

I Capi delle due agenzie rivali conoscono le identità segrete dei 25 agenti. I loro Agenti Operativi invece li conoscono solo attraverso i loro NOMI IN CODICE.



**IMPARATE
A GIOCARE
GUARDANDO
QUESTO VIDEO!**

www.cge.as/cn-htp-it



www.codenamesgame.com

PREPARAZIONE

DIVIDETEVI IN 2 SQUADRE.

Dividete i giocatori in 2 squadre, orientativamente della stessa grandezza, con almeno 2 giocatori per squadra.

SCEGLIETE I CAPI DELLE AGENZIE E GLI AGENTI OPERATIVI.

Ogni squadra sceglie 1 giocatore quale Capo dell'Agenzia. Gli altri giocatori della squadra saranno i suoi Agenti Operativi. I Capi delle Agenzie rossa e blu dovranno sedersi sullo stesso lato del tavolo, dalla parte opposta rispetto agli Agenti Operativi.

25 carte parola
(prese da un mazzo di 200)

DISPONETE SUL TAVOLO 25 PAROLE CASUALI.

Mischiate le carte parola, estraetene casualmente 25 e disponetele in una griglia 5 x 5 sul tavolo.

I CAPI DELLE AGENZIE PESCANO UNA CARTA CHIAVE.

In ogni partita ci sarà una carta chiave che mostrerà quali parole appartengono ad ogni squadra. I capi delle Agenzie sceglieranno la carta chiave casualmente e la piazzeranno fra di loro, sulla sua base. Potete orientare la carta indifferentemente in uno dei 4 modi possibili.

I CAPI DELLE AGENZIE PRENDONO LE TESSERE.

Piazzate le 8 tessere rosse davanti al Capo dell'Agenzia rossa e le 8 tessere blu davanti al Capo dell'Agenzia blu. Collocate i 7 ignari passanti e 1 assassino fra i due Capi dell'Agenzia.

ASSEGNATE L'AGENTE DOPPIOGIOCHISTA ALLA SQUADRA INIZIALE.

I quattro triangolini sul bordo della carta chiave indicano qual è la squadra che inizia.

La squadra che inizia ha 1 parola in più da indovinare, per cui ottiene l'agente doppiogiochista. **Giratelo** in modo da mostrare il colore di tale squadra e aggiungetelo alle tessere della stessa.

AGENTI OPERATIVI ROSSI



8 agenti rossi

7 ignari passanti



1 agente doppiogiochista
(con lato rosso e lato blu)



CAPO DELL'AGENZIA
ROSSA



AGENTI OPERATIVI BLU



1 carta chiave
(presa da un mazzo di 40)

1 assassino



8 agenti blu



CAPO
DELL'AGENZIA BLU

TOP SECRET

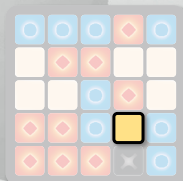
SOLO I CAPI DELL'AGENZIA POSSONO VEDERE LA CARTA CHIAVE!

La carta chiave mostra le identità segrete dei 25 agenti.

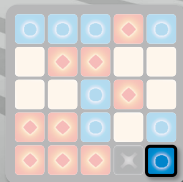
L'agente che si cela dietro il nome in codice MELA è rossa.



L'agente che si cela dietro il nome in codice FERRO in realtà non è un agente, ma è un ignaro passante.



L'agente che si trova dietro il nome in codice GRADO è blu.

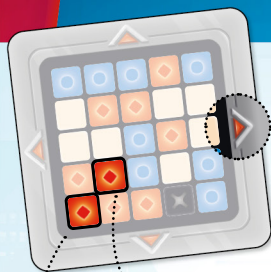


L'agente che si trova dietro il nome in codice CORNO è l'assassino.



FLUSSO DI GIOCO

Le squadre si alternano a svolgere il proprio turno, a partire dalla squadra indicata dai triangolini sulla carta chiave. Continuate così finché una squadra non vince.



Nell'esempio, la squadra rossa inizia.

IL TURNO

IL CAPO DELL'AGENZIA FORNISCE UN INDIZIO.

Se siete il Capo dell'Agenzia, iniziate cercando di fornire un indizio per 1 o più parole del colore della vostra squadra. Più parole sono collegate all'indizio, meglio è.

L'indizio fornito deve essere costituito da **1 parola** seguita da **1 numero**:

La **parola** serve a circoscrivere le parole che volete indicare.

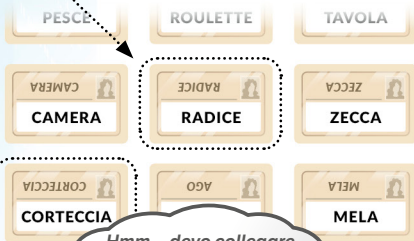
Il **numero** serve ad indicare quante sono le parole in questione.

Ad esempio, dato che RADICE e CORTECCIA sono parole rosse, il Capo dell'Agenzia rossa potrebbe cercare di fornire un indizio per ambedue le parole dicendo *albero 2*.

albero 2



Hmm... devo collegare RADICE e CORTECCIA...



GLI AGENTI OPERATIVI POSSONO INDOVINARE PIÙ PAROLE.

Gli Agenti Operativi dovrebbero prendersi un po' di tempo per discutere l'indizio (oppure, se nella squadra c'è un solo Agente Operativo, questi può argomentare ad alta voce). Capire la direzione del vostro ragionamento sarà prezioso per il vostro Capo dell'Agenzia. Tuttavia, una volta che gli Agenti Operativi sono pronti, **smettono di parlare e provano a indovinare una parola toccando una delle carte.**

Il relativo Capo dell'Agenzia dovrà allora coprire la parola con una tessera del colore che è associato alla posizione di quella parola sulla carta chiave.

Se gli Agenti Operativi hanno indovinato una parola del loro colore, possono provare a contattare un altro agente (in sostanza possono tentare di indovinare un'altra parola, ma non riceveranno un altro indizio).

Nel nostro esempio, gli Agenti Operativi hanno detto RADICE, che è un agente del loro colore, per cui possono tentare di indovinare ancora. Dicono poi MELA invece di CORTECCIA. Sulla carta chiave anche MELA è rossa. Pertanto il Capo dell'Agenzia dovrà dire che quel nome in codice è giusto in quanto corrispondente ad un agente rosso, senza rivelare che non era la seconda parola che lui intendeva collegare con l'indizio.



UN TENTATIVO SBAGLIATO PONE SUBITO FINE AL TURNO.

Le cose possono andare storte in tre modi:

Se avete indicato una parola che è un ignaro passante, **il turno finisce senza ulteriori conseguenze.**



Se avete indicato una parola dell'altra squadra, **il vostro turno finisce ma avete aiutato la squadra avversaria!**



Se avete indicato l'assassino, **perdete immediatamente la partita!**



FINTANTO CHE INDICATE PAROLE CORRETTE, POTETE CONTINUARE A INDOVINARE FINCHÉ NON...

SCEGLIETE AUTONOMAMENTE DI PASSARE.

Anche se il vostro turno non è ancora terminato per un tentativo sbagliato, potete decidere voi di porre fine ad esso.

Se, ad esempio, vi è stato fornito l'indizio *freddo 3*, vorrete trovare 3 parole collegate al concetto di *freddo* prima di terminare il turno. Tuttavia, se dopo aver indovinato 2 parole collegate a *freddo* ritenete che un terzo tentativo sia troppo rischioso (non dimenticate che c'è un assassino in giro), potete fermarvi lì e passare. Avreste potuto anche fermarvi a 1. **Durante il turno, solo un tentativo di indovinare è obbligatorio.**

QUANDO LA VOSTRA SQUADRA HA FINITO, IL TURNO PASSERÀ ALL'ALTRA SQUADRA.

VITTORIA

Le due squadre continuano ad alternarsi finché una di esse non vince.

- **Quando la vostra squadra ha indovinato tutte le parole del proprio colore, vince.** Spesso vincerete indovinando l'ultima parola del vostro colore. Ma potete anche vincere fuori turno se la squadra avversaria sbaglia indicando la vostra ultima parola.
- **Vincete anche se la squadra avversaria sbaglia indicando l'assassino.**

AVETE RAGGIUNTO IL "LIMITE DEL +1".

Fintanto che gli Agenti Operativi continuano ad indovinare parole del proprio colore, possono fare un numero di tentativi pari al **numero dell'indizio più uno**. Ad esempio, nel caso dell'indizio *freddo 3*, gli Agenti Operativi potranno fare un massimo di 4 tentativi.

OPPURE

Non avrete alcun modo di usare il tentativo in più nel vostro primo turno. Nei turni successivi, tuttavia, la faccenda cambia: il tentativo in più vi permette di recuperare gradualmente parole che avete mancato di indovinare legate agli indizi dei turni precedenti.



ORA CONOSCETE LE REGOLE BASE. INIZIATE SUBITO A GIOCARE!

INDIZI VALIDI

Alcuni indizi non sono validi, in quanto violano lo spirito del gioco. Se non siete certi che un indizio che volete fornire sia valido **consultatevi con il Capo dell'Agenzia avversaria** (con discrezione, in modo che gli Agenti Operativi non sentano). **Se questi non ha obiezioni, l'indizio è valido.**

SPIRITO DEL GIOCO

Il vostro indizio deve riguardare esclusivamente il significato delle parole. Non potete usare il vostro indizio per indicare le lettere di cui è composta la parola o la sua posizione rispetto alle altre sul tavolo. *Posta* non è un indizio valido per RISPONDA, ad esempio, e non potete collegare CALCIO, CORONA e CASINÒ tramite un indizio del tipo C3 oppure Sei 3. Tuttavia...

Lettere e numeri sono indizi validi, sempre si riferiscano al significato delle parole. Per esempio, per ASSE un indizio valido può essere x 1. Oppure per PIOVRA, MANO e RAGNO puoi usare l'indizio *Otto 3*.

Dovete giocare in italiano. Una parola di origine straniera può essere accettata solo se è ormai stabilmente attestata nei dizionari italiani (anche qualora esistano equivalenti autoctoni) e solo se il collegamento fa riferimento al suo significato italiano. Pertanto potete usare gli indizi *Flashback* e *Computer* (anche se esiste il termine autoctono *Calcolatore*), ma non potete usare gli indizi *Homo*, *Zugzwang* o *Freebooter*. E nemmeno potete usare l'indizio *Confidente* col significato di fiducioso, invece che di persona con cui ci si confida, oppure *Agenda* col significato di programma di lavoro e non di quaderno.

Il numero che pronunciate dopo l'indizio non può essere di per sé un indizio. *Citrico 8* non può essere usato come indizio per LIMONE e PIOVRA.

Non si possono usare le parole visibili sul tavolo, né i loro derivati. Fino a quando BOCCA non viene coperta da una tessera, non potete dare gli indizi *boccalone*, *boccaglio*, *boccuccia*, *bocchetta*, *bocche*.

Non potete usare nessuna parte di una parola composta presente sul tavolo. Fino a quando GRATTACIELO non viene coperta, non potete dare gli indizi: *grattugia*, *grattarsi* o *cielo*.

Non potete usare melodie e accenti come indizi. Ad esempio non potete storpiare la pronuncia di un indizio, dicendo *sciartamente* invece di *certamente*, al contempo nasalizzando le vocali, per simulare una stereotipata pronuncia francese al fine di far indovinare le parole FRANCIA, PARIGI e SICURO.

OMOFONI E OMOGRAFI

La nostra lingua è piena di parole omofone, cioè che hanno la stessa pronuncia: per esempio *hanno* si pronuncia come *anno*, ma queste due parole non significano la stessa cosa.

Nel tradizionale Nome in Codice, le parole omofone che hanno significato e grafia diversi vengono considerate parole diverse fra loro. Quindi non potete fornire indizi legati alla parola *hanno* per fare indovinare ANNO. **Ma nell'app di**

NON SIATE TROPPO RIGIDI

Se una parola era originariamente composta ma il suo uso è ormai attestato come parola unica da molto tempo, rimane un indizio valido. Ad esempio per far indovinare INGILTERRA (che etimologicamente significa "terra degli Angli"), potete utilizzare l'indizio *terra*. E se qualcuno si azzarda a contestare l'indizio *zio* perché sul tavolo è presente POSIZIONE, significa che sta solo cercando di infastidirvi e farvi perdere tempo!

Nome in Codice, tutte le parole omofone sono concesse.

Quindi potete fornire l'indizio *cielo* per fare indovinare PRAGA e altre parole collegate alla Repubblica Ceca.

Le parole omografe, cioè con la stessa grafica, vengono considerate una sola parola anche se le loro pronunce e il loro significato sono diversi. Ad esempio PESCA può significare sia l'azione di prendere un pesce che un frutto, quindi potete usare *pesca* come indizio sia per NAVE sia per NOCE.

Potete scandire il vostro indizio lettera per lettera, e, se qualcuno ve lo chiede, siete tenuti a farlo (questo non si applica solo agli omofoni e omografi, sebbene particolarmente utile nel loro caso, ma può servire anche quando nella stanza c'è rumore o quando i giocatori hanno pronunce e accenti molto diversi). Ad esempio, se volete che i vostri Agenti Operativi indovinino le parole NAVE e NOCE potete scandire *p-e-s-c-a* così da non limitare l'indizio ad una specifica pronuncia (con la e aperta o chiusa) oppure potete giustificare l'uso dell'indizio *h-a-n-n-o* anche quando la parola ANNO è sul tavolo (ma non potete scandire *f-a-m-i-g-l-i-a-r-e* se sul tavolo è presente la parola FAMILIARE). *Familiare* e *familiare* sono infatti due grafie alternative della stessa parola.

VINCOLO DELLA SINGOLA PAROLA

In italiano ci sono 3 modi per formare una parola composta: *Grattacielo* è una sola parola, *Tic tac* sono due parole, mentre *Socio-economico* sono due parole legate da un trattino. Attenendosi rigidamente alle regole, solo le parole della prima tipologia sarebbero indizi validi. Se però vi accordate in tal senso, potete decidere di accettare tutte le parole composte. Tuttavia, in nessun caso è consentito inventare una parola composta: *Calamaro satellitare* non può essere usato come indizio per LUNA e PIOVRA.

I nomi propri sono indizi validi: *George* è un indizio valido, ma potreste volere usare *George Washington* o *George W. Bush*. Il vostro gruppo può decidere di accettarli come fossero una sola parola, e questo può valere anche per titoli come *I tre moschettieri*. Anche nel caso che decidiate di non accettarli, crediamo che sia necessario fare un'eccezione per toponimi composti come *New York*. Non sono però validi nomi inventati (anche qualora si rivelassero reali o perlomeno realistici), come ad esempio *Benedetta Campana* per far indovinare CHIESA.

Tecnicamente *CIA* (*Central Intelligence Agency*) non è una sola parola, ma come indizio funziona alla perfezione! Potete decidere di accettare acronimi e abbreviazioni ormai entrate nell'uso comune quali: *lol*, *ONU* o *CGIL*. E parole quali *laser*, *radar* e *sonar* devono sempre venire accettate, anche se in origine erano acronimi.

REGOLE PER ESPERTI

INDIZI SENZA LIMITI

Alcune volte possono rimanere indietro molte parole legate a indizi suggeriti nei turni precedenti. Invece di un numero, potete dire che l'indizio è senza limiti. Ad esempio: *piccolo senza limiti*. Questo permetterà ai vostri Agenti Operativi di fare tutti i tentativi che vogliono, fintanto che azzeccano.

Il lato negativo è che i vostri Agenti Operativi non sapranno quante parole sono collegate al nuovo indizio, ma talvolta potranno supportarlo. Se vi portavate 3 parole non indovinate dai precedenti turni e ve ne mancano un totale di 5, è probabile che *piccolo senza limiti* debba significare "indovinate 2 parole collegate a *piccolo* e recuperate le 3 dei turni precedenti".

Piccolo ∞

ZERO INDIZI

Potete anche usare 0 in qualità di numero nei vostri indizi. Ad esempio, *piume 0* significa che nessuna delle parole che la vostra squadra deve ancora indovinare è collegata a *piume*.

Se il numero di indizi è 0, non si applica il limite del +1. I vostri Agenti Operativi possono tentare di indovinare tutte le parole che vogliono. Devono, comunque, fare almeno un tentativo.

Se non credete che questo tipo di indizio possa tornare utile, non preoccupatevi... ve ne accorgete, specie quando restano pochi indizi ed è difficile scansare l'assassino.

piume 0

PENALITÀ PER INDIZI NON VALIDI

Se un Capo dell'Agenzia accidentalmente fornisce un indizio non valido, il turno della sua squadra termina immediatamente, senza fornire un nuovo indizio e senza tentativi di indovinare, e inoltre il Capo dell'Agenzia avversaria potrà subito coprire una delle parole della propria squadra prima di fornire a sua volta il suo indizio.

Comunque, se la squadra avversaria è sportiva e valuta che l'indizio non valido non abbia falsato il gioco, il suo Capo dell'Agenzia può decidere di lasciar correre e accettarlo come indizio valido. Inoltre, se un indizio non è valido, ma sul momento nessuno se ne accorge, l'indizio è considerato valido.

VARIANTI

Alcuni gruppi preferiscono giocare con un cronometro per scoraggiare lunghe riflessioni per la scelta degli indizi e per mantenere il gioco agile. Abbiamo creato appositamente l'app **Codenames Companion**, scaricabile sui vostri cellulari, con cronometri di vario tipo e carte chiave più randomiche (da non confondere con la **Codenames App**, che vi consente il gioco asincrono con giocatori da tutto il mondo, senza avere il gioco fisico). Per ulteriori varianti di gioco, non esitate a seguirci su www.codenamesgame.com.



NOME IN CODICE

Autore: Vlaada Chvátil.

Illustratore: Tomáš Kučerovský.

Illustratori aggiunti: František Sedláček e Dávid Jablonovský.

Grafica: Michaela Zaoralová, Radek "RBX" Boxan, Štěpán Drašťák e Tibor Vizi.

Modellazione 3D: Roman Bednář.

Selezione Parole ENG e Stesura Regole: Jason A. Holt.

Un ringraziamento speciale a:

Tomáš Uhlíř e Ondřej Kurka.

Produzione: Vít Vodička.

Direzione del Progetto: Lea Červeňanská.

Supervisione del Progetto: Petr Murmak.

Edizione Italiana a cura di: Davide Malvestuto.

Traduzione Italiana 1a edizione: Wabbit Translations.

Traduzione Italiana 2a edizione: Davide Malvestuto.

Revisione Italiana: Giulia Rasente.



Copyright © 2015–2025
Czech Games Edition s.r.o.

www.czechgames.com

Un grande ringraziamento va: alle nostre famiglie, colleghi e amici per il loro incommensurabile supporto e amore per il nostro lavoro; alla nostra squadra digitale per aver creato l'amabile app mobile; a Lukáš Novotný per l'elegante implementazione digitale e, soprattutto, ai milioni di giocatori sparsi per il mondo che nell'ultima decade hanno dimostrato la loro costante passione per Nome in Codice, sotto qualsiasi forma (gioco da tavolo, online e app).

È solo grazie al vostro divertimento che il nostro lavoro assume un vero significato!

- **Siate pazienti.** Il compito del Capo dell'Agenzia non è facile. Formulare il primo indizio della partita può richiedere un paio di minuti. Dopo questa partenza adagio, di solito il gioco procede spedito.
- **Vi è permesso collegare il vostro indizio ad una singola parola,** ma sicuramente collegare più indizi è più divertente (ed efficace per raggiungere la vittoria).
- **Oltre al vostro indizio, non potete fornire alcuna informazione aggiuntiva.** Non dite: "È un po' tirato". State giocando a Nome in Codice, no? Gli indizi sono sempre necessariamente un po' tirati e voi non siete autorizzati a fornire indicazioni aggiuntive.
- **È sempre meglio quando gli Agenti Operativi discutono fra loro un attimo, prima di provare a indovinare.** Gli Agenti Operativi dovrebbero prendersi un po' di tempo per discutere l'indizio (oppure, se nella squadra c'è un solo Agente Operativo, questi può argomentare ad alta voce). Ricordate che capire la direzione del vostro ragionamento sarà prezioso per il vostro Capo dell'Agenzia. Tuttavia, non lasciate che lunghi battibecchi o la vostra indecisione stallino il gioco.
- **I Capi dell'Agenzia devono mantenere una faccia impassibile.** Qualsiasi cosa gli Agenti Operativi dicano riguardo all'indizio, è importante che tacciate e che la vostra espressione non tradisca le vostre emozioni. Non dite nulla e non prendete in mano alcuna tessera finché i vostri Agenti Operativi non hanno preso una decisione definitiva toccando una delle parole. Se hanno indovinato una parola del loro colore per caso, senza cogliere perfettamente l'indizio, comportatevi come se aveste voluto indicare proprio quella parola, senza far trasparire nulla.
- **Gli Agenti Operativi non dovrebbero cercare di basarsi sulle (sperabilmente involontarie) reazioni del Capo dell'Agenzia.** Raccomandiamo di concentrarvi solo sulle carte, cercando di evitare il contatto visivo con il Capo dell'Agenzia.
- **Gli Agenti Operativi possono intenzionalmente tentare di indovinare parole rimaste indietro dai turni precedenti,** anche con il loro primo tentativo del turno. Possono persino cercare di indovinare provando a caso, anche se probabilmente non dovrebbero (l'assassino non aspetta altro).
- **Il Capo dell'Agenzia non deve mai menzionare quante parole non sono ancora state indovinate relativamente ad un certo indizio.** Non potete neanche citare gli indizi dei turni precedenti, a meno che non vi sia chiesto di ripeterli.
- **Gli Agenti Operativi possono decidere di passare prima di aver fatto tutti i tentativi a loro disposizione e comunque di aver trovato tutte le parole collegate al nuovo indizio.** Tuttavia, sono tenuti a fare almeno un tentativo.
- **Alla fine delle partite dispari, capovolgete semplicemente le 25 carte sul tavolo.** Sarete così già pronti ad iniziare una nuova partita!



NOME IN CODICE DUETTO
versione per 2+ giocatori,
cooperativa,
con 400 ulteriori parole
(che potete mescolare
liberamente con quelle
di Nome in Codice)



NOME IN CODICE VISUAL
4 – 8 giocatori
giocate con le immagini
al posto delle parole



VLAADA
Autore di
Nome in Codice

“ Ah, vedo che c'è rimasto dello spazio in quest'ultima pagina, per cui permettetemi di raccomandarvi **la Codenames app**. Ho trascorso alcuni anni lavorando di persona con la nostra squadra di sviluppo dedicata per aggiungere un sacco di contenuti, colpi di scena inaspettati e nuovi modi di giocare (e sono particolarmente fiero delle sfide giornaliere); per non parlare delle interessanti nuove funzionalità, vi stupirà vedere quante :)

Scrivo questo, perché penso davvero che l'app possa far esplodere il vostro divertimento. **Pertanto vi consiglio caldamente di scaricarla e darle una possibilità. ”**

Potete leggere l'intera storia della creazione di Nome in Codice da parte di Vlaada qui: cge.as/cn-story

4.9 ★★★★★

