

VLAADA CHVÁTIL

CÓDIGO SECRETO

DESCUBRE
A LOS
ESPIAS

ENCUENTRA
SU NOMBRE
EN CLAVE

MANUAL

DEVIR

CGE
Czech Games Edition

PREPARACIÓN

Los jugadores se dividen en dos equipos de tamaño y habilidades similares. Se necesitan al menos cuatro jugadores (dos equipos de dos jugadores) para un juego normal. Las variantes para dos o tres jugadores se encuentran en la última página.

Cada equipo elige a un jugador como su jefe de espías. Ambos jefes de espías se sientan en el mismo lado de la mesa. El resto de jugadores son los agentes de campo y se sientan frente a sus jefes.

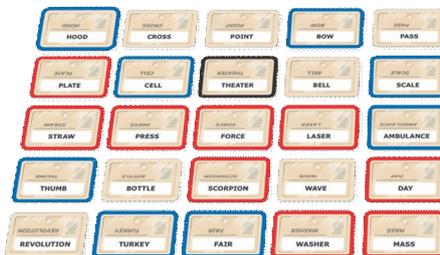
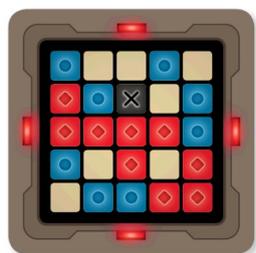
Se eligen aleatoriamente 25 cartas con los nombres en clave y se colocan sobre la mesa en una cuadrícula de 5 por 5.

Nota: Mientras barajas las cartas con los nombres en clave, asegúrate de darle la vuelta a la mitad de las cartas. Así las cartas se mezclarán mejor.



LAS CLAVES

Cada partida tiene una tarjeta con claves que revela las identidades secretas de las cartas sobre la mesa. Los jefes de los espías deben elegir al azar una tarjeta con claves y la introducen en el soporte que se coloca a la vista de los dos. Cualquier lado de la tarjeta es válido. No pienses en ello. Simplemente colócala en el soporte y no permitas que los agentes de campo lo vean.



Las claves corresponden a la cuadrícula 5x5 sobre la mesa. Los cuadrados azules corresponden a las palabras que el Equipo Azul debe acertar (agentes azules). Los cuadrados rojos corresponden a las palabras que el Equipo Rojo debe adivinar (los agentes rojos). Los cuadrados de color beige representan civiles inocentes, y el cuadrado negro es ¡un asesino que nunca debe ser contactado!

* N. del T.: *Codenames* significa "nombres en clave" en español. Para la traducción, he tenido que tomarme bastantes licencias, ya que no hay traducción exacta para algunas expresiones homófonas inglesas, como "Knight" y "Night" o palabras dentro de otras palabras, como "England", "Gland" y "Land".

EQUIPO INICIAL

Las cuatro luces rojas alrededor del borde de la tarjeta de claves indican el equipo que comienza. El equipo inicial tiene que acertar 9 palabras. El otro equipo tiene 8 palabras. El jefe del equipo inicial dará la primera pista de la partida.

CARTAS DE AGENTES

8 agentes rojos

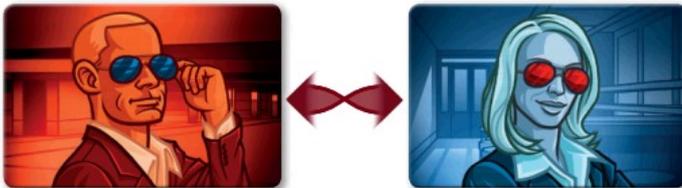


8 agentes azules



Las cartas de agente rojos se ponen formando una pila delante del jefe espía rojo. Las cartas de agentes azules se ponen en una pila en frente del jefe espía azul. Esto ayuda a recordar a todos el equipo con el que juegan.

1 agente doble



El doble agente pertenece al equipo inicial. Se le da la vuelta para indicar el color del equipo. Será una de las cartas de agente de ese equipo durante la partida.

7 civiles inocentes



1 asesino



Las cartas de civiles inocentes y del asesino se ponen entre ambos jefes, de forma que puedan llegar a ellos fácilmente.

IDEA DEL JUEGO

Los jefes conocen las identidades secretas de 25 agentes. Sus compañeros de equipo conocen a los agentes sólo por sus nombres en clave.

Los jefes en su turno dan pistas mediante una palabra. Una pista puede estar relacionada con varias palabras de la mesa. Los agentes de campo tratan de adivinar qué palabras quería decir su jefe. Cuando un agente de campo toca una palabra, el jefe revela su identidad secreta. Si se trata de uno de los agentes de su equipo, los operarios pueden seguir intentando acertar. En caso contrario, es el turno del otro equipo. El primer equipo que contacte con todos sus agentes, gana el juego.

DESARROLLO DEL JUEGO

El equipo inicial está indicado en la tarjeta de claves con las 4 luces en los bordes. Luego los equipos se van turnando.

CÓMO DAR UNA PISTA

Si eres el jefe de tu equipo de espías, tienes que pensar en una pista de una sola palabra que se refiera a algunas de las palabras que tu equipo trata de adivinar. Cuando creas que tienes una buena pista, dila en voz alta. También tienes que decir un número, que indica a tus compañeros de equipo cuántos nombres en clave están relacionados con tu pista.

Ejemplo: Dos de tus palabras son NUEZ y CORTEZA. Ambos crecen en los árboles, por lo que dices la pista *árbol: 2*.

Puedes dar una pista para una sola palabra de la mesa (p.ej. *avellana: 1*) pero es divertido intentar para dos o más palabras. Conseguir cuatro palabras con una pista es un gran logro.

Una Palabra

Tu pista debe ser una sola palabra. No se permite dar pistas adicionales. Por ejemplo, no puedes decir: "Esto puede ser un poco exagerado...". Recuerda, estás jugando Codenames (nombres en clave) y siempre es una exageración.

Tu pista no puede ser ninguna de las palabras que hay sobre la mesa. En turnos posteriores, algunas palabras estarán tapadas, por lo que una palabra que ahora no puedas utilizar, puede ser posible usarla más adelante.

HACIENDO CONTACTO

Cuando el jefe da una pista, sus agentes de campo tratan de averiguar lo que quiere decir. Pueden debatirlo entre sí, pero el jefe debe mantener una cara seria. Los agentes indican oficialmente una palabra cuando uno de ellos toca uno de las cartas en la mesa.

- Si el agente toca una carta perteneciente a su equipo, el jefe cubre la palabra con una carta de agente de ese color. El equipo puede intentar adivinar una palabra más.
- Si el agente toca un civil inocente, el jefe cubre la palabra con una carta de civil inocente. Con esto termina su turno.
- Si el agente toca una carta perteneciente al otro equipo, la palabra se cubre con una de las cartas de agentes del otro equipo. Con esto termina su turno (y ayuda al equipo contrario).
- Si el agente toca al asesino, la palabra se cubre con la carta del asesino. ¡El juego termina! El equipo que se puso en contacto con el asesino pierde.

Consejo: Antes de decir tu pista en voz alta, asegúrate de que no se puede relacionar la pista con la palabra del asesino.

Número de Intentos

Los agentes siempre deben al menos intentar adivinar una palabra. Cualquier suposición equivocada hace que se acabe el turno inmediatamente, pero si los agentes aciertan una palabra del color de su equipo, pueden seguir intentando.

Se puede dejar de intentar en cualquier momento, pero normalmente se intentan adivinar tantas palabras como el número que dijo el jefe. A veces puede ser que incluso queráis intentar una palabra más:

Ejemplo: La primera pista del Equipo Rojo fue *árbol: 2*. El agente rojo cree que son las palabras NARANJA y NUEZ. Primero toca la palabra NARANJA. Como era un civil inocente, termina su turno y no tiene la oportunidad de tocar la palabra NUEZ.

En el turno del Equipo Azul, aciertan dos palabras. Ahora es de nuevo el turno del Equipo Rojo.

El jefe rojo dice *río*: 3. El agente rojo está bastante seguro que el Amazonas es un río, por lo que toca la carta AMAZONAS. El jefe cubre la palabra con una carta de color rojo, por lo el agente rojo puede seguir intentando. Un río tiene un lecho, por lo que toca el nombre en clave CAMA. También es de color rojo, por lo que su turno sigue.

El agente no está seguro de la tercera palabra con "*río*". Escoge NUEZ. Esta palabra no tiene ninguna relación con *río*. Está intentando adivinar una palabra de la pista anterior (*árbol*).

NUEZ es una palabra roja. El agente ha conseguido 3 aciertos con la pista "*río - 3*". Ahora tiene una oportunidad adicional. Puede tratar de encontrar la tercera palabra "*río*", o puede tratar de encontrar la otra palabra "*árbol*". O puede parar y terminar su turno.

Se permite sólo un intento adicional. En el ejemplo anterior, al agente de color rojo se le permiten 4 intentos porque su jefe dijo el número 3. Cuando los agentes de campo dicen que no intentan adivinar más (o cuando adivinan mal), es el turno del otro equipo.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Los jefes de los espías se van turnando dando pistas. Cada turno incluye al menos una palabra, lo que significa que cada vez es más fácil de adivinar.

FIN DE LA PARTIDA

El juego termina cuando un equipo ha descubierto todas sus palabras. Ese equipo gana. Es posible que ganéis en el turno del otro equipo, si adivinan vuestra última palabra.

El juego puede terminar antes de tiempo si un agente hace contacto con el asesino. El equipo de este color pierde.

Preparación para la próxima partida

¿Hay alguien que quiera ser el jefe de los espías? La preparación de la segunda partida es fácil. Quita las cartas que cubren los nombres en clave y vuelve a ponerlas en sus pilas. Ahora sólo tienes que dar la vuelta a las 25 cartas con los nombres en clave y ¡ya está listo!

CASTIGO POR PISTAS NO VÁLIDAS

Si un jefe da una pista no válida, el turno del equipo termina inmediatamente. Como castigo adicional, el jefe del otro equipo puede cubrir una de sus palabras con una carta de su color antes de dar la siguiente pista.

Pero si nadie se da cuenta de que una pista no es válida, cuenta como válida.

MANTENER LA CARA SERIA

Como jefe de espías debes mantener una cara seria. No debes tocar ninguna carta mientras tus agentes están considerando las palabras. Cuando un agente de tu equipo toca una palabra, entonces consulta la tarjeta con las claves y cubre la palabra con la carta del color correspondiente. Cuando un agente de tu equipo elige una palabra del color correcto, debes actuar como si fuera exactamente la palabra que querías decir, incluso si no lo fuera.

Si eres un agente, debes centrarte en la mesa cuando estás intentando adivinar. No hagas contacto visual con tu jefe mientras estés tratando de adivinar la palabra. Esto te ayudará a evitar las señales no verbales.

Cuando la información se limita estrictamente a lo que se comunica con una palabra y con un número, entonces estás jugando según el espíritu auténtico del juego.

¿POR QUÉ EL RELOJ DE ARENA?

¡Perdón! Casi nos olvidamos. Mira, nosotros no usamos el reloj de arena muy a menudo.

Si un jugador pasa demasiado tiempo pensando, cualquier jugador puede dar la vuelta al reloj de arena y pedir al jugador lento que tome una decisión antes de que se acabe el tiempo.

Incluso si tú estás teniendo problemas, puedes utilizar el reloj de arena para ti. Si no encuentras una buena pista antes de que se acabe el tiempo, simplemente da una pista de tu palabra más difícil y sigue pensando mientras juega el otro equipo el otro equipo.

Si prefieres jugar con los límites de tiempo estrictos, puedes descargar nuestra aplicación de temporizador en codenamesgame.com.

PISTAS VÁLIDAS

Hemos probado diversas reglas. Algunos grupos prefieren reglas de tal forma. Otros grupos prefieren reglas de otra forma. Deberás probar para averiguar lo que más le gusta a tu grupo.

REGLAS FIJAS

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

Tus pistas deben estar relacionadas con el significado de las palabras. No puedes dar una pista sobre las letras de una palabra o de su posición en la mesa. *Manía* no es una pista válida para la palabra ALEMANIA. Ni tampoco puedes unir las palabras COZ, CAN y COL con una pista del estilo *C: 3* ni con una pista como *Tres: 3*. Sin embargo...

Las letras y los números son indicios válidos, siempre y cuando se refieren a significados. Puede usar *X: 1* como una pista para RAYO. Puedes usar *Ocho: 3* como una pista para BOLA, NÚMERO y PULPO.

El número que dices después de la pista no puede ser utilizado como una pista. Por ejemplo, *Cítricos: 8* no es una pista válida para LIMÓN y PULPO.

Debes jugar en español (si tienes las cartas en español). Se permite una palabra extranjera sólo si los jugadores en tu grupo también lo utilizarían en una frase en español. Por ejemplo, no puedes utilizar *Computer* como una pista para MANZANA y ORDENADOR, pero se puede utilizar la palabra *Apple*.

No se puede decir cualquier forma de una palabra visible sobre la mesa. Mientras la palabra ROMPER está sobre la mesa, no se puede decir *romper, roto, rotura o rompeolas*.

No se puede decir parte de una palabra compuesta sobre la mesa. Si ROMPETECHOS está en la mesa, no se puede decir *romper, techo, techumbre, rompehielos*.

HOMÓNIMOS Y ORTOGRAFÍA

El español tiene varias palabras homónimas (palabras que se escriben igual pero tienen significados diferentes) y homófonas (suenan igual pero se escriben diferente). Por ejemplo, *hiena* (animal) y *llena* (completo) suenan casi iguales, pero no significan lo mismo.

Palabras que suenan igual con diferentes significados y diferentes grafías se consideran palabras diferentes. Así que no puedes dar pistas relacionadas con *hiena* para LLENA.

Palabras que se escriben igual se consideran la misma, a pesar de que puedan tener diferentes significados. Por ejemplo, una vela se puede utilizar para iluminar o como pieza de tela en un barco para aprovechar la energía del viento. Por lo tanto, se puede utilizar *vela* como una pista para LUZ y BARCO. También puedes utilizarlo como pista para cosas relacionadas con la noche, "pasar la noche en vela".

Puedes deletrear tu pista. Por ejemplo, puedes decir *l-l-e-n-a*, aunque la palabra hiena esté sobre la mesa.

Debes deletrear tu pista si alguien te lo pide. Si no eres bueno en ortografía, pide ayuda al jefe del equipo contrario.

Consejo: Deletrear no es solo útil para palabras homónimas y homófonas. También sirve cuando hay mucho ruido en la habitación o los jugadores tienen acentos diferentes.

NO SEAS DEMASIADO ESTRICTO

Puede haber palabras con un origen común pero hoy en día *tierra* es una pista válida para INGLATERRA. Y cualquiera que diga que no se puede decir *inteligente* cuando GENTE está sobre la mesa, está tratando de entorpecer el juego. Si el jefe contrario lo permite, la pista es válida. Si no estás seguro, pregunta al jefe contrario. (En voz baja, para que los demás no lo puedan oír).

REGLAS FLEXIBLES

A veces hay que tomar decisiones subjetivas sobre lo que es válido y lo que no. Diferentes grupos pueden preferir jugar al juego de manera diferente.

Palabras compuestas

El español tiene menos palabras compuestas que el inglés o el alemán. Por ejemplo: *abrelatas* es una sola palabra. Las palabras con guión, como *avión-hospital* o *físico-químico*, suelen pasar casi siempre sin guión al diccionario de la RAE (físicoquímico) o se quedan como palabras compuestas, como *bomba-trampa* o *austro-húngaro*. Otras son simplemente dos palabras, como *sofá cama* aunque tenga un significado único. Técnicamente hablando, sólo la palabra *abrelatas* puede ser considerada como pista.

Podéis decidir si se permiten las palabras compuestas. Sin embargo, nunca se debe permitir que un jugador invente palabras compuestas. Por ejemplo, *calamar lunar* no es una pista válida para LUNA y PULPO.

Nombres propios

Los nombres propios son siempre pistas válidas si se siguen el resto de las reglas. *George* es una pista válida, pero quizás quieras concretar si te refieres a *George Washington* o *George W. Bush*. Tu grupo puede estar de acuerdo en considerar los nombres propios como una sola palabra. Esto también permitiría títulos como *Los tres mosqueteros*. Incluso si decidís no permitir los nombres propios de varias palabras, es posible que queráis hacer una excepción con los nombres de lugares como *Nueva York*.

Los jefes no deberían inventarse nombres, ni siquiera los nombres que puedan ser reales. *Johnny Melavo* no es una pista válida para USA y SUCIEDAD.

Acrónimos y abreviaturas

Técnicamente, *CIA* no es una palabra. Pero es una gran pista. Podéis decidir permitir abreviaturas comunes como *CC.OO.*, *lol*, y *QEPD*. Y siempre se permiten palabras como *láser*, *radar* y *sonar*, a pesar de que se originaron como acrónimos.

Palabras homónimas

Algunas personas prefieren permitir un uso más liberal de los homónimos. Podéis permitir *asar* como pista relacionada para cosas de JUEGOS (azar) o FLORES (azahar) si así lo pasáis mejor.

Rimas

Las rimas son siempre válidas cuando se refieren a significados. *Caballero* es una pista válida para PODER y DINERO porque esta rima es muy conocida del poema de Quevedo. También es una pista válida para SEÑOR porque ambos se refieren a personas. *Caballero* no es una pista válida para FALLERO porque su principal asociación es a través del sonido de las palabras. (Sin embargo, sería una pista válida si un hombre de vuestro grupo se dedica a organizar las Fallas).

Algunas personas prefieren permitir cualquier tipo de rima como pista. Si decidís permitir esto, recordad que no está permitido indicar que se está dando una pista de rima. Sus agentes tendrán que darse cuenta de eso solos.



PARA EXPERTOS: PISTA CERO

Puedes utilizar *0* como el número de la pista. Por ejemplo, *plumas: 0* significa, "Ninguna de nuestras palabras se refieren a *plumas*".

Si se da el *0*, entonces el límite habitual de intentos no se aplica. Los agentes pueden intentar adivinar tantas palabras como deseen. Pero tienen que intentar adivinar al menos una palabra.

Si no está seguro de por qué puede ser útil, no te preocupes. Ya te darás cuenta.

PARA EXPERTOS: PISTAS ILIMITADAS

A veces puedes tener varias palabras no acertadas, pero relacionadas con pistas de rondas anteriores. Si quieres que tu equipo acierte más de una palabra, puedes decir *sin límite* en lugar de un número. Por ejemplo, *plumas: sin límite*.

La desventaja es que los agentes no saben cuántas palabras se relacionan con la nueva pista. La ventaja es que se pueden adivinar tantas palabras como ellos quieran.

REGLAS PARA DOS JUGADORES

Si sólo sois dos jugadores, podéis jugar en el mismo equipo. Esta variante para dos también funciona para grandes grupos de personas que no prefieren estar compitiendo unos contra otros. Aquí vais a intentar obtener una buena puntuación en contra de un oponente ficticio.

Prepara el juego como de costumbre. Uno de los jugadores será el jefe de espías y el resto serán los agentes de campo. El otro equipo no tiene jugadores, pero aún así necesitas su pila de cartas de color.

Comienza vuestro equipo, así que asegúrate de escoger una tarjeta con claves que tenga vuestro color en los bordes.

Juega los turnos como de costumbre. Trata de evitar a los agentes del enemigo y al asesino.

El jefe de espías simula el equipo contrario cubriendo 1 de sus palabras en cada uno de sus turnos. El jefe tiene que elegir qué palabra va a cubrir, así que aquí hay un poco de estrategia.

Vuestro equipo pierde si contacta con el asesino o si se ponen en contacto con todos los agentes del enemigo. No hay puntuación.

Si vuestro equipo gana, la puntuación se calcula en función del número de cartas que queden en la pila de cartas del equipo enemigo (ver tabla).

Nota: La puntuación se determina por el número de turnos necesarios y por el número de agentes enemigos que hayáis contactado por error.

8	Es... difícil de creer
7	Misión imposible
6	¡Genial!
5	La CIA os llamará pronto
4	Autorización de alto secreto concedida
3	Vuestros relojes están sincronizados
2	Correcto, pero podríais mejorar
1	Vale, lo importante es ganar, ¿no?

REGLAS PARA TRES JUGADORES

Tres jugadores pueden jugar en el mismo equipo como se ha descrito arriba. Si dos jugadores quieren competir entre sí, pueden jugar tomando el papel de jefes y el tercer jugador será el agente de ambos.

La preparación del juego se hace como de costumbre, excepto que el agente que trabaja para ambos equipos (¡al igual que los espías en la vida real!) El jefe vencedor se determina de la manera normal. El agente de campo debe intentar hacer un buen trabajo para sendos equipos.

Para más información sobre el juego y las variantes, puedes visitar www.codenamesgame.com.

Un juego de Vlaada Chvátil

Ilustraciones: Tomáš Kučerovský

Diseño gráfico: Filip Murmak

Traducción y maquetación: Fermin UribeTxebarria [BGG – mcfer]

Traducción no oficial sin ánimo de lucro

(cc) Para esta traducción, Licencia Reconocimiento-Compartir bajo la misma licencia 4.0 España Internacional de Creative Commons <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Gracias especiales a: our spouses and children, Brno Board Game Club, Paul and his friends, Jason and his family, Laadinek and his game club, Dita and STOHH gaming club, and all those good people at Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Herní víkend, Severské hraní, Stahleck, UK Games Expo, and other gaming events. The clever clues you found during playtesting were truly inspiring.



© Czech Games Edition
Julio 2015
www.CzechGames.com