VLAADA CHVÁTIL

NUME DE COD

JOC DE CUVINTE

TOP SECRET

video prezentare generală

Lex games

CGE Czech Games Edition

ARANJAREA

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). Pe ultima pagină puteți găsi variantele pentru doi sau trei jucători.

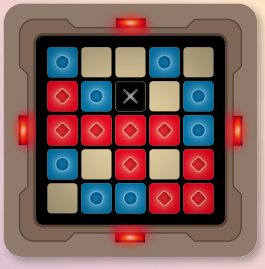
Fiecare echipă alege cel puțin un jucător în rol de spion. Amândoi spionii stau de aceeași parte a mesei. Ceilalți jucători stau fiecare în fața spionului său. Ei sunt agenții operativi.

Alegeți la întâmplare 25 de nume de cod și așezați-le pe masă într-un careu din 5 coloane a câte 5 cartonașe.

Notă: În timp ce amestecați cartonașele cu nume de cod, nu uitați să întoarceți pe verso jumătate din teanc din când în când. Astfel, cuvintele se vor amesteca mai bine.

CHEIA

Fiecare joc are o cheie care dezvăluie identitățile secrete ale cartonașelor de pe masă. Spionii trebuie să aleagă cartonașul cheii la întâmplare și să îl fixeze în stativ, între ei. Cartonașul poate fi așezat în orice orientare. Nu este important. Introduceți-l pur și simplu în stativ. Și nu lăsați ca agenții operativi să îl vadă.



Cheia corespunde careului de cartonașe de pe masă. Pătratele albastre corespund cuvintelor pe care Echipa Albastră trebuie să le ghicească (agenții albaștri). Pătratele roșii corespund cuvintelor pe care Echipa Roșie trebuie să le ghicească (agenții roșii). Pătratele gri sunt martorii nevinovați, iar pătratul negru este asasinul, care nu trebuie contactat niciodată!

ECHIPA CARE ÎNCEPE

Cele patru marcaje de pe marginea cartonașului-cheie indică echipa care începe. Echipa care începe are de ghicit 9 cuvinte. Cealaltă echipă are 8. Echipa care începe va da primul indiciu din joc.

CARTONAȘELE CU AGENȚI

8 agenți roșii

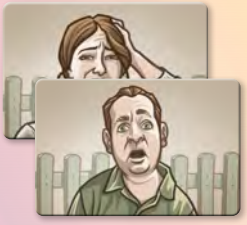
8 agenți albaștri

Cartonașele cu agenții roși se pun 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

Agentul dublu aparține echipei care începe. Îl întoarceți în sus cu fața de culoarea echipei aceleia. Pe toată durata jocului, acesta va face parte dintre cartonașele cu agenți ai acelei echipe.

7 martori nevinovați



1 asasin

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

PREZENTARE GENERALĂ

Spionii cunosc identitatea secretă a 25 de agenți. Coechipierii lor cunosc agenții doar după numele lor de cod.

Spionii oferă cu rândul indicii formate dintr-un singur cuvânt. Un indiciu se poate referi la mai multe cuvinte de pe masă. Agenții operativi încearcă să ghicească la care cuvinte se referă spionii lor. Când un agent operativ atinge un cuvânt, spionul dezvăluie identitatea secretă a acestuia. Dacă cel dezvăluit este unul dintre agenții echipei lor, agenții operativi pot ghici mai departe. Altfel, vine rândul echipei adverse. Prima echipă care intră în contact cu toți agenții ei câștigă jocul.

INDICAȚII DE JOC

Echipele joacă pe rând. Echipa care începe este indicată de cele 4 marcaje de pe marginile cartonașului-cheie.

CUM SE DĂ UN INDICIU

Dacă ești spion, încerci să te gândești la un indiciu format dintr-un singur cuvânt care să trimită la unele dintre cuvintele pe care echipa ta încearcă să le ghicească. Atunci când crezi că ai găsit un indiciu bun, spune-l. În același timp, spui un număr. Acesta îi informează pe coechipierii tăi câte cuvinte de cod au legătură cu indiciul tău.

Exemplu: Două dintre cuvintele voastre sunt ROD și SCOARȚĂ. Amândouă au legătură cu copacii, așa că spui *copac: 2*.

Ai voie să dai un indiciu doar pentru un cuvânt (*castană: 1*), dar e mai amuzant să încerci să dai pentru două sau mai multe. E o mare realizare să ții patru cuvinte cu un singur indiciu.

Un cuvânt

Indiciul tău trebuie să fie doar un cuvânt. Nu ai voie să dai indicii suplimentare. De pildă, să nu spui:

„Poate că forțez puțin nota...” Jucați Nume de cod, până la urmă. E normal să forțezi nota.

Indiciul tău nu poate fi niciunul dintre numele de cod vizibile pe masă. Mai târziu în joc, unele nume de cod vor fi acoperite, așa că un indiciu ilegal acum poate deveni legal mai târziu.

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 un nume de cod de pe masă.

- Dacă agentul operativ atinge **un cartonaș care aparține echipei sale**, spionul acoperă cuvântul cu un cartonaș-agent având culoarea lor. **Echipa mai poate să ghicească un cuvânt.**
- Dacă agentul operativ atinge **un martor nevinovat**, spionul îl acoperă cu un cartonaș-martor nevinovat. **Rândul echipei s-a încheiat.**
- Dacă agentul operativ atinge **un cartonaș aparținând echipei adverse**, cuvântul este acoperit cu un cartonaș-agent al echipei adverse. **Rândul echipei s-a încheiat.** (Și echipa adversă primește un ajutor.)
- Dacă agentul operativ atinge **asasinul**, cuvântul este acoperit cu cartonașul-asasin. Și jocul se termină! **Echipa care realizează contactul cu asasinul pierde.**

Indiciu: Înainte să rostești indiciul cu voce tare, asigură-te că nu poate trimite la asasin.

Numărul de încercări

Agenții operativi trebuie să ghicească cel puțin o dată. Dacă nu ghicesc, vine rândul echipei adverse, dar dacă agenții operativi ghicesc un cuvânt de culoarea echipei lor, pot ghici mai departe.

Vă puteți opri din ghicit oricând, dar ar fi bine să ghiciți cât mai mult dintre cuvintele la care trimit indiciile spionului. Uneori v-ați putea dori să ghiciți chiar și unul în plus:

Exemplu: Primul indiciu al Echipei Roșii a fost *copac: 2*. Agentul operativ roșu a vrut să ghicească MĂR și SCOARȚĂ. A ghicit MĂR prima dată. Cartonașul acela a fost un martor nevinovat, așa că nu a mai avut ocazia să ghicească și SCOARȚĂ.

A venit rândul Echipei Albastre, care a ghicit corect două cuvinte. Acum a venit din nou rândul Echipei Roșii.

Spionul roșu spune *râu: 3*. Agentul operativ roșu este aproape sigur că AMAZON este râu, așa că atinge acel cartonaș. Spionul îl acoperă cu un cartonaș-agent roșu, așa că agentul operativ mai poate ghici o dată. Râul are ALBIE, așa că agentul operativ atinge acel cartonaș. Tot roșu este, așa că poate ghici din nou.

Agentul operativ nu e sigur de al treilea cuvânt legat de *râu*. Alege SCOARȚĂ. Acest cuvânt nu are nicio legătură cu *râu*. Ghicește, deci, un cuvânt pe baza indiciului anterior.

SCOARȚĂ este un cuvânt roșu. Agentul operativ a ghicit corect de 3 ori pentru indiciul *râu: 3*. Mai are voie să ghicească o dată. Poate încerca să afle al treilea cuvânt legat de *râu* sau poate încerca să găsească celălalt cuvânt legat de *copac*. Sau se poate opri la trei încercări și dă voie Echipei Albastre să ghicească.

Aveți voie doar la o singură încercare suplimentară. În exemplul de mai sus, agentul operativ roșu ar avea voie la 4 încercări pentru că spionul lui a spus numărul 3. Când agenții operativi anunță că nu mai încearcă să ghicească (sau când ghicesc greșit), vine rândul echipei adverse.

DESFĂȘURAREA JOCULUI

Spionii dau indicii cu rândul. La fiecare tură se acoperă cel puțin un cuvânt, ceea ce înseamnă că e tot mai ușor să ghicești cuvintele rămase.

ÎNCHEIEREA JOCULUI

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

Este posibil să se câștige pe tura echipei adverse dacă membrii acelei echipe ghicesc ultimul vostru cuvânt.

Jocul se poate încheia dacă un agent operativ intră în contact 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 numele de cod și puneți-le înapoi în teanc. Acum, întoarceți pur și simplu pe verso cele 25 de nume de cod și sunteți gata de joc!

PENALIZARE PENTRU INDICII NEVALABILE

Dacă un spion dă un indiciu nevalabil, rândul acelei echipe se termină imediat. Ca penalizare suplimentară, spionul echipei adverse poate acoperi unul dintre cuvintele sale cu un cartonaș-agent înainte să dea următorul indiciu.

Însă dacă nimeni nu observă că un indiciu este nevalabil, acesta este socotit valabil.

FIȚI SERIOȘI

Spionul trebuie să își păstreze o expresie serioasă. Nu schițați niciun gest spre niciun cartonaș în timp ce coechipierii voștri se gândesc la cuvinte. Când un coechipier atinge un cuvânt, consultați cartonașul-cheie și acoperiți cuvântul cu cartonașul de culoarea corespunzătoare. Când un coechipier alege un cuvânt de culoarea corectă, trebuie să vă comportați ca și când acela ar fi exact cuvântul la care v-ați referit, chiar dacă nu e așa.

Dacă sunteți agent operativ, atunci când ghiciți trebuie să vă concentrați asupra tablei de joc. Nu luați contact vizual cu spionul atunci când ghiciți. 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 jucați în spiritul jocului.

LA CE FOLOSEȘTE CLEPSIDRA?

Scuze. Era să uităm. Vedeți voi, clepsidra nu se folosește foarte des.

Dacă un jucător se gândește prea mult timp, orice alt jucător poate apela la clepsidră pentru a-i cere acelui jucător să ia o decizie înainte de expirarea timpului.

Dacă simțiți nevoia presiunii, puteți folosi clepsidra singuri. Dacă nu găsiți un indiciu bun înainte să expire timpul, dați pur și simplu un indiciu pentru cel mai dificil cuvânt și gândiți-vă mai departe până joacă echipa adversă.

Dacă preferați să jucați cu limite de timp stricte, puteți descărca aplicația noastră de temporizare de la codenamesgame.com.

INDICII VALABILE

Am testat mai multe reguli. Unele grupuri preferă un fel de reguli. Altele preferă reguli de alt fel. Indicat ar fi să experimentați singuri pentru a descoperi ce se potrivește grupului dumneavoastră.

REGULI STRICTE

Unele indicii nu sunt valabile pentru că încalcă spiritul jocului.

Indiciul trebuie să facă trimitere la sensul cuvintelor. Nu puteți folosi indiciul pentru a trimite la literele dintr-un cuvânt sau la poziția cuvântului pe masă. *Chin* nu este un indiciu valabil pentru MANECHIN. Nu puteți uni BAZIN, BANDĂ și BUTUC cu un indiciu precum *b: 3* și nici cu un indiciu precum *cinci: 3*. Totuși...

Literele și numerele sunt indicii valabile atâta timp cât se referă la semnificații. Puteți folosi *X: 1* ca indiciu pentru RAZĂ. Puteți folosi *unu: 3* ca indiciu pentru UNICORN, CENTRU și NOTĂ.

Numărul pe care îl spuneți după indiciu nu poate fi folosit ca indiciu. *Fruct: 8* nu este un indiciu valabil pentru MĂR și CARACATIȚĂ.

Trebuie să jucați în limba română. Un cuvânt străin este permis doar dacă jucătorii din grupul vostru îl folosesc într-o propoziție în limba română. De exemplu, nu puteți folosi **Apfel** ca indiciu pentru MĂR și BERLIN, dar puteți folosi **ștrudel**.

Nu puteți rosti nicio formă a unui cuvânt aflat la vedere pe masă. Până când POD nu este acoperit cu un cartonaș, nu puteți spune *pod*, *podit* sau *podar*.

Nu puteți rosti o parte dintr-un cuvânt compus de pe masă. Până când OM DE ZĂPADĂ nu este acoperit, nu puteți spun *om*, *zăpadă*, *omenie* sau *omenos*.

OMONIMELE

Frumusețea unei limbi stă în bogăția de semnificații pe care o pot avea diverse cuvinte. Datorită evoluției din „părinți" diferiți și a condițiilor în care s-au dezvoltat (filiere și influențe), în procesul evolutiv al limbii au existat cazuri când, venind din direcții diferite, o serie de cuvinte au ajuns să aibă o formă scrisă și rostită identică, însă înțelesuri diferite. Acestea sunt **omonimele**.

Frumusețea jocului nostru pe ele se sprijină, în principal. Cele mai multe cuvinte de pe cartonașele de joc sunt **omonime**. Astfel, pentru dinamica și diversitatea jocului, atunci când agenții trebuie să ghicească un cuvânt ca arc, spionii se pot referi la oricare dintre sensurile acestui cuvânt: armă cu săgeți, porțiunea dintr-un cerc, serpentina de sârmă folosită la mașini și la alte mecanisme, chiar și la arcul electric. În mod asemănător, pentru ghicirea cuvântului *bazin*, agenții pot fi îndrumați cu indicii referitoare la abdomen, la un rezervor sau la o regiune geografică.

Gândiți-vă doar câte posibilități oferă acest dar minunat al polisemantismului!

Cu cât cuvintele de pe masa de joc au o familie semantică mai numeroasă, cu atât cresc șansele ca un indiciu să poată ținti mai multe dintre ele. Și cu atât e mai provocator și mai palpitant jocul.

NU FIȚI FOARTE STRICȚI

Transilvania este la origine cuvânt compus, dar *silvă* poate fi folosit ca indiciu, întrucât în prezent Transilvania e considerat un singur cuvânt. Și oricine spune că nu puteți rosti *buton* când TON este pe masă vrea doar să pună bețe în roate.

Dacă spionul din echipa adversă e de acord, indiciul este valabil. Dacă nu sunteți siguri, întrebați-l pe oponent. (Dar încet, ca să nu vă audă ceilalți jucători.)

REGULI FLEXIBILE

Uneori trebuie să judecați siguri ce este valabil și ce nu. Unele grupuri pot prefera să joace într-un alt fel.

Cuvinte compuse

În limba română există trei feluri de a scrie un cuvânt compus. *Clarvăzător* este un singur cuvânt. *Douăzeci și unu* sunt trei cuvinte. *După-masă* se scrie cu cratimă. Teoretic, doar *clarvăzător* poate fi un indiciu dintr-un singur cuvânt.

Puteți decide să permiteți orice cuvânt compus. Totuși, în niciun caz jucătorii nu pot avea voie să inventeze cuvinte compuse. *Balaur selenar* nu este un indiciu valabil pentru DRAGON și LUNĂ.

Numele proprii

Numele proprii sunt întotdeauna indicii valabile dacă respectă celelalte reguli. *Barbu* este un indiciu valabil, dar poate ar fi bine să specificați dacă vă referiți la *Barbu Ștefănescu Delavrancea* sau la *Eugen Barbu*. Grupul vostru poate conveni ca numele proprii să fie socotite ca singur cuvânt. Astfel ar putea fi permise și titlurile precum *Cei trei muschetari*. Chiar dacă nu permiteți numele proprii din mai multe cuvinte, poate faceți excepție pentru toponime, precum *Baia Mare*.

Spionii nu ar trebui să aibă voie să inventeze nume, nici măcar nume care ar putea fi reale. *Khan Guru* nu este un indiciu valabil pentru AUSTRALIA și INDIA și cu atât mai puțin pentru CANGUR.

Acronime și abrevieri

Teoretic, *CIA* nu este un singur cuvânt. Însă este un indiciu excelent. Puteți decide să permiteți abrevieri comune precum *SUA*, *lol* și *PhD*. Iar cuvintele ca *laser*, *radar* și *sonar* sunt întotdeauna permise, chiar dacă la origine au fost acronime.

Rime

Rimele sunt valabile întotdeauna dacă fac trimitere la înțelesul cuvintelor. *Acasă* este un indiciu valabil pentru MASĂ pentru că este o rimă cunoscută („Când pisica nu-i acasă, șoarecii joacă pe masă"). *Acasă* nu este însă un indiciu valabil pentru CLASĂ sau PLASĂ.

Unii preferă să permită orice fel de indiciu rimat. Dacă decideți asta, țineți minte că nu aveți voie să dați de veste că indiciul vostru este o rimă. Agenții voștri operativi vor trebui să deducă singuri acest lucru.

INDICIU EXPERT: ZERO

Puteți folosi 0 ca număr în a doua parte a indiciului. De exemplu, *pene: 0* înseamnă, „Niciunul dintre cuvinte nu se referă la *pene*."

Dacă numărul este 0, atunci limita normală pentru încercări nu se aplică. Agenții operativi pot ghici câte cuvinte doresc. Trebuie totuși să ghicească cel puțin un număr.

Dacă nu vă dați seama la ce vă ajută asta, nicio grijă. O să înțelegeți.

INDICIU EXPERT: NELIMITAT

Uneori pot apărea mai multe cuvinte nedescoperite legate de indicii din rundele anterioare. Dacă vreți ca echipa voastră să ghicească mai mult decât doar unul dintre ele, puteți spune *nelimitat* în loc de un număr. De exemplu, *pene: nelimitat*.

Dezavantajul e că agenții operativi nu știu câte cuvinte se leagă de noul indiciu. Avantajul e că pot ghici câte cuvinte doresc.

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 a 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 cuvintele lor de fiecare dată când vine rândul echipei. Spionul alege cuvântul pe care îl 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.

8	Asta este... greu de crezut.
7	Misiune imposibilă.
6	Oau!
5	Veți primi un telefon de la SRI.
4	Aprobare top secret.
3	Ceasurile voastre sunt sincronizate.
2	Bine. Dar vă puteți descurca și mai bine.
1	Ei bine, un câștig e un câștig, corect?

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 jucători 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.

Pentru a juca varianta on-line și alte informații, accesați www.codenamesgame.com

Un joc de Vlaada Chvátil

Ilustrații: Tomáš Kučerovský

Design grafic: Filip Murmak

Traducere: Mircea Pricăjan

Mulțumiri speciale: soțiilor și copiilor noștri, Brno Board Game Club, lui Paul și prietenilor săi, lui Jason și familiei sale, lui Laadinek și clubului său de jocuri, Ditei și clubului de jocuri STOH, precum și tuturor oamenilor de nădejde de la Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Herní víkend, Severské hraní, Stahleck, UK Games Expo și altor evenimente de gaming. Indiciile inteligente pe care le-ați găsit în timpul testărilor ne-au inspirat cu adevărat.

© Lex Games
Februarie 2016
www.lexshop.ro

© Czech Games Edition
Iulie 2015
www.CzechGames.com