

VLAADA CHVÁTIL

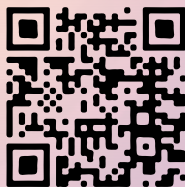
# CÓDIGO SECRETO

ULTRA  
SECRETO

JOGO DE  
PALAVRAS



Video tutorial em  
português:



DEVIR

**CGE**  
Czech Games Edition

# PREPARAÇÃO

Os jogadores dividem-se em duas equipas de tamanho e habilidade similares. São precisos pelo menos 4 jogadores (duas equipas de dois) para um jogo padrão. Variantes para dois ou três jogadores podem ser encontradas na última página.

Cada equipa escolhe um jogador para ser o seu espião mestre. Os dois espiões mestres sentam-se do mesmo lado da mesa. Os outros jogadores sentam-se de frente para os seus espiões mestres. Eles são os agentes de campo.

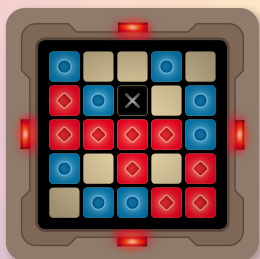
Escolha aleatoriamente 25 códigos secretos e coloque-os na mesa formando uma grelha de 5 x 5.

Aviso: Enquanto embaralha as cartas de códigos secretos, faça questão de virar metade do baralho uma vez ou outra. Isso misturará as palavras de forma mais completa.



## A CHAVE

Cada partida possui uma chave que revela as identidades secretas das cartas na mesa. Os espiões mestres devem escolher aleatoriamente a carta chave e colocá-la no apoio que se encontra entre eles. Qualquer lado pode ficar para cima. Não se preocupe com isso. Coloque-a apenas no apoio. E não deixe os agentes de campo verem esta carta.



A chave corresponde à grelha da mesa. Quadrados azuis correspondem a palavras que a Equipa Azul deverá adivinhar (agentes azuis). Quadrados Vermelhos correspondem a palavras que a Equipa Vermelha deverá adivinhar (agentes vermelhos). Quadrados sem cor são civis inocentes, e o quadrado preto é um assassino que nunca deve ser contactado!

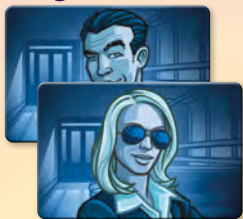
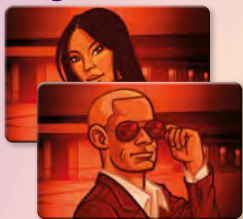
## EQUIPA INICIAL



As quatro luzes nas bordas da carta chave indicam qual equipa começa. A equipa inicial tem 9 palavras para adivinhar. A outra equipa tem 8. A equipa inicial dará a primeira pista do jogo.

## CARTAS DE AGENTE

### 8 agentes vermelhos 8 agentes azuis



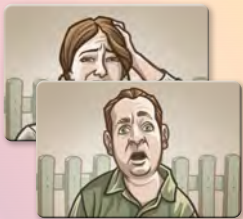
As cartas de agente vermelho ficam numa pilha em frente ao espião mestre vermelho. As cartas de agente azul ficam em frente do espião mestre azul. Isso ajuda a lembrar em qual equipa estão.

### 1 agente duplo



O agente duplo pertence à equipa que começar primeiro. Vire-a conforme a cor da equipa inicial. Será uma das cartas de agente desta equipa durante o jogo.

### 7 civis inocentes



### 1 assassino



As cartas de civis inocentes e o assassino devem ficar entre os jogadores, num lugar onde os dois espiões mestres possam facilmente alcançá-las.

## RESUMO DO JOGO

Espiões mestres conhecem as identidades secretas dos 25 agentes. Seus colegas de equipa conhecem os agentes apenas através dos seus códigos secretos.

Os espiões mestres revezam-se em turnos dando pistas de uma palavra. Uma pista pode-se relacionar a múltiplas palavras na mesa. Os agentes de campo tentam adivinhar quais palavras que o seu espião mestre quis indicar. Quando um agente de campo toca uma palavra, o espião mestre revela a identidade secreta da palavra. Se for um dos agentes da sua equipa, os agentes de campo podem continuar a adivinhar. Mas, se não for um dos seus agentes, será a vez da outra equipa. A primeira equipa a contactar todos seus agentes vence o jogo.

# COMO JOGAR

As equipas revezam-se em turnos. A equipa inicial é indicada pelas 4 luzes nas bordas da carta chave.

## FORNECENDO UMA PISTA

Se você for o espião mestre, tentará pensar numa pista, de uma palavra apenas, que se relaciona com algumas palavras que a sua equipa está tentando adivinhar. Quando achar que encontrou uma boa pista, diga-a. Também deverá dizer um número, juntamente com a pista, que informará a sua equipa quantos códigos secretos estão relacionados com aquela pista.

**Exemplo:** Duas das suas palavras são CASCA e TRONCO. Ambas são relacionadas a árvores, então a pista deverá ser *árvore: 2*.

Você pode dar uma pista para apenas uma palavra (*banana: 1*), mas é mais divertido tentar criar pistas para duas ou mais. Conseguir quatro palavras com uma pista é uma grande proeza.

## Uma Palavra

A sua pista deve ser apenas uma palavra. Não pode dar pistas extras. Por exemplo, não diga: "Isto pode soar um pouco forçado..." Estamos jogando Códigos Secretos. Sempre será um pouco forçado.

A sua pista não pode ser qualquer um dos códigos secretos visíveis na mesa. Em turnos posteriores, alguns códigos secretos serão cobertos, então uma pista não permitida pode-se tornar permitida mais tarde.

## ESTABELECENDO CONTACTO

Quando um espião mestre dá uma pista, seus agentes de campo tentam descobrir o que ela significa. Eles podem discutir entre si, mas o espião mestre deve manter-se sério. Os agentes de campo apontam sua escolha oficial quando um deles toca em um dos códigos secretos na mesa.

- Se o agente de campo tocar **numa carta que pertence à sua equipa**, o espião mestre cobre a palavra com uma carta de agente da cor correspondente. **A equipa pode adivinhar outra palavra (mas não pode ter outra pista).**
- Se o agente de campo tocar num **civil inocente**, o espião mestre cobre-o com uma carta de civil inocente. **Isso termina o turno.**
- Se o agente de campo tocar **numa carta que pertence a outra equipa**, a palavra é coberta por uma das cartas de agente da outra equipa. **Isso também termina o turno.** (E ajuda a outra equipa.)
- Se o agente de campo tocar **no assassino**, a palavra é coberta pela carta do assassino. Isso termina o jogo! **A equipa que contactou o assassino perde.**

**Aviso:** Antes de dizer a sua pista, tenha a certeza de que ela não se relaciona com o assassino.

## Número de Tentativas

Os agentes de campo devem sempre tentar adivinhar uma vez. Qualquer tentativa errada termina o turno imediatamente, mas, se os agentes de campo adivinharem uma palavra da cor da sua equipa, eles podem continuar a tentar adivinhar novas palavras.

**Pode parar de adivinhar a qualquer momento**, mas normalmente vai querer tentar adivinhar todas as palavras que o espião mestre disse. Às vezes, pode até querer adivinhar **uma a mais**:

**Exemplo:** A primeira pista da Equipa Vermelha foi *árvore: 2*. A agente de campo vermelho quis escolher LARANJA e CASCA. Ela tentou LARANJA primeiro. Mas tratava-se de um civil inocente, então ela não tem uma chance para tentar CASCA e passa o turno.

É a vez do turno da Equipa Azul e ela adivinha corretamente duas palavras. Agora volta a ser o turno da Equipa Vermelha novamente.

## PENALIDADE POR PISTAS INVÁLIDAS

Se um espião mestre fornecer uma pista inválida, o turno da equipa termina imediatamente. Como uma penalidade adicional, o espião mestre da outra equipa pode cobrir uma de suas palavras com uma carta de agente antes de dar sua próxima pista.

Mas se ninguém perceber que a pista é inválida, ela conta como válida.

## MANTENDO A CARA SÉRIA

O espião mestre deve manter uma cara séria. Não deve tentar tocar em nenhuma carta enquanto os seus colegas de equipa ainda estiverem pensando nas palavras. Quando um colega de equipa toca numa palavra, consulte a carta chave e cubra a palavra da cor correspondente. Quando um colega de equipa escolher uma palavra da cor certa, você deve agir como se fosse exatamente a palavra que queria, mesmo se não se tratar da palavra exata.

Se você for um agente de campo, deverá focar-se na mesa enquanto estiver pensando na pista dada. Não mantenha contato visual com o espião mestre. Isso ajuda a evitar pistas não verbais.

Quando a sua informação for estritamente limitada ao que pode ser fornecido através de uma palavra e um número, estará a jogar de acordo com o espírito do jogo.

## PARA QUE SERVE A AMPULHETA?

Desculpem-nos. Quase nos esquecemos. Veja bem, nós não usamos muito a ampulheta.

Se um jogador ficar a pensar muito tempo, qualquer jogador pode virar a ampulheta e fazer com que o jogador lento tome uma decisão antes do tempo acabar.

Se está a ter problemas, pode usar a ampulheta em si mesmo. Se não conseguir uma boa pista antes do tempo acabar, dê apenas uma pista para a sua palavra mais difícil e continue pensando enquanto a outra equipa joga.

Se preferir jogar com limites de tempo precisos, pode instalar o nosso app de ampulheta em [codenamesgame.com](https://codenamesgame.com).

O espião mestre vermelho diz *rio*: 3. A agente de campo vermelho tem bastante certeza de que *AMAZONAS* é um *rio*, então ela toca nessa carta. O espião mestre cobre a palavra com uma carta de agente vermelho e ela pode tentar novamente. Um *rio* possui um LEITO, então ela toca nesse código secreto. Esta também é uma carta vermelha, então ela pode fazer uma nova tentativa. Ela não tem certeza sobre a terceira palavra relacionada a *rio*. Ela escolhe *CASCA*. Isso não tem nada a ver com *rio*. Ela está tentando adivinhar uma palavra da pista anterior.

*CASCA* é uma palavra vermelha. A agente de campo conseguiu acertar 3 códigos para a pista *rio*: 3. Ela pode fazer mais uma tentativa final. Ela pode tentar encontrar a terceira palavra relacionada a *rio*, ou pode tentar encontrar a outra palavra relacionada a *árvore*. Ou pode parar de tentar e deixar a Equipa Azul começar seu turno.

**O agente de campo tem apenas uma tentativa extra de adivinhar.** No exemplo acima, a agente de campo poderia fazer até 4 tentativas porque seu espião mestre disse o número 3. Quando os agentes de campo dizem que não querem adivinhar mais (ou quando erram ao adivinhar) o seu turno termina e começa o da outra equipa.

## ANDAMENTO DO JOGO

Os espiões mestres revezam-se em turnos dando pistas. Cada turno cobre ao menos uma palavra, o que torna a adivinhação cada vez mais fácil.

## TERMINANDO O JOGO

**O jogo termina quando uma equipa tiver todas as suas palavras cobertas. Essa equipa vence.** É possível vencer no turno da outra equipa se eles adivinharem a sua última palavra.

O jogo pode acabar mais cedo se um agente de campo fizer contacto com o assassino. A equipa de tal agente perde.

## Preparação para o Próximo Jogo

Outras pessoas querem ter a oportunidade de ser espiões mestres? A preparação para o segundo jogo é fácil. Retire as cartas que estão cobrindo os códigos secretos e coloque-as de volta em suas pilhas. Depois vire simplesmente 25 códigos secretos e está pronto para jogar!

# PISTAS VÁLIDAS

Nós testamos várias regras. Concluímos que alguns grupos gostam das regras de uma forma e outros de outra. Experimente e descubra o que o seu grupo gosta mais.

## REGRAS RIGOROSAS

Algumas pistas são inválidas porque violam o espírito do jogo.

**Sua pista deve ser sobre o significado das palavras.** Você não pode usar a sua pista para falar das letras de uma palavra ou sua posição na mesa.

*Aterra* não é uma pista válida para INGLATERRA. Você não pode ligar BANCO, BANDA e BAIXA com a pista *b*: 3, nem com uma pista como *cinco*: 3. No entanto...

**Letras e números são pistas válidas, desde que se refiram a significados.** Você pode usar *X*: 1 como uma pista para RAIÓ. Você pode usar *oito*: 2 como uma pista para BOLA e POLVO.

**O número dito após sua pista não pode ser usado como uma pista.** *Citrino*: 8 não é uma pista válida para LIMÃO e POLVO.

**Você deve jogar em português.** Uma palavra estrangeira é permitida apenas quando os jogadores a usam numa frase em português. Por exemplo, não pode usar *Apfel* como pista para MAÇÃ e BERLIM, mas pode usar *strudel*.

**Não pode usar qualquer forma de uma palavra visível na mesa.**

Enquanto ARRANHA-CÉU estiver descoberta, você não pode usar *arranha*, *aranha*, ou *céu*.

**Não pode dizer uma parte de uma palavra composta da mesa.** Enquanto uma palavra como CONTRAGOLPE estiver descoberta, você não poderá dizer *contra*, *golpe*, ou *contrabando*.

## HOMÔNIMOS & SOLETRAR

Exemplo: *sela* soa como *cela*, mas essas duas palavras não significam a mesma coisa.

**Palavras com o mesmo som com significados diferentes e grafias diferentes são consideradas palavras diferentes.** Então não pode dar pistas relacionadas a sela para a palavra CELA.

**Palavras que são soletradas da mesma maneira são consideradas iguais mesmo** que possuam significados diferentes (homógrafas). Por exemplo *planta* é um vegetal e também um mapa de um prédio ou casa. Portanto, você poderia usar *plan-ta* como uma pista para ALGODÃO e para HOTEL.

Além disso, um acento pode alterar consideravelmente o significado de uma palavra: ÓPERA não é o mesmo que OPERA.

**As palavras cujo significado varia de acordo com o acento são consideradas diferentes**, então não pode dar uma pista relacionada a operar para se referir a ÓPERA.

**É permitido soletrar a sua pista.** Por exemplo, se você quer que seus colegas adivinhem AMBULÂNCIA e TEATRO, você pode soletrar *o-p-e-r-a* sem se comprometer com a pronúncia. Você pode dar a pista *s-e-l-a* mesmo que CELA seja um dos Códigos Secretos na mesa.

**Se alguém pedir, deverá soletrar sua pista.** Se não for muito bom em soletrar, peça ajuda ao espião mestre oponente.

**Dica:** Soletrar não é apenas para homônimos. Também pode ser útil quando a sala estiver barulhenta ou quando os jogadores possuírem soques diferentes.

## NÃO SEJA MUITO RIGOROSO

A palavra INGLATERRA tem uma origem composta (Anglae Terra, terra dos anglos), porém no século em que vivemos *anglo* e *terra* seriam pistas válidas para INGLATERRA. Mas, se alguém disser que não pode dizer *rica*, quando estiver na mesa a carta AMÉRICA, essa pessoa só está a tentar criar confusão.

**Se o espião mestre oponente deixar, a pista é válida.** Se não tiver certeza, pergunte ao seu oponente. (Em voz baixa, para que os outros não possam ouvir.)

# REGRAS FLEXÍVEIS

Às vezes você precisa decidir o que considera válido e o que não considera válido. Grupos diferentes preferem formas de jogar diferentes.

## Palavras Compostas

A língua portuguesa possui maneiras diferentes de soletrar palavras compostas. *Aeroespacial* é uma palavra. *Dama de ferro* são três palavras. *Obra-prima* possui hífen. Tecnicamente, apenas *aeroespacial* pode ser uma pista de uma palavra só.

Pode decidir se irá permitir palavras compostas. No entanto, em nenhum momento será permitido inventar palavras compostas. *Lula lunar* não é válido para LUA e POLVO.

## Nomes Próprios

Nomes próprios sempre são pistas válidas se seguirem as outras regras. *George* é uma pista válida, mas terá de especificar se quer dizer *George Washington* ou *George W. Bush*. O seu grupo pode concordar em considerar nomes próprios como uma palavra só. Isso pode permitir títulos como *Os Três Mosqueteiros*. Mesmo que não permita nomes próprios com várias palavras, poderá fazer exceção para nomes de lugares como *Buenos Aires*.

Espiões mestres não poderão inventar nomes, nem mesmo nomes que acabem por ser verdadeiros. *Passos Dias Aguiar* não é válido como pista para CARRO e TANQUE.

## Siglas e Abreviações

Tecnicamente, *CIA* não é uma palavra. Mas é uma excelente pista. Você pode decidir se permitirá abreviações comuns como *UK*, *lol* e *PhD*. E palavras como *laser*, *radar* e *sonar* são permitidas, mesmo que sejam originalmente siglas.

## Homônimos

Algumas pessoas preferem o uso mais liberal de homônimos. Você pode permitir o uso de *sela* como pista para coisas relacionadas a *cela* se isso fizer com que o jogo fique mais divertido.

## Rimas

Rimas são sempre válidas quando se referem a significados. *Dor* é uma pista válida para DOUTOR, porque é uma rima comum. *Pato* é também uma pista válida para GATO porque ambos são animais. *Pato* não é uma pista válida para SAPATO porque sua associação principal é através do som das palavras. (Se alguém no seu grupo tiver um gato que use sapatos, então esta pista é perfeita.)

Algumas pessoas gostam de permitir qualquer tipo de rima na pista. Se decidir permitir isso, lembre-se apenas de que não poderá indicar que está a fazer uma rima. Os seus agentes de campo devem descobrir isso sozinhos.

## PISTAS PARA ESPECIALISTAS: ZERO

Você pode usar o *0* como o número de sua pista. Por exemplo, *penas: 0* significando, "Nenhuma de nossas palavras se relaciona a *penas*".

Se *0* for o número, o limite usual de adivinhações não se aplica. Os agentes de campo podem adivinhar quantas palavras quiserem. Mesmo assim têm de adivinhar ao menos uma palavra.

Se ainda não entende para que isso serve, não se preocupe, mais cedo ou mais tarde vai entender.

## PISTAS PARA ESPECIALISTAS: ILIMITADA

Às vezes pode ter várias palavras não descobertas relacionadas a pistas de turnos anteriores. Se quiser que a sua equipa tente adivinhar mais do que uma delas, pode dizer *ilimitado* em vez de um número. Por exemplo, *penas: ilimitado*.

A desvantagem é que os agentes de campo não sabem quantas palavras são relacionadas à nova pista. A vantagem é que eles podem tentar adivinhar quantas palavras quiserem.

# DOIS JOGADORES

Se houver apenas duas pessoas, poderão jogar na mesma equipa. Esta variante para dois jogadores também funciona com grupos maiores de pessoas que não querem competir um contra o outro. O objetivo será alcançar uma pontuação máxima contra um oponente simulado.

Prepare o jogo como de costume. Um jogador será o espião mestre e o resto serão os agentes de campo. A outra equipa não possui jogadores, mas ainda precisará da pilha de cartas do agente deles. A sua equipa terá o primeiro turno. Escolha uma carta chave que o aponte como a equipa inicial. Jogue os seus turnos como de costume. Tente evitar agentes inimigos e o assassino.

O espião mestre simula a equipa inimiga ao cobrir 1 de suas palavras toda a vez que conseguem um turno. O espião mestre escolhe qual das palavras será coberta, havendo por isso um pouco de estratégia a ser usada.

Se a sua equipa contactar o assassino, ou se todos os agentes inimigos forem contactados, a sua equipa perde. Não há pontuação.

Se sua equipa vencer, a pontuação é feita conforme o número de cartas de agente que restaram na pilha do inimigo.

**Aviso:** A sua pontuação será determinada por quantos turnos precisou e também por quantos agentes inimigos você contactou acidentalmente.

- 8 Isso é... difícil de acreditar.
- 7 Missão impossível.
- 6 Uau!
- 5 Você receberá uma ligação do MI6.
- 4 Permissão ultra-secreta.
- 3 Seus relógios estão sincronizados.
- 2 Ok. Mas pode fazer melhor.
- 1 Bom, uma vitória é uma vitória, não é ?

# TRÊS JOGADORES

Três jogadores que querem ficar na mesma equipa podem jogar como acabamos de descrever para dois jogadores. Se dois jogadores quiserem competir entre si, podem ser espiões mestres e o terceiro jogador ser o seu agente de campo.

A preparação e jogabilidade são iguais, exceto que o único agente de campo está trabalhando para os dois lados (como acontece com muitos espiões na vida real!). O espião mestre vencedor é determinado da forma habitual. O agente de campo tenta fazer um bom trabalho para ambos os lados.

*Para jogar online e saber mais sobre o jogo, favor visitar: [www.codenamesgame.com](http://www.codenamesgame.com).*

## Um jogo de Vlaada Chvátil

Ilustração: Tomáš Kučerovský

Design Gráfico: Filip Murmak

Tradução: Rodrigo Sponchiado Uemura  
Marcelo Fernandes

**Agradecimentos para:** nossas esposas e filhos, Brno Board Game Club, Paul e seus amigos, Jason e sua família, Laadinek e seu clube de jogo, Dita e STOH gaming club, e todas aquelas pessoas na Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Herní vikend, Severské hrani, Stahleck, UK Games Expo, e outros eventos de jogos. As pistas inteligentes que vocês encontraram durante os testes foram verdadeiramente inspiradoras.

© Czech Games Edition  
Julio 2015  
[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)



Distribuído em Portugal  
**DEVIR LIVRARIA, LDA**  
Polo industrial  
Brejos de Carreiros  
Escritório 2, Olhos de Água  
2950-554 Palmela  
[www.devir.pt](http://www.devir.pt)  
[devir.pt@devir.com](mailto:devir.pt@devir.com)  
Tel: (351) 212 139 440