

Reglas Código Secreto

1. Resumen del Juego

Los jefes espías conocen el patrón de colores existente detrás del tablero de palabras. El objetivo del juego será que un equipo consiga encontrar todas las palabras que le pertenecen, para ello, los jefes espías emitirán una palabra al resto del equipo (el cual no conoce el patrón de colores) que se relacione con una o más de las palabras del tablero de su color, ya sea rojo o azul, que son los dos equipos que pueden existir. Mediante esta pista el equipo debe de encontrar que palabras ha relacionado el jefe espía e ir revelando a quien pertenece cada palabra en el tablero.

2. Cómo se juega

Lo primero será incluir las direcciones de correo electrónico para que se haga llegar la imagen del patrón de juego, para ello introduce tantas direcciones como espías que vayan a recibir el patrón. Si te equivocas podrás eliminar el último correo añadido aprendando el botón de ***Eliminar***. Finalmente cuando hayas terminado dale al botón de ***Comenzar Juego*** y se os hará llegar el patrón del juego. Obtendréis lo siguiente:

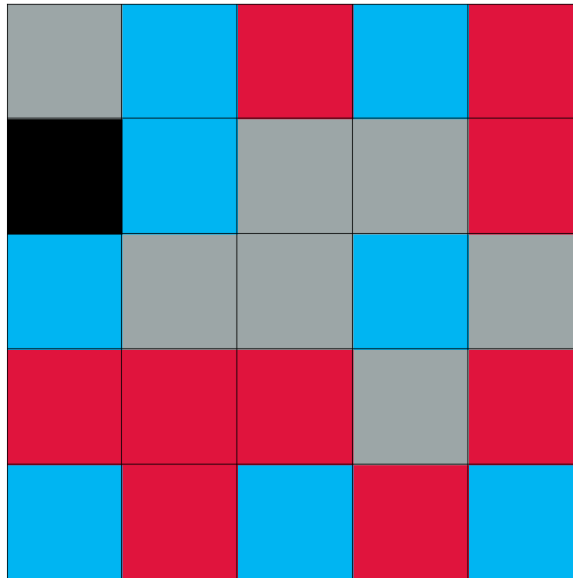


Figura 1: Patrón del juego.

El juego va por turnos, comienza un jefe espía emitiendo una pista, a través de la cual su correspondiente equipo tratará de encontrar las palabras que le pertenecen. El turno dura hasta que fallen, pasen o completen las palabras que les corresponde en su ronda. Posteriormente le tocará al siguiente equipo y así sucesivamente.

2.1. Dar una pista

Si eres el jefe de espías, tendrás que pensar en una pista de una sola palabra que se relacione con una o más palabras que tu equipo intenta adivinar. Cuando creas tener una buena pista, dila en voz alta. También tendrás que decir un número, que indicará a tus compañeros de equipo cuántas palabras están relacionadas con esa pista.

Ejemplo: dos de tus palabras son PRINCESA y DRAGÓN. Las dos son habituales en muchas historias, así que dices CUANTO: 2.

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

Tu pista sólo puede tener **una palabra** y no está permitido dar ningún otro indicio. Por ejemplo, no podrías decir: "Tal vez sea apurar un poco, pero..." ¡Estás jugando a Código secreto; siempre estarás apurando un poco! Además, tu pista no puede ser ninguna de las palabras que haya sobre el tablero. En turnos posteriores algunos nombres ya estarán cubiertos, de modo que una pista que antes no era válida podría serlo más adelante.

2.2. Contactar

Cuando el jefe de espías dé una pista, su quipo intentará adivinar a qué se refiere. Pueden discutirlo entre ellos, pero el jefe de espías no deberá reflejar ninguna emoción en ningún momento. Cuando el equipo haya llegado a una decisión, clicarán sobre la palabra que hayan seleccionado en el tablero.

- Si el equipo toca una palabra que les pertenece, podrán seguir adivinando (pero no recibirán ninguna pista nueva).
- Si el equipo toca a una **palabra de color gris** (de ningún equipo), habrá concluido su turno.
- Si el quipo toca una carta que pertenece al otro equipo, habrá concluido su turno (y además habrá ayudado al otro equipo).
- Si el quipo toca la **palabra de color negro** la partida finalizará y el equipo habrá perdido

Consejo: antes de decir la pista en voz alta, asegúrate de que no se pueda relacionar con la negra.

El equipo siempre tendrá que realizar como mínimo un intento. Con cualquier intento fallido su turno finalizará, pero si aciertan una palabra que se corresponde con el color de su equipo, podrán seguir jugando o pasar.

Puedes dejar de intentarlo en cualquier momento, aunque lo normal es que intentes adivinar tantas palabras como las que haya indicado el jefe de espías. A veces puede que incluso intentes acertar una palabra más de lo previsto, ya que hay pistas que se pueden quedar incompletas si el equipo falla, pero la pista sigue siendo útil para turnos posteriores.

Únicamente se permite un intento adicional por turno (siempre y cuando sea necesario, como por ejemplo si hay una pista que ha quedado incompleta). Cuando el equipo declare que no quiere seguir jugando (o si fallan), empezará el turno del equipo rival.

2.3. Fin de la partida

La partida termina cuando un equipo haya cubierto todas sus palabras, ese equipo será el vencedor.

Así pues, es posible ganar en el turno del otro equipo si ellos escogieron tu última palabra.

La partida también puede acabar antes de lo previsto si un equipo toca la negra. En este caso, el equipo habrá perdido.

3. Pistas válidas

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

3.1. Hay que ser discreto...

- 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 el tablero. ANDO no sería una pista válida para MANDO. Ni tampoco podrías relacionar las palabras BARCO, BOLSA y BOTÓN con una pista como B: 3 ni con una pista como CINCO: 3.
- Las letras y los números constituyen pistas válidas siempre y cuando se refieran al significado. Podrías usar X: 1 como pista para RAYO. Podrías usar SIETE: 3 como pista para DÍA, GATO y ENANO.
- La cifra que digas después de la pista no puede usarse como pista. COLOSO: 7 no sería una pista válida para GIGANTE y DÍA.
- Las pistas deben ser en castellano. Solamente se permiten extranjerismos si en vuestro grupo se usarían habitualmente. Por ejemplo, no podrías utilizar la palabra SIPER como pista para ARAÑA y NUEVA YORK, pero sí podrías utilizar Spider-man.
- No puedes decir ninguna forma derivada de una palabra que esté visible sobre la mesa. Si la palabra CENTRO está en el tablero y aun no ha sido desvelado su color, no podrías decir centro, centrar, centrado ni centroderecha.
- No puedes decir una parte de una palabra compuesta que esté sobre la mesa. Hasta que la palabra RASCACIELOS no haya sido descubierta, no podrías decir rascar, cielo, rascador o celestial.

3.2. Homonimia, acentuación y ortografía

En castellano hay varias palabras homónimas. Por ejemplo, .ola” suena como ”hola”, pero no significan lo mismo.

- Las palabras que suenen igual pero se escriban diferente (homófonas) se consideran distintas. Así pues, no podrías dar una pista relacionada con CAVAR para la palabra CABO.

- Las palabras que se escriban igual se consideran iguales, aun cuando puedan tener significados distintos (homógrafas). Por ejemplo, una "bota.^{es} a la vez un tipo de calzado para los pies y también un contenedor para vino y otros líquidos, así que podrías utilizar BOTA como pista para PIE y para BOTELLA. Asimismo, un acento puede cambiar enormemente el significado de una palabra: no es lo mismo ÓPERA que OPERA.
- Las palabras cuyo significado varíe en función de un acento se consideran distintas, así que no podrías dar ninguna pista relacionada con operar para referirte a ÓPERA.
Puedes deletrear una pista si quieres. Por ejemplo, si quieres que tus compañeros acierten PIE y BOTELLA puedes deletrear b-o-t-a (para que no se confunda con vota). O podrías deletrear o-r-c-a aunque HORCA fuera uno de los nombres en clave que hubiera sobre la mesa.
- Si alguien te lo pide, tendrás que deletrear tu pista. Si no se te da muy bien la ortografía, puedes pedirle ayuda al jefe de espías rival. Consejo: deletrear no sirve sólo para las palabras homónimas; también es útil si hay mucho ruido en la sala o si los jugadores tienen acentos muy diferentes

4. Reglas flexibles

A veces tendrás que decidir sobre la marcha qué es válido y qué no lo es. Cada grupo de juego puede tener distintas formas de verlo.

■ Palabras compuestas y locuciones

En castellano hay varias formas de combinar palabras. Portaaviones es una sola palabra compuesta. Ojo de buey es una locución compuesta por más de una palabra. Técnicamente, sólo portaaviones sería una pista válida de una sola palabra, pero si queréis, podéis decidir aceptar locuciones nominales. Sea como sea, los jugadores no pueden inventarse palabras compuestas. Por ejemplo, ASTROCALAMAR no sería una pista válida para ESTRELLA y PULPO.

■ Nombres propios

Un nombre propio se considera una pista válida siempre y cuando cumpla con las otras reglas. PETER sería una pista válida, pero tal vez quieras concretar si te refieres a Peter Parker o a Peter Pan. Si el grupo lo prefiere, podéis acordar que un nombre propio entero sólo cuente como una palabra. En este caso también se permitirían títulos como Los tres mosqueteros. Incluso aunque decidáis no admitir los nombres propios de más de una palabra, tal vez sea conveniente hacer una excepción para nombres como Nueva York. Los jefes de espías no deberían poder inventarse nombres propios, ni siquiera nombres que parezcan auténticos. Por ejemplo, Esteban Colorado no sería una pista válida para BANCO y ROJO.

■ Siglas y abreviaturas

Técnicamente CIA no es una sola palabra. Pero es una pista fantástica. Si así lo decidís podéis optar por aceptar siglas y abreviaturas habituales, como OTAN, FBI y ONU. Y palabras como láser, radar y ovni siempre están permitidas por mucho que su origen fuera un acrónimo.

■ Homonimia y acentuación

Hay quien prefiere ser un poco más laxo en el uso de los homónimos y los acentos. Si el juego os resulta más divertido así, podéis dejar que CAVAR sea una pista válida para CABO o que OPERAR lo sea para ÓPERA.

- **Rimas**

Las rimas son válidas siempre que hagan referencia al significado. De este modo, POTAGIA sería una pista válida para MAGIA porque esta rima es una expresión habitual. PATO también sería una pista válida para GATO porque ambos son animales. Sin embargo, PATO no sería una pista válida para ZAPATO porque la asociación se realiza únicamente gracias al sonido de ambas palabras (aunque si alguien de vuestro grupo tuviera un pato con mocasines, la pista sería perfectamente válida). Hay a quien le gusta permitir todo tipo de rimas. Si así lo decidís, recordad que no se permite señalar que estáis dando una pista por la rima; los agentes tendrán que deducirlo por su cuenta.