

VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES PICTURES

TOP
SECRET



PICTURE
GAME



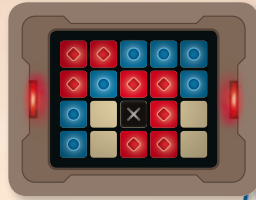
reglurnar á
myndbandi



CGE
Czech Games Edition

TÁKNLYKILLINN

Í hverjum leik er notaður einn táknlykill sem segir til um hvaða leyninjósnari er á hverjum stað. Njósnameistararnir velja táknlykils-spjald af handahófi og setja á standinn á milli sín, það á að snúa eins og uppröðunin á spjöldunum. Hægt er að snúa því á tvo vegu en ekki hugsa um á hvorn veginn það snýr. Og ekki láta njósnarana sjá lykilinn.



Reitirnir á táknlyklinum samsvara uppröðun spjaldanna á borðinu. Bláir reitir samsvara myndum sem bláa liðið þarf að giska á (staðsetningar blárra leyninjósnara). Rauðir reitir samsvara orðum sem rauða liðið þarf að giska á (staðsetningar rauðra leyninjósnara). Á gulu reitunum eru almennir borgarar, og á svarta reitnum dylst leigumorðinginn!

BYRJUNARLIÐIÐ



Ljósamerkin fjögur á táknlyklaspjöldunum gefa til kynna hvort bláa eða rauða liðið á að byrja. Byrjunarliðið þarf að giska á 8 orð. Hitt liðið þarf að giska á 7 myndir. Byrjunarliðið gefur fyrstu vísbendinguna í leiknum.

NJÓSNARASPJÖLD

**7 rauðir
leyninjósnarar**



**7 bláir
leyninjósnarar**



Rauðu leyninjósnaraspjöldin fara í bunka fyrir framan rauða njósnameistarann. Bláu leyninjósnaraspjöldin eiga að vera fyrir framan bláa njósnameistarann. Þetta hjálpar öllum að muna í hvaða liði þeir eru.



**1 gagn-
njósnari**



Byrjunarliðið þarf að giska á eitt aukaorð, so það þarf aukanjósnaraspjald. Snúið þessu spjaldi til að sýna litinn og setjið í bunka liðsins. Það gegnir engu öðru sérstöku hlutverki. Á meðan leiknum stendur telst það aðeins sem eitt af leyninjósnaraspjöldunum.



**4 almennir
borgarar**

**1 leigu-
morðingi**



Borgaraspjöldin og leigumorðingjaspjaldið ætti á geyma á milli njósnameistaranna innan seilingar.

LEIKREGLUR

Njósnameistararnir skiptast á að gefa eins-orða vísbendingar. Vísbending getur tengst mörgum myndum á borðinu. Njósnameistararnir reyna að giska á hvaða myndir njósnameistararnir höfðu í huga. Þegar njósnari snertir mynd, gefur njósnameistari upp lit hennar. Ef myndin tilheyrir liðinu þeirra hefur njósnarinn fundið einn af félögum sínum og má halda áfram að giska á myndir tengdar vísbendingunni. Annars á hitt liðið leik. Það lið sem finnur fyrst alla leyninjósnarana sína vinnur leikinn.

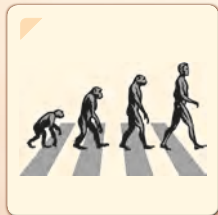
UMFERÐIR

Byrjunarliðið á fyrsta leik og síðan skiptast liðin á. (Ljósamerkin á táknyklaspjöldunum gefa til kynna hvort liðið á að byrja.) Þegar ykkar lið á leik gefur njósnameistari **eina vísbendingu** og njósnararnir mega giska **nokkrum sinnum**.

AÐ GEFA VÍSBENDINGU

Ef þú ert njósnameistari þarftu að reyna að hugsa upp eins-orða vísbendingu sem tengist einhverjum þeirra mynda sem liðið þitt á að giska á. Vísbendingin samanstendur af **einu orði** sem tengist þessum myndum og **einni tölu** sem segir til um hve margar myndir tengjast vísbendingunni.

Dæmi: Góð vísbending fyrir þessar tvær myndir gæti verið þróun: 2.



Þú mátt gefa vísbendingu fyrir eina mynd (*kengúra: 1*) en það er skemmtilegra að reyna að ná tveimur eða fleiri. Að ná fjórum myndum með einni vísbendingu er mikið afrek.

ÁGISKANIR

Þegar njósnameistari gefur vísbendinguna reyna njósnararnir hans að ráða úr henni. Þær geta rætt það á milli sín en njósnameistari má ekki gefa neitt í skyn. Njósnararnir leggja fram formlega ágiskun með því að snerta eina myndina á borðinu. Njósnameistari gefur upp hver er á þeirri staðsetningu með því að leggja spjald yfir myndina:

- Ef njósnari **snertir spjald sem tilheyrir liðinu hans**, hylur njósnameistari orðið með njósnaraspjaldi í viðeigandi lit. **Sama liðið má giska á annað orð (en fær ekki aðra vísbendingu).**
- Ef njósnari snertir staðsetningu **almenns borgara**, hylur njósnameistari myndina með almennu borgaraspjaldi. **Hitt liðið á leik.**
- Ef njósnari snertir **mynd sem tilheyrir hinu liðinu**, hylur njósnameistari það með njósnaraspjaldi í lit mótliðsins og **hitt liðið á leik.** (Og það hefur fengið forskot.)
- Ef njósnari snertir **leigumorðingjann** er orðið hulið með leigumorðingjaspjaldinu og **leiknum lýkur!** Liðið sem ónáðaði leigumorðingjann tapar.



Leikur í einni umferð

Leikur liðs í einni umferð samanstendur af **einni vísbendingu** og **einni eða fleirum ágiskunum**. Ef leynilöggunnar giska rétt á eina að myndum liðsins, mega þær giska aftur. Ef rétt er giskað fær liðið aðra ágiskun o.s.fr.

Leik liðs í umferð lýkur:

- ef giskað er á mynd sem tilheyrir ekki liðinu,
- ef liðið velur að hætta að giska,
- eða ef liðið hefur þegar giskað á þann fjölda mynda sem tekinn var fram með vísbendingunni, **auk einnar í viðbót**.

Sem dæmi, ef nýsnameistarinn segir *þróun*:

2 getur liðið giskað allt að þrisvar sinnum.

Þetta virðist tilgangslaust í fyrstu umferð en getur orðið mjög gagnlegt síðar í leiknum. T.d. gæti liðið hafa fengið nokkrar vísbendingar en tókst ekki að giska á allar myndirnar. Giska má á myndir tengdar þessum fyrri vísbendingum í staðinn fyrir eða ásamt þeim sem tengjast vísbendingunni sem var gefin í þessari umferð. Reglan um „eina ágiskun í viðbót“ gefur ykkur færi á að vinna upp muninn. Dæmi á næstu síðu.

LEIKSLOK

Leiknum lýkur þegar búið er að hylja öll orð annars liðsins. Það lið vinnur.

Hægt er að vinna fyrir mótlíðið með því að giska á síðasta orðið þeirra.

Leiknum getur lokið skyndilega ef nýsnameistarinn ónæðar leigumorðingjann. Lið þess nýsnameistarar tapar.

Undirbúningur fyrir annan leik

Vilja fleiri spreyta sig á því að vera nýsnameistarar? Undirbúningur fyrir annan leik er einfaldur. Takið nýsnameistaraspjöldin sem huldur orðin og setjið þau aftur í bunka. Snúið síðan myndaspjöldunum 20 við og þá er allt klárt!



AÐ HALDA ANDLITINU

Nýsnameistarar eiga ekki að gefa neinar upplýsingar aðrar en eitt orð og eina tölu. Þeir eiga ekki að bæta neinu við eins og: „Ég veit ekki hvort þið skiljið þetta“ – það segir sig sjálf. Og ekki segja „Ég veit ekki hvort þið skiljið þetta nema þið hafið lesið Hobbitann“. Þetta eru alltof miklar upplýsingar.

Nýsnameistararnir ættu ekki að sýnast stóra á einn hluta borðsins og þeir mega aldrei snerta myndirnar eftir að þeir hafa skoðað táknlykilinn.

Nýsnameistarinn verður að geta haldið andliti sínu hlutlausu. Hann má ekki teygja sig í neitt spjald á meðan liðs-

félagar hans að hugsa sig um. Hann verður að biða þar til leynilöggunnar snerta spjaldað. Þegar liðsfélagi velur mynd af réttum lit lætur hann eins og nýsnameistarinn hafi einmitt valið myndina sem hann ætlaðist til, jafnvel þó það sé ekki raunin.

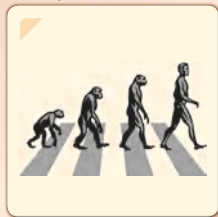
Nýsnameistarinn ætti að einbeita sér að borðinu þegar hann er að giska. Hann má ekki halda augnsbandi við nýsnameistarann á meðan. Þetta hjálpar ykkur að forðast óbeinar vísbendingar.

Þegar þær upplýsingar sem liðið hefur undir höndum einskorðast við eitt orð og eina tölu eruð þið að spila með sæmd.

DÆMI

Rauða liðið byrjar.

Rauði njósnameistarin vill gefa vísbendingar fyrir þessar 2 myndir:



Hún gefur vísbendinguna *þróun*: 2.

Rauði njósnaarinn sér þessar 2 myndir:



Hún vill giska á báðar en hún snertir myndina til vinstri fyrst. Þetta er almennur borgari svo hún fær ekki að giska aftur.

Bláa liðið á leik.

Njósnameistari bláa liðsins segir *ávöxtur*: 3.

Njósnaarinum hans tekst að giska rétt á 3 bláar myndir.

Þá á rauða liðið aftur leik.

Rauði njósnameistarin skoðar myndirnar sínar og segir *stjarna*: 2. Rauði njósnaarinn sér nokkra möguleika:



Hún heldur að geimflugin hljóti að vera rétt svo hún snertir það spjald fyrst. Njósnameistarin hylur spjaldið með rauðu njósnaarspjaldi svo njósnaarinn má giska aftur. Hún er í vandræðum með að velja á milli hinna hinna tveggja. En henni dettur í hug að gangbrautin tengist þróun svo hún snertir það. Njósnameistarin hylur það með rauðu spjaldi.

Njósnaarinn hefur giskað rétt tvisvar sem er sá fjöldi sem gefinn var fyrir vísbendinguna *stjarna*: 2. Hún fær eina lokaágiskun. Hún getur reynt að finna hina stjórnumyndina. Hún getur reynt að finna hina þróunarmyndina. Eða hún getur hætt núna og þá á bláa liðið leik.



GILDAR VÍSSENDINGAR

Vísbendingin sem njósnameistarinn gefur á aðeins að vera eitt orð. Ef þú veist ekki hvort vísbendingin þín er eitt orð eða ekki, spurðu hinn njósnameistarann. **Ef hann samþykkir orðið er vísbendingin gild.**

Allir orðaleikir eru leyfilegir. Svo þú mátt segja *hver* til að reyna að leiða liðsfélaga þína að mynd sem sýnir t.d. gufu eða bók. Það þýðir ekki að þeir átti sig á réttu merkingunni.

Þú mátt stafa vísbendinguna. Þetta er gagnlegt þegar þú vilt að liðsfélagar þínir hugsu um *k-v-e-r* en ekki *h-v-e-r*.

Þú verður að stafa vísbendinguna ef einhver biður um það. Í slíku tilviki verður þú að velja annað hvort *k-v-e-r* eða *h-v-e-r* og ekki láta í ljós að þú varst að reyna að nota bæði orðin.

Vísbendingin verður að tengjast myndefninu, en ekki útliti spjaldanna eða uppröðun þeirra á borðinu. *Nálægt: 3* er ekki gild vísbending fyrir þau 3 spjöld sem eru næst njósrunum. *S: 3* er ekki gild vísbending fyrir myndir af hlutum sem byrja á S. *Dökkur: 2* er ekki gild vísbending fyrir tvær dekkstu myndirnar. En það er gild vísbending fyrir myndir sem tengjast nótt, mykri eða illsku.

Söngl, skrýttinn hreimur og erlend orð eru yfirleitt ekki leyfð, nema að hópurinn samþykki það. Munið bara að franskur hreimur með vísbendingu fyrir Eiffel turninn er bara sniðugur einu sinni.

Hópurinn getur ákveðið að slaka á reglunni um eins-orða vísbendingar. Þið viljið kannski leyfa sérnöfn (*James Bond, Suður-Ameríka*) eða skammstafanir (*FBI, FIFA*). Samsett orð ættu að vera leyfileg en ekki má skálda þau upp.

Til að gera leikinn meira krefjandi, **getið þið haft ákveðnar takmarkanir.** T.d. getið þið sammælt um að minnast ekki á lögum myndanna (*hringur: 3* eða *rétthyimingur: 2*).

Ábending: Það getur verið frámunalega einfalt að gefa vísbendingu fyrir eina mynd. Til að krydda leikinn getur njósnameistarinn gefið hugmyndaríkari vísbendingu sem fær njósarana til að hugsa aðeins. En ekki fara yfir strikið. Vísbendingin á að vera skemmtileg en ekki láta liðið tapa leiknum.



CODENAMES FYRIR LENGRA KOMNA

Vanir leikmenn vilja kannski nýta sér aðra af þeim tveimur gerðum vísbendinga sem lýst er að neðan. Mælt er með Leigumorðingalokum fyrir þá sem eru búnir að spila Codenames: Pictures til að skilja vel grunnreglurnar.

LEIGUMORÐINGJALOK

Þetta afbrigði líkist billjard leiknum áttunda kúlan. Til að vinna þarf liðið þitt að hafa samband við alla njósnarana sína og leigumorðingjann.

Reglur

Leiknum lýkur ekki fyrr en leigumorðinginn er fundinn. Þó að allar myndirnar af öðrum litnum hafi fundist, heldur leikurinn áfram.

Þegar njósnari giskar á staðsetningu leigumorðingjans, vinnur liðið hans svo framarlega sem búið sé að finna alla njósnara liðsins.

Ef njósnari giskar á leigumorðingjann og liðið hans er ekki búið að finna allar myndirnar sínar endar leikur þeirra í umferðinni í „snöggum dauða.“ Liðið fær engar fleiri vísbendingar en reynir samt að

giska á þær myndir sem eftir eru. Fjöldi ágiskana er ótakmarkaður og áhæður þeirri tölu sem njósnameistarinn nefndi með vísbendingunni. Ef liðið giskar rétt á allar myndirnar sínar vinnur það. Röng ágiskun (almennur borgari eða óvinanjósnari) verður til þess að leiknum lýkur með tapi liðsins.

Yfirlit

Leiknum lýkur alltaf í þeirri umferð sem njósnari snertir leigumorðingjann en umferðinni lýkur ekki þótt hann sé snertur. Þess í stað heldur umferðin áfram með ótakmörkuðum fjölda ágiskana. Þegar umferðin klárast vinnur liðið ef það hefur fundið allar myndirnar sínar. Annars tapar það.



SÉRSTÖK VÍSBENDING: ÓTAKMARKAÐUR FJÖLDI

Þú getur leyft njósnurunum þínum að giska á eins margar myndir og þeir vilja með því að segja *ótakmarkaður fjöldi* í staðinn fyrir tölu. T.d. *fjaddir: ótakmarkaður fjöldi*. Þetta er sérstaklega gagnlegt ef þú gefur vísbendingar fyrir margar myndir sem liðinu hefur ekki tekist að giska á.

Ókosturinn er að njósnararnir vita ekki hve margar myndir tengjast vísbendingunni. Kosturinn er að þeir geta giskað eins oft og þeir vilja.

SÉRSTÖK VÍSBENDING: NULL

Þú mátt nota *0* sem töluna í vísbendingunni. Það þýðir að engar myndir liðsins tengjast vísbendingunni. T.d. þýðir *fjaddir: 0* „Engar myndanna okkar tengjast fjöðrum.“

Ef njósnameistarinn gefur töluna *0* á venjulegur fjöldi ágiskana ekki við. Njósnarar mega giska eins oft og þeir vilja (svo framarlega sem þeir giska rétt auðvitað). En þeir verða að giska a.m.k. einu sinni.

TVEGGJA MANNA LEIKUR

Ef leikmenn eru aðeins tveir geta þeir verið saman í liði. Tveggja manna tilbrigðið virkar líka í stærri hópum sem langar ekki að keppast sín á milli. Þá keppið þið á móti ímynduðum andstæðingum.

Undirbúið leikinn á venjulegan hátt. Einn leikmaðurinn er njósnameistarinn og hinir eru njósnarar. Engir leikmenn eru í hinu liðinu en þið þurfið samt njósnaraspilabunkann þeirra.

Liðið ykkar á fyrsta leik svo gætið þess að velja táknykil sem tryggir að þið byrjið.

Leikið eins og venjulega. Reynið að forðast spjöld óvinanjósnara og leigumorðingjann.

Njósnameistarinn líkir eftir meðlimum hins liðsins með því að hylja 1 af orðunum þeirra þegar þeir eiga leik. Njósnameistarinn fær að velja hvaða orð hann hylur og þetta getur krafist nokkurrar kænsku.

Ef að liðið ykkar lendir á leigumorðingjanum eða öllum spjöldum óvinaliðsins, tapið þið leiknum. Engin stig eru talin.

Ef að liðið ykkar vinnur byggið þið stiga-gjöfina á fjölda njósnaraspila sem eru eftir í bunka andstæðinganna:

7 Bókstaflega ótrúlegt.

6 Ótrúlegt!

5 Þú gætir unnið fyrir Pentagon.

4 Meistaranjósnarar.

3 Frábær samvinna.

2 NÚ eruð þið farin að skilja myndina.

1 Samt betra en að tapa.

Athugið: Stigin velta á því hversu margar umferðir voru leiknar og hversu mörgum óvinanjósnaraspjöldum þið lentuð á óvart á.

ÞRIGGJA MANNA LEIKUR

Þrjú leikmenn sem vilja vera saman í liði geta leikið eins og lýst er á undan. Ef tveir leikmannanna vilja spila á móti hvorum öðrum, geta þeir verið njósnameistarar og þriðji leikmaðurinn getur verið njósnarinn þeirra.

Leikurinn er undirbúinn eins og hefðbundinn leikur en njósnarinn er að vinna fyrir báða aðila. (Alveg eins og alvöru njósnari!) Sigurvegarinn er fundinn með hefðbundnum aðferðum. Njósnarinn reynir að standa sig gagnvart báðum njósnameisturinum.



HEFURÐU HEYRT UM

Codenames: Pictures er byggður á upprunalega Codenames leiknum. Í stað þess að myndirnar standi fyrir leynilega fundarstaði, snýst upprunalegi leikurinn um orð – dulnefni njósnaranna.

Nokkrar breytingar hafa verið gerðar en í grunninn eru reglurnar þær sömu:

Tveir njósnameistarar skiptast á að gefa vísbendingar sem samanstanda af einu orði og einni tölu. Liðsfélagar þeirra reyna að snerta réttu dulnefnaspjöldin.

Orð og myndir krefjast örlítið ólíkra hugsanahátta. Ef þú vilt prófa, hugsaðu upp vísbendingar fyrir dæmið að neðan. Þú getur notað hvaða táknlykilspjald sem er úr þessum leik.



RÚLLETTA	SPRENGJA	PEKING	NORN	BJÖRK
PRÖSTUR	SPORÐDREKI	ELDUR	ÆR	ÞYRLA
DREKI	GEIMVERA	KVALIR	ÖRN	FYLGJA
BÚÁLFUR	KRINGLA	NJÓSNARI	GERVIHNÖTTUR	ÍS



HEFURÐU SPILAÐ CODENAMES?

Ef þú kannt að spila Codenames, **geturðu spilað Codenames: pictures strax**. Það er bara tvennt sem þú þarft að vita:

1. Táknlykilspjöldunum er raðað í 5 raðir og 4 dálka en ekki 5 raðir og 5 dálka.
2. Já, þú mátt segja breiðnefur sem vísbending fyrir mynd af breiðnefi.

Allar reglur um gildar vísbendingar eru á bls. 7 en þær eru ekki svo ólíkar.

Þegar þið eruð búin að ná tökum á Codenames: Pictures er sniðugt að prófa Leigumorðingjalokin sem lýst er á bls. 8. Það virkar líka fyrir upprunalega Codenames!

ÁTTU CODENAMES?

Hægt er að sameina leikina tvo. Ef ykkur líkar nýja 5x4 uppröðunin, getiði reynt hana með orðaspilinu.

Einnig er hægt að nota upprunalegu 5x5 uppröðunina fyrir myndir.

(Notið þá njósnaraspjöldin 25 úr upprunalega leiknum, þau eru minni.)

Einnig má sameina orð og myndir í einum leik. Notið hvora uppröðunina sem þið viljið. Vísbendingarnar þurfa að ganga upp fyrir báðar útgáfur. (Yfirleitt ef vísbendingar eru gildar í upprunalega Codenames, eru þær líka gildar í Codenames: Pictures.) Og sama hvaða uppröðun og spil þið notið, getiði alltaf prófað Leigumorðingjalokin sem lýst er á bls. 8. Góða skemmtun!



Til að hafa endalusa möguleika á táknykilspjöldum eða til að nota talsettan tímamæli, hlaðið niður Codenames Gadget appinu fyrir Android, Apple eða Windows síma.



Nánari upplýsingar um leikinn og leikafbrigði á www.codenamesgame.com.



Höfundur: Vlæða Chvátill

Yfirumsjón myndskreytinga: Tomáš Kučerovský

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

Grafísk hönnun: František Horálek, Filip Murmak

Pýðing Ragna Ó. Guðmundsdóttir

Pakkir: Allir frábæru leikmennirnir hjá Czechgaming, Gathering of Friends, Brno Board Game Club, Origins, UK Games Expo, MisCon, tea house Mystica, Jarní Brnohraní, STOH, Herní víkend, og öðrum viburðum og hópum í Tékklandi og í öðrum löndum

Sérstakar þakkir fá: Allir listamennirnir, og aðrir starfsmenn CGE fyrir margar hugmyndaðar myndahugmyndir; Petr Murmak, Vítek Vodička, Paul Grogan, Joshua Githens, Jason Holt, Petr Čáslava, Fanda Horálek, og aðrir fyrir að skipuleggja leikprufur; börnin mín Alenka, Hanička og Pavlík fyrir sniðugar myndahugmyndir og ötular prófanir á spila- og fjölskylduviðburðum



© Czech Games Edition

www.CzechGames.com

July 2016