VLAADA CHVÁTIL

CODI SECRET

rules overview video

DEVIR

Czech Games Edition

PREPARACIÓ

Els jugadors es reparteixen en dos equips amb un nombre de persones i unes aptituds més o menys similars. Per a una partida normal calen almenys quatre jugadors (dos equips de dues persones). En l'última pàgina us presentem algunes variants per a partides amb dos o tres jugadors.

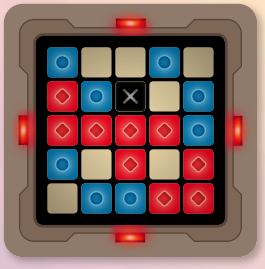
Cada equip ha de triar un jugador perquè sigui el cap de la xarxa d'espionatge. Els dos caps d'espies s'asseuen al mateix costat de la taula, mentre que la resta de jugadors s'asseuen davant dels seus caps: seran els enllaços.

Disposeu a l'atzar 25 cartes de noms en clau sobre la taula, formant una quadrícula de 5 × 5. Alguns d'aquests noms en clau corresponen als agents amb els quals hauran de contactar els enllaços (els jugadors), seguint les pistes que els proporcioni el seu cap d'espies.

Atenció: quan barregeu les cartes, assegureu-vos de tallar la baralla de tant en tant; d'aquesta manera garantireu que les cartes quedin ben barrejades.

LA CLAU

Cada partida té una clau que revela les identitats secretes de les cartes que hi ha sobre la taula. Els caps d'espies han de robar una carta de clau a l'atzar i posar-la al suport que hauran deixat al seu davant. Tant se val com estigui orientada la carta; només cal posar-la al suport i no deixar que els enllaços la vegin.



La clau es correspon amb la quadrícula de 5 × 5 que haureu preparat a la taula. Les caselles blaves es corresponen amb les paraules (els noms en clau) que haurà d'endevinar l'equip blau (enllaços blaus), mentre que les caselles vermelles es corresponen amb les que haurà d'endevinar l'equip vermell (enllaços vermells). Les caselles d'un color beix són civils innocents i la casella negra és un assassí amb qui no s'ha de contactar mai!

EQUIP INICIAL

El color dels quatre llums que hi ha a les vores de la carta indica l'equip que comença la partida. L'equip inicial ha d'endevinar nou paraules, mentre que l'altre equip n'ha d'endevinar vuit. L'equip inicial comença la partida amb la primera pista subministrada pel cap d'espies.

TARGETES D'AGENTS

8 agents vermells

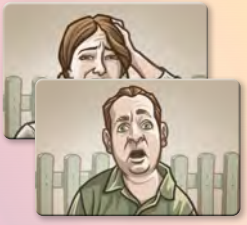
8 agents blaus

Les targetes d'agents vermells s'apilen davant del cap d'espies vermell i les targetes d'agents blaus, davant del cap d'espies blau. D'aquesta manera tothom tindrà ben clar a quin equip pertanyen.

1 agent doble

L'agent doble pertany a l'equip que comença la partida. Gireu la seva targeta de manera que indiqui el color d'aquest equip i afegiu-lo a la seva pila. Durant la resta de la partida serà un agent d'aquest equip

7 civils innocents



1 assassí

Les targetes dels civils innocents i de l'assassí s'han de deixar al mig, de manera que els dos caps hi puguin accedir fàcilment.

RESUM DEL JOC

Els caps d'espies saben les identitats secretes de les 25 persones. Els seus companys d'equip (els enllaços), en canvi, només coneixen els agents a partir del seu nom en clau.

Els caps d'espies s'aniran alternant per aportar pistes formades per una sola paraula, i una pista es pot relacionar amb diversos mots dels que hi ha sobre la taula. Tot seguit, els enllaços intentaran endevinar a quins mots es refereix el seu cap. Quan un enllaç toqui un mot, el cap d'espies en revelarà la identitat: si es tracta d'un dels seus agents, podran seguir endevinant; en cas contrari, el torn passarà a l'equip rival. El primer equip que aconsegueixi contactar amb tots els seus agents guanyarà la partida.

COM S'HI JUGA?

Els equips aniran alternant torns. L'equip inicial és indicat pels llums que hi ha a les vores de la carta de clau. En cada torn, primer el cap d'espies dóna una pista i després els enllaços intenten contactar amb un o més agents.

DONAR UNA PISTA

Si ets el cap d'espies, hauràs de pensar una pista d'una sola paraula que estigui relacionada amb alguns dels noms en clau que el teu equip ha d'endevinar. Quan creguis que tens una bona pista, l'has de dir en veu alta. També hauràs de dir un número, que indicarà als teus companys quants noms en clau estan relacionats amb aquesta pista.

Exemple: dos dels noms en clau que ha d'endevinar el teu equip són PRINCESA i DRAC. Els dos mots són força habituals en molts contes, de manera que dius «conte: 2».

Si vols, pots donar una pista únicament per a un mot («reialesa: 1») però és més divertit intentar abastar-ne dos o més. Relacionar fins a quatre mots amb una sola pista és tota una proesa.

Una pista, una paraula

La teva pista només pot tenir una paraula i no està permès donar cap altre indici. Per exemple, no podries dir: «Potser és una mica agosarat, però...». Esteu jugant a *Codi secret;* totes les accions són agosarades! A més, la teva pista no pot ser cap dels noms en clau que hi ha sobre la taula. En torns posteriors, alguns noms ja estaran coberts, de manera que una pista que inicialment no era vàlida podria ser-ho més endavant.

CONTACTAR

Una vegada el cap d'espies ha donat una pista, els seus enllaços intentaran endevinar a què es refereix. Els enllaços poden discutir entre ells, però el cap d'espies no ha de reflectir cap emoció en cap moment. Els enllaços indicaran la seva opció definitiva en el moment en què un d'ells toqui un dels noms en clau que hi ha sobre la taula.

- Si l'enllaç toca una carta que **pertany al seu equip**, el cap d'espies ha de cobrir el nom en clau amb una targeta d'agent d'aquest color. **Tot seguit, l'equip podrà intentar endevinar un altre nom en clau (amb la mateixa pista, el cap d'espies no en pot donar cap altra).**
- Si l'enllaç toca un **civil innocent**, el cap d'espies ha de cobrir el nom en clau amb una targeta de civil. **Amb això s'acaba el torn de l'equip.**
- Si l'enllaç toca una carta que **pertany a l'equip contrari**, el nom en clau s'ha de cobrir amb una targeta de l'equip rival. **Amb això s'acaba el torn de l'equip** (i, a més, haurà ajudat l'altre equip!).
- Si l'enllaç toca l'**assassí**, el nom en clau s'ha de cobrir amb la targeta de l'assassí. En aquest cas, **la partida s'acaba immediatament: l'equip que ha contactat amb l'assassí és el perdedor!**

Consell: abans de dir la pista en veu alta, assegura't que no es pugui relacionar amb el nom en clau de l'assassí.

Quants intents?

Els enllaços sempre han de fer, com a mínim, un intent. Amb qualsevol intent fallit, el seu torn s'acaba, però si els enllaços encerten un nom en clau del seu equip, poden continuar jugant.

Podeu deixar d'intentar-ho en qualsevol moment, tot i que el més habitual és que intenteu endevinar tants noms en clau com hagi indicat el vostre cap d'espies. De vegades pot ser que intenteu encertar **un nom en clau més del previst.**

Exemple: la primera pista de l'equip vermell era «conte: 2». L'enllaç vermell volia provar amb els mots CAVALLER i DRAC. Va tocar primer CAVALLER, però va resultar que corresponia a un civil, de manera que ja no va poder provar amb DRAC. Després li tocava a l'equip blau, que encertà dos mots. Ara torna a ser el torn de l'equip vermell.

El cap d'espies vermell diu «mamífer: 3». L'enllaç vermell està força convençut que el RATPENAT és un mamífer, de manera que toca la carta d'aquest mot. Ha encertat: el cap d'espies la cobreix amb una targeta d'agent vermell; així, l'enllaç pot seguir jugant. Una BALENA també és un mamífer, de manera que toca aquest nom en clau. Un nou encert: és un agent vermell i, per tant, pot continuar jugant.

L'enllaç no està gaire segur de quin pot ser el tercer nom en clau relacionat amb *mamífer;* per tant, escull DRAC. Aquest mot no té res a veure amb *mamífer,* però l'ha escollit a partir de la pista anterior.

Efectivament, DRAC és un nom en clau vermell, i l'enllaç ja ha fet tres intents reeixits amb la pista «mamífer: 3». Tot i així, encara pot fer un darrer intent; pot mirar de trobar el tercer mot associat a *mamífer* o el segon associat a *conte...* o simplement deixar-ho aquí i passar el torn a l'equip blau.

Només es permet un intent addicional. En l'exemple anterior, l'enllaç vermell podria haver fet quatre intents perquè el seu cap va dir el número *3*. Quan els enllaços declaren que no volen continuar fent intents (o quan fallen, recordeu!), el torn passa a l'equip rival.

LA PARTIDA CONTINUA...

Els caps d'espies aniran alternant torns per donar pistes. A cada torn, un cap d'espies donarà una pista i els seus enllaços intentaran trobar els agents. El torn s'acaba quan l'equip s'equivoca, decideix aturar-se o quan ja s'ha assolit el nombre màxim d'intents per a la pista.

FI DE LA PARTIDA

La partida finalitza quan un equip aconsegueix cobrir tots els noms en clau dels seus agents: aquest equip és el guanyador.

Això vol dir que es pot guanyar en el torn de l'equip rival, si han escollit el vostre últim mot.

La partida també pot acabar abans si un enllaç contacta amb l'assassí; en aquest cas, l'equip d'aquest enllaç perd automàticament.

Una nova partida

Els altres jugadors també volen fer de cap d'espies? Doncs preparar una nova partida és ben senzill. Només cal retirar les cartes que cobreixen els noms en clau i deixar-les a les piles respectives. Després descobriu 25 noms en clau nous (o doneu la volta als que hi ha a la taula).

PENALITZACIÓ PER PISTES INCORRECTES

Si un cap d'espies dóna una pista que no és vàlida, el torn del seu equip acaba immediatament. A més, com a penalització addicional, el cap d'espies de l'altre equip pot cobrir un dels seus mots amb una de les seves targetes d'agent abans de donar la pista següent. Ara bé, si ningú s'adona que una pista no és vàlida, es considerarà com a vàlida.

CARA DE PÒQUER

El cap d'espies no ha de mostrar cap mena d'emoció. No ha d'assenyalar cap carta mentre els seus companys estiguin valorant quin mot triar. Quan un enllaç toca un mot, el cap ha de consultar la carta de clau i cobrir el mot amb la targeta d'agent del color que correspongui. Si un enllaç tria una carta del color correcte, però no és cap de les que volia indicar el cap, aquest ha d'actuar com si ho fos!

Els enllaços s'han de centrar sempre en les cartes que hi ha a la taula. Cal evitar establir contacte visual amb el cap d'espies per tal de no donar o rebre pistes no verbals, fins i tot involuntàriament.

Si la informació transmesa pel cap es limita estrictament al que es pot comunicar amb una paraula i un número, llavors estareu jugant acord amb l'esperit del joc.

I EL RELLOTGE DE SORRA?

Ep! Gairebé ens n'havíem oblidat. Però és que no s'utilitza gaire sovint.

Si un jugador triga massa a pensar, qualsevol jugador pot donar la volta al rellotge de sorra i demanar al jugador lent que es decideixi abans no s'esgoti el temps. Si vols, fins i tot pots fer servir el rellotge amb tu mateix. Si ets incapaç de trobar una bona pista abans no s'esgoti el temps, dóna una pista per a la paraula més difícil que tinguis i continua pensant mentre juga l'altre equip.

Si prefereixes jugar amb un límit de temps estricte, pots descarregar la nostra app de temporització a codenamesgame.com.

PISTES VÀLIDES

Hem provat el joc amb diverses regles. Hi ha grups que prefereixen regles d'un tipus i n'hi ha que les prefereixen d'un altre. Experimenteu tant com vulgueu fins a trobar les regles que millor s'adaptin al vostre grup.

CAL SER ESTRICTE...

Algunes pistes no són vàlides perquè violen l'esperit del joc.

La pista s'ha de referir al significat dels mots. No es pot emprar una pista que es refereixi a les lletres d'un mot ni a la seva posició sobre la taula. Així *turó* no és una pista vàlida per a CINTURÓ. Tampoc pots relacionar els mots CASINO, CACTUS i CAVALL amb una pista com «ce: 3» ni com «sis: 3».

Ara bé...

Les lletres i els números són pistes vàlides sempre que es refereixin al significat del mot. Podries fer servir «ics: 1» com a pista per a RAIG, o «set: 3» com a pista per a DIA, GAT i NAN.

La xifra que dius després de la pista no es pot utilitzar com a pista. «pantalla: 7» no és, doncs, una pista vàlida per a MONITOR i DIA.

Las pistes han de ser en català. Només es permeten estrangerismes si el vostre grup els empra habitualment. Per exemple, no podries utilitzar la paraula *spider* com a pista per a ARANYA i NOVA YORK, però sí que podries fer servir *Spiderman*.

No pots dir cap forma derivada d'un mot visible sobre la taula. Si el mot CENTRE no està cobert per una targeta, no pots dir *centre, centrar, centrat* ni *centreesquerra*.

No pots dir una part d'un mot compost que hi hagi a la taula. Fins que el mot GRATACEL no estigui cobert, no pots dir *gratar, cel, celestial,* etc.

HOMÒNIMS I MÉS COSES...

En català hi ha força mots polisèmics (com *banc* o *ratoli*) i homònims (com *coma* o *clau*); és a dir, un mot amb diversos significats, relacionats (polisèmia) o no (homonímia). La idea bàsica en el joc és que les pistes han de ser paraules relacionades amb els mots que cal descobrir, i no paraules no relacionades però que sonin o s'escriguin igual que una altra que sí està relacionada.

Els mots polisèmics i homònims (els que s'escriuen i es pronuncien exactament igual) els considerem com un mateix mot a efectes del joc. Per exemple, un *fuet* és un embotit i una corretja per colpejar els animals, de mode que pots dir *fuet* com a pista per a BISBE (que també és un embotit) i per a CAVALL. Fixa't que en tots dos casos, *fuet* està relacionat amb els mots que cal descobrir. De la mateixa manera, podries donar la pista *coma* per a PUNT i METGE o *banc* per a CAPITAL i CADIRA.

Els mots homòfons (es pronuncien igual però s'escriuen diferent) els considerem diferents a efectes del joc. Així, no podries donar una pista relacionada amb *fals* per al mot FALÇ o amb *maça* per a MASSA. Fixa't que en aquests casos la pista no està relacionada semàntic amb els mots que cal descobrir, simplement «sona igual».

L'homofonia també pot fer que una pista no sigui gaire clara, i per això, si vols, **pots lletrejar la pista.** Posem per cas que vols que els teus enllaços encertin MARCA i COMA; pots dir la pista *signe,* però com que es pot confondre amb *cigne,* pots dir «signe, amb essa» o lletrejar-la: «essa, i, ge, ena, e». En qualsevol cas, **si algú t'ho demana, hauràs de lletrejar la pista;** si no en tens gaire clara l'ortografia, pots demanar ajuda al cap d'espies rival.

Encara que no es tracti d'homòfons, vigileu també amb els mots que es poden confondre fàcilment, com els que tenen vocals obertes o tancades *(déu i deu),* esses sordes o sonores *(casa i caça),* etc. Lletregeu-los si veieu que la pista pot quedar poc clara.

Consell: lletrejar no solament és útil en el cas de mots homòfons; també va bé si sou en un lloc amb molta fressa o si els jugadors són de diversos indrets del domini lingüístic, per exemple.

... PERÒ TAMPOC MASSA ESTRICTE

Anglaterra té un origen compost (del llatí *anglae terra,* 'terra dels angles'), però actualment *terra* o *angle* serien pistes vàlides per a ANGLATERRA. I si algú et diu que no es pot dir *manya* si ALEMANYA és sobre la taula, només està embolicant la troca.

Si el cap d'espies rival ho permet, la pista és vàlida. En cas de dubte, pregunta al teu rival (en veu baixa, que els enllaços no ho sentin).

UN XIC DE FLEXIBILITAT

De vegades hauràs de decidir sobre la marxa què és vàlid i què no ho es, i cada grup de jugadors pot veure-ho d'una manera diferent.

Paraules compostes i locucions

En català hi ha diverses formes de combinar mots. *Portaavions* és un sol mot compost, mentre que *ull de bou* és una locució formada per més d'una paraula. Estrictament, només *portaavions* seria una pista vàlida d'un sol mot, però si voleu podeu decidir acceptar locucions nominals. En qualsevol cas, no us podeu inventar paraules compostes; per exemple, *astroverdura* no seria una pista vàlida per a ESTEL i BLEDA.

Noms propis

Un nom propi es considera una pista vàlida sempre que compleixi les altres regles. *Peter* seria una pista vàlida, però potser voldries concretar si et refereixes a en Peter Parker o a en Peter Pan. Si el grup ho prefereix, podeu acordar que un nom propi sencer (nom i cognoms) compti només com una paraula. En aquest cas, també hauríeu de permetre títols com *Els tres mosqueters*. Fins i tot si decidiu no admetre els noms propis de més d'una paraula, potser sigui convenient fer-ne alguna excepció, com ara *Nova York* o *Sant Jordi*.

Els caps d'espies no s'haurien d'inventar noms propis, ni tan sols noms que semblin autèntics; per exemple, *Sofia Vallès i Rius* no es podria emprar com a pista per a REINA, TERRASSA, EBRE i NIL.

Sigles i abreviatures

Tècnicament *CIA* no és una única paraula, però és una pista fantàstica. Si així ho decidiu, podeu optar per acceptar abreviacions (sigles, acrònims, abreviatures) habituals, com *OTAN, FBI i ONU*. Òbviament, mots com *làser, radar* i *ovni* sempre estan permesos, malgrat que el seu origen fos un acrònim.

Homonímia i accentuació

Hi ha qui prefereix ser un xic més permissiu pel que fa als homònims i els accents. Si el joc us resulta més divertit així, podeu deixar que *operar* sigui una pista vàlida per a ÒPERA, per exemple.

Rimes

Les rimes són vàlides sempre que facin referència al significat. Per tant, *potàgia* seria una pista vàlida per a MÀGIA perquè aquesta rima és una expressió habitual. *Peresós* també seria una pista vàlida per a ÓS perquè ambdós són animals. Tanmateix, *Martina* no seria una pista vàlida per a ARGENTINA perquè l'associació es fa únicament a partir del so de totes dues paraules (tot i que, si tots els jugadors tenen una amiga argentina que es diu Martina, la pista seria perfectament vàlida).

Hi ha qui està disposat a acceptar tota mena de rodolins. Si aquest és el vostre cas, recordeu que no està permès indicar que esteu donant una pista relativa a la rima; els enllaços hauran de deduir-ho ells solets.

PER A EXPERTS: ZERO

Es pot dir «0» com a xifra associada a la pista. Per exemple, «plomes: 0» indicaria que «cap dels nostres noms en clau es pot associar a *plomes*».

Si el número és *0,* no s'aplica el límit d'intents habitual, sinó que els enllaços poden intentar endevinar tants mots com vulguin. Ara bé, sí estan obligats a intentar-ho com a mínim una vegada.

Si no veus gaire clara la utilitat d'aquesta mena de pista, no t'amoïnis, ja ho entendràs.

PER A EXPERTS: IL·LIMITAT

De vegades hi pot haver diversos noms en clau associats a pistes de torns anteriors. Si el teu equip en vol endevinar més d'un, pots dir «sense límit» en lloc de dir una xifra. Per exemple, «plomes: sense límit».

El problema és que els enllaços no saben quants mots estan relacionats amb la nova pista; però a canvi, podran intentar endevinar tants mots com vulguin.

PER A DOS JUGADORS

Si només sou dos jugadors, podeu jugar en el mateix equip. Aquesta variant també funciona amb grups més grans de persones que no vulguin competir entre elles. L'objectiu és intentar assolir la puntuació més alta contra un rival simulat.

Prepareu la partida del mode habitual. Un jugador serà el cap d'espies i l'altre (o altres), els enllaços. L'equip rival no té cap jugador, però us caldrà la seva pila de targetes.

El vostre equip ha de ser el primer a jugar (assegureu-vos, doncs, d'escollir una carta de clau que us designi com a equip inicial). Els vostres torns es juguen de manera habitual, mirant de no contactar amb agents rivals o amb l'assassí.

El cap d'espies haurà de simular l'equip rival tot cobrint un dels seus noms en clau cada vegada que sigui el seu torn. El cap d'espies decideix quin mot cobrir, cosa que aporta una certa estratègia.

Si el vostre equip contacta amb l'assassí o si tots els agents enemics han estat contactats, heu perdut. En aquest cas no es puntua.

Si el vostre equip guanya, la puntuació que obtindreu dependrà del nombre de targetes d'agent que queden a la pila del rival.

Atenció: això vol dir que la vostra puntuació estarà determinada per la quantitat de torns que heu trigat i pel nombre d'agents enemics amb qui heu contactat per accident.

8	Costa... de creure!
7	Missió: impossible.
6	Caram!
5	Aviat rebreu una trucada del servei secret.
4	Autorització de nivell màxim.
3	Els vostres rellotges estan sincronitzats.
2	No està pas malament, però es pot fer millor.
1	Bé, com a mínim hem guanyat, oi?

PER A TRES JUGADORS

Si tres jugadors volen estar en el mateix equip, poden jugar de la manera que hem descrit a l'apartat anterior. Ara bé, si dos jugadors volen competir, poden fer de cap d'espies mentre el tercer jugador fa d'enllaç.

La preparació i el desenvolupament de la partida es realitzen del mode habitual, excepte pel fet que, en aquest cas, l'enllaç treballa per a tots dos bàndols (com els espies de veritat!).

Aquest enllaç doble intentarà fer-ho igual de bé per a tots dos, i el cap d'espies vencedor es determinarà de la manera habitual.

For online play and other game info, please visit www.codenamesgame.com.

Un joc de Vlaada Chvátil

Il·lustracions: Tomáš Kučerovský

Disseny gràfic: Filip Murmak

Crèdits de l'edició en català:

Producció editorial: Xavier Garriga

Traducció: Marc Figueras i Marià Pitarque

Un agraïment especial per a les nostres esposes i fills, el club de jocs de taula de Brno, Paul i els seus amics, Jason i família, Laadinek i el seu club de jocs, Dita i el club de jocs STOH i totes les magnífiques persones de Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Hernivíkend, Severskéhraní, Stahleck, UK Games Expo i altres actes lúdics. Les pistes que vau trobar durant les proves del joc van ser molt reveladores.

Czech Games Edition

© Czech Games Edition

Febrer 2016
www.CzechGames.com

DEVIR IBERIA S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com