegames.com
www.boardpia.co.kr

(10401) 경기도 고양시 일산동구 호수로 646-30
신풍플로스타 806호 보드피아 고객센터 031-813-9233

기억하세요

코드네임 시리즈에 대해 더 알고 싶으시면
www.codenamesgame.com 에
방문해 주세요.

- 팀장은 무표정을 유지하세요. 팀원들이 힌트에 대해 상의할 때, 엉뚱한 추리를 해도 반응하면 안 됩니다. 팀원들이 그림 카드에 직접 손을 대기 전에는 어떤 타일에도 손을 뻗지 말고, 의도하지 않은 정답을 맞혀도 의도했던 것처럼 행동하세요.
- 팀원들은 팀장의 반응을 살피지 마세요. 팀장과 눈을 마주치지 말고, 테이블의 카드에만 집중하는 것을 추천합니다.
- 팀원들은 이전 차례의 힌트를 활용하세요. 전에 받았던 힌트를 이용해 이번 차례의 첫 그림을 추리해도 됩니다. 무작정 찍어도 규칙에 어긋나진 않지만, 그러지 않는 것이 좋습니다.
- 팀장은 팀원들에게 이전 힌트에서 놓친 그림이 있다고 알려줄 수 없어요. 이전 힌트를 먼저 말하면 안 되지만, 요청받으면 다시 알려줘도 됩니다.
- 팀원들은 힌트로 특정된 그림을 전부 추리하지 않아도 차례를 끝낼 수 있어요. 그러나, 최소 한 번은 추리해야 합니다.

코드네임 기본 게임과 함께 즐기기

그림과 단어를 섞어서 즐기세요!

카드를 격자무늬로 배열합니다.

5x4 배열을 원하면 코드네임: 픽처스의
열쇠 카드와 요원 타일을 사용합니다.

5x5 배열을 원하면 코드네임 기본 게임의
열쇠 카드와 요원 타일을 사용합니다.



코드네임 듀엣과 함께 즐기기

2인 협력 게임을 원한다면
코드네임: 듀엣을 이용하세요.

이 게임에 포함된 그림 카드를
5x5 배열로 펼칩니다.

코드네임 듀엣의 열쇠
카드와 요원 타일을 사용해,
듀엣 규칙으로 플레이합니다.



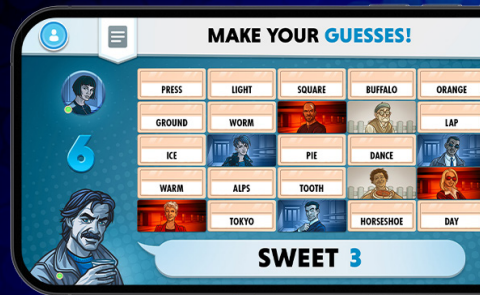
코드네임 앱

• 주의: 한국어는 지원되지 않습니다.

여러분의 휴대폰에서 새로운 방법으로 코드네임을 즐기세요.
코드네임 앱을 통해 원할 때마다 게임을 즐길 수 있습니다.
CGE가 설계하고 개발한 이 앱은 다음의 기능을 제공합니다.

- 새로운 게임 모드를 탐험하세요.
- 판타지, 역사, 영화, 여행 등의 카테고리에서 재미있고 신기한 단어 카드를 수집하세요.
- 일일 도전을 수행하고, 자신이 궁극의 비밀 요원임을 증명하세요.
- 낯선 이들과, 친구들과와 언제 어디서든 원할 때 플레이하세요.

5분의 여유만 있어도 코드네임 앱으로 채지 있는 힌트를 내거나,
대담한 추리에 도전할 수 있습니다.



4.9 ★★★★★

여기서 확인하세요: cge.as/cnapp

