

Os Espiões Mestres sabem à identidade secreta de 25 agentes. Os seus colegas de equipe os conhecem somente pelos seus CÓDIGOS SECRETOS.



**VOCÊ PODE
APRENDER
COMO JOGAR
ASSISTINDO
ESTE VÍDEO!**

www.cge.as/cn-htp-ptbr



www.codenamesgame.com

PREPARAÇÃO

DIVIDAM-SE EM DUAS EQUIPES.

Os jogadores devem se organizar em 2 equipes do mesmo tamanho, ou o mais próximo possível, com no mínimo 2 jogadores por equipe.

ESCOLHAM OS ESPIÕES MESTRES E OS OPERADORES.

Cada equipe escolhe 1 jogador para ser o seu Espião Mestre. O resto são Operadores (também conhecidos como Agentes de Campo). Os Espiões Mestres azul e vermelho sentam-se do mesmo lado da mesa, à frente dos seus Operadores.

ESPALHEM 25 CARTAS DE PALAVRAS NA MESA.

Embaralhem as cartas de palavras, escolha 25 aleatoriamente, e as coloque na mesa formando uma grade de 5 por 5.

ESPIÕES MESTRES TIRAM UMA CARTA CHAVE ALEATÓRIAMENTE.

Cada partida tem uma chave que revela quais palavras pertencem a cada equipe. Os Espiões Mestres escolhem a chave aleatoriamente e a coloca no apoio entre eles. Pode ser de qualquer lado.

ESPIÕES MESTRES PEGAM AS FICHAS.

Coloque as 8 fichas vermelhas na frente do Espião Mestre Vermelho e as 8 fichas azuis na frente do Espião Mestre azul. Os 7 Cíveis e 1 Assassino ficam entre os dois.

DÊ O AGENTE DUPLO À EQUIPE INICIAL.

Os 4 triângulos no canto da carta chave demonstra qual equipe começa.

A equipe inicial tem 1 palavra a mais para adivinhar, por isso eles ganham a ficha de Agente Duplo. **Vire-a** para a cor deles e some-a as fichas deles.

OPERADORES VERMELHOS



25 cartas de palavras (de um baralho de 200)



8 Agentes vermelhos

7 Cíveis inocentes



ESPIÃO MESTRE VERMELHO



OPERADORES AZUIS



1 carta Chave
(de um baralho de 40)

1 Assassino

8 Agentes azuis



ESPIÃO MESTRE
AZUL

ULTRA SECRETO

SOMENTE OS ESPIÕES

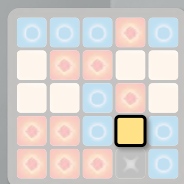
MESTRES VEÊM A CHAVE!

A carta Chave revelam a identidade secreta das 25 palavras.

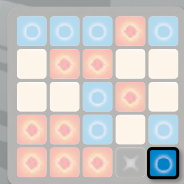
MAÇÃ é vermelha.



FERRO é um Civil inocente.



DEGRAU é azul.



BUZINA é o Assassino.



COMO JOGAR

As equipes revezam os turnos, começando pela equipe indicada pelos triângulos na carta Chave. Continuem revezando até que uma das equipes ganhe a partida.

NO SEU TURNO

O ESPIÃO MESTRE DÁ UMA PISTA.

Se é o Espião Mestre, você deve começar tentando achar uma pista para 1 ou mais palavras da cor da sua equipe. Quanto mais, melhor.

Sua pista deve ser **1 palavra ou 1 número**:

A **palavra** tem que ser relacionada com as palavras que você quer dar uma pista.

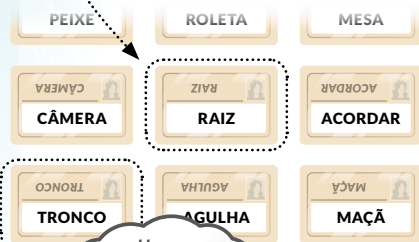
O **número** se refere a quantas palavras sua pista está relacionada.

Por exemplo, se RAIZ e TRONCO são palavras vermelhas, o Espião Mestre vermelho pode tentar dar uma pista para as duas palavras dizendo *árvore:2*.

árvore: 2



Neste exemplo, a equipe vermelha começa.



Hmm...
RAIZ e TRONCO...



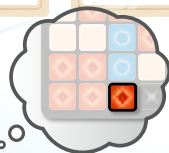
OS OPERADORES PODEM TENTAR ADIVINHAR MULTIPLAS VEZES.

Os Operadores devem pausar um instante para discutir a pista (ou, se você for o único Operador, pode pensar em voz alta). Então, um dos Operadores deve **tentar adivinhar tocando uma das cartas**.

O Espião Mestre cobre a palavra com uma ficha da cor correspondente a revelada na carta Chave.

Se você conseguiu adivinhar a palavra na sua cor, pode tentar adivinhar mais uma palavra (você ganha mais uma oportunidade de adivinhar e não outra pista).

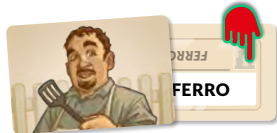
Em nosso exemplo, os Operadores adivinharam RAIZ, então eles podem tentar adivinhar outra palavra. Eles dizem MAÇÃ em vez de TRONCO. A carta Chave diz que MAÇÃ também é uma palavra vermelha. O Espião Mestre deve agir como se fosse a segunda palavra pretendida pela pista.



UM PALPITE ERRADO ENCERRA O SEU TURNO.

Três coisas podem dar errado:

Se a carta que você tentou adivinhar era um Civil inocente, **o seu turno acaba.**



Se a carta que tentou adivinhar era da outra equipe, **o seu turno acaba e você ajudou a outra equipe!**



Se a carta que tentou adivinhar era um Assassino, **you perde a partida imediatamente!**



SE VOCÊ CONTINUAR ADIVINHANDO CORRETAMENTE, PODERÁ CONTINUAR TENTANDO ATÉ ...

ESCOLHER TERMINAR O SEU TURNO.

Se o seu turno não terminar com um palpite errado, você pode terminá-lo voluntariamente. Por exemplo, se receber a pista *frio*: 3, você quer encontrar 3 palavras relacionadas com *frio* e depois finalizar o seu turno.

Ou, se você achar somente 2 palavras boas para *frio* e tentar adivinhar a terceira parece ser muito arriscado, você pode terminar o seu turno depois da segunda palavra. Ou até depois da primeira. Você é obrigado a fazer pelo menos um palpite.

QUANDO O SEU TURNO ACABAR, É A VEZ DA OUTRA EQUIPE.

VENCENDO

Continue revezando até que uma equipe vença.

→ Quando sua equipe não tem mais palavras para adivinhar, sua equipe vence. Muitas vezes, você ganhará adivinhando sua última palavra. Mas você também pode ganhar se a outra equipe adivinhar a sua última palavra na vez deles.

→ Você também ganha se a outra equipe adivinhar o assassino.

AGORA VOCÊ CONHECE AS REGRAS, COMECE A JOGAR!

VOCÊ PODE USAR A REGRA DO “MAIS UM”.

Enquanto os Operadores continuarem adivinhando palavras de sua própria cor, eles podem **adivinhar uma carta a mais** do que o número especificado pela pista. Por exemplo, a pista *frio*: 3 permite que os Operadores façam até 4 palpites.

Você não precisa desse palpite extra em seu primeiro turno. Mais tarde, no entanto, você pode precisar usar a regra “mais um” para adivinhar uma palavra que você perdeu da pista de um turno anterior.

OU



PISTAS VÁLIDAS

Os Espiões Mestre devem dar pistas que estão no espírito do jogo. Se você não tiver certeza de que sua pista é válida, **consulte o Espião Mestre adversário** (silenciosamente, para que os Operadores não possam ouvir.)

NO ESPÍRITO DO JOGO

Algumas pistas são inválidas porque violam o espírito do jogo.

Sua pista deve ser sobre o significado das palavras. Você não pode usar sua pista para falar sobre as letras de uma palavra ou sua posição na mesa. Você não pode amarrar BANCO, BANDA e BAIXA com uma pista como *b*: 3, nem com *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 RAI0, e você pode usar *oito*: 2, como uma pista para BOLA e POLVO.

Você deve jogar em português. Uma palavra estrangeira é permitida apenas se os jogadores do seu grupo a usarem em uma frase neste idioma. Então você não pode usar *Apfel* como uma pista para MAÇÃ e BERLIM, mas você pode usar *strudel*.

Você não pode usar qualquer forma de uma palavra visível na mesa. Enquanto ARRANHA-CÉU estiver descoberta, você não pode usar arranha, aranha, ou céu.

Você não pode dizer uma parte de uma palavra composta que esteja na mesa. Enquanto uma palavra como CONTRAGOLPE estiver descoberta, você não poderá dizer *contra*, *golpe*, ou *contrabando*.

Você não pode usar melodias ou sotaques como pista. Se você sempre pudesse dar uma pista para FRANÇA dizendo qualquer palavra com sotaque francês, então FRANÇA seria muito fácil.

NÃO SEJA MUITO RIGOROSO

A palavra INGLATERRA tem uma origem composta, porém no século em que vivemos *anglo* e *terra* seriam pistas válidas para INGLATERRA. Mas, se alguém disser que você não pode dizer *rica*, quando estiver na mesa a carta AMÉRICA, essa pessoa só está tentando arrumar confusão.

Se o Espião Mestre adversário deixar, a pista é válida.

SONS PARECIDOS

No Código Secreto tradicional, pistas com sons parecidos são permitidas apenas se forem sobre os significados das palavras. *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.

Mas no aplicativo Codenames (Código Secreto), todos os sons semelhantes são permitidos. E seu grupo pode concordar em jogar dessa maneira, permitindo *sela* para a palavra CELA como um exemplo.

Você pode soletrar sua pista, e você deve soletrar sua pista se alguém perguntar.

Se duas palavras forem escritas da mesma forma, trate-as como a mesma palavra. *P-l-a-n-t-a* é uma pista válida para ALGODÃO e para HOTEL.

DISTORCENDO A REGRA DE “UMA PALAVRA”

Seu grupo pode concordar em permitir abreviações comuns (*CIA*, *NASA*, *PhD*) como pistas de uma palavra.

Nomes próprios são sempre pistas válidas. Seu grupo pode concordar em permitir nomes próprios como uma palavra só (*George Washington*, *Nova Iorque*) e até mesmo títulos (*O Velho* e *o Mar*).

Palavras compostas como *aeroespacial* são pistas válidas. Pistas como *dama de ferro* ou *obra-prima* são inválidas, a menos que sejam permitidas pelo espião adversário.

REGRAS PARA ESPECIALISTAS

PISTAS ILIMITADAS

Em vez de um número, você pode dizer que sua pista é ilimitada. Por exemplo, *pequeno: ilimitado*. Isso permite que seus Operadores façam quantas suposições quiserem, desde que continuem adivinhando corretamente as palavras.

Os Operadores não sabem quantas palavras foram pretendidas pela pista ilimitada, mas às vezes eles podem descobrir. Se você tiver 3 palavras restantes, uma pista para 2 ou 3 é suficiente para adivinhar todas. Então, neste caso, *pequeno: ilimitado* provavelmente significa “adivinhe 1 palavra para *pequeno* e 2 palavras de pistas anteriores”.

pequeno: ∞

ZERO PISTAS

Uma pista como *penas: 0* também permite suposições ilimitadas (ignore a regra “mais um”).

A pista significa “Não adivinhe a palavra (ou palavras) relacionadas a *penas*”. Portanto, se o PINGUIM é o único pássaro na mesa, não adivinhe o PINGUIM.

Então você nos pergunta “Por que não?” Bem, se há palavras como NEVE, GELO e ANTARTICA, talvez seu Espião Mestre quisesse dizer *frio: 3*, mas PINGUIM estava no caminho. Então adivinhe NEVE, GELO e ANTARTICA.

penas: 0

PENALIDADE POR UMA PISTA INVÁLIDA

Se um Espião Mestre acidentalmente der uma pista inválida, o turno de sua equipe termina imediatamente, sem mais palpites, e o Espião Mestre adversário pode cobrir uma das palavras de sua própria equipe antes de dar a próxima pista.

No entanto, se a equipe adversária sentir que a pista inválida não prejudicou a partida, seu Espião Mestre pode decidir permiti-la, nesse caso tornando-a válida. Além disso, se uma pista inválida for dada, mas só perceberam mais tarde, essa pista será considerada válida.

VARIANTES

Alguns grupos preferem usar um cronômetro para incentivar um ritmo de jogo mais rápido. Incluímos vários tipos de cronômetros e cartões-chave aleatórios no “Codenames gadget” gratuito disponível para o seu celular (não é o mesmo que o aplicativo Codenames, que permite que você jogue Código Secreto com Espiões Mestres de todo o mundo).

Para outras maneiras de jogar, visite codenamesgame.com.



CÓDIGO SECRETO

Um jogo de Vlaada Chvátil

Ilustrações: Tomáš Kučerovský

Arte adicional: František Sedláček, Dávid Jablonovský

Design Gráfico: Michaela Zaoralová, Radek “RBX” Boxan, Štěpán Drašťák, Tibor Vizi

3D Assets: Roman Bednář

Palavras e Manual de Regras: Jason A. Holt

Agradecimentos para: Tomáš Uhlíř, Ondřej Kurka

Produção: Vít Vodička

Gerenciamento do projeto: Lea Červeňanská

Supervisor do Projeto: Petr Murmak

Agradecimentos especiais para: nossas famílias, colegas e amigos por seu apoio inabalável e amor pelo nosso trabalho; nossa equipe digital por terem criado o incrível aplicativo móvel; Lukáš Novotný pela implementação elegante na web; e o mais importante, os milhões de jogadores em todo o mundo que têm desfrutado de Código Secreto, na mesa, online e no aplicativo, ao longo da última década.

Graças a você, nosso trabalho tem significado!

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

www.czechgames.com



LEMBRETES E DICAS

Aprenda mais em
www.codenamesgame.com

- **Seja paciente.** O trabalho do Espião Mestre é difícil. Encontrar a primeira pista do jogo pode levar alguns minutos. Depois disso, as coisas geralmente começam a fluir.
- **Você pode dar uma pista para apenas 1 palavra,** mas pistas para mais palavras são mais divertidas.
- **Não dê nenhuma informação extra com sua pista.** Não diga: "Isso é um pouco exagerado". Você está jogando Código Secreto. É sempre um pouco exagerado.
- **Os Operadores devem conversar um pouco a respeito e depois adivinhar.** Se você é um Operador solitário, pode pensar em voz alta. E se você está em um grupo, é bom ter certeza de que todos podem jogar. Mas não deixe que o debate e a indecisão parem o jogo.
- **Espiões Mestre devem manter uma cara séria.** Enquanto os agentes discutem sobre sua pista, não reaja às suas ideias equivocadas. Não pegue nenhuma ficha até que eles tenham tocado em uma das palavras. Se eles adivinharem certo por acidente, aja como se fosse isso que você pretendia o tempo todo.
- **Os Operadores não devem procurar reações do Espião Mestre.** Recomendamos focar nas cartas e evitar contato visual com seu Espião Mestre.
- **Os Operadores podem adivinhar palavras de uma pista de um turno anterior,** mesmo em seu primeiro palpite do turno. Eles também podem adivinhar aleatoriamente, mas provavelmente não deveriam.
- **O Espião Mestre não deve dizer aos Operadores que eles esqueceram as palavras de uma pista anterior.** Você não pode nem mencionar pistas anteriores, a menos que seja solicitado a repeti-las.
- **Os Operadores podem terminar seu turno mais cedo,** sem adivinhar todas as palavras especificadas pela pista. No entanto, eles são obrigados a fazer pelo menos um palpite.
- **No final da partida, basta virar as 25 cartas.** Você está pronto para jogar novamente!



CÓDIGO SECRETO DUETOS

2+ jogadores, cooperativo
mais 400 palavras
(pode misturar com
Código Secreto)



CÓDIGO SECRETO IMAGENS

4-8 jogadores
joga com imagens
ao invés de palavras



VLAADA
Autor de
Código Secreto

“ Ainda há algum espaço nesta página, então deixe-me usá-lo para recomendar o **aplicativo do Código Secreto**. Eu pessoalmente passei os últimos anos trabalhando no aplicativo com nossa equipe, preenchendo-o com toneladas de conteúdo, reviravoltas, novas maneiras de jogar (estou especialmente orgulhoso do sistema de desafios diários) e recursos interessantes, você ficaria surpreso com quantos! :) Estou escrevendo isso porque realmente acho que você pode gostar do aplicativo. **Então vá em frente e experimente.** ”

Você pode ler a história de como Vlaada criou os jogos em cge.as/cn-story

4.9 ★★★★★

