VLAADA CHVÁTIL

CODINOMES

DEVIR

CGE
Czech Games Edition

PREPARAÇÃO

Os jogadores dividem-se em duas equipes de tamanho e habilidade similares. Você precisa de pelo menos 4 jogadores (duas equipes de dois) para um jogo padrão. Variantes para dois ou três jogadores podem ser encontradas na última página.

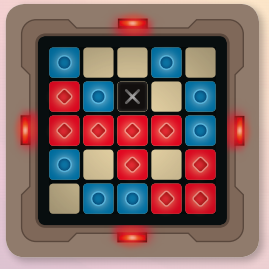
Cada equipe escolhe um jogador para ser seu espião mestre. Os dois espiões mestres sentam-se do mesmo lado da mesa. Os outros jogadores sentam-se de frente para seus espiões mestres. Eles são agentes de campo.

Escolha aleatoriamente 25 codinomes e coloque-os na mesa formando uma grade de 5 x 5.

Aviso: Enquanto embaralha as cartas de codinomes, faça questão de virar metade do baralho uma vez ou outra. Isso misturará as palavras de forma mais completa.

A CHAVE

Cada partida possui uma chave que revela as identidades secretas das cartas na mesa. Os espiões mestres devem escolher aleatoriamente a carta chave e colocá-la no apoio que se encontra entre eles. Qualquer lado pode ficar para cima. Não se preocupe com isso. Apenas coloque-a no apoio. E não deixe os agentes de campo verem esta carta.



A chave corresponde à grade da mesa. Quadrados azuis correspondem a palavras que a Equipe Azul deverá adivinhar (agentes azuis). Quadrados Vermelhos correspondem a palavras que a Equipe Vermelha deverá adivinhar (agentes vermelhos). Quadrados sem cor são civis inocentes, e o quadrado preto é um assassino que nunca deve ser contactado!

EQUIPE INICIAL

As quatro luzes nas bordas da carta chave indicam qual equipe começa. A equipe inicial tem 9 palavras para adivinhar. A outra equipe tem 8. A equipe inicial dará a primeira pista do jogo.

CARTAS DE AGENTE

8 agentes vermelhos

8 agentes azuis

As cartas de agente vermelho ficam numa pilha em frente ao espião mestre vermelho. As cartas de agente azul ficam na frente do espião mestre azul. Isso ajuda a todos lembrar em qual equipe estão.

1 agente duplo

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

7 civis inocentes

1 assassino

As cartas de civis inocentes e o assassino devem ficar entre os jogadores, num lugar onde os dois espiões mestres podem facilmente alcançá-las.

RESUMO DO JOGO

Espiões mestres conhecem as identidades secretas dos 25 agentes. Seus colegas de equipe conhecem os agentes apenas através de seus codinomes.

Os espiões mestres revezam os turnos dando pistas de uma palavra. Uma pista pode se relacionar a múltiplas palavras na mesa. Os agentes de campo tentam adivinhar quais palavras seu espião mestre quis indicar. Quando um agente de campo toca uma palavra, o espião mestre revela a identidade secreta da palavra. Se for um dos agentes de sua equipe, os agentes de campo podem continuar a adivinhar. Mas, se não for um de seus agentes, será a vez da outra equipe. A primeira equipe a contactar todos seus agentes vence o jogo.

COMO JOGAR

As equipes revezam os turnos. A equipe inicial é indicada pelas 4 luzes nas bordas da carta chave.

FORNECENDO UMA PISTA

Se você for o espião mestre, tentará pensar numa pista, de uma palavra apenas, que se relaciona com algumas palavras que sua equipe está tentando adivinhar. Quando você achar que tem uma boa pista, diga a pista.

Você também pode dizer um número, que informará a sua equipe quantos codinomes estão relacionados àquela pista.

Exemplo: Duas de suas palavras são CASCA e TRONCO. Ambas são relacionadas a árvores, então você diz *árvore: 2*.

Você pode dar uma pista para apenas uma palavra *(banana: 1)*, mas é mais divertido tentar criar pistas para duas ou mais. Conseguir quatro palavras com uma pista é uma grande proeza.

Uma Palavra

A sua pista deve ser apenas uma palavra. Você não pode dar pistas extras. Por exemplo, não diga: "Isso podesoar um pouco forçado..." Você está jogando Codinomes. Sempre será um pouco forçado.

A sua pista não pode ser qualquer um dos codinomes visíveis na mesa. Em turnos posteriores, alguns codinomes serão cobertos, então uma pista não permitida pode se tornar permitida mais tarde.

ESTABELECENDO CONTATO

Quando um espião mestre dá uma pista, 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 apontam sua escolha oficial quando um deles toca em um dos codinomes na mesa.

- Se o agente de campo tocar **numa carta que pertence à sua equipe**, o espião mestre cobre a palavra com uma carta de agente da cor correspondente. **A equipe pode adivinhar outra palavra (mas não pode ter outra pista.)**
- Se o agente de campo tocar num **civil inocente**, o espião mestre o cobre com uma carta de civil inocente. **Isso termina o turno**.
- Se o agente de campo tocar **numa carta que pertence a outra equipe**, a palavra é coberta por uma das cartas de agente da outra equipe. **Isso termina o turno**. (E ajuda a outra equipe.)
- Se o agente de campo tocar **no assassino**, a palavra é coberta pela carta do assassino. Isso termina o jogo! **A equipe que contactou o assassino perde**.

Aviso: Antes de dizer a sua pista, tenha certeza de que ela não se relaciona com o assassino.

Número de Tentativas

Os agentes de campo devem sempre tentar adivinhar uma vez. Qualquer tentativa errada termina o turno imediatamente, mas, se os agentes de campo adivinharem uma palavra da cor de sua equipe, eles continuam a tentar adivinhar.

Você pode parar de adivinhar a qualquer momento, mas normalmente você vai querer tentar adivinhar todas as palavras que o espião mestre disse. Às vezes, pode até querer adivinhar **uma a mais**:

Exemplo: A primeira pista da Equipe Vermelha foi *árvore: 2*. A agente de campo vermelho quis escolher LARANJA e CASCA. Ela tentou LARANJA primeiro. Mas tratava-se de um civil inocente, então ela não tem uma chance para tentar CASCA.

É a vez do turno da Equipe Azul e ela adivinha corretamente duas palavras. Agora é o turno da Equipe Vermelha novamente.

O espião mestre vermelho diz *rio: 3*. A agente de campo vermelho tem bastante certeza de que AMAZONAS é um *rio*, então ela toca nessa carta. O espião mestre cobre a palavra com uma carta de agente vermelho e então ela pode tentar novamente. Um *rio* possui um LEITO, então ela toca nesse codinome. Esta também é uma carta vermelha, então ela pode fazer uma nova tentativa. Ela não tem certeza sobre a terceira palavra relacionada a *rio*. Ela escolhe CASCA. Isso não tem nada a ver com *rio*. Ela está tentando adivinhar uma palavra da pista anterior.

CASCA é uma palavra vermelha. A agente de campo conseguiu 3 acertos para a pista *rio: 3*. Ela pode fazer mais uma tentativa final. Ela pode tentar encontrar a terceira palavra relacionada a *rio*, ou pode tentar encontrar a outra palavra relacionada a *árvore*. Ou pode parar de tentar e deixar a Equipe Azul começar seu turno.

Você pode ter apenas uma tentativa extra de adivinhar. No exemplo acima, a agente de campo poderia fazer até 4 tentativas porque seu espião mestre disse o número 3. Quando os agentes de campo dizem que não querem mais adivinhar (ou quando adivinham errado) seu turno termina e começa o da outra equipe.

ANDAMENTO DO JOGO

Os espiões mestres revezam os turnos dando pistas. Cada turno cobre ao menos uma palavra, o que torna a adivinhação cada vez mais fácil.

TERMINANDO O JOGO

O jogo termina quando uma equipe tiver todas suas palavras cobertas. Essa equipe vence. É possível vencer no turno da outra equipe se eles adivinharem a sua última palavra.

O jogo pode acabar mais cedo se um agente de campo fizer contato com o assassino. A equipe de tal agente perde.

Preparação para o Próximo Jogo

Outras pessoas querem ter a chance de ser espiões mestres? A preparação para o segundo jogo é fácil. Retire as cartas que estão cobrindo os codinomes e coloque-as de volta em suas pilhas. Depois vire simplesmente 25 codinomes e você está pronto para jogar!

PENALIDADE POR PISTAS INVÁLIDAS

Se um espião mestre fornecer uma pista inválida, o turno da equipe termina imediatamente. Como uma penalidade adicional, o espião mestre da outra equipe pode cobrir uma de suas palavras com uma carta de agente antes de dar sua próxima pista.

Mas se ninguém perceber que a pista é inválida, ela conta como válida.

MANTENDO A CARA SÉRIA

O espião mestre deve manter uma cara séria. Não tente tocar em nenhuma carta quando seus colegas de equipe ainda estiverem pensando nas palavras. Quando um colega de equipe toca numa palavra, consulte a carta chave e cubra a palavra da cor correspondente. Quando um colega de equipe escolher uma palavra da cor certa, você deve agir como se fosse exatamente a palavra que queria, mesmo se não se tratar da palavra exata.

Se você for um agente de campo, deverá focar na mesa quando estiver fazendo suas tentativas de adivinhar. Não mantenha contato visual com o espião mestre quando você estiver tentando adivinhar. Isso ajuda a evitar pistas não verbais.

Quando sua informação for estritamente limitada ao que pode ser fornecido através de uma palavra e um número, você estará jogando de modo correto.

PARA QUE SERVE A AMPULHETA?

Desculpem-nos. Quase nos esquecemos. Veja bem, nós não usamos muito a ampulheta.

Se um jogador ficar pensando muito tempo, qualquer jogador pode virar a ampulheta e fazer com que o jogador lento tome uma decisão antes do tempo acabar.

Se você está tendo problemas, pode usar a ampulheta em si mesmo. Se não conseguir uma boa pista antes do tempo acabar, dê apenas uma pista para sua palavra mais difícil e continue pensando enquanto a outra equipe joga.

Se preferir jogar com limites de tempo precisos, você pode baixar nosso app de ampulheta em codenamesgame.com.

PISTAS VÁLIDAS

Nós testamos várias regras para pistas. Alguns grupos gostam das regras de um jeito. Outros gostam das regras de outro jeito. Você deve experimentar e descobrir o que o seu grupo gosta mais.

REGRAS RIGOROSAS

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 das letras de uma palavra ou sua posição na mesa. *Aterra* não é uma pista válida para INGLATERRA. Você não pode ligar BANCO, BANDA e BAIXA com a pista *b:3*, nem com uma pista como *cinco: 3*. No entanto...

Letras e números são pistas válidas, desde que se referirem a significados. Você pode usar *X: 1* como uma pista para RAIO. Você pode usar *oito: 2* como uma pista para BOLA e POLVO.

O número dito após sua pista não pode ser usado como uma pista. *Cítrico: 8* não é uma pista válida para LIMÃO e POLVO.

Você deve jogar em português. Uma palavra estrangeira é permitida apenas quando os jogadores de seu grupo a usariam numa frase em português. Por exemplo, você não pode usar *Apfel* como pista para MAÇÃ e BERLIM, mas 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 da mesa. Enquanto uma palavra como CONTRAGOLPE estiver descoberta, você não poderá dizer *contra, golpe, ou contrabando*.

HOMÔNIMOS & GRAFIA

Exemplo: *sela* soa como *cela*, mas essas duas palavras não significam a mesma coisa.

Palavras com o mesmo som com significados diferentes e grafias diferentes são consideradas palavras diferentes. Então você não pode dar pistas relacionadas a *sela* para a palavra CELA.

Palavras que são grafadas da mesma maneira são consideradas iguais mesmo que possuam significados diferentes (homógrafas). Por exemplo *planta* é um vegetal e também um mapa de um prédio ou casa. Portanto, você poderia usar *planta* como uma pista para ALGODÃO e para HOTEL.

Além disso, um acento pode alterar consideravelmente o significado de uma palavra: ÓPERA não é o mesmo que OPERA.

As palavras cujo significado varia de acordo com o acento são consideradas diferentes, então você não poderia dar uma pista relacionada a operar para se referir a ÓPERA.

É permitido soletrar a sua pista. Por exemplo, se você quer que seus colegas adivinhem AMBULÂNCIA e TEATRO, você pode soletrar *o-p-e-r-a* sem se comprometer com a pronúncia. Você pode dar a pista *s-e-l-a* mesmo que CELA seja um dos Codinomes na mesa.

Você deverá soletrar sua pista se alguém pedir. Se você não for muito bom em soletrar, peça ajuda ao espião mestre oponente.

Dica: Soletrar não é apenas para homônimos. Também pode ser útil quando a sala estiver barulhenta ou quando os jogadores possuirem sotaques diferentes.

NÃO SEJA MUITO RIGOROSO

A palavra INGLATERRA tem uma origem composta (Anglae Terra, terra dos anglos), 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 oponente deixar, a pista é válida. Se você não tiver certeza, pergunte ao seu oponente. (Em voz baixa, para que os outros não possam ouvir.)

REGRAS FLEXÍVEIS

Às vezes você precisa decidir o que considera válido e o que não considera válido. Grupos diferentes preferem formas de jogar diferentes.

Palavras Compostas

A língua portuguesa possui maneiras diferentes de grafar palavras compostas. *Aeroespacial* é uma palavra. *Dama de ferro* são três palavras. *Obra-prima* possui hífen. Tecnicamente, apenas *aeroespacial* pode ser uma pista de uma palavra só.

Você pode decidir se irá permitir palavras compostas. No entanto, em nenhum momento será permitido inventar palavras compostas. *Lula lunar* não é válido para LUA e POLVO.

Nomes Próprios

Nomes próprios sempre são pistas válidas se seguirem as outras regras. *George* é uma pista válida, mas terá de especificar se quer dizer *George Washington* ou *George W. Bush*. Seu grupo pode concordar em considerar nomes próprios como uma palavra só. Isso pode permitir títulos como *Os Três Mosqueteiros*. Mesmo que não permita nomes próprios com várias palavras, poderá fazer exceção para nomes de lugares como *Nova York*.

Espiões mestres não poderão inventar nomes, nem mesmo nomes que acabem por ser verdadeiros. *Passos Dias Aguiar* não é válido como pista para CARRO e TANQUE.

Siglas e Abreviações

Tecnicamente, *CIA* não é uma palavra. Mas é uma excelente pista. Você pode decidir se permitirá abreviações comuns como *UK*, *lol* e *PhD*. E palavras como *laser*, *radar* e *sonar* são permitidas, mesmo que sejam originalmente siglas.

Homônimos

Algumas pessoas preferem o uso mais liberal de homônimos. Você pode permitir o uso de *sela* como pista para coisas relacionadas a *cela* se isso fizer com que o jogo fique mais divertido.

Rimas

Rimas são sempre válidas quando se referem a significados. *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. (Se alguém em seu grupo tiver um gato que usa sapatos, então esta pista é perfeita.)

Algumas pessoas gostam de permitir qualquer tipo de rima na pista. Se decidir permitir isso, lembre-se apenas de que não poderá indicar que está fazendo uma rima. Seus agentes de campo devem descobrir isso sozinhos.

PISTAS PARA ESPECIALISTAS: ZERO

Você pode usar o *0* como o número de sua pista. Por exemplo, *penas: 0* significando, "Nenhuma de nossas palavras se relaciona a *penas*".

Se *0* for o número, o limite usual de adivinhações não se aplica. Os agentes de campo podem adivinhar quantas palavras quiserem. Eles ainda devem adivinhar ao menos uma palavra.

Se você ainda não sabe para que isso serviria, não se preocupe, mais cedo ou mais tarde você entenderá.

PISTAS PARA ESPECIALISTAS: ILIMITADA

Às vezes você pode ter várias palavras não descobertas relacionadas a pistas de rodadas anteriores. Se quiser que sua equipe tente adivinhar mais do que uma delas, você pode dizer *ilimitado* em vez de um número. Por exemplo, *penas: ilimitado*.

A desvantagem é que os agentes de campo não sabem quantas palavras são relacionadas à nova pista. A vantagem é que eles podem tentar adivinhar quantas palavras quiserem.

DOIS JOGADORES

Se houver apenas duas pessoas, você poderá jogar na mesma equipe. Esta variante para dois jogadores também funciona com grupos maiores de pessoas que não querem competir um contra o outro. Você tentará alcançar uma pontuação máxima contra um oponente simulado.

Prepare o jogo como de costume. Um jogador será o espião mestre e o resto serão os agentes de campo. A outra equipe não possui jogadores, mas você ainda precisará da pilha de cartas de agente deles. A sua equipe deve ir primeiro. Faça questão de pegar uma carta chave que lhe aponte como a equipe inicial. Jogue seus turnos como de costume. Tente evitar agentes inimigos e o assassino.

O espião mestre simula a equipe inimiga ao cobrir 1 de suas palavras toda a vez que conseguem um turno. O espião mestre escolhe qual palavras será coberta, por isso haverá um pouco de estratégia a ser usada.

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

Se sua equipe vencer, a pontuação é feita conforme o número de cartas de agente que restaram na pilha do inimigo.

8	Isso é... difícil de acreditar.
7	Missão impossível.
6	Uau!
5	Você receberá uma ligação do MI6.
4	Permissão ultra-secreta.
3	Seus relógios estão sincronizados.
2	Ok. Mas pode fazer melhor.
1	Bom, uma vitória é uma vitória, não é mesmo?

Aviso: Sua pontuação será determinada por quantos turnos precisou e também por quantos agentes inimigos você contactou acidentalmente.

TRÊS JOGADORES

Três jogadores que querem ficar na mesma equipe podem jogar como acabamos de descrever para dois jogadores. Se dois jogadores quiserem competir entre si, podem ser espiões mestres e o terceiro jogador ser seu agente de campo.

A preparação e jogabilidade são iguais, exceto que o único agente de campo está trabalhando para os dois lados (como acontece com muitos espiões na vida real!). O espião mestre vencedor é determinado da forma costumeira. O agente de campo tenta fazer um bom trabalho para ambos os lados.

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

Um jogo de Vlaada Chvátil

Ilustração: Tomáš Kučerovský

Design Gráfico: Filip Murmak

Tradução: Rodrigo Sponchiado Uemura
Marcelo Fernandes

Agradecimentos para: nossas esposas e filhos, Brno Board Game Club, Paul e seus amigos, Jason e sua família, Laadinek e seu clube de jogo, Dita e STOH gaming club, e todas aquelas pessoas na Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Herní víkend, Severské hraní, Stahleck, UK Games Expo, e outros eventos de jogos. As pistas inteligentes que vocês encontraram durante os testes foram verdadeiramente inspiradoras.

Czech Games Edition

© Czech Games Edition
Julio 2015
www.CzechGames.com

DEVIR LIVRARIA LTDA
R. Teodureto Souto, 624
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787

DEVIR