

VLAADA CHVÁTIL & SCOT EATON

# CÓDIGO SECRETO DUETO

JOGO  
COOPERATIVO  
ULTRA  
SECRETO



DEVIR



CGE  
Czech Games Edition

# RESUMO

Dois agentes de campo estão a executar uma missão secreta numa cidade movimentada. Cada um deles conhece 9 agentes secretos que o outro deve contactar. Comunicando através de mensagens codificadas, que esgueiram através dos assassinos inimigos e tentam finalizar a missão antes do tempo acabar.

**Código Secreto: Duetto** é um jogo de palavras cooperativo, para dois ou mais jogadores. Um cartão de acesso dá-lhe 9 palavras para serem interpretadas com pistas e 3 palavras que o seu parceiro deve evitar. Uma pista só pode ser constituída por uma palavra, mas essa pista pode indicar várias palavras que quer que o seu parceiro adivinhe. O seu companheiro também lhe dará pistas para palavras que necessita de encontrar. Se os dois encontrarem as palavras todas antes do tempo acabar, ambos ganham o jogo.

Estas regras descrevem uma partida para dois jogadores, mas é fácil acrescentar mais jogadores. Os detalhes estão na página 11.

## PREPARAÇÃO



O jogador e o parceiro devem sentar-se em lados opostos da mesa.

Baralhe as cartas de palavras e distribua as 25 cartas, à sorte, criando uma grelha de 5 x 5, como na imagem.

Coloque as cartas de agente verde e a carta de assassino ao alcance de ambos os jogadores.

Ponha 9 marcadores de tempo, com o lado do civil virado para cima, ao lado da grelha formada pelas cartas de palavras, como ilustrado acima. Isto forma o banco de tempo.



**Deixe 2 marcadores de tempo na caixa.** Apenas 9 marcadores são usados numa partida normal. No entanto, este jogo é muito desafiante. Um 10º ou 11º marcador podem ser adicionados para tornar a partida mais fácil. Esses marcadores adicionais têm a cor azul para lembrar que se devem usar apenas 9 marcadores numa partida normal.

Deixe o apoio de plástico ao lado da grelha de palavras. Baralhe a pilha de cartões de acesso e tire um à sorte. Coloque esse cartão de acesso no apoio de plástico de modo a que cada jogador veja apenas um dos seus lados. O cartão deve ser posicionado com o lado mais largo na horizontal, como ilustrado. Qualquer uma das bordas mais largas pode ficar para cima.

**Dica:** se segurar o baralho na vertical e tirar o cartão do meio verá apenas o seu lado da cartão.

## CARTÕES DE ACESSO DUETO

Cada partida usa 1 cartão de acesso com dois lados. No seu lado do cartão estão marcadas 9 palavras a verde. Estas são as palavras que quer que o seu parceiro adivinhe.

Também vê 3 assassinos marcados a preto. Se o seu parceiro adivinhar uma dessas palavras, os dois perdem o jogo imediatamente.

As outras palavras são civis inocentes – pessoas que se atravessam no caminho. Se o seu parceiro adivinhar uma dessas palavras considera-se que falhou.

O seu parceiro também vê 9 palavras verdes e 3 palavras pretas, mas elas são, na maioria, palavras diferentes. O seu parceiro vai dar-lhe pistas para as palavras a verde que estão no lado do cartão que não consegue ver.



Dê pistas para as palavras verdes.

Evite pistas que podem levar aos três assassinos.

Tente evitar civis inocentes.



## OBJETIVO

Ambos ganham o jogo se conseguirem descobrir todas as 15 palavras em nove turnos ou menos.

Nota: cada jogador dá pistas para 9 palavras verdes. 9 + 9 resultam em mais do que 15, mas algumas palavras aparecem a verde em ambos os lados. Veja mais detalhes na última página.

## SE JÁ CONHECE O “CÓDIGO SECRETO”



Se já conhece o Código Secreto ainda precisa de aprender estas regras. A ideia fundamental é a mesma mas muitos detalhes são diferentes.

O cartão de acesso tem dois lados para que o jogador e o seu parceiro possam dar pistas um ao outro por turnos. Os marcadores de tempo são usados para limitar o número de turnos. E uma palavra que parece ser um agente verde no seu lado do cartão de acesso, pode ser algo completamente diferente nos turnos em que é a sua vez de adivinhar.



# COMO JOGAR

Comece a partida ao procurar uma pista que leve a duas ou mais palavras verdes. O parceiro também vai tentar encontrar uma pista para palavras a verde no seu lado do cartão.

## DAR UMA PISTA

Uma pista consiste numa palavra e num número. O número indica quantas palavras na mesa se relacionam com palavra da pista.

Por exemplo, *clima: 2* pode ser uma boa pista para TEMPESTADE e ARCO-ÍRIS.

A palavra da pista não pode ser nenhuma das palavras visíveis na mesa. Por isso, no exemplo acima, *tempestade: 2* seria uma pista inválida. *Arco: 2* também seria inválida porque *arco* é parte de ARCO-ÍRIS. Mais detalhes na página 10.

É permitido dar uma pista para apenas uma palavra, mas vai ser necessário dar pistas para duas palavras se quiser vencer o jogo. Uma pista bem-sucedida para três ou mais palavras é um grande feito.

## A Primeira Pista

Qualquer um dos jogadores pode dar a primeira pista. Vamos supor que encontra uma boa pista enquanto o seu parceiro ainda está à procura. Pode oferecer-se para dar a primeira pista.

Diga uma palavra e um número... e nada mais. Agora, o seu parceiro vai tentar descobrir quais são as palavras que quis indicar.

## TENTAR ADIVINHAR

Num turno em que é o jogador a dar uma pista, o seu parceiro vai dar palpites. Ele leva o seu tempo a examinar todas as palavras sobre a mesa. Então, ele (ou ela) tenta adivinhar tocando numa das cartas de palavras.



- Se o seu parceiro tocar numa palavra que é verde para si, isso é considerado um palpite correto. Cubra a palavra com uma carta de agente verde. O seu parceiro conseguiu estabelecer contacto com um dos seus agentes e o jogador fica um passo mais próximo para vencer o jogo. (Nota: tem que cobrir uma palavra verde com uma carta de agente verde – no caso do seu parceiro ter apontado para uma palavra verde – mesmo se não for uma das palavras que quis indicar com a pista dada. Não deixe que o seu parceiro se aperceba disso. Deve agir como se esta fosse a palavra em que estava a pensar).
- Se o seu parceiro tocar numa palavra que é preta para si, essa é um assassino. A partida acaba e ambos perdem o jogo. O seu parceiro entrou num beco escuro à procura de um contacto e foi apanhado pelos assassinos.
- Se o seu parceiro tocar numa palavra que é bege para si, marque-a com um marcador de tempo. Tire um marcador do banco de tempo e coloque-o, com o lado do civil virado para cima, sobre a carta de palavra, com a seta a apontar de si para o seu parceiro. Isto indica que quando deu uma pista, o seu parceiro adivinhou a palavra e foi de encontro a um civil inocente. Não cubra a palavra. Esta ainda pode ser uma palavra que o seu parceiro quer que adivinhe.



Ir de encontro a um civil inocente termina o turno imediatamente e encontrar um assassino acaba com o jogo. Por outro lado, acertar numa palavra verde permite ao seu parceiro dar mais um palpite.

## Uma Pista, Múltiplos Palpites

O seu parceiro pode dar outro palpite se o primeiro foi correto. (Não se dá outra pista). O segundo palpite é feito da mesma maneira que o primeiro e o jogador marca a palavra de acordo com as mesmas regras. Se o palpite for correto, o seu parceiro pode tentar adivinhar outra vez. E aí por diante. O seu parceiro pode dar um número ilimitado de palpites corretos.

O ideal é que o seu parceiro descubra todas as palavras indicadas pela sua pista. Mas é claro que nem sempre isto acontece.

## FIM DO TURNO

**Cada turno tem só uma pista** e, pelo menos, um palpite. Supondo que não vai de encontro a um assassino, há duas maneiras de um turno acabar:

- **Um palpite errado termina o turno.** Se o seu parceiro tocar num civil inocente, **o jogador marca a carta com um marcador de tempo (do banco de tempo) e o turno termina.**
- Depois de um ou mais palpites corretos, **o seu parceiro pode escolher terminar o turno ao tirar um marcador de tempo do banco de tempo.** O marcador é mantido à frente do seu parceiro, com o lado do visto virado para cima.

**Um turno gasta sempre um marcador de tempo.** O número de marcadores restantes no banco de tempo é o número de turnos (e o número de pistas) que ainda existem no jogo.

Se tudo correr bem, o seu parceiro adivinhará tantas palavras como as que indicou através da sua pista e depois pára. Mas o seu parceiro pode decidir terminar antecipadamente. Também é permitido ao seu parceiro dar palpites ao acaso, mas isto não é recomendado.

## PRÓXIMO TURNO

**O jogador e o seu parceiro vão dar pistas por turnos.** Se deu a pista no primeiro turno, o seu parceiro dará a pista no turno a seguir.

**Quando estiver a dar palpites, só o lado do cartão de acesso que está voltado para o seu parceiro é relevante.** As palavras que o seu parceiro quer que adivinhe podem aparecer nas cores verde, bege ou até preta no seu lado do cartão. O jogador precisa se concentrar nas palavras e ignorar o cartão de acesso.

**Uma palavra que está coberta por uma carta de agente verde não precisa de ser adivinhada outra vez.** Em particular, se adivinhar uma palavra que aparece a verde nos dois lados do cartão de acesso, o seu parceiro irá cobri-la e nenhum dos dois dará mais pistas para essa palavra. (Se isto acontecer, não diga ao seu parceiro que também estava a dar pistas para a palavra).

**Uma palavra com um marcador de tempo pode ter que ser adivinhada pelo outro jogador.** Por exemplo, se o seu parceiro descobriu um civil,

a carta deveria estar marcada de modo a que a seta do marcador apontasse de si para o seu parceiro. Se foi o jogador a adivinhar aquela palavra, acontece o seguinte:

- O seu parceiro pode vê-la como um assassino e nesse caso, perdem o jogo.
- O seu parceiro pode vê-la como civil inocente e neste caso ele marca a carta com um segundo marcador de tempo com a seta apontada para si. Os marcadores de tempo deverão cobrir a palavra, já que não podem adivinhá-la outra vez.
- O seu parceiro pode vê-la como um agente verde e neste caso ele cobre a carta de palavra com uma carta de agente verde. O marcador de tempo deve ser colocado sobre a carta de agente verde para vos lembrar do que aconteceu no turno anterior.

## Usar Pistas de Turnos Anteriores

Existe a possibilidade de não encontrar todas as palavras relacionadas à primeira pista do seu parceiro. Talvez o seu turno tenha acabado mais cedo por causa de um palpite errado ou talvez tenha decidido terminar antecipadamente porque não queria arriscar um encontro com um assassino.

Quando for a sua vez de adivinhar, tente lembrar-se das pistas anteriores. Não fica obrigado a adivinhar palavras relacionadas à pista atual. **Pode tentar adivinhar palavras relacionadas a qualquer pista que lhe foi dada.** Às vezes, pode querer adivinhar palavras das quais tem mais certeza, mesmo que não estejam relacionadas com a pista atual.

Isto também é importante de ter em mente quando estiver a pensar em novas pistas. O seu parceiro terá outra oportunidade para adivinhar uma palavra que ele (ou ela) falhou na sua primeira pista, por isso talvez não seja necessário dar outra pista para a mesma palavra.

## ADIVINHAR A ÚLTIMA PALAVRA

**Se todas as 9 palavras que vê como verdes forem cobertas por cartas de agente, diga ao seu parceiro que ele (ou ela) não tem mais palavras para adivinhar.** O seu parceiro será a pessoa que dará as pistas nos turnos que restam.

# EXEMPLO DE JOGO



Tem à sua disposição as palavras e o cartão de acesso mostrados aqui. Pensou numa boa pista para 3 palavras, por isso oferece-se para começar. Começa por dizer *tomate: 3*.

O seu parceiro toca em SALADA, porque um tomate pode fazer parte de uma salada. O jogador cobre SALADA com uma carta de agente verde. Convencido de que está no caminho certo, ele toca em CEREJA, porque existe uma variedade de tomate que é chamada de CEREJA.

O palpite errado termina o turno. O jogador marca CEREJA com um marcador de tempo, deixando o lado de civil virado para cima. A seta aponta para o seu parceiro.

Agora é a vez do seu parceiro de dar uma pista. Depois de pensar um pouco, ele diz *bolo: 2*. Decide tocar em TORTA e o seu parceiro cobre a palavra com uma carta de agente verde. Acontece que esta palavra também está a verde no seu lado do cartão, mas não informa o seu parceiro acerca disso. A outra palavra para *bolo* não lhe vem à cabeça. Talvez o seu parceiro tenha pensado na fruta que se põe em cima de alguns bolos?

Arrisca e toca em CEREJA. O seu parceiro cobre a carta com uma carta de agente verde. A palavra já tem um marcador de tempo, por isso ele põe o marcador em cima da carta de agente. Como não há motivo para dar um palpite ao calhas, decide tirar um marcador de tempo do banco de tempo e colocá-lo à sua frente, com o lado do visto virado para cima.

(O seu parceiro estava a dar a pista para as palavras TORTA e COZINHA. Mas como CEREJA está a verde no lado dele do cartão de acesso, isso conta como um palpite correto. Não sendo suposto que o seu

parceiro lhe diga o que estava a pensar, ele age como se CEREJA fosse a palavra em que tinha pensado).

É o seu turno outra vez. O jogador diz *miniatura: 2*, à espera que o parceiro acerte em BONECA e FORMIGA. Ele toca em BONECA. O jogador cobre a palavra com uma carta de agente verde. O seu parceiro não tem a certeza sobre a outra palavra a ver com *miniatura*, mas lembra-se que o tomate é vermelho. Ele toca em VERMELHO. O jogador cobre VERMELHO com uma carta de agente verde. O seu parceiro fica a pensar se toca na PIZZA, porque sabe que uma pizza pode ser feita com tomate. Há um momento de tensão porque tal palavra é um assassino. O jogador tenta manter a calma, fingindo que não faz diferença se o parceiro escolher essa palavra. Felizmente, ele se lembra que com um tomate é possível fazer um MOLHO. Ele toca em MOLHO e o jogador cobre a palavra com uma carta de agente verde. O jogador guarda um suspiro de alívio porque isso poderia revelar muita coisa. Ele toca em FORMIGA. A palavra FORMIGA é coberta com uma carta de agente verde.

O seu parceiro termina o turno ao tirar um marcador de tempo do banco de tempo. Restam 6 turnos para jogar e o tabuleiro parece-se com isto:



# TÉRMINO DO JOGO

## VITÓRIA CLARA

Assim que todas as palavras verdes dos dois lados do cartão de acesso forem adivinhadas, ambos os jogadores vencem a partida!

**Há 15 cartas de agente e 15 palavras para adivinhar.** (São 9 palavras de cada lado, mas 3 delas coincidem). O jogo é ganho quando a última carta de agente é colocada.

Mas, é claro que existem outros finais possíveis:

## ASSASSINO

Se algum dos jogadores tocar numa palavra que o outro jogador vê como preta, a sua equipa foi apanhada pelos assassinos e ambos perdem o jogo.



## MORTE SÚBITA

Se usou o seu último marcador de tempo e ainda há palavras para adivinhar, será a altura para um turno de morte súbita.

**Ninguém pode dar mais pistas.** Não há mais tempo. O turno de morte súbita só permite que se use toda a informação já disponível numa última tentativa de ganhar o jogo.

Se só um jogador tiver palavras que faltam ser adivinhadas, é esse jogador que dará palpites. Se ambos os jogadores tiverem palavras em falta, ambos darão palpites. Podem tentar adivinhar em qualquer ordem e não são precisos turnos para o fazer. No entanto, não é permitido discutir uma estratégia de jogo com o seu parceiro.

**Os palpites devem ser feitos um de cada vez e marcados da forma habitual.** Por exemplo, quando o seu parceiro toca numa palavra, é o seu lado do cartão de acesso que determina se o palpite está correto ou não.

**Um palpite errado na morte súbita termina o jogo** – ambos os jogadores perdem, mesmo se só acertou num civil inocente.

Se todos os palpites se provarem corretos e encontrarem o último agente verde, ambos vencem o jogo!

# COMUNICAÇÃO LIMITADA

A sua informação deve ser limitada ao que se pode deduzir das pistas. Se fizer um comentário sobre a sua pista, não deixe passar nenhuma informação sobre o seu lado do cartão de acesso. Se acertar numa palavra que o seu parceiro cobre com uma carta de agente verde, não lhe diga como essa palavra aparece no seu lado. Não aconselhe o seu parceiro de quando deve parar de dar palpites e não lhe diga quantas palavras ainda há para adivinhar, a menos que todas as palavras que vê a verde já estejam cobertas por cartas de agente verde.

**ESTÁ PRONTO PARA FAZER A SUA PRIMEIRA MISSÃO!**  
Depois disso, vire a página e conte-nos como foi.

# RELATÓRIO – COMO FOI?

## ENCONTROU UM ASSASSINO

Sim, acontece. Perderam. É para isso que os assassinos são pagos. Vire simplesmente todas as cartas de palavra (ou dê um conjunto novo), tire um novo cartão de acesso e tente novamente.

Antes de dar uma pista, verifique onde estão os três assassinos. Tente evitar uma pista que leve a tais palavras. Jogadores cuidadosos conseguem evitar os assassinos... quase sempre.

Boa sorte!

## ACABOU-SE O TEMPO

O turno de morte súbita acabou num palpite errado e não conseguiu contactar todos os agentes. Não desista – vire as cartas (ou dê um novo conjunto), tire um novo cartão de acesso e tente novamente. Para ter sucesso, a maior parte das suas pistas devem-se relacionar a duas ou mais palavras. Não tenha medo de dar pistas exageradas. O seu parceiro sabe que nem todas as pistas serão óbvias. Mas tenha cuidado com os assassinos.

Se continuar a perder por causa do tempo, considere adicionar o 10º ou 11º marcador de tempo. Talvez seja preciso praticar primeiro com uma missão mais fácil para poder lidar com os desafios mais difíceis.

## VENCEU UMA MISSÃO COM 10 OU 11 MARCADORES

Excelente! Jogou com alguns marcadores de tempo adicionais, mas conseguiu contactar todos os seus agentes e evitar os assassinos. Missão cumprida!

Esperamos que tenha gostado do jogo. Pode jogar desta maneira outra vez ou pode tentar com 9 marcadores. Talvez seja difícil, e sejam precisas várias tentativas ou um pouco de sorte, mas sabe bem ter conseguido acabar essa missão!

## VENCEU UMA MISSÃO

### NORMAL COM 9 MARCADORES

Extraordinário! Fez muito bem e está pronto para qualquer coisa!

A secção a seguir explica como usar o mapa de missão para encontrar novos desafios. As várias missões requerem níveis diferentes de habilidade e estratégia.

Mas é claro que pode jogar a partida normal de 9 marcadores outra vez. Com tantos cartões de acesso e tantas palavras, cada partida será completamente diferente.

### Pontuar uma missão com 9 marcadores

Algumas partidas são problemáticas porque se vai de encontro a muitos civis e terá que usar a morte súbita para obter uma vitória. Outras partidas podem ser vencidas com apenas 7 ou 8 turnos. Pode avaliar o seu desempenho ao contar pontos:

- Ganhe 3 pontos por cada marcador de tempo que sobrar no banco de tempo. (Mas não se esqueça que usou um marcador no vitorioso último turno).
- Ganhe 1 ponto por cada marcador de tempo que um jogador tirou ao terminar um turno depois de um palpite correto.
- Subtraía 1 ponto se precisou do turno de morte súbita para ganhar o jogo.

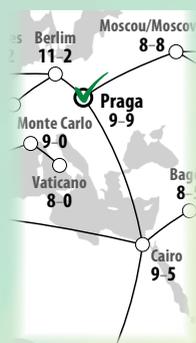
Se marcaram mais de 5 pontos, é muito bom. Uma pontuação de 9 ou 10 é incrível. E se pontuarem mais de 10, deviam tentar o mapa de missão.



# MAPA DE MISSÃO

Então conseguiu acabar uma missão normal com 9 marcadores? Parabéns!

(Se ainda não conseguiu, continue a tentar. Volte a esta secção quando o conseguir).



A sua equipa está pronta para missões mais difíceis. Tire do bloco um dos mapas de missão. (Há várias cópias, para que possa executar missões com várias equipas). Escreva os vossos nomes no espaço de Equipa e depois marque o círculo onde se lê Praga. Acabou de completar a missão de Praga 9-9!

Agora, pode escolher qualquer missão ligada a Praga. (As suas escolhas são Berlim, Cairo ou Moscovo). Os números ao lado de cada missão significam o seguinte:

## PARÂMETROS DA MISSÃO

Cada missão tem dois parâmetros. **O primeiro número é o número total de turnos.** Ao preparar uma missão, ponha este número de marcadores no banco de tempo e deixe o resto na caixa. Moscovo usa apenas 8, enquanto Berlim usa os 11. Cairo usa 9, como a missão normal em Praga. **O segundo número é o número de erros permitidos.** Este será o número de marcadores com os civis virados para cima. Os restantes são virado para o lado com o sinal de visto. Ao preparar a missão do Cairo, por exemplo, apenas 5 dos 9 marcadores terão o lado dos civis virado para cima:

**Cairo 9-5** 9 marcadores de tempo



5 erros permitidos

Moscovo 8-8, Bangkok 7-7 e Singapura 6-6 são como as missões normais, mas com menos marcadores. Nas outras missões, há um número limitado de erros permitidos.

Se usar todos os seus mapas, pode imprimir mais! O PDF para download encontra-se disponível em [czechgames.com](http://czechgames.com).

## USAR OS MARCADORES DE TEMPO

Se quem estiver a dar palpites decidir parar de os dar depois de um ou mais palpites corretos, ele (ou ela) tira um marcador do banco, **com o lado do visto virado para cima.**

Se só houver marcadores com o lado de civis para cima, quem estiver a dar palpites tira um destes marcadores e coloca-o, com o lado do visto virado para cima, ao seu lado na mesa. **Se o turno terminar num encontro com um civil** quem estiver a dar as pistas tira um **marcador com o civil virado para cima** do banco de tempo e usa-o para marcar o palpite incorreto, como habitualmente. No entanto, **quando acabarem os marcadores com civis virados para cima, os erros serão penalizados.** Neste caso, vai marcar um civil ao re-



mover **dois marcadores com o visto** e vira os marcadores para indicar o civil. O erro vai custar-lhe dois turnos em vez de um. (A pilha dos dois marcadores deve ser considerada como um único marcador).

É claro que se alguém tocar num assassino, os marcadores de tempo são irrelevantes – o jogo acaba. Se um turno usar o seu último marcador, ou os seus dois últimos marcadores, vai jogar um turno de morte súbita, como habitualmente. **Todavia, se um turno o obrigar a usar mais marcadores do que tem, perde o jogo imediatamente.** Isto só acontecerá se houver 1 marcador restante, com o visto virado para cima, e o lado que está a dar palpites adivinhar um civil inocente.

## SEGUIR EM FRENTE

Quando vencer uma missão em Berlim, Moscovo ou Cairo, marque-a como concluída. Outras missões ficam disponíveis. Pode seguir em frente por qualquer caminho que se tornou disponível.

Missões diferentes requerem estratégias diferentes. Para algumas, vai precisar de um método mais cuidadoso. Outras missões premeiam pistas audaciosas e palpites agressivos. Use o mapa de missão da maneira que achar mais divertida. Talvez encontre algumas missões favoritas e as jogue repetidamente. Ou talvez avance em frente, tentando acabá-las todas. As linhas sob o mapa podem ser usadas para fazer anotações sobre os seus sucessos e fracassos.

# PISTAS VÁLIDAS E INVÁLIDAS

Algumas pistas são consideradas inválidas porque violam o espírito do jogo.

**A sua pista deve ser sobre o significado das palavras.** Não pode usar uma pista para aludir às letras que a palavra tem ou à posição da palavra na mesa. *Meio: 1* não é uma pista válida para uma palavra que está no meio da mesa. *S: 3* não é uma pista válida para três palavras que começam com S.

**Letras e números são pistas válidas, desde que se refiram ao significado da palavra.** Pode usar *um: 2* como pista para SEGUNDO e DÓLAR. (*Cem: 2* talvez seja melhor). Pode usar *M: 1* como uma pista para HAMBURGER.

**O número que vem depois da palavra da pista não pode ser uma pista.** *Cabelo: 5* não é uma pista válida para SECADOR e PENTÁGONO.

**Não pode dizer qualquer parte de uma palavra que está visível na mesa.** Se MOTORISTA estiver visível, não vai poder dizer *moto*, *motor* ou *motorizado*. Mas morto, pode ser. Uma palavra é "visível" até ser coberta por uma carta de agente verde ou dois marcadores de tempo representando um palpite incorreto de ambos os lados. Uma palavra marcada como um palpite incorreto de um só lado ainda é considerada visível.

**Não pode usar parte de uma palavra composta que está na mesa.** Se ARCO-ÍRIS estiver na mesa, não vai poder usar *arco*, *arca*, *arcar*, *arcada* ou *íris* como pista. Mas pode usar *barco* ou *marco*, por exemplo.

**É permitido soletrar a pista.** Isto pode ser útil se quiser dizer *nós* e evitar coisas relacionadas a uma *noz*.

**Sotaques, inflexões vocais e cânticos não são permitidos.** Não diga *amarelo* com sotaque americano numa pista para TEXAS e BIG BANG.

**As únicas palavras estrangeiras que são permitidas são aquelas que seriam usadas numa conversa normal.** (*Hamburger* é permitido).

**Nomes próprios são permitidos, desde que sejam constituídos de uma só palavra.** Por isso, *Michelangelo* é uma pista válida, mas *Leonardo da Vinci*, não... a menos que decida que sim:

## SUAVIZAR AS REGRAS

*Leonardo da Vinci*, *Nova York*, *O Senhor dos Anéis* e *porquinho-da-índia* podem ser boas pistas, mas contrariam a regra de uma única palavra por pista. Pode ser frustrante ter uma pista perfeita e não poder usá-la. É possível suavizar a regra de "uma única palavra" e permitir nomes com várias palavras, abreviações, títulos de obras e palavras compostas.

Também pode permitir homónimos e outras coisas do género. Sinta-se à vontade para usar pistas como estas, se isso tornar a partida mais divertida.

## PENALIZAÇÃO POR UMA PISTA INVÁLIDA

Se alguém der uma pista inválida sem querer, deve-se retirar um turno do jogo como penalização descartando um marcador de tempo do banco de tempo. Então, quem está a dar palpites deve tentar adivinhar como se a pista fosse válida. (O turno termina como habitualmente o que, na maioria dos casos, usará mais um marcador de tempo). Em algumas circunstâncias, uma pista inválida pode dar tanta informação que talvez ache melhor recommençar a partida. Mas, na maioria das vezes, a penalização será suficiente.

# TÉCNICA AVANÇADA: A PISTA ZERO

É permitido dar uma pista com zero. Por exemplo, se quer que o seu parceiro adivinhe ELEFANTE, FORMIGA e MOSQUITO e enquanto evita o assassino em PREGUIÇA, pode dar uma pista como *devagar: 0*. Isso indica que o seu parceiro deveria

evitar PREGUIÇA e, quem sabe, ser capaz de reparar que esta palavra está no caminho de uma pista fácil como *bichos: 3*.

Mesmo que a pista use o zero, o seu parceiro deve tentar adivinhar, pelo menos, uma palavra.

# COM MAIS DE 2 JOGADORES

Este jogo foi criado para 2 jogadores, mas nos testes divertimo-nos muito com grupos maiores. Os jogadores devem-se dividir em duas equipas, sentando-se uma à frente da outra. Cada equipa só poderá ver um lado do cartão de acesso.

A mecânica de jogo é a mesma do que para a partida com 2 jogadores. Qualquer pessoa pode dar uma pista e todos os jogadores que estão na equipa oposta podem dar palpites. A equipa que dá a pista pode discutir ideias de pistas, mas deve evitar que a outra equipa os ouça. Podem segredar, escrever ou até sair da sala por um instante. No entanto, a discussão não é necessária. Geralmente, é mais

fácil dar a pista sem discussão, se acharem que a pista é boa.

A equipa que vai dar palpites pode discutir as suas opções, mas não pode revelar nada sobre o seu lado do cartão de acesso. Como sempre, o palpite é oficializado apenas quando um dos jogadores tocar na carta de palavra.



# ORDEM DOS TURNOS MENOS RÍGIDA

Algumas pessoas que testaram o jogo preferiram a variante em que os dois jogadores não precisam de jogar por turnos. Pode permitir que um jogador dê duas pistas de seguida, se quiser. Mas a seguir o outro jogador também deve dar uma pista. Dar todas as pistas de um só lado antes do outro lado começar a dá-las não é o espírito do jogo.

## Um jogo de Vlaada Chvátil & Scot Eaton

Ilustrações: Tomáš Kučerovský

Design Gráfico: František Horálek, Filip Murmak

Palavras e Manual de Regras: Rui Ferrão e Marcelo Fernandes

**Jogadores de teste:** Kreten, Dita, Vítek, Ondra, Zuzka, Tomáš, Plemá, Yuri, Jakub, Filip, Léňa, Katka, Vláša, Alne, Meysha, Matúš, Dávid, Yurri, Mišo, Lenka, Dilli, Meggy, Patrik, Roneth, Fanda, Jirka Bauma, Miloš, Yim, Pogo, Jája, Elenistar, Iva e outras pessoas incríveis de Czechgaming, Podmitrov, Malenovice e outros clubes de jogo e eventos tchecos, 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 e outros jogadores incríveis de Gathering of Friends, BGGcon, MisCon, GAMA Trade Show, Baycon, Airecon, Protospiel Minnesota, Pionek e outros eventos pelo mundo inteiro.

**Agradecimentos especiais a:** Petr Murmak, Jason Holt, Paul Grogan, Joshua Githens e Michal Štách pela incansável apresentação e experimentação do jogo em eventos. Nossos filhos e esposas Alenka, Hanička, Pavlík e Marcela Chvátilovi, Kristína Eaton, Lenka Murmaková, Sierra Stoneberg Holt e Vicky Strickland, por estarem à disposição sempre que uma nova versão ou ideia precisava ser testada. À equipe inteira da CGE (e, especialmente, Dita Lazárková e Vít Vodička) por tomarem conta de tudo, preparando protótipos maravilhosos e, ainda assim, encontrarem tempo para jogar uma partida de Dueto de vez em quando :)



© Czech Games Edition  
www.CzechGames.com  
Junho 2017

DEVIR LIVRARIA, LDA.  
Pólo Industrial Brejos de Carreiros,  
Armazém 3, Escritório 2  
Oltos de Água - 2950-554  
Quinta do Anjo, Palmela  
Tel: 212 139 440  
E-mail: devir.pt@devir.com  
www.devir.pt

DEVIR

