

각 팀의 팀장은 25명의 정체를 알고 있지만,
팀원들은 25명의 코드네임만 알고 있습니다.
팀장의 힌트를 듣고, 우리 팀 요원을 모두 찾아야 합니다!



짧은 영상으로
게임 방법을
배워보세요!



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. 빨간색과 파란색 팀의 팀장은 테이블의 같은 쪽에 나란히 앉습니다. 팀원들은 자신의 팀장과 마주 보도록 앉습니다.

200장의 단어 카드 중 무작위로 뽑은 단어 카드 25장

단어 카드 25장을 무작위로 펼칩니다.

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

팀장들은 열쇠 카드 한 장을 무작위로 뽑습니다.

게임마다 한 장의 열쇠 카드를 사용합니다. 열쇠 카드는 어떤 단어가 어느 팀의 것인지 보여줍니다. 팀장들은 열쇠 카드 한 장을 무작위로 골라서, 받침대에 끼워 두 사람 사이에 놓습니다. 열쇠 카드의 방향은 어떻게 하든 상관없습니다.

팀장들은 타일을 가져옵니다.

빨간색 팀장은 빨간색 타일 8개, 파란색 팀장은 파란색 타일 8개를 가져와 각자 자신 앞에 놓습니다. 두 사람 사이에 행인 타일 7개와 암살자 타일 1개를 놓습니다.

시작 팀은 이중 스파이 타일을 가져옵니다.

열쇠 카드 사방에 있는 삼각형 색상이 시작 팀을 결정합니다.

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



빨간색 팀원



파란색 팀원



40장의 열쇠 카드 중 무작위로 뽑은 열쇠 카드 1장

빨간색 요원 타일 8개



행인 타일 7개



암살자 타일 1개



파란색 요원 타일 8개



이중 스파이 1장



빨간색 팀장



파란색 팀장



일급 비밀

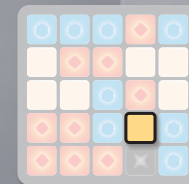
팀장들만 열쇠 카드를 볼 수 있습니다!

열쇠 카드는 25개 단어의 비밀 정체를 보여줍니다.

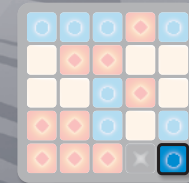
사과는 빨간색 요원입니다.



철은 아무 상관없는 행인입니다.



연기는 파란색 요원입니다.



말은 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 단어 1개 이상을 설명할 힌트를 생각합니다. 여러 개의 단어를 한 번에 설명할수록 좋습니다.

힌트는 반드시 단어 1개와 숫자 1개로 주어야 합니다.

힌트의 단어는 힌트를 주려는 단어들의 뜻과 관련이 있습니다.

힌트의 숫자는 힌트를 주려는 단어들의 개수입니다.

예를 들어, “뿌리”와 “단풍”이 빨간 팀의 단어라면, 빨간 팀 팀장은 두 단어를 묶어서 [나무, 2]라고 힌트를 줄 수 있습니다.

팀원들은 여러 번 추리할 수 있습니다.

팀원들은 팀장의 힌트에 대해 잠깐 의논합니다. (팀원이 혼자면 혼잣말을 소리 내서 해도 됩니다.) 의견을 나눈 뒤, 팀원 중 한 명이 카드 한 장에 손을 대서 추리가 맞는지 확인합니다.

팀장은 해당 단어를 열쇠 카드에 표시된 색상의 타일로 덮습니다.

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

예시에서 팀원들은 “뿌리”를 맞혀서, 다시 추리할 수 있습니다. 팀원들이 다음으로 추리해서 선택한 단어는 “단풍”이 아니라 “사과”였지만, 열쇠 카드에 “사과”도 빨간 팀의 단어로 표시되어 있습니다. 팀장은 “사과”도 자신이 의도한 단어였던 척해야 합니다.

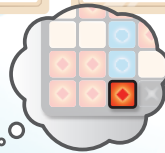


이 예시는 빨간 팀이 먼저 합니다.



음... “뿌리”랑 “단풍”이라...

나무, 2



추리가 틀리면 자기 팀 차례가 끝납니다.

틀리는 경우는 세 가지입니다.

추리한 단어가 행인이면 자기 팀 차례가 끝납니다.



추리한 단어가 상대 팀 단어면 자기 팀 차례가 끝날 뿐 아니라, 상대 팀을 도와준 셈이 됩니다!



추리한 단어가 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. [추위, 3]이라는 힌트를 받은 상황이라면, [추위]에 관련된 단어 3개를 맞히고, 차례를 끝낼 수 있습니다.

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

또는

“+1” 규칙을 사용합니다.

팀원들이 계속해서 자기 팀 색상의 단어를 추리하고 싶다면, 팀장이 힌트로 준 숫자보다 한 번 더 많이 추리할 수 있습니다. 예를 들어, [추위, 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 단어를 모두 맞히면 승리합니다. 우리 팀 마지막 단어를 맞히면서 승리하는 것이 일반적이지만, 상대 팀이 우리 팀의 마지막 단어를 추리해서 우리 팀 승리로 끝날 수도 있습니다.

→ 상대 팀이 암살자를 맞혀도 우리 팀이 승리합니다.



이제 규칙은 다 알았으니, 게임을 시작하세요!

올바른 힌트

팀장들은 게임의 취지에 적합한 힌트를 줘야 합니다. 힌트로 써도 될지 망설여질 때는 다른 요원들이 듣지 못하게 상대 팀장과 조용히 상의하세요.

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.

“파리”, “파일”, “파도”를 묶는 힌트로

[파, 3], [ㅍ, 3], [ㅌ, 3], [툼, 3]을 줄 수 없습니다.

• 단어의 뜻과 관련되면 글자나 숫자로 힌트 가능:

“거미”와 “문어”에 대한 힌트로

[여덟, 2]라고 줄 수 있습니다.

• 우리말만 가능:

외국어는 대체하는 우리말이 없거나, 우리말에 동화된 외래어만 줄 수 있습니다.

“사과”에 대한 힌트로 [애플]은 안 되지만,

[잼]이나 [파이]는 가능합니다.

• 테이블에 보이는 단어는 불가능:

테이블에 “거북” 카드가 있으면 해당 단어가 덮일 때까지 [거북], [거북함], [거북이], [거북선] 등의 힌트를 줄 수 없습니다.

• 테이블에 보이는 합성이 일부는 불가능:

테이블에 “눈사람” 카드가 있으면 해당 단어가 덮일 때까지 [눈], [사람], [첫눈], [집사람] 등의 힌트를 줄 수 없습니다.

• 멜로디, 억양은 불가능:

프랑스에 대한 힌트로 어떤 단어를 과하게 프랑스 억양을 흉내 내 말하는 편법을 쓰면 안 됩니다.

발음이 비슷한 단어

코드네임의 원래 규칙에서는 단어의 뜻에 관련된 것만 힌트로 줄 수 있습니다. [굴벙이]는 느리니까 “달팽이”의 힌트가 될 수 있고, 생물이니 “골뱅이”의 힌트로도 적합합니다. 그러나, [돌멩이]처럼 발음만 비슷하면 “달팽이”나 “골뱅이”의 힌트로 줄 수 없습니다. 마찬가지로, [빛]은 “별”의 힌트가 될 수 없고, [빛]은 “머리”의 힌트로 적합하지 않습니다.

단, 비슷한 발음의 단어를 자유롭게 사용하는 것이 더 재미있다면, 게임을 시작하기 전에 이 규칙을 적용할지 미리 정합니다. 모두가 동의하면 “빛”, 그리고 빛과 관련된 단어들에 [빛]을 힌트로 줄 수 있습니다.

힌트는 글씨로 써서 줘도 되고, 누군가 철자를 물어보면 반드시 밝혀야 합니다.

철자가 같은 두 단어는 발음과 뜻이 달라도 똑같이 취급합니다. 예를 들어, “날개”와 “침대”를 묶어서 [잠자리]로 힌트를 줄 수 있습니다.

“한 단어” 규칙 완화

게임을 시작하기 전에 일반적인 줄임말([국과수], [유엔], [나사] 등)을 한 단어 힌트로 인정할지 정할 수 있습니다.

한 단어로 된 이름은 항상 적합한 힌트입니다. 모두가 동의하면 한 단어가 아닌 전체 이름이나 제목도 힌트로 사용할 수 있습니다([마하트마 간디], [노인과 바다] 등).

[팔다리]처럼 한 단어로 된 합성어는 항상 적합한 힌트입니다. [국립 중앙 박물관]처럼 띄어 쓰는 것이 원칙이지만 붙여 쓸 수 있는 단어는 상대 팀장의 동의가 있어야 쓸 수 있습니다.

너무 깐깐하게 굴지 마세요

우리말에는 한자가 많이 사용되기 때문에, 규칙을 엄격하게 적용하면 힌트를 주기 애매한 경우가 있습니다. “전투기”의 힌트로 [전쟁]이나 [비행기]까지 막다 보면 게임이 너무 딱딱해지기만 합니다. 게임의 취지를 해치지 않는 선에서 적당히 조율하세요.

상대 팀장이 인정하면 적합한 힌트입니다.

숙련자 규칙

숫자 무제한

힌트의 숫자로 “무제한”을 쓸 수 있습니다. 이렇게 하면 팀원들은 자기 팀 단어를 맞히는 한 원하는 만큼 추리할 수 있습니다.

팀원들은 해당 힌트에 관련된 단어가 몇 개인지 알 수 없지만, 상황에 따라 유추할 수 있습니다. 남은 단어가 3개인데 이전의 힌트에서 추리할 수 있는 단어가 2개나 3개면, [바위, 무제한] 힌트를 통해 “바위와 관련된 단어 하나, 이전 힌트들에 관련된 단어 2개”라는 의미를 전할 수 있습니다.

바위, 무제한

숫자 0

[깃털, 0]처럼 숫자를 0으로 주는 힌트도 무제한으로 추리할 수 있습니다. 이때는 “+1” 규칙을 무시합니다.

이것은 “깃털과 관련된 단어들은 추리하지 말라”는 뜻입니다. 이 힌트를 받았을 때, 테이블에 남은 유일한 새가 “펭귄”이라면, 펭귄을 고르지 마세요. “왜 이런 힌트를?” 하는 의문이 들 것입니다. 맞혀야 할 단어가 “눈”, “얼음”, “남극”이었다면, 팀장은 [추위, 3]이라고 주고 싶었겠지만, “펭귄”이 걸렸을 것입니다. 이럴 때, “눈”, “얼음”, “남극”을 고르는 눈치를 발휘할 수 있습니다.

깃털, 0

잘못된 힌트에 대한 벌칙

팀장이 실수로 잘못된 힌트를 주면, 그 팀은 추리할 기회 없이 즉시 차례가 끝납니다. 추가로, 상대 팀의 팀장은 힌트를 주기 전에, 자기 팀 단어 하나를 덮을 수 있습니다.

단, 상대 팀이 해당 힌트가 게임에 큰 영향을 주지 않았다고 판단하고, 상대 팀 팀장이 그 힌트를 인정하면 해당 힌트는 올바른 것으로 간주합니다. 또한, 아무도 잘못되었다고 눈치채지 못하고 지나가면, 해당 힌트는 올바른 힌트로 인정합니다.

변형 규칙

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

게임 디자이너: Vlaada Chvátil

일러스트: Tomáš Kučerovský

추가 일러스트: František Sedláček, Dávid Jablonovský

그래픽 디자인: Michaela Zaoralová, Radek “RBX” Boxan, Štěpán Drašák, Tíbor Vízi
3D 자료: Roman Bednář

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

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

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 © 2015–2025
Czech Games Edition s. r. o.
www.czechgames.com



Copyright © 2015–2025
DiceTree Games
www.dicetreegames.com

코드네임 100% 즐기기

- 인내심을 가지세요. 팀장의 역할은 쉽지 않아서, 첫 번째 힌트를 찾기까지 몇 분이 걸릴 수도 있습니다. 조금만 기다려주면 술술 진행될 거예요.
- 여러 단어를 묶어서 힌트를 주려고 노력해 보세요. 한 단어를 위한 힌트를 내도 되지만, 단어를 많이 묶을수록 훨씬 재미있습니다.
- 힌트에 다른 설명을 덧붙이지 마세요. “이건 좀 거리가 멀긴 한데...” 같은 말은 하지 마세요. 코드네임은 원래 약간의 역지가 있고, 그것도 재미의 일부입니다.
- 팀원들은 충분히 의논한 뒤, 단어 카드에 손을 대세요. 팀원이 혼자면 자신이 생각하는 것을 소리 내어 말해도 됩니다. 팀원이 여러 명이면 모두가 추리에 참여하는 것이 좋습니다. 단, 너무 오래 논의하거나 망설이면 게임이 늘어질 수 있으니 조심하세요.
- 팀장은 무표정을 유지하세요. 팀원들이 힌트에 대해 상의할 때, 엉뚱한 추리를 해도 반응하면 안 됩니다. 팀원들이 단어 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 단어를 추리해도 됩니다. 무작정 찍어도 규칙에 어긋나진 않지만, 그러지 않는 것이 좋아요.
- 팀장은 팀원들에게 이전 힌트에서 놓친 단어가 있다고 알려줄 수 없어요. 이전 힌트를 먼저 말하면 안 되지만, 요청을 받으면 다시 알려줘도 됩니다.
- 팀원들은 힌트로 특정된 단어를 전부 추리하지 않아도 차례를 끝낼 수 있어요. 그러나, 최소 한 번은 추리해야 합니다.
- 게임이 끝나면 펼쳐냈던 25장의 카드를 뒤집으세요. 바로 새 게임을 시작할 수 있습니다!



코드네임 듀엣

2인 이상 협력 게임
코드네임에서 쓸 수 있는
400단어 추가



코드네임 픽처스

4~8인 게임
단어 대신
그림으로 즐기는 코드네임



VLAADA
코드네임 게임 창작자

“ 코드네임은 저에게 개인적으로도, 단순한 사업적인 측면을 넘어서 정말 특별한 게임입니다. 우리 가족은 열혈 게이머가 아니고, 넓은 의미의 가족들은 게임을 거의 하지 않아요. 그런데 코드네임은 제 어머니, 형제와도 함께 즐길 수 있고, 가족 모임에서도 다 같이 플레이할 수 있는 게임이에요. 덕분에 가족들이 제가 무슨 일을 하는지 조금은 이해하게 되었고, 게임이 얼마나 즐겁고 의미 있는 활동인지도 알게 되었습니다. ”