VLAADA CHVÁTIL

NUME DE COD
IMAGINI

regulament video

Czech Games Edition

Lex games

NUME DE COD: IMAGINI

Ce reprezintă aceste simboluri misterioase de pe hartă? Sunt coduri pentru locurile unde spionii trebuie să întâlnească agenții secreți!

Doi spioni rivali cunosc agentul din fiecare loc. Aceștia livrează mesaje codificate prin care le comunică agenților operativi unde să se ducă la întâlniri clandestine. Agenții operativi trebuie să dea dovadă de inteligență. În cazul în care decodifică greșit, pot avea parte de o întâlnire neplăcută cu un agent inamic – sau, mai rău, cu asasinul!

Ambele echipe se întrec pentru a-și contacta toți agenții, dar numai o singură echipă poate să câștige.

ARANJAREA JOCULUI

Jucătorii se împart în două echipe asemănătoare ca număr și ca pricepere. Pentru un joc standard este nevoie de cel puțin patru jucători (două echipe a câte doi jucători).

Fiecare echipă alege un jucător în rol de spion. Amândoi spionii stau de aceeași parte a mesei. Ceilalți jucători stau fiecare în fața spionului său. Ei sunt agenții operativi.

Alegeți la întâmplare 20 de imagini și așezați-le pe masă într-un careu din 5 coloane a câte 4 imagini. Acestea reprezintă locurile în care agenții operativi pot întâlni agenții.

Colțul din stânga sus al fiecărui cartonaș este însemnat pentru a vă arăta cum trebuie orientat.

Știți deja cum se joacă Nume de cod?

Mergeți direct la pagina 11.

CHEIA

Fiecare joc are o cheie care arată cine poate fi găsit în fiecare loc în parte. Spionii trebuie să aleagă cartonașul cheii la întâmplare și să îl fixeze în stativ, între ei, orientat precum careul de 5 x 4 imagini. Alegeți aleatoriu între cele două orientări posibile, fără a sta pe gânduri. Și nu lăsați ca agenții operativi să vadă cheia.

Cheia corespunde careului de pe masă. Pătratele albastre corespund imaginilor pe care Echipa Albastră trebuie să le ghicească (locurile cu agenți albaștri). Pătratele roșii corespund imaginilor pe care Echipa Roșie trebuie să le ghicească (locuri cu agenți roșii). Pătratele gri sunt martorii nevinovați, iar pătratul negru ascunde un asasin!

ECHIPA CARE ÎNCEPE

Marcajele de pe marginile cartonașului-cheie indică echipa care începe. Echipa care începe are de ghicit 8 imagini. Cealaltă echipă are 7. Echipa care începe va da primul indiciu din joc.

CARTONAȘELE CU AGENȚI

7 agenți roșii

7 agenți albaștri

Cartonașele cu agenții roșii se pun într-un teanc în fața spionilor roșii. Cartonașele cu agenții albaștri trebuie puse în fața spionilor albaștri. Astfel, toată lumea va ține minte în ce echipă se află.

1 agent dublu

Echipa care începe trebuie să ghicească un cuvânt în plus, motiv pentru care are nevoie de un cartonaș-agent suplimentar. Întoarceți acest cartonaș (agentul dublu) în sus cu fața de culoarea echipei care începe și puneți-l în teancul lor. Nu are nicio funcție specială. Pe durata jocului, va fi cartonaș-agent ca oricare altul.

4 martori nevinovați

1 asasin

Cartonașele cu martorii nevinovați și cel cu asasinul trebuie ținute la mijloc, unde amândoi spionii pot ajunge la ele cu ușurință.

CUM SE JOACĂ

Spionii oferă cu rândul indicii formate dintr-un singur cuvânt. Acel cuvânt se poate referi la una sau la mai multe imagini de pe masă. Agenții operativi încearcă să ghicească la care imagini se referă spionii lor. Când un agent operativ atinge o imagine, spionul dezvăluie cine este în locul acela. Dacă cel dezvăluit este unul dintre agenții echipei lor, agenții operativi pot ghici mai departe locuri legate de acel indiciu dintr-un cuvânt. Dacă nu, vine rândul echipei adverse. Prima echipă care intră în contact cu toți agenții ei câștigă jocul.

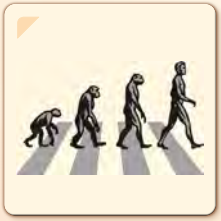
ORDINEA DE JOC

Echipele joacă pe rând. Echipa care începe este indicată de marcajele de pe marginile cartonașului-cheie. Când vine rândul echipei voastre, spionii dau **un singur indiciu**, iar agenții operativi pot **să ghicească de mai multe ori**.

CUM SE DĂ UN INDICIU

Dacă ești spion, datoria ta e să te gândești la un indiciu care să trimită la unele dintre imaginile pe care echipa ta încearcă să le ghicească. Indiciul tău constă dintr-**un singur cuvânt** care trimite la acele imagini și dintr-**un singur număr** care anunță câte dintre imaginile voastre corespund acelui cuvânt.

Exemplu: Un indiciu bun pentru aceste două imagini ar fi *evoluție: 2.*



Ai voie să dai un indiciu doar pentru o imagine *(cangur: 1)*, dar e mai amuzant să încerci să dai pentru două sau mai multe. E o mare realizare să ții**n**tești patru imagini cu un singur indiciu.

CUM SE REALIZEAZĂ CONTACTUL

Când spionul dă un indiciu, agenții lui operativi încearcă să ghicească ce înseamnă. Aceștia se pot sfătui între ei, dar spionul trebuie să nu schițeze niciun gest. Agenții operativi își exprimă bănuiala când unul dintre ei atinge o imagine de pe masă.

Spionul dezvăluie cine este în locul acela așezând un cartonaș peste imagine:

- Dacă agentul operativ atinge **o imagine care aparține echipei sale**, spionul acoperă imaginea cu un cartonaș-agent având culoarea lor. **Agenții operativi pot continua să ghicească (fără a primi, însă, un indiciu nou)**.
- Dacă agentul operativ atinge un loc cu **un martor nevinovat**, spionul îl acoperă cu un cartonaș-martor nevinovat. **Rândul echipei s-a încheiat**.
- Dacă agentul operativ atinge **o imagine aparținând echipei adverse**, imaginea este acoperită cu un cartonaș-agent al echipei adverse. **Rândul echipei s-a încheiat**. (Astfel echipa adversă primește un ajutor.)
- Dacă agentul operativ atinge **asasinul**, imaginea este acoperită cu cartonașul-asasin. **Și jocul se termină!** Echipa care realizează contactul cu asasinul pierde.

Când se termină tura

Tura echipei tale are întotdeauna **exact un indiciu** și **una sau mai multe ghiciri**. Dacă agenții operativi ghicesc prima dată una dintre imaginile echipei lor, pot să mai ghicească o dată. Dacă ghicesc bine, pot încerca din nou – și așa mai departe.

Rândul se termină:

- dacă agenții operativi ghicesc o imagine care nu le aparține,
- dacă aleg să nu mai ghicească,
- sau dacă au ghicit deja de atâtea ori cât numărul specificat în indiciu **plus unu**.

De exemplu, dacă spionul vostru spune *evoluție: 2*, puteți ghici corect de 3 ori. Când jucați prima mână, regula aceasta e puțin ciudată, dar mai târziu se poate dovedi foarte utilă. De exemplu, se poate să fi primit mai multe indicii pentru care nu ați ghicit toate imaginile. Pe acestea le puteți ghici în locul sau în plus față de cele legate de indiciul prezent. Regula cu „o ghicire în plus" vă oferă șansa să recuperați. Pe pagina următoare găsiți un exemplu.

ÎNCHEIEREA JOCULUI

Jocul se încheie când o echipă a reușit să acopere toate imaginile care îi aparțin. Acea echipă câștigă.

Este posibil să se câștige pe tura echipei adverse, dacă membrii acelei echipe ghicesc ultima voastră imagine.

Jocul se poate încheia mai repede dacă un agent operativ atinge locul cu asasinul. Echipa acelui agent operativ pierde.

Aranjarea jocului următor

Vor alți jucători să aibă ocazia de a fi spioni? Este ușor să aranjați al doilea joc. Luați cartonașele cu care ați acoperit imaginile și puneți-le înapoi în teanc. Acum, întoarceți pur și simplu pe verso cele 20 de cartonașe cu imagini, extrageți un cartonaș-cheie nou și sunteți gata de joc!

FIȚI SERIOȘI

Spionii nu trebuie să transmită nicio altă informație în afara cuvântului și a numărului enunțat. Nu vă explicați indiciu în niciun fel. „Nu știu dacă o să-l ghiciți pe acesta" este un lucru care ar trebui să fie subînțeles. Iar „Nu știu dacă o să-l ghiciți pe acesta dacă n-ați citit *Hobbitul*" dezvăluie prea mult. Spionii nu trebuie să pară că se uită mai mult într-o parte a tablei de joc decât în alta și niciodată, după ce au văzut cartonașul-cheie, nu trebuie să atingă imaginile.

Fiți serioși atunci când agenții voștri operativi ghicesc. Nu întindeți mâna spre o carte-agent atunci când agenții voștri operativi încep să discute despre o imagine anume. Așteptați până ce o ating. Când un coechipier alege o imagine de culoarea corectă, trebuie să vă comportați ca și când aceea ar fi imaginea la care v-ați referit, chiar dacă nu este așa.

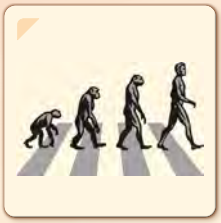
Dacă sunteți agent operativ, atunci când ghiciți trebuie să vă concentrați asupra tablei de joc. Nu luați contact vizual cu spionul. Astfel veți putea să evitați indiciile nonverbale.

Când informațiile pe care le aveți se limitează strict la ceea ce se poate transmite printr-un singur cuvânt și un singur număr, atunci victoria voastră va fi și mai dulce, întrucât veți învinge cu onoare.

EXEMPLU

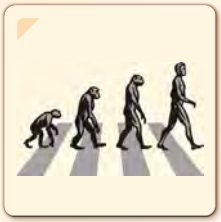
Echipa Roșie începe.

Spionul roșu vrea să dea un indiciu pentru aceste 2 imagini:



Dă indiciul *evoluție: 2.*

Agentul operativ roșul vede aceste 2 imagini:



Vrea să le ghicească pe amândouă, dar atinge prima dată imaginea din stânga. Acesta este un martor nevinovat, motiv pentru care agentul operativ nu mai are dreptul la a doua încercare. Este rândul Echipei Albastre.

Spionul Echipei Albastre spune *fruct: 3*. Agenții lui operativi ghicesc cu succes 3 imagini albastre.

Acum vine din nou rândul Echipei Roșii.

Spionul roșu își consultă imaginile și spune *stea: 2.* Agentul operativ roșu intuiește mai multe posibilități:

Se gândește că racheta are cele mai mari șanse să fie răspunsul corect, deci atinge prima dată acest cartonaș. Spionul îl acoperă cu un cartonaș-agent roșu, ceea ce înseamnă că agentul operativ are voie să mai ghicească o dată. Nu se poate hotărî între celelalte două. Totuși, e sigur că imaginea cu trecerea de pietoni transmite ideea de evoluție, așa că o atinge. Spionul o acoperă cu un cartonaș roșu.

A reușit să ghicească de 2 ori corect, adică numărul specificat în indiciul *stea: 2.* Mai are voie la o ultimă încercare. Poate încerca să descopere a doua imagine *stea*. Poate încerca să găsească a doua imagine *evoluție*. Sau se poate opri acum și să lase Echipa Albastră să joace.

INDICII VALABILE

Indiciul trebuie să constea dintr-**un singur cuvânt simplu**, **nu compus**. Dacă nu sunteți siguri de aceasta, cereți sfatul spionului din echipa adversă. **Dacă el vă dă voie**, **indiciul este valabil**.

Orice joc de cuvinte este permis. Puteți folosi *vas* ca să vă conduceți coechipierii la imaginea unui vapor sau la aceea a unui vas de toaletă. Dar acesta nu înseamnă că vor prinde aluzia.

Indiciul trebuie să se refere la imagini, nu la dispunerea cartonașelor pe masă sau la literele din anumite cuvinte ori la nuanțele culorilor din imagini. *Aproape: 3* nu este un indiciu valabil pentru cele trei cartonașe aflate cel mai aproape de agenții voștri operativi. *S: 3* nu este un indiciu valabil pentru imagini cu lucruri care încep cu litera S. *Întunecat: 2* nu este un indiciu valabil pentru cele mai întunecate 2 imagini. Pe de altă parte, este un indiciu valabil pentru imagini care reprezintă lucruri asociate cu noaptea, răul sau un cavaler.

În general, nu se permite să cântați, să folosiți un accent ciudat și nici să alegeți cuvinte într-o limbă străină, exceptând cazul când toți jucătorii au hotărât că este permis. Nu uitați, totuși, că folosirea accentului francez pentru a da un indiciu pentru imaginea Turnului Eiffel poate funcționa cu brio doar o dată.

Este permis ca jucătorii să convină la relaxarea regulii unui singur cuvânt. Puteți alege să permiteți folosirea numelor proprii *(James Bond, Turnu Severin)* sau a acronimelor *(DNA, FIFA)* ori chiar a cuvintelor compuse *(floare-de-colț, luceafărul de dimineață)*

Pentru a face jocul mai provocator, **puteți adăuga noi restricții**. De exemplu, puteți conveni să nu indicați forma lucrurilor din imagini *(cerc: 3* sau *dreptunghi: 2)*.

Indiciu: Să dai un indiciu pentru o singură imagine poate fi deranjant de simplu, pentru că poți numi ceva înfățișat în imagine. Pentru a dinamiza lucrurile, puteți ofer un indiciu mai inventiv care să îi pună pe gânduri puțin pe agenții operativi. Dar nu exagerați. Vă doriți să îi faceți să se simtă bine, nu să piardă jocul.

NUME DE COD PENTRU AVANSAȚI

Jucătorii experți ar putea dori să profite de avantajul a două alte tipuri de indicii descrise mai jos. În plus, Încheierea Asasin este recomandată pentru oricine joacă Nume de cod: Imagini după ce a atins un nivel superior de înțelegere a regulilor de bază.

ÎNCHEIEREA ASASIN

Această variantă seamănă cu jocul de biliard cu opt bile. Pentru a câștiga, echipa voastră trebuie să contacteze toți agenții ei și asasinul.

Reguli

Jocul nu se poate încheia până nu este găsit asasinul. Jocul continuă chiar dacă au fost ghicite toate imaginile de o culoare.

Atunci când un agent operativ ghicește locul cu asasinul, echipa lui câștigă dacă toți agenții ei au fost deja contactați.

Dacă un agent operativ ghicește asasinul și echipa sa încă are imagini care nu au fost ghicite, tura lor devine un final „moarte subită". Echipa nu mai primește niciun indiciu. Agenții operativi continuă să ghicească, încercând să identifice toate imaginile rămase. Numărul lor de încercări este nelimitat, indiferent de numărul specificat în indiciul spionului. Dacă reușesc să ghicească toate imaginile rămase, câștigă. Orice greșeală (martor nevinovat sau agent inamic) pune capăt turei și duce la pierderea jocului.

Rezumat

Jocul se încheie întotdeauna în tura când un agent operativ atinge asasinul. Contactarea asasinului nu încheie tura. În schimb, permite încercări nelimitate în tura respectivă. Când tura se încheie, echipa câștigă dacă agenții operativi au descoperit toate imaginile care le revin. Dacă nu, echipa pierde.

INDICIU EXPERT: NELIMITAT

Puteți permite agenților operativi să ghicească câte imagini doresc spunând *nelimitat* în loc de număr. De exemplu, *pene: nelimitat*. Acest lucru este deosebit de util dacă ați dat indicii pentru mai multe imagini pe care echipa voastră nu le-a ghicit încă.

Dezavantajul este că agenții operativi nu știu câte imagini se leagă de cel mai recent indiciu. Avantajul e că pot ghici câte imagini doresc.

INDICIU EXPERT: ZERO

Puteți folosi *0* ca număr în a doua parte a indiciului. Aceasta înseamnă că niciunul dintre agenții echipei voastre nu este vizat de acel indiciu. De exemplu, *pene: 0* înseamnă „Niciuna dintre imaginile noastre nu se referă la pene".

Dacă spionul dă *0* la număr, nu se mai aplică limita obișnuită pentru încercări de ghicit. Agenții operativi pot ghici câte imagini doresc (cât timp ghicesc bine, desigur). Trebuie totuși să ghicească cel puțin o imagine.

JOCUL ÎN DOI

Dacă sunteți doar doi, puteți juca în aceeași echipă. Această variantă cu doi jucători este valabilă și pentru grupurile mai mari care nu vor să concureze unii împotriva celorlalți. Scopul e obținerea unui scor mai mare decât al unui oponent simulat.

Jocul se aranjează ca de obicei. Un jucător va fi spionul și ceilalți vor fi agenții operativi. Echipa adversă nu are jucători, însă aveți nevoie de teancul lor cu cartonașe-agenți.

Echipa voastră începe, așa că luați un cartonaș-cheie care vă desemnează ca prima echipă.

Jucați când vă vine rândul, ca de obicei. Încercați să evitați agenții inamici și asasinul.

Spionul simulează echipa adversă acoperind câte 1 dintre imaginile lor de fiecare dată când vine rândul echipei. Spionul alege imaginea pe care o acoperă, așa că poate aplica un joc strategic.

Dacă echipa voastră intră în contact cu asasinul sau dacă toți agenții inamici sunt contactați, pierdeți. Nu se înscriu puncte.

Dacă echipa voastră câștigă, vă oferiți singuri un scor pe baza numărului de cartonașe-agent rămase în teancul inamicilor.

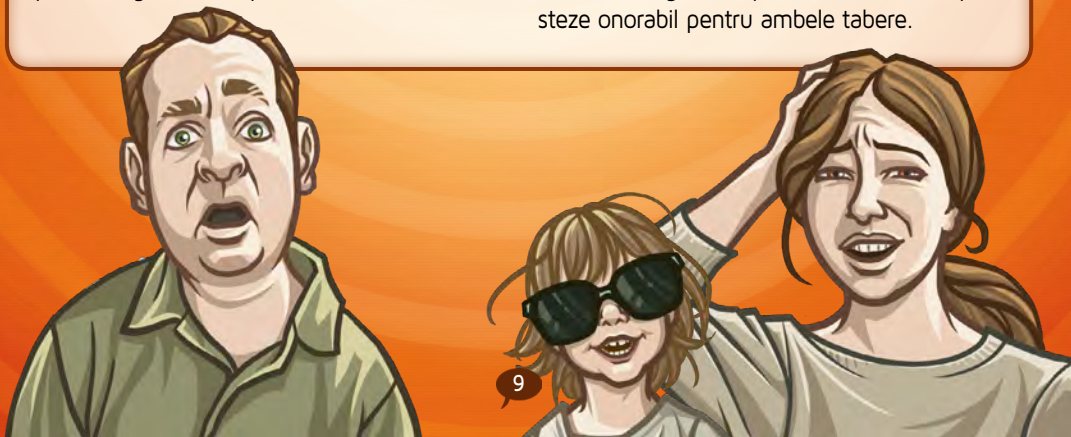
7	Pur și simplu incredibil.
6	Incredibil!
5	Ai putea lucra pentru Pentagon.
4	Spioni desăvârșiți.
3	Excelentă muncă în echipă.
2	Acum începi să înțelegi.
1	Tot e mai bine decât să pierzi.

Notă: Scorul vostru va fi stabilit de câte ture ați avut nevoie, precum și de câți agenți inamici ați contactat accidental.

JOCUL ÎN TREI

Trei jucători care vor să facă parte din aceeași echipă pot juca după indicațiile de mai sus. Dacă doi jucători vor să concureze unul împotriva celuilalt, pot fi spioni și al treilea jucător poate fi agentul lor operativ.

Aranjarea și desfășurarea jocului sunt ca de obicei, doar că singurul agent operativ lucrează pentru ambele tabere. (Exact ca spionii în viața reală!) Spionul câștigător se stabilește ca de obicei. Agentul operativ încearcă să presteze onorabil pentru ambele tabere.



AȚI AUZIT DE ?

Nume de cod: Imagini este construit pe modelul jocului original Nume de cod. În locul codificării cu imagini pentru locurile de întâlnire secrete, jocul original folosește cuvinte – numele de cod secrete ale agenților.

Există câteva mici deosebiri, dar, în linii mari, regulile sunt aceleași:

Doi spioni oferă cu rândul indicii constând dintr-un cuvânt și un număr. Coechipierii lor încearcă să atingă cartonașele cu numele de cod corecte.

Cuvintele și imaginile folosesc moduri de gândire puțin diferite. Dacă vreți să încercați, găsiți indicii pentru exemplul de mai jos. Puteți folosi orice cartonaș-cheie din acest joc.

BICI	BERLIN	ANTARCTICA	INDIA	OM DE ZĂPADĂ
CARPAȚI	CONCERT	LOCH NESS	CIOCOLATĂ	BEIJING
AVION	ȘOIM	MILIONAR	TRAFICANT	DINOZAUR
AZTEC	PIRAT	COLAC	GOARNĂ	VARĂ

AȚI JUCAT NUME DE COD?

Dacă știți să jucați Nume de cod, **puteți juca Nume de cod: Imagini chiar acum**. Trebuie să știți doar 2 lucruri:

1. Cartonașele-cheie sunt pentru un careu de 5 x 4, nu de 5 x 5.

2. Da, aveți voie să spuneți *ornitorinc* pentru a da un indiciu pentru poza unui ornitorinc.

Puteți găsi toate regulile pentru indicii valabile la pagina 7, însă diferențele nu sunt foarte mari.

După ce ați jucat de mai multe ori Nume de cod: Imagini, nu uitați să încercați varianta Încheiere Asasin de la pagina 8. Este valabilă și pentru jocul original Nume de cod!

AVEȚI PROPRIUL JOC NUME DE COD?

Puteți **combina cele două jocuri**. Dacă vă place noul careu de 5 x 4, încercați să îl jucați cu cuvinte.

Sau, dacă doriți, puteți folosi careul original de 5 x 5 și cu imagini. (Folosiți cele 25 de cartonașe mai mici de la jocul original.)

Puteți, în același timp, să combinați cuvintele și imaginile într-un singur joc. Folosiți orice careu. Indiciile trebuie să fie valabile pentru ambele versiuni ale jocului.

(În general, un indiciu care este valabil pentru jocul original este valabil și în Nume de cod: Imagini.)

Și, indiferent de careul și de cartonașele folosite, puteți încerca oricând varianta Încheiere Asasin descrisă la pagina 8. Distracție plăcută!

Pentru a genera un număr infinit de cartonașe-cheie sau pentru a folosi un cronometru digital, descărcați aplicația Nume de cod pentru telefonul vostru Android, Apple sau Windows Phone.

Pentru mai multe informații despre joc și variantele lui, vă rugăm să vizitați www.codenamesgame.com și www.lexshop.ro.

Un joc de Vlaada Chvátil

Ilustrator principal: Tomáš Kučerovský

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

Design grafic: František Horálek, Filip Murmak

Traducere: Mircea Pricăjan

Mulțumiri: Tuturor jucătorilor de nădejde de la Czechgaming, Gathering of Friends, Brno Board Game Club, Origins, UK Games Expo, MisCon, ceainăria Mystica, Jarní Brnohraní, STOH, Herní víkend și de la alte evenimente și cluburi din Cehia și din străinătate.

Mulțumiri speciale: Tuturor artiștilor, Dávid Jablonovský, Míša Zaoralová și altor specialiști CGE și CGE pentru multele idei creative legate de imagini; lui Petr Murmak, Vítek Vodička, Paul Grogan, Joshua Githens, Jason Holt, Petr Čáslava, Fanda Horálek și altora pentru testările acerbe la care au suspus jocul; copiilor mei, Alenka, Hanička și Pavlík, pentru idei de imagini deosebite și pentru efortul depus la evenimentele de gaming și de familie.

© Lex Games
www.lexshop.ro
septembrie 2016

© Czech Games Edition
www.CzechGames.com
Iulie 2016