

VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES PICTURES

TOP
SECRET

PICTURE
GAME



rules overview
video



راهنمای فارسی



شرکت سازمانی ذهن زیبا
CGE
تمایزده رسمی شرکت
کشور چک در ایران
www.LBMind.com

CGE
Czech Games Edition

گُدْنِیمَز: پیکچرز (اسامی رمز: تصاویر)

این نشانه‌های ملاقلات جاسوس‌ها و مأموران مخفی را مشخص می‌کنند! آن‌ها، مکان‌های ملاقلات جاسوس‌ها و مأموران مخفی را معتبری دارند؟ دو "آبرجاسوس" - که رقیب یکدیگرند - از موقعیت همه‌ی "مأموران" باخبرند. آن‌ها، بیام‌هایی گذگاری شده برای "مأموران عملیاتی" خود می‌فرستند تا مکان ملاقلات مخفیانه را به اطاعت آن‌ها بررسانند. مأموران باید بسیار هوشیار باشند. یک "رمزشکنی" اشتباه یا سهل‌انگارانه، ممکن است آن‌ها را به سمت مأموران دشمن یا سبدتر از آن - به سمت شاخ بهشاخ شدن با "آدمگش" بکشانند!

هردو تیم تلاش می‌کنند تا با همه‌ی مأموران خود تماس برقرار کنند ولی فقط یک تیم پیروز خواهد شد...

آماده سازی



مأموران



آبرجاسوس‌ها

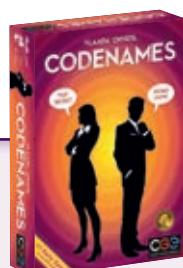
بازیکنان، به دو "تیم" - که از لحاظ تعداد و مهارت، برابر باشند - تقسیم می‌شوند. برای یک بازی استاندارد، شما دستکم به ۴ بازیکن (برای ۲ تیم دو نفره) نیاز دارید.

از هر تیم، یک بازیکن، برای ایفای نقش "آبرجاسوس" انتخاب می‌شود. دو آبرجاسوس، در یک سمت میز بازی می‌نشینند. سایر بازیکنان، روپرتوی آبرجاسوس خود قرار می‌گیرند؛ آن‌ها نقش "مأموران عملیاتی" را ایفا خواهند کرد.

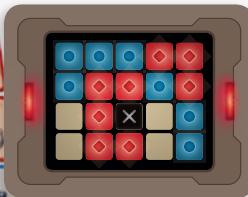
۲۵ "تصویر" را به شکل اتفاقی انتخاب کرده و در قالب یک جدول ۴ × ۵، بر روی میز بازی چینند. این تصاویر، نشانگر مکان‌هایی هستند که مأموران می‌توانند آبرجاسوس‌ها را ملاقلات کنند.

در سمت چپ بالای هر تصویر، علامتی هست که چهت درست قرار گرفتن آن را نشان می‌دهد.

اگر از قبل، بازی "گُدْنِیمَز" آشنا هستید، با کمی اغماض می‌شود گفت که "گُدْنِیمَز: پیکچرز" را هم بلهید!



کلید رمز



هر بازی، یک "کلید" دارد که نشان می‌دهد در هر مکان، با چه کسی می‌شود ملاقات کرد. آبرجاسوس‌ها باید کلید را به شکل تصادفی انتخاب کرده و همان‌طور که در تصویر شخصی است، در "پایه" مخصوص گذاشته و بین خودشان قرار دهند. بدون این‌که خیلی فکر کنید، کلید را از یکی‌از دو جهت ممکن، در پایه قرار دهید و به هیچ‌وجه اجازه ندهید مأموران عملیاتی، کلید را بینند! کلید، با جدول اسامی رمز، تطابق دارد. خانه‌های آبی، نشانگر تصاویری هستند که تیم آبی باید حدس بزند (مکان‌های مأموران آبی) و خانه‌های قرمز، نشانگر رهگذران بی‌گناه‌اند و خانه‌ی سیاه، مخفی‌گاه "آدم‌کش" است - که هرگز نباید با او را حدس بزند. تیم آغازکننده، نخستین "سرخ" را مطرح می‌کند.

شاخ به شاخ شد!

تیم آغازکننده بازی



تیم قرمز و تیم آبی را به صورت توافقی تعیین کنید. ۲ چراغی که در اطراف کلید رمز وجود دارند، نشان می‌دهند که کدام تیم باید بازی را آغاز کند. تیم آغازکننده باید ۸ کلمه و تیم دیگر باید ۷ کلمه را حدس بزند. تیم آغازکننده، نخستین "سرخ" را مطرح می‌کند.

کارت‌های مأموران

۷ مأمور رمز

کارت‌های مأموران قرمز، در یک ستون، پیش‌روی آبرجاسوس قرمز قرار می‌گیرند. کارت‌های آبی نیز باید حتماً پیش‌روی آبرجاسوس آبی قرار بگیرند تا بازیکنان در هر لحظه از بازی بر احتیت بتوانند هم‌زیمی‌های خود را تشخیص بدند.



تیم آغازکننده باید یک تصویر بیشتر از تیم رقیب حدس بزند پس آن‌ها به یک مأمور پیش‌تر نیز بیاز دارند! کارت "جاسوس دوجانه" را به سمتی پکردن باید که هم‌نگ کارت‌های تیم آغازکننده باشد (قرمز یا آبی) زیرا در طول بازی، یک‌بار کارت‌های مأموران این تیم خواهد بود و البته هیچ کارکرد خاص دیگری نخواهد داشتا.



۱ جاسوس دو جانبی



آدم‌کش و رهگذار، باید بین دو آبرجاسوس و در دسترس هردو قرار بگیرند.



۴ رهگذر بی‌گناه

۱ آدم‌کش



نوبت به نوبت

وقتی که یکی از آبرجاسوس‌ها، سرنخ‌هایی را مطرح می‌کند، مأموران عملیاتی اش باید تلاش کنند تا معنای آن را کشف کنند. مأموران می‌توانند با یکدیگر هم‌فکری کنند و لی آبرجاسوس "در این مرحله - باید مطلقاً **"صمم بکم"** (ساخت و بی‌حرکت) باشند! مأموران عملیاتی، با لمس یکی از تصاویر (اسامی رمز) روی میز، بهطور رسمی، حبس خود را اعلام می‌کنند!

آبرجاسوس، با گذاشتن یک کارت مأمور بر روی آن تصویر، نشان می‌دهد که چه کسی در آن مکان قرار دارد:

- اگر مأموران عملیاتی، یکی از کارت‌های متعلق به **تیم خود** را لمس کنند، آبرجاسوس، آن تصویر را با یک کارت مأمور خودی می‌پوشاند. سپس مأموران، حبس دیگری می‌زنند (بدون این‌که سرنخ دیگری مطرح شود).

- اگر مأموران عملیاتی، یک رهگذر بی‌گناه را لمس کنند، آبرجاسوس، آن تصویر را با یک کارت رهگذر بی‌گناه می‌پوشاند. نوبت این تیم همینجا به پایان می‌رسد.

- اگر مأموران عملیاتی، بهاشتباه، یکی از کارت‌های **تیم رقیب** را لمس کنند، آن تصویر، با یکی از کارت‌های مأموران رقیب پوشانده می‌شود. نوبت این تیم همینجا به پایان می‌رسد (و آبی نیز به آسیاب رقیب ریخته می‌شود!).

- اگر مأموران عملیاتی، بهاشتباه، آدم‌گش را لمس کنند، آن تصویر، با کارت آدم‌گش پوشانده می‌شود. با این اتفاق، بازی، درجا به پایان می‌رسد! تیمی که آدم‌گش را لمس کرده، بازنهای بازی خواهد بود!

آبرجاسوس‌ها، بهنوبت، سرنخ‌هایی یک‌کلمه‌ای ارائه می‌دهند. هر سرنخ می‌تواند به یک یا چند تصویر از تصاویر روی میز، مرتبط باشد. مأموران باید حدس بزنند که مراد شرورشان، کدام کلمات بوده است! هرگاه که یکی از مأموران عملیاتی، تصویر را لمس کند، آبرجاسوس، هویت پنهانی آن کلمه را افشای می‌کند. اگر مأمور، درست حدس بزند، می‌تواند به حدس زدن ادامه دهد تا جایی که یا چیز دیگر برای حدس زدن به ذهنش نرسد یا برای یک فرد اشتباهی برخورد کند! سپس نوبت به تیم دیگر می‌رسد که سرنخ بدهد و حدس بزند. تغییر تیمی که بتواند با همه‌ی مأموران خود ارتباط برقرار کند، براندۀ بازی خواهد بود.

نوبت به نوبت

تیم‌ها بهنوبت بازی می‌کنند. آغازکننده‌ی بازی (تیم "قرمز" یا تیم آبی)، با ۲ چراغ در ۲ لمبه "کلید رمز" مشخص می‌شود. در هر نوبت، آبرجاسوس، یک سرنخ ارائه کرده و مأموران عملیاتی چندین حدس می‌زنند.

سرنخ دادن

اگر شما، آبرجاسوس هستید، باید به یک سرنخ یک‌کلمه‌ای فکر کنید که با چند تصویر از تصاویری که همه‌ی تیمی‌های تان باید حدس بزنند، مرتبط باشد. هرگاه احساس کردید که سرنخ خوبی پیدا کرده‌اید، آن را بایان می‌کنید. همچنین شما عددی را بیز اعلام می‌کنید که به همه‌ی تیمی‌های تان می‌گویید که سرنخ ارائه شده از جانب شما، با چند تصویر از تصاویر جدول ۴ × ۵، مرتبط است.

مثال: "تکامل - ۲" می‌تواند سرنخ مناسب برای این "تصویر باشد.



شما می‌توانید سرنخ را فقط برای یک کلمه اعلام کنید (مثلاً بگویید: "کانگورو - ۱") وی تلاش برای پیدا کردن ۲ یا چند تصویر مرتبط، بازی را بامزه‌تر می‌کند. کشف ۳ یا ۴ تصویر با یک سرنخ هم که دستاوردي بس ارزشمند نلطفی خواهد شد!

پایان یک دور

وقتی که یکی از تیم‌ها، روی همه‌ی کارت‌های ایش را پیو شاد است، بازی به پایان میرسد. این تیم، برنده‌ی بازی خواهد بود.

شما، در نوبت بازی تیم رقیب نیز می‌توانید برنده‌ی بازی شوید به شرط آن‌که آن‌ها، آخرین تصویر شما را حدس بزنند!

بازی می‌تواند خیلی زودتر از موعد به پایان برسد به شرط آن‌که یکی از مأموران، با "آدم‌گش" شاخ به شاخ شود! تیم این مأمور، بازندگی بازی خواهد بود.

آماده‌سازی برای بازی بعدی

بقیه هم دوست دارند شاشش خود را برای آبرجاسوس بودن امتحان کنند؟ آماده شدن برای یک بازی دیگر، بسیار ساده است. کارت‌هایی را که تصاویر را پوشانده‌اند، برداشته و به ستون‌های خودشان برگردانید. حالا فقط کافی است که ۲۰ تصویر جدول را پُشت‌ورو کرده (یا گلّا عوض‌شان کنید)، یک کلید رمز جدید برداشته و بازی را شروع کنید....



نوبت تیم شما همواره شامل دقیقاً یک سرخ و یک یا چند حدس است. مأموران عملیاتی همیشه باید دست‌کم یک حدس بزنند. هرگونه حدس نادرست، بلا فایله نوبت تیم را پایان می‌دهد ولی اگر حدس مأموران، درست باشد، آن‌ها می‌توانند به حدس زدن ادامه بدهند.

نوبت به پایان می‌رسد اگر - مأموران، تصویری را حدس بزنند که مربوط به تیم‌شان نیست... یا

- مأموران تصمیم بگیرند که حدس زدن را ادامه ندهند... یا

- مأموران، به اندازه‌ی "عددی که سرخ، مشخص

کرده + یک" حدس زده باشند...

به عنوان مثال، اگر آبرجاسوس شما بگوید "نکمال - ۲"، شما می‌توانید ۳ حدس درست داشته باشید.

این قانون، در اینجا بازی، خیلی بکار نمی‌آید ولی در دوره‌ای پایانی بازی، بسیار مفید خواهد بود. مثلاً ممکن است شما چندین سرخ دریافت کرده ولی به‌ازار آن‌ها همه‌ی تصاویر درست را حدس نزد

باشید؛ می‌توانید این تصاویر را به‌جای تصاویر جدید مربوط به سرخ جدید، یا علاوه‌بر آن‌ها، حدس بزنید.

قانون "یک حدس اضافی" فرمصت مناسب برای جیران به شما می‌دهد. در صفحه‌ی ۵ می‌توانید مثالی از کاربرد این قانون را ببینید.

به گنج نشستن می‌بکم!

تماس چشمی برقرار نکنید! این کار، به شما کمک می‌کند از رد و بدل کردن نشانه‌های غیرکلامی خودداری کنید! وقتی که اطلاعات شما دقیقاً به آن‌چه که می‌توان با یک کلمه و یک عدد بیان کرد، محدود شده باشد، روح بازی از شما راضی خواهد بود...

زمان

اگر یکی از بازیکنان، زمانی بیش از حد معمول، صرف فکر کردن کند، بازیکنان دیگر می‌توانند از او و بخواهند که سریع‌تر تصمیم بگیرد! بهترین کلی می‌توانید برای آبرجاسوس‌ها و مأموران عملیاتی، فرمتی است که مهلت (مثلاً ۴۵ ثانیه یا ۱ دقیقه) تعیین کنید تا بازی، خسته‌کننده و کسل‌کننده نشود!

* وام از گلستان سعدی

آبرجاسوس - در مرحله‌ی حدس زدن - باید ساخت و بحرکت بماند! وقتی که هم‌تیمی‌هایتان دارند به کلمات فکر می‌کنند، هیچ اشاره‌های به هیچ کارتی نکنید! مساحت‌هایی مثل "نمی‌دونم مفهوم و می‌گیری یا نه..." یا مثلاً "فکر نکم این و بدو نمکه" این‌که فیلم هاییست و دیده باشی... اطلاعاتی بیش از حد اضافی هستند و نایاب بر زبان بیانند! وقتی که یک هم‌تیمی، تصویری را لمس کرد، "کلید رمز" را نگاه کرده و آن تصویر را با کارت مأمور مناسب (از لحظه‌ی رنگ) پیو شاند. وقتی که یک هم‌تیمی، یکی از تصاویر خودی را انتخاب می‌کند، باید طوری رفتار کنید که گویی دقیقاً تصویری را انتخاب کرده که مدد نظر شما بوده است حتی اگر دقیقاً این‌طور نبوده بشناسد!

اگر شما، یک مأمور عملیاتی هستید، باید در هنگام حدس زدن، بر روی کارت‌های کلمات تمرکز کنید. در هنگام حدس زدن، با آبرجاسوس،

بازی دو نفره

اگر شما بُزدید، بر مبنای کارت‌هایی که هنوز در سنتون کارت‌های دشمن - خارج از جدول - باقی مانده‌اند، به خودتان امتیاز بدهید!

۱- خسته نباشید! واقعاً رحمت کشید!

۲- خوب بود! ولی می‌توانست بهتر باشد!

۳- هم‌اهنگی‌тан خوب بود!

۴- زنده باد حفاظت اطلاعات!

۵- "MI6" انگلستان بمزودی با شما تماس خواهد گرفت!

۶- دم شما گرم!

۷- مأموریت غیرممکن!

نکته: امتیاز شما بر مبنای این‌که چند نوبت بازی کنید و با چند مأمور دشمن روبرو شوید، تعیین خواهد شد.

اگر فقط یک هم‌بازی دارید، می‌توانید دو نفری، در قالب یک تیم، بازی کنید. البته گروه‌های بزرگ تری که حوصله‌ی رقابت با یکدیگر را ندارند نیز می‌توانند همگی - به همین شکل - در قالب یک تیم، بازی کنند؛ پاید تلاش کنید که بیشترین امتیاز ممکن را در برابر یک "دشمن فرضی" کسب کنید!

آماده‌سازی را مطابق معمول انجام دهید. یکی از بازیکنان، نقش آبرجاسوس را ایفا می‌کند و بقیه، مأموران عملیاتی خواهند بود. تیم مقابل، هیچ بازیکنی ندارد ولی شما در هر صورت به کارت‌های

مأموران آن نیاز دارید!

بازی را شما پاید شروع کنید پس حتماً "کلید" را بردارید که در آن، شما "آغازکننده بازی" باشید.

مثل‌همیشه، نوبت خود را بازی کنید و تلاش کنید از "مأموران دشمن" و "آدم‌گش" دور بمانید!

هر بار که نوبت بازی به حریف میرسد، ابا توجه به این‌که اصولاً حریق وجود ندارد! آبرجاسوس شما،

یکی از تصاویر را با یکی از کارت‌های مأموران دشمن می‌پوشاند. آبرجاسوس می‌تواند این کلمه را آگاهانه و هوشمندانه انتخاب کند بنابراین می‌بینید که این

بازی، خالی از "استراتژی" بیست!

اگر با آدم‌گش شاخ به شاخ شوید یا اگر همه‌ی

مأموران دشمن، وارد جدول شوند و روی تصاویر،

جا خوش کنند، شما با - صفر - امتیاز، بازندگی بازی

خواهید بود!

بازی سه نفره

۳ بازیکن که بخواهند در یک تیم باشند، می‌توانند به همان روشی که در بخش "بازی دو نفره" شرح داده شد، بازی کنند. اگر ۲ بازیکن بخواهند با هم رقابت کنند، می‌توانند آبرجاسوس باشند و نفر سوم مأمور عملیاتی آن‌ها خواهد بود.

آماده‌سازی و چگونگی بازی، مثل بازی معمولی است ولی "تک مأمور عملیاتی" برای هردو آبرجاسوس، کار می‌کند (درست مثل جاسوس‌های واقعی)! آبرجاسوس بینده، به همان روش معمول، تعیین می‌شود. مأمور عملیاتی تلاش می‌کند پسر خوبی باشد و کارش را به بهترین شکل انجام دهد!



کُدِنی‌مِز پیش‌رفته

بازیکنان حرفه‌ای ممکن است بخواهند و نوع سرخ بسیار پیش‌رفته را -که در ادامه توضیح داده می‌شود- نیز تجربه کنند. شیوه‌ی بازی "مقالات با آدم‌گش" نیز برای بازیکنانی که در قوانین اصلی بازی کاملاً حرفه‌ای شده‌اند، توصیه می‌شود.

مقالات با آدم‌گش

چکیده

بازی همواره در نوبتی که یک مأمور، آدم‌گش را لمس کند، به پایان میرسد. این کار، نوبت تیم را به پایان نمی‌رساند. در عوض، امکان حدس زدن بدون محدودیت را به آن‌ها می‌دهد. آن‌ها اگر همه‌ی مأموران خود را پیدا کنند، بازی را می‌برند و اگر اشتباه کنند، پلافلسله می‌بازنند!



سرخ حرفه‌ای: صفر

شما اجازه دارید از عدد -صفر- به عنوان بخش دوّم (بخش عددی) سرخ خود استفاده کنید. مثلًا "پلنگ - صفر" بدان معناست که هیچ یک از تصاویر ما، هیچ ارتباطی به پلنگ ندارند!

اگر عدد شما -صفر- باشد، هم‌تیپی‌های شما دیگر هیچ محدودیتی برای تعداد حدس‌های شان ندارند و می‌توانند هر تعداد که بخواهند، حدس بزنند (البته حدس ۰ راست)! البته مثل‌همیشه دست‌تکمیلی باید یک حدس را بزنند!

اگر تردید دارید که این قانون به درد خواهد خورد یا نه، نکران تباشید، بمزودی خواهید فهمید!

این شیوه، شبیه به بازی Eight Ball در بیلیارد است! برای پیروزی، تیم شما باید با همه‌ی مأموران خود و با آدم‌گش تماس بگیرد!

قوانین

بازی، تا وقتی‌که آدم‌گش پیدا نشود، تمام نخواهد شد! حتی اگر همه‌ی تصاویر مربوط به یک تیم (یک رنگ) حدس زده باشند، باز هم بازی ادامه پیدا می‌کند.

اگر تیمی بتواند آدم‌گش را پیدا کند -البته به شرطی که قبل از همه‌ی مأموران آن تیم پیدا شده باشد- بازی را می‌پنداشد.

اگر تیمی، پیش از پیدا کردن همه‌ی مأمورانش، با آدم‌گش شاخ به شاخ شود، نوبتش به یک "مرگ ناگهانی" تبدیل می‌شود! تیم، هیچ سرخ دیگری دریافت نمی‌کند وی تلاش می‌کند به حدس زدن ادامه داده و همه‌ی تصاویر باقی‌مانده‌ی خود را پیدا کند! آن‌ها می‌توانند بدون هیچ محدودیت، حدس بزنند؛ البته حدس ۰ راست! اگر همه‌ی تصاویر خودی را پیدا کند، بزنده‌ی بازی خواهند بود ولی هر حدس اشتباهی، نوبتشان را تمام کرده و آن‌ها را بازende خواهد کرد!

سرخ حرفه‌ای: نامحدود

گاهی ممکن است چند تصویر "حدس نزدۀ از دورهای قبلي بازی، برای شما باقی مانده باشد. اگر می‌خواهید هم‌تیپی‌های تان، پیش‌اش یکی از آن‌ها را حدس بزنند، می‌توانید از کلمه‌ی "نامحدود" به عنوان بخش دوّم (بخش عددی) سرخ‌تگان استفاده کنید. خوبی‌آش این است که مأموران شما می‌توانند هر تعداد که بخواهند، حدس بزنند (البته حدس ۰ راست) و بدی‌آش این است که مأموران نهی‌دانند سرخ جدید شما، با چندتا از اسامي رمز مرتبط است!

سرنخ‌های قابل قبول

آواز خواندن، لجه‌های عجیب و غریب و زبان‌های خارجی، عموماً ممنوع هستند مگر آن‌که گروه شما، بر سر مجاز بودن آن‌ها توافق کند. اما توجه داشته باشید که استفاده از لجه‌ی "فراخسوی" برای دادن سرنخی برای "برچ ایفل" فقط یکبار بامنگ است!

گروه شما می‌تواند درباره‌ی اجرا یا عدم اجرای قانون سرنخ یک کلمه‌ای تصمیم بگیرد. ممکن است شما بخواهید بخوبی اسامی خاص (جیمز باند یا خراسان شمالی)، مخفف‌ها (دی.وی.دی یا ۵.ش.)، یا حتی کلمه‌های ترکیبی معمولی (پرخ فلک یا موش خرماء) را مجاز قلمداد کنید!

برای پیچیده‌تر کردن بازی، می‌توانید محدودیت‌ها را بیشتر کنید! مثلثاً می‌توانید صحبت کردن راجع به فرم و شکل تصاویر را ممنوع کنید (در این صورت، سرنخ‌هایی مثل "دایره - ۳" یا "مثلث - ۲" قابل قبول نخواهند بود)!

نکته: دادن سرنخی برای تنها یک تصویر، کار بسیار ساده‌تری است؛ کافی است که یکی از اشیا، یا حیواناتی را که در تصویر هستند، نام ببرید! ولی جذابیت بازی به این است که ماموران خود را وادار به فکر کردن بیشتر و پیدا کردن مشترکات تصاویر کنید! البته مراقب باشید که زیاده‌روی نکنید! باید هم بازی‌های خود را به لذت بُردن از بازی، حدایت کنید، نه به باختن بازی!

سرنخ شما باید فقط از یک کلمه (بدون فاصله) و بدون خط فاصله تشکیل شده باشد. البته هر سرنخی که ابرجاسوس رقیب، مجاز بداند، قابل قبول است! اگر تردید دارید، از رقیبتان سوال کنید (به‌آهن و به شکلی که دیگران متوجه نشوند)!

بازی با کلمات مجاز است! بنابراین شما می‌توانید از کلمه‌ی "خار" برای اشاره به "ساقمه" یک "کل" و هم چنین برای اشاره به "یک آدم ڈلیل" (خوار) یا "یک حیوان گوشتخوار" استفاده کنید. البته معلوم نیست که هم‌تیمیهای شما، منظور شما را درک کنند!!

شما اجازه دارید سریغ خود را "هچی" کنید! این کار به شما کمک می‌کند که مأموران تان را وادار کنید به "خ - ۱ - ر" فکر کنند با "خ - ۱ - ر"! "هچی" کردن فقط مختص کلمات هم‌آوا نیست؛ در هنگام شلوغی اتفاق یا در صورت لجه داشتن بازیکنان نیز "هچی" کردن می‌تواند بسیار بهکار بیاید!

اگر یکی از بازیکنان از شما بخواهد، شما باید سرنخ خود را "هچی" کنید! اگر راجع به نحوی نگارش کلمه‌ای تردید دارید، از ابرجاسوس رقیب کمک بکیرید! در مثل "خار" و "خوار"، شما باید یکی از هچی‌های "خ - ۱ - ر" یا "خ - ۱ - ر" را انتخاب کرده و نگویید که منظور تان، اشاره به هردو بوده‌است!

سرنخ شما باید درباره‌ی تصاویر باشد، نه درباره‌ی چیدمان و الگوی چیزی‌آن‌ها، نه درباره‌ی حروف تشکیل‌دهنده‌ی آن‌ها و نه درباره‌ی تیرگی یا روشنی آن‌ها! "نژدیک - ۳"، سرنخی قابل قبول برای ۳ کارتی که نزدیک مأمور شماستند، نیست!

"الف - ۳"، سرنخی قابل قبول برای تصاویر چیزهایی که نامشان با حرف الف شروع می‌شود، نیست!

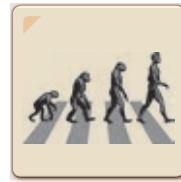
"تیره - ۲"، سرنخی قابل قبول برای ۲ کارتی که از بقیه تیره‌ترند، نیست! گرچه می‌تواند سرنخی مناسب برای تصاویری باشد که با "شب"، "سیاهی" یا "نمر" مرتبط هستند!

مثال

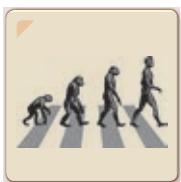
سپس دوباره نوبت به تیم قرمز می‌رسد.
آبرجاسوس قرمز به تصاویر نگاه کرده و سرخ "ستاره - ۲" را اعلام می‌کند. مأموران قرمز، این ۳ امکان را می‌بینند:



تیم قرمز آغاز می‌کند.
آبرجاسوس قرمز می‌خواهد سرنخی برای این ۲ تصویر ارائه کند:



سرخ او این است: "تمام - ۲".
مأموران قرمز، این ۲ امکان را می‌بینند:



آنها فکر می‌کنند که "موشک" به احتمال بسیار زیاد جزو تصاویر است و اول، آن را انتخاب می‌کنند. آبرجاسوس، موشک را با یک کارت مأمور قرمز می‌پوشاند پس مأموران اجازه پیدا می‌کنند حدس دیگری نیز بزنند. آنها بین ۲ تصویر باقی‌مانده شک دارند! اما آنها مطمئن هستند که تصویر "میمون‌ها و چهارراه" (از سرخ قبلی) با کلمه‌ی "تمام" مرتبط است پس آن را انتخاب می‌کنند. آبرجاسوس قرمز، آن تصویر را با یک کارت مأمور خودی می‌پوشاند.

مأموران عملیاتی، ۲ تصویر درست را حدس زده‌اند (به اندازه‌ی عددی که در سرخ "ستاره - ۲" هست). آنها اجازه دارند یک حدس اضافی نیز بزنند؛ آنها می‌توانند یا دوین تصویر مربوط به "ستاره" را پیدا کنند یا دوین تصویر مربوط به "تمام" را پیدا کنند یا اینکه تصمیم پگیرند که نوبت خود را به تیم آبی واگذار شایند!

آنها می‌خواهند هردو حدس خود را بزنند ولی اول، به تصویر سمت چپ اشاره می‌کنند. این تصویر، یک رهگذر بی‌گناه است بنابراین آنها شانس حدس زدن دوباره را از دست می‌دهند و نوبت، به تیم آبی می‌رسد.

آبرجاسوس آبی این سرخ را اعلام می‌کند: "میوه - ۳". مأموران او، با موفقیت، ۳ حدس درست می‌زنند.



آیا با "کُدِنیمز" برا درِ بزرگتر "پیکچرز" آشنا هستید؟

آبرجاسوس می‌گوید: "سیاوش - ۲. آیا می‌توانید ۲ کلمه‌ای را که

با کلمه‌ی "سیاوش" مرتبط هستند، بیابید؟



آبرجاسوس‌ها، از هویت پنهانی هر ۵ مأمور باخربند ولی هم تبمی‌های آن‌ها، مأموران را فقط و فقط از طریق "سامی رمز" شان می‌شناسند. آبرجاسوس‌ها، به نوبت سرخ‌خایی‌یک-کلمه‌ای ارانه می‌دهند. هر سرخ‌خی‌تی‌واند به چندین کلمه از کلمات روی میز، مرتبط باشد. مأموران باید حدس بزنند که مُراد شورشان، کدام کلمات بوده است: هرگاه که یکی از مأموران عملیاتی، کلمه‌ای را لمس کند، آبرجاسوس، هویت پنهانی آن کلمه را افشا می‌کند. اگر مأمور، درست حدس بزند، می‌تواند به حدس زدن ادامه دهد تا جایی که با یک فرد اشتباھی برخورد کند! هیچ‌کس دوست ندارد با آدم‌گش شاخ به شاخ شود! سپس نوبت به تیم دیگر می‌رسد که سرخ‌خ بهدهد و حدس بزند. نخستین تیمی که بتواند با همه‌ی مأموران خود ارتباط برقرار کند، برنده‌ی بازی خواهد بود.

بازی کُدِنیمز را دارید؟



می‌توانید دو بازی را باهم ترکیب کنید. اگر جدول ۴ × ۵ را می‌پسندید، می‌توانید آن را با "کلمات" امتحان کنید. (از ۲۵ کارت مأمور کوچکتر - مربوط به کُدِنیمز اصلی - استفاده کنید).

همچنان می‌توانید کلمات و تصاویر را در یک بازی باهم ترکیب کنید. از هرکدام از جدول‌ها که می‌خواهید، استفاده کنید. سرخ‌خ‌های شما باید طبق قوانین هردو بازی، قابل قبول باشند.

(معمولًا سرخ‌خی که طبق قوانین بازی اصلی، قابل قبول باشد، در بازی "پیکچرز" نیز قابل قبول است).

و بدون توجه به این‌که از کدام کلید رمز و کدام کارت‌های مأموران استفاده می‌کنید، همیشه می‌توانید شیوه‌ی "ملاتیات با آدم‌گش" (توضیحات در صفحه‌ی ۷) را امتحان کنید! خوش باشید!