

VLAADA CHVÁTIL

# CODENAMES PICTURES

TOPPHEMLIGT

BILDSPEL



video med  
regelgenomgång



**CGE**  
Czech Games Edition

**ENIGMA**

# CODENAMES: PICTURES

Vad betyder de underliga symbolerna på kartan? Det är kodnyckeln till platser där spioner kontakter hemliga agenter!

Två rivaliserande mästerspioner känner till varje agents plats. De levererar kodade meddelande som anger var deras fältagenter måste gå för hemliga möten. Agenterna måste vara listiga. En felaktig dechiffring kan leda till ett obehagligt möte med en fiendeagent – eller ännu värre, med lönnmördaren!

Båda lagen tävlar om att kontakta alla sina agenter, men bara ett lag kan vinna.

## FÖRBEREDELSE

Dela upp spelarna i två lag av ungefär lika storlek och kunskapsnivå. Det krävs minst fyra spelare (två i varje lag) för ett normalt spel.

Varje lag utser en spelare till att vara mästerspion. Båda mästerspionerna sitter bredvid varandra på en sida av bordet medan resterande spelare (fältagenterna) sitter mittemot mästerspionerna.

Välj slumpvis ut 20 bilder och lägg ut dem på bordet i ett rutnät på 4 rader och 5 kolumner. De representerar platser där fältagenter kan möta agenter.

Det övre vänstra hörnet på varje kort är markerat för att visa vilket håll kortet ska ligga på.

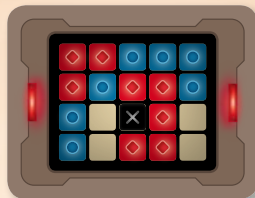


Kan du redan spela Codenames?  
Hoppa direkt till sidan 11.



## NYCKELN

Varje parti har en nyckel som visar vem som finns på varje plats. Mästerspionerna väljer slumpvis en nyckel, trycker fast den i hållaren och ställer den mellan sig. Se till att den är vriden på rätt sätt med 4 rader och 5 kolumner men fundera inte på vilket av de två valen som ska gälla utan bara välj en. Och se till att fältagenterna inte ser nyckeln.



Nyckelkortet motsvarar kortens mönster på bordet. Blå rutor visar de bilder blå laget ska gissa på (platser med blå agenter). Röda rutor visar de bilder röda laget ska gissa på (platser med röda agenter). Beigea rutor är oskyldiga åskådare och i den svarta rutan gömmer sig en lönnmördare!

## STARTLAGET



Ljusen på sidorna av nyckelkortet visar vilket lag som börjar. Laget som startar ska gissa på 8 bilder. Det andra laget ska gissa på 7. Startlaget börjar med att ge en ledtråd.

## AGENTKORTEN

7 röda agenter



7 blå agenter



De röda agentkorten läggs i en hög framför den röda mästerspionen. De blå agentkorten läggs i en hög framför den blå mästerspionen. Detta hjälper alla att komma ihåg vilket lag de spelar i.

1 dubbelagent



Eftersom startlaget måste gissa på en extra bild behöver de en extra agent. Vänd detta kort till det startande lagets färg och lägg det i deras hög. Kortet har ingen annan funktion och används som ett vanligt agentkort.

4 oskyldiga åskådare



1 lönnmördare



Lägg korten med de oskyldiga åskådarna och lönnmördaren så att båda mästerspionerna lätt kan nå dem.

# ATT SPELA

Mästerspionerna turas om att ge ledtrådar på ett ord. Ordet ska kunna associeras med en eller flera bilder på bordet. Fältagenterna ska försöka lista ut vilka bilder deras mästerspion menade. När en fältagent vidrör en bild kommer mästerspionen att avslöja vad som finns på den platsen. Om det var en av lagets egna agenter får fältagenterna fortsätta gissa på platser som hör ihop med ledtrådsordet. Om inte går turen över till andra laget. Det lag som först kontaktar alla sina agenter vinner spelet.

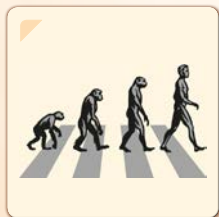
## I TUR OCH ORDNING

**Lagen turas om.** (Det lag som börjar bestäms av färgen på ljusen på sidorna av nyckelkortet). Under ditt lags tur ger mästerspionen **en ledtråd** som fältagenterna får utföra **flera gissningar** på.

## GE EN LEDTRÅD

Om du är mästerspionen är det din uppgift att komma på en ledtråd som kan relatera till några bilder ditt lag ska gissa på. Din ledtråd ska bestå av **ett ord** som kan relatera till dessa bilder **och ett nummer** som anger hur många bilder som relaterar till det ordet.

**Exempel:** En bra ledtråd till dessa två bilder kan vara *utveckling: 2*.



Du får lov att ge en ledtråd till enbart en bild (*känguru: 1*) men det är roligare att försöka få till två eller fler. Att lyckas med fyra bilder på en ledtråd är stor bedrift.

## TA KONTAKT

När en mästerspion har gett en ledtråd ska hans fältagenter försöka komma på vilka bilder som avses. De får diskutera sinsemellan men mästerspionen måste hålla masken. Agenternas officiella gissning sker inte förrän en agent vidrör en av bilderna på bordet.

Mästerspionen avslöjar sedan vem som finns på platsen genom att placera ett kort ovanpå bilden:

- Om fältagenten rör vid **ett kort som tillhör sitt lag** tar mästerspionen ett agentkort i sitt lags färg och täcker över ordet. **Laget får gissa på ett ord till (men får ingen ny ledtråd).**
- Om fältagenten rör vid **en oskyldig åskådare** täcker mästerspionen ordet med ett oskyldig åskådare-kort. **Lagets tur avslutas.**
- Om fältagenten rör vid **ett kort som tillhör motståndarlaget** täcks ordet med ett kort från det andra lagets agenter. **Lagets tur avslutas.** (Och de andra har fått lite hjälp.)
- Om fältagenten rör vid **lönnmördaren** täcks ordet med lönnmördarkortet. **Detta avslutar spelet.** Laget som kontaktade lönnmördaren förlorar.



## Avsluta en tur

Ditt lags tur har alltid **exakt en ledtråd** och **en eller fler gissningar**. Om fältagenternas första gissning angav en av deras lags bilder får de göra en andra gissning. Om den också är korrekt får de göra en gissning till, och så vidare.

Lagets tur tar slut:

- om de gissar på en bild som inte är deras,
- om de väljer att inte gissa på fler,
- om de har gissat lika många gånger som det angivna numret **plus en extra**.

Till exempel, om din mästerspion säger *utveckling: 2* kan ni utföra upp till 3 korrekta gissningar. Under er första tur är det inte meningsfullt men i senare turer kan det vara mycket användbart. Som ett exempel kan ni ha fått flera ledtrådar där ni inte fann alla bilder. Ni kan då gissa på dessa bilder istället för eller förutom de som relateras till den aktuella ledtråden. "Plus en extra" regeln ger er en chans att komma ifatt. Ett exempel på detta finns på nästa sida.

## SPELETS SLUT

**Spelet slutar när ett lag har alla sina bilder täckta. Det laget vinner spelet.**

Det är möjligt att vinna under det andra lagets tur om de gissar på ert lags sista bild.

Spelets kan också ta slut tidigare om ett lag konaktar lönnmördaren. Det laget förlorar omedelbart.

## Förberedelser inför nästa parti

Vill någon annan pröva på att vara mästerspion? Det är lätt att förbereda för den andra spelomgången. Ta bort de täckande korten och lägg i sina högar. Sen är det bara att vända de 20 bilderna och välja ett nytt nyckelkort och ni är redo att spela igen!



## HÅLLA MASKEN

Det förväntas av mästerspionen att inte avslöja mer information än ett ord och ett nummer. Kommentera inte dina ledtrådar med ytterligare information. "Jag vet inte om ni kopplar detta" gäller liksom alltid, och "Jag vet inte om ni fattar detta om ni inte läst Sagan om ringen." avslöjar alldeles för mycket. Mästerspioner får inte stirra på en viss del av spelplanen och de får aldrig röra vid bilderna efter att de tittat på nyckelkortet.

Håll masken medan dina fältagenter gissar. Sträck dig inte efter ett agentkort när dina fältagenter börjar diskutera en bild. Vänta tills de faktiskt rör vid den. När en lagkamrat väljer en

korrekt bild måste du agera som om det var den bilden du menade även om det inte var så.

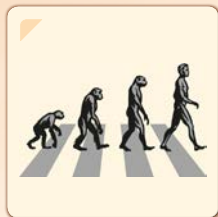
Om du är en fältagent ska du fokusera på bordet när ni gör era gissningar. Ta inte ögonkontakt med mästerspionen. Detta hjälper er att undvika ickeverbala ledtrådar.

När er information är strikt begränsad till vad som kan förmedlas med ett ord och ett nummer kommer er seger att vara ännu sötare eftersom ni kommer att vinna med heder.

# EXEMPEL

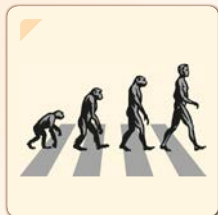
Det röda laget börjar.

Den röda mästerspionen vill ge en ledtråd för dessa 2 bilderna:



Hon ger ledtråden *utveckling*: 2.

Den röda fältagenten ser dessa 2 bilder:



Hon vill gissa på båda men rör vid den vänstra bilden först. Detta är en oskyldig åskådare så hon får inte en andra gissning. Det blir det blåa lagets tur.

Den blå mästerspionen säger *frukt*: 3. Hans fältagenter lyckas gissa på 3 blå bilder.

Sen är det röda lagets tur igen.

Den röda mästerspionen tittar på sina bilder och säger *stjärna*: 2. Den röda fältagenten ser flera möjligheter.



Hon tror att raketten är den mest troliga och vidrör det kortet först. Den röda mästerspionen täcker bilden med ett rött agentkort så fältagenten får lov att utföra en andra gissning. Hon har svårt att gissa mellan de andra två. Men hon är säker på att bilden med övergångsstället har med utveckling att göra så hon rör vid den bilden. Mästerspionen täcker det med ett rött kort.

Hon har utfört 2 lyckade gissningar, vilket matchar numret angett i ledtråden *stjärna*: 2. Hon får gissa en gång till. Hon kan försöka hitta den andra *stjärnbilden* eller så kan hon försöka hitta den andra *utvecklingsbilden*. Eller så avslutar hon sin tur och låter det blå laget ta en tur.



# GILTIGA LEDTRÅDAR

Din ledtråd ska vara **ett ord, inga egna sammansättningar, inga mellanslag**. Om du inte vet om din ledtråd är ett ord så fråga det andra lagets mästerspion. **Om det andra lagets mästerspion tillåter det är det en giltig ledtråd.**

**Alla ordlekar är tillåtna.** Så du får använda *egg* för en bild med ett svärd och en bild med en höna. Men det är inte säkert ditt lag förstår vad du menar.

**Du får lov att bokstavera din ledtråd.** Detta kan vara till hjälp om du vill att ditt lag ska tänka på *e-g-g* och inte *ä-g-g* eller om spelare har väldigt olika accenter.

**Du måste bokstavera din ledtråd om någon ber dig.** I detta fall måste du bestämma dig för antingen *e-g-g* eller *ä-g-g* och inte avslöja att du försökte använda båda orden.

**Ledtråden måste handla om bilderna**, inte om mönstret som kort bildar på bordet eller om bokstäver i vissa ord eller om nyanser i bilderna. *Närmaste: 3* är inte en giltig ledtråd för de tre bilderna närmast fältagenterna. *S: 3* är inte en giltig ledtråd för bilder som börjar med S. *Mörk: 2* är inte en giltig ledtråd för de två mörkaste bilderna. Det är däremot en giltig ledtråd för saker som kan associeras till natt, skuggor eller ondska.

**Det är inte tillåtet att sjunga, använda roliga accenter eller utländska ord**, såvida inte gruppen tillåter det. Kom bara ihåg att en fransk accent för en ledtråd till en bild på Eiffeltornet är bara roligt en gång.

**Som grupp kan ni komma överens om att lätt på ett-ords regeln.** Kanske vill ni tillåta egenamn med fler ord (*James Bond, Klippiga bergen*) eller förkortningar (*SÄPO, FIFA*).

För att göra spelet mer utmanande **kan ni lägga till några restriktioner**. Ni kan till exempel bestämma er för att inte använda formen på bilden (*cirkel: 3* eller *rektangulär: 2*).

**Tips:** Att ge en ledtråd för en ensam bild är väldigt enkelt eftersom du bara kan säga något som syns på bilden. För att göra det till en bättre utmaning kan du ge dem en mer kreativ ledtråd som får dina fältagenter att tänka till. Men överdriv inte. Du ska underhålla dem, inte få dem att förlora spelet.



# AVANCERAD CODENAMES

Erfarna spelare kanske vill dra nytta av två andra typer av ledtrådar som beskrivs nedan. Och vi rekommenderar Lönnmördarens slut för alla som spelar Codenames: Bilder när de har spelat tillräckligt med partier för att förstå de grundläggande reglerna.

## LÖNNMÖRDARENS SLUT

Denna variant är som 8-boll i biljard. För att vinna spelet måste ditt lag först kontakta alla sina agenter och sedan lönnmördaren.

### Regler

Spelet tar inte slut förrän lönnmördaren är funnen. Spelet fortsätter även om alla bilder i en färg här hittats.

När en fältagent hittar platsen med lönnmördaren vinner hans lag om lagets alla agenter redan har kontaktats.

Om en fältagent gissar på platsen med lönnmördaren utan att lagets alla agenter har hittats uppstår en "sudden death". Laget får inte fler ledtrådar utan måste fortsätta gissa för att hitta sina kvarvarande bilder. Antalet gissningar

blir obegränsade oavsett vad mästerspionen gav för nummer i sin ledtråd. Om laget lyckas gissa alla sina kvarvarande bilder vinner de, men om de gissar fel (oskyldig åskådare eller en fiende-agent) tar deras tur slut och de förlorar spelet.

### Sammanfattning

Spelet avslutas alltid i den tur när en fältagent vidrör lönnmördaren. Att kontakta lönnmördaren avslutar inte turen utan istället får laget obegränsat med gissningar i resten av turen. När turen tar slut vinner de om de hittat alla sina bilder, annars förlorar de.



## EXPERTLEDTRÅD: OBEGRÄNSAT

Om du säger *obegränsat* istället för ett nummer till din ledtråd får dina fältagenter gissa på valfritt antal bilder. Till exempel *fjädrar: obegränsat*. Detta kan vara till hjälp om du har gett ledtrådar för ett flertal bilder som dina fältagenter ännu inte har gissat på.

Nackdelen är att dina fältagenter inte vet hur många bilder som relaterar till din nya ledtråd. Fördelen är att de får gissa på så många bilder de vill.

## EXPERTLEDTRÅD: NOLL

Du får lov att ange *0* som numret i din ledtråd. Detta betyder att inga av ditt lags agentplatser relaterar till den ledtråden. Till exempel betyder *fjädrar: 0* att "Inga av bilderna kan relatera till fjädrar".

Om mästerspionen anger *0* som numret gäller inte den vanliga regeln om antal gissningar. Istället får fältagenterna gissa på så många bilder de vill (så länge de gissar rätt). De måste fortfarande gissa på minst en bild.



# SPEL PÅ TVÅ PERSONER

Om ni bara är två spelare kan ni spela i samma lag. Den här varianten fungerar också på större grupper som känner att de inte vill tävla mot varandra. Ni kommer istället att försöka få så höga poäng som möjligt mot en simulerad motståndare.

Förbered spelet på det vanliga sättet. En spelare ska vara mästerspion och de övriga fältagenter. Det andra laget har inga spelare men ni behöver fortfarande deras hög med agentkort.

Ert lag ska börja så se till att välj en nyckel med rätt startfärg.

Spela er tur som vanligt. Se till att undvika fiendeagenter och lönnmördaren.

Mästerspionen simulerar fiendelaget genom att täcka 1 av deras bilder var gång det är deras tur. Eftersom mästerspionen väljer vilken bild som ska täckas finns det här lite strategi.

Om ditt lag kontaktar lönnmördaren eller om alla fiendeagenter blir kontaktade förlorar ni. Då får ni inga poäng.

Om ni vinner får ni poäng beroende på hur många agenter som finns kvar i fiendens hög.

7 Helt ofattbart!

6 Otroligt!

5 Ni kan jobba för Pentagon.

4 Mästerspioner.

3 Bra lagarbete.

2 Nu börjar ni förstå.

1 Bättre än att förlora.

**Notera:** Er poäng avgörs både av hur många rundor ni behövde och hur många fiendeagenter ni av misstag kontaktade.

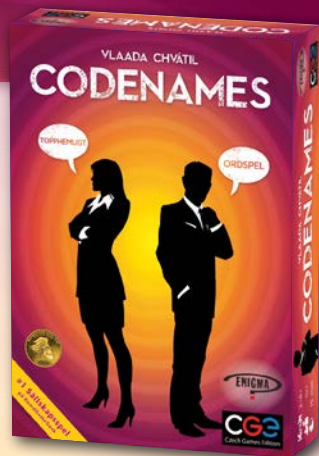
# SPEL PÅ TRE PERSONER

Om tre spelare vill vara i samma lag kan de använda reglerna som beskrivs ovan. Om två spelare vill tävla mot varandra kan de vara mästerspioner. Den tredje spelaren blir deras fältagent.

Spelet förbereds och spelas på det vanliga sättet förutom att en ensam fältagent arbetar för båda sidorna. (Precis som spioner i verkliga livet!) Den vinnande mästerspionen utses på vanligt sätt. Fältagenten måste göra så bra hen kan för båda sidorna.



# HAR DU HÖRT TALAS OM



Codenames: Pictures har sitt ursprung i spelet Codenames. Istället för bilder som koder för hemliga mötesplatser använder originalspelet ord – agenterna hemliga kodord.

Det finns några små skillnader, men i grund och botten är reglerna desamma.

Två mästerspioner turas om att ge ledtrådar bestående av ett ord och ett nummer. Deras lagkamrater försöker röra vid de korrekta kodordskorterna.

Ord och bilder använder lite olika sätt att tänka. Om du vill prova så försök komma på ledtrådar för exemplet nedan. Du kan använda valfritt nyckelkort från detta spel.



# HAR DU SPELAT CODENAMES?

Om du vet hur du spelar Codenames **kan du redan spela Codenames: Pictures**. Det är endast två saker du behöver veta:

1. Nyckelkortets rutnät är 5 x 4, inte 5 x 5.
2. Ja, du får säga *näbbdjur* som ledtråd för en bild på ett näbbdjur.

Du hittar all regler för en giltig ledtråd på sidan 7, men det finns egentligen inga skillnader.

Så fort du fått kläm på Codenames: Pictures bör du kolla på varianten Lönnmördarens slut på sidan 8. Den fungerar också med det ursprungliga Codenames.

# ÄGER DU CODENAMES?

Du kan **kombinera de två spelen**. Om du gillar det nya 5 x 4 rutnätet kan du testa det med ord.

Eller så kan du använda det ursprungliga 5 x 5 rutnätet för bilder. (Använd de 25 mindre agentbrick-orna från originalspelet.)

Du kan också blanda ord och bilder i samma parti. Använd valfritt rutnät. Dina ledtrådar måste vara giltiga för båda versionerna av spelet.

(Generellt sätt är en ledtråd giltig för Codenames: Pictures om den är giltig för originalspelet.)

Oavsett vilket rutnät och vilka kort som används kan ni alltid pröva varianten Lönnmördarens slut på sidan 8. Ha så kul!



Ladda ner Codenames Gadget till din Android, Apple eller Windows telefon för att generera ett oändligt antal nyckelkort eller använda en talande tidtagare.



*För mer information om spelet och dess varianter, besök [www.codenamesgame.com](http://www.codenamesgame.com).*



## Ett spel av Vlaada Chvátil

Huvudillustratör: Tomáš Kučerovský

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

Grafisk Design: František Horálek, Filip Murmak

Översättare: Peter Hansson

Tack till: Alla vänliga spelare hos Czechgaming, Gathering of Friends, Brno Board Game Club, Origins, UK Games Expo, MisCon, tea house Mystica, Jarní Brnohрани, STOH, Herní vikend, och andra träffar och klubbar i Tjeckien och utomlands.

Speciellt tack till: Alla konstnärerna, Dávid Jablonovský, Míša Zaoralová, och andra CGE och digitala CGE människor för alla deras kreativa bildidéer; Petr Murmak, Vítek Vodička, Paul Grogan, Joshua Githens, Jason Holt, Petr Čáslava, Fanda Horálek, och andra för obevekligt organiserande av speltestningar; mina barn Alenka, Hanička, och Pavlík för snygga bildidéer och hängivet speltestande på spel- och familjeträffar.



© Czech Games Edition

[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)

July 2016