

VLAADA CHVÁTIL & SCOT EATON

CÓDIGO SECRETO DÚO

JUEGO
COOPERATIVO
PARA ESPIAS



Videotutorial
en inglés



DEVIR

CGE
Czech Games Edition

RESUMEN DEL JUEGO

Dos espías están llevando a cabo una misión en una ciudad atestada de personas. Cada uno de ellos sabe cuáles son los 9 agentes secretos con los que el otro espía debe contactar. Comunicándose mediante mensajes en clave, intentarán zafarse de los asesinos rivales y completar la misión antes de que el tiempo se acabe.

Código secreto: *Dúo* es un juego cooperativo para dos o más jugadores. La carta de clave te indicará 9 palabras para las cuales tendrás que dar una pista y 3 palabras que tu compañero deberá evitar. Una pista consiste en una única palabra que permite señalar a varias de las otras palabras que tu compañero necesita encontrar. Si los dos conseguís encontrar todas las palabras antes de que se agote el tiempo, habréis ganado.

Las reglas que se explican a continuación son para las partidas con 2 jugadores, pero es muy fácil añadir más jugadores (ver página 11).

PREPARACIÓN



Tú y tu compañero deberíais sentaros en lados opuestos de la mesa.

Baraja las cartas de palabra y dispón 25 al azar formando una cuadrícula de 5 x 5, tal como se muestra en la imagen.

Deja las tarjetas verdes de agente y la tarjeta del asesino al alcance de ambos jugadores.

Deja junto a la cuadrícula las 9 fichas de tiempo con la ilustración del civil visible, tal como aparece en la imagen. Estas 9 fichas constituyen la reserva de tiempo.



Deja 2 fichas de tiempo en la caja. En una partida normal solamente se usan 9 fichas. Sin embargo, este juego es bastante difícil. Si añades la décima o undécima ficha, puedes ponerte las cosas algo más fáciles. Estas fichas adicionales tienen un fondo azul para que te acuerdes de que en una partida normal no se usan.

Dispón el soporte de plástico junto a la cuadrícula de palabras. Mezcla el mazo de cartas de clave, saca una al azar y sitúala apaisada sobre el soporte, tal como se ve en la imagen. No importa cuál de los dos laterales quede debajo.

Un consejo: si sostienes el mazo en vertical y sacas la carta del medio, solamente verás tu propio lado de la carta.

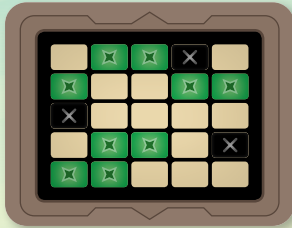
LAS CARTAS DE CLAVE

En cada partida se usa una carta de clave de doble cara. Por tu lado de la carta, aparecerán señaladas 9 palabras en verde. Esas son las palabras que intentarás que tu compañero adivine.

También verás 3 asesinos señalados en negro. Si tu compañero dice una de estas palabras, los dos perderéis la partida inmediatamente.

El resto de palabras son civiles inocentes; gente que pasaba por allí. Si tu compañero dice una de estas palabras, se considerará un intento fallido.

Tu compañero también verá 9 palabras en verde y 3 palabras en negro, pero la mayoría serán palabras distintas a las tuyas. Tu compañero tendrá que darte pistas para las palabras que están en verde en su lado de la carta y que tú no puedes ver.



Dar pistas para las palabras en verde.

Evitar las pistas que puedan conducir hasta los 3 asesinos.

Intentar evitar a los civiles.



OBJETIVO

Ganaréis la partida si lográis encontrar las 15 palabras en nueve turnos o menos.

Atención: cada uno dará pistas para 9 palabras en verde, aunque $9 + 9$ suman más de 15. Esto es así porque algunas palabras aparecen en verde en ambos lados (ver detalles en la última página).

SI YA HAS JUGADO A CÓDIGO SECRETO



Aunque hayas jugado antes a *Código secreto*, tendrás que leerte este reglamento. Si bien la idea central es la misma, la mayoría de detalles cambian.

La carta de clave tiene dos caras distintas para que tú y tu compañero vayáis dando pistas por turnos. Las fichas de tiempo se usan para limitar el número de turnos disponibles. Y una palabra que sea verde por tu lado puede que sea algo completamente distinto cuando te toque adivinar a ti.



CÓMO SE JUEGA

Empieza la partida buscando una pista que conduzca hasta dos o más palabras en verde. Tu compañero también estará buscando una pista para las palabras que tenga marcadas en verde por su lado de la carta.

DAR UNA PISTA

Una pista se compone de una palabra y un número. El número indica cuántas de las palabras que hay sobre la mesa se relacionan con la palabra que has usado como pista.

Por ejemplo, *amarilla: 2* podría ser una buena pista para MANTEQUILLA y LIMONADA.

La palabra que uses en tu pista no puede ser ninguna de las palabras visibles sobre la mesa. Así pues, en el ejemplo anterior, *mantequilla: 2* no sería una pista válida. *Limón: 2* tampoco sería válido porque *limón* forma parte de LIMONADA (ver detalles en la página 10).

Está permitido dar una pista para una sola palabra, pero si queréis ganar la partida tendréis que dar pistas para dos o más palabras. Una pista que sirva para 3 o más palabras es todo un logro.

La primera pista

Cualquier jugador puede dar la primera pista. Supongamos que has encontrado una buena pista y tu compañero todavía sigue buscando; puedes ofrecerte para dar tú la primera pista.

Basta con decir una palabra y un número... y ya está. Luego tu compañero tendrá que intentar añadir a qué palabras te refieres.

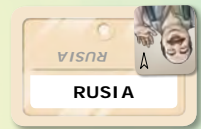
ADIVINAR LAS PALABRAS

Cuando hayas dado una pista, **tu compañero intentará adivinar las palabras**. Para ello tendrá que mirarse todas las palabras que haya sobre la mesa y luego realizar el intento **tocando con el dedo una de las palabras**.

- **Si tu compañero toca una palabra que a ti te aparece en verde, habrá acertado y deberá cubrir la palabra con una tarjeta de agente verde.** Tu compañero ha contactado con uno de tus agentes y estáis más cerca de ganar la partida (atención: tendrás que cubrir la palabra en verde con una de las tarjetas de agente incluso aunque no fuera una de las

palabras a las que te referías con tu pista. No dejes que lo sepa tu compañero; tendrás que actuar como si realmente esa fuera la palabra en la que estabas pensando).

- **Si el compañero toca una palabra que a ti te aparece en negro, se trata de un asesino. La partida habrá terminado y habréis perdido.** Tu compañero se metió en un oscuro callejón en busca de un contacto y uno de los asesinos acabó con él.
- **Si tu compañero toca una palabra que a ti te aparece en beige, señálala con una ficha de tiempo.** Toma una ficha de la reserva de tiempo y ponla sobre la carta mostrando al civil y con la flecha señalando a tu compañero. De este modo estarás indicando que, cuando diste la pista, tu compañero al intentar contactar se topó con un civil que pasaba por allí. No cubras la palabra; podría tratarse de una palabra que tu compañero necesita que aciertes.



Si os topáis con un civil, el turno se acaba inmediatamente, mientras que, si os topáis con un asesino, se acaba la partida. En cambio, encontrar una palabra verde supone que tu compañero podrá realizar otro intento.

Una sola pista para varios intentos

Tu compañero puede realizar otro intento siempre y cuando haya acertado el primero (no darás otra pista). El segundo intento se hará del mismo modo que el primero, y deberá señalar la palabra siguiendo las mismas reglas. Si también la acierta, podrá seguir intentándolo. Una y otra vez. Hasta que decida parar. Tu compañero tiene un número ilimitado de intentos siempre y cuando vaya acertando.

Si las cosas van bien, tu compañero encontrará todas las palabras a las que te referías con tu pista. Pero claro, las cosas no siempre van bien...

FIN DEL TURNO

En cada turno habrá una sola pista y al menos un intento. Siempre y cuando no te toques con el asesino, el turno puede terminar de dos formas distintas:

- Si el compañero no acierta la palabra, el turno termina. Si tu compañero ha tocado a un civil, **deberás colocarle encima una ficha de tiempo de la reserva de tiempo y el turno se acabará.**
- Después de acertar una o más veces, **el compañero puede decidir terminar el turno quedándose una ficha de tiempo de la reserva.** Deberá dejar la ficha frente a él con la marca de verificación visible.

En un turno siempre se usará una ficha de tiempo. La cantidad de fichas de tiempo que quede en la reserva indicará el número de turnos —y, por lo tanto, el número de pistas— que faltan para terminar la partida.

EL TURNO SIGUIENTE

Tú y tu compañero os iréis alternando dando pistas. Así pues, si durante el primer turno fuiste tú quien dio la primera pista, en el siguiente turno será tu compañero quien dé la pista.

Cuando te toque adivinar a ti, solo importará el lado de la carta de clave visible para tu compañero. Las palabras que tu compañero intentará que adivines podrían ser verdes, beige o incluso negras por tu lado. Así pues, debes centrarte en las palabras ignorando la carta de clave.

Una palabra que quede cubierta por una tarjeta de agente verde ya no tendrá que adivinarse. Concretamente, si aciertas una palabra que está en verde por ambos lados de la carta de clave, tu compañero la cubrirá y ninguno de los dos tendréis que volver a dar pistas sobre esa palabra (si esto sucede, no le digas a tu compañero que también tenías que dar pistas para esa palabra).

Aunque una carta de palabra tenga una ficha de tiempo encima, puede que el compañero todavía tenga que adivinarla. Por ejemplo, si el compañero señaló a un civil, deberías haberlo marcado de tal modo que la flecha apuntara

hacia él. Esto es lo que puede suceder si luego toca esa palabra:

- Si tu compañero la ve como un asesino, perderéis la partida.
- Si tu compañero la ve como un civil, tendrás que marcarla con otra ficha de tiempo cuya flecha señale hacia ti. Disponed las fichas de tiempo de tal modo que cubran la palabra, ya que ninguno de los dos podrá volver a tocarla.
- Si tu compañero la ve como un agente verde, deberá cubrirla con una tarjeta de agente verde. La ficha de tiempo que había deberá situarse encima de la tarjeta para que os acordéis de lo sucedido en turnos anteriores.

Recurrir a pistas de turnos anteriores

Puede que no encuentres todas las palabras relacionadas con la pista que te ha dado tu compañero. Tal vez tu turno acabara antes de tiempo porque no acertaste una palabra, o puede que terminara antes porque decidiste no seguir por miedo a toparte con un asesino.

Cuando te toque adivinar, ten presente todas las pistas anteriores. No es necesario que aciertes las palabras relacionadas con la pista actual. **Puedes señalar palabras relacionadas con cualquiera de las pistas que te han dado.** Habrá veces en que preferirás tocar primero las palabras de las que estés más convencido, aunque no se refieran a la pista actual.

También es importante que lo tengas en cuenta cuando pienses en tus pistas. Tu compañero tendrá una nueva oportunidad para señalar una palabra que no señaló antes, con lo que tal vez no sea necesario dar otra pista para esa misma palabra.

ACERTAR LA ÚLTIMA PALABRA

Si las 9 palabras que aparecen como verdes en tu lado ya están cubiertas con tarjetas de agente, dile a tu compañero que ya no le quedan palabras por acertar. A partir de entonces él será el único que siga dando pistas.

EJEMPLO DE JUEGO



Tienes las palabras y la carta de clave que aparecen aquí. Tienes una buena pista para 3 palabras, así que propones empezar tú. Dices *ensalada*: 3.

Tu compañera toca la palabra TOMATE, porque es un ingrediente habitual en las ensaladas. Cubres la palabra TOMATE con una tarjeta verde de agente. Después le viene a la cabeza que anoche cenasteis ensaladilla rusa y decide arriesgarse un poco tocando la palabra RUSIA, algo que a ti no se te había ocurrido. Al haber fallado, el turno finaliza. Señalas RUSIA con una ficha de tiempo que muestre un civil con una flecha señalando a tu compañera.

Ahora le toca a tu compañera darte una pista. Después de pensárselo, dice *Waterloo*: 2. Tocas NAPOLEÓN y ella cubre la palabra con un agente verde. Precisamente esta palabra también era verde por tu lado, pero no se lo puedes decir. La otra palabra para *Waterloo* es más difícil de encontrar. ¿Tal vez tu compañera crea que la batalla de Waterloo tuvo lugar en Rusia?

Así que tocas RUSIA. Tu compañera la cubre con una tarjeta de agente verde. Como ya había una ficha de tiempo encima, la deja sobre la tarjeta de agente. No hay motivo para intentar acertar una palabra a ciegas, así que tomas una ficha de tiempo de la reserva y la dejas frente a ti con la marca de verificación visible.

(En realidad tu compañera estaba dando una pista para NAPOLEÓN y RIFLE. Pero RUSIA también era verde por su lado de la carta de clave, así que se considera un acierto. Como no debe revelar esta información, se comporta como si en realidad se estuviera refiriendo a RUSIA).

Te vuelve a tocar a ti. Dices *pequeño*: 2, esperando que tu compañera señale CÉNTIMO y HORMIGA. Ella toca CÉNTIMO. Cubres la palabra con una tarjeta de agente verde. No está muy segura sobre cuál será la otra palabra relacionada con *pequeño*, por lo que decide volver sobre la pista anterior. La *ensalada* parece bastante evidente que es una comida, así que toca COMIDA y tú tapas la carta con una tarjeta de agente verde. Después su dedo planea sobre la palabra SOPA, que también puede ser un plato de comida, al igual que la *ensalada*. Se te hace un nudo en el estómago, porque esa palabra es un asesino, pero te comportas como si no pasara nada si finalmente acabase señalándola. Por suerte se acuerda de que existe algo llamado "Ensalada César". Así que toca CÉSAR y cubres la palabra con una tarjeta de agente verde. No se te escapa ningún suspiro de alivio porque, si no, estarías revelando más información de la cuenta. Después señala HORMIGA y tú cubres HORMIGA con otra tarjeta de agente verde.

Tu compañera acaba el turno quedándose una ficha de tiempo de la reserva. Os quedan 6 turnos por delante y la cuadrícula ha quedado así:



FINAL DE LA PARTIDA

VICTORIA INDISCUTIBLE

¡Si lográis cubrir todas las palabras verdes que hay a uno y otro lado de la carta de clave, habréis ganado!

Hay 15 tarjetas de agente verde y 15 palabras por acertar (hay 9 en cada lado, pero 3 se solapan). Así pues, ganaréis en cuanto coloquéis la última tarjeta de agente.

Obviamente, la cosa también puede acabar de forma distinta:

ASESINO

Si alguno de vosotros toca una palabra que el otro jugador ve como negra, habréis fracasado: los asesinos os han pillado.



MUERTE SÚBITA

Si habéis usado todas las fichas de tiempo y todavía os quedan palabras por encontrar, empezará una ronda a muerte súbita.

Nadie podrá dar más pistas. Se acabó el tiempo. Esta ronda a muerte súbita os permitirá aprovechar toda la información de la que disponíais en un último intento para ganar la partida.

Si solo le quedan palabras por adivinar a uno de los jugadores, será ese quien realice el intento. Si a los dos os faltan palabras por acertar, ambos tendréis que intentarlo. Podréis realizar los intentos en cualquier orden, y no es necesario que alternéis turnos. Sin embargo, no podréis acordar una estrategia para realizar los intentos.

Deberéis hacer los intentos de uno en uno y de la manera habitual. Por ejemplo, si tu compañero toca una palabra, será tu lado de la carta de clave la que determinará si acierta o no.

Durante la muerte súbita, cualquier error supone el final de la partida; los dos perderéis, aunque hayáis señalado a un civil.

Si acertáis todas las palabras que os quedaban y encontráis al último agente verde, ¡habréis ganado!

RESTRICCIONES AL COMUNICARSE

La información debe limitarse a lo que pueda deducirse de las pistas que dé el otro jugador. Si quieres comentar tu intento, no deberás revelar ninguna información relacionada con tu lado de la carta de clave. Si tu compañero ha marcado una de las palabras que has señalado como un agente verde, no deberás decirle cómo es esa carta por tu lado. No le digas a tu compañero cuando debe detenerse ni tampoco le digas cuántas cartas le faltan por adivinar (a menos que todas tus cartas verdes ya estén cubiertas por agentes verdes).

¡YA PODÉIS JUGAR LA PRIMERA MISIÓN!
Después, pasad la página y contadnos cómo os ha ido.

INFORME POSTERIOR – ¿CÓMO OS HA IDO?

OS HABÉIS TOPADO CON UN ASESINO

Sí, a veces pasa. Habéis perdido. Para eso pagan a los asesinos. Podéis voltear las cartas de palabra (o repartir 25 nuevas), robar una nueva carta de clave y volverlo a intentar.

Antes de dar una pista, fíjate siempre en los tres asesinos. Intenta evitar cualquier pista que pudiera apuntar hacia alguna de esas palabras. Si vais con cuidado podréis evitar a los asesinos... normalmente... a veces.

¡Buena suerte!

SE OS ACABÓ EL TIEMPO

La ronda a muerte súbita acabó con un intento fallido y no lograsteis contactar con todos vuestros agentes. Pero no os rindáis: voltead las cartas (o repartid 25 cartas nuevas), robad una nueva carta de clave y volved a intentarlo. Si queréis conseguirlo, la mayoría de pistas tendrían que relacionar dos o más palabras. No tengáis miedo de dar pistas que puedan resultar difíciles de relacionar. Tu compañero ya sabe que no todas las pistas serán perfectas. Pero cuidado con los asesinos.

Si se os agota el tiempo una y otra vez, tal vez sea mejor que añadáis una 10.ª o 11.ª ficha de tiempo. Quizás tengáis que practicar con misiones más fáciles antes de enfrentaros a retos más difíciles.

HABÉIS GANADO UNA MISIÓN CON 10 O 11 FICHAS

¡Muy bien! Habéis jugado con algunas fichas de tiempo extra, pero habéis logrado contactar con todos los agentes y evitado a los asesinos. ¡Misión cumplida!

Esperamos que hayáis disfrutado del juego. Podéis volver a jugarlo así, o podéis intentarlo con 9 fichas. Puede resultar difícil, puede que tengáis que intentarlo varias veces y puede que necesitéis un poco de suerte, ¡pero os sentiréis genial cuando lo superéis!

HABÉIS GANADO UNA MISIÓN ESTÁNDAR CON 9 FICHAS

¡Genial! ¡Lo habéis hecho muy bien y ya podéis enfrentaros a lo que sea!

En la página siguiente se explica cómo usar el mapa de misiones para que os enfrentéis a nuevos retos. Cada misión requiere de una estrategia y de unas habilidades distintas.

Obviamente, podéis seguir jugando con la misión estándar de 9 fichas. Habiendo tantas cartas de clave y de palabras, cada partida será totalmente distinta.

Puntuar una misión de 9 fichas

Algunas partidas resultan muy complicadas, no paráis de toparos con civiles y tenéis que recurrir a la ronda a muerte súbita para lograr la victoria. En cambio, en otras partidas lográis ganar en apenas 7 o 8 turnos. Podéis valorar lo bien que lo habéis hecho contando los puntos de la siguiente manera:

- Anotaos 3 puntos por cada ficha de tiempo que haya quedado en la reserva (pero no os olvidéis de que, en el último turno, cuando conseguisteis la victoria, también usasteis una ficha).
- Anotaos 1 punto por cada ficha de tiempo que se haya quedado un jugador (al terminar su turno después de un acierto).
- Restaos 1 punto si tuvisteis que recurrir a la ronda a muerte súbita para ganar.

Si conseguís más de 5 puntos podéis daros por muy satisfechos. Una puntuación de 9 o 10 es espectacular.

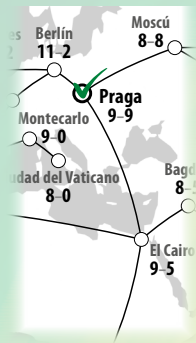
Y si superáis los 10 puntos, deberíais probar el mapa de misiones.



MAPA DE MISIONES

¿Habéis logrado superar la misión con 9 fichas?
¡Enhorabuena!

(Si no lo habéis conseguido todavía, seguid intentándolo y volved a este apartado cuando lo logréis).



Ya podéis enfrentaros a misiones más difíciles. Tomad uno de los mapas de misión del cuaderno (hay varias copias para que puedas emprender distintas misiones con distintos equipos). Escribid el nombre de vuestro equipo en la casilla correspondiente y luego marcad el círculo de Praga. ¡Ya habéis superado la misión 9-9 de Praga!

Ahora podéis empezar cualquiera de las misiones conectadas con Praga (es decir, podréis elegir entre Berlín, El Cairo o Moscú). A continuación, te contamos qué significan los números que hay junto a cada misión.

PARÁMETROS DE LA MISIÓN

Cada misión tiene dos parámetros. **La primera cifra es el número total de turnos.** Al preparar la misión, pon el número indicado de fichas de tiempo en la reserva y devuelve el resto a la caja. Moscú solo usa 8, mientras que Berlín utiliza las 11 y El Cairo usa 9 (como la misión estándar de Praga). **La segunda cifra es el número máximo de errores que se admiten.** Esas serán las únicas fichas que tengan un civil visible; el resto deberán mostrar el lado con la marca de verificación. Al preparar El Cairo, por ejemplo, solo 5 de las 9 fichas mostrarán un civil.

El Cairo 9-5 9 fichas de tiempo en total



5 errores como máximo

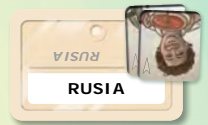
Moscú 8-8, Bangkok 7-7 y Singapur 6-6 son como la misión estándar pero con menos fichas. Para el resto de misiones, el número de errores que se admiten está limitado.

CÓMO USAR LAS FICHAS DE TIEMPO

Si el jugador que está intentando adivinar las palabras deja de intentarlo después de uno o más

aciertos, se quedará una ficha de tiempo de la reserva **con la marca de verificación**. Si solo quedaran fichas con un civil, el jugador deberá quedarse con una de estas y la volteará para que la marca de verificación quede visible.

Si el turno termina al haberse topado con un civil, el jugador que haya dado la pista tomará una **ficha de la reserva que muestre un civil** y la usará para señalar la palabra incorrecta, como siempre. Sin embargo, **cuando ya no queden fichas de tiempo con un civil visible, los fallos se penalizarán más**. En esta situación, un civil se señalaría tomando dos fichas con la marca de verificación y volteándolas para que muestren el civil. Así pues, este error os habría costado dos turnos en vez de uno (la pila de dos fichas se tratará como si fuera una sola ficha).



Obviamente, si os topáis con un asesino, las fichas de tiempo son irrelevantes; simplemente habréis perdido.

Si en un turno usáis vuestra última ficha o las dos últimas fichas, tendréis una ronda a muerte súbita, como siempre. Sin embargo, **si durante cualquier turno usáis más fichas de tiempo de las que os quedan, perderéis inmediatamente**. Esto solo sucedería si os quedara una sola ficha con la marca de verificación y el jugador que realizara el intento señalase a un civil.

CÓMO SEGUIR

Después de superar una misión en Berlín, Moscú o El Cairo, marcadla para indicar que ya la habéis cumplido. Así habréis desbloqueado más misiones y podréis seguir por cualquiera de las líneas desbloqueadas.

Según la misión necesitaréis una estrategia u otra. En algunas, tendréis que ir con cuidado. En otras será mejor optar por pistas más arriesgadas y apurar más con cada intento. Usad el mapa de misiones de la forma que os resulte más divertida. Tal vez algunas de las misiones se conviertan en vuestras favoritas y decidáis jugarlas una y otra vez. O quizás no paréis de avanzar intentando completar todas las misiones. El apartado que hay debajo del mapa está pensado para que anotéis lo que os parezca sobre vuestros éxitos y vuestros fracasos.

Si se os acaban los mapas, podéis imprimirlos más descargando el PDF desde czechgames.com.

PISTAS CORRECTAS E INCORRECTAS

Algunas pistas no son válidas porque violan el espíritu del juego.

La pista debe referirse al significado de las palabras. No puedes usar la pista para referirte a las letras de una palabra o a su posición sobre la mesa.

Centro: 1 no sería una pista válida para una palabra que estuviera en el centro de la cuadrícula. *S: 3* no sería una pista válida para tres palabras que empezaran con S.

Las letras y los números constituyen pistas válidas siempre y cuando se refieran al significado. Podrías usar *Tres: 2* como pista para NÚMERO y MOSQUETERO. Y también podrías usar *Z:2* como pista para ZORRO y LETRA.

La cifra que digas después de la pista no puede usarse como pista. *Pelo: 3* no sería una pista válida para CHAMPÚ y MOSQUETERO.

No puedes decir ninguna forma derivada de una palabra que esté visible sobre la mesa. Si TELA estuviera visible, no podrías decir *tela, telar, entelar* ni *telaraña*. Pero podrías decir *bagatela*. Una palabra se considera "visible" siempre y cuando no tenga encima una tarjeta de agente verde o dos fichas de tiempo que representen un fallo por parte de cada jugador. Una palabra que solo esté marcada con el fallo de un jugador seguirá considerándose visible.

No puedes decir una parte de una palabra compuesta que esté sobre la mesa. Mientras ESPANTAPÁJAROS estuviera visible, no podrías decir *espantar, pájaro, espanto* o *pajarear*.

Puedes deletrear una pista. Por ejemplo, si quieres decir *vota* sin que se confunda con *bota*.

No están permitidos los acentos, las entonaciones raras ni las canciones. No podrías decir *insecto* con acento francés como pista para MOSQUITO y NAPOLEÓN. Ni tampoco valdría usar la traducción francesa de MOSQUITO. **Solamente**

se permiten extranjerismos si se usan habitualmente en castellano (*crêpe*, por ejemplo).

Puedes usar nombres propios siempre y cuando estén compuestos por una sola palabra. Así pues, *Carlomagno* sería una pista válida, pero *Leonardo da Vinci* no ...a menos que creáis que debería serlo.

REGLAS FLEXIBLES

Leonardo da Vinci, FBI, Nueva York, Semana Santa, El Señor de los Anillos o *carne de cañón* podrían ser buenas pistas, pero incumplen la regla de que la pista debe comprender una sola palabra. Puede resultar frustrante tener la pista perfecta y no poder usarla. Si queréis, podéis ser menos estrictos con la regla de "una sola palabra" y permitir nombres con más de una palabra, siglas, títulos de obras y palabras compuestas.

Si queréis podéis permitir los homónimos y otros juegos de palabras. *Ojear* no es lo mismo que "hojear", pero podría ser una buena pista para GAFAS y LIBRO. Si el juego os resulta más divertido así, adelante con ello.

PENALIZACIÓN POR PISTAS INCORRECTAS

Si alguien da una pista incorrecta, deberíais perder un turno como penalización descartando una de las fichas de tiempo de la reserva. Después el jugador que tuviera que adivinar deberá hacerlo como si la pista fuera correcta (con lo que el turno acabará de la forma habitual, usando otra ficha de tiempo en la mayoría de ocasiones). En algunos casos, una pista incorrecta puede que desvele tanta información que tal vez sea mejor empezar una nueva partida desde cero, pero normalmente con esta penalización ya debería bastar.

TÉCNICA AVANZADA: LA PISTA DEL CERO

Está permitido indicar "cero" para la pista: Por ejemplo, si quieres que tu compañero acierte ELEFANTE, HORMIGA y LIEBRE pero evite el asesino PEREZOSO, podrías dar una pista como *holgazán: 0*. De este modo le estarás indicando que tiene que evitar PEREZOSO y puede que tu

compañero vea que PEREZOSO se interpone a la hora de dar una pista tan sencilla como *animales: 3*.

Aunque la pista que des vaya acompañada de un cero, el compañero seguirá teniendo que intentar adivinar al menos una palabra.

CON MÁS DE 2 JUGADORES

Este juego se diseñó para 2 jugadores, pero mientras lo probamos también nos divertimos mucho con grupos más grandes. En este caso, los jugadores deberían repartirse a ambos lados de la mesa para que unos estén frente a los otros. Cada equipo solo deberá ver su lado de la carta de clave.

Se juega del mismo modo que en una partida para 2 jugadores. Cualquiera podrá dar una pista, y todos los jugadores que haya al otro lado podrán intentar adivinar las palabras. El grupo que vaya a dar la pista puede discutir las posibles pistas antes de darlas, pero deberán procurar que los demás no les oigan. Podéis cuchichear, anotar palabras o incluso salir de la habitación, si lo preferís. Sin embargo, no es necesario comentarlo todo;

a menudo es más sencillo y divertido soltar una pista sin debate previo cuando alguien cree que ha encontrado una buena pista.

El grupo que tenga que adivinar las palabras puede discutir qué palabras señalar, pero sin revelar ninguna información sobre su lado de la carta de clave. Como siempre, la palabra no se considerará señalada definitivamente hasta que un miembro del grupo no toque la carta con el dedo.



TURNOS MÁS FLEXIBLES

Algunos de los que probaron el juego optaron por una variante en la que los dos jugadores no tenían que irse alternando. Con esta modalidad, un jugador podría dar dos pistas consecutivas, si lo deseara. Pero luego el otro jugador estaría obligado a dar una pista; que un jugador dé todas las pistas sin que el otro no haya dicho ninguna no entra dentro del espíritu del juego.

Un juego de Vlaada Chvátil Y Scot Eaton

Ilustraciones: Tomáš Kučerovský

Diseño gráfico: František Horálek, Filip Murmak

Reglamento y palabras: Jason Holt

Edición en español

Producción editorial: Xavier Garriga

Traducción y adaptación: Oriol Garcia

Probadores: Kreten, Dita, Vítek, Ondra, Zuzka, Tomáš, Plema, Yuri, Jakub, Filip, Leňa, Katka, Vláda, Aline, Meysha, Matúš, Dávid, Yurri, Mišo, Lenka, dilli, Meggy, Patrik, Roneth, Fanda, Jirka Bauma, Miloš, Yim, Pogo, Jája, Elenistar, Iva y un sinnfin de gente estupenda de Czechgaming, Podmitrov, Malenovice y otros clubes y eventos lúdicos en Chequia, Jason, Josh, Paul, Emilee, Greg, Laura, Ryan, Lucy, William, Elizabeth, Jim, Jordan, Brad, Leigh Ann, Aron, Sarah, Stacia, Amy, Erin, Dylan, Jeff, Kathy, Kirk, Peter, Bradley, Nelson y un montón de jugadores fantásticos de Gathering of Friends, BGGcon, MisCon, GAMA Trade Show, Baycon, Airecon, Protospiel Minnesota, Pionek y de otros eventos internacionales.

Un agradecimiento especial para: Petr Murmak, Jason Holt, Paul Grogan, Joshua Githens y Michal Štach por no cansarse de presentar y probar el juego en varios eventos; nuestros hijos y nuestras esposas Alenka, Hanička, Pavlík y Marcela Chvátilovi, Kristína Eaton, Lenka Murmaková, Sierra Stoneberg Holt y Vicky Strickland por estar tan dispuestos cada vez que había que probar una nueva idea o versión del juego; todo el equipo de CGE (y especialmente para Dita Lazárková y Vít Vodička) por estar atentos a todo, preparar unos prototipos fantásticos y con todo encontrar tiempo para jugar una partida de *Dúo* de vez en cuando. :)



© Czech Games Edition
www.CzechGames.com
Junio 2017

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



DEVIR

RECUERDA

Cada turno consiste en una sola pista y uno o más intentos. El número de intentos es ilimitado siempre y cuando vayas acertando.

Cuando un jugador toca una palabra, su identidad dependerá solo del lado de la carta de clave visible para el otro jugador.

Tocar una palabra beige supondrá terminar el turno. Tocar una palabra negra supondrá terminar la partida.

Puede que una palabra que esté marcada con una ficha de tiempo para un jugador todavía tenga que adivinarla el otro jugador. Si está marcada por ambas partes, se considerará cubierta.

Cada turno os costará una ficha de tiempo de la reserva. O bien la usará el jugador que dio la pista

para marcar un civil que el otro jugador ha tocado, o bien se la quedará el jugador que ha acertado las palabras para indicar que ya no va a realizar más intentos.

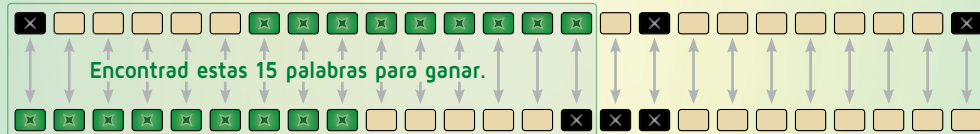
Si no habéis ganado la partida después de usar la última ficha de tiempo, tendréis una ronda a muerte súbita. Ambos jugadores podréis intentar adivinar palabras, pero ya no podréis dar ninguna pista. Si cualquiera de los dos falla en un intento, perderéis la partida.

No está permitido revelar nada sobre tu lado de la carta de clave, con la excepción de indicarle al compañero si todas las palabras que te aparecen en verde ya están cubiertas por tarjetas de agente.

LOS SECRETOS DE LA CARTA DE CLAVE

Todas las cartas de clave están diseñadas siguiendo este esquema. Podéis aprovechar esta información a la hora de jugar.

LOS COLORES QUE VE TU COMPAÑERO



LOS COLORES QUE TÚ VES

De las 9 palabras que tú ves verdes, 3 también son verdes por el otro lado de la carta. Esto significa que en total solo tenéis que acertar 15 palabras. Sugerencia: hay quien prefiere colocar las tarjetas de agente orientadas hacia el jugador que las acertó para recordar quién lo hizo.

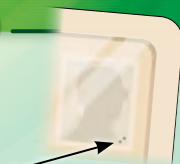
De las 3 palabras que tú ves negras, una de ellas es negra, la otra es verde y la tercera es beige por el otro lado de la carta. Es decir, que tendrás que contactar con una de las cartas que a ti te aparece como negra. Además, si has encontrado esta palabra (negra por tu lado y verde por el otro), puedes estar seguro de que no tendrás que señalar ninguna de las otras dos palabras en negro.

COMBINAR DÚO CON OTRAS EDICIONES DE CÓDIGO SECRETO



Puedes usar las palabras de *Dúo* con la versión original de *Código secreto*. Y también puedes usar las palabras del juego original y jugar a *Dúo* con ellas. Incluso puedes combinar los dos sets de cartas y tener un solo conjunto de 800 palabras distintas para usar con cualquiera de las versiones del juego.

Las cartas de clave de *Dúo* también sirven con *Código secreto: Imágenes*, siempre y cuando dispongas las cartas de imágenes en una cuadrícula de 5 x 5.



Atención: las cartas de *Dúo* se diferencian de las cartas del juego original por estos dos puntos.