

VLAADA CHVÁTIL

NOME IN CODICE VISUAL

TOP
SECRET

GIOCO DI
IMMAGINI



videotutorial
del gioco



CGE
Czech Games Edition



NOME IN CODICE: VISUAL

A cosa servono questi strani simboli sulla mappa? Codificano i luoghi dove le spie contattano gli agenti segreti!

Due capi di agenzia rivali conoscono gli agenti in ogni luogo. Consegnano messaggi in codice per dire ai loro agenti operativi dove andare per incontri segreti. Gli operativi devono essere furbi. Un errore nel decifrare un messaggio potrebbe portare a incontri spiacevoli: con un agente nemico, o ancora peggio con l'assassino!

Le squadre si sfidano a contattare tutti i propri agenti, ma solo una vincerà.

PREPARAZIONE

I giocatori si dividono in due squadre simili per numero e capacità. Per una partita normale avete bisogno di almeno 4 giocatori (due squadre di due giocatori).

Ogni squadra sceglie il proprio capo dell'agenzia. Entrambi i capi dell'agenzia si siedono dallo stesso lato del tavolo. Gli altri giocatori si siedono di fronte al proprio capo dell'agenzia: sono gli agenti operativi.

Scegliete casualmente 20 immagini e piazzatele sul tavolo a formare un rettangolo 5 x 4. Rappresentano i luoghi dove gli agenti operativi incontrano le spie.

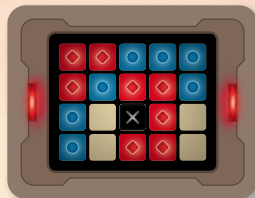
L'angolo in alto a sinistra di ogni carta è segnato per indicare il suo orientamento.



Sapete già giocare a Nome in Codice?
Potete andare direttamente a pag. 11.

LA CHIAVE

Ogni partita ha una chiave che indica chi può essere trovato in ogni luogo. I capi dell'agenzia pescano casualmente una carta chiave e la posizionano sul supporto tra loro, in modo che abbia lo stesso orientamento del rettangolo di immagini 5 x 4, scegliendo arbitrariamente tra i due possibili orientamenti senza pensarci. Gli agenti operativi non devono vedere la chiave!



La chiave corrisponde al rettangolo sul tavolo. Gli spazi blu corrispondono ad immagini che deve indovinare la squadra Blu (luoghi con spie blu). Gli spazi rossi corrispondono a immagini che deve indovinare la squadra Rossa. Gli spazi chiari corrispondono a ignari passanti, e lo spazio nero nasconde l'assassino!

LA SQUADRA CHE INIZIA



Le luci colorate ai lati della carta chiave indicano la squadra che inizia la partita. La squadra che inizia deve indovinare 8 immagini. L'altra ne deve indovinare 7. La squadra che inizia dà il primo indizio della partita.

CARTE AGENTE

7 agenti rossi



7 agenti blu



Le carte agente rosso vanno impilate davanti al capo dell'agenzia rosso. Le carte agente blu vanno impilate davanti al capo dell'agenzia blu. Questo aiuterà ogni giocatore a ricordarsi a quale squadra appartiene.

1 agente doppiogiochista



La squadra che inizia deve indovinare un'immagine in più, quindi ha bisogno di una carta agente in più. Girate la carta agente doppiogiochista dal lato del colore della squadra che inizia e aggiungetela a quella pila. Non ha alcuna funzione speciale, durante la partita sarà semplicemente un'altra carta agente.

4 ignari passanti



1 assassino



Le carte ignaro passante e l'assassino devono essere posizionate sul tavolo in modo che entrambi i capi dell'agenzia le possano facilmente raggiungere.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I capi dell'agenzia giocano a turno, fornendo indizi di una parola. La parola si riferisce a una o più immagini sul tavolo. Gli agenti operativi provano a indovinare a quali immagini il capo dell'agenzia si riferiva. Quando un agente operativo tocca un'immagine, il capo dell'agenzia rivela chi si trova in quel luogo. Se si tratta di un agente della propria squadra, gli agenti operativi possono continuare a cercare di indovinare luoghi relativi a quell'indizio. Altrimenti, il turno passa alla squadra avversaria. La prima squadra che riesce a contattare tutti i propri agenti vince la partita.

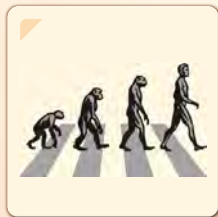
I TURNI

Le squadre giocano a turno, a cominciare dalla squadra che inizia (la squadra che inizia è indicata dalle luci a lato della carta chiave). Durante il turno della propria squadra, il capo dell'agenzia dà **un indizio**, e gli agenti operativi possono tentare di indovinare **più immagini**.

DARE UN INDIZIO

Se sei il capo dell'agenzia, il tuo compito è di pensare a un indizio che si riferisca ad alcune immagini che la tua squadra deve indovinare. L'indizio consiste in **una parola** che sia collegata a quelle immagini e **un numero** che dica quante immagini sono collegate da quella parola.

Esempio: Un buon indizio per queste due immagini potrebbe essere *evoluzione*: 2.



Potete anche dare un indizio per una sola immagine (*canguro*: 1) ma è più divertente provare a dare indizi per più di un'immagine alla volta. Far indovinare 4 immagini con un solo indizio è un traguardo memorabile.

ENTRARE IN CONTATTO

Quando un capo dell'agenzia fornisce un indizio, i suoi agenti operativi provano a indovinare a cosa si stia riferendo. Questi ultimi possono discutere tra loro, ma il capo dell'agenzia deve sempre restare impassibile. Gli operativi segnalano di voler effettuare un contatto con un agente quando uno di loro tocca una delle immagini sul tavolo.

Il capo dell'agenzia rivela chi si trova in quel luogo piazzando una carta sopra l'immagine:

- Se l'agente operativo tocca **un'immagine che appartiene alla sua squadra**, il capo dell'agenzia copre quell'immagine con una carta agente del proprio colore. **Gli operativi possono tentare di indovinare un'altra immagine (ma non ricevono un altro indizio).**
- Se l'agente operativo tocca un luogo in cui si trova **un ignaro passante**, il capo dell'agenzia lo copre con una carta ignaro passante. **Questo fa finire il turno.**
- Se l'agente operativo tocca **un'immagine appartenente alla squadra avversaria**, l'immagine viene coperta con una carta agente del colore della squadra avversaria. **Questo fa finire il turno** (e aiuta l'altra squadra).
- Se l'agente operativo tocca il luogo dove si trova **l'assassino**, l'immagine viene coperta con la carta assassino. **Questo fa finire la partita!** La squadra che è entrata in contatto con l'assassino ha perso.



Finire il Turno

Il turno della vostra squadra è sempre composto da esattamente un indizio e uno o più tentativi di indovinare. Se il primo tentativo degli agenti operativi è un successo, possono fare un secondo tentativo, e così via.

Il turno finisce:

- Se indicano un'immagine che non appartiene alla propria squadra,
- Se decidono di non tentare più,
- Oppure se hanno già fatto un numero di tentativi pari al numero specificato dall'indizio **più uno**.

Per esempio, se il vostro capo dell'agenzia dice *evoluzione: 2*, potete fare al massimo 3 tentativi corretti. Questo non ha molto senso durante il primo turno, ma più avanti nella partita potrà essere davvero utile. Potreste aver ricevuto alcuni indizi per cui non avete indovinato tutte le immagini relative. Potete tentare di indovinarle al posto o in aggiunta a quelle relative all'indizio del turno attuale. La regola "uno in più" dà la possibilità di recuperare. Un esempio è nella prossima pagina.

FINIRE LA PARTITA

La partita finisce quando una squadra copre tutte le immagini del proprio colore. Quella squadra vince.

È possibile vincere durante il turno della squadra avversaria, se gli agenti operativi avversari indicano la vostra ultima immagine.

La partita può terminare in anticipo se un agente operativo tocca il luogo in cui si trova l'assassino. Quella squadra perde.

Preparazione per la Prossima Partita

Altri giocatori vogliono avere l'opportunità di essere capi dell'agenzia? La preparazione per un'altra partita è molto semplice. Rimuovete le carte che coprono le immagini e rimettetetele nelle rispettive pile. Girate dal lato opposto le 20 carte immagine, pescate una nuova carta chiave, ed eccovi pronti!



MANTENERSI IMPASSIBILE

I capi dell'agenzia devono cercare di non fornire informazioni che non siano unicamente una parola e un numero come indizio. Non introduce l'indizio con altri commenti. "Non so se indovinate" è un fatto che non va sottolineato. E "Non so se indovinate se non avete letto Lo Hobbit" rivela un po' troppo... I capi dell'agenzia devono cercare di non fissare una parte del tavolo, e non devono mai toccare le immagini dopo che hanno guardato la carta chiave.

Mantenetevi impassibili mentre i vostri agenti operativi stanno tentando di indovinare. Non avvicinatevi alle carte agente quando gli operativi discutono di un'immagine. Aspettate finché non la toccano.

Quando un compagno di squadra tocca un'immagine del colore corretto, dovete fingere che fosse esattamente quella a cui stavate pensando, anche se non lo era.

Se siete un agente operativo, dovete tenere gli occhi fissi sul tavolo quando tentate di indovinare. Non entrate in contatto visivo col capo dell'agenzia. Così eviterete indizi non-verbali.

Quando le informazioni sono strettamente limitate a quello che può essere comunicato solo con una parola e un numero, allora la vittoria sarà ancora più dolce e onorevole.

ESEMPIO

Inizia la squadra Rossa.

Il capo dell'agenzia rosso vuole dare un indizio per queste 2 immagini:



Fornisce l'indizio *evoluzione*: 2.

L'agente operativo rosso vede queste 2 immagini:



Le vuole indovinare entrambe, ma tocca per prima l'immagine a sinistra. Si tratta di un ignaro passante, quindi non ha una seconda possibilità. È il turno della squadra Blu.

Il capo dell'agenzia Blu dice *frutta*: 3. I suoi agenti operativi indovinano 3 immagini blu.

È quindi nuovamente il turno della squadra Rossa.

Il capo dell'agenzia rosso guarda le sue immagini e dice *stella*: 2. L'agente operativo rosso vede diverse possibilità:



Pensa che la navicella spaziale sia più probabilmente esatta, quindi tocca quella carta per prima. Il capo dell'agenzia la copre con una carta agente rosso, quindi l'operativo può fare un secondo tentativo. Non sa scegliere tra le altre due. Ma è sicuro che l'immagine delle strisce pedonali sia riferita a *evoluzione*, quindi tocca quella. Il capo dell'agenzia la copre con una carta agente rosso.

Ha completato con successo 2 tentativi, numero specificato dall'indizio *stella*: 2. Ha quindi un'ultima possibilità. Può tentare di indovinare la seconda immagine per *stella*. Può tentare di indovinare la seconda immagine per *evoluzione*. Oppure può fermarsi e passare il turno alla squadra Blu.



INDIZI VALIDI

Gli indizi dovrebbero essere di **una parola, niente trattini, niente spazi**. Se non sapete se la vostra sia o non sia una parola, chiedete al capo dell'agenzia avversaria. **Se il capo dell'agenzia avversaria lo permette, l'indizio è valido.**

Tutti i giochi di parole sono permessi. Potete quindi usare *cielo* per indirizzare i vostri compagni di squadra a un'immagine di una luna e a un'immagine di qualcosa di nascosto. Ma questo non significa necessariamente che ci arriveranno.

È permesso scandire l'indizio. Questo è utile quando volete che i vostri compagni di squadra pensino a *c-i-e-l-o* e non *c-e-l-o*, o quando i giocatori hanno accenti molto diversi.

Dovete scandire l'indizio se qualcuno ve lo chiede.

In questo caso, dovete scegliere tra *c-i-e-l-o* oppure *c-e-l-o* e non rivelare che stavate cercando di usare entrambe le parole.

Il vostro indizio deve riguardare le immagini, non gli schemi che le carte formano sul tavolo, non le lettere in certe parole o le ombre delle immagini.

Vicino: 3 non è un indizio valido per le tre carte più vicine agli agenti operativi. *S: 3* non è un indizio valido per immagini di cose che iniziano con la S.

Scuro: 2 non è un indizio valido per le due immagini più scure. Tuttavia, è un indizio valido per immagini di cose associate alla notte, all'oscurità, oppure al male.

Cantare, parlare con un accento divertente, e le parole straniere non sono generalmente permessi, a meno che il vostro gruppo non decida il contrario. Ricordatevi solo che usare un accento francese per dare un indizio per un'immagine della Torre Eiffel è divertente solo una volta.

Il vostro gruppo può concedere un alleggerimento della restrizione una-parola. Forse volete permettere nomi propri di più parole (*James Bond, Nord Dakota*) o abbreviazioni (*FBI, FIFA*) o anche nomi comuni composti (*giro-girotondo, corto circuito*).

Per rendere il gioco ancora più interessante, **potete aggiungere qualche restrizione.** Per esempio, potete decidere di non parlare della forma delle immagini (*cerchio: 3 o rettangolo: 2*).

Consiglio: Fornire un indizio per una sola immagine può essere molto semplice, basta nominare qualcosa raffigurato nell'immagine. Per accendere un po' gli animi, potete dare un indizio che faccia pensare un po' i vostri agenti operativi. Ma non esagerate. Volete farli divertire, e non perdere la partita.



NOME IN CODICE PER ESPERTI

I giocatori esperti potranno usufruire di altri due tipi di indizio descritti oltre. E la variante "La Fine dell'Assassino" è raccomandata a tutti coloro che hanno giocato abbastanza a Nome in Codice: Visual da capire le regole basilari.

LA FINE DELL'ASSASSINO

Questa variante è simile a Palla Otto nel biliardo. Per vincere, la vostra squadra deve entrare in contatto con tutti i propri agenti e con l'assassino.

Regole

La partita non può finire finché non sia stato trovato l'assassino. Anche se tutte le immagini di una squadra sono state indovinate, il gioco continua.

Quando un agente operativo indovina il luogo dove si trova l'assassino, la sua squadra vince solo se tutti gli agenti di quella squadra sono già stati indovinati.

Se un agente operativo tocca l'assassino e la sua squadra non ha ancora indovinato tutte le proprie carte, il loro turno diventa "un'ultima spiaggia". La squadra non riceve più indizi. Continua a tentare di indovinare tutte le proprie immagini rimanenti: il numero di tentativi è illimitato, non importa il numero indicato dall'indizio del capo dell'agenzia. Se riescono a indovinare tutte le loro parole, vincono.

Qualsiasi tentativo sbagliato (ignaro passante o agente nemico) causa la fine del gioco e la loro sconfitta.

Riassunto

La partita termina nel turno in cui un agente operativo tocca l'assassino. Entrare in contatto con l'assassino non fa finire il turno. Invece, consente tentativi illimitati per quel turno, quando il turno finisce, quella squadra vince se ha indovinato tutte le proprie immagini, altrimenti perde.



INDIZIO PER ESPERTI: ILLIMITATO

Potete decidere di permettere ai vostri operativi di indovinare quante immagini possono dicendo *illimitato* invece di un numero. Per esempio, *piume: illimitato*. Questo è utile specialmente quando avete dato molti indizi per più immagini che non sono ancora state indovinate.

Lo svantaggio è che gli agenti operativi non sanno quante immagini si riferiscono al nuovo indizio. Il vantaggio è che possono indovinare tutte le immagini che vogliono.

INDIZIO PER ESPERTI: ZERO

È permesso utilizzare 0 come numero per un indizio. Questo significa che nessuna delle vostre immagini si riferisce a quell'indizio. Per esempio, *piume: 0* significa: "Nessuna delle nostre immagini riguarda le piume."

Se il capo dell'agenzia fornisce 0 come numero, il consueto limite per i tentativi non si applica. Gli agenti operativi possono indovinare quante immagini vogliono (finché indovinano, ovviamente). Devono comunque fare almeno un tentativo.

PARTITA A DUE GIOCATORI

Se siete solamente in due, potete giocare nella stessa squadra. Questa variante è adatta anche a gruppi più numerosi che non vogliono sfidarsi tra di loro. Cercherete di ottenere un punteggio alto contro una squadra virtuale.

Preparate il gioco come al solito. Un giocatore sarà il capo dell'agenzia e l'altro (o gli altri) l'agente operativo. La squadra avversaria non ha giocatori, ma vi occorrono comunque entrambe le pile di carte agente.

La vostra squadra deve iniziare, quindi usate una carta chiave che vi fa essere la squadra che inizia.

Giocate il vostro turno come al solito. Cercate di evitare gli agenti nemici e l'assassino.

Il capo dell'agenzia simula la squadra avversaria coprendo una delle sue immagini ogni volta che sarebbe il suo turno. Il capo dell'agenzia ha la possibilità di scegliere quale coprire, quindi può usare un po' di strategia.

Se la vostra squadra contatta l'assassino, oppure se tutti gli agenti nemici sono stati contattati, avete perso. Non c'è punteggio.

Se la vostra squadra vince, ottenete un punteggio in

base a quante carte agente nemiche sono rimaste nella pila avversaria:

7 Letteralmente incredibile.

6 Incredibile!

5 Lavorate per i servizi segreti?

4 Maestri di spionaggio.

3 Ottimo lavoro di squadra.

2 State iniziando a farvi un'idea.

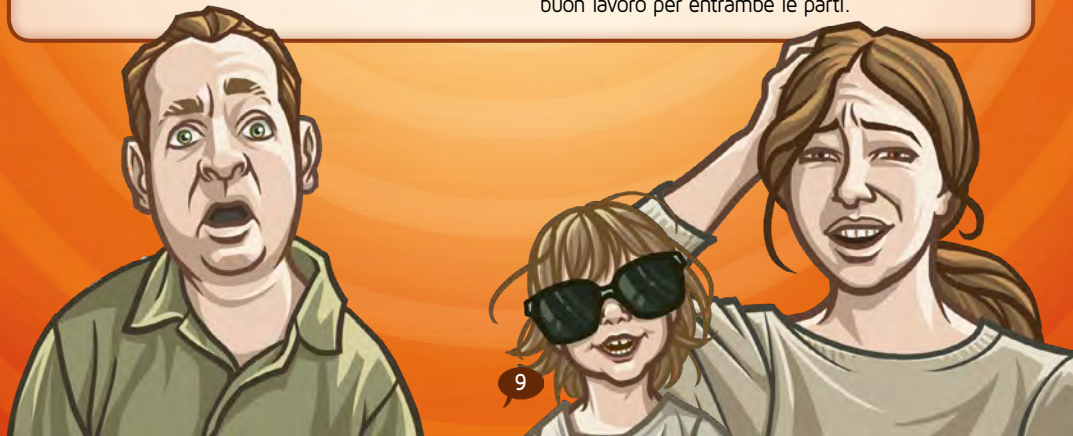
1 Sempre meglio che perdere.

Nota: Il vostro punteggio è determinato da quanti turni avete impiegato ma anche da quanti agenti nemici avete contattato per errore.

PARTITA A TRE GIOCATORI

Tre giocatori che vogliono giocare insieme possono usare regole simili a quelle descritte poco sopra. Se due giocatori vogliono sfidarsi tra di loro, possono essere i due capi dell'agenzia mentre il terzo giocatore può essere l'agente operativo di entrambi.

La preparazione e lo svolgimento sono i soliti, tranne che per il fatto che l'agente operativo gioca per entrambe le squadre (proprio come le spie della vita reale!). Il capo dell'agenzia vincente è determinato nel solito modo. L'agente operativo cerca di fare un buon lavoro per entrambe le parti.



AVETE SENTITO PARLARE DI



Nome in Codice: Visual nasce dall'originale Nome in Codice. Invece che immagini per codificare i luoghi degli incontri segreti, il gioco originale usa parole – i nomi in codice degli agenti segreti.

Ci sono delle piccole differenze, ma sostanzialmente le regole sono le stesse:

Due capi dell'agenzia giocano a turno fornendo indizi di una parola e un numero. I loro compagni di squadra cercano di indovinare i nomi in codice corretti.

Parole e immagini utilizzano due modi leggermente diversi di pensare. Se volete provare, pensate a degli indizi per l'esempio qui sotto. Potete usare una qualsiasi carta chiave di questo gioco.



AVETE GIOCATO A NOME IN CODICE?

Se sapete giocare a Nome in Codice, **potete giocare a Nome in Codice: Visual direttamente**. Ci sono solo due cose che dovete sapere:

1. Le carte chiave sono per rettangoli 5×4 , non 5×5 .
 2. Sì, è permesso dire *ornitorinco* per dare un indizio per un'immagine di un ornitorinco.
- Potete trovare tutte le regole sugli indizi validi a pag. 7, ma non sono davvero così diverse.

Una volta che avete preso confidenza con Nome in Codice: Visual, provate la variante "La Fine dell'Assassino" a pag. 8. Funziona anche con il gioco originale Nome in Codice!

POSSEDETE NOME IN CODICE?

Potete **combinare i due giochi insieme**. Se vi piace il nuovo rettangolo 5×4 , provatelo con le parole.

Oppure, se volete, potete provare il rettangolo originale 5×5 con le immagini (usate le carte chiave e le carte agente del gioco originale).

Potete anche combinare immagini e parole in un unico gioco. Usate uno dei due rettangoli e le corrispondenti carte chiave. I vostri indizi devono essere validi per entrambe le versioni del gioco.

(In generale, un indizio valido per il gioco originale è valido anche per Nome in Codice: Visual).

E senza contare quale rettangolo e quali carte chiave state usando, potete sempre provare la variante "La Fine dell'Assassino" descritta a pag. 8. Divertitevi!



Per generare un'infinita varietà di carte chiave o usare un timer vocale, scaricate i Gadget Nome in Codice sul Vostro dispositivo Android, Apple, o Windows Phone.



Per saperne di più sul gioco e sulle sue varianti, visitate www.codenamesgame.com.



Un gioco di Vlaada Chvátil

Illustrazioni principali: Tomáš Kučerovský

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

Grafica: František Horálek, Filip Murmak

Traduzione: Giuliano Acquati

Un ringraziamento a: Tutti i giocatori a Czechgaming, Gathering of Friends, Brno Board Game Club, Origins, UK Games Expo, MisCon, tea house Mystica, Jarní Brnohraní, STOH, Herní víkend, e altri eventi e club in Repubblica Ceca e altrove.

Un ringraziamento speciale a: Tutti gli artisti, Dávid Jablonovský, Míša Zaoralová, e altre persone alla CGE e CGE digital per molte idee creative sulle immagini; Petr Murmak, Vítek Vodička, Paul Grogan, Joshua Githens, Jason Holt, Petr Čáslava, Fanda Horálek, e altri per l'organizzazione instancabile di playtest; i miei bambini Alenka, Hanička, e Pavlík per le idee sulla cura delle immagini e i numerosi test in famiglia.



Distributore
esclusivo per l'Italia:
Cranio Creations s.r.l.
Via del Caravaggio 21
20144 Milano
P. iva 06592630963

www.craniocreations.it



© Czech Games Edition
Luglio 2015
www.CzechGames.com