



CODES FOR BROS

Auf den folgenden Seiten findet ihr eine „Bromance“-Version zu „Codenames“.

Zu dem Spiel gehören:

- 8 (+1) x Kreuz Agent*innenkarten
- 8 (+1) x Kreis Agent*innenkarten
- 7 x unbeteiligte Zuschauer*innen (graue Karten)
- 1 x Attentäter*in (schwarze Karte)
- 18 x Codekarten
- Begriffskarten

Druckt die Vorlage aus und schneidet die Karten alle einzeln aus. Für mehr Stabilität und Langlebigkeit ist es zu empfehlen die Karten auf Karton zu kleben.

In der Vorlage sind 50 Begriffskarten enthalten. Mit der leeren Vorlage für die Begriffskarten könnt ihr auch selber kreativ werden und euch eigene Begriffe ausdenken.

Spielanleitung:

Vorbereitung:

Teilt die Spieler*innen (mindestens 4) in zwei Gruppen: Team Kreuz und Team Kreis. Wählt nun pro Team jeweils eine*n Geheimdienstchef*in. Die beiden Geheimdienstchef*innen sitzen auf einer Seite des Tisches, die Ermittler*innen auf der anderen Seite.

Mischt die Begriffskarten und legt sie in zufälliger Reihenfolge in einem 5x5 Raster aus. Falls die Bedeutung der Begriffskarten nicht allen klar sein sollte, klärt diese vor Spielbeginn. Ihr könnt dazu auch das queere Glossar zur Hilfe nehmen.

Die Geheimdienstchef*innen ziehen eine Codekarte (Achtung! Nur die Geheimdienstchef*innen dürfen die Codekarte sehen)

Der Code entspricht dem Raster auf dem Tisch. Die Kreis Felder zeigen die Karten, die das Kreis Team erraten muss und die Kreuz Felder die des Kreuz Teams. Die grauen Felder sind die unbeteiligten Zuschauer*innen. Das schwarze Feld ist der*die Attentäter*in, dessen Begriff kein Team erraten sollte, sonst ist das Spiel verloren.

Die Codekarte gibt außerdem an welches Team startet: Die kleinen Felder in den Ecken der Karte zeigen, ob Team Kreis oder Kreuz beginnt. Das beginnende Team muss neun Begriffe erraten, das andere acht.

Spielverlauf:

Die Geheimdienstchef*innen müssen sich für ihre Begriffskarten einen Hinweis ausdenken, mit dem sie möglichst viele Begriffe mit einmal abdecken. Ein Hinweis besteht aus: einem Wort und der Anzahl an Begriffen, die er damit meint.

Bsp.: Zwei deiner Wortkarten sind DORF und PROVINZSCHEISSGEGEND. Beides findet man auf dem Land, also sagts du: „Land, 2“

Beim Geben der Hinweise sollten die Geheimdienstchef*innen immer darauf achten, dass man nicht auch andere Begriffskarten damit meinen könnte, die nicht zu ihrem Team gehören.

Nachdem der*die Geheimdienstchef*in seinen*ihren Hinweis gegeben hat, sind die Ermittler*innen des jeweiligen Teams dran.

Sie dürfen nun untereinander beraten, welche Worte gemeint sein könnten. Der*die Geheimdienstchef*in muss dabei ein Pokerface bewahren und darf keine weitere Hinweise geben.

Die Ermittler*innen geben ihre endgültige Entscheidung, indem sie auf die Begriffskarte tippen:

- Wenn die Ermittler*innen auf eine Begriffskarte zeigen, die zu ihrem Team gehört, deckt der*die Geheimdienstchef*in die Begriffskarte mit einer Agentenkarte des jeweiligen Teams ab. Das Team darf weiterraten.
- Wenn die Ermittler*innen auf eine Wortkarte zeigen, die ein*e unbeteiligte*r Zuschauer*in ist, deckt der*die Geheimdienstchef*in die Begriffskarte mit einer der grauen unbeteiligten Zuschauer*innen Karte ab. Das andere Team ist an der Reihe.
- Wenn die Ermittler*innen auf eine Begriffskarte zeigen, die zum anderen Team gehört, deckt der*die Geheimdienstchef*in die Begriffskarte mit einer Agent*innenkarte des anderen Teams ab. Das andere Team ist an der Reihe.
- Wenn die Ermittler*innen auf eine Begriffskarte zeigen, die der*die Attentäter*in ist, deckt der*die Geheimdienstchef*in die Begriffskarte mit der schwarzen Attentäter*in Karte ab. Die Partie ist vorbei und das Team, das auf den*die Attentäter*in getippt hat, hat verloren.

Rateversuch:

- Die Ermittler*innen müssen immer mindestens einen Rateversuch machen. Ein falscher Rateversuch -beendet den Zug, liegen sie jedoch richtig, dürfen sie weiterraten.
- Die Ermittler*innen können nach dem ersten Rateversuch jeder Zeit aufhören.
- Die Ermittler*innen können so viele Begriffskarten erraten, wie die Zahl im Hinweis der Geheimdienstchef*innen vorgibt + eine Weitere.

Strafe für unerlaubte Hinweise:

Gibt die Geheimdienstchef*in unerlaubt einen Hinweis an sein*ihr Team, z.B.: „Das ist jetzt sehr um die Ecke gedacht.“, ist der Zug sofort beendet, das andere Team ist an der Reihe. Außerdem, darf der*die Geheimdienstchef*in eine Begriffskarte des anderen Teams abdecken.

Wenn ein Zug vorbei ist, ist das andere Team an der Reihe mit Hinweis geben und raten.

Das Spiel ist beendet:

1. Sobald ein Team auf den*die Attentäter*in zeigt. Das Team verliert.
2. Sobald ein Team alle Begriffskarten erraten hat. Das Team gewinnt.

Begriffskarten

Freundschaft

Freundschaft

Liebe

Liebe

Bromance

Bromance

Provinzscheiß
gegend

Provinzscheiß
gegend

Zelt

Zelt

Queer

Queer

Sexualität

Sexualität

Pubertät

Pubertät

Toxische
Männlichkeit

Toxische
Männlichkeit

Nichtbinär

Nichtbinär

Queerfeindlich
keit

Queerfeindlich
keit

Stadt

Stadt

Identität

Identität

Homophobie

Homophobie

Heteronorma
tivität

Heteronorma
tivität

Denglisch

Denglisch

Selbstwertgefühl

Selbstwertgefühl

Platonische
Liebe

Platonische
Liebe

Transgender

Transgender

Cisgender

Cisgender

Jugend

Jugend

Gesellschaftlicher
Druck

Gesellschaftlicher
Druck

Zuneigung

Zuneigung

Polen

Polen

Berlin

Berlin

Zärtlichkeit

Zärtlichkeit

Chicks

Chicks

See

See

Party

Party

Energydrink

Energydrink

Kondome

Kondome

Zigarette

Zigarette

Plattenbau

Plattenbau

Graffiti

Graffiti

Zocken

Zocken

Alkohol

Alkohol

Ferien

Ferien

Homosexualität

Homosexualität

Sommer

Sommer

Liebeskummer

Liebeskummer

Garten

Garten

Dschungel

Dschungel

Mars

Mars

Umzug

Umzug

Ferien

Ferien

Heterosexualität

Heterosexualität

Eifersucht

Eifersucht

Mallorca

Mallorca

Liebeskummer

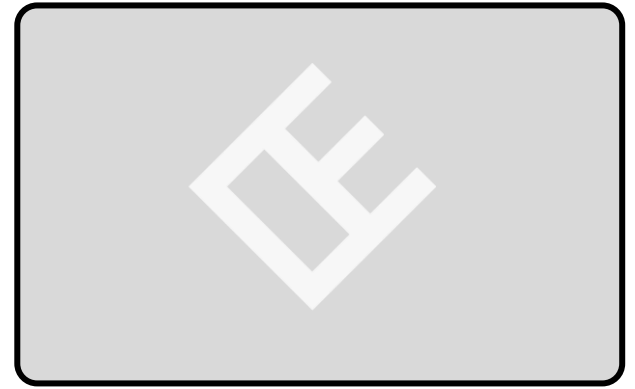
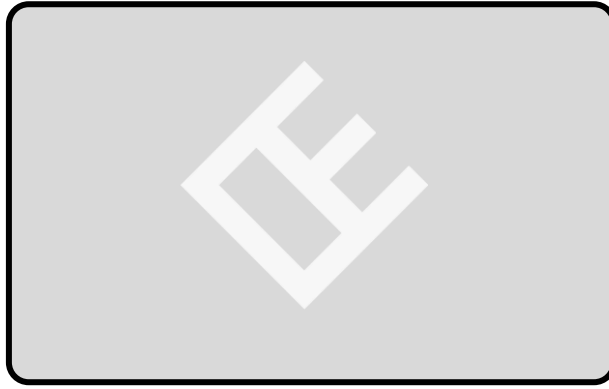
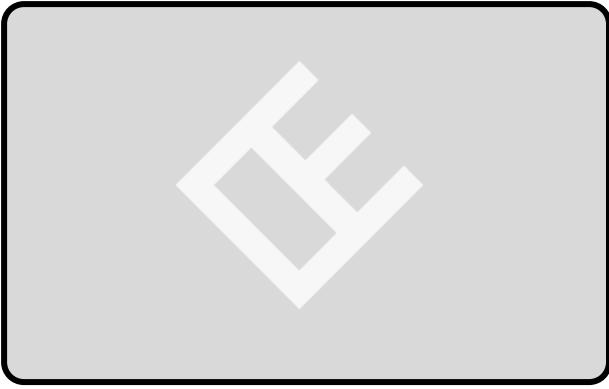
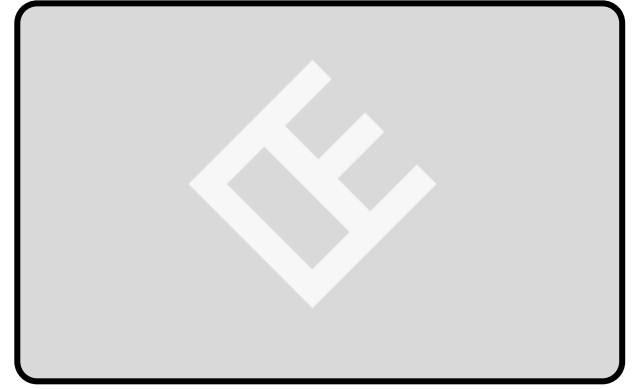
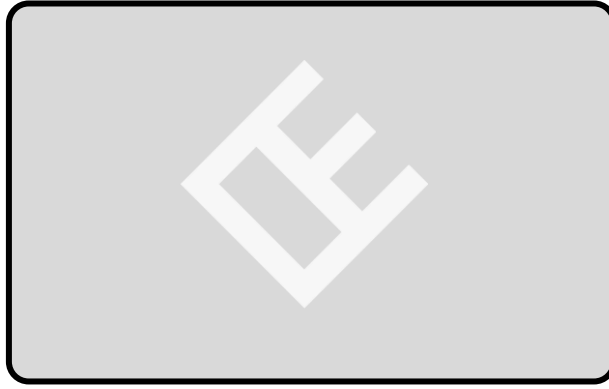
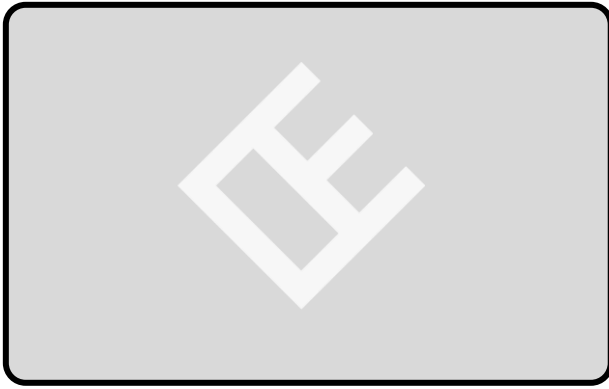
Liebeskummer

Kuss

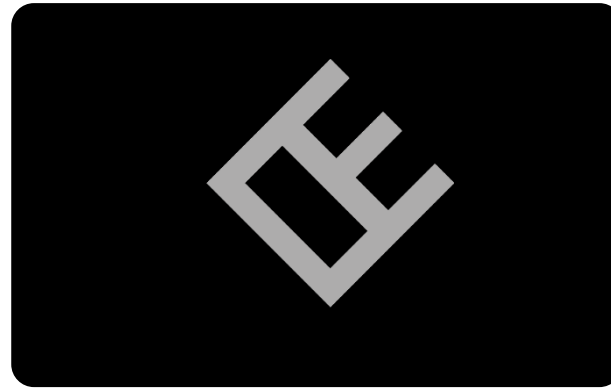
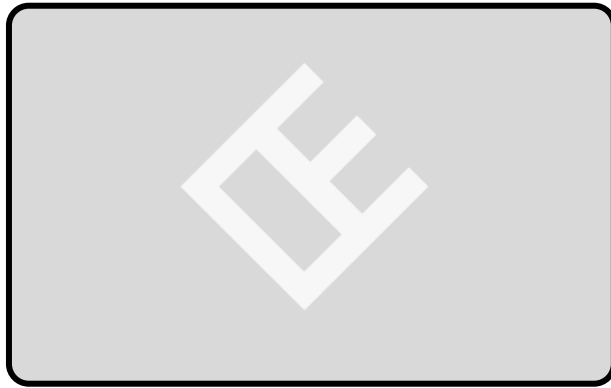
Kuss



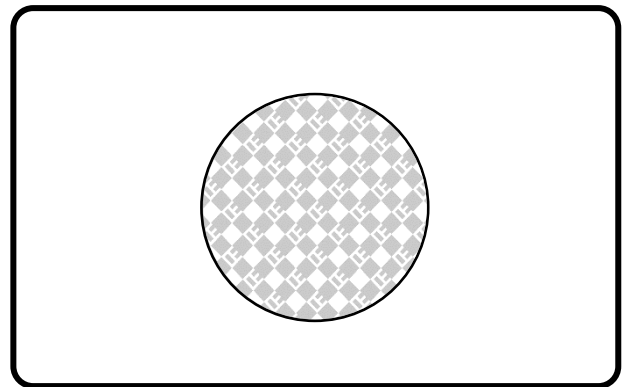
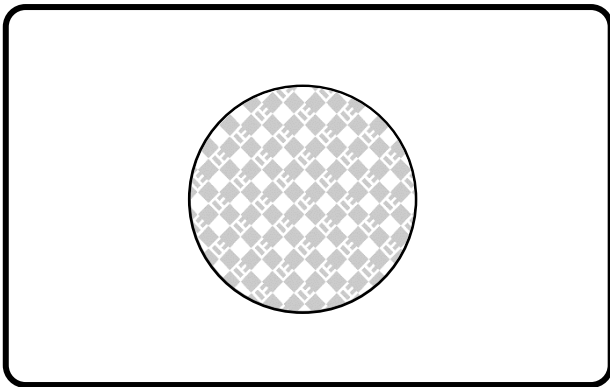
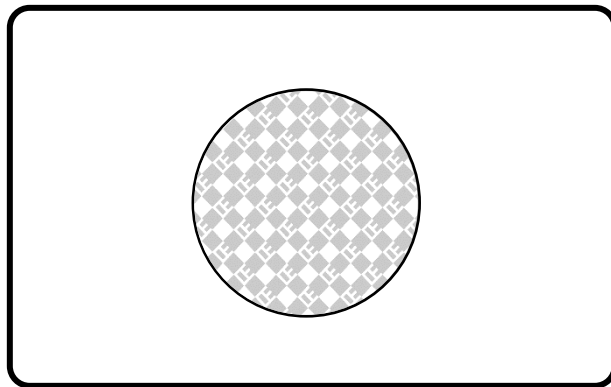
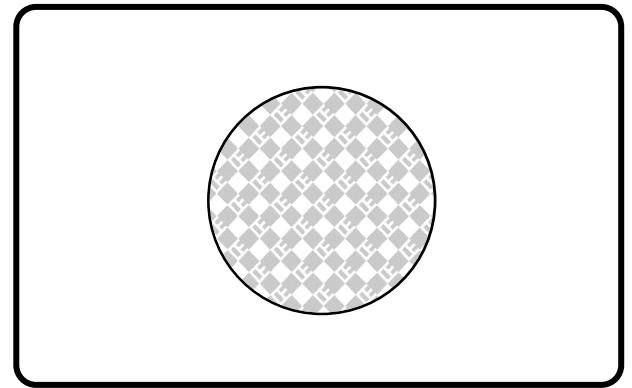
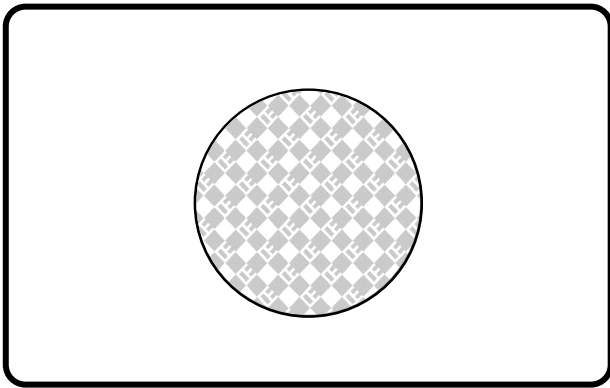
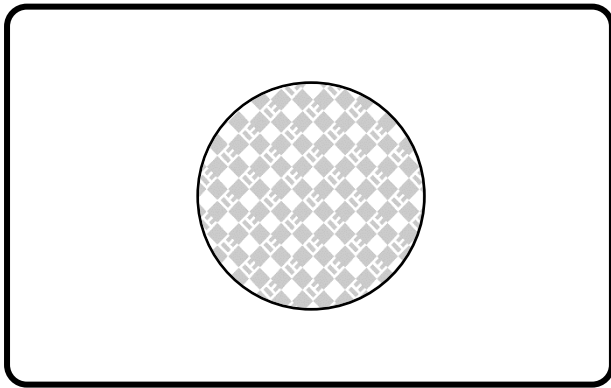
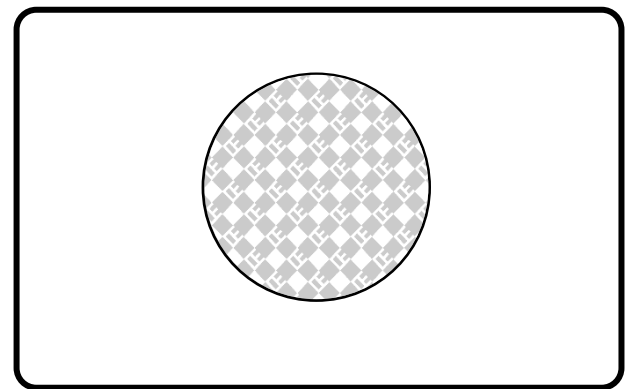
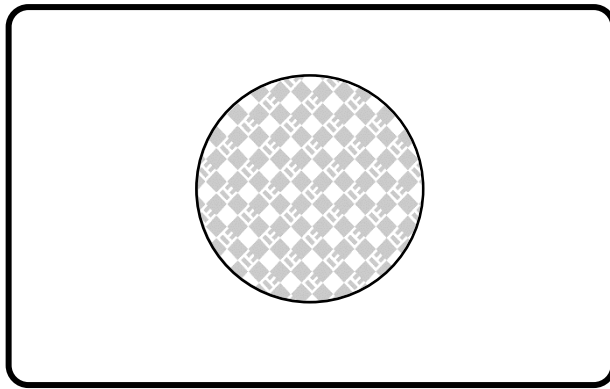
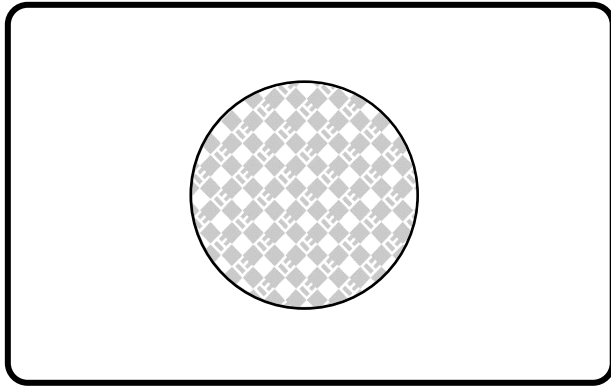
Unbeteiligte Zuschauer*innen



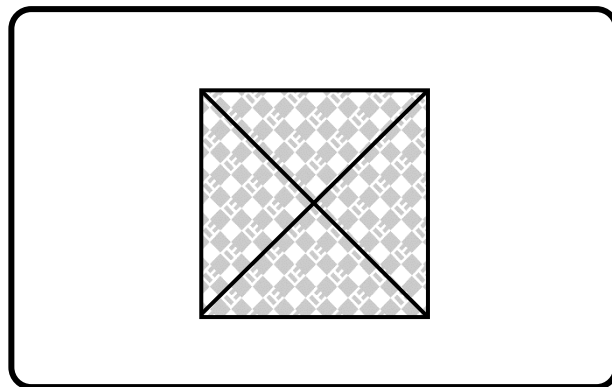
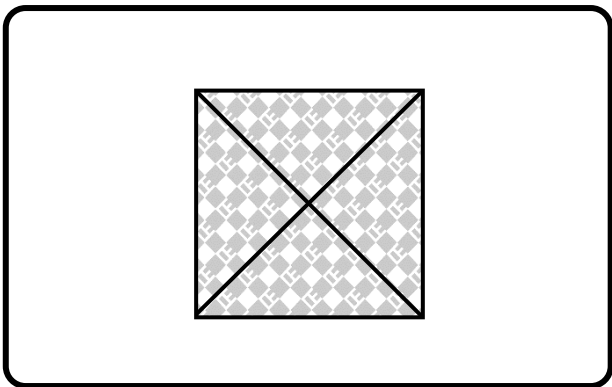
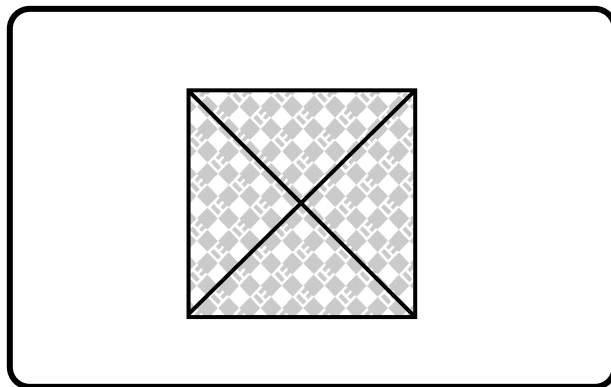
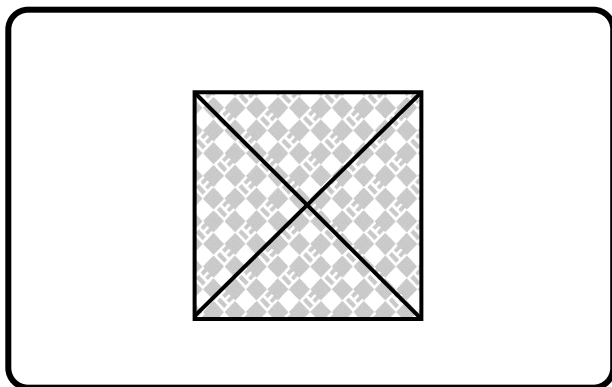
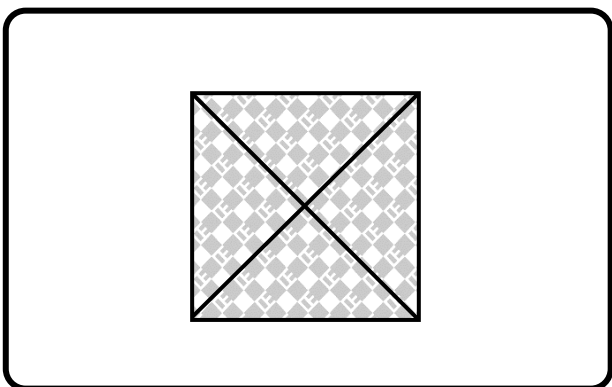
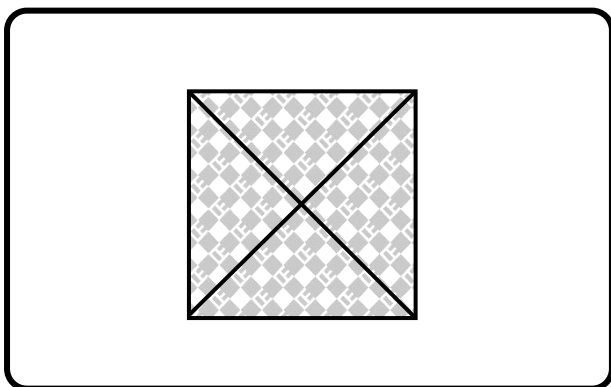
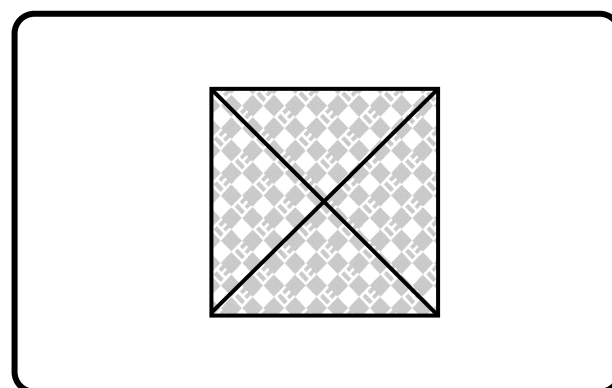
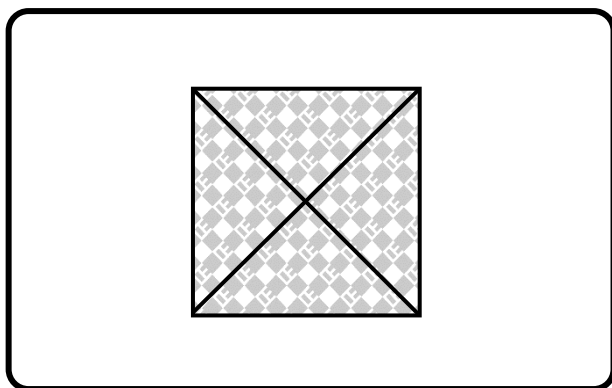
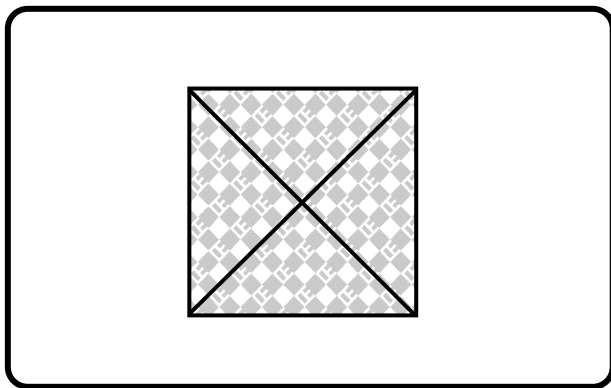
Attentäter*in Karte



Kreis Agent*innenkarten



Kreuz Agent*innenkarten



Codekarten

