

VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES PICTURES

TOPHEMMELIGT

BILLEDSPIL



Videogennemgang
af regler



CGE
Czech Games Edition

ENIGMA

CODENAMES: PICTURES

Hvad betyder symbolerne på kortet? De viser på hvilke steder, spionerne skal kontakte de hemmelige agenter!

To rivaliserende spionmestre kender til agenterne på hvert sted. I kodesprog fortæller de deres spioner, hvor de skal mødes i al hemmelighed. Spionerne skal tænke klart. En forkert afkodet besked kan betyde et ubehageligt møde med en fjendtlig agent – eller værre endnu... med lejermorderen!

Hvilket hold kontakter først alle holdets agenter? Kun ét hold kan vinde.

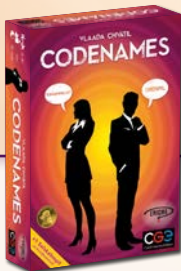
OPSÆTNING

Lav to hold med nogenlunde samme antal spillere og evner. For at spille et normalt spil skal man være minimum 4 spillere (2 hold med 2 spillere).

Hvert hold vælger en spiller, som er holdets spionmester. Begge spionmestre sidder på samme side af bordet. De øvrige spillere sidder på modsatte side af bordet og er holdets spioner.

Vælg 20 tilfældige billedkort, og læg dem på bordet i 4 rækker med 5 kort i hver. Billederne repræsenterer steder, hvor spioner kan mødes agenter.

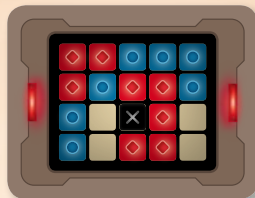
Øverste venstre hjørne af hvert billedkort viser, hvordan kortet skal vende.



Kender I allerede reglerne til Codenames?
Hop til side 11.

DIAGRAM

I hvert spil bruges et diagram, som afslører, hvem der gemmer sig hvert sted. Spionmestrene tager et tilfældigt diagramkort og sætter det i kortholderen imellem dem, så det vender korrekt i forhold til billedkortene. Kortet kan vende på to måder, og der vælges tilfældigt imellem de to. Diagrammet skal holdes hemmeligt for spionerne.



Diagrammet svarer til kortene, som ligger på bordet. Blå felter på diagrammet viser hvilke billeder, det blå hold skal gætte (steder med blå agenter). Røde felter på diagrammet viser hvilke billeder, det røde hold skal gætte (steder med røde agenter). Sandfarvede felter er uskyldige forbipasserende, og det sorte felt gemmer på en lejermorder!

HVEM STARTER?



De to lysende pærer i kanten på diagramkortet viser hvilket hold, der starter. Holdet, der starter, skal gætte 8 billeder. Det andet hold skal gætte 7 billeder. Holdet, der starter, giver spillets første ledetråd.

AGENTKORT

7 røde agenter



7 blå agenter



De røde agentkort lægges i en stak foran den røde spionmester. De blå agentkort lægges foran den blå spionmester. Dette hjælper alle til at huske hvilket hold, de er på.

1 dobbeltagent



Holdet, der starter, skal gætte et ekstra billede, så de skal have et ekstra agentkort. Vend kortet, så holdets farve vender opad, og læg det i holdets stak af agentkort. Kortet er ikke specielt. Det fungerer i spillet som et almindeligt agentkort.

4 uskyldige forbipasserende



1 lejermorder



Kortene med uskyldige forbipasserende og lejermorderen lægges imellem spionmestrene, så de begge kan nå kortene.

SPILLETS GANG

Efter tur giver hver spionmester en ledetråd på kun ét ord til sit hold. Ledetråden kan relateres til et eller flere billeder på bordet. Spionerne prøver at gætte hvilke billeder, deres spionmester mente. Når en spion rører ved et billede, skal spionmesteren afsløre hvem, der gemmer sig på stedet. Er det en af holdets agenter, må spionerne gætte igen. Hvis ikke, går turen videre til det andet hold. Det hold, der først kommer i kontakt med alle holdets agenter, har vundet.

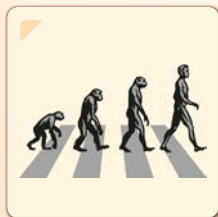
HOLDENE SKIFTES

Holdene skiftes til at have tur, og første hold starter. (Lysene i siden af diagrammet viser hvilket hold, der starter.) I dit holds tur giver spionmesteren **en ledetråd**, og spionerne må **gætte flere gange**.

AT GIVE EN LEDETRÅD

Hvis du er spionmester, skal du finde på en ledetråd på ét ord, der relaterer til nogle af de billeder, som dit hold skal gætte. Din ledetråd består af **et ord**, der relaterer til billederne og **et antal**, der fortæller hvor mange af holdets billeder, ordet relaterer til.

Eksempel: En god ledetråd til disse to billeder kunne være *evolution: 2*.



Det er tilladt at give en ledetråd til kun ét billede (*kænguru: 1*), men det er sjovt at forbinde to eller flere. At få fire billeder med én ledetråd er en stor bedrift.

TAGE KONTAKT

Når en spionmester giver en ledetråd, skal holdets spioner forsøge at regne ud, hvad det betyder. De må diskutere det, men spionmesteren skal forsøge at holde masken. Spionerne giver holdets endelige gæt ved, at en af dem sætter en finger på et af billederne på bordet.

Spionmesteren afslører hvem, der gemmer sig her, ved at lægge et agentkort på billedet:

- Rører spionen ved et kort, **som tilhører hans eller hendes hold**, dækker spionmesteren kortet med et agentkort i holdets farve. **Holdet må gætte på et nyt billede (men får ikke en ny ledetråd).**
- Rører spionen ved **en uskyldig forbipasserende**, dækker spionmesteren billedet med et kort med en uskyldig forbipasserende på. **Turen er slut.**
- Rører spionen ved et kort, **som tilhører det andet hold**, dækker spionmesteren billedet med et agentkort i det andet holds farve. **Turen er slut.**
- Rører spionen ved kortet, der gemmer på lejemorderen, dækkes billedet med lejemorderkortet. **Spillet er slut!** Holdet, der kontaktede lejemorderen, har tabt.



Turen slutter

Holdets tur består altid af **kun én ledetråd og et eller flere gæt**. Hvis spionernes første gæt er korrekt, må de gætte på et nyt billede. Er dette også korrekt, må de gætte igen og så videre.

Holdets tur slutter:

- Hvis de gætter på et billede, der ikke er deres.
- Hvis de vælger ikke at gætte mere.
- Hvis de allerede har gættet det antal gange, som spionmesteren gav i sin ledetråd **plus en mere**.

Siger din spionmester for eksempel *evolution: 2*, kan du gætte korrekt op til 3 gange. Dette giver ikke mening i den første tur, men senere i spillet vil det være meget nyttigt. I kan, for eksempel, have fået ledetråde, hvor I ikke gættede alle billederne. Det er nu muligt at gætte på disse billeder i stedet for eller ud over dem, denne turs ledetråd relaterer til. Reglen om „et ekstra gæt” giver holdet en chance for at indhente det andet hold. Se eksemplet på næste side.

SPILLETS AFSLUTNING

Spillet slutter, når det ene hold har dækket alle holdets billeder. Dette hold vinder.

Det er muligt at vinde i det andet holds tur, hvis de gætter på jeres sidste billede

Spillet kan slutte tidligt, hvis en spion gætter på billedet, hvor lejermorderen er. Denne spions hold taber spillet.

Opsætning af næste spil

Er der andre, der vil prøve rollen som spionmester? Opsætning af næste spil er let.

Fjern alle agentkortene, der ligger på billederne, og læg dem tilbage i de rigtige stække. Vend de 20 billedkort, træk et nyt diagramkort, og så er I klar!



HOLD MASKEN

Spionmestrene må ikke kommunikere med holdet ud over ledetråden på ét ord og et antal.

Der skal ikke gives indledninger til ledetråden med yderligere kommentarer. „Jeg ved ikke helt, om I fanger denne” burde give sig selv. „Jeg ved ikke, om du fanger denne uden at have læst *Hobbitten*” afslører alt for meget. Undgå at fokusere blikket på en bestemt del af bordet, og rør ikke ved billedkortene, efter diagramkortet er valgt.

Sørg for at holde masken, når dine spioner diskuterer et svar. Ræk ikke ud efter et agentkort, når dine spioner diskuterer, om et

bestemt billede mon er svaret. Vent, til de rent faktisk rører kortet. Rører én fra holdet et billede i jeres farve, skal du lade som om, det var kortet, du mente, selvom det ikke var det.

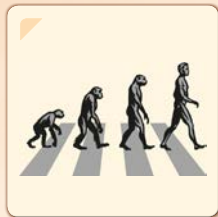
Hvis du er spion, skal du fokusere på bordet, når holdet skal gætte på billeder. Sørg for at undgå øjenkontakt med spionmesteren. Sådan undgår du bedst nonverbal hjælp fra spionmesteren.

Når din kommunikation med holdet er begrænset til hvad, der kan siges med ét ord og et antal, vil din sejr smage endnu sødere, fordi I vinder med æren i behold.

EKSEMPEL

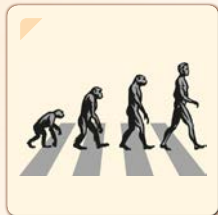
Det røde hold starter.

Den røde spionmester vil give en ledetråd for disse to billeder:



Hun giver ledetråden *evolution*: 2.

Den røde spion ser disse to billeder:



Hun vil gerne gætte på begge billeder, men hun vælger at røre ved det til venstre først. Dette er en uskyldig forbipasserende, så hun må ikke gætte igen. Det er nu det blå holds tur. Blå holds spionmester siger *frugt*: 3. Hans spioner gætter tre korrekte blå billeder.

Nu er det igen det røde holds tur.

Den røde spionmester kigger på sine billeder og siger *stjerne*: 2. Den røde spion kan se flere muligheder:



Hun er ret sikker på, at raketten er et korrekt gæt, så hun rører dette kort først. Spionmesteren dækker kortet med et rødt agentkort, så spionen må gætte igen. Hun er usikker på hvilket af de to andre kort, hun skal gætte på. Men hun synes, at billedet med fodgængerfeltet ligner evolution, så hun rører ved det. Spionmesteren dækker det med et rødt agentkort. Hun har gættet korrekt 2 gange, som er det antal, hun fik i ledetråden *stjerne*: 2. Hun må gætte en sidste gang. Hun må enten forsøge at finde det andet *stjerne*-billede, forsøge at finde det andet *evolutions*-billede, eller hun kan vælge at stoppe, og give turen videre til det blå hold.



TILLADTE LEDETRÅDE

Din ledetråd skal være **ét ord**. På dansk er der meget få begrænsninger, når det kommer til sammensatte ord. Sammensatte ord, som er almindeligt brugt på dansk, er tilladte. Er du i tvivl, om du er lidt for kreativ i din sammensætning af ord, skal du spørge den anden spionmester. **Hvis det andet holds spionmester godtager din ledetråd, er den tilladt.**

Det er tilladt at lege med ordene, så du må gerne bruge *hjul* som ledetråd til et billede med et dæk og et billede med en (jule)gave. Men det betyder ikke nødvendigvis, at de forstår dig.

Du må gerne stave din ledetråd. Dette kan hjælpe dig, hvis du vil have dine holdkammerater til at tænke på *h-j-u-l* og ikke *j-u-l*, eller hvis spillerne har meget forskellige dialekter.

Du skal stave din ledetråd, hvis du bliver bedt om det. I så fald må du vælge enten *h-j-u-l* eller *j-u-l* og ikke afsløre, at du faktisk gerne ville bruge begge ord.

Din ledetråd skal handle om billederne og ikke om de mønstre, kortene danner på bordet, eller om bogstaverne i bestemte ord. Heller ikke om, hvor mørkt eller lyst kortet er. *Nærheden: 3* er ikke en tilladt ledetråd for de tre kort, der er nærmest dine spioner. *S: 3* er ikke en tilladt ledetråd til ting, der starter

med *S. Mørke: 2* er ikke en tilladt ledetråd til de to mørkeste billeder. Dog er den tilladt til f.eks. *næt*, en *lyspære* eller en *tunnel*.

Sang, sjove accenter og udenlandske ord er som udgangspunkt ikke tilladt, medmindre din gruppe beslutter, at de er ok. Bare husk på, at en ledetråd til Eiffeltårnet sagt med en sjov fransk accent kun er sjov én gang.

I kan som gruppe vælge at lave undtagelser til reglen om ét ord. Det kan være, I gerne vil tillade egennavne med mere end ét ord (*James Bond, New York*), forkortelser (*FBI, DSB, FIFA*) eller, som tidligere nævnt, hyppigt anvendte sammensatte ord. (*køleskabsmagnet, hundehalsbånd*).

For at gøre spillet endnu sværere **kun I indføre restriktioner**. I kan f.eks. aftale ikke at omtale formerne, der er på kortene (*cirkel: 3* eller *rektangel: 2*).

Tip: At give en ledetråd til kun ét billede er lidt for simpelt, for du kan bare nævne noget, der er på kortet. For at gøre det lidt mere spændende kan du give kreative ledetråde, som tvinger dine spioner til at tænke lidt. Men overdriv ikke. Du skal udfordre dem, men ikke så meget, at de taber spillet.



ADVANCERET CODENAMES

Erfarne spillere vil måske gerne benytte sig af de to andre typer af ledetråde, der beskrives herunder. Lejemorderafslutningen anbefales til alle, der spiller Codenames: Pictures, når de har spillet nok gange til at være fortrolige med de normale regler.

LEJEMORDERAFSLUTNING

Denne variant minder meget om billardspillet eight ball. For at vinde skal dit hold kontakte alle holdets agenter og her efter lejemorderen.

Regler

Spillet slutter ikke før lejemorderen er fundet. Selvom alle billeder af en farve er fundet, fortsætter spillet.

Når en spion gætter på stedet, hvor lejemorderen gemmer sig, vinder spionens hold, hvis alle holdets agenter er blevet kontaktet.

Gætter en spion på lejemorderen, og holdet stadig har billeder, der ikke er blevet gættet, bliver deres tur nu „sudden death“. Holdet får ikke flere ledetråde. De må blive ved med at gætte og forsøge at finde resten af holdets billeder. Holdets antal tilladte gæt er nu uendeligt og er ikke begrænset af antallet fra

spionmesterens ledetråd. Lykkes det for holdet at finde resten af holdets billeder, vinder de. Gætter de forkert (på en uskyldig forbi-passerende eller en af fjendens agenter) slutter turen, og holdet har tabt spillet.

Opsummering

Spillet slutter altid i en tur, hvor en spion rører ved lejemorderen. Turen slutter ikke, når lejemorderen kontaktes. Dette giver i stedet holdet uendeligt mange gæt i denne tur. Når turen er slut, vinder holdet, hvis de har fundet alle holdets billeder. Ellers taber de.



EKSPERTLEDETRÅD: UENDELIGT

Du kan tillade dine spioner at gætte så mange billeder, som de vil, ved at sige *uendeligt* i stedet for et tal. For eksempel *fjer: uendeligt*. Dette virker rigtig godt, hvis du har givet dit hold ledetråde til flere billeder, de endnu ikke har gættet.

Ulempen er, at spionerne ikke ved hvor mange billeder, den nyeste ledetråd relaterer til. Fordelen er, at holdet må gætte så mange billeder, som de vil.

EKSPERTLEDETRÅD: NUL

Du må gerne sige *0* som antallet i din ledetråd. Dette betyder, at ledetråden ikke relaterer til nogen af billederne. For eksempel betyder *fjer: 0* at ingen af holdets billeder, har noget med fjer at gøre.

Hvis spionmesteren siger antallet *0*, gælder den normale begrænsning på antallet af gæt ikke. Spionerne må gætte så mange billeder, som de vil (forudsat de bliver ved med at gætte rigtigt selvfølgelig). De skal stadig gætte mindst ét billede.

SPIL MED 2 SPILLERE

Hvis I kun er to spillere, kan I spille på samme hold. Varianten med to spillere fungerer også godt i større grupper, der ikke ønsker at konkurrere mod hinanden. Det gælder om at få så mange point som muligt mod en kunstig modspiller.

Spillet sættes op som normalt. En spiller er spionmester og resten er spioner. Der er ingen spiller på det andet hold, men I skal stadig bruges stakken med agentkort.

Dit hold starter, så sørg for at tage et diagram, der gør dit hold til første hold.

Spil dine ture som normalt. Forsøg at undgå fjendes agenter og lejermorderen.

Spionmesteren simulerer modstanderens hold ved at dække et af deres billeder hver gang, de har tur. Spionmesteren vælger selv hvilket billede, der skal dækkes, så det gælder om at tænke strategisk.

Kontakter dit hold lejermorderen, eller er alle modstanderens agenter blevet kontaktet, har I tabt. I får ingen point.

Vinder jeres hold, får I point ud fra hvor mange agentkort, der stadig er tilbage i modstanderens stak:

7 Bogstaveligt talt fantastisk.

6 Utroligt!

5 I burde arbejde hos PET

4 Mesterspioner

3 Smukt samarbejde.

2 Nu begynder I at fange det

1 Stadig bedre end at tabe

Bemærk: Holdets point afgøres af hvor mange ture, I har brugt, og hvor mange af modstanderens agenter, I fejlagtigt har kontaktet.

SPIL MED TRE SPILLERE

3 spillere, som ønsker at være på samme hold, kan spille efter reglerne beskrevet herover. Vil 2 spillere konkurrere mod hinanden, kan de være spionmestre, og den tredje spiller kan være spion for dem begge.

Opsætning og spilleregler skal følges som i det normale spil, dog kun med én spion, som arbejder for begge sider. (Som spioner i den virkelige verden!) De normale regler gælder, når en vinder skal kåres blandt de 2 spionmestre. Spionen skal gøre sit bedste for begge sider.



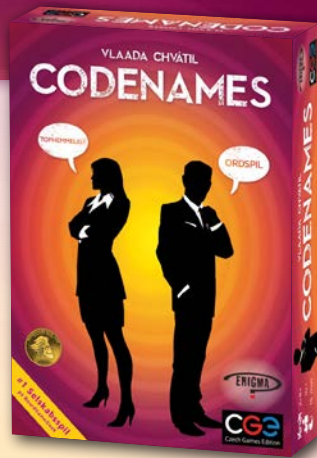
HAR DU HØRT OM

Codenames: Pictures er en aført af spillet Codenames. Her er det ikke billeder, der er kodenavne for hemmelige mødesteder, men i stedet bruger spillet ord – agenternes hemmelige kodenavne.

Der er små forskelle, men i det store hele er reglerne de samme:

To spionmestre skiftes til at give en ledetråde på ét ord og et antal. Deres holdkammerater prøver at røre de rigtige kort med kodenavne.

Ord og billeder kræver forskellige tankegange. Hvis I har lyst til at prøve det, kan I finde på ledetråde til eksemplet herunder. I kan bruge et af diagrammerne fra dette spil.



?



HAR I ALLEREDE SPILLET CODENAMES?

Hvis I allerede kender reglerne til Codenames, kan I spille Codenames: Pictures lige nu. Der er faktisk kun to ting, I behøver at vide:

1. Diagrammerne viser 4 × 5 kort og ikke 5 × 5.
2. Ja, det er tilladt at sige *næbdyr*, som en ledetråd til et billede af et næbdyr.

Alle reglerne for tilladte ledetråde findes på side 7 i regelhæftet, men der er ikke meget, der er anderledes.

Når I er blevet skrappe til Codenames: Pictures, skal I prøve varianten lejemorderafslutning på side 8. Den kan også bruges i det originale Codenames!

EJER DU CODENAMES?

Det er muligt at **kombinere de to spil**. Hvis I foretrækker den nye opsætning med 4 × 5 kort, kan den også bruges med ord.

Hvis I vil, kan opsætningen med 5 × 5 kort bruges i et spil med billeder. (Brug de 25 mindre agentkort fra det originale spil.)

I kan også kombinere ord og billeder i ét spil. Opsætningen kan være 20 eller 25 kort. Ledetrådene skal være tilladte i begge spilversioner.

(Som regel er en ledetråd, der er tilladt i det originale spil, også tilladt i Codenames: Pictures.)

Uanset hvilke kort eller diagram I bruger, kan lejemorderafslutningen, som er beskrevet på side 8, altid benyttes. Hav det sjovt!



Download appen Codenames Gadget til din telefon, så har I altid et udtømmeligt antal diagrammer og en timer med voice-over. Fås til Android, Apple og Windows Phone.



For mere information om spillet og spilvarianter besøg www.codenamesgame.com.



Et spil af Vlaada Chvátil

Hovedillustrator: Tomáš Kučerovský

Illustratorer: Jana Kilianová, Michal Suchánek, David Cochard, Filip Neduk

Grafisk Design: František Horálek, Filip Murmak

Dansk oversættelse: Pernille Brix Madsen

Tak til: Alle de søde spillere hos Czechgaming, Gathering of Friends, Brno Board Game Club, Origins, UK Games Expo, MisCon, tea house Mystica, Jarní Brnohraní, STOH, Herní vikend, og andre events og klubber i Tjekkiet og udlandet.

Stor tak til: Alle kunstnerne, Dávid Jablonovský, Míša Zaoralová, og andre CGE og CGE digitale folk for mange kreative ideer til billeder; Petr Murmak, Vítek Vodička, Paul Grogan, Joshua Githens, Jason Holt, Petr Čáslava, Fanda Horálek og flere, der har arbejdet hårdt med at organisere spiltests; mine børn Alenka, Hanička, og Pavlík for gode ideer til billeder og at teste spillet ofte til spil- og familieevents.



© Czech Games Edition
www.CzechGames.com
Juli 2016