

VLAADA CHVÁTIL

行动代号

图片版

最高机密

图片游戏



行动代号：图片版

地图上那些奇怪的符号是什么？原来间谍头目对外派间谍与线人的碰头地点进行了加密！

两名间谍头目互为竞争者，他们知道所有线人指定碰头的秘密地点，并将这些加密的信息发送给本方的外派间谍。外派间谍必须格外聪明，因为一个错误的解码就有可能导致联络上对方线人这种不愉快的境遇——甚至还有更糟的情况，联络到暗杀者。

两支队伍为联络到所有本方线人相互角逐，但只有一支队伍会获得比赛胜利。

初始设置

游戏开始前，你需要将所有玩家分成人数和水平大致相同的两支队伍。在一局标准游戏中，至少需要4名玩家参与（每队2名）。

每支队伍分别选出一名玩家扮演间谍头目，两名间谍头目坐在桌子的同侧，相应的队员则分别坐在本方间谍头目的正对面，扮演外派间谍。

随机抽取20张图片牌，在桌面上排列成一个5×4矩阵，表示外派间谍与线人碰头的秘密地点。

每张图片牌的左上角都有一个三角形符号，表示该图的初始方向。



你已熟悉基础版行动代号的玩法了？
请直接翻到第11页。

关键词牌

每局游戏都有一张关键词牌，这张牌记录了所有图片牌对应的信息。间谍头目随机抽取一张关键词牌，以对应5×4矩阵的方向插入关键词牌支架，并放在两名间谍头目之间。间谍头目在选择关键词牌时不能思考太久，也不能让外派间谍看到关键词牌的信息。



关键词牌上的方格逐一对应着桌面上构成矩阵的图片，指示了所有在图片牌所示地点隐藏着的秘密身份。蓝色方格对应着蓝方队伍必须猜出的图片（即蓝方线人所在地）；红色方格对应着红方队伍必须猜出的图片（即红方线人所在地）；灰白方格对应着不正确的中立图片（即此处只有旁观者路过）；黑色方格对应着与红蓝双方都不相关的图片（此处隐藏着暗杀者）！

起始队伍



在关键词牌两侧绘有亮色区域，该区域的颜色决定了本局游戏的起始队伍。起始队伍在整局游戏中需要猜出8张图片，另一支队伍只需猜出7张图片。起始队伍的间谍头目将给出本局游戏的第一条线索。

线人牌

7 张红方线人牌



7 张蓝方线人牌



将红方线人牌堆和蓝方线人牌堆分别放在本方间谍头目面前，这样有助于让每位玩家记住自己所属的队伍。



1 张双面线人牌



起始队伍需要多猜一张图，因此双面线人牌属于起始队伍。将此牌翻转至对应起始队伍颜色的那一面，放入其线人牌堆里。此牌没有其他特殊功能。在接下来的整局游戏中，双面线人牌的颜色都不会发生改变。



4 张旁观者牌

1 张暗杀者牌



将所有旁观者牌和暗杀者牌放在两名间谍头目之间便于拿取的地方。

进行游戏

两名间谍头目轮流提供一条仅含一个词语的线索。该词语最好能关联桌面上一张或多张图片。外派间谍需要根据本方间谍头目提供的线索猜出本方线人所在地点对应的图片。当外派间谍用手指向桌上的某一张图片时，间谍头目要告诉他（她）隐藏在该地点的角色身份。如果隐藏在此处的是本方线人，那么外派间谍可以根据那条线索继续执行猜图行动；反之，则进入对手的回合。最先找到所有本方线人的队伍获得游戏胜利。

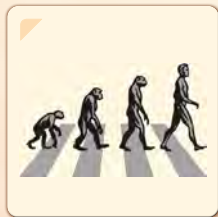
轮流执行

两支队伍轮流执行本方的回合。由起始队伍先开始游戏（起始队伍由关键牌亮色区域的颜色决定）。在每一支队伍的当前回合中，间谍头目提供一条线索，外派间谍可以执行多次猜图行动。

提供线索

如果你是一名间谍头目，你需要提供一条仅含一个词语的线索，它最好和多名本方线人对应的地点图片相关联。你还可以附上一个关联数字，该数字表示目前桌上有几张图片与这条线索有关。

例如：对于以下这两张图片而言，**进化：2**是一条不错的线索。



你也可以提供关联数字为1的线索，例如**袋鼠：1**，但是尝试提供2或以上的关联数字会让游戏更加有趣。当你提供一条关联数字为4的线索时，你已经达成了一项很高的成就。

联络线人

当间谍头目提供一条线索后，对应的外派间谍需要揣测具体的含义。如果一支队伍中存在多名外派间谍，他们可以互相讨论，但间谍头目需要始终保持缄默。当外派间谍得出最终的猜测后，他（她）只需要用手指向桌面上那张他认为正确的图片。

间谍头目通过在该图片上覆盖对应身份的线人牌来表示隐藏在该地点的角色身份：

如果这张图片对应着一名本方线人，那么间谍头目需要用相应颜色的线人牌将其覆盖。同时，这名外派间谍获得再执行一次猜图行动的机会（不再得到另外一条线索）。

如果这张图片对应着一名旁观者，那么间谍头目需要用旁观者牌将其覆盖。然后，这名外派间谍所属的队伍回合立即结束。

如果这张图片对应着一名对方线人，那么间谍头目需要用对方的线人牌将其覆盖。而后，这名外派间谍所属的队伍回合立即结束（相当于帮助对方队伍联络到一名他们要找的线人）。

如果这张图片对应着一名暗杀者，那么间谍头目需要用暗杀者牌将其覆盖。之后，本局游戏结束！联络到暗杀者的队伍输掉游戏。



回合结束

每支队伍都会有一条**精确的线索**和**一次或多次猜图行动**。如果外派间谍在执行第一次猜图行动时，猜中了本方的图片，可以执行第二次猜图行动；如果他（她）再次猜中本方图片，还可以继续执行猜图行动，以此类推。

回合结束方式：

外派间谍猜到了不属于本方队伍的图片。

外派间谍主动结束猜图行动。

外派间谍猜中了关联数字提示的所有图片，且用完了**额外猜测次数**。

例如，如果本方间谍头目说**进化：2**，你最多能执行3次正确的猜图行动。在你的第一回合中，额外猜测次数几乎是没有什么意义的，但在之后的回合中，额外猜测次数对你而言也许会非常有用。例如，你在几个回合中可能已经接收到了许多线索，但还没有猜中所有已被提示的图片。这时你可以猜那些已被提示过的图片，而不只是仅猜在当前回合提示的图片。在落后的情况下，“额外猜测次数”规则将为你制造赶超对手的机会。实例在下一页展示。

结束游戏

当其中一支队伍的外派间谍猜中所有对应着本方线人所在地的图片时，他们获得**游戏胜利**。

如果另一支队伍猜中了你的队伍的最后一张图片，则你的队伍获胜。

如果有人猜到对应着暗杀者所在地的图片，则提前结束游戏。猜中该图片的队伍输掉游戏。

下局游戏的初始设置

其他玩家也想扮演间谍头目？第二局游戏的初始设置非常简单。将图片牌上覆盖的线人牌全部放回对应的牌堆，然后将所有图片牌翻面，就可以开始下一局游戏了！



保持缄默

间谍头目提供的线索只能含有一个词语和一个关联数字，除此之外不能泄露更多信息，也不要对你提供的线索进行评论。

例如，当你说“不知你是否明白我的意思”时，已经是在阐述一个不言而喻的事实；当你说“如果你读过《霍比特人》，也许会理解我给出的线索”时，则透过此话传递了太多信息。一旦看过关键词牌，间谍头目禁止目不转睛地盯着图片矩阵的某一区域，也不能触碰任何图片牌。

在外派间谍开始执行猜图行动时，间谍头目被要求始终保持缄默。除非外派间谍给出确定的

答案，否则在外派间谍讨论某一张图片时，间谍头目不能触碰任何一张线人牌。当队友猜中一张对应着本方线人所在地的图片时，无论这张图是否与你提供的线索相关联，你都不能表现出任何暗示。

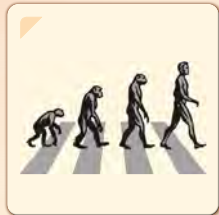
如果你是一名外派间谍，在执行猜图行动的过程中你应该专注于桌面上的图片牌。不要与本方间谍头目进行眼神交流，这会帮你规避那些非语言类的暗示。

如果你获得的线索被严格限定为仅用一个词语和一个数字表达，那么恭喜你！你的队伍已经掌握这款游戏的精髓了。

游戏实例

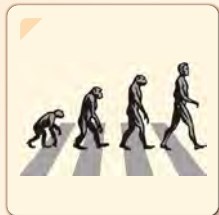
红方作为起始队伍开始游戏。

红方间谍头目想到一条对应着以下两张图片的线索：



她说出**进化**：2。

红方外派间谍看到以下这两张图片：



她想猜出此条线索关联的全部图片，但她首先指向了左边那张图。这张图对应着一名旁观者所在地，她没有机会再执行第二次猜图行动了。轮到蓝方队伍的回合。

蓝方间谍头目说出**水果**：3。蓝方外派间谍顺利猜出三张对应着蓝方线人所在地的图片。

接着又轮到红方队伍的回合。

红方间谍头目看了看她的关键词牌说出**星星**：2。红方外派间谍看到以下几张可能有所关联的图片：



她认为火箭飞船的可能性最大，因此她最先指向这张图。红方间谍头目用一张红色线人牌覆盖此图，此时红方外派间谍被允许执行第二次猜词行动。可是，对于该线索关联的另外两张图，她没有任何头绪。但她确信画有人行横道的图片可以联系到**进化**，因此她指向画有人行横道的那张图，红方间谍头目用一张红色线人牌覆盖那图。

红方外派间谍已经完成2次正确猜图行动，满足红方间谍头目提供的线索**星星**：2。她被允许执行最后一个猜图行动。她可以尝试猜测第二张与**进化**相关的图片，也可以主动结束猜图行动，进入蓝方队伍的回合。



有效线索

你提供的线索必须是一个词语，不含连字符，也不含空格。当你不确定自己提供的线索是否能算作一个词语时，询问另一名间谍头目。只要另一名间谍头目认同，这条线索就被视为有效线索。

你提供的线索可以运用所有的文字技巧。你可以使用*骑士*作为线索，提示队友猜出一张画有月亮的图片，以及一张画有穿盔甲的人物的图片。当然，这并不意味着你的队友能完全理解你想传达的意思。

你可以在纸上写出你的线索。例如，当你的队友认为你说的是*猩猩*而不是*星星*时，这样做是非常有用的。

只要有人提出要求，你就必须在纸上写出你的线索。在这种情况下，你必须选择写下*猩猩*或是*星星*之一，不要透露出你曾试图同时使用这两个词语。

你提供的线索必须和图片上的内容有所关联。你的线索不能用于表示图片位于桌面上的坐标，也不能用于提示桌面上卡牌的样式或图片颜色的深浅。例如，你不能用*靠近：3*作为最靠近本方间谍头目的3张图片的线索；不能用*深色：2*作为桌面上两张颜色最深的图片的线索，但是*深色：2*对于能让人联想到与“夜晚”“黑暗”“邪恶”相关的那些图片而言，

则被视为有效线索。

不要用唱歌、方言或外来语等方式作为你的线索。但是，若所有玩家都同意这么使用，那么也算作有效线索。要知道，使用英语说出“埃菲尔”给画有埃菲尔铁塔的图片作为线索，是没有必要的。

如果所有玩家都同意放宽“一条线索仅含一个词语”这一规则。也许你想使用含有多个词语的专有名词（*詹姆斯·邦德*，*北太平洋*），或缩写名词（*FBI*，*FIFA*），或常见的复合词（*旋转木马*，*潜水运动员*）。

为了让游戏更具挑战性，你可以自行增加一些限制。例如，你可以规定不能把图片中的形状作为线索（*圆形：3*或*矩形：2*）。

提示：你可以提供关联数字为1的线索，这是非常简单的，因为你可以直接说出该图片中描绘的东西。但你可以试着提供更有创意的线索，让外派间谍多思考一会儿，为游戏增添点乐趣。要记住别玩脱了哦，你只是想让队友玩得开心，而不是让他们输掉游戏。



行动代号进阶规则

老练的行动代号玩家可能想用以下描述的另外几种变体规则进行游戏。一旦玩家使用基础规则玩了足够多次行动代号：图片版，我们建议你尝试使用“联络暗杀者”规则进行游戏。

联络暗杀者

这个变体规则类似于美式8球制台球。你的队伍必须联络到本方所有线人以及暗杀者。

规则

即使找到所有对应着同一支队伍线人所在地点的图片，游戏依然继续进行。只有联络到暗杀者才能结束游戏。

只有当一支队伍找出所有对应着本方线人所在地点的图片之后，再找到对应着暗杀者所在地点的图片，才能获得游戏胜利。

如果一支队伍在还未找到所有本方线人之前就联络到暗杀者，那么，这支队伍将进入“垂死挣扎回合”，不再获得更多线索了。这支队伍可以继续执行猜图行动，尝试找出所有剩余的本方图片，不论间谍科目之前给出的线索关联数字是多少，他们这一回合可执行的猜图行

动次数不受限制。如果这支队伍成功找到所有剩余的本方图片，他们获得游戏胜利。任何错误的猜测都将导致该回合立即结束（猜到对应着旁观者或对方线人所在地点的图片），他们输掉游戏。

总结

只要有一名外派间谍联络到暗杀者，本局游戏就会结束。

当一支队伍联络到暗杀者时，他们的回合不会立即结束，相反，这会允许他们在该回合内执行不限次数的猜图行动。当该回合结束时，如果他们找到所有剩余的本方图片，获得游戏胜利，反之则输掉游戏。



进阶规则：无限

有时候你可能因为多个回合的累积，有不少已知的线索，但尚未猜出对应的图片。

这时候，如果你想让队友猜出更多的图片，你可以使用“无限”作为关联数字，例如羽毛：无限。

这条规则的缺点在于你的队友不知道有多少图片和当前线索相关，但优势也很明显，你的队友可以猜测任意次数。

进阶规则：0

你可以使用“0”作为有效线索的一部分，例如羽毛：0，这意味着你方所有线人对应的图片都与羽毛无关。

如果使用“0”作为线索的关联数字，那么猜测次数限制规则对其无效。

外派间谍可以猜测任意次数（当然是在猜测正确的情况下），但至少一次。

二人游戏

如果只有两名玩家参与游戏，那么你们可以同属一支队伍。二人游戏的变体规则和标准游戏规则一样，只是缺少竞技性。你可以虚拟另一支队伍，并尝试让你的队伍获得更高的分数。

二人游戏的初始设置相较于基础规则没有任何变化。一名玩家扮演间谍头目，另一名玩家扮演外派间谍。另一支队伍是虚拟的，但你仍需要为其准备对应的线人牌。

你所在的队伍作为起始队伍，抽取一张关键词牌，亮色区域对应的颜色作为本方颜色。

游戏进程按照标准游戏规则执行，你的队伍应尽量规避对方的线人和暗杀者。

每当轮到虚拟队伍的回合，间谍头目必须替代对方将一张对方线人牌覆盖到相应的图片上，间谍头目可以自行选择覆盖哪张图片，这里可能会体现出一些策略性。

如果你的队伍联络到暗杀者，或者对方队伍联络到所有对方线人，你将输掉游戏，也不会获得任何分数。

如果你的队伍赢了，你们可以根据对方线人牌堆剩余的线人牌数量获得相应的分数：

- 7 丧心病狂的外挂者！
- 6 在你面前没有不可能！
- 5 欢迎加入军情七处！
- 4 你考虑当一名专业间谍吗？
- 3 完美的团队配合！
- 2 你似乎越来越上道了！
- 1 嗯，总比输掉了要好点儿吧。

注意：你的队伍得到的分数取决于你能在几个回合内赢得游戏，以及因为失误你帮助对方联络到的线人数量。

三人游戏

如果只有三名玩家参与游戏，你们可以像二人游戏一样同属一支队伍。如果你们中的二人想互相竞争，他们可以分别扮演红蓝队伍的间谍头目，第三名玩家扮演他们共同的外派间谍。

初始设置和游戏规则都与标准游戏一样，最大区别在于原本只属一支队伍的外派间谍现在为两支队伍工作（就像现实中的双面间谍）。间谍头目的获胜方式正常结算，外派间谍需要为双方间谍头目头好好干活。



你知道基础版行动代号?

行动代号：图片版衍生于基础版行动代号。图片版对外派间谍与线人碰头的地点进行加密，而基础版对文字加密——即线人的秘密行动代号。

这两个版本之间有一些细微差别，但基本规则和核心玩法是一样的：

两名间谍头目轮流提供仅含一个词语和一个关联数字的线索。他们的队友尝试找出所有对应着己方线人的卡牌。

文字版和图片版使用不同的思维方式。如果你想试试看，请思考如何为以下例子中的文字牌提供线索。你可以使用游戏中的任一一张关键词牌。



你已玩过基础版行动代号了？

如果你已经十分熟悉基础版行动代号的玩法了，你可以马上开始行动代号：图片版。只有两处不一样的地方需要注意：

1. 关键词牌构成的矩阵是5×4，而非5×5。
2. 你可以使用 *鸭嘴兽* 作为画有鸭嘴兽的圖片的线索。

你能在第7页找到所有关于有效线索的规则，但两个版本之间并没有太大不同。

一旦你对行动代号：图片版的玩法上手了，一定要看看第8页的变体规则：联络暗杀者，该玩法同样适用于基础版行动代号！

你已拥有一盒基础版行动代号了？

你可以将这两种版本混合在一起进行游戏。若你喜欢新版5×4矩阵，试着用文字版玩玩看吧。

噢，对了，如果你愿意，你也可以用基础版的5×5矩阵来玩图片版（可以使用基础版中25张尺寸更小的线人牌）。

你也可以将文字版和图片版混合于同一局游戏中。可用任意一种类型的关键词牌。你提供的线索必须在两种版本中都满足有效线索规定。（通常来说，一条线索在基础版游戏中是有效的，那么它在行动代号：图片版中也是有效的。）无论你使用哪种类型的关键词牌，都可以尝试第8页的变体规则：联络暗杀者。祝你享受愉快的游戏体验！



如需自行生成新的关键词牌，或使用有声工具计时，可以扫描右方二维码，下载行动代号小工具到你的安卓、苹果或微软手机上。



更多的变体规则请访问：www.codenamesgame.com



游戏设计师：**Vlaada Chvátil**

主插画师：**Tomáš Kučerovský**

插画师：**Jana Kilianová, Michal Suchánek, David Cochard, Filip Neduk**

平面设计：**František Horálek, Filip Murmak**

规则书：**Jason Holt**

中文版：莫蔡（翻译）、企鹅（校对）、阿姜姜（美术）

感谢：All those kind players at Czechgaming, Gathering of Friends, Brno Board Game Club, Origins, UK Games Expo, MisCon, tea house Mystica, Jarní Brnohрани, STOH, Herní vikend, and other events and clubs in the Czech Republic and abroad.

特别鸣谢：All the artists, Dávid Jablonovský, Míša Zaoralová, and other CGE and CGE digital people for many *many* creative picture ideas; Petr Murmak, Vitek Vodička, Paul Grogan, Joshua Githens, Jason Holt, Petr Čáslava, Fanda Horálek, and others for relentless playtesting organization; my children Alenka, Hanička, and Pavlík for neat picture ideas and devoted testing at gaming and family events.

