

VLAADA CHVÁTIL & SCOT EATON

NUME DE COD DUET

XXL

JOC
COOPERATIV
TOP SECRET



regulament video



CGE
Czech Games Edition

Lex
games

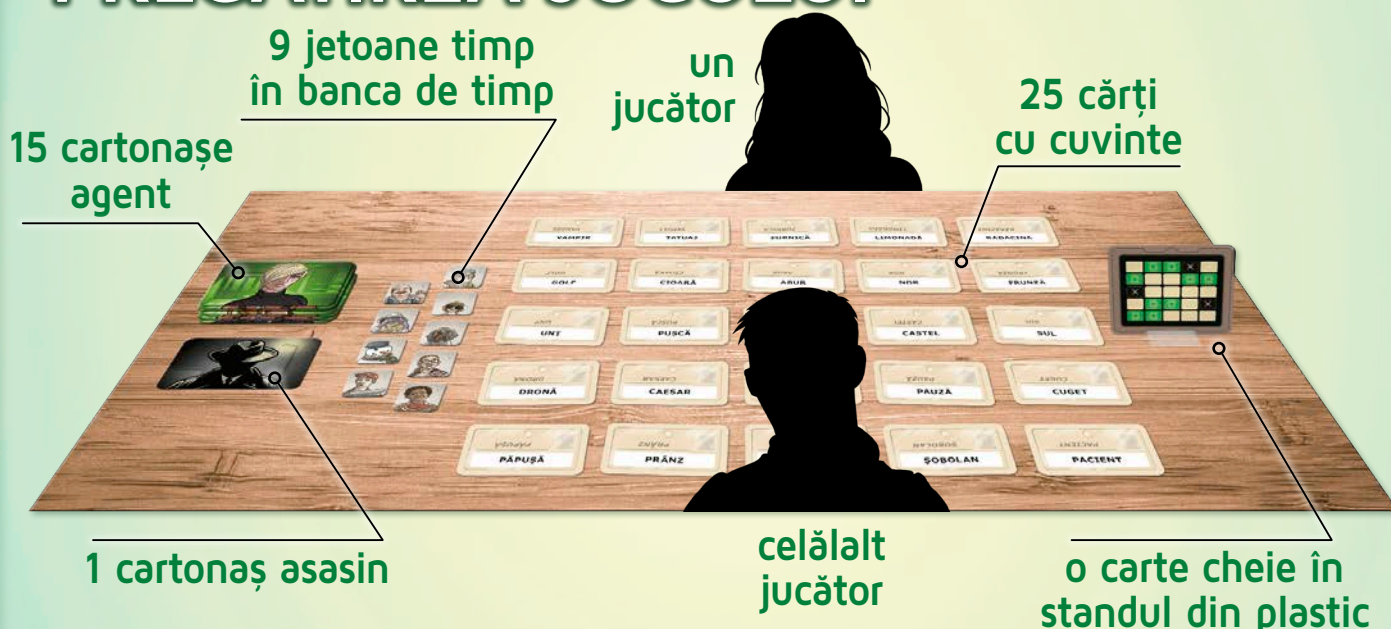
PREZENTAREA JOCULUI

Doi spioni sunt într-o misiune secretă ce are loc într-un oraș aglomerat. Fiecare dintre ei știe 9 agenți pe care celălalt trebuie să îi contacteze. Ei vor trebui să comunice în mesaje codate și vor trebui să evite asasini înainte ca timpul să se scurgă.

Nume de Cod: Duet XXL este un joc de cuvinte cooperativ pentru doi sau mai mulți jucători. O carte cheie îți oferă 9 cuvinte pentru care trebuie să dai indicii și 3 cuvinte pe care partenerul tău trebuie să le evite. Un indiciu înseamnă un singur cuvânt, dar poate conduce spre mai multe cuvinte pe care vrei ca partenerul tău să le ghicească. Partenerul tău îți va oferi indicii pentru cuvintele pe care trebuie tu să le găsești. Dacă ambii găsiți indiciile înăntate de terminarea timpului, câștigați amândoi.

Următoarele reguli sunt pentru un joc de doi jucători, dar pentru a juca în mai mulți citește detaliile de la pagina 11.

PREGĂTIREA JOCULUI

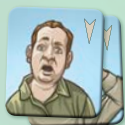


Tu și partenerul tău ar trebui să stați de o parte și de alta a mesei.

Amestecă cărțile cu cuvinte și pune 25 dintre ele, aleatorii, pentru a forma un careu 5×5 , așa cum este în imaginea de mai sus.

Plasează cărțile verzi de agent și asasinul pe masă unde ambii jucători le pot ajunge.

Plasează 9 jetoane de timp cu fața cu martori nevinovați în sus lângă careul de cuvinte, așa cum e în imaginea de mai sus. Acesta va fi banca de timp.



Lasă 2 jetoane de timp în cutie. Doar 9 jetoane sunt folosite într-un joc standard. Deoarece jocul poate fi foarte dificil în anumite ipostaze, aceste două jetoane pot fi adăugate pentru a face jocul puțin mai simplu. Aceste jetoane au fundal alabastru pentru a îți aminti că pot fi folosite doar în anumite cazuri.

Pune standul din plastic lângă careu. Amestecă pachetul cu chei și trage una aleatoriu. Pune cartea în standul din plastic astfel încât ambii jucători văd doar o parte a cărții. Cartea trebuie să fie mai lungă decât înaltă, așa cum este în imaginea de mai sus. Nu contează cu care parte în sus o pui.

Notă: Dacă ții pachetul vertical și tragi din mijloc vei vedea doar partea ta de carte.

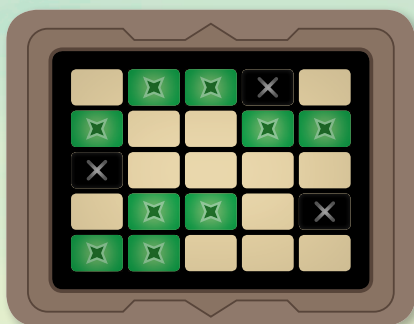
CĂRȚILE CHEIE DUET

Fiecare joc va avea o carte cheie cu două fețe. Pe partea ta de carte, 9 cuvinte sunt marcate cu verde. Acestea sunt cuvintele pe care partenerul tău trebuie să le ghicească.

Vei vedea și 3 asasini marcați cu negru. Dacă partenerul tău găsește unul dintre acestea, amândoi pierdeți imediat jocul.

Celelalte cuvinte sunt martori inocenți – oameni care vă încurcă. Dacă partenerul tău ghicește unul dintre aceste cuvinte este o alegere greșită.

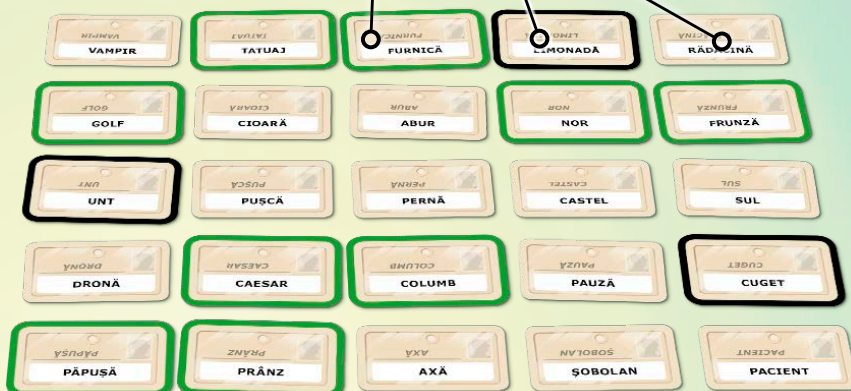
Și partenerul tău vede 9 cuvinte verzi și 3 cuvinte negre, dar sunt aproape în totalitate diferite. Partenerul tău îți va oferi indicii pentru cuvintele cu verde de pe partea cărții cheie pe care nu o vezi.



Oferă indicii pentru cuvintele verzi.

Încearcă să eviți indicii care duc către cei trei asasini.

Încearcă să eviți martorii inocenți.

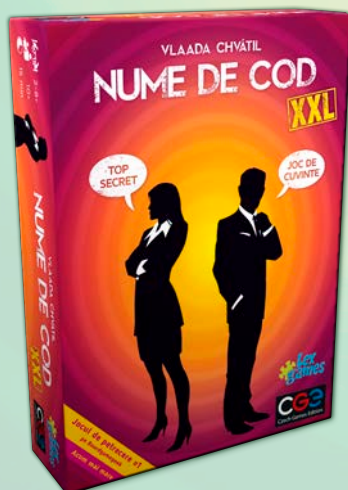


SCOPUL JOCULUI

Câștigați amândoi jocul dacă reușiți să găsiți toate cele 15 cuvinte în 9 ture sau mai puțin.

Notă: Fiecare dintre voi oferiți indicii pentru 9 cuvinte marcate cu verde iar $9 + 9$ fac mai mult de 15, dar unele cuvinte sunt marcate cu verde pe ambele fețe ale cheii. Detalii pe spatele paginii.

DACĂ AI JUCAT NUME DE COD



Dacă știi deja Nume de Cod, **tot este necesar să citești aceste reguli.** Ideea de bază este aceeași, dar majoritatea detaliilor sunt diferite.

Cartea cheie este față/verso așadar tu și partenerul tău vă dați indicii unul altuia. Jetoanele de timp sunt folosite pentru a limita numărul de ture. Un cuvânt care este marcat cu verde pe partea ta de cheie ar putea fi ceva diferit pe partea partenerului tău.



DESFĂȘURAREA JOCULUI

Începe jocul căutând un indiciu care să ducă către două sau mai multe cuvinte verzi. Partenerul tău va face același lucru pentru cuvinte marcate cu verde de pe partea cealaltă a cărții cheie.

CUM SE DĂ UN INDICIU

Un indiciu este format dintr-un cuvânt și un număr. Numărul indică câte cuvinte de pe masa de joc leagă cuvântul dat.

De exemplu, *vreme: 2* poate fi un indiciu bun pentru FURTUNĂ și PLOI.

Cuvântul din indiciul tău nu poate fi unul dintre cuvintele de pe masa de joc. Deci în exemplul de mai sus *fortună: 2* este un indiciu invalid. Nu este valid nici un indiciu care conține un cuvânt regăsit parțial pe tabla de joc. De exemplu *ploiș: 2* nu este valid deoarece PLOI este pe masa de joc. Mai multe detalii la pagina 10.

Poți oferi indicii doar pentru un cuvânt, dar pentru a câștiga jocul va fi necesar să legi mai multe cuvinte. Un indiciu care leagă 3 sau mai multe cuvinte este o realizare mare.

Primul indiciu

Oricare dintre jucători poate oferi primul indiciu. Să presupunem că ai găsit deja un indiciu bun, iar partenerul încă este în căutarea de unul, vei oferi tu primul indiciu.

Spu un cuvânt și un număr... și doar atât. Acum partenerul tău încearcă să ghicească ce ai vrut să spui.

CUM GHICEȘTI

Pe tura ta când oferi indiciul, **partenerul tău va ghici** cuvintele de pe masă. Partenerul se va uita la cuvinte o perioadă de timp iar apoi va încerca să nimerească cuvintele **atingând unul dintre cuvintele** de pe masă.



- **Dacă partenerul tău atinge un cuvânt pe care tu îl vezi verde** pe partea ta de cheie, este o alegere corectă. Acoperă cuvântul cu un cartonaș verde de agent. Partenerul tău a făcut contact cu unul dintre agenții tăi și ești cu un pas mai aproape de câștigarea jocului. Notă: Vei acoperi un cuvânt verde cu un cartonaș verde chiar dacă nu a fost un cuvânt la care făceai referire cu indiciul oferit. Nu îi spune partenerului acest lucru. Ar trebui să te porți ca și cum acela este cuvântul la care te-ai referit.
- **Dacă partenerul tău atinge un cuvânt marcat cu negru, acela este un asasin. Jocul se termină și pierdeți jocul.** Partenerul tău a mers pe niște alei întunecate pentru a căuta agenții și a fost prins de asasini.
- **Dacă partenerul tău atinge un cuvânt care e marcat cu o culoare neutră, pune un jeton de timp pe ea.** Ia un jeton de timp de la bancă și pune-l pe cartea respectivă, cu partea cu inocentul în sus iar săgeata să indice către partenerul tău. Acest lucru indică faptul că atunci când ai oferit un indiciu partenerul tău a dat peste un martor inocent. Nu acoperi cuvântul. Acel cuvânt poate fi în continuare un agent corect pentru partenerul tău.



Dacă dai de un martor inocent, tura se termină imediat iar dacă dai de un asasin jocul se termină. Dacă partenerul tău ghicește un cuvânt marcat cu verde, are voie să continue jocul. Asta e valabil și pentru tine.

Un indiciu, ghiciri multiple

Partenerul tău poate să mai ghicească un cuvânt dacă primul a fost corect. Nu oferi alt indiciu. A doua încercare este făcută în același mod ca prima și marchezi cuvântul după aceleași reguli. Dacă și această ghicire este corectă, partenerul tău poate ghici din nou. Și din nou. **Partenerul tău poate face un număr nelimitat de ghiciri.**

În mod ideal partenerul tău va ghici toate cuvintele indicate de indiciul tău. Bineînțeles că nu merge tot timpul așa.

FINALUL TUREI

Fiecare tură are exact un indiciu și cel puțin o ghicire. Dacă nu dai de un asasin, sunt două moduri în care o tură se poate termina:

- **Dacă ghicești un cuvânt greșit, tura se termină.** Dacă partenerul tău atinge un mărtor inocent, îl **marchezi cu un jeton de timp din banca de timp și tura se termină.**
- După una sau mai multe încercări corecte, **partenerul tău poate alege să termine tura și ia un jeton de timp din banca de timp.** Jetonul este păstrat cu partea de bifă corectă în sus în fața lui.

Atunci când o tură se termină, un jeton de timp este folosit într-un mod sau altul. Numărul de jetoane de timp rămase în banca de timp semnifică numărul de ture rămase.

Dacă totul merge cum trebuie, partenerul tău va ghici cuvinte egal cu numărul oferit de tine când ai dat indiciul și apoi se va opri. Dar partenerul tău poate decide să se oprească mai devreme. De asemenea este legal ca partenerul tău să ghicească suplimentar la noroc, dar nu recomandăm asta.

TURA URMĂTOARE

Tu și partenerul tău veți da indicii în fiecare tură. Deci dacă tu ai fost primul care a dat indiciul pe prima tură, partenerul tău va da indiciul în a doua tură.

Atunci când tu ghicești, doar partea de carte cheie a partenerului este relevantă. Cuvintele pe care partenerul tău vrea ca tu să le ghicești apar cu verde, neutru sau chiar negru pe partea ta. Ar trebui să te concentrezi pe cuvinte și să ignori partea ta de cheie.

Un cuvânt care este acoperit de un cartonaș de agent verde nu trebuie să mai fie ghicit de acum. Se poate întâmpla ca un cuvânt să fie marcat cu verde pe ambele părți ale cheiei și partenerul tău să îl acopere cu un cartonaș de agent verde. De acum nu veți mai da niciunul dintre voi indicii care să ducă la acel cuvânt. Nu trebuie spus partenerului că și tu aveai acel cuvânt marcat cu verde pe partea ta de cheie.)

Este posibil ca un cuvânt care este marcat cu un jeton de timp să trebuiască să fie ghicit de celălalt jucător. De exemplu, dacă partenerul tău a nimerit un mărtor inocent, ar fi trebuit să fie marcat

astfel încât săgeata de pe jeton să fie îndreptată către el. Uite ce se poate întâmpla dacă ghicești acel cuvânt:

- Partenerul tău îl vede ca un asasin, caz în care pierdeți jocul.
- Partenerul tău îl vede ca un mărtor inocent, caz în care îl va marca cu un al doilea jeton de timp, cu săgeata îndreptată către tine. Jetoanele de timp ar trebui să fie puse astfel încât să acopere cuvântul deoarece de acum nu va mai putea fi ghicit de niciunul dintre voi.
- Partenerul tău îl vede ca un agent verde, caz în care îl acoperă cu un cartonaș de agent verde. Jetonul de timp trebuie pus deasupra cartonașului de agent pentru a aduce aminte ce s-a întâmplat mai devreme.

Cum poți folosi indiciile primite mai devreme

Este posibil să nu găsești toate cuvintele la care se referă partenerul tău cu un indiciu. Poate că tura ta se termină mai devreme din cauza unei alegeri greșite sau poate așa ai ales tu pentru a nu te risca să dai de asasin.

Atunci când este tura ta să ghicești, ține cont și de indiciile oferite anterior de către partenerul tău. Nu este obligatoriu să ghicești cuvinte legate de indiciul curent. **Poți ghici cuvinte care au legătură cu orice indiciu primit pe parcursul jocului.** Câteodată vei vrea să ghicești cuvintele de care ești cel mai sigur, chiar dacă nu au legătură cu indiciul primit în acea tură.

Acest lucru este important de reținut și pentru atunci când cauți indicii. Este posibil ca partenerul tău să fi ratat un cuvânt de la primul indiciu, deci e posibil să nu fie necesar să mai dai indiciu pentru cel cuvânt.

GHICIREA ULTIMULUI CUVÂNT

Dacă toate cele 9 cuvinte verzi pe care le vezi au fost găsite, spune partenerului că nu mai are cuvinte de ghicit. De acum doar partenerul tău va fi cel ce oferă indicii în turele rămase.

EXEMPLU DE JOC



Ai cuvintele și cheia așa cum e în imagine. Ai un indiciu bun pentru 3 cuvinte deci începi tu. Spui **salată: 3**.

Partenerul tău atinge FRUNZĂ pentru că se gândește la frunză de salată. Tu acoperi FRUNZĂ cu un cartonaș de agent verde. Sigur pe el, partenerul atinge RĂDĂCINĂ pentru că salata are rădăcină.

Această alegere greșită termină tura. Marchezi RĂDĂCINĂ cu un jeton de timp, cu fața de mășor inocent în sus. Săgeata va fi îndreptată spre partenerul tău.

Acum este tura partenerului să dea indiciu. După ce se gândește puțin spune **America: 2**. Tu atingi COLUMB și el pune un cartonaș de agent verde pe acel cuvânt. Acest cuvânt este verde și pe partea ta de cheie dar nu spui asta partenerului. Celălalt cuvânt pentru America este greu de găsit. Poate partenerul tău crede că are legătură cu RĂDĂCINĂ?

Atingi RĂDĂCINĂ. Partenerul tău îl marchează cu un cartonaș de agent verde. Are deja un jeton de timp pe el deci îl pune deasupra cartonașului de agent. Nu ai nici un motiv pentru a face o ghicire la nimereală, astfel decizi să iei un jeton de timp de la bancă și îl pui în fața ta cu bifa verde în sus.

(Partenerul tău se referea la COLUMB și PUSCĂ. Dar RĂDĂCINĂ este verde și pe partea lui deci se consideră corect. Nu poate da informații deci se comportă ca și cum RĂDĂCINĂ ar fi fost cuvântul la care se referea.)

Este tura ta din nou. Spui **miniatură: 2**, sperând să ghicească PĂPUȘĂ și FURNICĂ. Partenerul tău atinge PĂPUȘĂ. Acoperi cuvântul cu un cartonaș de agent verde. Nu este sigur despre celălalt cuvânt la care te referi cu **miniatură**, dar a realizat că ar putea mânca o salată la prânz. Atinge PRÂNZ. Marchezi cuvântul cu un cartonaș de agent verde. Deodată vezi că mâna lui se plimbă deasupra cuvântului LIMONADĂ, ce poate fi altceva ce poți avea la un prânz. Simți fluturi în stomac pentru că acel cuvânt este un asasin, dar te porți calm ca și cum nu ar fi nici o problemă alegerea celui cuvânt. Noroc că își aduce aminte că este un tip de salată care se numește Caesar. Atinge cuvântul CAESAR și tu îl acoperi cu un cartonaș de agent verde. Nu faci nici un gest care să arate că te relaxezi pentru că asta ar da un indiciu prea mare. Acum partenerul atinge FURNICĂ. Acoperi cuvântul furnică cu un cartonaș de agent verde.

Partenerul tău termină tura luând un jeton de timp de la bancă. Mai sunt 6 ture de joc iar masa de joc arată așa:



FINALUL JOCULUI

VICTORIE

Atunci când toate cuvintele verzi de pe ambele fețe a cărții cheie au fost ghicite, ambii jucători câștigă!

În joc sunt 15 cartonașe de agenți și 15 cuvinte de ghicit. Sunt 9 cuvinte pe fiecare parte a cărții cheie dar 3 dintre ele se suprapun. Deci câștigi când ultima carte de agent este pusă pe masa de joc.

Bineînțeles că mai sunt și alte moduri de a termina jocul:

ASASINUL

Dacă oricare jucător nimerește un cuvânt care e marcat cu negru la partenerul său, echipa a fost prinsă de asasin și pierdeți amândoi jocul.



MOARTE SUBITĂ

Dacă ai folosit ultimul jeton de timp și încă mai sunt cuvinte de găsit, este timpul pentru tura moarte subită.

Nimeni nu mai oferă indicii. You mai există timp. Tura de moarte subită îți oferă ocazia de a te folosi de toate informațiile pe care le-ai strâns pe parcursul jocului și să le folosești o ultimă dată în speranța că vei câștiga jocul.

Dacă mai este doar un jucător care mai are cuvinte de ghicit, doar acel jucător va mai încerca să ghicească. Dacă ambii jucători mai au cuvinte de ghicit, ambii vor trebui să ghicească. Puteți ghici în orice ordine doriți, nu trebuie să jucați pe ture, dar nu aveți voie să discutați strategii.

Încercările trebuie să aibă loc una câte una și să fie marcate în mod normal. De exemplu atunci când partenerul tău atinge un cuvânt, partea ta de carte cheie determină dacă e corect sau nu.

O încercare greșită în modul moarte subită face ca jocul să se termine instant – ambii jucători pierd, chiar dacă a fost nimerit un mărtor inocent.

Dacă toate încercările sunt corecte și găsiți și ultimul agent verde, ambii jucători câștigă!

COMUNICARE LIMITATĂ

Informațiile pe care le ai ar trebui să fie limitate de ceea ce poți deduce din indiciile partenerului. Dacă faci comentarii despre ce ai ghicit, nu oferi nici o informație despre partea ta de carte cheie. Dacă ghicești un cuvânt pe care partenerul tău îl marchează cu un agent verde, nu îi spune cum arată același cuvânt pe partea ta de cheie. Nu îi spune partenerului când ar trebui să se oprească din ghicit și nu îi spune câte cuvinte mai are de ghicit.

EȘTI PREGĂTIT SĂ JOCI PRIMA MISIUNE!

După ce o termini, dă pagina să vedem cum te-ai descurcat.

CUM A FOST?

AI ÎNTÂLNIT UN ASASIN

Se mai întâmplă. Ai pierdut. De asta sunt plătiți asasinii. Poți să întorci toate cuvintele pe partea cealaltă sau poți să pui un nou set de cuvinte pe masă, tragi o cheie nouă și încerci din nou.

Înainte să oferi un indiciu, fii sigur că verifici cu atenție cei trei asasini. Încearcă să ocolești un indiciu care are și cea mai mică legătură cu cei trei asasini. Jucătorii grijulii de obicei ocolesc asasinii... câteodată... nu tot timpul.

Succes!

AI RĂMAS FĂRĂ TIMP

Tura de moarte subită s-a terminat cu o încercare greșită și astfel nu ai reușit să contactezi toți agenții. Nu te lăsa – întoarce cuvintele pe verso sau împarte un nou set, trage o carte cheie nouă și încearcă din nou. Pentru a reuși, majoritatea indiciilor trebuie să lege două sau mai multe cuvinte. Nu îți fie frică să oferi indicii îndrăznețe. Partenerul tău știe că nu toate indiciile vor fi perfecte. Ai grijă doar la asasini.

Dacă rămâi fără timp des, introdu cele două jetoane de timp suplimentare (al 10-lea și al 11-lea). Poate ai nevoie să încerci o misiune mai simplă înainte.

AI CÂȘTIGAT O MISIUNE CU 10 SAU 11 JETOANE DE TIMP

Super! Ai jucat cu jetoane de timp suplimentare dar ai reușit să contactezi toți agenții în timp ce ai ocolit asasinii. Misiune completă!

Sperăm că ți-a plăcut jocul. Poți să îl rejoci în același mod sau poți să încerci cu 9 jetoane de timp. Poate fi dificil și vei avea nevoie de câteva încercări dar vei avea o satisfacție mare dacă reușești.

AI CÂȘTIGAT O MISIUNE STANDARD CU 9 JETOANE

Felicitări! Te-ai descurcat de minune și ești pregătit pentru orice!

Pe pagina următoare vei găsi explicații despre cum poți folosi harta cu misiuni. Misiunile sunt de complexități diferite.

Bineînțeles că poți să joci din nou misiunea standard cu 9 jetoane. Cu atâtea cărți cheie diferite și așa de multe cuvinte, fiecare joc va fi diferit.

Cum punctezi o misiune cu 9 jetoane

În unele jocuri vei da de foarte mulți martori inocenți și vei ajunge în tura de moarte subită unde te vei chinui să câștigi. În alte jocuri vei câștiga chiar în tura 7 sau 8. Poți evalua cât de bine te-ai descurcat notând următoarele punctaje:

- Primești 3 puncte pentru fiecare jeton de timp care a rămas în banca de jetoane timp. Nu uita că și în ultima tură, când ghicești ultimul agent, e necesar să folosești un jeton de timp.)
- Primești 1 punct pentru fiecare jeton de timp pe care l-ai luat un jucător când a terminat o tură după ce a ghicit corect.
- Scadeți 1 punct dacă a fost necesară tura moarte subită pentru a câștiga.

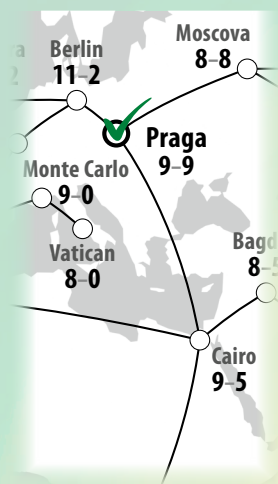
Dacă terminați jocul cu 5 puncte sau mai mult este bine. Un scor de 9 sau 10 este ceva rar întâlnit. Dacă termini cu mai mult de 10 puncte te invităm să încerci harta cu misiuni.



HARTA CU MISIUNI

Tocmai ai terminat o misiune standard cu 9 jetoane de timp? Felicitări!

Dacă nu ai făcut asta încă, încearcă în continuare. Revino aici când reușești.



Echipa ta este pregătită pentru misiuni mai complexe. Ia o foaie cu misiuni din cutie. Sunt copii multiple astfel încât poți juca cu echipe diverse. Scrie numele vostru în căsuța dedicată și marchează cercul Praga de pe hartă. Tocmai ai completat misiunea Praga 9-9!

Acum poți alege orice misiune conectată cu Praga. Poți alege dintre Berlin, Cairo sau Moscova. Acum explicăm ce înseamnă numerele de lângă fiecare misiune:

PARAMETRELE MISIUNII

iecare misiune are doi parametri. **Primul număr reprezintă numărul total de ture.** Atunci când pregătești o misiune, pune jetoane de timp egal cu acest număr iar restul înapoi în cutie. Moscova folosește doar 8 în timp ce Berlin folosește toate cele 11 jetoane. Cairo folosește 9 precum misiunea standard Praga. **Al doilea număr reprezintă numărul acceptat de greșeli.** Doar atâtea jetoane sunt cu fața de martor inocent în sus. Restul sunt cu partea cu bifa verde în sus. Atunci când pregătești Cairo de exemplu, doar 5 dintre cele 9 jetoane sunt cu fața de martor inocent în sus:

CAIRO 9-5

9 jetoane de timp în total



5 greșeli acceptate

Moscova 8-8, Bangkok 7-7 și Singapore 6-6 sunt la fel ca misiunea standard dar cu mai puține jetoane. Pentru celelalte misiuni ai un număr limitat de greșeli acceptate.

Dacă mai ai nevoie de hărți găsești pe czechgames.com

CUM FOLOSEȘTI JETOANELE TIMP

Dacă cel care ghicește decide să se oprească după una sau mai multe încercări corecte, ia de la bancă un jeton **cu fața de bifa verde în sus**. Dacă mai sunt disponibile doar jetoane cu martori inocenți, jucătorul a cărui este tura ia unul dintre acestea în schimb și îl întoarce cu fața cu bifa verde în sus.

Dacă tura se termină pentru că ai nimerit un martor inocent, cel care oferă indicii ia un jeton cu **martor inocent în sus** de la bancă și îl folosește pentru a marca încercarea greșită, așa cum se face în mod normal. **Dacă nu mai sunt jetoane cu martori inocenți, greșelile sunt penalizate.** În acest caz marchezi un martor inocent luând **două jetoane cu bifa verde în sus** pe care le întorci pe partea cu martori inocenți. Greșeala te costă astfel două ture în loc de una. Cele două jetoane se pun pe aceeași carte și sunt tratate ca un singur jeton.



Bineînțeles că dacă cineva dă peste un asasin, jetoanele devin irelevante – pierdeți jocul.

Dacă pe o tură folosiți ultimul sau ultimele două jetoane, următoarea tura este cea de moarte subită, ca de obicei. **Dacă la finalul unei ture trebuie să folosiți mai multe jetoane față de câte aveți, pierdeți imediat.** Asta se va întâmpla atunci când va mai fi doar 1 jeton cu partea cu bifa verde în sus iar cel care ghicește dă peste un martor inocent.

CONTINUAREA

Când câștigi o misiune în Berlin, Moscova sau Cairo, marchează-o finalizată. Acum ai deschis accesul spre alte misiuni noi. Poți continua spre orice linie care are legătură cu misiunile completate.

Misiunile sunt diferite între ele deci vei avea nevoie de strategii diferite. La unele va trebuie să aplici o tactică mai precaută. La altele vei câștiga cu indicii îndrăznețe.

Folosește harta de misiuni cum ți se pare ție cel mai ok. Poate vei găsi o misiune pe care vrei să o joci de câteva ori la rând sau poate vei vrea să treci prin toate misiunile cât mai repede. Sub hartă poți nota ce misiuni ai câștigat și pe care nu.

INDICII VALABILE ȘI NEVALABILE

Unele indicii nu sunt valabile pentru că încalcă spiritul jocului.

Indiciul trebuie să fie legat de sensul cuvintelor.

Nu poți folosi indiciul pentru a trimite la literele dintr-un cuvânt sau la poziția acestuia pe masă.

Mijloc: 1 nu este un indiciu valabil pentru cuvântul aflat în mijlocul mesei. *S:* 3 nu este un indiciu valabil pentru trei cuvinte care încep cu litera S.

Literele și numerele sunt indicii valabile doar în măsura în care se referă la înțelesuri. Poți folosi *unu:* 2 ca indiciu pentru METRU și DOLAR. (*Sută:* 2 ar fi mai inspirat.) Poți folosi *B:* 2 ca indiciu pentru OAI și LAPTE. (Deși pentru al doilea cuvânt ar fi nevoie ca prietenii tăi să fie familiarizați cu graiul ardelenesc.)

Numerele pe care le spui după indiciu nu pot fi folosite ca indiciu în sine. *Păr:* 5 nu e un indiciu valabil pentru ȘAMPON și PENTAGON.

Nu poți rosti nimic ce să semene cu un cuvânt de pe masă. Dacă BAS este la vedere, nu poți spune *contrabas*, *basculantă* sau *bastion*. Dar *băștinaș* merge. Un cuvânt este „la vedere” până când este acoperit de un cartonaș agent verde sau de două jetoane cronometru, reprezentând câte o eroare de ghicire pentru fiecare echipă. Un cuvânt marcat ca eroare de ghicire doar pentru o echipă se consideră mai departe la vedere.

Nu poți spune o parte dintr-un cuvânt compus de pe masă. Dacă MICROUNDE este la vedere, nu poți spune *micro*, *unde*, *microscop*, *unduire*. Totuși, *microb* și *tunde* merg.

Ai voie să spui cuvântul pe litere. Acest lucru vă poate ajuta în cazul cuvintelor preluate din limba engleză, cum ar fi *kilt* sau *ranch*.

Nu este permis să folosiți diferite accente sau inflexiuni și nici să faceți semne. Nu roștiți *unghii* cu accent francez ca indiciu pentru MANICHIURĂ și

NAPOLEON. Și nici nu folosiți echivalentul francez pentru MANICHIURĂ. **Singurele cuvinte străine permise sunt cele folosite în vorbirea de zi cu zi.**

Substantivele proprii sunt premise, atâta timp cât sunt formate dintr-un singur cuvânt. Așadar, *Michelangelo* este un indiciu valabil, dar *Leonardo da Vinci* nu este... decât dacă tu crezi că ar trebui:

REGULI MAI PERMISIVE

Leonardo da Vinci, *USA*, *Târgu-Mureș*, *Stăpânul inelelor*, *floarea-soarelui* și *porcușor de guineea*, deși pot să fie toate indicii valabile, încalcă regula conform căreia un indiciu trebuie să conască dintr-un singur cuvânt. Poate fi enervat să ai un indiciu perfect, dar să nu-l poți folosi. De aceea, puteți alege să renunțați la regula unui singur cuvânt și să permiteți utilizarea cuvintelor compuse, a acronimelor și a titlurilor.

De asemenea, ați putea permite folosirea omonimelor și a altor jocuri den cuvinte. *Găină:* 2 nu are legături de sens direct cu ORB, dar ar putea fi un indiciu la fel de bun pentru acesta (orbul găinii, de ex.) ca și pentru OU. Jocurile de cuvinte vă pot purta dincolo de relațiile imediate dintre indiciu și cuvintele de pe masă. Această permisivitate sporită poate face și mai amuzant jocul.

PENALIZARE PENTRU INDICII INVALIDE

Dacă cineva oferă un indiciu invalid, trebuie să decartezi un jeton de timp de la bancă apoi cel care ghicea își continuă tură în mod normal. Deci tură se va termina ca de obicei, în general folosindu-se încă un jeton de timp. Se poate ca după un indiciu invalid să vrei să începeți jocul de la zero din cauza informațiilor oferite dar de obicei această penalizare este suficientă.

INDICIU EXPERT ZERO

Puteți folosi *O* ca număr în a doua parte a indiciului. De exemplu: *droguri:* *O* înseamnă, „Niciunul dintre cuvintele noastre nu are legătură cu drogurile.” Dacă numărul este *O*, atunci limita normală pentru încercări nu se aplică. Agenții operativi pot ghici

câte cuvinte doresc. Trebuie totuși să ghicească cel puțin un cuvânt.

Dacă nu vă dați seama la ce vă ajută asta, nicio grijă. O să înțelegeți.

CU MAI MULȚI DE DOI JUCĂTORI

Jocul a fost conceput pentru 2 jucători dar pe perioada de teste s-a dovedit a fi distractiv și cu mai multe persoane. Jucători se împart în două grupuri egale și se pun de o parte și de alta a mesei. Fiecare echipă trebuie să vadă doar o parte a cheiei.

Modul de joc este același ca într-un joc de 2. Oricine poate oferi un indiciu iar toți jucătorii din cealaltă echipă trebuie să ghicească. Cei care oferă indiciile pot discuta între ei dar în așa fel încât echipa cealaltă să nu audă. Puteți șopti, puteți scrie notițe sau chiar puteți pleca din cameră dacă vreți. Totuși discuția între coechipieri nu este necesară. Dacă crezi că ai găsit un indiciu bun, oferă-l.

Cei care ghicesc pot discuta între ei, dar nu trebuie să spună ceva care ar oferi indicii despre partea lor de cheie. Ca și în mod normal, alegerea este oficială atunci când unul dintre cei care ghicesc atinge cartea cu acel cuvânt.



MOD ALTERNATIV DE JOC

Uneori în timpul testării, unii jucători au preferat o variantă în care să nu ofere câte un indiciu. Se poate ca un jucător să dea două indicii unul după altul, dacă doriți. Dar apoi celălalt jucător trebuie să dea un indiciu. Nu este scopul jocului ca un jucător să ofere toate indiciile și apoi celălalt să înceapă să le ofere.

DUET ȘI ALTE EDIȚII ALE JOCULUI NUME DE COD



Poți folosi cuvintele din Duet XXL în jocul Nume de Cod XXL precum și invers. Poți chiar să combini ambele seturi de cărți pentru a avea 800 de cuvinte unice pentru oricare dintre cele două versiuni.

Cărțile cheie din Duet XXL pot fi folosite în jocul Nume de Cod: Imagini XXL dacă faci un careu 5 x 5.



Notă: Poți diferenția cărțile Duet XXL față de jocul original cu aceste două puncte.

Un joc de VLAADA CHVÁTIL și SCOT EATON

Ilustrații: Tomáš Kučerovský

Design: František Horálek, Filip Murmak

Cuvinte și regulament: Alexandru Trofin și Mircea Pricăjan

Tester: Kreten, Dita, Vítek, Ondra, Zuzka, Tomáš, Plema, Yuri, Jakub, Filip, Léňa, Katka, Vlăda, Alne, Meysha, Matúš, Dávid, Yurri, Mišo, Lenka, dilli, Meggy, Patrik, Roneth, Fanda, Jirka Bauma, Miloš, Yim, Pogo, Jája, Elenistar, Iva și alți oameni grozavi de la Czechgaming, Podmitrov, Mälenovice și alte cluburi de jocuri din Cehia, Jason, Josh, Paul, Emilee, Greg, Laura, Ryan, Lucy, William, Elizabeth, Jim, Jordan, Brad, Leigh Ann, Aron, Sarah, Stacia, Amy, Erin, Dylan, Jeff, Kathy, Kirk, Peter, Bradley, Nelson și mulți alți jucători de la Gathering of Friends, BGGcon, MisCon, GAMA Trade Show, Baycon, Airecon, Protospiel Minnesota, Pionek.

Mulțumiri speciale: Petr Murmak, Jason Holt, Paul Grogan, Joshua Githens, and Michal Štach pentru nenumăratele prezentări făcute la diverse evenimente.. Copiilor noștri Alenka, Hanička, Pavlík și Marcela Chvátilovi, Kristina Eaton, Lenka Murmaková, Sierra Stoneberg Holt și Vicky Strickland pentru că au fost acolo oricând apărea o nouă versiune sau o nouă idee care trebuia testată. Echipa CGE (în special Dita Lazárková și Vít Vodička) pentru că au urmărit totul, pentru că au pregătit prototipuri excepționale și pentru că au mai și jucat câte un joc de Nume de Cod Duet :)



© Lex Games
www.lexshop.ro
iunie 2019

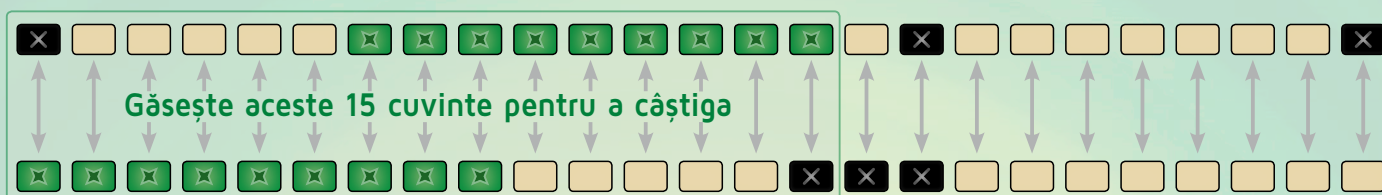


© Czech Games Edition
www.CzechGames.com
aprilie 2019

SECRETELE CĂRȚII CHEIE

Toate cărțile cheie sunt concepute după această diagramă. Poți folosi acest lucru în beneficiul tău.

CUM VEDE PARTENERUL TĂU CULORILE



CUM VEZI TU CULORILE

Dintre cele 9 cuvinte pe care le vezi tu marcate cu **verde**, 3 sunt **verzi** și pe partea cealaltă de cheie. Asta înseamnă că împreună aveți 15 cuvinte de ghicit. Notă: Unii jucători plasează cartonașele lor cu agenți cu față spre ei pentru a ține o evidență la cine a ghicit anumite cuvinte.

Dintre cele trei cuvinte pe care le vezi negre, pe partea cealaltă a cheiei unul este **negru**, unul este **verde** și unul este un **mărtor inocent**. Asta înseamnă că un cuvânt pe care tu îl vezi negru trebuie să îl ghicești. Mai mult dacă ai ghicit cuvântul negru care este verde pe partea cealaltă a cheiei asta înseamnă că celelalte două cuvinte negre nu trebuie ghicite.

LUCRURI DE ȚINUT MINTE

Fiecare tură este compusă din exact un indiciu și una sau mai multe încercări de a ghici cuvintele. Poți ghici de câte ori vrei atâta timp cât ghicești corect.

Atunci când un jucător atinge un cuvânt, **identitatea lui este cea de pe cartea cheie a celui alt jucător.**

Dacă atingi un mărtor inocent se termină tura. Dacă se atinge un cuvânt negru, se termină jocul.

Un cuvânt care este marcat cu un jeton de timp pentru un jucător poate fi în continuare ghicit de celălalt jucător. Atunci când este marcat cu două jetoane (pentru ambii jucători) este considerat acoperit.

Fiecare tură costă un jeton de timp de la bancă. Este folosit fie de cel care dă indiciul pentru a marca un mărtor inocent pe care l-a atins partenerul de joc fie este luat de cel care a ghicit pentru a indica faptul că a terminat tura.

Dacă nu ai câștigat jocul **după ce ai folosit ultimul jeton de timp**, veți juca o tură de moarte subită. Ambii jucători pot ghici dar niciunul dintre ei nu mai oferă indicii. Dacă oricare dintre jucători ghicește greșit, jocul se termină, ambii jucători pierzând.

Atunci când folosești harta cu misiuni, o încercare greșită este posibil să coste două jetoane de timp. Asta se întâmplă dacă depășești numărul

de încercări greșite acceptate. Dacă mai ai doar un jeton de timp și trebuie să dai două, treci peste tura moarte subită și pierdeți jocul.

Nu trebuie să oferi nici o informație despre partea ta de carte cheie. Ai voie doar să îi spui partenerului când au fost acoperiți toți agenții cu verde.

MOD DE ORGANIZARE

