

VLAADA CHVÁTIL

# CÓDIGO SECRETO IMAGENS

ULTRA  
SECRETO

JOGO DE  
IMAGENS



vídeo das regras  
(em inglês)



DEVIR



# CÓDIGO SECRETO: IMAGENS

O que são esses estranhos símbolos no mapa? São códigos das localizações onde espões devem contatar agentes secretos!

Dois espões mestres conhecem o agente de cada localização. Eles entregam mensagens codificadas sobre reuniões clandestinas para seus agentes de campo. Os agentes de campo devem ficar espertos. Um erro na decodificação pode levar a um encontro desagradável com um agente inimigo – ou pior ainda, com o assassino!

Ambas as equipes se apressam para contatar todos os seus agentes, mas apenas uma equipe pode vencer.

## PREPARAÇÃO

Os jogadores se dividem em duas equipes de tamanhos e habilidades similares. Você precisa de ao menos quatro jogadores (duas equipes de dois) para uma partida padrão.

Cada equipe escolhe um jogador para ser o seu espão mestre. Ambos espões mestres sentam do mesmo lado da mesa. Os outros jogadores sentam de frente para os seus espões mestres. Eles são os agentes de campo.

Escolha aleatoriamente 20 imagens e coloque-as sobre a mesa formando uma grade de 5 x 4. Elas representam os locais onde os agentes de campo podem encontrar agentes.

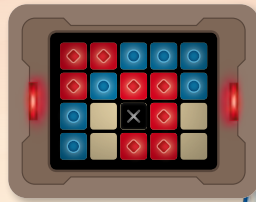
O canto superior esquerdo de cada carta está marcado para indicar a orientação correta.



Já sabe jogar Código Secreto (Codinomes)?  
Siga para a página 11.

## A CHAVE

Cada partida possui uma chave que mostra quem pode ser encontrado em cada localização. Os espões mestres devem escolher aleatoriamente a carta chave e colocá-la no apoio entre eles, orientada da mesma forma que a grade 5x4 de imagens. Escolha arbitrariamente entre as duas orientações possíveis, sem pensar muito. Não deixe os agentes de campo verem a chave.



A chave corresponde à grade da mesa. Quadrados azuis correspondem a imagens que a Equipe Azul deverá adivinhar (localizações de agentes azuis). Quadrados Vermelhos correspondem a imagens que a Equipe Vermelha deverá adivinhar (localizações de agentes vermelhos). Quadrados sem cor são civis inocentes e o quadrado preto esconde um assassino!

## EQUIPE INICIAL



As luzes nas bordas de cada carta chave indicam qual equipe começa. A equipe inicial tem 8 imagens para adivinhar. A outra equipe tem 7. A equipe inicial dará a primeira pista do jogo.

## CARTAS DE AGENTE

**7 agentes vermelhos**



**7 agentes azuis**



As cartas de agente vermelho ficam numa pilha em frente ao espião mestre vermelho. As cartas de agente azul ficam na frente do espião mestre azul. Isso ajuda a todos lembrar em qual equipe estão.



**1 agente duplo**



A equipe inicial deve adivinhar uma imagem a mais, e, por isso, precisa de uma carta de agente adicional. Vire essa carta para mostrar a cor da equipe inicial e coloque-a em sua pilha. A carta não possui uma função especial. Durante a partida, ela será apenas mais uma carta de agente.



**4 civis inocentes**

**1 assassino**



As cartas de civis inocentes e o assassino devem ficar entre os jogadores, num lugar onde os dois espões mestres podem facilmente alcançá-los.

# COMO JOGAR

Espiões mestres se revezam em turnos fornecendo pistas de uma palavra. A palavra se refere a uma ou mais imagens na mesa. Os agentes de campo tentam adivinhar quais imagens seus espiões mestres quiseram indicar. Quando um agente de campo toca numa imagem, o espião mestre revela quem está em tal localização. Se for um dos agentes da equipe, os agentes de campo podem continuar a adivinhar outros locais relacionados àquela pista de uma palavra. Caso contrário, é o turno da outra equipe. A primeira equipe a contatar todos os seus agentes vence o jogo.

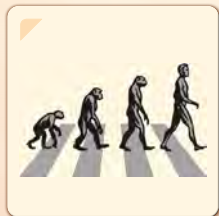
## REALIZAR TURNOS

As equipes revezam em turnos, começando com a equipe inicial. A equipe inicial é indicada pelas luzes das bordas da carta chave. No turno de sua equipe, o espião mestre dá **uma pista** e os agentes de campo podem ter **várias tentativas**.

## FORNECENDO UMA PISTA

Se você é o espião mestre, seu trabalho é pensar numa pista que se relacione a algumas das imagens que sua equipe está tentando adivinhar. Sua pista consiste em **uma palavra** que se relaciona a tais imagens e **um número** que indica quantas imagens dessas se relacionam à tal palavra.

**Exemplo:** Uma boa pista para essas duas imagens pode ser *evolução*: 2.



Você pode dar uma pista para apenas uma imagem (*canguru*: 1), mas é divertido tentar para duas ou mais. Conseguir quatro imagens com uma pista é uma grande conquista.

## ESTABELECENDO CONTATO

Quando o espião mestre dá uma pista, seus agentes de campo tentam descobrir o que isso significa. Eles podem discutir entre si, mas o espião mestre deve manter-se sério. Os agentes de campo apontam sua escolha oficial quando um deles toca em uma das imagens da mesa.

O espião mestre revela quem está na localização, colocando uma carta sobre a imagem:

- Se o agente de campo tocar numa **imagem que pertence à sua equipe**, o espião mestre cobre a imagem com uma carta de agente da cor correspondente. **Os agentes de campo podem continuar a adivinhar (mas não recebem outra pista).**
- Se o agente de campo tocar numa localização com **um civil inocente**, o espião mestre cobre a localização com uma carta de civil inocente. **Isso termina o turno.**
- Se o agente de campo tocar numa **imagem que pertence à outra equipe**, a imagem é coberta por uma carta de agente da outra equipe. **Isso termina o turno.** (E ajuda a outra equipe).
- Se o agente de campo tocar na localização com **o assassino**, a imagem é coberta pela carta do assassino. **Isso termina o jogo!** A equipe que contactou o assassino perde.



## Terminando o Turno

O turno de sua equipe possui **exatamente uma pista e uma ou mais tentativas de adivinhar**.

Se a primeira escolha dos agentes de campo for uma imagem da equipe deles, eles poderão fazer uma segunda escolha. Se estiver correta de novo, eles continuam a adivinhar e assim por diante.

O turno termina:

- se adivinharem uma imagem que não é deles,
- se escolherem não tentar mais,
- ou se já fizeram um número de tentativas de adivinhar igual ao número especificado pela pista **mais um**.

Por exemplo, se o seu espião mestre diz *evolução: 2*, você pode fazer até 3 escolhas corretas. Isso não faz muito sentido em seu primeiro turno, mas depois será muito útil no jogo. Por exemplo, você pode ter recebido várias pistas das quais não conseguiu todas as imagens. Você pode tentar adivinhar essas imagens, em vez de ou além de tentar adivinhar as imagens relacionadas à pista atual. A regra de "uma tentativa a mais" lhe dá a chance de recuperar-se. Um exemplo disso pode ser encontrado na próxima página.

## TERMINANDO O JOGO

**O jogo termina quando uma equipe tiver todas as suas imagens cobertas. Essa equipe vence.**

É possível vencer no turno da outra equipe se eles adivinharem a sua última imagem.

O jogo pode acabar mais cedo se um agente de campo tocar na localização com o assassino. A equipe deste agente perde.

## Preparação para o Próximo Jogo

Outras pessoas querem ter a chance de serem espiões mestres? A preparação para o segundo jogo é fácil. Retire as cartas que estão cobrindo as imagens e coloque-as de volta em suas pilhas. Vire as 20 cartas de imagem, compre uma nova carta chave e você está pronto para jogar!



## MANTENDO A CARA SÉRIA

É esperado que os espiões mestres não forneçam informação além de uma palavra e um número. Não inicie sua pista com comentários adicionais. "Eu não sei se você vai entender isso" é algo que não precisa ser dito. E "eu não sei se você vai entender a não ser que tenha lido *O Hobbit*" revela coisas demais. Espiões mestres não podem ficar encarando uma parte do tabuleiro e nunca devem tocar nas imagens quando viram a carta chave.

Tente manter uma cara séria quando seus agentes de campo estiverem adivinhando. Não tente pegar uma carta de agente quando os seus agentes de campo começarem a discutir uma

imagem. Espere até que eles toquem na imagem. Quando um colega de equipe escolher uma imagem da cor correta, você deve agir como se tratasse dessa imagem, mesmo não sendo.

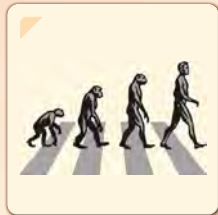
Se você for um agente de campo, concentre-se na mesa quando estiver adivinhando. Não estabeleça contato visual com o espião mestre. Isso ajuda você a evitar pistas não verbais.

Quando sua informação for estritamente limitada ao que pode ser fornecido através de uma palavra e um número, então sua vitória será muito mais saborosa porque você ganhou honestamente.

# EXEMPLO

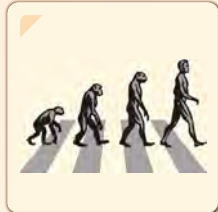
A Equipe Vermelha começa.

A espiã mestre vermelha quer lhe dar uma pista para essas 2 imagens:



Ela dá como pista *evolução*: 2.

A agente de campo vermelha vê essas 2 imagens:



Ela quer tentar adivinhar as duas, mas toca a imagem da esquerda primeiro. É um civil inocente. Então, ela não tem uma segunda tentativa. Agora é a vez da Equipe Azul.

O espião mestre da Equipe Azul diz *fruta*: 3. Seus agentes de campo adivinham corretamente 3 imagens azuis.

Depois é a vez da Equipe Vermelha novamente.

A espiã mestre vermelha olha para as suas imagens e diz *estrela*: 2. A agente de campo vermelha considera várias possibilidades:



Ela acha que o mais correto seria o foguete, por isso, toca nessa carta primeiro. A espiã mestre cobre a carta com uma carta de agente vermelha e a agente de campo pode tentar adivinhar novamente. Ela está em dúvida de qual das outras duas cartas deve escolher. Mas está certa de que a imagem de faixa de pedestres parece com *evolução*, e assim ela toca nessa imagem. A espiã mestre cobre a imagem com uma carta vermelha.

Ela conseguiu acertar 2, que é o número especificado pela pista *estrela*: 2. Ela pode tentar mais uma vez. Ela pode tentar encontrar a segunda imagem da pista *estrela*. Ela pode tentar encontrar a segunda imagem da pista *evolução*. Ou pode parar agora e deixar a Equipe Azul realizar o seu turno.



# PISTAS VÁLIDAS

Sua pista deve ser **uma palavra, sem hifens, sem espaços**. Se você não sabe se sua pista é apenas uma palavra ou não, pergunte ao espião mestre oponente. **Se o espião mestre oponente permitir, a pista é válida**.

**Todo tipo de jogo de palavras é permitido.** Você pode usar *concerto* para levar os seus colegas a adivinhar uma imagem de um violoncelo e uma imagem de um martelo. Mas isso não significa que eles vão conseguir entender.

**Você pode soletrar a sua pista.** Essa regra é útil para fazer os seus colegas pensarem em *c-o-n-c-e-r-t-o* e não *c-o-n-s-e-r-t-o*, ou para quando os jogadores possuem sotaques bem diferentes.

**Você deve soletrar a sua pista se alguém pedir.** Neste caso, você deve escolher entre *c-o-n-c-e-r-t-o* ou *c-o-n-s-e-r-t-o* e não revelar que estava tentando usar as duas palavras.

**Sua pista deve ser sobre as imagens** e não sobre padrões que as cartas formam na mesa ou sobre as letras em certas palavras ou os tons de cor das imagens. *Perto: 3* não é uma pista válida para apontar as três cartas mais próximas de seus agentes de campo. *S: 3* não é uma pista válida para imagens com coisas que começam com S. *Escuro: 2* não é uma pista válida para as duas imagens mais escuras. No entanto, é uma pista válida para coisas associadas à noite, escuridão ou o mal.

**Cantar, sotaques engraçados e palavras estrangeiras, no geral, não são permitidas**, a menos que seu grupo decida que são permitidas. Lembre-se de que usar um sotaque francês para dar uma pista sobre uma imagem da Torre Eiffel só é inteligente uma vez.

**Seu grupo pode concordar em relaxar a restrição de pista com apenas uma palavra.** Talvez você queira permitir o uso de nomes próprios com várias palavras (*James Bond, Dakota do Norte*) ou de abreviações (*FBI, FIFA*) ou até mesmo palavras compostas comuns (*quebra-nozes, roda-gigante*).

Para tornar mais desafiador o jogo, **você pode adicionar algumas restrições**. Por exemplo, você pode estabelecer que não é permitido falar das formas das imagens (*círculo: 3* ou *retangular: 2*).

**Dica:** Dar uma pista para uma imagem pode ser simples demais, porque você só precisa nomear algo que está na imagem. Para deixar as coisas mais interessantes, você pode dar uma pista mais criativa para fazer seus agentes de campo pensarem. Mas não faça isso de maneira exagerada. Você quer que eles se divirtam e não percam o jogo.



# CÓDIGO SECRETO AVANÇADO

Jogadores mais experientes podem querer usar os outros dois tipos de pistas descritos abaixo. E o Final do Assassino é recomendado para qualquer um que já jogou Código Secreto: Imagens o bastante e já conhece as regras básicas.

## FINAL DO ASSASSINO

Esta variante é similar ao Bola 8, o jogo de sinuca. Para vencer, a sua equipe precisa contatar todos os seus agentes e o assassino.

### Regras

O jogo não termina até que o assassino seja encontrado. Mesmo se todas as imagens de uma cor já foram adivinhadas, o jogo continua.

Quando um agente de campo adivinha a localização do assassino, sua equipe vence se todos os agentes de sua equipe foram contatados.

Se um agente de campo adivinhar onde está o assassino e sua equipe ainda possuir imagens que não foram adivinhadas, seu turno se torna uma "morte súbita". A equipe não ganha mais pistas. Eles continuam adivinhando, tentando achar todas as imagens restantes. Seu número de tentativas é ilimitado, não importando o número especificado pela pista do espião mestre.

Se conseguirem adivinhar todas as imagens restantes, eles vencem. Qualquer tentativa errada (civil inocente ou agente inimigo) encerra o turno e eles perdem o jogo.

### Resumo

O jogo sempre termina no turno quando um agente de campo toca no assassino. Contatar o assassino não termina o turno. Em vez disso, permite tentativas ilimitadas neste turno. Quando o turno acaba, eles vencem se encontraram todas as suas imagens. Caso contrário, perdem.



### PISTA PARA ESPECIALISTA:

## ILIMITADA

Você pode permitir que seus agentes de campo possam adivinhar quanta imagens quiserem ao dizer *ilimitado* em vez de dizer um número. Por exemplo: *penas: ilimitado*. Isto é muito útil quando você deu pistas para várias imagens que sua equipe ainda não adivinhou.

A desvantagem é que os agentes de campo não sabem quantas imagens se relacionam à pista mais recente. A vantagem é que eles podem adivinhar quantas imagens quiserem.

### PISTA PARA ESPECIALISTA:

## ZERO

Você pode usar um 0 como o número da pista. Isso significa que nenhum agente da equipe se relaciona com tal pista. Por exemplo, *penas: 0* significa: "Nenhuma de nossas imagens se relaciona com penas."

Se o espião mestre usar 0 como o número, o limite normal de tentativas de adivinhar não se aplica. Os agentes de campo podem adivinhar quantas imagens eles quiserem (contanto que continuem adivinhando corretamente). Eles ainda devem adivinhar pelo menos uma imagem.



## DOIS JOGADORES

Se houver apenas dois jogadores, vocês podem jogar na mesma equipe. Esta variante para dois jogadores também funciona para grupos maiores de pessoas que não querem competir entre si. Vocês tentarão pontuar contra um oponente simulado.

Prepare o jogo normalmente. Um jogador será o espião mestre e os outros serão agentes de campo. A outra equipe não possui jogadores, mas você ainda precisa da outra pilha de cartas de agente para o jogo.

Sua equipe deve começar primeiro, por isso certifique-se de pegar a carta chave que faça você ser a equipe inicial.

Jogue o seu turno normalmente. Tente evitar agentes inimigos e o assassino.

O espião mestre simula a equipe inimiga ao cobrir 1 de suas imagens toda vez que consegue um turno. O espião mestre escolhe qual imagem é coberta, então há um pouco de estratégia nesse movimento.

Se sua equipe contatar o assassino, ou se todos os agentes inimigos forem contatados, você perde. Não há pontuação.

Se sua equipe vencer, forme uma pontuação conforme o número de cartas de agente que ainda restaram na pilha inimiga:

- 7 **Literalmente incrível.**
- 6 **Incrível!**
- 5 **Você poderia trabalhar para o Pentágono.**
- 4 **Espiões mestres.**
- 3 **Ótimo trabalho em equipe.**
- 2 **Agora a imagem ficou mais nítida.**
- 1 **Ainda é melhor do que perder.**

Nota: Sua pontuação será determinada por quantos turnos você precisou e também por quantos agentes inimigos você contactou acidentalmente.

## TRÊS JOGADORES

Se três jogadores quiserem ficar na mesma equipe, jogue conforme explicado acima. Se dois jogadores quiserem competir um contra o outro, eles podem ser espiões mestres e o terceiro jogador pode ser o agente de campo dos dois.

Prepare o jogo normalmente, com a exceção de que o único agente de campo trabalha para os dois lados. (Como espiões na vida real!). O espião mestre vencedor é determinado da maneira de sempre. O agente de campo tenta realizar um bom trabalho para os dois lados.



# JÁ OUVIU FALAR DE



?

Código Secreto: Imagens é baseado no jogo original Código Secreto (Códinomes). Em vez de imagens codificadas de localizações, o jogo básico usa palavras – os códigos secretos dos agentes.

Há algumas diferenças, mas basicamente as regras são as mesmas:

Os dois espíões mestres jogam turnos dando pistas que consistem em uma palavra e um número. Seus colegas de equipe tentam tocar nas cartas de código secreto corretas.

Palavras e imagens utilizam modos diferentes de pensamento. Se você quiser testar, pense em pistas para o exemplo abaixo. Você pode usar qualquer carta chave deste jogo.



## VOCÊ JÁ JOGOU CÓDIGO SECRETO (CODINOMES)?

Se você já sabe jogar Código Secreto (Codinomes), **você pode jogar Código Secreto: Imagens agora mesmo**. Há apenas 2 coisas que você precisa saber:

1. As cartas chave formam uma grade de  $5 \times 4$ , e não de  $5 \times 5$ .
2. Sim, você pode dizer *ornitorrinco* para dar uma dica para uma imagem de um ornitorrinco.

Você pode encontrar todas as regras para pistas válidas na página 7, mas realmente não são muito diferentes.

Uma vez que você pegou a manha de Código Secreto: Imagens, tente jogar a variante do Final do Assassino da página 8. Também funciona com o jogo básico Código Secreto (Codinomes)!

## VOCÊ POSSUI UM EXEMPLAR DE CÓDIGO SECRETO (CODINOMES)?

Você pode **combinar os dois jogos**. Se você gostou da nova grade de  $5 \times 4$ , tente usá-la com palavras. Ou, se quiser, você pode usar a grade original de  $5 \times 5$  para imagens. (Use as 25 cartas menores de agente do jogo básico).

Você também pode combinar palavras e imagens num único jogo. Use qualquer grade. Suas pistas devem ser válidas para ambas as versões do jogo.

(No geral, uma pista que é válida para o jogo básico também é válida em Código Secreto: Imagens).

E não importando qual grade use, você sempre pode jogar a variante Final do Assassino descrita na página 8. Divirta-se!



Para gerar um estoque inesgotável de cartas chave ou para usar um timer com voz, faça o download de Codenames Gadget em seu aparelho Android, Apple ou Windows phone.



*Para mais informações (em inglês) sobre o jogo e suas variantes, por favor visite [www.codenamesgame.com](http://www.codenamesgame.com).*



## Um Jogo de Vlaada Chvátil

Ilustrador Principal: Tomáš Kučerovský

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

Design Gráfico: František Horálek, Filip Murmak

Tradução para o português: Rodrigo Sponchiado Uemura

**Agradecimentos a:** todos os jogadores em Czechgaming, Gathering of Friends, Brno Board Game Club, Origins, UK Games Expo, MisCon, casa de chá Mystica, Jarní Brnohraní, STOĤ, Herní víkend e outros eventos e clubes na República Tcheca e pelo mundo afora.

**Agradecimentos especiais a:** todos os artistas, Dávid Jablonovský, Miša Zaoralová e o pessoal na CGE pelas ideias criativas das imagens; Petr Murmak, Vitek Vodička, Paul Grogan, Joshua Githens, Jason Holt, Petr Čáslava, Fanda Horálek, e muitos outros pelos intermináveis testes do jogo; meus filhos Alenka, Hanička, e Pavlík por ideias legais de imagens, testes do jogo e peripécias familiares.



© Czech Games Edition  
[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)  
Julho de 2016

**Distribuído no Brasil pela**  
DEVIR LIVRARIA LTDA  
Rua Chamatú, 197-A  
Vila Formosa, CEP 03359-095  
São Paulo - SP  
CNPJ 57.883.647/0001-26  
[sac@devir.com.br](mailto:sac@devir.com.br)  
Telefone (11) 2924-6918

