

VLAADA CHVÁTIL & SCOT EATON

코드네임

듀엣

일곱 비밀
협력 게임



CGE
Czech Games Edition

게임 개요

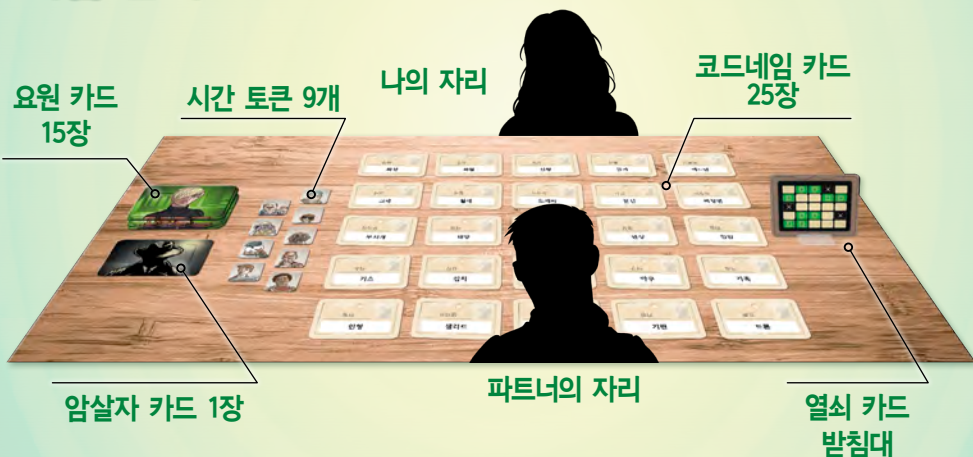
두 명의 첩보원이 혼잡한 도심 한가운데서 비밀 임무를 수행하고 있습니다. 첩보원들은 각자 반드시 접선해야 하는 9명의 비밀 요원을 알고 있습니다. 파트너와 암호로 교신하며 암살자들 사이를 살금살금 비켜가면서, 주어진 시간 내에 임무를 완수해야 합니다.

코드네임: 듀엣은 단어를 이용한 협력 게임으로, 2인 이상이 즐길 수 있습니다.

열쇠 카드는 파트너에게 알려야 할 9개의 코드네임과, 파트너가 반드시 피해야 할 3개의 코드네임을 보여주고 있습니다. 반드시 한 단어로만 힌트를 주어야 하지만, 머리를 잘 쓰면 한 단어만으로도 파트너에게 찾아내야 하는 여러 개의 코드네임을 연상시킬 수 있습니다. 파트너도 당신이 찾아야 하는 코드네임의 힌트를 주게 됩니다. 정해진 횟수 안에 코드네임들을 모두 찾아내면 여러분의 승리입니다.

본 설명서는 2인 게임을 기준으로 하고 있습니다.
여러 사람이 즐기는 게임은 11쪽 설명을 참고하세요.

게임 준비



파트너와 서로 마주 보며 앉습니다.

코드네임 카드를 잘 섞어서 그중 25장을 그림처럼 5 × 5로 배열합니다.

녹색 요원 카드와 암살자 카드를 손이 닿는 곳에 놓습니다.

시간 토큰 9개를 행인 쪽이 앞면으로 오도록 그림처럼 테이블에 놓고, 공급처로 사용합니다.



시간 토큰 2개는 박스에 되돌려 놓습니다. 기본 게임에서는 9개의 토큰만 사용합니다. 기본 게임의 진행이 어려운 경우, 토큰을 10개나 11개를 사용하면 게임이 조금 쉬워집니다. 기본 게임에는 9의 토큰만 사용하기 때문에, 나머지 토큰 2개는 배경이 파란색으로 구별되어 있습니다.

열쇠 카드 더미를 잘 섞어서 무작위로 한 장을 뽑고, 받침대에 꼽습니다. 직사각형의 짧은 면이 양옆으로 향하게 열쇠 카드를 받침대에 가로로 꼽습니다. 두 사람이 각각 열쇠 카드의 한쪽만 보도록 그림처럼 놓습니다.

도움말: 카드 더미를 테이블과 수직이 되도록 잡고 가운데서 한 장을 뽑으면, 서로가 각자 한쪽 면만 보게 됩니다.

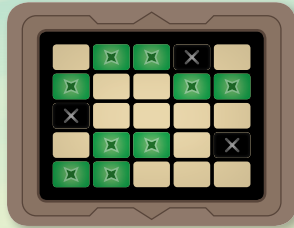
듀엣 열쇠 카드

열쇠 카드는 양면으로 되어있는데, 한 게임에서 한 장만 사용합니다. 열쇠 카드의 한 면에는 녹색으로 표시된 칸이 9개 있습니다. 자신의 파트너가 해당 위치의 코드네임들을 찾아내야 합니다.

검은색으로 표시된 암살자 칸도 3개 있습니다. 파트너가 암살자 코드네임 중 하나에 손을 대면 즉시 플레이어들의 패배로 게임이 끝납니다.

그 밖의 다른 코드네임들은 그저 지나가는 행인들입니다. 파트너가 행인 단어들 중 하나에 손을 대면 추리를 잘못된 것입니다.

파트너는 자신이 보고 있는 열쇠 카드의 반대 면을 보는데, 마찬가지로 9개의 녹색 칸과 3개의 검은색 칸이 있습니다. 그러나, 자신과 파트너가 보는 색깔의 위치가 서로 다릅니다. 파트너도 물론 파트너가 보는 쪽에 있는 녹색 칸의 코드네임들을 맞히도록 힌트를 주게 됩니다.



녹색으로 표시된 단어를 맞히도록 힌트를 주세요.

힌트를 줄 때, 암살자를 섣을 피하도록 주의해야 합니다.

되도록이면 행인도 피하는 것이 좋습니다.



게임 목표

최대 아홉 번의 차례를 진행해서 15개의 코드네임을 모두 찾으면 플레이어들의 승리입니다.

참고하세요: 각자 9개의 녹색 칸을 보고 있다면 9+9는 15보다 많기 때문에 이상하게 생각되겠지만, 서로 겹치는 녹색 칸도 약간 있습니다. 설명서 마지막 장에 열쇠 카드의 비밀이 있습니다.

코드네임을 아시나요?



코드네임을 해보신 분들도 코드네임 듀엣의 설명서를 읽어야 합니다. 게임의 핵심 아이디어는 같지만, 세부 규칙은 많이 다릅니다.

양면으로 된 열쇠 카드의 한 면을 보면서, 서로에게 교대로 힌트를 줍니다. 시간 토큰을 이용해서, 몇 번의 차례가 남아있는지 확인할 수 있습니다. 자신이 보는 열쇠 카드에 녹색 요원인 것처럼 표시되어 있던 코드네임도, 막상 추리에 도전하면 아닐 수도 있습니다.



게임 방법

녹색으로 표시된 코드네임 두 개 이상을 묶을 힌트를 찾으면서 게임을 시작합니다. 파트너도 자신이 보는 열쇠 카드 면의 녹색 코드네임들을 묶을 힌트를 준비합니다.

힌트 주기

한 단어와 숫자 하나로 힌트를 줍니다. 숫자는 테이블에 있는 코드네임 중, 힌트와 연관된 것이 몇 개 인지를 나타냅니다.

예를 들어, **"날씨, 2"** 라는 힌트는 **폭풍**과 **우비**를 유도하기에 좋습니다.

테이블에 있는 코드네임은 힌트로 사용할 수 없습니다. 앞의 예시 그림에서, **"폭풍, 2"** 는 쓸 수 없는 힌트입니다. **"비, 2"** 는 **우비**라는 단어의 일부이기 때문에 쓸 수 없습니다. 더 자세한 규칙은 10쪽을 참고하세요.

하나의 코드네임만을 위해 힌트를 주는 것은 가능하지만, 제한된 횟수로 코드네임을 다 찾으려면 적어도 두 개를 묶는 것이 좋습니다. 힌트 하나로 세 개 이상을 찾아낸다면 대단한 성과입니다.

첫 번째 힌트

둘 중에 아무나 힌트를 먼저 주어도 좋습니다. 좋은 힌트를 먼저 찾은 사람이 시작하면 됩니다.

힌트를 줄 때는 **단어 하나와 숫자 하나를 알려줍니다.** 그 외에는 아무것도 해서는 안됩니다. 파트너는 힌트를 듣고 추리를 시작합니다.

추리 도전

한차례에 한 명은 힌트를 주고, **파트너는 추리를 합니다.** 파트너는 테이블에 놓인 코드네임을 꼼꼼히 살펴보고, 추리에 도전합니다. **코드네임 카드 한 장에 손을 대면 추리를 한 것입니다.**



파트너가 손을 댄 카드가 자신이 보고 있는 열쇠 카드에서 어떤 색인지에 따라 다음과 같이 진행합니다.

- **녹색:** 추리에 성공했습니다. 그 코드네임 카드 위에 **녹색 요원 카드 한 장을 덮습니다.** 파트너가 비밀 요원 중 한 명과 접선해서, 승리에 한 걸음 가까워졌습니다. (기억하세요: 파트너가 맞힌 코드네임이 자신이 의도한 것이 아니어도 인정됩니다. 단, 파트너가 그 사실을 알게 해서는 안됩니다. 원래 의도했던 것처럼 평범하게 행동하세요.)
- **검은색:** 암살자와 접선했습니다. **플레이어들의 패배로 게임이 끝납니다.** 파트너가 접선할 요원을 찾으려고 으스스한 뒷골목으로 갔다가 암살자들에게 잡히고 말았습니다.
- **베이지색:** **행인**과 마주쳤습니다. **시간 토큰으로 표시합니다.** 힌트를 낸 사람은 공급처에서 시간 토큰 하나를 가져와서, 해당 코드네임 카드 위에 놓습니다. 시간 토큰은 행인 그림면으로, 화살표의 방향이 힌트를 낸 사람에서 파트너 쪽으로 향하도록 놓습니다. 이것은 힌트를 낸 사람과 추리를 한 사람이 누구였는지 나타냅니다. 당신이 준 힌트를 듣고, 파트너가 행인에게 달려간 셈입니다. 해당 카드의 단어를 덮어서는 안됩니다. 이 카드는 파트너 입장에서는 당신이 맞게 해야 하는 코드네임일 수도 있습니다.

행인과 마주치면 즉시 차례가 끝나며, 암살자와 접선하면 게임이 끝납니다. 반면, 녹색을 맞히면 파트너는 다시 추리에 도전할 기회가 생깁니다.

하나의 힌트, 여러 번의 추리

파트너가 첫 번째 추리에 성공하면 다시 추리에 도전할 수 있습니다. (힌트를 다시 주는 것은 아닙니다.) 두 번째 추리도 위의 설명과 같은 방법으로 진행하고, 자신이 보고 있는 열쇠 카드에서의 색깔에 따라 그에 맞는 카드로 표시합니다. 또 정답을 맞히면, 파트너는 계속해서 추리를 이어갈 수 있습니다. **연속해서 추리에 성공하면 무제한으로 추리에 도전할 수 있습니다.**

힌트를 준 사람은 파트너가 자신이 의도한 코드네임을 모두 찾아내기를 바랄 것입니다. 물론, 일이 그렇게 쉽게 풀리지는 않습니다.

차례의 끝

한차례에는 정확히 하나의 힌트를 주고, 최소한 한 번의 추리 도전을 하게 됩니다. 암살자와 마주치지 않았다는 가정 하에, 차례를 끝내는 두 가지 방법이 있습니다.

- **잘못 추리하면 차례가 끝납니다.** 파트너가 행인과 접선하면 공급처에서 시간 토큰을 가져와서 그 카드에 표시하고, 차례를 끝냅니다.
- **한 번 이상 추리에 성공한 다음, 파트너는 시간 토큰으로 표시하고 차례를 끝낼 수 있습니다.** 공급처에서 시간 토큰 하나를 가져와서 체크 표시면이 보이도록 파트너 앞에 놓습니다.

따라서, **차례마다 항상 시간 토큰 하나를 사용합니다.** 남아있는 시간 토큰의 수는 이번 게임에 남아있는 차례, 즉, 남아있는 힌트의 수와 같습니다.

모든 것이 뜻대로 된다면, 파트너는 힌트를 낸 사람이 의도한 코드네임을 모두 맞히고 차례를 멈출 것입니다. 그보다 먼저 차례를 그만두어도 괜찮습니다. 단순히 감에 의지해서 계속 추리에 도전해도 규칙에 어긋나지 않지만, 좋은 방법은 아니기 때문에 추천하지 않습니다.

다음 차례 진행

서로 교대로 힌트를 냅니다. 따라서, 첫 번째 차례 때 추리했던 사람이 다음 차례에는 힌트를 주는 사람이 되고, 힌트를 줬던 사람은 추리에 도전합니다.

자신이 추리에 도전할 때는 파트너의 열쇠 카드만 인정됩니다. 자신이 보는 열쇠 카드에는 녹색, 베이지색, 심지어 검은색 칸이더라도, 파트너가 유도하는 단 어일 수 있습니다. 자신이 추리를 하는 차례 때는 열쇠 카드를 무시하고, 바닥의 코드네임에만 집중하세요.

녹색 요원 카드로 덮인 코드네임은 더 이상 추리할 필요가 없습니다. 특히, 열쇠 카드의 양쪽 모두에서 녹색 칸인 코드네임을 자신이 추리해서 파트너가 녹색 요원 카드로 덮으면, 다음에 자신이 힌트를 내는 차례가 되더라도 해당 코드네임의 힌트를 다시 낼 필요가 없습니다. 단, 파트너에게 그 사실을 알려서는 안됩니다. (즉, “어, 나도 그거 힌트 주려고 했었는데” 이런 말을 하면 안 됩니다.)

파트너가 추리해서 시간 토큰으로 표시한 코드네임은 자신이 다시 추리해야 할 수도 있습니다. 파트너가 손을 낸 코드네임이 행인이어서 시간 토큰 화살표를 파트너 쪽으로 향하게 놓은 다음, 자신이 추리할 차례 때 해당 코드네임에 손을 낸 상황을 예로 들어보겠습니다. **자신이 손을 낸 카드가 파트너가 보고 있는 열쇠 카드에서 어떤 색인지에 따라** 다음과 같이 진행합니다.

- **검은색:** 암살자와 접선했습니다. 플레이어들의 패배로 게임이 끝납니다.
- **베이지색:** 행인과 마주쳤습니다. 화살표의 방향이 파트너 쪽에서 자신에게 향하도록 두 번째 시간 토큰을 놓습니다. 두 개의 시간 토큰으로 단어를 가려서, 두 사람 모두 해당 코드네임을 다시 추리하지 않도록 합니다.
- **녹색:** 파트너는 녹색 요원 카드로 해당 코드네임 카드를 덮습니다. 기록의 의미로, 원래 있던 시간 토큰을 요원 카드 위에 놓습니다.

지난 차례에서 얻은 힌트 사용

파트너가 준 힌트에 관련된 코드네임을 모두 찾지 못할 수도 있습니다. 잘못된 추리를 해서 차례가 일찍 끝나거나, 암살자를 파하기 위해 무리한 도전을 하지 않고 차례를 일찍 마쳐서 힌트로 의도한 코드네임을 다 찾지 못할 수도 있습니다.

자신이 추리에 도전할 때, 지난 힌트를 잊지 말고 기억하는 것이 좋습니다. 이번에 얻은 힌트와 연관된 것만 찾는 필요는 없기 때문입니다. **이전에 받았던 힌트와 연관된 코드네임을 추리해도 좋습니다.** 어떤 때에는, 이번에 받은 힌트보다 이전에 받았던 힌트의 코드네임이 더 확실해서, 그것에 먼저 도전하게 될 수도 있습니다.

자신이 힌트를 낼 때도, 지난 힌트를 기억하는 것은 중요합니다. 파트너가 놓쳤던 이전 힌트를 기억해서 추리할 수 있기 때문에, 같은 코드네임에 대한 다른 힌트를 꼭 다시 줄 필요는 없습니다.

마지막 코드네임 추리

자신이 보고 있는 9개의 코드네임이 모두 녹색 요원 카드로 덮이면 파트너에게 그 사실을 알립니다. 이제 파트너는 더 이상 추리할 코드네임이 없기 때문에, 남은 차례 동안 파트너는 힌트를 주지만 합니다.

예시



위의 그림은 두기의 자리에서 보이는 코드네임들과 열쇠 카드입니다. 두기는 코드네임 3개와 연관된 좋은 힌트가 생각나서, 먼저 시작합니다. “**점심, 3**”

호리는 대표적인 점심 메뉴인 **짜장면**에 손을 댓니다. 정답을 맞혀서 두기는 녹색 요원 카드 하나로 **짜장면** 카드를 덮습니다. 다음으로 호리는 자신 있게 **베트남**에 손을 댓습니다. 최근에 호리가 즐겨 먹는 점심 메뉴가 베트남 쌀국수였기 때문입니다.

잘못된 추리여서 차례가 끝났습니다. 두기는 시간 토큰의 행인 쪽이 보이도록 **베트남** 카드에 놓습니다. 화살표 방향이 두기 쪽에서 호리 쪽으로 향해야 합니다.

이제 호리가 힌트를 줄 차례입니다. 호리는 “**피라미드, 2**”라고 힌트를 줍니다. 두기는 **스핑크스**에 손을 댓고, 호리는 녹색 요원 카드로 **스핑크스**를 덮었습니다. **스핑크스**는 두기 쪽에서 보는 열쇠 카드에도 녹색인데, 이 사실을 호리에게 말하면 안됩니다. **피라미드**와 관련된 다른 단어 하나를 찾기가 어렵습니다. 어쩌면 호리는 피라미드가 베트남에 있는 유적이라고 생각하는 걸까요?

설마 하면서 두기는 **베트남**에 손을 댓습니다. 호리가 녹색 요원 카드로 **베트남**을 덮습니다. **베트남**에 놓여있던 시간 토큰을 녹색 요원 카드 위로 옮깁니다. 두기는 무모한 도전을 할 이유가 없어서, 공급처에서 시간 토큰 하나를 가져와서 체크 표시가 보이도록 자기 앞에 놓습니다.

(사실 호리는 이집트의 **스핑크스**와 **태양** 신을 염두에 두고 낸 힌트였습니다. 호리 쪽의 열쇠 카드에 마침 **베트남**도 녹색이어서 정확한 추리로 인정됩니다.

속 사정을 티 내서는 안되기 때문에, 호리는 원래 **베트남**을 의도했던 척해야 합니다.)

다시 두기의 차례입니다. **인형**과 **설탕**을 노리고 “**뽑기, 2**”라고 힌트를 줍니다. 호리는 **인형**에 손을 댓습니다. 두기는 녹색 요원 카드로 **인형**을 덮습니다. 호리는 **뽑기**의 다른 코드네임이 무엇인지 정확하지 않아서 망설이고 있었는데, 오늘 두기가 점심으로 **샐러드**를 먹었을 수도 있다는 생각이 떠올랐습니다. 호리는 **샐러드**에 손을 댓니다. 두기는 녹색 요원 카드로 덮었습니다. 다음 순간, 호리의 손이 **콜라** 근처를 맴돌고 있습니다. 두기에게 그 단어는 암살자라서 심장이 타들어 갔지만, 호리의 추리를 방해하지 않으려고 평온한 척하고 있었습니다. 천만다행으로 호리는 김치 찌개를 떠올렸습니다. 호리는 **김치**에 손을 댓고, 두기는 녹색 요원 카드로 **김치**를 덮었습니다. 안도의 한숨을 내쉬면 안 됩니다. 그렇게 하는 것 자체가 너무 많은 힌트를 주기 때문입니다. 그다음에 호리는 **설탕**에 손을 대서, 두기는 **설탕**을 녹색 요원 카드로 덮었습니다.

호리는 공급처에서 시간 토큰을 가져오면서 차례를 마쳤습니다. 앞으로 6번의 차례가 남아있고, 현재 상태는 다음과 같습니다.



게임 종료

깔끔한 승리

열쇠 카드의 양쪽 면에 표시된 녹색 단어 전부를 찾으면 여러분의 승리입니다.

요원 카드는 15장이며, 15개의 단어를 맞춰야 합니다. (열쇠 카드의 각 면에는 녹색 단어가 9개씩 있지만, 그중 3 단어는 서로 겹치는 단어입니다.) 따라서, 마지막 요원 카드로 코드네임을 덮으면 즉시 승리합니다.

물론, 다른 결말로 끝날 수도 있습니다.

암살자

누구든지 상대방의 열쇠 카드 쪽에 검은색으로 표시된 단어를 추리하면 둘 다 암살자에게 잡혀서, 여러분의 패배로 끝이 납니다.



서든 데스

마지막 시간 토권을 사용했는데 아직 맞춰야 할 단어가 남았다면, 서든 데스 규칙이 적용됩니다.

아무도 힌트를 더 줄 수 없습니다. 이제 시간이 없습니다. 서든 데스가 시작되면 이전에 들었던 힌트만을 기억해서 게임을 풀어나가야 합니다.

한 사람만 추리할 단어가 남은 경우, 그 사람만 추리에 도전합니다. 두 사람 모두 추리할 단어가 남았으면 두 사람 모두 추리에 도전합니다. 이때는 순서를 정하지 않고 자유롭게 추리에 도전해도 됩니다. 그러나, 추리할 전략을 서로 상의해서는 안됩니다.

한 번에 하나씩 추리를 하고, 일반적인 방법으로 정답을 표시합니다. 예를 들어, 파트너가 코드네임 카드에 손을 대면, 자신의 열쇠 카드를 보고 정답인지 확인합니다.

서든 데스가 시작된 이후에 잘못된 추리를 하면 즉시 게임이 끝납니다. 손을 댄 단어가 행인이었다고 해도, 여러분의 패배입니다.

한 번도 틀리지 않고 마지막 녹색 요원까지 찾아낸다면, 여러분의 승리입니다!

대화의 제한

서로의 힌트에서 추론할 수 있는 것 외에서 정보를 얻어서는 안됩니다. 자신의 추측에 대해 설명을 하더라도, 자기 쪽에 보이는 열쇠 카드에 관한 정보는 아무것도 주어서는 안됩니다. 자신이 추리한 단어를 파트너가 녹색 요원 카드로 덮는 경우, 그 단어가 자기 쪽에서 어떤 색깔이었는지 파트너에게 알려서는 안됩니다. 파트너가 추리를 멈추려고 할 때, 파트너에게 조언을 해서는 안됩니다. 또한 파트너가 맞춰야 할 단어가 몇 개 남았는지 얘기해서도 안됩니다.

이제 여러분은 미션에 투입될 준비가 되었습니다!

미션을 수행하는 방법이 궁금하시면 다음 장을 넘기세요.

결과가 어땠나요?

암살자를 만나셨군요

그럴 수 있어요. 안타깝지만 여러분의 패배입니다. 암살자들도 먹고살아야지요. 테이블 위의 카드 25장을 뒤집거나 다 치우고 새로 25장을 깔고, 새 열쇠 카드를 뽑습니다. 다시 도전해 보는 겁니다.

힌트를 주기 전에 항상 3명의 암살자를 잘 살펴주세요. 조금이라도 그 단어들이 연상이 될 힌트는 피하는 것이 좋습니다. 조심성 많은 사람들은 대체로 암살자를 피합니다. 가끔 아닐 수도 있지만 말이죠.

행운을 빕니다!

시간이 부족했나요

서든 데스가 적용되는 동안에는 잘못된 단어를 고르면 즉시 차례가 끝나기 때문에 우리 요원들을 모두 점선하는데 실패합니다. 하지만 포기하지 마세요. 테이블 위의 카드 25장을 뒤집거나 다 치우고 새로 25장을 깔고, 새 열쇠 카드를 뽑고, 다시 도전하세요.

실패를 반복하지 않으려면 두 단어 이상을 읽는 힌트를 줘야 합니다. 힌트가 좀 억지스럽더라도 걱정하지 마세요. 파트너는 어차피 모든 힌트를 맞는 단어로 완벽하게 연결하지 못할 겁니다. 암살단만 조심하세요.

자꾸 시간이 모자라서 실패하면 시간 토큰을 10개나 11개를 사용하는 것도 생각해 보세요. 더 어려운 과제에 도전하기 전에 쉬운 미션으로 연습 게임을 하는 것을 추천합니다.

시간 토큰 10개나 11개로 성공했군요

잘 하셨어요! 시간 토큰을 추가로 썼지만, 암살단과 마주치지 않고 요원들 모두와 점선을 했습니다. 미션 성공입니다!

저희는 여러분이 이 게임을 즐겁게 하기를 바랍니다. 추가 토큰을 사용해서 게임을 즐겁게 하셨으면 그렇게 하시면 됩니다. 아니면 9개 토큰으로 다시 도전을 해도 좋습니다. 조금 더 어려울 수 있겠지만, 몇 번의 도전과 약간의 운이 필요할 수도 있습니다. 그렇더라도, 어렵게 미션을 성공하면 기분은 끝내줄 겁니다!

시간 토큰 9개로 성공했군요

놀랍습니다! 정말 잘 했어요. 이제 다른 과제도 다 해결할 수 있을 겁니다!

다음 장에는 새로운 도전 과제인 미션 지도로 게임을 하는 방법이 소개되어 있습니다. 미션에 따라 난이도가 달라서 그에 맞는 전략을 써야 합니다.

물론, 시간 토큰 9개를 쓰는 기본 게임을 계속해도 좋습니다. 열쇠 카드와 단어 카드가 굉장히 많기 때문에, 몇 번을 다시 해도 완전히 새로운 게임을 즐길 수 있습니다.

시간 토큰 9개 사용 미션

어떤 때에는 행인들을 너무 많이 마주쳐서 서든 데스가 발동되고, 또 어떤 때에는 차례 진행을 7-8번 했는데 모든 요원을 찾기도 합니다. 점수를 매겨서 어느 정도로 잘 했는지 알 수 있습니다.

- 공급처에 남은 시간 토큰당 3점을 얻습니다. 마지막 차례에도 잊지 말고 시간 토큰을 써야 하는 것을 기억하세요.
- 정답을 추리한 다음 차례를 끝내면서 사용한 시간 토큰당 1점을 얻습니다.
- 서든 데스를 진행하게 되었다면 감점 1점입니다.

총점이 5점보다 높으면 정말 잘 한 것입니다. 9점이나 10점이면 놀랍도록 대단한 사건입니다. 10점 이상을 났다면, 이제는 미션 지도를 가지고 게임을 하는 것을 강력하게 추천합니다.



세계 지도 미션 용지

자, 토큰 9개로 하는 기본 게임은 잘 완료하셨나요?
축하합니다! (아직 못했다면 계속 도전하세요. 우선
기본 게임을 성공하고 나서 다시 오세요.)



여러분은 이제 새로운 미션에
도전할 준비가 되었습니다.
미션 용지 한 장을 뜯습니다.
(용지가 넉넉하기 때문에,
여러 사람과 각각의 팀을 짜
서 게임을 하더라도 용지가
부족하지 않습니다.) 팀명
칸에 팀 이름을 적고, 프라하
앞의 원에 체크 표시를 합니
다. 여러분은 9-9 미션을 끝
낸 것입니다!

프라하에 연결된 어느 지역의 미션이든 할 수 있습
니다. (베를린, 카이로, 모스크바 중 하나를 선택
해야 합니다.) 각 미션에 적힌 숫자의 의미는 다음
과 같습니다.

미션 제한

미션마다 두 개의 숫자가 있습니다. **앞 숫자는 차례
의 총 횟수입니다.** 미션을 시작할 때, 앞쪽 숫자만
큼 시간 토큰을 공급처에 두고, 나머지 토큰은 박
스로 되돌립니다. 모스크바 미션은 시간 토큰을 8
개만 쓰고, 베를린은 11개 전부를 사용합니다. 카
이로는 기본 게임인 프라하 미션처럼 9개를 씁니다.
뒤쪽 숫자는 추리 실수가 인정되는 횟수입니다. 이
숫자만큼의 시간 토큰을 행인 쪽이 보이게 놓습니
다. 나머지 시간 토큰은 체크 표시 쪽으로 놓아야
합니다. 예를 들어 카이로는 9개의 시간 토큰 중에
서 5개만 행인 쪽으로 놓아둡니다.

카이로 9-5

시간 토큰 총 개수 9개



실수해도 되는 횟수 5번

모스크바 8-8, 자카르타 7-7, 싱가포르 6-6은 기
본 게임이 그러하듯 정해진 실수 횟수는 없지만, 시
간 토큰 개수가 적습니다. 다른 미션은 실수해도 되
는 횟수가 정해져 있습니다.

시간 토큰 사용

추리하는 사람이 한 번 이상 정답을 추리한 다음 추
리를 멈추면, 그 사람은 공급처에서 **체크 표시 쪽으
로 놓인 시간 토큰 하나**를 가져와서 자기 앞에 놓습
니다. 공급처에 행인 쪽으로 놓인 토큰만 남아있으
면 행인 쪽으로 놓인 토큰을 대신 가져옵니다. **추리
하는 사람이 행인을 잘못 추리해서 차례가 끝나면**
힌트를 준 사람은 **행인 쪽으로 놓인 토큰 하나**를 가
져와서 기본 규칙대로 해당 단어 위에 놓습니다. 공
급처에 행인 쪽 토큰이 다 떨어진 경우, 잘못된 추
리에 대한 페널티가 있습니다. 이 경우, 공급처에서
체크 표시 쪽 토큰 2개를 제거하고, 그 토큰들을 행
인 쪽으로 뒤집어서 해당 단어 위에 쌓아 놓습니다.
즉, 이 실수로 인해 두 번의 차례를 한 번에 사용한
셈입니다.

(토큰 2개 더미는 하나의 토큰
처럼 취급합니다.)



물론, 누군가 암살자를 추리
하면 남은 시간 토큰 개수와 상관없이 즉시 패합니다.

마지막 토큰 또는 마지막 2개 토큰을 한 번에 다 써
버리고 차례를 끝나면 일반 규칙대로 서든 데스를
시작합니다. 또한, **차례를 진행하면서 공급처에 없
는 토큰을 사용하게 되면 즉시 패합니다.** 이 상황
은 시간 토큰이 1개 남았을 때 생길 수 있는데, 남
은 토큰이 체크 표시 쪽인데 추리하는 사람이 행인
을 추리한 경우입니다.

계속 도전

베를린, 모스크바 또는 카이로 중 하나의 미션을 완
료하면 도전할 수 있는 미션이 더 많이 열립니다. 잡
금이 해제된 선을 따라 계속해서 도전할 수 있습니다.

미션마다 서로 다른 전략이 필요합니다. 어떤 미션들
은 아주 조심해서 접근해야 합니다. 또 다른 미션들
은 대담한 힌트와 저돌적인 추리가 요구됩니다. 여
러분에게 가장 재미있는 방법으로 미션 용지를 사
용하세요. 아마 그중에서 특히 더 마음에 드는 미
션이 몇 가지 있어서, 그것만 계속 반복하게 될 수도
있습니다. 어쩌면 빨리 진행해서 열린 미션을 전부
완료하고 싶을 수도 있습니다. 지도 아래의 공간에
는 미션의 성패를 기록하세요.

미션 용지를 모두 사용하면 추가로 출력할 수 있습니다. Dicetreegames.com에서 PDF 파일을 받으세요.

올바른 힌트

어떤 힌트는 게임의 원래 의도를 해치기 때문에 적합하지 않습니다.

힌트로 주는 단어는 반드시 코드네임의 뜻과 관련이 있어야 합니다. 코드네임을 구성하는 글자나 테이블에서의 위치를 힌트로 줄 수 없습니다. 테이블 가운데에 있는 단어에 대한 힌트로 “**중간, 1**”이라고 줄 수 없습니다. “**ㅅ, 3**”을 힌트로 줘서 “**ㅅ**”으로 시작하는 단어 3개로 유도해선 안됩니다.

글자와 숫자는 코드네임의 뜻과 관련이 있을 때만 힌트로 인정됩니다. “**백(100), 2**”는 가치와 초에 대한 힌트로 적합합니다. 단독으로 썼을 때는 의미가 없는 글자도 접두어로 의미를 가질 때는 힌트로 쓸 수 있습니다. 근육과 뼈에 대해 “**잔, 2**”를 힌트로 낼 수 있습니다.

힌트로 주는 숫자를 이용해서 힌트를 낼 수 없습니다. 비누와 무지개에 대한 힌트로 “**세수, 7**”이라고 해서는 안됩니다.

테이블에 보이는 단어를 힌트로 줄 수 없습니다. 테이블에 강이 보이면 “**한강**,” “**두만강**,” “**강변**” 등의 힌트를 줄 수 없습니다. 그러나 “**강아지**”는 힌트로 줄 수 있습니다. 녹색 요원 카드로 덮이거나 양쪽 모두 틀려서 시간 토큰 2개가 양쪽에 올라가면 그 단어는 보이지 않는 상태가 되어, 힌트로 사용할 수 있습니다. 한 명이 추리에 실패해서 한 쪽만 토큰이 표시되어 있으면, 그 단어는 아직 보이는 상태로 간주합니다.

테이블에 보이는 합성어의 일부를 힌트로 줄 수 없습니다. 테이블에 블랙홀이 보이면 “**블랙**,” “**홀**,” “**블랙 코미디**,” “**웜홀**” 등을 힌트로 쓸 수 없습니다. 그러나, “**블로그**,” “**카네기홀**” 등은 힌트로 낼 수 있습니다.

힌트를 글자로 써서 줄 수 있습니다. “**빛**”을 힌트로 주려고 하는데 “**빛**”으로 오해하지 않도록 종이에 적어서 힌트를 줘도 됩니다.

역양, 발성, 노래를 이용해서는 안됩니다. 빵과 카

레에 대한 힌트로 “**버터**”를 주면서 일부러 인도 억양으로 “**바따르**”라고 해서는 안됩니다. 또한 빵의 힌트로 “**브레드**”를 줘서도 안됩니다. **외국어는 대체할 우리말이 없거나, 우리말에 동화된 외래어만 쓸 수 있습니다.** (**버터**는 인정됩니다.)

고유 명사를 힌트로 써도 되지만, 한 단어만 인정됩니다. 따라서 **미켈란젤로**는 힌트로 적합하지만, **레오나르도 다 빈치**는 안됩니다. 그렇지만, 때로는 여러 단어의 고유명사를 힌트로 인정하는 것이 더 재미있을 수도 있습니다. 아래 설명을 참고하세요.

느슨한 규칙

레오나르도 다 빈치, 국정원, CIA, 발렌타인 데이, 반지의 제왕, 사막 여우 등은 좋은 힌트가 될 수 있지만, 한 단어 규칙에 위배됩니다. 그래서, 절묘하게 들어맞는 상황이지만 어쩔 수 없이 힌트로 쓸 수 없는 안타까운 일이 벌어지기도 합니다. 여러분이 원한다면 “한 단어”규칙을 느슨하게 해서 여러 단어로 된 이름, 제목, 준말, 약자, 합성어를 인정해도 좋습니다.

원한다면 동음이의어도 철자가 다른 단어와 혼용해서 힌트를 줘도 됩니다. “**강아지, 2**”라는 힌트는 의미상 **개**와는 관련이 없지만, **개**와 **늑대**에 대한 좋은 힌트가 될 수 있습니다. 우리는 오랫동안 우리말로 말장난을 즐겨왔기 때문에, 게임을 더 재미있게 만들려면 이런 힌트를 자유롭게 쓰는 것이 좋습니다.

잘못된 힌트에 대한 벌칙

실수로 잘못된 힌트를 주면 벌칙으로 공급처에서 시간 토큰 하나를 버려야 합니다. 그런 다음, 추리하는 사람은 잘못된 힌트로 추리를 해야 합니다. (따라서, 일반적인 규칙대로 차례를 마치지만, 추가 시간 토권을 사용하게 됩니다.) 어떤 상황에서는 잘못된 힌트가 너무 많은 정보를 주게 되어서 차라리 게임을 다시 시작하는 것이 나을 때도 있지만, 보통의 경우에는 시간 토큰 하나면 충분합니다.

숙련자 규칙: 숫자 0

힌트로 주는 숫자를 0으로 부를 수 있습니다. 예를 들어, 파트너가 **코끼리**, **개미**, **모기**를 맞추게 하고 싶는데, 암살자인 **닭**을 피해야 하는 상황에서 “**깃털, 0**”이라고 힌트를 줄 수 있습니다. 파트너는 이 힌트로

닭을 피할 것이며, 닭이 “**동물, 3**”같은 힌트에 너무 걸려들기 쉬운 단어라는 것을 추리하게 될 겁니다.

힌트 숫자를 0으로 불렀더라도, 파트너는 적어도 한 번은 추리를 해야 합니다.

게임 인원이 2인 보다 많을 경우

이 게임은 2인을 기준으로 만들어졌지만, 테스트를 해보니 더 많은 인원이 게임을 할 때도 매우 재미있었습니다. 게임을 할 사람들은 양쪽으로 나누어서 앉습니다. 누구든지 열쇠 카드의 한 면만 볼 수 있어야 합니다.

게임 방법은 2인 게임과 같습니다. 누구나 힌트를 줄 수 있고, 힌트를 준 사람의 맞은편에 앉은 사람들은 추리에 도전합니다. 힌트를 낼 차례인 쪽의 사람들은 힌트 아이디어에 대해 서로 의견을 나눌 수 있지만, 맞은편에 앉은 사람들에게 들리지 않도록 주의해야 합니다. 귀속말을 하거나, 종이에 적거나, 자리를 피해서 얘기를 나누도 좋습니다. 그러나 서로 꼭 논의를

할 필요는 없습니다. 정말 좋은 힌트라고 생각되면 논의하지 않고 그냥 힌트를 주는 것이 가장 쉽습니다.

추리하는 쪽의 사람들은 서로 논의해도 좋습니다. 그러나, 자신들이 보는 쪽의 열쇠 카드에 대한 정보를 절대로 말하면 안 됩니다. 늘 그러하듯, 추리는 누구나 한 명이 단어 카드에 손을 대면 결정된 것입니다.



순서를 느슨하게 하기

플레이 테스터들 중에서는 순서의 변형 규칙을 적용하는 것을 좋아합니다. 두 사람이 교대로 차례를 진행할 필요 없이, 한 사람이 연속으로 힌트를 두 번 쥐도 됩니다. 그러나 그런 다음, 다른 사람도 힌트 주어야 합니다. 한 사람은 전혀 힌트를 주지 않은 채로, 다른 한 사람이 먼저 힌트를 다 주는 것은 이 게임이 의도하는 바가 아닙니다.

디자이너: Vlaada Chvátil & Scot Eaton

일러스트: Tomáš Kučerovský

그래픽 디자인: František Horálek, Filip Murmak

한글판 제작: DiceTree Games

플레이테스터: Kreten, Dita, Vitek, Ondra, Zuzka, Tomáš, Plema, Yuri, Jakub, Filip, Léňa, Katka, Vláša, Alne, Meysha, Matúš, Dávid, Yurri, Mišo, Lenka, dilli, Meggy, Patrik, Roneth, Fanda, Jirka Bauma, Miloš, Yim, Pogo, Jája, Elenistar, Iva, 그리고, 체코게이밍, 포드미트로프, 말레노비체의 어마어마한 사람들, 그 외의 다른 체코 게임 클럽과 대회들, Jason, Josh, Paul, Emilee, Greg, Laura, Ryan, Lucy, William, Elizabeth, Jim, Jordan, Brad, Leigh Ann, Aron, Sarah, Stacia, Amy, Erin, Dylan, Jeff, Kathy, Kirk, Peter, Bradley, Nelson 그리고 Gathering of Friends, BGGcon, MisCon, GAMA Trade Show, Baycon, Airecon, Protospiel Minnesota, Pionek을 비롯한 전세계의 이벤트 참여자들, 고맙습니다.

대단히 고맙습니다: 게임 이벤트마다 끊임없는 프리젠테이션과 플레이테스트를 도맡은 Petr Murmak, Jason Holt, Paul Grogan, Joshua Githens and Michal Štach, 우리 아이들과 배우자인 Alenka, Hanička, Pavlík, 그리고 Marcela Chvátilovi, Kristina Eaton, Lenka Murmaková, Sierra Stoneberg Holt와 Vicky Strickland 새로운 버전이나 아이디어를 테스트해야 할 때마다 도움이 되었습니다. 우리 CGE팀(특히 Dita Lazárková와 Vít Vodíčka), 모든 것을 주시하고, 놀라운 프로토 타입을 준비하며 눈코 뜰 새 없는 와중에도 여전히 틈만 나면 코드네임 듀엣을 즐길 시간을 찾는 친구들, 대단히 고맙습니다.



© DiceTree Games
www.Dicetreegames.com
February, 2018

기억하세요

한차레에는 하나의 힌트를 내고 한 번 이상의 추리를 해야 합니다. 정답을 맞히는 한, 추리 도전 횟수에 제한이 없습니다.

누군가 단어 카드에 손을 대면, 그 단어의 정체는 **손댄 사람의 반대쪽 열쇠 카드**로 결정됩니다.

행인을 건드리면 차레가 끝나고, 암살자를 건드리면 게임이 끝납니다.

시간 토큰으로 표시된 단어는 **반대편 사람이 정답으로 추리할 수 있습니다**. 양쪽에서 전부 토큰으로 표시되면 그 단어는 덮인 것으로 간주합니다.

차레마다 공급처에서 시간 토큰 1개를 쓰게 됩니다. 시간 토큰을 행인으로 표시하거나, 추리하는 사람이 차레를 끝낸다는 표시를 하게 됩니다.

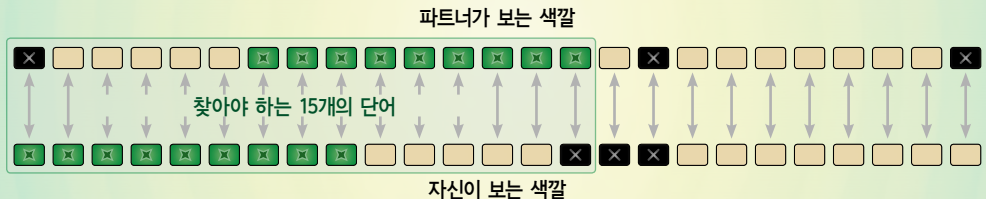
마지막 시간 토큰을 사용하고도 게임을 끝내지 못하면, **서든 데스**가 적용됩니다. 모두가 동시에 추리에 도전할 수 있고, 힌트는 더 이상 줄 수 없습니다. 누구든 잘못된 추리를 하면 즉시 실패로 게임이 끝납니다.

미션 용지를 사용할 때, 추리를 잘못하면 시간 토큰 2개를 소비할 수도 있습니다. 그러면 정해진 오답 횟수를 초과할 수도 있습니다. 토큰 2개를 쓰게 됐는데 남은 토큰이 1개면 서든 데스를 하지 않은 채 즉시 실패로 게임이 끝납니다.

어떤 일이 있어도 자신이 보는 쪽의 **열쇠 카드**를 공개해서는 안됩니다. 파트너가 맞혀야 할 코드네임을 모두 맞혔을 때만 확인용으로 공개합니다.

열쇠 카드의 비밀

열쇠 카드는 다음의 원리로 만들어졌습니다. 이 원리를 게임을 할 때 이용해도 좋습니다.



자신의 눈에 **녹색**으로 보이는 9개 단어 중, 3개는 파트너의 열쇠 카드에도 **녹색**입니다. 따라서, 맞혀야 하는 총 개수는 15개입니다. 도움말: 어떤 사람들은 단어 카드를 녹색 요원 카드로 덮을 때, 추리한 쪽으로 놓습니다. 그러면 어느 쪽에서 추리한 녹색 단어인지 추적할 수 있습니다.

자신의 눈에 **검은색**으로 보이는 3개 단어 중, 파트너의 열쇠 카드에서 1개는 **검정**, 1개는 **녹색**, 1개는 **베이지색**입니다. 즉, 자신에게 검은색으로 보이는 단어 중에서 하나는 반드시 맞혀야 하는 단어인 셈입니다. 내 쪽에서 검은색으로 보이는 단어를 정답으로 맞히면 다른 두 검정 단어는 맞혀서는 안됩니다.

코드네임 듀엣과 다른 버전의 코드네임 게임들



코드네임 듀엣에 포함된 단어 카드들을 코드네임 기본 게임에 사용해도 좋습니다. 기본 게임의 단어 카드로 듀엣 게임을 할 수도 있습니다. 또한, 두 게임을 섞어서 800개의 단어로 게임을 즐길 수 있습니다.

코드네임 듀엣의 열쇠 카드로 코드네임 픽처스를 할 수 있습니다. 그러면 그림 카드를 5 × 5 배열로 놓습니다.



도움말: 코드네임 듀엣 카드에는 점이 두 개 찍혀 있어서, 기본 게임에서 분리하기 쉽습니다.