Los jefes de espías conocen la identidad secreta de los 25 agentes, pero el resto del equipo tendrá que descubrir el CÓDIGO SECRETO que les permita averiguar su nombre en clave.



DEVIR

¡APRENDE A JUGAR CON EL VIDEOTUTORIAL!

www.cge.as/cn-htp-es

www.codenamesgame.com

CGE

PREPARACIÓN

DIVIDÍOS EN 2 EQUIPOS

Formad 2 equipos con aproximadamente el mismo número de personas (y con un mínimo de 2 personas por equipo).

DECIDID QUIÉNES SERÁN JEFES Y QUIÉNES AGENTES

Cada equipo elige a una persona para que haga de jefe de espías. El resto serán agentes. Los jefes se sientan en el mismo lado de la mesa, frente a sus agentes.

AGENTES ROJOS





25 cartas de palabra (de un mazo de 200)

DISPONED 25 PALABRAS AL AZAR

Mezclad las cartas de palabras y disponed 25 al azar en una cuadrícula de 5 × 5.

LOS JEFES TOMAN UNA CARTA DE CLAVE AL AZAR

En cada partida habrá una carta de clave que señalará qué palabras corresponden a cada equipo. Los jefes eligen una carta de clave al azar y la ponen delante de sí, sin importar la orientación.

8 agentes rojos

7 civiles inocente



1 agente doble con una cara roja/azul

LOS JEFES SE QUEDAN LAS TARJETAS

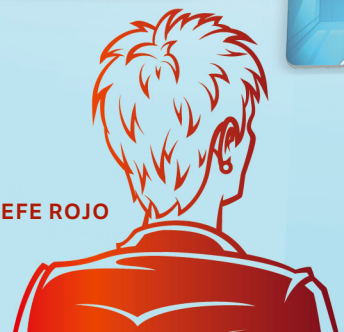
Deja las 8 tarjetas rojas delante del jefe rojo y las 8 tarjetas azules delante del jefe azul. Los 7 civiles y 1 asesino se dejan entremedio.

EL EQUIPO INICIAL SE QUEDA EL AGENTE DOBLE

Los triángulos que hay en el borde de la carta de clave indican qué equipo empieza la partida.



El equipo inicial tendrá que adivinar 1 palabra más, por lo que se quedará la tarjeta del agente doble. Entrega el agente doble al equipo que empiece y por el lado que corresponda.



AGENTES AZULES







1 carta de clave
(de un mazo 40)

1 asesino



8 agentes azules







JEFE AZUL

TOP SECRET

¡SOLO LOS JEFES PUEDEN VER LA CLAVE!

La carta de clave muestra la identidad secreta de las 25 palabras.

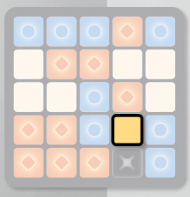
MANZANA es un agente rojo.





CAZA es un civil inocente.





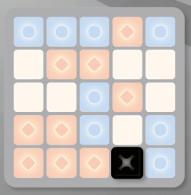
GRADO es un agente azul.





CUERNO es el asesino.





CÓMO SE JUEGA

Se juega por turnos, empezando por el equipo cuyo color aparece en los triángulos de la carta de clave. Se sigue jugando hasta que un equipo gane.



En este ejemplo, rojo juega primero.

EN VUESTRO TURNO

EL JEFE DE ESPÍAS DA UNA PISTA

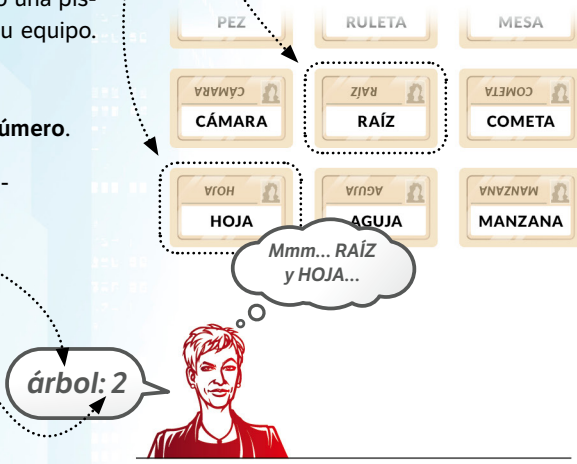
Si eres el jefe, tendrás que empezar dando una pista para una o más palabras del color de tu equipo. Cuantas más, mejor.

Tu pista deberá consistir en **1 palabra y 1 número**.

La **palabra** está relacionada con las palabras para las que estás dando la pista.

El **número** indica con cuántas palabras está relacionada tu pista.

Por ejemplo, si RAÍZ y HOJA fueran palabras rojas, el jefe rojo podría intentar dar una pista para ambas diciendo "Árbol: 2".



LOS AGENTES PUEDEN REALIZAR VARIOS INTENTOS

Los agentes deberían tomarse un tiempo para debatir las posibles palabras (o, si solo estás tú como agente, puedes pensar en voz alta). Después, uno de los agentes **tendrá que realizar un intento tocando una de las cartas**.

Luego el jefe tendrá que cubrir esa carta con una tarjeta del color señalado en la carta de clave.

Si adivinaste una palabra de tu color, podrás realizar un intento más (tendrás otro intento, pero ninguna pista nueva).

Siguiendo el ejemplo anterior, los agentes aciertan RAÍZ, así que pueden realizar otro intento. Luego, señalan MANZANA en vez de HOJA. La carta de clave indica que MANZANA también es roja. El jefe de espías deberá actuar como si esa fuera la segunda palabra a la que se refería con su pista.



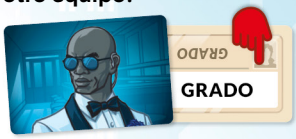
UN INTENTO FALLIDO TERMINA EL TURNO

Hay tres cosas que pueden salir mal:

Si tocas a un civil inocente, **vuestro turno finaliza.**



Si tocas una palabra del otro equipo, **vuestro turno finaliza ¡y además habréis ayudado al otro equipo!**



Si tocas al asesino, **¡perdéis inmediatamente la partida!**



SI ACIERTAS, PODRÁS SEGUIR INTENTÁNDOLO HASTA QUE...

DECIDAS PARAR

Si vuestro turno no terminó por culpa de un intento fallido, puedes decidir parar de manera voluntaria. Por ejemplo, si te dan la pista "frío: 3", procurarás encontrar 3 palabras relacionadas con "frío" y luego terminar vuestro turno.

O bien, si solo has encontrado 2 buenas palabras para "frío" y señalar una tercera te parece demasiado arriesgado, podrías dejarlo después del segundo intento. O incluso después del primero. Solo estás obligado a realizar al menos 1 intento.

O BIEN

USES LA REGLA DEL "UNO MÁS"

Mientras sigas acertando palabras de tu color, podrás realizar **un intento adicional** al número incluido en la pista. Por ejemplo, la pista "frío: 3" permitiría realizar 4 intentos.

En tu primer turno no vas a necesitar hacer este intento extra, pero más adelante puede que necesites recurrir a la regla del "uno más" para encontrar una palabra que te faltaba de una pista anterior.

CUANDO ACABE VUESTRO TURNO, EMPIEZA EL TURNO DEL OTRO EQUIPO



CÓMO SE GANA

Se sigue jugando por turnos hasta que un equipo gane.

- **Si ya no te quedan más palabras por adivinar, tu equipo habrá ganado.** Normalmente ganaréis al acertar vuestra última palabra, aunque también podría darse el caso de que el otro equipo señalara vuestra última palabra durante su turno.
- **También ganaréis si el otro equipo señala al asesino.**

YA CONOCES LAS REGLAS. ¡A JUGAR!

PISTAS VÁLIDAS

Los jefes tienen que dar pistas que encajen con el espíritu del juego. Si no tienes claro si una pista es válida o no, **consúltalo con el otro jefe** (en voz baja, para que los agentes no puedan oírlo).

EL ESPÍRITU DEL JUEGO

Algunas pistas no son válidas porque son contrarias al espíritu del juego.

Tus pistas deben referirse al significado de las palabras. No puedes usar una pista que se refiera a las letras de una palabra o a su posición en la mesa. Por ejemplo, no podrías relacionar BARCO, BOLSA y BOTÓN con pistas como "B: 3" o bien "Cinco: tres". Sin embargo...

Las letras y cifras son pistas válidas siempre y cuando hagan referencia al significado. Podrías usar "X: 1" como pista para RAYO, o "siete: 3" como pista para DÍA, GATO y ENANO.

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" 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".

No se pueden usar melodías ni acentos como pista. Si se pudiera dar una pista para FRANCIA simplemente poniéndole un acento francés a la palabra que dijeras, FRANCIA sería demasiado fácil.

SUENA COMO...

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

En el juego tradicional de *Código secreto* solo se permiten usar palabras homónimas o que suenen parecidas si están relacionadas con el significado de las palabras. De este modo, "potagia" sería una pista válida para MAGIA porque esta rima es una expresión habitual. Sin embargo, "pato" no sería una pista válida para ZAPATO (a menos que en vuestro grupo alguien tenga un pato con mocasines). Del mismo modo, no podrías dar una pista relacionada con "cavar" para la palabra CABO.

Pero con la aplicación (*Codenames*) se permiten las palabras que suenen igual. De modo que, si lo preferís, podéis jugar permitiendo "cavar" para el CABO (o que se acabe el cava al cabo de poco).

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 la pista, y tendrás que hacerlo si alguien te lo pide.

Si dos palabras se escriben igual, se consideran como la misma palabra. Así pues, "B-o-t-a" sería una pista válida para PIE y BOTELLA.

AJUSTANDO LA REGLA DE "UNA SOLA PALABRA"

Podéis acordar que algunas siglas y abreviaturas de uso habitual (ONU, CIA, NASA...) se permitan como pistas de una sola palabra.

Los nombres propios de una sola palabra siempre son válidos como pista. Podéis acordar también aceptar nombres completos (Juana de Arco, Nueva York) e incluso títulos (*El cuento de la criada*).

Los nombres compuestos de una sola palabra (como "portaaviones") se consideran pistas válidas. En cambio, pistas como "primo hermano" o "reloj de pared" no se consideran válidas (a menos que el jefe rival lo permita).

NO HAY QUE SER DEMASIADO ESTRICTOS

Inglaterra tiene un origen compuesto ("Anglae Terra", tierra de los anglos), pero en el siglo en que 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.

REGLAS AVANZADAS

PISTA ILIMITADA



En vez de decir una cifra puedes decir "ilimitado". Por ejemplo: "menudo: ilimitado". Esto permitirá a tus agentes realizar tantos intentos como quieran, siempre y cuando vayan acertando.

Al decir "ilimitado" los agentes no sabrán a cuántas palabras te refieres con tu pista, pero puede que lo deduzcan. Si os quedaran 3 palabras por adivinar, una pista con la cifra "2" o "3" bastaría para encontrarlas todas. Así que, en este caso, decir "menudo: ilimitado" posiblemente signifique "encontrad 1 palabra para 'menudo' y 2 más de las pistas anteriores".

PISTA CERO



Una pista como "plumas: 0" también permite un número ilimitado de intentos (ignora la regla del "uno más").

La pista significaría "No adivinéis ninguna palabra (o palabras) relacionada con 'plumas'". Así pues, si PINGÜINO fuera el único pájaro que hubiera en la mesa, mejor no señalarlo.

Y luego preguntaos: "¿Por qué no?". Si hubiera palabras como NIEVE, HIELO y ANTÁRTIDA tal vez el jefe de espías habría dicho "frío: 3", pero PINGÜINO habría sido un problema. Así que decidís señalar NIEVE, HIELO y ANTÁRTIDA.

PENALIZACIÓN POR PISTAS INCORRECTAS

Si un jefe de espías da una pista que no es válida, el turno de su equipo acabará de inmediato sin poder realizar ningún intento, y además el jefe de espías del otro equipo podrá cubrir una de sus palabras antes de dar su siguiente pista.

Sin embargo, si el equipo rival cree que la pista incorrecta no ha perjudicado la partida, su jefe de espías puede decidir permitirla, en cuyo caso se considerará válida. Asimismo, si se da una pista incorrecta pero nadie se da cuenta hasta más tarde, se considerará como válida.

VARIANTES

Hay grupos que prefieren usar un temporizador para darle un ritmo más rápido al juego. En la aplicación gratuita *Codenames Companion* para teléfonos móviles encontrarás varios temporizadores y cartas de clave al azar (es una aplicación distinta a *Codenames*, que te permite jugar a *Código secreto* de manera asincrónica con jefes de espía de todo el mundo).

Puedes encontrar otras maneras de jugar en **codenamesgame.com**.

CÓDIGO SECRETO

Un juego de Vlaada Chvátil

Ilustraciones: Tomáš Kučerovský
Ilustraciones adicionales: František Sedláček y Dávid Jablonovský
Diseño gráfico: Michaela Zaoralová, Radek "RBX" Boxan, Štěpán Drašťák y Tibor Vizi
Gráficos 3D: Roman Bednář
Reglamento y palabras: Jason A. Holt
Agradecimientos a: Tomáš Uhlíř y Ondřej Kurka
Producción: Vít Vodička
Responsable del proyecto: Lea Červeňanská
Supervisión del proyecto: Petr Murmak

Edición en español
Responsable editorial: Xavier Garriga
Traducción y adaptación: Oriol Garcia

Un agradecimiento muy especial para: nuestras familias, amigos y compañeras por el inestimable apoyo y cariño que han mostrado hacia nuestro trabajo; nuestro equipo de desarrollo digital por crear una aplicación fantástica para móviles; Lukáš Novotný por la estupenda adaptación de la web; y, sobre todo, a los millones de personas de todo el mundo que han estado jugando y disfrutando de *Código secreto* (ya fuera en una mesa, en un navegador o en un móvil) durante la década pasada.

¡Todo esto hace que nuestro trabajo merezca la pena!

DEVIR IBERIA S.L.
Via Augusta 153, Entl. 4
08021 – Barcelona
www.devir.com

Copyright © 2015–2025
Czech Games Edition s. r. o.

www.czechgames.com

RECORDATORIOS Y CONSEJOS

Puedes encontrar más información en **www.codenamesgame.com**

- **Ten paciencia.** Ser jefe de espías es complicado. Puede que hagan falta un par de minutos para encontrar la primera pista de la partida. A partir de ahí, suele ser más sencillo.
- **Está permitido dar una pista para una sola palabra,** pero es más divertido buscar pistas que incluyan varias palabras.
- **No des más información de la necesaria con tu pista.** No digas "Tal vez sea apurar un poco...". Estás jugando a *Código secreto*; siempre estarás apurando un poco.
- **Los agentes deberían discutir entre ellos las opciones posibles y luego realizar el intento.** Si eres el único agente de tu equipo, puedes pensar en voz alta. Y si sois varias personas, aseguraos de que todo el mundo participa. Pero tampoco dejéis que las dudas o los debates alarguen la partida más de lo necesario.
- **El jefe de espías debe poner cara de póquer.** Mientras los agentes discutan sobre alguna pista, no deberá mostrar ninguna emoción (tanto si van desencaminados como si no). No deberá ir a buscar ninguna tarjeta hasta que no toquen alguna palabra. Si aciertan de casualidad, deberá actuar como si esa hubiera sido su intención.
- **Los agentes no deben estar observando las reacciones del jefe.** Deben centrarse en las cartas y evitar mirar a los ojos del jefe.
- **Los agentes pueden intentar adivinar palabras de una pista anterior,** incluso con su primer intento. También pueden realizar intentos al tuntún (aunque no es muy recomendable).
- **El jefe de espías no debe indicar a sus agentes si faltan palabras de alguna pista anterior.** Ni siquiera puede hablar de las pistas anteriores, a menos que le pidan que las repita.
- **Los agentes pueden terminar su turno antes de lo previsto** sin haber adivinado todas las palabras que la pista permitía. Sin embargo, están obligados a realizar como mínimo un intento.
- **Cuando acabe la partida, voltead las 25 cartas.** ¡Ya podéis volver a jugar!



CÓDIGO SECRETO – DÚO
2+ personas, cooperativo
400 palabras nuevas
(se puede mezclar con *Código secreto*)



CÓDIGO SECRETO – IMÁGENES
4-8 personas
Juega con imágenes en vez de con palabras



Foto de Henk Rolleman

VLAADA
Autor de
Código secreto

"Veo que queda un poco de espacio en esta página... Pues déjame que te recomiende la aplicación Codenames. *Me he pasado estos últimos años trabajando en esta aplicación con el equipo, poniéndole un montón de contenido, nuevas formas de jugar (estoy muy orgulloso del sistema de retos diarios), unos giros muy divertidos y unas funcionalidades muy interesantes: ¡te sorprenderá ver cuántas hay :)!*

Y lo digo porque realmente creo que esta aplicación te puede gustar mucho. ***Adelante: date un capricho y pruébala.*** *"*

En cge.as/cn-story podrás leer cuál es la historia detrás de este juego (en inglés).

4.9 ★★★★★

Consíguelo en el App Store

DESCARGAR EN Google Play

