

VLAADA CHVÁTIL

CÓDIGO SECRETO

DESCUBRE
A LOS
ESPIAS

ENCUENTRA
SU NOMBRE
EN CLAVE



Videotutorial



DEVIR

CGE
Czech Games Edition

PREPARACIÓN

Los jugadores se reparten en dos equipos con un número de personas y unas aptitudes más o menos similares. Para una partida normal se necesitarán al menos cuatro jugadores (dos equipos de dos personas). En la última página se ofrecen algunas variantes para partidas con dos o tres jugadores.

Cada equipo deberá elegir a un jugador para que sea el jefe de la red de espionaje. Los dos jefes de espías se sentarán en el mismo lado de la mesa, mientras que el resto de jugadores se sentarán frente a sus jefes; serán los agentes de campo.

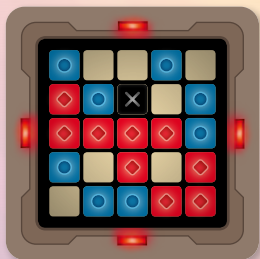
Dispón al azar 25 nombres en clave sobre la mesa formando una cuadrícula de 5 x 5.

Atención: cuando barajes las cartas, procura voltear la mitad del mazo de vez en cuando; de este modo te asegurarás de que los grupos de palabras se alternen más a menudo.



LA CLAVE

Cada partida tiene una clave que desvela las identidades secretas de las cartas que hay sobre la mesa. Los jefes de espías tendrán que robar una carta de clave al azar y ponerla en el soporte que tendrán ante ellos. Da igual como esté orientada la carta; ni lo pienses. Basta con ponerla en el soporte y no dejar que los agentes la vean.



La clave se corresponde con la cuadrícula que habrás preparado en la mesa. Las casillas azules se corresponden con las palabras que el Equipo Azul tendrá que adivinar (agentes azules), mientras que las casillas rojas se corresponden con las palabras que el Equipo Rojo tendrá que adivinar (agentes rojos). Las casillas de un color más tenue representan a civiles inocentes. ¡La casilla negra es un asesino con quien nunca se debe contactar!

EQUIPO INICIAL



Las cuatros luces que hay en el borde de la carta señalan el equipo que empezará la partida. El equipo inicial tendrá que adivinar 9 palabras, mientras que el otro equipo tendrá que adivinar 8. El equipo inicial será quien dé la primera pista de la partida.

TARJETAS DE AGENTES

8 agentes rojos



8 agentes azules



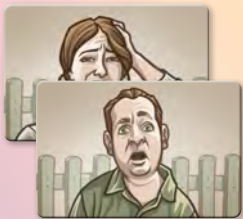
Las tarjetas de agentes rojos se apilan delante del jefe de espías rojo y las tarjetas de agentes azules delante del jefe de espías azul. De este modo todos tendrán presente a qué equipo pertenecen.

1 agente doble



El agente doble pertenece al equipo que empiece la partida. Gira su tarjeta de modo que indique el color de ese equipo. Durante el resto de la partida será un agente de ese equipo.

7 civiles inocentes



1 asesino



Las tarjetas de los civiles inocentes y del asesino deberán dejarse en medio, de forma que ambos jefes accedan fácilmente a ellas.

RESUMEN DEL JUEGO

Los jefes de espías saben las identidades secretas de los 25 personajes. Sus compañeros de equipo, en cambio, sólo conocen a los agentes a partir de su nombre en clave.

Los jefes de espías se irán alternando para aportar pistas compuestas por una sola palabra. Una pista puede relacionarse con varias de las palabras que hay sobre la mesa. Los agentes intentarán luego adivinar a qué palabras se refiere su jefe. Cuando un agente toque una palabra, el jefe de espías revelará su identidad secreta. Si se trata de uno de sus agentes, éstos podrán seguir adivinando hasta que se queden sin ideas para la pista que les han dado o hasta que señalen una persona que no sea de su equipo; si fallan o se detienen, empezará el turno del equipo rival. El primer equipo en contactar con todos sus agentes ganará la partida.

CÓMO SE JUEGA

Los equipos se irán alternando por turnos. El equipo inicial viene indicado por las 4 luces que aparecen en el borde de la carta de clave.

DAR UNA PISTA

Si eres el jefe de espías, tendrás que pensar en una pista de una sola palabra que se relacione con algunos de los nombres en clave que tu equipo intenta adivinar. Cuando creas tener una buena pista, dila en voz alta. También tendrás que decir un número, que indicará a tus compañeros de equipo cuántos nombres en clave están relacionados con esa pista.

Ejemplo: dos de tus palabras son PRINCESA y DRAGÓN. Las dos son habituales en muchas historias, así que dices *cuento: 2*.

Si quieres, puedes dar una pista únicamente para una palabra (*altura: 1*) pero es más divertido intentar abarcar dos o más palabras. Relacionar hasta cuatro palabras con una sola pista es toda una proeza.

Una palabra

Tu pista sólo puede tener una palabra y no está permitido dar ningún otro indicio. Por ejemplo, no podrías decir: "Tal vez sea apurar un poco, pero..." ¡Estás jugando a *Código secreto*; siempre estarás apurando un poco! Además, tu pista no puede ser ninguno de los nombres en clave que haya sobre la mesa. En turnos posteriores algunos nombres ya estarán cubiertos, de modo que una pista que antes no era válida podría serlo más adelante.

CONTACTAR

Cuando el jefe de espías dé una pista, sus agentes intentarán adivinar a qué se refiere. Pueden discutirlo entre ellos, pero el jefe de espías no deberá reflejar ninguna emoción en ningún momento. Los agentes indicarán su opción definitiva en el momento en el que uno de ellos toque una de las palabras clave que haya sobre la mesa.

- Si el agente toca una carta que **pertenece a su equipo**, el jefe de espías cubrirá la palabra con una tarjeta de agente de ese color. **Luego los agentes podrán seguir adivinando (pero no recibirán ninguna pista nueva).**
- Si el agente toca a un **civil inocente**, el jefe de espías lo cubrirá con una tarjeta de civil. **Con esto habrá concluido su turno.**
- Si el agente toca una carta que **pertenece al otro equipo**, la palabra deberá cubrirse con una tarjeta del equipo rival. **Con esto habrá concluido su turno** (y además habrá ayudado al otro equipo).
- Si el agente toca al **asesino**, la palabra se cubrirá con la tarjeta del asesino. De ser así, **¡la partida finalizará y el equipo que haya contactado con el asesino perderá!**

Consejo: antes de decir la pista en voz alta, asegúrate de que no se pueda relacionar con el asesino.

Número de intentos

Los agentes siempre tendrán que realizar como mínimo un intento. Con cualquier intento fallido su turno finalizará, pero si los agentes aciertan una palabra que se corresponde con el color de su equipo, podrán seguir jugando.

Puedes dejar de intentarlo en cualquier momento, aunque lo normal es que intentes adivinar tantas palabras como las que haya indicado el jefe de espías. A veces puede que incluso intentes acertar **una palabra más de lo previsto**.

Ejemplo: la primera pista del Equipo Rojo fue *cuento: 2*. El agente rojo quería intentar las palabras CABALLERO y DRAGÓN. Probó primero con CABALLERO y, como se trataba de un civil, ya no tuvo ocasión de intentarlo con DRAGÓN.

El Equipo Azul luego realizó su turno y acertó dos palabras. Después le vuelve a tocar al Equipo Rojo.

El jefe de espías rojo dice *mamífero: 3*. El agente rojo está bastante convencido de que el MURCIÉLAGO es un mamífero, así que toca esa carta. El jefe de espías la cubre con una tarjeta de agente rojo, de modo que el agente de campo puede seguir jugando. Una BALLENA también es un mamífero, así que toca ese nombre en clave.

PENALIZACIÓN POR PISTAS INCORRECTAS

Si un jefe de espías da una pista que no es válida, el turno de su equipo acabará de inmediato. Además, como penalización adicional, el jefe de espías del otro equipo podrá cubrir una de sus palabras con una de sus tarjetas de agente antes de dar la siguiente pista.

Sin embargo, si nadie se da cuenta de que una pista no es válida, se considerará como válida.

PONER CARA DE PÓQUER

El jefe de espías no debe desvelar ninguna emoción. No deberá apuntar hacia ninguna carta mientras sus compañeros de equipo estén pensando en la palabra a elegir. Cuando un agente toque una palabra, deberá consultar la carta de clave y tapar la palabra con la tarjeta del color que corresponda. Si un compañero de equipo elige una carta del color correcto, debería actuar como si fuera justamente la carta en la que estaba pensando, incluso aunque no lo fuera.

Los agentes deben centrarse en las cartas que hay en la mesa en el momento de adivinar el nombre en clave. Tienen que evitar establecer contacto visual con el jefe de espías mientras estén adivinando; así se evitará dar pistas no verbales.

Si la información transmitida se limita estrictamente a lo que pueda comunicarse con una palabra y un número, entonces estaréis jugando acorde con el espíritu del juego.

¿PARA QUÉ SIRVE EL RELOJ DE ARENA?

Perdón. Casi nos habíamos olvidado de él. Es que en realidad no se utiliza muy a menudo...

Si un jugador tarda demasiado en pensar, cualquier jugador puede darle la vuelta al reloj de arena y pedirle al jugador lento que se decida antes de que se agote el tiempo.

Si lo deseas, incluso puedes usar el reloj contigo mismo. Si eres incapaz de encontrar una buena pista antes de que se agote el tiempo, da simplemente una pista para la palabra más difícil que tengas y sigue pensando mientras juega el otro equipo.

Si prefieres jugar con un límite de tiempo estricto, puedes descargar nuestra aplicación temporizador en codenamesgame.com.

Vuelve a ser rojo, de modo que sigue jugando.

El agente no está muy seguro de cuál será la tercera palabra relacionada con *mamífero*, así que elige DRAGÓN. Esta palabra no tiene nada que ver con *mamífero*; la ha elegido a partir de la pista anterior.

DRAGÓN es una palabra roja y el agente ya ha realizado tres intentos con éxito con la pista *mamífero*: 3. De todas formas, puede hacer un último intento. Puede intentar encontrar la tercera palabra de *mamífero* o puede intentar encontrar la otra palabra de *cuento*. O bien puede parar aquí y dejar que empiece el turno del Equipo Azul.

Únicamente se permite un intento adicional por turno. En el ejemplo anterior, el agente rojo podría haber realizado 4 intentos porque su jefe dijo el número 3. Cuando los agentes declaren que no quieren seguir jugando (o si fallan), empezará el turno del equipo rival.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Los jefes de espías irán alternando turnos para dar pistas. En cada turno se cubrirá como mínimo una palabra, de modo que cada vez será más fácil acertar.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando un equipo haya cubierto todas sus palabras; ese equipo será el vencedor.

Así pues, es posible ganar en el turno del otro equipo si ellos escogieron tu última palabra.

La partida también puede acabar antes de lo previsto si un agente contacta con el asesino. En este caso, el equipo de ese agente pierde.

Preparar otra partida

¿Los demás jugadores también quieren hacer de jefe de espías? Pues preparar otra partida es la mar de sencillo. Basta con retirar las tarjetas que estén cubriendo los nombres en clave y colocarlas en sus respectivas pilas. ¡Luego descubre 25 nuevos nombres en clave y ya puedes empezar!



PISTAS VÁLIDAS

Hemos probado el juego con varias reglas. Hay grupos que prefieren reglas de un tipo y los hay que las prefieren en otra dirección. Experimenta tanto como quieras hasta encontrar las reglas que mejor se adapten a tu grupo.

HAY QUE SER ESTRICTO...

Algunas pistas no son válidas porque violan el espíritu del juego.

La pista debe referirse al significado de las palabras. No puedes usar la pista para referirte a las letras de una palabra o a su posición sobre la mesa.

Ando no sería una pista válida para MANDO. Ni tampoco podrías relacionar las palabras BARCO, BOLSA y BOTÓN con una pista como *B: 3* ni con una pista como *Cinco: 3*.

Sin embargo...

Las letras y los números constituyen pistas válidas siempre y cuando se refieran al significado. Podrías usar *X: 1* como pista para RAYO. Podrías usar *siete: 3* como pista para DÍA, GATO y ENANO.

La cifra que digas después de la pista no puede usarse como pista. *Coloso: 7* no sería una pista válida para GIGANTE y DÍA.

Las pistas deben ser en castellano. Solamente se permiten extranjerismos si en vuestro grupo se usarían habitualmente. Por ejemplo, no podrías utilizar la palabra *spider* como pista para ARAÑA y NUEVA YORK, pero sí podrías utilizar *Spider-man*.

No puedes decir ninguna forma derivada de una palabra que esté visible sobre la mesa. Si la palabra CENTRO no estuviera cubierta por una tarjeta, no podrías decir *centro*, *centrar*, *centrado* ni *centroderecha*.

No puedes decir una parte de una palabra compuesta que esté sobre la mesa. Hasta que la palabra RASCACIELOS no esté cubierta, no podrías decir *rascar*, *cielo*, *rascador* o *celestial*.

HOMONIMIA, ACENTUACIÓN Y ORTOGRAFÍA

En castellano hay varias palabras homónimas. Por ejemplo, "ola" suena como "hola", pero no significan lo mismo.

Las palabras que suenen igual pero se escriban diferente (homófonas) se consideran distintas. Así pues, no podrías dar una pista relacionada con *cavar* para la palabra CABO.

Las palabras que se escriban igual se consideran iguales, aun cuando puedan tener significados distintos (homógrafas). Por ejemplo, una "bota" es a la vez un tipo de calzado para los pies y también un contenedor para vino y otros líquidos, así que podrías utilizar *bota* como pista para PIE y para BOTELLA.

Asimismo, un acento puede cambiar enormemente el significado de una palabra: no es lo mismo ÓPERA que OPERA.

Las palabras cuyo significado varíe en función de un acento se consideran distintas, así que no podrías dar ninguna pista relacionada con *operar* para referirte a ÓPERA.

Puedes deletrear una pista si quieres. Por ejemplo, si quieres que tus compañeros acierten PIE y BOTELLA puedes deletrear *b-o-t-a* (para que no se confunda con vota). O podrías deletrear *o-r-c-a* aunque HORCA fuera uno de los nombres en clave que hubiera sobre la mesa.

Si alguien te lo pide, tendrás que deletrear tu pista. Si no se te da muy bien la ortografía, puedes pedirle ayuda al jefe de espías rival.

Consejo: deletrear no sirve sólo para las palabras homónimas; también es útil si hay mucho ruido en la sala o si los jugadores tienen acentos muy diferentes.

...PERO SIN SER DEMASIADO ESTRICTO

Inglaterra tiene un origen compuesto (Anglae Terra, tierra de los anglos), pero en el siglo en qué vivimos *tierra* o *anglo* serían pistas válidas para INGLATERRA. Y cualquiera que diga que no puedes decir *rica* si AMÉRICA está sobre la mesa, no es más que un liante.

Si el jefe de espías rival lo permite, la pista es válida. En caso de duda, pregunta a tu rival (en voz baja, para que los demás no lo oigan).

REGLAS FLEXIBLES

A veces tendrás que decidir sobre la marcha qué es válido y qué no lo es. Cada grupo de juego puede tener distintas formas de verlo.

Palabras compuestas y locuciones

En castellano hay varias formas de combinar palabras. *Portaaviones* es una sola palabra compuesta. *Ojo de buey* es una locución compuesta por más de una palabra. Técnicamente, sólo *portaaviones* sería una pista válida de una sola palabra, pero si queréis, podéis decidir aceptar locuciones nominales. Sea como sea, los jugadores no pueden inventarse palabras compuestas. Por ejemplo, *astrocalamar* no sería una pista válida para ESTRELLA y PULPO.

Nombres propios

Un nombre propio se considera una pista válida siempre y cuando cumpla con las otras reglas. *Peter* sería una pista válida, pero tal vez quieras concretar si te refieres a Peter Parker o a Peter Pan. Si el grupo lo prefiere, podéis acordar que un nombre propio entero sólo cuente como una palabra. En este caso también se permitirían títulos como *Los tres mosqueteros*. Incluso aunque decidáis no admitir los nombres propios de más de una palabra, tal vez sea conveniente hacer una excepción para nombres como *Nueva York*.

Los jefes de espías no deberían poder inventarse nombres propios, ni siquiera nombres que parezcan auténticos. Por ejemplo, *Esteban Colorado* no sería una pista válida para BANCO y ROJO.

Siglas y abreviaturas

Técnicamente *CIA* no es una sola palabra. Pero es una pista fantástica. Si así lo decidís podéis optar por aceptar siglas y abreviaturas habituales, como *OTAN*, *FBI* y *ONU*. Y palabras como láser, radar y ovni siempre están permitidas por mucho que su origen fuera un acrónimo.

Homonimia y acentuación

Hay quien prefiere ser un poco más laxo en el uso de los homónimos y los acentos. Si el juego os resulta más divertido así, podéis dejar que *cavar* sea una pista válida para CABO o que *operar* lo sea para ÓPERA.

Rimas

Las rimas son válidas siempre que hagan referencia al significado. De este modo, *potagia* sería una pista válida para MAGIA porque esta rima es una expresión habitual. *Pato* también sería una pista válida para GATO porque ambos son animales. Sin embargo, *pato* no sería una pista válida para ZAPATO porque la asociación se realiza únicamente gracias al sonido de ambas palabras (aunque si alguien de vuestro grupo tuviera un pato con mocasines, la pista sería perfectamente válida).

Hay a quien le gusta permitir todo tipo de rimas. Si así lo decidís, recordad que no se permite señalar que estáis dando una pista por la rima; los agentes tendrán que deducirlo por su cuenta.

PISTA PARA EXPERTOS: CERO

Se puede decir *0* como la cifra asociada a la pista. Por ejemplo, *plumas: 0* indicaría que "Ninguno de nuestros nombres en clave se relaciona con *plumas*."

Si el número es *0*, no se aplica el límite habitual para los intentos. Los agentes podrían intentar adivinar tantas palabras como quisieran. De todos modos, estarán obligados a intentarlo al menos una vez.

Si no acabas de ver para qué sirve este tipo de pista, no te preocupes: ya lo entenderás.

PISTA PARA EXPERTOS: ILIMITADO

A veces puede que tengas varios nombres en clave para adivinar relacionados con pistas de turnos anteriores. Si tu equipo quiere adivinar más de uno, puedes decir *ilimitado* en vez de decir una cifra. Por ejemplo, *plumas: ilimitado*.

La desventaja es que los agentes de campo no sabrán cuántas palabras están relacionadas con la nueva pista. La ventaja es que podrán adivinar tantas palabras como deseen.

PARA DOS JUGADORES

Si sólo sois dos jugadores, podéis jugar en el mismo equipo. Esta variante para dos también funciona con equipos más grandes de personas que no quieran competir entre sí. El objetivo es intentar alcanzar la mayor puntuación contra un rival simulado.

Prepara la partida del modo habitual. Un jugador será el jefe de espías y el resto serán los agentes de campo. El otro equipo no tiene a ningún jugador, pero aun así necesitarás su pila de cartas.

Tu equipo debería ser el primero en actuar, así que asegúrate de elegir una carta de clave que os designe como equipo inicial. Vuestros turnos se juegan de la forma habitual, intentando como siempre evitar a los agentes enemigos y al asesino.

El jefe de espías tendrá que simular al equipo rival tapando una de sus palabras cada vez que sea el turno de dicho equipo. El jefe de espías decide cuál de las palabras cubrirá, así que en el momento de elegirla hay cierta estrategia.

Si vuestro equipo contacta con el asesino o si todos los agentes enemigos son contactados, habréis perdido. En este caso no se puntúa.

Si vuestro equipo gana, la puntuación que obtendréis dependerá del número de cartas de agente que quedaran en la pila del enemigo.

Atención: vuestra puntuación vendrá pues determinada por la cantidad de turnos que necesitasteis así como por los agentes enemigos con quienes contactasteis por accidente.

- 8 Dificil... de creer.
- 7 Misión: imposible.
- 6 ¡Impresionante!
- 5 En breve recibirás una llamada del servicio secreto.
- 4 Autorización del máximo nivel.
- 3 Vuestros relojes están sincronizados.
- 2 No está mal. Pero se puede hacer mejor.
- 1 Bueno, lo importante es ganar, ¿no?

PARA TRES JUGADORES

Si tres jugadores quieren estar en el mismo equipo, pueden jugar de la forma descrita en el apartado anterior. Sin embargo, si dos jugadores quieren competir pueden hacer de jefe de espías con el tercer jugador haciendo de agente.

La preparación y el desarrollo de la partida se realizan de la forma normal, excepto que en este caso el agente trabaja para ambos bandos (¡como los espías de verdad!).

El agente doble intentará hacerlo igual de bien para ambos bandos, y el jefe de espías vencedor se determinará de la forma habitual.

Para jugar por Internet y saber más acerca del juego puedes visitar www.codenamesgame.com

Un juego de Vlaada Chvátil

Ilustraciones: Tomáš Kučerovský

Diseño gráfico: Filip Murmak

Créditos de la edición en español:

Producción editorial: Xavier Garriga

Traducción y adaptación: Oriol García

Un agradecimiento especial para: nuestras esposas e hijos, el club de juegos de mesa de Brno, Paul y sus amigos, Jason y su familia, Laadinek y su club de juegos, Dita y el club de juegos STOH y todas las fantásticas personas de Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Herní víkend, Severské hraní, Stahleck, UK Games Expo y otros actos lúdicos. Las pistas tan inspiradas que encontrasteis al probar el juego fueron de lo más reveladoras.



DEVIR IBERIA S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com

© Czech Games Edition
Julio 2015
www.CzechGames.com

