

VLAADA CHVÁTIL

CÓDIGO SECRETO

IMÁGENES

DESCUBRE
A LOS
ESPIAS

ENCUENTRA
SU SÍMBOLO
SECRETO



Vídeotutorial
en inglés



DEVIR

CGE
Czech Games Edition

CÓDIGO SECRETO: IMÁGENES

¿Qué son estos símbolos tan curiosos que hay en el mapa? ¡Son los códigos que indican el lugar en el que se encuentran los espías!

Los dos jefes de una red de espionaje saben cuál es la localización de cada agente, y deberán indicar a sus agentes de campo a qué lugar deben acudir para su reunión clandestina. Los agentes tendrán que andarse con ojo. Si se equivocan al descifrar la información, pueden tener un desagradable encuentro con un agente enemigo o, peor todavía, ¡con el asesino!

Los dos equipos deberán apresurarse para contactar con todos sus agentes. ¡Sólo puede ganar un equipo!

PREPARACIÓN

Los jugadores se reparten en dos equipos con un número de personas y unas aptitudes más o menos similares. Para una partida normal se necesitarán al menos cuatro jugadores (dos equipos de dos personas).

Cada equipo deberá elegir a un jugador para que sea el jefe de la red de espionaje. Los dos jefes de espías se sentarán en el mismo lado de la mesa, mientras que el resto de jugadores se sentarán frente a sus jefes; serán los agentes de campo.

Dispón al azar 20 cartas de imágenes sobre la mesa formando una cuadrícula de 5×4 . Estas imágenes representan los lugares donde los agentes de campo podrán reunirse con los otros agentes.

La esquina superior izquierda de cada carta tiene una marca que determina la orientación que se debe seguir al colocarla.



¿Ya sabes jugar a *Código secreto*?
Pues pasa directamente a la página 11.

LA CLAVE

Cada partida tiene una clave que muestra las localizaciones secretas. Los jefes de espías tendrán que robar una carta de clave al azar y ponerla en el soporte que tendrán ante ellos, siguiendo la orientación de la cuadrícula de 5×4 y eligiendo cualquiera de las dos orientaciones posibles. Sobre todo, no dejes que los agentes vean la clave.



La clave se corresponde con la cuadrícula que habrás preparado en la mesa. Las casillas azules se corresponden con las imágenes que el Equipo Azul tendrá que adivinar (localizaciones con agentes azules), mientras que las casillas rojas se corresponden con las imágenes que el Equipo Rojo tendrá que adivinar (localizaciones con agentes rojos). Las casillas de un color más tenue representan a civiles inocentes. ¡Y en la casilla negra se esconde un asesino!

EQUIPO INICIAL



Las luces que hay en el borde de la carta señalan el equipo que empezará la partida. El equipo inicial tendrá que adivinar 8 imágenes, mientras que el otro equipo tendrá que adivinar 7. El equipo inicial será quien dé la primera pista de la partida.

TARJETAS DE AGENTES

7 agentes rojos 7 agentes azules



Las tarjetas de agentes rojos se apilan delante del jefe de espías rojo y las tarjetas de agentes azules delante del jefe de espías azul. De este modo todos tendrán presente a qué equipo pertenecen.



1 agente
doble



El equipo que empiece la partida tendrá que adivinar una imagen más, por lo que necesitarán una tarjeta de agente más. Gira esta tarjeta de modo que indique el color de ese equipo y ponla en la pila de ese color. No tiene ninguna otra función especial; durante el resto de la partida será un agente de ese equipo.



4 civiles
inocentes

1 asesino



Las tarjetas de los civiles y del asesino deberán dejarse en medio, de forma que ambos jefes accedan fácilmente a ellas.

CÓMO SE JUEGA

Los jefes de espías se irán alternando para aportar pistas compuestas por una sola palabra. Esa palabra se relacionará con una o más de las imágenes que hay sobre la mesa. Los agentes intentarán adivinar a qué imágenes se refiere su jefe. Cuando un agente toque una imagen, el jefe de espías revelará quién hay en esa localización. Si se trata de uno de sus propios agentes, sus compañeros podrán seguir adivinando más localizaciones relacionadas con esa pista compuesta por una palabra; si no, empezará el turno del equipo rival. El primer equipo en contactar con todos sus agentes ganará la partida.

LOS TURNOS DE JUEGO

Los equipos irán alternando turnos, empezando por el equipo inicial (que viene indicado por el color de las luces que hay en los laterales de la carta de clave). Durante el turno de tu equipo, el jefe de espías dará **una sola pista**, y luego los agentes podrán realizar **varios intentos** para adivinar a qué imágenes se está refiriendo.

DAR UNA PISTA

Si eres el jefe de espías, tendrás que pensar en una pista que se relacione con algunas de las imágenes que tu equipo intenta adivinar. La pista deberá consistir en **una palabra** relacionada con dichas imágenes **y un número**, que indicará cuántas imágenes están relacionadas con esa pista.

Ejemplo: una buena pista para estas dos imágenes podría ser *evolución: 2*.



Si quieres, puedes dar una pista únicamente para una imagen (*canguro: 1*) pero es más divertido intentar abarcar dos o más imágenes. Relacionar hasta cuatro imágenes con una sola pista es toda una proeza.

CONTACTAR

Cuando el jefe de espías dé una pista, sus agentes intentarán adivinar a qué se refiere. Pueden discutirlo entre ellos, pero el jefe de espías no deberá reflejar ninguna emoción en ningún momento. Los agentes indicarán su opción definitiva en el momento en el que uno de ellos toque una de las imágenes que haya sobre la mesa.

El jefe de espías desvelará quién se encuentra en esa localización colocando una tarjeta sobre la imagen:

- Si el agente toca una **imagen que pertenezca a su equipo**, el jefe de espías cubrirá la imagen con una tarjeta de agente de ese color. **Luego el equipo podrá intentar adivinar otra imagen (pero sin recibir ninguna pista más).**
- Si el agente toca una localización con un **civil inocente**, el jefe de espías cubrirá la imagen con una tarjeta de civil. **Con esto habrá concluido su turno.**
- Si el agente toca una **imagen que pertenezca al otro equipo**, la imagen deberá cubrirse con una tarjeta del equipo rival. **Con esto habrá concluido su turno** (y además habrá ayudado al otro equipo).
- Si el agente toca la localización del **asesino**, la imagen se cubrirá con la tarjeta del asesino. De ser así, **¡la partida finalizará y el equipo que haya contactado con el asesino perderá!**



Desarrollo del turno

El turno de un equipo siempre consistirá en **una sola pista y uno o más intentos**. Si el primer intento de los agentes coincide con una de las imágenes de su equipo, podrán realizar un segundo intento. Si ese segundo intento también es correcto, podrán seguir con un intento más, etc.

El turno finaliza:

- Si se señala una imagen que no pertenece a su equipo;
- Si se decide no realizar más intentos;
- O si ya se han realizado tantos intentos como el número especificado en la pista **más uno**.

Por ejemplo, si tu jefe de espías dice *evolución: 2*, en el mejor de los casos podrás realizar 3 intentos. En un primer turno no tendría mucho sentido, pero más adelante puede llegar a ser muy útil. Por ejemplo, tal vez te hayan dado algunas pistas antes para las cuales no has encontrado todas las imágenes. Podrías intentar adivinar estas imágenes en vez de las relacionadas con la pista actual (o además de ellas). La regla de "un intento más" te permite recuperar el terreno perdido. En la siguiente página podrás ver un ejemplo.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando un equipo haya cubierto todas sus imágenes; ese equipo será el vencedor.

Así pues, es posible ganar en el turno del otro equipo si ellos señalaron la última imagen que te faltaba.

La partida también puede acabar antes de lo previsto si un agente toca la localización del asesino. En este caso, el equipo de ese agente pierde.

Preparar otra partida

¿Los demás jugadores también quieren hacer de jefe de espías? Pues preparar otra partida es la mar de sencillo. Basta con retirar las tarjetas que estén cubriendo las imágenes y colocarlas en sus respectivas pilas. ¡Luego voltear las cartas para que aparezcan 20 imágenes nuevas, roba otra carta de clave y ya puedes empezar!



PONER CARA DE PÓQUER

El jefe de espías no debe dar más información que una palabra y un número. No adornes tu pista añadiéndole algún comentario. "No sé si esta la vais a pillar" es algo que ya se da por sentado. Y decir "No sé si vais a adivinar esta, si no habéis leído *El hobbit*" es revelar más de lo que toca. El jefe no debería mirar fijamente a una parte en concreto de la cuadrícula, y en cuanto haya visto la carta de clave ya no debería tocar las imágenes.

Cuando los agentes hablen de señalar alguna carta, el jefe no debe mostrar ninguna emoción. El jefe tampoco debería tomar una tarjeta de agente mientras sus compañeros estén pensando en la imagen a elegir; hay que esperar a que toquen la imagen. Si un agente elige una carta del color

correcto, el jefe debería actuar como si fuera justamente la carta en la que estaba pensando, incluso aunque no lo fuera.

Los agentes deben centrarse en las cartas que hay en la mesa en el momento de adivinar la imagen. Tienen que evitar establecer contacto visual con el jefe de espías mientras estén adivinando; así se evitará dar pistas no verbales.

Si la información transmitida se limita estrictamente a lo que pueda comunicarse con una palabra y un número, vuestra victoria será más dulce porque habréis ganado con honor.

EJEMPLO

El equipo rojo empieza.

La jefe de espías roja quiere dar una pista para estas 2 imágenes:



Da la pista *evolución*: 2.

El agente rojo se fija en estas dos imágenes:



Quisiera señalar las dos, pero tiene que decir una primero, así que toca la imagen de la izquierda. Se trata de un civil, por lo que no podrá realizar otro intento. Le toca al equipo azul.

El jefe de espías azul dice *fruta*: 3. Sus agentes aciertan 3 imágenes azules.

Luego vuelve a tocarle el turno al equipo rojo.

La jefe de espías mira las imágenes y dice *estrella*: 2. El agente rojo ve varias opciones:



Cree que el cohete muy posiblemente sea correcto, así que toca primero esta carta. La jefe cubre la imagen con una tarjeta de agente rojo, de modo que el agente de campo podrá seguir intentando adivinar más imágenes. Le cuesta decidirse entre las otras dos, pero está convencido de que la imagen con el paso cebra tiene "aspecto" de evolución, así que la toca. La jefe de espías la cubre con una tarjeta roja.

Ha logrado dos aciertos, que era la cifra indicada con la pista *estrella*: 2. Podría hacer un último intento. Podría intentar encontrar la segunda imagen relacionada con *estrella*. O podría intentar adivinar la segunda imagen sobre la *evolución*. O bien podría dejarlo aquí y dejar que el equipo azul hiciera su turno.

PISTAS VÁLIDAS

La pista debería consistir únicamente en **una palabra, sin guiones ni espacios**. Si no estás seguro de si la pista que quieres dar es una sola palabra o no, pregúntale al jefe de espías rival. **Si el jefe de espías rival lo permite, la pista es válida.**

Está permitido jugar con las palabras. Podrías utilizar *orca* para referirte a una imagen en la que aparece una ballena y a otra imagen donde aparece un montón de heno. Aunque eso no significa que tus compañeros lo vayan a entender.

Puedes deletrear una pista si quieres. Esto es útil si quieres que tus compañeros piensen en una *o-r-c-a* y no en una *h-o-r-c-a*, o si los acentos son muy distintos.

Si alguien te lo pide, tendrás que deletrear tu pista. En este caso tendrá que decidirte por *orca* u *horca*, sin revelar que estabas intentando usar ambas palabras.

La pista debe referirse a las imágenes, y no a la disposición de las cartas sobre la mesa, a las letras de algunas palabras o a la tonalidad de las imágenes. Así pues, *cerca*: 3 no sería una pista válida para señalar las tres cartas que están más cerca de tus agentes. *S*: 3 no sería una pista válida para imágenes con cosas que empiecen por la letra S. *Oscuro*: 2 no sería una pista válida para las dos imágenes más oscuras que haya (sin embargo, sí que sería una pista válida para algo relacionado con la noche, la oscuridad o la maldad).

Cantar, poner acentos raros o usar extranjerismos no está permitido por lo general, a menos que en vuestro grupo decidáis lo contrario. Ten en cuenta que poner acento francés para dar una pista sobre la Torre Eiffel tendrá gracia la primera vez... y no más.

Si queréis, podéis optar por ser más flexibles con la restricción de una sola palabra. Quizás queráis permitir nombres propios con más de una palabra (James Bond, Nueva York...) o siglas y acrónimos (FBI, FIFA...) o incluso locuciones habituales (ojo de buey).

Si queréis que el juego sea más difícil, **podéis añadirle más restricciones.** Por ejemplo, podéis decidir que no se puede hacer referencia a las formas de las imágenes (*círculo*: 3 o *rectangular*: 2).

Consejo: dar una pista para una sola imagen es muy sencillo, porque basta con decir algo que aparezca en esa imagen. Para que sea más emocionante, intenta dar pistas creativas que obliguen a tus agentes a pensar un poco. Pero tampoco te pases. A fin de cuentas, el objetivo es que se lo pasen bien, pero no que pierdan la partida por ello.

VERSIÓN AVANZADA

Los jugadores más expertos tal vez quieran utilizar dos tipos adicionales de pistas que se explican a continuación. Y la variante del asesino se recomienda para aquellos jugadores que ya hayan jugado varias veces y entiendan perfectamente las reglas básicas.

EL ASESINO TE ESPERA

Esta variante es parecida al billar de bola 8. Aquí, después de que el equipo haya contactado con todos los agentes, tendrá que contactar con el asesino.

Reglas

La partida no termina hasta que se encuentre al asesino. Aunque se hayan encontrado todas las imágenes para uno de los colores, la partida sigue.

Si un agente de campo señala la localización del asesino, su equipo vencerá siempre y cuando haya contactado antes con todos sus agentes.

Si un agente localiza al asesino y a su equipo todavía le quedan imágenes por encontrar, su turno se convierte en un final a "muerte súbita". El equipo no recibirá más pistas y seguirá su turno intentando acertar todas las imágenes que le faltaban. El número de intentos en este caso es ilimitado, sea cual sea la cifra que haya dicho el jefe de espías con su pista. Si logran acertar el resto de imágenes que

faltaban, habrán ganado. Cualquier fallo (ya sea un civil o un agente enemigo) provocará que su turno termine y pierdan la partida.

Resumen

En definitiva, la partida siempre terminará cuando un agente señale al asesino. Sin embargo, contactar con el asesino no finaliza el turno. En vez de ello, a partir de ese instante el equipo tendrá un número de intentos ilimitado. Cuando acabe el turno, el equipo habrá ganado si ha encontrado todas sus imágenes. Si no, habrá perdido.



PISTA PARA EXPERTOS: ILIMITADO

Puedes dejar que tus agentes intenten adivinar tantas imágenes como quieran diciendo *ilimitado* en vez de una cifra. Por ejemplo, *plumas: ilimitado*. Puede ser bastante útil si has dado pistas para varias imágenes que tu equipo todavía no ha acertado.

La desventaja es que los agentes no sabrán cuántas imágenes se relacionan con la pista más reciente. La ventaja es que podrán intentar adivinar tantas imágenes como quieran.

8

PISTA PARA EXPERTOS: CERO

Se puede decir *0* como la cifra asociada a la pista. Esto significa que ninguno de los agentes de vuestro color está relacionado con esa pista. Por ejemplo, *plumas: 0* significaría que "Ninguna de nuestras imágenes se relaciona con plumas".

Si el número es *0*, no se aplica el límite habitual para los intentos. Los agentes podrían intentar adivinar tantas palabras como quisieran (siempre que vayan acertando, claro). De todos modos, estarán obligados a intentarlo al menos una vez.

PARA DOS JUGADORES

Si sólo sois dos jugadores, podéis jugar en el mismo equipo. Esta variante para dos también funciona con equipos más grandes de personas que no quieran competir entre sí. El objetivo es intentar alcanzar la mayor puntuación contra un rival simulado.

Prepara la partida del modo habitual. Un jugador será el jefe de espías y el resto serán los agentes de campo. El otro equipo no tiene a ningún jugador, pero aun así necesitarás su pila de tarjetas.

Tu equipo debería ser el primero en actuar, así que asegúrate de elegir una carta de clave que os designe como equipo inicial.

Vuestros turnos se juegan de la forma habitual, intentando como siempre evitar a los agentes enemigos y al asesino.

El jefe de espías tendrá que simular al equipo rival tapando una de sus imágenes cada vez que sea el turno de dicho equipo. El jefe de espías decide cuál de las imágenes cubrirá, así que en la elección hay un cierto componente estratégico.

Si tu equipo contacta con el asesino, o si todos los agentes enemigos han sido contactados, perderéis. En este caso, no se puntuá.

Si tu equipo gana, determina la puntuación en función del número de tarjetas de agentes que queden en la pila del rival:

7 Literalmente increíble.

6 ¡Increíble!

5 Podríais trabajar para el Pentágono.

4 Unos espías impresionantes.

3 Buen trabajo en equipo.

2 Una imagen vale más que... un punto.

1 Como mínimo no habéis perdido.

Atención: vuestra puntuación vendrá pues determinada por la cantidad de turnos que necesitasteis, así como por los agentes enemigos con quienes contactasteis por accidente.

PARA TRES JUGADORES

Si tres jugadores quieren estar en el mismo equipo, pueden jugar de la forma descrita en el apartado anterior. Sin embargo, si dos jugadores quieren competir, pueden hacer de jefe de espías con el tercer jugador haciendo de agente.

La preparación y el desarrollo de la partida se realizan de la forma normal, excepto que en este caso

el agente trabaja para ambos bandos (¡como los espías de verdad!).

El agente doble intentará hacerlo igual de bien para ambos bandos, y el jefe de espías vencedor se determinará de la forma habitual.



9

¿CONOCES

Código secreto: Imágenes se basa en el juego *Código secreto*. Sin embargo, en vez de usar códigos de imágenes para los lugares de encuentro, el juego original utiliza palabras para los nombres en clave de los agentes.

Hay algunas ligeras diferencias, pero en esencia las reglas son las mismas: dos jefes de espías van alternando turnos dando pistas que consisten en una palabra y un número. Sus compañeros de equipo intentarán adivinar las cartas con el nombre en clave correcto.

Tenemos una forma distinta de reflexionar sobre las palabras y las imágenes. Si quieres probarlo, piensa en pistas para el ejemplo que te indicamos aquí. Puedes utilizar cualquiera de las cartas de clave incluidas en este juego.



PERRO	PIÑA	CLASE	RASCACIELOS	ANILLO
BAILE	BOLA	PEZ	ESTRELLA	ORNITORRINCO
SEÑAL	NIEVE	CANGURO	CABALLERO	HOJA
NARANJA	CUCHILLO	BALLENA	FARO	HELICÓPTERO

¿YA HAS JUGADO A CÓDIGO SECRETO?

Si ya sabes jugar a *Código secreto*, puedes empezar a jugar a *Código secreto: Imágenes* ahora mismo. Solamente deberás tener en cuenta dos cosas:

1. Las cartas de clave son para una cuadrícula de 5×4 , y no de 5×5 .
2. Sí; está permitido decir *ornitorrinco* como pista para una carta en la que salga un ornitorrinco.

En la página 7 se detallan las reglas sobre qué constituye una pista válida, pero no es que sean muy distintas.

Cuando le hayas pillado el tranquillo a *Código secreto: Imágenes*, échale un vistazo a la variante de "El asesino te espera" que hay en la página 8. ¡También puedes usarla con el juego original!

¿YA TIENES EL JUEGO DE CÓDIGO SECRETO?

Pues puedes **combinar los dos juegos**. Si te gusta la nueva cuadrícula de 5×4 , también puedes probarla con palabras.

O, si lo deseas, también puedes usar la cuadrícula original de 5×5 para las imágenes (usa las 25 tarjetas de agente más pequeñas del juego original).

También puedes combinar imágenes y palabras en una misma partida. Utiliza cualquiera de las cuadrículas. Tus pistas deberán ser válidas para ambas versiones del juego.

(Por lo general, una pista que sea válida para el juego original también lo será para *Código secreto: Imágenes*).

Y sea cual sea la cuadrícula que utilices, siempre podrás probar la variante del asesino que se explica en la página 8. ¡Divertíos!



Si quieres disponer de un surtido inagotable de cartas de clave o si quieres usar un temporizador con voz, puedes descargarte la app *Codenames* para dispositivos Android, Apple o Windows Phone.

Si quieres descubrir más cosas sobre el juego o sus variantes, visita la página www.codenamesgame.com.



Un juego de Vlaada Chvátil

Ilustrador principal: Tomáš Kučerovský

Ilustradores: Jana Kilianová, Michal Suchánek, David Cochard y Filip Neduk

Diseño gráfico: František Horálek y Filip Murmak

Créditos de la edición en español

Producción editorial: Xavier Garriga

Traducción: Oriol Garcia

Agradecimientos: a los amables jugadores de Czechgaming, Gathering of Friends, el club de juegos de mesa de Brno, Origins, UK Games Expo, MisCon, el salón de té Mystica, Jarní Brnohraní, STOH, Herní vikend y muchos otros actos y clubes de la República Checa y el extranjero.

Agradecimientos especiales: a todos los artistas, Dávid Jablonovský, Míša Zaoralová y la gente de CGE y CGE digital por sus ideas tan creativas para las imágenes; a Petr Murmak, Vitek Vodička, Paul Grogan, Joshua Githens, Jason Holt, Petr Čáslava, Fanda Horálek y tantos otros por organizar pruebas de juego sin cesar; y a mis hijos Alenka, Hanička y Pavlík por las buenas ideas que aportaron para las imágenes y por entregarse tan a fondo con las pruebas, ya fuera en actos lúdicos o familiares.



© Czech Games Edition

Julio 2016

www.CzechGames.com

Devir
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.es

DEVIR