

VLAADA CHVÁTIL

CODENAMES PICTURES

TOP
SECRET

PICTURE
GAME



rules overview
video



راهنمای فارسی



شرکت سرزمین ذهن زیبا
نماینده رسمی شرکت CGE
کشور چک در ایران

www.LBMind.com



گَدنیمز: پیکچرز (اسامی رمز: تصاویر)

این نشانه‌های عجیب و غریب بر روی نقشه، چه معنایی دارند؟
 آن‌ها، مکان‌های ملاقاتِ جاسوس‌ها و مأموران مخفی را مشخص می‌کنند!
 دو "آبرجاسوس" - که رقیب یکدیگرند - از موقعیتِ همی "مأموران" باخبرند. آن‌ها، پیام‌هایی گدگذاری‌شده برای "مأموران عملیاتی" خود می‌فرستند تا مکان ملاقات مخفیانه را به اطلاع آن‌ها برسانند. مأموران باید بسیار هوشیار باشند. یک "رمزشکنی" اشتباه یا سهل‌انگارانه، ممکن است آن‌ها را به سمتِ مأموران دشمن یا -بدتر از آن- به سمتِ شاخ‌به‌شاخ شدن با "آدم‌گش" بکشاند!
 هر دو تیم تلاش می‌کنند تا با همی مأموران خود تماس برقرار کنند ولی فقط یک تیم پیروز خواهد شد....

آماده سازی



مأموران



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، روبه‌روی آبرجاسوس خود قرار می‌گیرند؛ آن‌ها نقش "مأموران عملیاتی" را ایفا خواهند کرد.

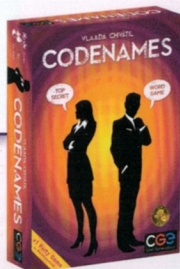
۲۰ "تصویر" را به شکل اتفاقی انتخاب کرده و در قالب یک جدول ۴ × ۵، بر روی میز بازی بچینید. این تصاویر، نشانگر مکان‌هایی هستند که مأموران می‌توانند آبرجاسوس‌ها را ملاقات کنند.

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

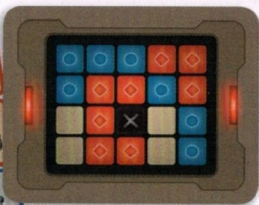


آبرجاسوس‌ها

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



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 مشخص است، در "پایه"ی مخصوص گذاشته و بین خودشان قرار دهند. بدون این‌که خیلی فکر کنید، کلید را از یکی از دو جهت ممکن، در پایه قرار دهید و به هیچ وجه اجازه ندهید مأموران عملیاتی، کلید را ببینند!

کلید، با جدول اسمی رمز، تطابق دارد. خانه‌های آبی، نشانگر تصاویری هستند که تیم آبی باید حدس بزند (مکان‌های مأموران آبی) و خانه‌های قرمز، نشانگر تصاویری هستند که تیم قرمز باید حدس بزند (مکان‌های مأموران قرمز). خانه‌های بی‌رنگ، نشانگر "رهگذران بی‌گناه" اند و خانه‌ی سیاه، مخفی‌گاه "آدم‌کش" است - که هرگز نباید با او شاخ‌به‌شاخ 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 "سرنخ" را مطرح می‌کند.



کارت‌های مأموران

۷ مأمور آبی

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 به راحتی بتوانند هم‌تیمی‌های خود را تشخیص بدهند.



۷ مأمور قرمز



تیم آغازکننده باید یک تصویر بیش‌تر از تیم رقیب حدس بزند پس آن‌ها به یک مأمور بیش‌تر نیز نیاز دارند! کارت "جاسوس دو جانبه" را به سمتی بگردانید که هم‌رنگ کارت‌های تیم آغازکننده باشد (قرمز یا آبی) زیرا در طول بازی، یکی از کارت‌های مأموران این تیم خواهد بود و البته هیچ کارکرد خاص دیگری نخواهد داشت!



۱ جاسوس دو جانبه



آدم‌کش و رهگذران، باید بین دو آبرجاسوس و در دسترس هر دو قرار بگیرند.



۴ رهگذر بی‌گناه ۱ آدم‌کش



نوبت به نوبت

وقتی که یکی از آبرجاسوس‌ها، سرنخی را مطرح می‌کند، مأموران عملیات‌اش باید تلاش کنند تا معنای آن را کشف کنند. مأموران می‌توانند با یکدیگر هم‌فکری کنند ولی آبرجاسوس -در این مرحله- باید مطلقاً "مُتَمِّمِ بَکَم" (ساکت و بی‌حرکت) باشد! مأموران عملیاتی، با لمس یکی از تصاویر (اسامی رمز) روی میز، به‌طور رسمی، حدس خود را اعلام می‌کنند!

آبرجاسوس، با گذاشتن یک کارت مأمور بر روی آن تصویر، نشان می‌دهد که چه‌کسی 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، حدس 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، آدم‌کش را لمس کنند، آن تصویر، با کارت آدم‌کش پوشانده می‌شود. با این اتفاق، بازی، درجا به پایان می‌رسد! تیمی که آدم‌کش را لمس کرده، بازنده‌ی بازی خواهد بود!

آبرجاسوس‌ها، به‌نوبت، سرنخ‌هایی یک-کلمه‌ای ارائه می‌دهند. هر سرنخ می‌تواند به یک یا چند تصویر از تصاویر روی میز، مرتبط باشد. مأموران باید حدس بزنند که مُرادِ سرنخشان، کدام کلمات بوده‌است! هرگاه که یکی از مأموران عملیاتی، تصویری 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 یا چیز دیگری برای حدس زدن به ذهنش نرسد یا با یک فرد اشتباهی برخورد کند! سپس نوبت به تیم دیگر می‌رسد که سرنخ بدهد و حدس بزند. نخستین تیمی که بتواند با همی مأموران خود ارتباط برقرار کند، برنده‌ی بازی خواهد بود.

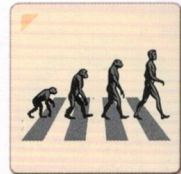
نوبت به نوبت

تیم‌ها به‌نوبت بازی می‌کنند. آغازکننده‌ی بازی (تیم قرمز یا تیم آبی)، با ۲ چراغ در ۲ لبه‌ی "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 یک-کلمه‌ای فکر کنید که با چند تصویر از تصاویری که هم‌تیمی‌های‌تان باید حدس بزنند، مرتبط باشد. هرگاه احساس کردید که سرنخ خوبی پیدا کرده‌اید، آن را بیان می‌کنید. همچنین شما عددی را نیز اعلام می‌کنید که به هم‌تیمی‌های‌تان می‌گوید که سرنخ ارائه‌شده از جانب شما، با چند تصویر از تصاویر جدول ۴ × ۵، مرتبط است.

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



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



پایان یک دور

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، بلافاصله 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...

به‌عنوان مثال، اگر آبرجاسوس شما بگوید "تکامل - ۲"، شما می‌توانید ۳ حدس درست داشته باشید. این قانون، در ابتدای بازی، خیلی به‌کار نمی‌آید ولی در دوره‌های پایانی بازی، بسیار مفید خواهد بود. مثلاً ممکن است شما چندین سرخ دریافت کرده ولی به‌ازای آن‌ها همگی تصاویر درست را حدس نزده باشید؛ می‌توانید این تصاویر را به‌جای تصاویر جدید مربوط به سرخ جدید، یا علاوه‌بر آن‌ها، حدس بزنید. قانون "یک حدس اضافی" فرصتی مناسب برای جبران به شما می‌دهد. در صفحه‌ی ۵ می‌توانید مثالی از کاربرد این قانون را ببینید.

پایان بازی

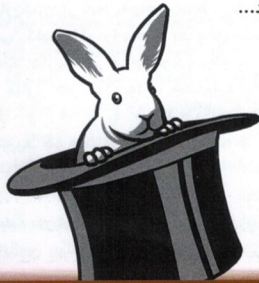
وقتی‌که یکی از تیم‌ها، روی همگی کارت‌هایش را بپوشاند، بازی به پایان می‌رسد. این تیم، برنده‌ی بازی خواهد بود.

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

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

آماده‌سازی برای بازی بعدی

بقیه هم دوست دارند شانس 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 پشت‌ورو کرده (یا کلاً عوض‌شان کنید)، یک کلید رمز جدید برداشته و بازی را شروع کنید...



به گنجی نشستن صم بگم!

تماس چشمی برقرار نکنید! این کار، به شما کمک می‌کند از رد و بدل کردن نشانه‌های غیرکلامی خودداری کنید!

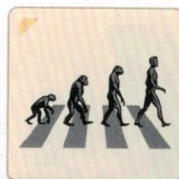
وقتی‌که اطلاعات شما دقیقاً به آن‌چه که می‌توان با یک کلمه و یک عدد بیان کرد، محدود شده باشد، روح بازی از شما راضی خواهد بود...

زمان

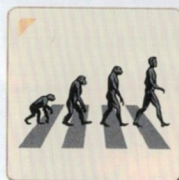
اگر یکی از بازیکنان، زمانی بیش‌از حد معمول، صرف فکر کردن کند، بازیکنان دیگر می‌توانند از او بخواهند که سریع‌تر تصمیم بگیرد! به‌طور کلی می‌توانید برای آبرجاسوس‌ها و مأموران عملیاتی، فرصت یا مهلت (مثلاً ۴۵ ثانیه یا ۱ دقیقه) تعیین کنید تا بازی، خسته‌کننده و کسل‌کننده نشود!

* وام از گلستان سعدی

تیم قرمز آغاز می‌کند.
 ابرجاسوس قرمز به تصاویر نگاه کرده و سرخ
 "ستاره - ۲" را اعلام می‌کند. مأموران قرمز، این
 ۳ امکان را می‌بینند:



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

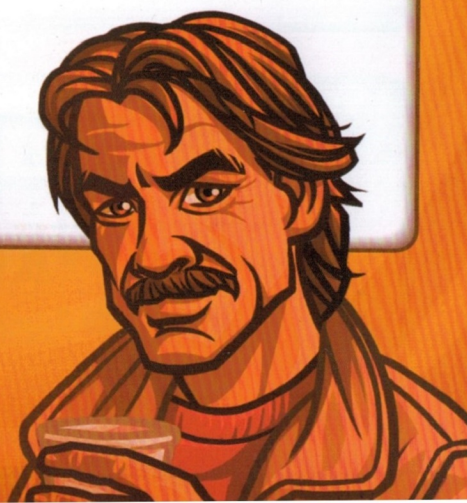


آن‌ها فکر می‌کنند که "موشک" به‌احتمال بسیار
 زیاد جزو تصاویر است و اول، آن را انتخاب
 می‌کنند. ابرجاسوس، موشک را با یک کارت مأمور
 قرمز می‌پوشاند پس مأموران اجازه پیدا می‌کنند
 حدس دیگری نیز بزنند. آن‌ها بین ۲ تصویر
 باقی‌مانده شک دارند! اما آن‌ها مطمئن هستند که
 تصویر "میمون‌ها و چهارراه" (از سرخ قبلی)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

مأموران عملیاتی، ۲ تصویر درست را حدس زده‌اند
 (به‌اندازه‌ی عددی که در سرخ "ستاره - ۲"
 هست). آن‌ها اجازه دارند یک حدس اضافی نیز
 بزنند: آن‌ها می‌توانند یا دومین تصویر مربوط به
 "ستاره" را پیدا کنند یا دومین تصویر مربوط به
 "تکامل" را پیدا کنند یا این‌که تصمیم بگیرند که
 نوبت خود را به تیم آبی واگذار نمایند!

آن‌ها می‌خواهند هر دو 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.

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



آواز خواندن، لهجه‌های عجیب‌وغریب و زبان‌های خارجی، عموماً ممنوع هستند مگر آن‌که گروه شما، بر سر مُجاز بودن آن‌ها توافق کند. اما توجه داشته باشید که استفاده از لهجه‌ی "فرانسوی" برای دادن سرنخی برای "برج ایفل" فقط یکبار بانمک است!

گروه شما می‌تواند درباره‌ی اجرا یا عدم اجرای قانون سرنخ یک کلمه‌ای تصمیم بگیرد. ممکن است شما بخواهید برخی اسامی خاص (جیمز باند یا خراسان شمالی)، مخففا (دی.وی.دی یا ه.ش.) یا حتی کلمه‌های ترکیبی معمولی (چرخ فلک یا موش خرما) را مُجاز قلمداد کنید!

برای پیچیده‌تر کردن بازی، می‌توانید محدودیت‌ها را پیش‌تر کنید؛ مثلاً 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 اشیاء یا حیواناتی را که در تصویر هستند، نام ببرید! ولی جذابیت بازی به این است که مأموران خود را وادار به فکر کردن بیشتر و پیدا کردن مشترکات تصاویر کنید! البته مراقب باشید که زیاده‌روی نکنید! باید هم‌بازی‌های خود را به لکت بُردن از بازی، هدایت 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، مُجاز بداند، قابل قبول است! اگر تردید دارید، از رقیب‌تان سوال کنید (به آرامی و به شکلی که دیگران متوجه نشوند)!

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

شما اجازه دارید سرنخ خود را "هجّی" کنید؛ این کار به شما کمک می‌کند که مأموران‌تان را وادار کنید به "خ - ۱ - ر" فکر کنند یا "خ - و - ۱ - ر"! "هجّی کردن" فقط مختص کلمات هم‌آوا نیست؛ در هنگام شلوغی اتاق یا در صورت لهجه داشتن بازیکنان نیز "هجّی کردن" می‌تواند بسیار به‌کار بیاید!

اگر یکی از بازیکنان از شما بخواهد، شما باید سرنخ خود را "هجّی" کنید! اگر راجع به نحوه‌ی نگارش کلمه‌ای تردید دارید، از ابرجاسوس رقیب کمک بگیرید! در مثال "خار" و "خوار"، شما باید یکی از هجّی‌های "خ - و - ۱ - ر" یا "خ - ۱ - ر" را انتخاب کرده و نگویند که منظورتان، اشاره به هردو بوده است!

سرنخ شما باید درباره‌ی تصاویر باشد، نه درباره‌ی چیدمان و الگوی چینش آن‌ها، نه درباره‌ی حروف تشکیل‌دهنده‌ی آن‌ها و نه درباره‌ی تیرگی یا روشنی آن‌ها! "نزدیک - ۳"، سرنخی قابل قبول برای ۳ کارتی که نزدیک مأمور شما هستند، 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 "شر" مرتبط هستند!



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

ملاقات با آدم‌کش

چکیده

بازی همواره در نوبتی که یک مأمور، آدم‌کش 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 همگی مأموران خود را پیدا کنند، بازی را می‌برند و اگر اشتباه کنند، بلافاصله می‌بازند!



این شیوه، شبیه به بازی Eight Ball در بلیارد است! برای پیروزی، تیم شما باید با همگی مأموران خود و با "آدم‌کش" تماس بگیرد!

قوانین

بازی، تا وقتی که آدم‌کش پیدا نشود، تمام نخواهد شد! حتی اگر همگی تصاویر مربوط به یک تیم (یک رنگ) حدس زده شده باشند، باز هم بازی ادامه پیدا می‌کند.

اگر تیمی بتواند آدم‌کش را پیدا کند - البته به شرطی که قبلاً همگی مأموران آن تیم پیدا شده باشند - بازی را می‌برد.

اگر تیمی، پیش‌از پیدا کردن همگی مأموران، با آدم‌کش شاخ‌به‌شاخ شود، نوبتش به یک "مرگ ناگهانی" تبدیل می‌شود! تیم، هیچ سرخ دیگری دریافت نمی‌کند ولی تلاش می‌کند به حدس زدن ادامه داده و همگی تصاویر باقی‌مانده‌ی خودی را پیدا کند! آن‌ها می‌توانند بدون هیچ محدودیتی، حدس بزنند؛ البته حدس درست! اگر موفق شوند همگی تصاویر خودی را پیدا کنند، برنده‌ی بازی خواهند بود ولی هر حدس اشتباهی، نوبت‌شان را تمام کرده و آن‌ها را بازنده خواهد کرد!

سرخ حرفه‌ای: صفر

شما اجازه دارید از عدد -صفر- به‌عنوان بخش دوم (بخش عددی) سرخ خود استفاده کنید. مثلاً "پلنگ - صفر" بدان معناست که "هیچ‌یک از تصاویر ما، هیچ ارتباطی به پلنگ ندارند!"
اگر عدد شما -صفر- باشد، هم‌تیمی‌های شما دیگر هیچ محدودیتی برای تعداد حدس‌های‌شان ندارند و می‌توانند هر تعداد که بخواهند، حدس بزنند (البته حدس درست!) البته مثل همیشه دست‌کم باید یک حدس را بزنند!
اگر تردید دارید که این قانون به درد خواهد خورد یا نه، نگران نباشید، به‌زودی خواهید فهمید!

سرخ حرفه‌ای: نامحدود

گاهی ممکن است چند تصویر "حدس‌زده" از دوره‌های قبلی بازی، برای شما باقی مانده باشد. اگر می‌خواهید هم‌تیمی‌های‌تان، پیش‌از یکی‌از آن‌ها را حدس بزنند، می‌توانید از کلمه‌ی "نامحدود" به‌عنوان بخش دوم (بخش عددی) سرخ‌تان استفاده کنید.
خوبی‌اش این است که مأموران شما می‌توانند هر تعداد که بخواهند، حدس بزنند (البته حدس درست) و بدی‌اش این است که، مأموران نمی‌دانند سرخ جدید شما، با چندتا از اسامی رمز مرتبط است!

بازی دو نفره

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

۱- خسته نباشید! واقعاً زحمت کشیدید!

۲- خوب بود! ولی می‌توانست بهتر باشد!

۳- هماهنگی‌تان خوب بود!

۴- زنده باد حفاظت اطلاعات!

۵- "MI6" انگلستان بجزودی 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 روبه‌رو شوید، تعیین خواهد شد.

اگر فقط یک هم‌بازی دارید، می‌توانید دو نفری، در قالب یک تیم، بازی کنید. البته گروه‌های بزرگ‌تری که حوصله‌ی رقابت با یکدیگر را ندارند نیز می‌توانند همگی -به همین شکل- در قالب یک تیم، بازی کنند! باید 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 باید شروع کنید پس حتماً "کلید" ی را بردارید که در آن، شما "آغازکننده‌ی بازی" باشید. مثل همیشه، نوبت خود را بازی کنید و تلاش کنید از "مأموران دشمن" و "آدم‌کش" دور بمانید!

هر بار که نوبت بازی به حریف می‌رسد، (با توجه به این‌که اصولاً حریفی 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" نیست!

اگر با "آدم‌کش" شاخ‌به‌شاخ شوید یا اگر همه‌ی مأموران دشمن، وارد جدول شوند و روی تصاویر، جا خوش کنند، شما با -صفر- امتیاز، بازنده‌ی بازی خواهید بود!

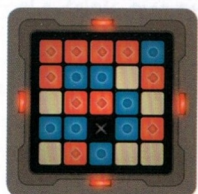
بازی سه نفره

۳ بازیکنی 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 باهم 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 هر دو آبرجاسوس، کار می‌کند (درست مثل جاسوس‌های واقعی)! آبرجاسوس برنده، به همان روش معمول، تعیین می‌شود. مأمور عملیاتی تلاش می‌کند پسر خوبی باشد و کارش را به بهترین شکل انجام دهد!



آیا با "گدنیمز"، برادرِ بزرگترِ "گدنیمز: پیکچرز" آشنا هستید؟ ابرجاسوس می‌گوید: "سیاوش - ۲". آیا می‌توانید ۲ کلمه‌ای را که با کلمه‌ی "سیاوش" مرتبط هستند، بیابید؟



ابرجاسوس‌ها، از هویت پنهانی هر ۲۵ مأمور باخبرند ولی هم‌تیمی‌های آن‌ها، مأموران را فقط و فقط از طریق "سامی رمز" شان می‌شناسند. ابرجاسوس‌ها، به نوبت، سرخ‌هایی یک-کلمه‌ای ارائه می‌دهند. هر سرخ می‌تواند به چندین کلمه از کلمات روی میز، مرتبط باشد. مأموران باید حدس بزنند که مُرادِ سرورشان، کدام کلمات بوده است! هرگاه که یکی از مأموران عملیاتی، کلمه‌ای را لمس کند، ابرجاسوس، هویت پنهانی آن کلمه را افشا می‌کند. اگر مأمور، دُرست حدس بزند، می‌تواند به حدس زدن ادامه دهد تا جایی که با یک فرد اشتباهی برخورد کند! هیچ‌کس دوست ندارد با آدم‌گُش شاخ به شاخ شود! سپس نوبت به تیم دیگر می‌رسد که سرخ بدهد و حدس بزند. نخستین تیمی که بتواند با همهی مأموران خود ارتباط برقرار کند، برنده‌ی بازی خواهد بود.

بازی گدنیمز را دارید؟



می‌توانید دو بازی را باهم ترکیب کنید. اگر جدول 4×5 را می‌پسندید، می‌توانید آن را با "کلمات" امتحان کنید. (از ۲۵ کارت مأمور کوچکتر-مربوط به گدنیمز اصلی- استفاده کنید).
 همچنین می‌توانید کلمات و تصاویر را در یک بازی باهم ترکیب کنید. از هرکدام از جدول‌ها که می‌خواهید، استفاده کنید. سرخ‌های شما باید طبق قوانین هر دو بازی، قابل قبول باشند.
 (معمولاً سرخی که طبق قوانین بازی اصلی، قابل قبول باشد، در بازی "پیکچرز" نیز قابل قبول است).
 بدون توجه به این‌که از کدام جدول، کدام کلید رمز و کدام کارت‌های مأموران استفاده می‌کنید، همیشه می‌توانید شیوه‌ی "ملاقات با آدم‌گش" (توضیحات در صفحه‌ی ۷) را امتحان کنید! خوش باشید!