

VLAADA CHVÁTIL

CÓDIGO SECRETO IMAGENS

ULTRA
SECRETO



JOGO DE
IMAGENS



Vídeo da visão
geral das regras



DEVIR

CGE
Czech Games Edition

CÓDIGO SECRETO: IMAGENS

O que são estes estranhos símbolos no mapa? Eles codificam locais onde os espões têm que contactar os agentes secretos!

Dois espões mestres rivais conhecem o agente em cada local. Eles entregam mensagens codificadas dizendo aos seus agentes de campo onde ir a encontros clandestinos. Os agentes devem ser esperados. Um erro de descodificação pode levar a um encontro desagradável com um agente inimigo, ou ainda pior, com o assassino!

Ambas as equipas correm para contactar todos os seus agentes, mas só uma equipa pode ganhar.

PREPARAÇÃO

Os jogadores dividem-se em duas equipas de tamanho e habilidade similar. São precisos pelo menos quatro jogadores (duas equipas de dois) para um jogo padrão.

Cada equipa escolhe um jogador para ser o seu espão mestre. Ambos os espões mestre sentam-se no mesmo lado da mesa. Os outros jogadores sentam-se em frente aos seus espões mestre. Eles são os agentes de campo.

Escolha aleatoriamente 20 imagens e ponha-as na mesa formando uma grelha de 5 x 4. Estas imagens representam os locais onde os agentes secretos se podem encontrar.

Cada carta está marcada no canto superior esquerdo para lhe mostrar a orientação pretendida.



Já sabe como jogar o Código Secreto?
Avance até à página 11.

A CHAVE

Cada partida possui uma chave que revela as identidades secretas das cartas na mesa. Os espões mestre devem escolher aleatoriamente a carta chave e colocá-la no apoio que se encontra entre eles, na mesma orientação da grelha de imagens. Escolha entre as duas orientações possíveis, sem pensar muito nisso. E não deixe os agentes de campo ver a carta chave.



A chave corresponde à grelha na mesa. Quadrados azuis correspondem a imagens que a Equipa Azul tem que adivinhar (locais com agentes azuis). Quadrados vermelhos correspondem a imagens que a Equipa Vermelha tem que adivinhar (locais com agentes vermelhos). Quadrados sem cor são civis inocentes, e o quadrado preto esconde um assassino que nunca deve ser contactado!

EQUIPA INICIAL



As luzes nos lados da carta chave indicam qual a equipa que começa o jogo. A equipa inicial tem 8 imagens para adivinhar. A outra equipa tem 7. A equipa inicial dará a primeira pista do jogo.

CARTAS DE AGENTE

7 agentes vermelhos



7 agentes azuis



As cartas de agente vermelho ficam numa pilha em frente ao espão mestre vermelho. As cartas de agente azul ficam em frente ao espão mestre azul. Isto ajuda a lembrar em que equipa estão.



1 agente duplo



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



4 civis inocentes

1 assassino



As cartas de civis inocentes e do assassino devem ficar no meio, num lugar que ambos os espões mestre possam alcançar facilmente.

COMO JOGAR

Os espões mestre revezam-se em turnos dando pistas com uma palavra só. A palavra relaciona-se com uma ou mais imagens na mesa. Os agentes de campo tentam adivinhar quais as imagens que o respectivo espião mestre quis indicar. Quando um agente de campo toca numa imagem, o espião mestre revela quem está nesse local. Se for um agente da sua equipa, os agentes de campo podem continuar a adivinhar locais relacionados com a pista fornecida. Mas se não for um dos seus agentes, será a vez da outra equipa. A primeira equipa que contactar todos os seus agentes ganha o jogo.

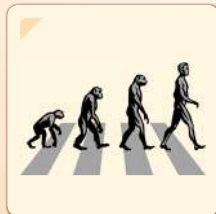
TURNOS

As equipas revezam-se por turnos, começando pela equipa inicial. (A equipa inicial é a indicada pelas luzes nos lados da carta chave.) No turno da sua equipa, o espião mestre dá **uma pista**, e os agentes de campo podem **adivinhar várias vezes**.

FORNECENDO UMA PISTA

Se é um espião mestre, o seu trabalho é pensar numa pista que se relacione com algumas das imagens que a sua equipa tenta adivinhar. A sua pista consiste **numa palavra** que tenha a ver com aquelas imagens **e num número** que indique quantas das suas imagens se relacionam com a palavra.

Exemplo: Uma boa pista para estas duas imagens pode ser *evolução: 2*.



Você pode dar uma pista para apenas uma imagem (*canguru: 1*) mas é mais divertido tentar criar pistas para duas ou mais imagens. Conseguir quatro imagens com uma pista é uma grande proeza.

ESTABELECENDO CONTACTO

Quando o espião mestre dá uma pista, os 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 oficializam a sua escolha quando um deles toca numa das imagens na mesa.

O espião mestre revela quem está nesse local pondo uma carta sobre a imagem:

- Se o agente de campo tocar **numa imagem pertencente à sua equipa**, o espião mestre cobre a imagem com uma carta de agente da cor correspondente. **Os agentes de campo podem continuar a adivinhar (mas não recebem outra pista).**
- Se o agente de campo tocar num local com **um civil inocente**, o espião mestre cobre-o com uma carta de civil inocente. **Isto acaba o turno.**
- Se o agente de campo tocar **numa imagem pertencente à outra equipa**, a imagem é coberta com uma carta de agente da outra equipa. **Isto acaba o turno.** (E ajuda a outra equipa.)
- Se o agente de campo tocar no local com **o assassino**, a imagem é coberta com a carta do assassino. **Isto acaba o jogo!** A equipa que contactou o assassino perde.



Acabar o Turno

A sua equipa tem **exactamente uma pista** e **uma ou mais tentativas** por turno. Se os agentes de campo acertarem à primeira numa das suas imagens, podem tentar adivinhar outra vez. Se estiver correcto, podem adivinhar outra vez, e aí por diante.

O turno acaba:

- se adivinharam uma imagem que não é deles,
- se escolherem não adivinhar mais,
- ou se já adivinharam as vezes que foram especificadas na pista, **mais uma**.

Por exemplo, se o seu espião mestre diz *evolução: 2*, você pode acertar 3 vezes, no máximo. Isto não faz muito sentido no seu primeiro turno, mas pode ser muito útil mais tarde. Por exemplo, você pode ter recebido várias pistas para as quais não acertou em todas as imagens. Pode tentar adivinhar as imagens relacionadas com pistas anteriores em vez de, ou em conjunto com as da pista corrente. A regra "mais uma tentativa" dá-lhe uma oportunidade para igualar o jogo. Segue-se um exemplo na próxima página.

ACABAR O JOGO

O jogo acaba quando uma equipa tiver todas as suas imagens cobertas. Essa equipa ganha.

É possível ganhar o jogo durante o turno da outra equipa se eles acertarem na vossa última imagem.

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

Preparação para o Próximo Jogo

Outras pessoas querem ser espões mestre? A preparação para o segundo jogo é fácil. Retire as cartas que estão a cobrir as imagens e ponha-as de volta nas respectivas pilhas. Vire as 20 imagens, tire uma nova carta chave, e está pronto a jogar!



MANTENDO A CARA SÉRIA

Espera-se que os espões mestre não transmitam mais informação do que uma palavra e um número. Não inicie a sua pista com comentários adicionais. É escusado dizer "Não sei se vais entender". E "Só vais entender isto se leste *O Hobbit*" é revelar demais. Os espões mestre não se devem mostrar a fixar uma parte da mesa, e nunca devem tocar as imagens depois de verem a carta chave.

Mantenha-se sério quando os seus agentes de campo estão a adivinhar. Não tente alcançar uma carta de agente quando os seus agentes de campo começam a discutir uma imagem. Espere até eles a tocarem. Quando um colega

de equipa acerta numa imagem da cor correcta, você deve comportar-se como se fosse essa a imagem em que estava a pensar, mesmo que não seja o caso.

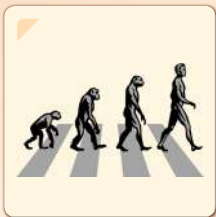
Se é um agente de campo, você deve focar-se na mesa quando está a tentar adivinhar. Não olhe para o espião mestre. Isto vai evitar que receba pistas não verbais.

Enquanto a informação que receber for estritamente limitada ao que é transmitido por uma palavra e um número, a sua vitória será ainda mais saborosa porque venceu com honra.

EXEMPLO

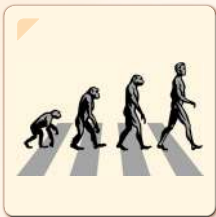
A equipa vermelha começa.

A espia mestre vermelha quer dar uma pista para estas 2 imagens:



Ela dá a pista *evolução: 2*.

A agente de campo vermelha vê estas 2 imagens:



Ela quer adivinhar as duas, mas toca na imagem da esquerda primeiro. Como tocou num local com um civil inocente, não tem direito a uma segunda tentativa. É a vez da Equipa Azul.

O espião mestre azul diz *fruta: 3*. Os seus agentes de campo acertam em 3 imagens azuis.

Passa a ser o turno da Equipa Vermelha.

A espia mestre vermelha olha para as suas imagens e diz *estrela: 2*. A agente de campo vermelha vê várias possibilidades:



Ela pensa que o foguete espacial é o mais provável, por isso toca nessa carta primeiro. A espia mestre cobre-a com uma carta de agente vermelho, tendo a agente de campo direito a uma segunda tentativa. Ela tem problemas em escolher entre as outras duas. Mas como ela tem a certeza que a imagem da passadeira tem a ver com evolução, ela toca na carta. A espia mestre cobre-a com uma carta de agente vermelho.

Ela acertou em duas tentativas, que é o número especificado na pista *estrela: 2*. Tem direito a uma tentativa final. Ela pode tentar adivinhar a segunda imagem relacionada com *estrela*, tentar adivinhar a segunda imagem relacionada com *evolução* ou pode parar e passar o turno à Equipa Azul.

PISTAS VÁLIDAS

A sua pista deve ser constituída por **uma palavra, sem hífen e sem espaços**. Se não sabe se a sua pista é válida, pergunte discretamente ao espião mestre rival. **Se ele o permitir, a pista é válida.**

Todo o jogo de palavras é permitido. Pode usar a palavra *sela* para dirigir os seus colegas de equipa a uma imagem com uma prisão e a uma imagem com um cavalo. Mas isso não quer dizer que eles o percebam.

Você pode soletrar a sua pista. Isto é útil quando quer que os seus colegas de equipa pensem em *s-e-l-a* e não *c-e-l-a*, ou quando os jogadores têm pronúncias muito diferentes.

Você tem que soletrar a sua pista se alguém o pedir. Neste caso, deve escolher entre *s-e-l-a* ou *c-e-l-a* e não revelar que estava a tentar usar as duas palavras.

A sua pista se deve relacionar com as imagens e não com os padrões que as cartas possam fazer na mesa, as letras de certas palavras ou com as tonalidades das imagens. *Perto: 3* não é uma pista válida para as três cartas mais perto dos seus agentes de campo. *S: 3* não é uma pista válida para imagens com coisas que comecem com S. *Escuras: 2* não é uma pista válida para as duas imagens mais escuras. É, no entanto, uma pista válida para coisas associadas com noite, escuridão ou mal.

Cantar, pronúncias engraçadas e palavras estrangeiras não são, geralmente, aceites, a menos que o seu grupo decida o contrário. Mas lembre-se que usar a pronúncia francesa para dar uma pista sobre a Torre Eiffel só tem piada uma vez.

O seu grupo pode concordar em aliviar a regra de uma só palavra. Talvez você gostasse de permitir nome próprios com várias palavras (*James Bond, Três-os-Montes*) ou abreviações (*FBI, FIFA*) ou até palavras compostas comuns (*obra-prima, dama de ferro*).

Para tornar o jogo mais competitivo, **você pode adicionar algumas restrições.** Pode, por exemplo, concordar em não falar sobre a forma das imagens (*círculo: 3* or *retângular: 2*).

Dica: Dar uma pista para uma imagem pode ser simples demais, porque basta dizer qualquer coisa que esteja impressa na carta. Para apimentar o jogo, você pode dar pistas mais criativas e que façam os seus agentes pensar mais um bocadinho. Mas não abuse. Você quer diverti-los, não que eles percam o jogo.



CÓDIGO SECRETO AVANÇADO

Jogadores especialistas podem querer usar dois outros tipos de pistas descritas abaixo. E o Fim Assassino é recomendado a quem já tenha bastante experiência com as regras básicas de Código Secreto: Imagens.

FIM ASSASSINO

Esta variante é parecida com o jogo de snooker Eight Ball (Bola 8). Para ganhar, a sua equipa tem que contactar todos os seus agentes e o assassino.

Regras

O jogo não acaba até o assassino ser contactado. Mesmo que todas as imagens de uma cor tiverem sido adivinhadas, o jogo continua.

Quando um agente de campo adivinha a localização do assassino, a sua equipa ganha, se todos os outros agentes já tiverem sido contactados.

Se um agente de campo adivinha a localização do assassino e a sua equipa tem imagens que ainda não foram adivinhadas, o seu turno muda para "morte súbita". A equipa não recebe mais pistas. Continuam a adivinhar, tentando acertar em todas as imagens que faltam. O número de tentativas é ilimitado, não importa o número

especificado na pista dada pelo espião mestre. Se conseguirem acertar em todas as imagens restantes, eles ganham. Qualquer adivinha errada (civil inocente ou agente inimigo) acaba com o seu turno e fá-los perder o jogo.

Sumário

O jogo acaba sempre no turno em que um agente de campo toca no assassino. Contactar o assassino não acaba o turno. Em vez disso, permite tentativas ilimitadas para esse turno. Quando o turno acaba, eles ganham se adivinharem todas as suas imagens. Senão, eles perdem.



PISTA PARA ESPECIALISTAS: ILIMITADO

Você pode deixar os seus agentes de campo adivinhar quantas imagens quiserem ao dizer *ilimitado* em vez de um número. Por exemplo, *penas: ilimitado*. Isto ajuda bastante se deu pistas para múltiplas imagens que a sua equipa ainda não adivinhou.

A desvantagem é que os agentes de campo não sabem quantas imagens se relacionam com a nova pista. A vantagem é que podem adivinhar quantas imagens eles quiserem.

8

PISTA PARA ESPECIALISTAS: ZERO

Você pode usar o 0 como o número na sua pista. Isto quer dizer que nenhum dos seus agentes se relaciona com a pista. Por exemplo, *penas: 0* quer dizer, "Nenhuma das nossas imagens se relaciona com penas."

Se o espião mestre dá 0 como o número, o limite usual de adivinhas não se aplica. Os agentes de campo podem adivinhar quantas imagens eles quiserem (desde que continuem a acertar, claro). Mesmo assim têm que adivinhar, pelo menos, uma imagem.

DOIS JOGADORES

Se só houver duas pessoas, podem jogar na mesma equipa. Esta versão para dois jogadores também funciona para grupos maiores que não querem jogar uns contra outros. O objectivo será alcançar uma pontuação máxima contra um oponente simulado.

Prepare o jogo como de costume. Um jogador será o espião mestre e os restantes serão agentes de campo. A outra equipa não tem jogadores, mas vai precisar das cartas de agente correspondentes.

A sua equipa deve começar primeiro, por isso escolha uma carta chave que o permita.

Jogue os seus turnos como de costume. Tente evitar agentes inimigos e o assassino.

O espião mestre simula a equipa inimiga cobrindo uma das suas imagens cada vez que começa o turno dessa equipa. O espião mestre escolhe qual das imagens vai cobrir, havendo um bocado de estratégia a usar.

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

Se a sua equipa ganhar, a pontuação é efectuada conforme o número de cartas restantes na pilha do inimigo:

- 7 Literalmente incrível.
- 6 Incrível!
- 5 Podia trabalhar para o Pentágono.
- 4 Mestre de espionagem.
- 3 Bom trabalho de equipa.
- 2 Agora estás a perceber.
- 1 Sempre é melhor que perder.

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

TRÊS JOGADORES

Três jogadores que queiram ficar na mesma equipa podem jogar como descrito acima. Se dois jogadores querem competir entre si, eles podem ser os espiões mestre e o terceiro será o agente de campo.

A preparação e jogabilidade são iguais, com a excepção de que o único agente de campo trabalha para os dois lados. (Assim como os espiões na vida real!) O espião mestre vencedor é determinado pela maneira habitual. O agente de campo tenta fazer um bom trabalho para os dois lados.



9

JÁ OUVIU FALAR DE

Código Secreto: Imagens é baseado no jogo Código Secreto original. Em vez das imagens codificarem os locais para os encontros secretos, o jogo original usa palavras – os nomes de código dos agentes.

Existem umas pequenas diferenças, mas basicamente as regras são as mesmas:

Dois espíões mestre revezam-se por turnos dando pistas constituídas por uma palavra e um número. Os seus colegas de equipa tentam tocar na carta com o nome de código correcto.

Palavras e imagens usam um modo diferente de pensar. Se quiser tentar, pense em pistas para o exemplo abaixo. Você pode usar qualquer carta chave deste jogo.



JÁ JOGOU CÓDIGO SECRETO?

Se já sabe jogar Código Secreto, **você pode jogar Código Secreto: Imagens agora**. Só há duas coisas que precisa saber:

1. As cartas chave são para uma grelha de 5 x 4, e não de 5 x 5.
2. Sim, é permitido dizer *ornitorrinco* como uma pista para uma imagem de um ornitorrinco.

Você pode encontrar todas as regras na página 7, mas elas não diferem assim tanto.

Assim que se habituar a jogar Código Secreto: Imagens, não se esqueça de ver a variante Fim Assassino na página 8. Também funciona com o Código Secreto original!

COMPROU O CÓDIGO SECRETO?

Você pode **combinar os dois jogos**. Se gosta da nova grelha 5 x 4, esteja à vontade para usá-la com palavras.

Ou, se preferir, pode usar a grelha 5 x 5 original para as imagens. (Use as 25 peças de agente mais pequenas do jogo original.)

Você também pode combinar palavras e imagens num só jogo. Use uma grelha à escolha. As suas pistas devem ser válidas para as duas versões do jogo.

(Em geral, uma regra que é válida para o jogo original também o é para Código Secreto: Imagens.)

E independentemente de que grelha e cartas use, pode sempre tentar a variante Fim Assassino descrita na página 8. Divirta-se!



Para gerar um número ilimitado de cartas chave ou para usar um temporizador com voz, descarregue a aplicação Codenames Gadget para Android, Apple, ou Windows phone.



Para mais informação sobre o jogo e as suas variantes, por favor visite www.codenamesgame.com.



Um Jogo de Vlaada Chvátil

Ilustrador Principal: Tomáš Kučerovský

Ilustração: Jana Kilianová, Michal Suchánek, David Cochard, Filip Neduk

Desenho Gráfico: František Horálek, Filip Murmak

Tradução: Rui Pedro Ferrão

Obrigado a: Todos os simpáticos jogadores na Czechgaming, Gathering of Friends, Brno Board Game Club, Origins, UK Games Expo, MisCon, casa de chá Mystica, Jarní Brnohraní, STOĤ, Herní víkend, e outros eventos e clubes na República Checa e no estrangeiro.



© Czech Games Edition
www.CzechGames.com
Julho 2016

Agradecimentos especiais a: Todos os artistas, Dávid Jablonovský, Míša Zaoralová, e outra pessoas na CGE e CGE digital por muitas ideias criativas para as imagens; Petr Murmak, Vitek Vodička, Paul Grogan, Joshua Githens, Jason Holt, Petr Čáslava, Fanda Horálek, e outros pela organização implacável de testes de jogo; os meus filhos Alenka, Hanička, e Pavlík por belas ideias para as imagens e por testes devotos em convenções e jogatanas familiares.

DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial Brejos
de Carreteiros,
Armazém 3, Escritório 2
Olhos de Água - 2950-554
Quinta do Anjo - Palmela

Tel: 212 139 440
E-mail: devir.pt@devir.com
www.devir.pt

DEVIR