

Dwoje tajniaków jest na sekretnej misji
w zatłoczonym mieście. Każdy z nich zna tożsamość
9 agentów, z którymi drugi tajniak musi nawiązać
kontakt. Czy uda im się uniknąć gangu zabójców
i ukończyć misję, nim skończy się czas?



**DOWIEDZ SIĘ,
JAK GRAĆ,
OGLĄDAJĄC
TEN FILMIK!**

www.cge.as/cn2-http-pl



www.codenamesgame.com

PRZYGOTOWANIE DO GRY

USIĄDŹCIE PO PRZECIWNYCH STRONACH STOŁU.

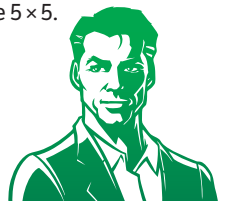
Jesteście w tej samej drużynie, ale musicie siedzieć po przeciwnych stronach, aby każde z Was widziało inną stronę karty klucza.

ROZŁOŹCIE 25 LOSOWYCH KRYPTONIMÓW.

Potasujcie karty ze słowami, wybierzcie 25 losowych kart i ułóżcie je na stole w siatce 5 × 5.

POŁOŹCIE 15 KAFELKÓW AGENTÓW W ZASIĘGU GRACZY.

Gracze po obu stronach korzystają z zielonych kafelków agentów, więc umieśćcie je na stole tak, by każdy miał do nich swobodny dostęp.



WYLOSUJCIE LOSOWĄ KARTĘ KLUCZA.

Trzymając w ręku talię kart kluczy, wylosujcie kartę ze środka i umieśćcie w podstawce tak, jak pokazano na poniższej ilustracji. (Strzałki powinny znajdować się na górnej i dolnej krawędzi karty).

Umieśćcie kartę klucza obok siatki słów. Każde z Was powinno widzieć tylko jedną stronę karty klucza.

Twój partner siedzi naprzeciwko Ciebie.

15 kafelków agentów

9 znaczników czasu

1 kafelek zabójcy

A OBOK NICH ZABÓJCĘ.

Jeśli musicie użyć tego kafelka, oznacza to, że przegraliście grę. Umieśćcie kafelek zabójcy w pobliżu kafelków agentów, by pamiętać o tym zagrożeniu.

ROZŁOŹCIE 9 ZNACZNIKÓW CZASU.

Znaczniki czasu wskazują, ile tur pozostało do końca gry. Połóżcie je obok siatki słów.

Jeśli chcecie spróbować rozgrywki trwającej 10 albo 11 tur, możecie użyć 2 dodatkowych niebieskich znaczników. W grze standardowej odłóżcie nadmiarowe znaczniki do pudełka.



25 kart kryptonimów (z talii 200 kart)



karta klucza

WIDZISZ TO, CO MUSI ODGAĐNAĆ TWÓJ PARTNER.

Twoja strona karty klucza pokazuje Ci, co się stanie, gdy Twój partner wskaże dane słowo.

Chcesz, by Twój partner wskazał słowo KOGUT.



agent



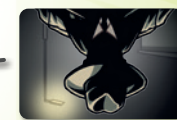
Nie chcesz, by Twój partner wskazał słowo SALSZA.



obserwator



Jeśli Twój partner wskaże słowo ZIEMNIAK, oboje przegrywacie!



zabójca



A TWÓJ PARTNER TO, CO MUSISZ ODGAĐNAĆ TY.

Druga strona karty klucza również przedstawia siatkę, ale z inaczej pozaznaczanymi kolorami.

Gdy zgadujesz, kolory z Twojej strony karty klucza nie mają znaczenia. Twój partner poinformuje Cię, czy udało Ci się trafić na agenta, niewinnego obserwatora, czy też zabójcę.

ROZGRYWKA

Z partnerem dajecie sobie nawzajem wskazówki na zmianę, zużywając przy tym po 1 znaczniku czasu na turę. Jeśli uda się Wam dotrzeć do wszystkich 15 agentów, nim skończy się czas, wygrywacie.

PIERWSZĄ WSKAZÓWKĘ MOŻE DAĆ DOWOLNE Z WAS.

Spójrzcie na kartę klucza i spróbujcie wymyślić jednowyrazową wskazówkę, która pasuje do 2 albo więcej słów. Gdy któryś z Was wymyśli dobrą wskazówkę, może powiedzieć ją na głos, tym samym rozpoczynając grę. Załóżmy, że jesteś pierwszym tajniakiem dającym wskazówkę.

TAJNIAK DAJĄCY WSKAZÓWKĘ MOŻE DAĆ 1 WSKAZÓWKĘ.

Wskazówka musi składać się z **1 wyrazu** i **1 numeru**.

Podany **wyraz** powinien wskazywać na wybrane przez Ciebie słowa.

Podany **numer** informuje, ile słów łączy się ze wskazówką.

pogoda: 2

Hmm... BURZA i TĘCZA...

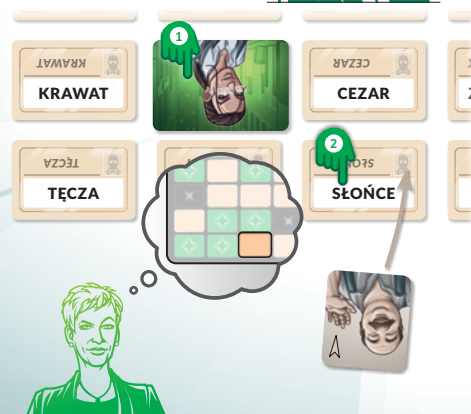
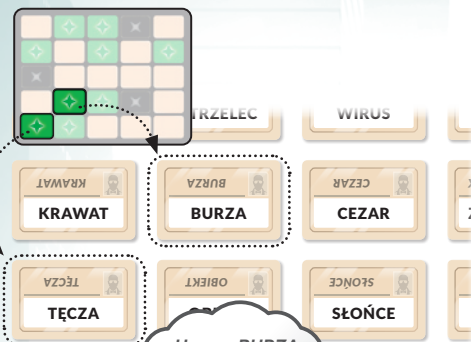
Przykład.
Pogoda: 2 może być dobrą wskazówką do słów BURZA i TĘCZA.

NASTĘPNIE DRUGI TAJNIAK MOŻE SPRÓBOWAĆ ODGADNĄĆ KILKA SŁÓW.

Po podaniu wskazówki Twój partner spogląda na siatkę słów i próbuje odgadnąć, o które z nich Ci chodziło. Partner może głośno zastanawiać się nad wyborem, jednak nie wolno Ci reagować na to, co mówi. Cierpliwie czekaj, aż podejmie decyzję przez dotknięcie 1 z kart.

Jeśli Twój partner dotknie zielonego słowa, może zgadywać ponownie. Zasłoń je zielonym kafelkiem agenta, aby zaznaczyć, że udało się nawiązać kontakt. (Kafelek agenta połóż zwrócony w stronę partnera).

Jeśli Twój partner dotknie beżowego słowa, tura dobiega końca. Oznacz słowo znacznikiem czasu zwróconym w stronę Twojego partnera. (Nie zakrywaj słowa – możliwe, że kryje się za nim agent, z którym Ty musisz się skontaktować).



Twój partner może również dobrowolnie zakończyć turę przez wzięcie znacznika czasu i umieszczenie go zakrytego po swojej stronie stołu.

W idealnej sytuacji Twój partner odgadnie wszystkie słowa, na które miała na prowadzić go wskazówka, a potem zakończy turę. Nie musi jednak zgadywać wszystkich słów. Po co najmniej 1 dobrej odpowiedzi może zdecydować, że chce zakończyć turę.

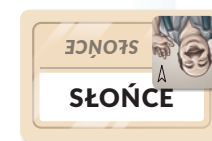
Każda tura zużywa dokładnie 1 znacznik czasu. Znacznik może zostać umieszczony na karcie jako niewinny obserwator albo zabrany przez osobę zgadującą w celu zakończenia tury.

W KOLEJNEJ TURZE ZAMENIACIE SIĘ ROLAMI.

Jeśli pierwsza wskazówka była dawana przez Ciebie, kolejną wskazówkę daje Twój partner. I tak w kółko.

Karta klucza wygląda inaczej dla Ciebie i Twojego partnera. Słowa, o które chodzi Twojemu partnerowi, na Twojej stronie klucza mogą być zielone, beżowe, a nawet czarne. Po stronie Twojego partnera każde z tych słów może być zielone.

Z Twojej perspektywy SŁOŃCE to niewinny obserwator. Jednak gdy zgadujesz, Twój partner może oznaczyć je jako agenta, obserwatora albo zabójcę!



Jeśli dotkniesz zabójcy, natychmiast przegrywasz grę!

ROZGRYWAJCIE NA ZMIANĘ KOLEJNE TURY, ZAMENIAJĄC SIĘ ROLAMI.

Osoba zgadująca po zakończeniu tury (dobrowolnie albo przez dotknięcie beżowej karty) staje się w kolejnej turze osobą dającą wskazówkę.

Poza słowami, których może dotyczyć aktualna wskazówka, może próbować odgadnąć też słowa, których nie udało jej się odgadnąć w poprzednich turach.

Nie ma limitu słów, które można odgadnąć w turze.

Teraz rozumiem!



KONIEC GRY

POINFORMUJ PARTNERA, GDY ODGADNIE WSZYSTKIE ZIELONE SŁOWA.

Po swojej stronie klucza widzisz 9 zielonych słów. Gdy wszystkie z nich zostaną zakryte zielonymi kafelkami agentów, powiedz to partnerowi. Ponieważ odgadł wszystkie słowa, będzie teraz dawać wskazówki aż do ostatniej tury. (Niektóre ze słów są zielone po obu stronach karty klucza i mogły zostać już przez Ciebie odgadnięte).



ISTNIEJĄ 3 MOŻLIWE ZAKOŃCZENIA GRY:

JEŚLI SKONTAKTUJECIE SIĘ ZE WSZYSTKIMI 15 AGENTAMI, WYGRYWACIE.

Gdy wszystkie zielone słowa z obu stron karty klucza zostaną odgadnięte, wygrywacie!

Jest 15 kafelków agentów i 15 słów do odgadnięcia. Wygrywacie więc, gdy ktoś z Was umieści na siatce ostatni kafelek agenta.



JEŚLI SKONTAKTUJECIE SIĘ Z ZABÓJCĄ, PRZEGRYWACIE.

Jeśli jedno z Was dotknie słowa, które drugi gracz widzi na swojej stronie karty klucza jako czarne, przegrywacie. Waszą drużynę dopadł zabójca.



JEŚLI SKOŃCZĄ SIĘ WAM ZNACZNIKI CZASU, NADCHODZI TURA NAGŁEJ ŚMIERCI.

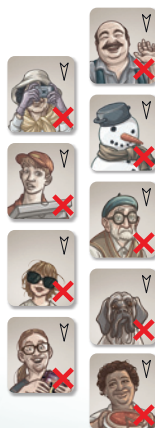
Jeśli użyliście ostatniego znacznika czasu, a wciąż zostały Wam słowa, to pora na turę nagłej śmierci.

Żadne z Was nie daje już wskazówek. Podczas tury nagłej śmierci możecie korzystać ze wszystkich zebranych dotychczas informacji, by podjąć się ostatniej szaleńczej próby wygrania.

Zgadujcie na zmianę kolejne słowa i oznaczajcie je jak zwykle. Możecie zgadywać w dowolnej kolejności i nie musicie zgadywać w turach. Nie możecie też ustalać żadnych strategii zgadywania poza mówieniem „Teraz ja” albo „Teraz Ty”. Nie możesz mówić partnerowi, ile słów ma jeszcze do odgadnięcia, ale daj znać, gdy odgadnie wszystkie.

Zła odpowiedź w turze nagłej śmierci kończy grę. Oboje przegrywacie, nawet jeśli ktoś z Was wpadło jedynie na niewinnego obserwatora.

Jeśli uda się Wam skontaktować z ostatnim zielonym agentem, wygrywacie!



ZNACIE JUŻ ZASADY. CZAS NA GRĘ!

RAPORT Z MISJI

I JAK WAM POSZŁO?

NIE UDAŁO SIĘ SKONTAKTOWAĆ ZE WSZYSTKIMI AGENTAMI.

Trafiłicie na zabójcę? Spokojnie, zdarza się to dość często, nawet doświadczonym graczom. Gdy po każdej stronie klucza kryje się 3 zabójców, niełatwo jest uniknąć ich wszystkich.

Skończyły się Wam znaczniki czasu, mimo że sturaliście się dawać mnóstwo wskazówek do 2 albo 3 słów? No cóż, czasem po prostu się nie udaje.

Większość ludzi przegrywa swoją pierwszą rozgrywkę. Nie poddawajcie się. Odwróćcie karty ze słowami na drugą stronę, wylosujcie nową kartę klucza i spróbujcie ponownie.

Trening czyni mistrza. Ale nawet gdy dojdziecie do wprawy, nadal nie będziecie wygrywać za każdym razem.

Jeśli ciągle przegrywacie ze względu na brak czasu, spróbujcie dodać do rozgrywki dodatkowy znacznik czasu (albo 2). W pudełku z grą znajdziecie łącznie 11 znaczników. Może musicie potrenować na łatwiejszych misjach, zanim zabierzecie się za te naprawdę wymagające.



WYGRALIŚCIE MISJĘ Z 10 ALBO 11 ZNACZNIKAMI CZASU.

No i super! Graliście z dodatkowymi znacznikami, ale nawiązaliście kontakt ze wszystkimi agentami i nie wpadliście na zabójców. Misja wykonana! Może teraz chcecie spróbować swoich sił z 9?

WYGRALIŚCIE MISJĘ STANDARDOWĄ Z 9 ZNACZNIKAMI.

Świetnie! Super Wam poszło i jesteście gotowi na wszystko!

Jeśli chcecie, możecie podliczyć swoje wyniki w zależności od tego, jak wykorzystaliście znaczniki czasu:

Użyte do oznaczenia obserwatora:	0 punktów za każdy
Wzięte w celu zakończenia tury:	1 punkt za każdy
Niewykorzystane:	3 punkty za każdy
Jeśli dotarliście do tury nagłej śmierci:	-1 punkt

Jeśli udało się Wam uzbierać 5 punktów, to naprawdę niezły wynik. Próby zdobycia 10 albo więcej przyniosą Wam jeszcze więcej frajdy. Jeśli lubicie wyzwania, spróbujcie zagrać także z mapą misji w aplikacji *Codenames Companion*.

MAPA MISJI

Darmowa aplikacja *Codenames Companion* zawiera mapę misji do gry *Tajniacy Duet*.

Mapa misji oferuje nowe wyzwania dla graczy, którzy do perfekcji opanowali standardową rozgrywkę z 9 znacznikami. Część misji zachęca do dawania wskazówek do 3 albo więcej słów. Inne można ukończyć jedynie dzięki precyzji i byciu uważnym.

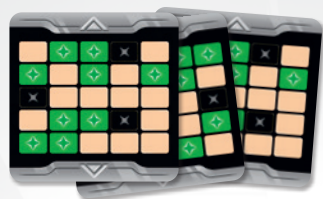


Wykonanie misji dla początkujących odblokowuje trudniejsze misje. Z pewnością odnajdziecie wśród nich wyzwania idealne dla Was.

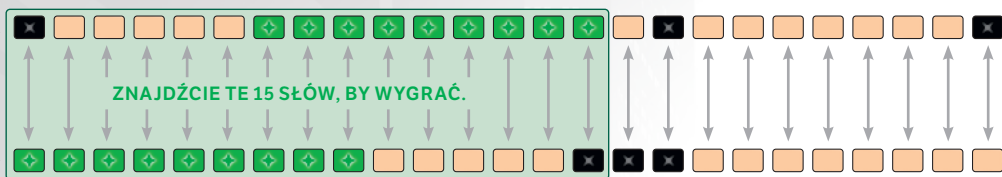
WSKAZÓWKI EKSPERCKIE

TAJEMNICE KARTY KLUCZA

Wszystkie karty kluczy zostały zaprojektowane na zasadzie, która została przedstawiona na poniższym rysunku. Możecie wykorzystać tę wiedzę na swoją korzyść.



Jak Twój partner widzi kolory.



Jak Ty widzisz kolory.

3 z 9 słów, które widzisz jako ZIELONE, są również zielone po drugiej stronie karty klucza. Jeśli odgadniesz 1 z tych słów, Twój partner zakryje je zielonym kafelkiem agenta, dzięki czemu nikt z Was nie będzie musiał go już zgadywać ani dawać do niego wskazówek. Kładźcie kafelki agentów w stronę zgadującego, żeby wiedzieć, kto odgadł dane zielone słowo.

Nie mów o tym, co widzisz! Gdy uda Ci się poprawnie odgadnąć słowo, nie mów, jaki kolor miało po Twojej stronie karty klucza. Gdy planujesz wskazać 1 ze swoich czarnych słów, uważaj, by nie zdradzić pozostałych słów, które widzisz jako czarne.

ZERO

Czasem łatwiej jest podpowiedzieć, czego nie należy zgadywać. Gdy Twój partner daje wskazówkę *Zwierzę: 0*, oznacza to, że żadne ze słów do zgadnięcia nie jest powiązane ze zwierzęciem.

zwierzę: 0



1 z 3 słów, które widzisz jako CZARNE, jest zielone po drugiej stronie karty klucza. Oznacza to, że prędzej czy później konieczne będzie dotknięcie słowa, które widzisz u siebie jako czarne. To niebezpieczny ruch, ponieważ 1 z tych 3 słów jest czarne po obu stronach karty klucza! Jeśli znajdziesz już swoje czarne słowo, które jest zielone po drugiej stronie, wiesz, że nie możesz wskazać swoich 2 pozostałych czarnych słów.

Zatem jeśli widzisz, że ŚLEDŹ jest jedynym słowem na stole, które kojarzy się ze zwierzęciem, nie wskazuj tego słowa.

Może myślisz sobie: „Ale co mi to właściwie daje?”. Jeśli na stole znajdują się słowa takie jak ZIEMNIAK, SAŁATA i KAPUŚNIAK, może Twój partner chciał dać wskazówkę *Jedzenie: 3*, ale na drodze stało mu słowo ŚLEDŹ. Spróbuj zatem odgadnąć słowa ZIEMNIAK, SAŁATA i KAPUŚNIAK.

PASOWANIE

Możesz zdecydować, że nie chcesz dawać kolejnych wskazówek. Gdy nadejdzie Twoja tura na dawanie wskazówek, możesz powiedzieć „Pasuję”. Twój partner daje wskazówkę w tej turze i będzie dawał wskazówki w kolejnych turach aż do końca gry.

Przykładowo możesz chcieć spasować, gdy Twojemu partnerowi zostało do odgadnięcia 1 słowo i już dostał do niego wskazówkę.

Gdy spasujesz, nie możesz dawać więcej wskazówek. Gdy Twojemu partnerowi skończą się słowa, do których może dać wskazówkę, przechodźcie do tury nagłej śmierci, nawet jeśli zostały Wam jakieś znaczniki czasu.



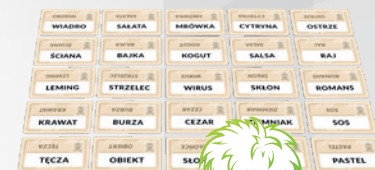
Pasuję.

3 ALBO WIĘCEJ GRACZY

Duet jest świetną grą również dla większej liczby graczy. Podzielcie się na 2 grupy i usiądźcie po przeciwnych stronach stołu. Jak zwykle każde z Was powinno widzieć tylko jedną stronę karty klucza.

Gdy zgaduje Twoja grupa, możecie dyskutować między sobą przed wskazaniem słowa, ale pamiętajcie, by nie zdradzać informacji na temat swojej strony karty klucza.

Gdy Twoja grupa zastanawia się nad wskazówką, konsultujcie się ze sobą, szepcząc lub zapisując pomysły na kartce albo w telefonie. Któreś z Was może też powiedzieć „Mam pomysł!” i, jeśli pozostali nie mają nic przeciwko, po prostu mówi swoją wskazówkę.



OGRANICZONA KOMUNIKACJA

Posiadane przez Was informacje powinny ograniczać się do usłyszanych wskazówek. Możecie komentować swoje wybory, ale nie zdradzajcie żadnych informacji związanych z Waszą stroną karty klucza. Gdy odgadniesz słowo, które Twój partner oznaczy kafelkiem zielonego agenta, nie zdradzaj, jaki kolor miało to słowo po Twojej stronie klucza. Nie podpowiadaj partnerowi, kiedy powinien zakończyć zgadywanie, ani nie zdradzaj, ile słów pozostało do odgadnięcia, dopóki wszystkie zielone słowa po Twojej stronie karty klucza nie zostaną zakryte.

DOBRE WSKAZÓWKI

DUCH GRY

Niektóre wskazówki są złe, bo nie są w duchu gry.

Wskazówka musi dotyczyć znaczenia słów. Wskazówka nie może odnosić się do liter w danym słowie albo jego położenia na stole. Nie możesz dać wskazówek, takich jak K: 3 albo Trzy: 3, do słów KIJ, KUC i KĄT, ale...

Litery i liczby mogą być dobrymi wskazówkami, jeśli odnoszą się do znaczenia. Możesz dać wskazówkę Dwa: 2 do słów ROWER i SŁUCHAWKI, a także wskazówkę S: 2 do słów MAGNES i POŁUDNIE. (Licząc na to, że Twój partner widział kiedyś kompas na oczu).

Nie możesz używać innych form widocznych słów z siatki. Dopóki słowo SOK jest odkryte, nie możesz dać wskazówki „soczek” ani „soki”. (Ale „wysoki” jest już w porządku).

Nie możesz użyć części złożenia widocznego na stole. Dopóki słowo KRAJOBRAZ jest odkryte, nie możesz dać wskazówki „kraj”, „obraz”, „krajowy” ani „obrazowy”. Ale „raj” i „raz” są w porządku.

Nie możesz podpowiadać przy pomocy dźwięków ani akcentów. Odgadnięcie słowa NAPOLEON byłoby zbyt proste, gdyby można było powiedzieć dowolną wskazówkę z francuskim akcentem.

HOMONIMY I GRY SŁOWNE

W standardowej rozgrywce w *Tajniaków* homonimy i gry słowne dopuszczalne są wyłącznie wtedy, gdy wskazówka nadal odnosi się do znaczenia słowa. W aplikacji *Codenames* dopuszcza się więcej tego typu zagrywek.

Ponieważ *Tajniacy Duet* to gra kooperacyjna, to od Was zależy, jak ściśle chcecie trzymać się faktycznego znaczenia słów. W przypadku dawania wskazówki do słów GROTY i PROCH musicie zdecydować, czy dopuszczacie wskazówkę „Szoty: 2”, czy wyłącznie „Strzały: 2”.

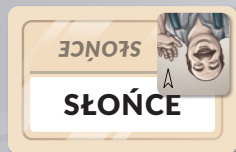
NAGINANIE ZASADY JEDNEGO WYRAZU

Jednowyrazowe nazwy własne są zawsze dobrymi wskazówkami, ale możecie również zdecydować, że dopuszczacie do gry wszystkie nazwy własne. Twoja grupa może zatem dopuścić wskazówki takie jak *Leonardo da Vinci*, *Rzeczpospolita Polska*, a nawet *Hobbit*, czyli tam i z powrotem.

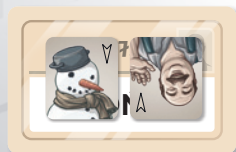
Niektóre grupy idą jeszcze dalej i dopuszczają wszystkie wskazówki, które „sprawiają wrażenie, jakby mogły być jednym słowem”, jak np. „świnka morska” lub „czarna magia”.

KARA ZA ZŁĄ WSKAZÓWKĘ

Jeśli ktoś przez przypadek da złą wskazówkę, to za karę musicie odrzucić 1 z pozostałych znaczników czasu. Następnie zgadujący zgaduje, jakby wskazówka była dobra.



Niezakryte. Nie możesz użyć słów takich jak *słońce*, *słonecznie* czy *słonecznik* jako wskazówek.



Zakryte. Te słowa nie mogą zostać ponownie odgadnięte. Można zatem używać ich przy dawaniu kolejnych wskazówek.



DODATKOWY SPOSÓB NA ROZGRYWKĘ



APLIKACJA CODENAMES

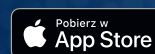
4,9 ★★★★★

Teraz możesz grać w *Tajniaków* również na swoim urządzeniu mobilnym. Stworzyliśmy aplikację, która pozwoli Ci grać gdzie zechcesz. Wyzwij na pojedynki graczy z całego świata lub graj z przyjaciółmi, niezależnie od dzielących Was kilometrów.

Aplikacja to tak naprawdę znacznie więcej niż jeden „dodatkowy sposób na rozgrywkę”. Znajdziesz w niej również wyzwania trybu solo, tematyczne paczki słów i specjalne tryby gry z podkreślonymi zasadami.

A będzie tego jeszcze więcej! Na koniec 2025 roku do aplikacji zostanie wprowadzone rozszerzenie *Duet*, które wzbogaci dwuosobową rozgrywkę kooperacyjną o wymagające misje, nowe tryby gry i podwójne wyzwania sprawdzające Wasze umiejętności dawania wskazówek.

Pobierz aplikację *Codenames* na swoje urządzenie mobilne i graj w *Tajniaków* gdziekolwiek jesteś!



Graj z ludźmi z całego świata.



Zmierz się z wyzwaniami trybu solo.



Wypróbuj nowe tryby gry i rozszerzenie Duet!

TAJNIACY DUET

Autorzy: Vlaada Chvátil i Scot Eaton

Ilustracje: Tomáš Kučerovský

Ilustracje dodatkowe: Štěpán Drašťák,

Dávid Jablonovský

Projekt graficzny: Michaela Zaoralová,

Radek „RBX” Boxan, Štěpán Drašťák, Tibor Vizi

Projektowanie 3D: Roman Bednář

Hasła oraz instrukcja: Jason A. Holt

Produkcja: Vít Vodička

Kierownik projektu: Lea Červeňanská

Nadzór projektu: Petr Murmak

Tłumaczenie: Jakub Maciejewski,

Martyna Skowron

Redakcja: zespół Rebel

Specjalne podziękowania dla: naszych rodzin, przyjaciół i znajomych za nieustanne wsparcie i czerpanie radości z efektów naszej pracy; naszej drużyny deweloperkiej za stworzenie niesamowitej aplikacji mobilnej *Codenames*; Lukáša Novotnego za fantastyczną implementację gry na przeglądarki internetowej; dla Tomáša Uhlířa i Ondřeja Kurki; i, co najważniejsze, dla Was – milionów graczy na całym świecie, którzy przez ostatnią dekadę mogli cieszyć się rozgrywką przy stole lub przez internet.

Dzięki Wam nasza praca ma znaczenie!



© 2017–2025
Czech Games Edition s.r.o.

www.czechgames.com

rebel

RÓŻNICE WZGLĘDEM PODSTAWOWEJ WERSJI TAJNIAKÓW

PRZYPOMNIENIA I WSKAZÓWKI

W wersji *Duet* gra tylko 1 drużyna. Zawsze wygrywacie albo przegrywacie wspólnie.

Oboje gracze jako szefowie siatki szpiegowskiej. Z partnerem dajecie sobie nawzajem wskazówki na zmianę.

Nie ma zasady „plus jeden”. Możesz próbować odgadnąć tyle słów, ile chcesz, pod warunkiem, że Twoje kolejne strzały są trafione. (Nie ma zatem też potrzeby korzystania z „nieograniczonej” wskazówki).

Karta klucza nie pokazuje Ci lokalizacji wszystkich agentów. Pokazuje jedynie, gdzie znajduje się 9 agentów, z którymi musi skontaktować się Twój partner. Niektóre ze słów, które wyglądają dla Ciebie jak obserwatorzy albo zabójca, są słowami, które musisz wskazać.

Jeśli Twój partner wskaże obserwatora, dane słowo nadal może zostać przez Ciebie wskazane. Gdy to zrobisz, może się okazać, że krył się pod nim agent!

Zwycięstwo w *Duecie* jest trudniejsze do osiągnięcia. Pośród agentów ukrywa się więcej zabójców, a ponieważ w grze bierze udział tylko 1 drużyna, nie możecie zdobyć przewagi dzięki błędom rywali.

TAJEMNICE KARTY KLUCZA

1 z czarnych słów po Twojej stronie klucza musi zostać przez Ciebie odgadnięte. (Z kolei 1 z nich jest zabójcą po obu stronach klucza).

3 słowa na karcie klucza są zielone po obu stronach. Wystarczy, że zostaną odgadnięte przez 1 z Was.



TAJNIAKY
4–8+ graczy
400 dodatkowych słów
można łączyć z grą
Tajniacy Duet



TAJNIAKY OBRAZKI
4–8+ graczy
graj z obrazkami
zamiast słów



CODENAMES COMPANION

Podkręć swoje sesje gier planszowych.

- Zawiera wymagające misje do wersji *Duet*.
- Umożliwia tworzenie losowych kart kluczy.
- Umożliwia ustawienie licznika czasu tury, aby gra była bardziej dynamiczna.
- Aplikacja jest całkowicie darmowa do pobrania.



APLIKACJA CODENAMES

Samodzielna wersja cyfrowa do gry – gdziekolwiek jesteś.

- Graj z przyjaciółmi lub przeciwnikami z całego świata.
- Ciekawe modyfikacje i tryby gry.
- Wyzwania i łamigłówki trybu solo.
- Tematyczne paczki słów.
- Mnóstwo ulepszeń i osiągnąć do zdobycia.

