

VLAADA CHVÁTIL

# CODENAMES PICTURES

TOP  
SECRET



PARTY  
GAME



# CODENAMES: PICTURES

Wat zijn toch die vreemde plaatjes die op tafel liggen? Dat zijn codes van de locaties waar spionnen zich bevinden!

Twee rivaliserende hoofden van de geheime dienst weten welke spion op een locatie aanwezig is. Ze geven gecodeerde boodschappen die de geheim agenten vertellen waar ze heen moeten voor hun geheime ontmoetingen. Geheim agenten moeten slim en scherp zijn. Een foute analyse van de code kan betekenen dat ze per ongeluk in contact komen met een vijandelijke spion of zelfs een huurmoordenaar!

Beide teams moeten zo snel mogelijk contact maken met al hun spionnen. Er kan slechts één winnaar zijn.

## VOORBEREIDING

Spelers vormen twee teams van gelijke grootte en niveau. Voor het standaard spel heb je minstens vier spelers nodig (twee teams van twee). Varianten voor twee of drie spelers staan beschreven op de laatste bladzijde.

Elk team kiest een speler als hoofd van de geheime dienst. Deze twee spelers nemen plaats aan één kant van de tafel. Hun teamgenoten gaan aan de andere kant van de tafel zitten en zijn geheim agenten.

Kies willekeurig 20 kaartjes en leg deze in een rechthoek van 5 bij 4 op tafel. Deze kaartjes vertegenwoordigen de locaties waar spionnen gevonden kunnen worden.

De markering in de linkerbovenhoek op elk kaartje laat zien hoe dit neergelegd moet worden.



geheim agenten



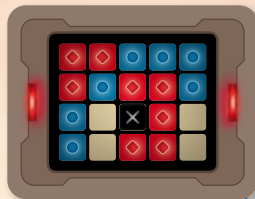
hoofden van de geheime dienst



Ken je het spel Codenames al?  
Ga dan door naar pagina 11!

## DE SLEUTEL

Elk spel heeft een sleutel die de positie van de spionnen op tafel aangeeft. De hoofden van de geheime dienst kiezen willekeurig een sleutel en zetten deze in de houder die tussen hen in staat. Het maakt niet uit met welke kant naar boven de sleutel in de houder wordt gezet. Denk er niet over na, maar zet hem er meteen in en laat hem niet zien aan de geheim agenten.



De sleutel komt overeen met hoe de kaarten op tafel liggen.

Blauwe vakjes bepalen de plaatjes die het blauwe team (blauwe spionnen) moet raden. Rode vakjes bepalen de plaatjes die het rode team (rode spionnen) moet raden. Witte vakjes zijn onschuldige omstanders en het zwarte vakje is de huurmoordenaar waar nooit contact mee gezocht moet worden.

## WIE BEGINT?



De twee lichtjes in de rand van de sleutel geven aan welk team moet starten. Het startende team moet acht plaatjes raden, het andere team zeven. Het startende team geeft de eerste aanwijzing in het spel.

## SPION KAARTEN

### 7 rode spionnen 7 blauwe spionnen



Leg de rode kaarten op een stapel voor het hoofd van de rode geheime dienst en de blauwe kaarten voor het hoofd van de blauwe geheime dienst. Dit zorgt er ook voor dat iedereen goed kan onthouden bij welk team men hoort.

### 1 dubbelspion



Het startende team moet een extra plaatje raden en heeft dus een extra spion nodig. Draai de kaart zo dat deze overeenkomt met de kleur van het startende team. Leg deze kaart bij de andere kaarten van dat team.

### 1 huurmoordenaar



### 4 onschuldige omstanders



Leg de onschuldige omstanders op een stapel tussen de twee hoofden van de geheime dienst, zodat zij er allebei gemakkelijk bij kunnen.

# SPELVERLOOP

De hoofden van de geheime dienst geven om beurt een aanwijzing van één woord. Een aanwijzing kan betrekking hebben op meerdere kaarten. De geheime agenten moeten raden welke plaatjes hun hoofd bedoelt. Als een geheim agent een plaatje aanwijst, wordt de geheime identiteit bekend gemaakt. Als deze bij het eigen team hoort dan mogen ze doorgaan met raden, totdat ze geen plaatje meer weten of een verkeerd plaatje raden. Daarna is het andere team aan de beurt. Het team dat als eerste contact heeft gemaakt met alle spionnen van zijn team wint het spel.

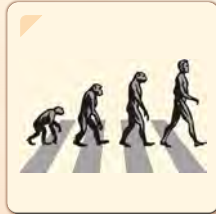
## EEN BEURT

Teams spelen **om de beurt**. (Het team dat moet starten wordt bepaald door de lichtjes die op de sleutel staan.) Als jouw team aan de beurt is, geeft jouw hoofd van de geheime dienst **één aanwijzing**. De geheime agenten mogen nu **meerdere keren raden**.

## EEN AANWIJZING GEVEN

Als je het hoofd van de geheime dienst bent probeer je een aanwijzing van één woord te bedenken die te maken heeft met één of meer plaatjes, die je team moet raden. Als je een goede aanwijzing hebt bedacht, zeg je deze hardop. Naast deze aanwijzing geef je ook met een getal aan voor hoeveel plaatjes deze aanwijzing bedoeld is.

**Voorbeeld:** Een goede aanwijzing voor deze twee plaatjes zou kunnen zijn „*evolutie*, 2”.



Je mag ook een aanwijzing geven die voor maar één plaatje geldt, („*kangoeroe*, 1”), maar het is leuker om een aanwijzing te bedenken voor meerdere plaatjes. Vier plaatjes raden met één aanwijzing is héél bijzonder.

## CONTACT MAKEN

Nadat een hoofd van de geheime dienst een aanwijzing heeft gegeven, proberen zijn geheime agenten te bedenken wat hij bedoelt. Als je team bestaat uit meerdere geheime agenten, dan mogen zij onderling overleggen, maar het hoofd van de geheime dienst moet zijn gezicht in de plooi houden. De geheime agent(en) geven hun keuze officieel aan door een kaart op tafel aan te raken.

Het hoofd van de geheime dienst laat zien wie er op die locatie aanwezig is door er een kaart op te leggen.

- Als een kaart wordt aangeraakt die bij **het eigen team** hoort, legt het hoofd van de geheime dienst er een spion kaart van hun kleur op. **Het team mag nu nog een keer raden (maar krijgen geen nieuwe aanwijzing)**.
- Als een kaart wordt aangeraakt die **een onschuldige omstander** is, dan legt het hoofd van de geheime dienst er een onschuldige omstander kaart op. **Daarmee eindigt de beurt**.
- Als een kaart wordt aangeraakt die bij **het andere team** hoort, wordt er een spion kaart van het andere team op gelegd. **Daarmee eindigt de beurt** (en je helpt ook nog eens het andere team).
- Als een kaart wordt aangeraakt die de **huurmoordenaar** is, dan wordt de huurmoordenaar kaart hier op gelegd. **Daarmee eindigt het spel**. Het team dat deze fout heeft begaan, verliest het spel!



## Einde van de beurt

Jouw team krijgt **één aanwijzing** en **één of meer pogingen om te raden**. Als de geheime agenten een plaatje aanwijzen dat bij hun team hoort dan mogen ze een tweede keer raden, enz.

De beurt eindigt als...

- een plaatje wordt aangewezen dat niet bij hun team hoort;
- het team besluit om niet verder te raden;
- het team een aantal keer heeft geraden gelijk aan het getal dat is aangegeven in de aanwijzing **plus één**.

Als je aanwijzing bijvoorbeeld „*evolutie 2*” is, dan kun je maximaal drie keer raden. In je eerste beurt is dat nog niet logisch om te doen, maar later in het spel kan het heel erg handig zijn. Je kan bijvoorbeeld al meerdere aanwijzingen hebben gekregen die je niet allemaal hebt geraden. In je volgende beurten kun je die alsnog raden i.p.v. je nieuwe aanwijzing of als je extra raadmogelijkheid. Deze spelregel geeft je de mogelijkheid om een achterstand in te halen. Een voorbeeld hiervan staat op de volgende pagina.

## EINDE VAN HET SPEL

**Het spel eindigt als alle plaatjes van één van team zijn afgedekt. Dat team wint.**

Het is mogelijk om te winnen als het andere team aan de beurt is, omdat zij per ongeluk het laatste plaatje aanwijzen dat bij jouw team hoort.

Het spel kan ook eindigen als er contact wordt gemaakt met de huurmoordenaar. Het team dat contact maakt verliest.

## Nog een keer?

Als anderen ook een keer hoofd van de geheime dienst willen zijn kan je heel gemakkelijk een nieuw spelletje opzetten. Verwijder de kaarten die de plaatjes afdekken en leg ze weer terug op de bijbehorende startstapels. Daarna draai je alle kaarten in het speelveld om en je kunt weer beginnen.



## GEZICHT IN DE PLOOI HOUDEN

Hoofden van de geheime dienst mogen nooit meer informatie geven dan dat ene woord en het getal. Je aanwijzing mag maar één woord zijn. Je mag geen extra hints geven. Je mag bijvoorbeeld niet zeggen: „Het is misschien ver gezocht, maar...”. Je speelt Codenames, dus het is altijd ver gezocht! Ook „Dit snap je alleen als je „*de Hobbit*” hebt gelezen” geeft al veel te veel informatie. Hoofden van de geheime dienst mogen ook nooit naar een bepaald gedeelte van het bord staren of de plaatjes aanraken nadat ze de sleutel hebben gezien.

Het hoofd van de geheime dienst moet te allen tijde zijn gezicht in de plooi houden. Je mag niet naar een kaart wijzen terwijl je teamgenoten zich beraden op hun keuze. Als een teamgenoot een kaart aanraakt controleer je de sleutel en dek je

het plaatje af met de bijbehorende kaart. Als een teamgenoot een plaatje raadt, moet je net doen alsof dat het plaatje is dat je bedoelde, ook al is dat niet zo.

Als je een geheim agent bent, moet je je richten op het speelveld op tafel als je een keuze maakt. Je mag geen oogcontact maken met het hoofd van jouw geheime dienst, hiermee zorg je er voor dat non-verbale hints geen rol spelen in het spel.

Als je informatie beperkt blijft tot iets dat met één woord duidelijk gemaakt kan worden en één getal dan speel je zoals het spel bedoeld is.

# VOORBEELD

Het rode team start.

Het hoofd van de rode geheime dienst wil een aanwijzing geven voor deze twee plaatjes:



Zij geeft de aanwijzing „*evolutie, 2*”.

De rode geheim agent ziet deze twee plaatjes:



Ze wil ze allebei raden, maar wijst als eerste het linker plaatje aan. Dit is een onschuldige omstander, daarom krijgt ze niet de kans om een tweede keer te raden. Nu is het de beurt aan het blauwe team.

Het hoofd van de blauwe geheime dienst geeft als aanwijzing „*fruit, 3*”. Zijn geheim agent raadt drie goede plaatjes.

Nu is het weer de beurt aan het rode team.

Het hoofd van de rode geheime dienst kijkt naar haar plaatjes en geeft als aanwijzing „*sterren, 2*”. De rode geheim agent ziet meerdere mogelijkheden.



Ze vindt de raket de meest waarschijnlijke optie en raakt deze als eerste aan. Het plaatje wordt bedekt met een rode spion kaart. Er mag nu een tweede keer geraden worden. Ze vindt het moeilijk om tussen de andere twee mogelijkheden te kiezen. Ze weet echter zeker dat het plaatje met het zebra pad slaat op de aanwijzing uit de vorige beurt „*evolutie, 2*”, dus raakt ze dat aan. Ook dit plaatje wordt bedekt met een rode geheim agent kaart.

Ze heeft nu twee keer correct geraden wat overeenkomt met het getal dat als onderdeel van de aanwijzing genoemd is („*sterren, 2*”). Ze mag nu nog één keer raden. Ze kan er nu voor kiezen om een plaatje aan te wijzen dat met sterren te maken heeft of ze kan het tweede plaatje proberen te raden dat met evolutie te maken heeft. Ze kan ook besluiten te stoppen en de beurt terug te geven aan het blauwe team.



# GELDIGE AANWIJZINGEN

De aanwijzingen moeten **één woord** zijn (**zonder verbindingstreepjes en spaties**). Als je zelf ergens niet zeker van bent, vraag het dan aan het andere hoofd (maar wel zachtjes zodat de anderen het niet horen). **Als het andere hoofd van de geheime dienst het toe laat is het een geldige aanwijzing!**

**Woordspelingen zijn toegestaan.** Je kan dus het woord *bank* gebruiken om te verwijzen naar een plaatje met iemand die zit of een plaatje met iemand die geld vast heeft.

**Je mag je woord spellen.** Dit kan helpen om je geheim agent te sturen. *L-I-J-D-E-N* stuurt namelijk een andere richting op dan *L-E-I-D-E-N*.

**Als iemand erom vraagt, moet je spellen.** In dit geval moet je dus kiezen voor *L-I-J-D-E-N* of *L-E-I-D-E-N* en je mag dan niet laten merken dat je ze misschien wel allebei bedoelde.

**De aanwijzingen moeten gaan over de plaatjes.** Je mag dus geen aanwijzing geven over het patroon op tafel of de letters, die in de plaatjes kunnen voorkomen. „*Dichtbij, 3*” is geen geldige aanwijzing voor de plaatjes die dichtbij de geheim agent liggen. „*S, 3*” is geen geldige aanwijzing voor drie plaatjes die beginnen met de letter S. „*Donker, 2*” is ook geen geldige aanwijzing als het gaat over plaatjes die donker zijn. Het mag overigens wel een aanwijzing zijn voor een plaatje van een nacht of grot.

**Zingen, grappige accenten, en buitenlandse woorden zijn over het algemeen niet toegestaan.** Tenzij de groep waarmee je speelt dit goed

vindt natuurlijk. Onthoud wel dat een Frans accent om aan te geven dat het plaatje van de Eifeltoren wordt gezocht maar één keer leuk is.

**Jouw groep kan er voor kiezen om de één-woord-regel te versoepelen.** Misschien willen jullie wel dat eigennamen toe staan zijn, zoals „*James Bond*” en „*Noord-Holland*”, of afkortingen zoals „*UEFA*” of „*VN*”.

Om het spel wat moeilijker te maken kun je **zelf ook beperkingen afspreken.** Je kunt bijvoorbeeld kiezen om vormen niet toe te staan. Je mag dan bijvoorbeeld niet meer de aanwijzing „*rond, 3*” gebruiken om de vorm van de plaatjes die je zoekt te beschrijven.

**Tip:** Een aanwijzing geven voor slechts één plaatje is gemakkelijk omdat je dan een onderdeel van het plaatje specifiek kan benoemen. Om het interessant te maken moet je creatief zijn en je geheim agenten aan het denken te zetten.



# CODENAMES VOOR GEVORDERDEN

Gevorderde spelers kunnen gebruik maken van de regels voor expertaanwijzingen. Het „Huurmoordenaar einde” is bedoeld voor spelers die het basisprincipe van Codenames: Pictures beheersen en een extra spelelement willen toevoegen.

## HUURMOORDENAAR EINDE

Deze variant lijkt een beetje op de „eight ball”-regel bij poolen. Om te winnen moet je eerst al je spionnen vinden en daarna de huurmoordenaar.

### Spelregels

Het spel is pas afgelopen als de huurmoordenaar is gevonden. Dus zelfs als alle plaatjes van een team zijn gevonden gaat het spel door.

Als een geheim agent de huurmoordenaar aanwijst, wint zijn team als daarvoor alle spionnen van zijn team reeds zijn gevonden.

Als een geheim agent de huurmoordenaar vindt voordat alle spionnen van zijn team zijn gevonden, wordt hun beurt een „Sudden Death”. Het team krijgt geen nieuwe aanwijzing, maar moet nu proberen de resterende spionnen aan te wijzen. Negeer het getal dat bij de aanwijzing was gegeven en blijf raden tot of alle spionnen zijn geraden (waarmee het team wint) of er een verkeerd plaatje wordt aangewezen (waarmee het team direct verliest).

### Samenvatting

Het spel eindigt dus altijd met het aanwijzen van de huurmoordenaar. Het aanwijzen van de huurmoordenaar beëindigt niet de beurt, maar het team dat aan de beurt is, moet net zo lang raden tot ze al hun spionnen hebben gevonden. Doen ze dit dan winnen ze, wijzen ze een verkeerde kaart aan dan verliezen ze.



## EXPERT AANWIJZING: VEEL

Soms heb je meerdere ongeraden plaatjes uit vorige beurten die wel al gerelateerd waren aan een aanwijzing. Als je wil dat jouw team meer dan één van deze plaatjes aanwijst mag je ook „veel” zeggen i.p.v. een getal. Zo kun je bijvoorbeeld „tafel, veel” zeggen.

Het nadeel hiervan is dat de geheim agenten nu niet weten hoeveel plaatjes je in gedachte hebt. Het voordeel is dat ze nu zoveel plaatjes mogen raden als ze willen, totdat ze een verkeerd plaatje aanwijzen uiteraard.

## EXPERT AANWIJZING: NUL

Je mag het getal 0 onderdeel laten zijn van je aanwijzing. Als je aanwijzing bijv. „tafel, 0” is, dan betekent 0 dat geen van de plaatjes die gezocht worden gerelateerd kunnen worden aan tafel.

Als het getal 0 gebruikt wordt, dan geldt het maximale aantal keuzes niet meer. Geheim agenten mogen nu zelf bepalen hoeveel plaatjes ze aanwijzen. Ze moeten echter wel minstens één plaatje aanwijzen.

Als je nu nog niet begrijpt waarom of hoe deze regel gebruikt kan worden, maak je geen zorgen, daar kom je vanzelf wel achter.

# SPEL MET TWEE SPELERS

Als je met z'n tweeën wil spelen dan kun je in hetzelfde team plaatsnemen tegenover elkaar. Deze variant kun je ook met meerdere spelers spelen als je bijvoorbeeld niet graag tegen iemand wil spelen, maar juist voor een hele goede score wil gaan.

De voorbereiding van het spel is hetzelfde als in het standaard spel. Eén speler is het hoofd van de geheime dienst en de andere(n) zijn de geheim agent(en). Het andere team heeft geen spelers, maar je hebt wel nog steeds hun kaarten nodig.

De kleur van je team wordt bepaald door de kleur die aangeeft welk team moet starten volgens de sleutel.

Speel de beurten zoals in het standaard spel. Het enige verschil is dat je nu alleen je best moet doen om vijandelijke spionnen en de huurmoordenaar te vermijden.

Het hoofd van de geheime dienst simuleert het andere team door elke keer als zij aan de beurt zijn een plaatje af te dekken van dat team. Hij/zij mag zelf kiezen welk plaatje afgedekt wordt, dus daar zit ook een stukje strategie in. Als je contact maakt met de huurmoordenaar is het spel direct afgelopen. Je scoort dan geen punten.

Als je alle kaarten van jouw team hebt afgedekt winnen jullie het spel. Je score is gebaseerd op het

aantal geheim agenten dat nog over is in de stapel van je fictieve tegenstander.

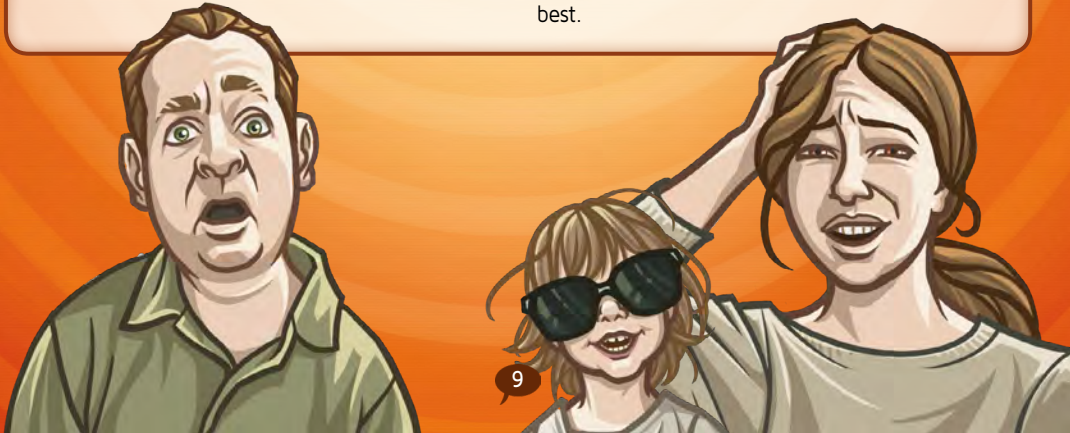
- 7 Dit is... zeer ongeloofwaardig
- 6 Mission impossible.
- 5 Geweldig!
- 4 De AIVD zal je binnenkort wel bellen.
- 3 Jullie denken op hetzelfde niveau.
- 2 Best aardig, maar het kan vast beter.
- 1 Ach, winnen is winnen.

**Tip:** Je score wordt dus bepaald door hoeveel beurten je nodig hebt gehad maar ook door eventueel fout aangewezen plaatjes op het speelveld.

# SPEL MET DRIE SPELERS

Als je met drie spelers in één team wilt spelen, kun je spelen zoals in een spel met twee spelers. Als twee van de drie het tegen elkaar willen opnemen dan wordt één speler hoofd van de blauwe geheime dienst en de ander hoofd van de rode geheime dienst.

Het spel wordt zoals gebruikelijk klaargelegd. Het enige verschil is dat de derde speler geheim agent wordt van beide geheime diensten (zoals het een echte dubbelspion betaamt). Het winnende hoofd wordt bepaald zoals in het standaard spel. De geheim agent doet voor beide teams even hard zijn best.



# KEN JE OOK



Codenames: Pictures is afgeleid van het originele Codenames spel. In plaats van plaatjes worden er in het originele spel woorden gebruikt om de locaties van de spionnen aan te duiden.

De regels zijn op enkele kleine verschillen na hetzelfde.

Twee hoofden van rivaliserende geheime diensten geven om beurten aanwijzingen bestaande uit een woord en een getal. Hun teamgenoten moeten proberen de juiste plaatjes aan te wijzen.

Plaatjes en woorden vereisen een net iets andere manier van denken. Probeer maar eens een goede aanwijzing te bedenken voor de kaartjes in onderstaand voorbeeld. Je kunt een sleutel uit dit spel gebruiken.



# HEB JE CODENAMES AL EENS GESPEELD?

Als je Codenames al kent dan kun je **direct Codenames: Pictures spelen**. Er zijn slechts twee dingen die je moet weten:

1. De sleutels gebruiken een speelveld van  $5 \times 4$  en niet  $5 \times 5$ .
2. Ja, je mag *vogelbekdier* zeggen voor een plaatje met een vogelbekdier er op.

Je kan alle regels voor geldige aanwijzingen vinden op pagina 7 maar echt verschillend zijn ze niet.

Zodra je Codenames: Pictures onder de knie hebt, kijk dan ook eens naar de variant „Huurmoordenaar einde” op pagina 8.

# HEB JE OOK CODENAMES?

Je kunt ook **de twee spellen combineren**. Als je een speelveld van  $5 \times 4$  leuk vindt, kun je dat ook met woorden proberen.

Of je kunt met een speelveld van  $5 \times 5$  met plaatjes spelen. Je kunt ook een combinatie van woorden en plaatjes gebruiken (Gebruik hierbij de kleinere spion kaarten uit het originele spel).

Aanwijzing moeten wel geldig zijn volgens de regels van beide versies van het spel. In het algemeen is een aanwijzing die geldig is voor de originele Codenames geldig voor beide spellen.

Ongeacht hoe groot je speelveld is, je kunt altijd de variant „Huurmoordenaar einde” proberen. Veel plezier!





## Spelontwerp: Vláda Chvátíl

Illustraties: Tomáš Kučerovský

Overige illustraties: Jana Kilianová, Michal Suchánek,  
David Cochard, Filip Neduk

Grafisch ontwerp: František Horálek, Filip Murmak

Nederlandse vertaling: Luuk van Loon

Eindredactie: Jeroen Hollander

Projectmanager: Jonny de Vries

De auteur en uitgever bedanken alle spelers bij Czechgaming, Gathering of Friends, Brno Board Game Club, Origins, UK Games Expo, MisCon, tea house Mystica, Jarní Brnohraní, STOH, Herní víkend en alle andere spelverenigingen in Tsjechië en daar buiten.

Speciale dank gaat uit naar alle illustratoren. Dávid Jablonovský, Miša Zaoralová en alle medewerkers van CGE voor de vele creatieve ideeën voor plaatjes; Petr Murmak, Vítek Vodička, Paul Grogan, Joshua Githens, Jason Holt, Petr Čáslava, Fanda Horálek en anderen voor de organisatie van de vele testrondes; mijn kinderen Alenka, Hanička en Pavlík voor de leuke ideeën voor plaatjes en het vele testen van het spel in de familie.



© 2016–2023 White Goblin Games  
[www.whitegoblingames.nl](http://www.whitegoblingames.nl)



© Czech Games Edition  
[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)  
juli 2016