VLAADA CHVÁTIL

TAJNIACY

XXL

rebel

CGE
Czech Games Edition

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podzielcie się na dwie drużyny podobnego rozmiaru i o podobnych umiejętnościach. Szanse muszą być wyrównane. Do gry standardowej potrzeba co najmniej czterech graczy (dwie drużyny po dwie osoby). Na ostatniej stronie znajdują się warianty dla dwóch lub trzech graczy.

Każda drużyna wybiera swojego szefa siatki szpiegowskiej. Obydwaj szefowie siadają po jednej stronie stołu. Reszta graczy siada naprzeciwko szefów. To tajniacy.

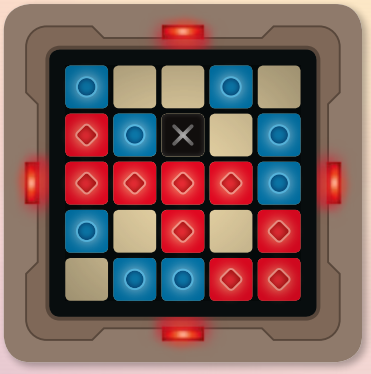
Wybierzcie losowo 25 kryptonimów i ułóżcie je na stole w siatce 5 × 5.

Uwaga! Kiedy tasujesz karty kryptonimów, pamiętaj, by raz na jakiś czas obrócić połowę talii. Dzięki temu słowa będą lepiej wymieszane.

KLUCZ

W każdej rozgrywce używa się jednego klucza, który pozwala ustalić, za jakimi kryptonimami kryją się agenci z danej siatki szpiegowskiej. Szefowie wybierają losowo klucz i umieszczają go na podstawce między sobą. Ułożenie klucza jest obojętne. Wystarczy umieścić klucz na podstawce. Najważniejsze, by tajniacy go nie widzieli.

Przykładowa karta klucza



Karta klucza definiuje, które z kart leżących na stole należą do danej drużyny. Niebieskie kwadraty na karcie klucza wskazują kryptonimy (karty) agentów Drużyny Niebieskich, a czerwone kwadraty na karcie klucza odpowiadają kryptonimom agentów (kartom), które musi odgadnąć Drużyna Czerwonych. Beżowe kwadraty odpowiadają niewinnym obserwatorom, a czarny kwadrat to bezlitosny zabójca – wskazanie jego karty skutkuje natychmiastową porażką!

DRUŻYNA ROZPOCZYNAJĄCA

Kolor czterech lampek znajdujących się naokoło karty klucza wskazuje drużynę, która zaczyna grę. Drużyna rozpoczynająca ma do wskazania 9 kryptonimów. Druga drużyna musi poprawnie wskazać 8 kryptonimów. Szef rozpoczynającej drużyny daje pierwszą wskazówkę.

KARTY AGENTÓW

8 czerwonych agentów

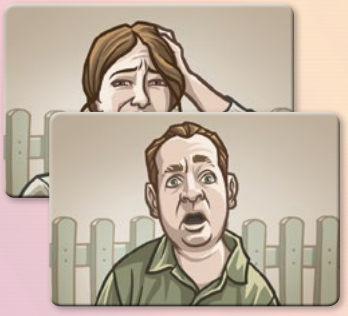
8 niebieskich agentów

Karty czerwonych agentów powinny leżeć na stosie przed szefem Czerwonych. Karty niebieskich agentów powinny leżeć na stosie przed szefem Niebieskich. Dzięki temu wszyscy będą pamiętać, w jakiej są drużynie.

1 podwójny agent

Podwójny agent należy do drużyny rozpoczynającej. Przełóż go na stronę z kolorem tej drużyny. Na czas rozgrywki będzie jedną z jej kart agentów.

7 niewinnych obserwatorów



1 zabójca

Karty niewinnych obserwatorów i zabójcy powinny leżeć między szefami, by każdy z nich miał do nich swobodny dostęp.

OPIS GRY

Szefowie znają tożsamość osób kryjących się pod 25 kryptonimami. Reszta graczy widzi same kryptonimy.

Szefowie dają na zmianę jednowyrazowe wskazówki połączone z liczebnikami. Wskazówka może odnosić się do wielu słów znajdujących się w siatce. Tajniacy próbują odgadnąć, jakie słowa ich szef miał na myśli. Kiedy tajniak dotknie słowa, szef wyjawia tożsamość agenta, kładąc na słowie odpowiednią kartę. Jeśli to agent ich drużyny, tajniacy mogą dalej zgadywać. W innym przypadku następuje koniec ich tury. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza skontaktuje się ze wszystkimi swoimi agentami.

ROZGRYWKA

Drużyny grają na zmianę. Drużynę rozpoczynającą wyznacza kolor 4 lampek na brzegach karty klucza.

DAWANIE WSKAZÓWEK

Jeśli jesteś szefem, musisz wymyślić jednowyrazową wskazówkę powiązaną z kilkoma kryptonimami, które ma zgadnąć Twoja drużyna. Gdy sądzisz, że Twoja wskazówka jest dobra, to wypowiadasz ją na głos. Dodajesz również jeden numer, który informuje Twoją drużynę, ile kryptonimów łączy się ze wskazówką.

Przykład. Dwa z Twoich słów to ŚMIERĆ i NOC. Obydwa kojarzą się z *wampirami*, więc mówisz *wampir: 2*.

Możesz podać też wskazówkę dotyczącą jednego słowa (*księżyc: 1*), ale gra jest o wiele ciekawsza, gdy celujesz w dwa słowa lub nawet więcej. Jeśli uda Ci się wymyślić wskazówkę dotyczącą czterech słów, to będzie to nie lada wyczyn!

Jeden wyraz

Wskazówka musi być jednowyrazowa. Dodatkowe podpowiedzi są niedozwolone. Nie mów: „To może być trochę naciągane". Grasz w *Tajniaków* – tu wszystko jest zawsze trochę naciągane.

Twoją wskazówką nie może być żaden z kryptonimów widocznych na stole. W późniejszych turach niektóre kryptonimy zostaną zasłonięte, więc wskazówka, która jest teraz niedozwolona, może stać się za jakiś czas legalna.

KONTAKT

Gdy szef da wskazówkę, tajniacy z jego drużyny próbują odgadnąć jej znaczenie. Mogą dyskutować o swoich domysłach, ale szef musi zachować twarz pokerzysty. Dopiero gdy jeden z tajniaków dotknie karty kryptonimu, uznaje się to za oficjalną odpowiedź.

- Jeśli tajniak dotknie **karty należącej do jego bądź jej drużyny**, szef zasłania to słowo kartą agenta odpowiedniego koloru. **Drużyna może zgadywać drugie słowo (ale nie dostaje nowej wskazówki).**
- Jeśli tajniak dotknie **niewinnego obserwatora**, szef zasłania go kartą niewinnego obserwatora. **Kończy to turę tej drużyny.**
- Jeśli tajniak dotknie **karty należącej do drugiej drużyny**, słowo zostaje zasłonięte kartą agenta przeciwnej drużyny. **Kończy to turę tej drużyny.** (Oraz przybliża przeciwną drużynę do zwycięstwa).
- Jeśli tajniak dotknie **zabójcy**, słowo zostaje zasłonięte kartą zabójcy. To koniec gry! **Drużyna, która skontaktowała się z zabójcą, przegrywa.**

Wskazówka. Zanim szef wypowie na głos swoją wskazówkę, powinien się upewnić, że nie kojarzy się ona z kryptonimem zabójcy.

Liczba podejść

Tajniacy zawsze muszą spróbować zgadnąć przynajmniej jedno słowo. Każdy zły strzał natychmiast kończy turę, ale jeśli tajniacy zgadną słowo swojego koloru, mogą zgadywać dalej.

Możecie przestać zgadywać w dowolnym momencie, ale zazwyczaj wszyscy wolą zgadywać tyle słów, ile wskazał szef. Czasem możecie spróbować zgadnąć **jedno dodatkowe słowo**.

Przykład. Pierwszą wskazówką Drużyny Czerwonych był *wampir: 2*. Tajniak stawiał na słowa KRÓLOWA i NOC. Tajniak dotknął najpierw kryptonimu KRÓLOWA. Był to niewinny obserwator, tajniak nie miał więc już szansy zgadnąć słowa NOC.

Drużyna Niebieskich w swojej turze zgadła dwa słowa. Znów pora na Drużynę Czerwonych.

Szef Czerwonych mówi *zwierzę: 3*. Czerwony tajniak jest pewien, że KANGUR to zwierzę, dotyka więc tę kartę. Szef kładzie na kryptonimie kartę czerwonego agenta. Czerwoni mają więc kolejne podejście. RYBA to też zwierzę – tajniak dotyka więc tę kartę. To znowu czerwona karta – Czerwoni mogą zgadywać dalej.

Tajniak nie ma jednak pomysłu na trzecie słowo związane ze *zwierzęciem*. Wybiera NOC. Nie ma to związku ze *zwierzęciem* – zgaduje słowo związane z poprzednią wskazówką.

NOC to czerwone słowo. Tajniak zgadł 3 słowa w turze ze wskazówką *zwierzę: 3*. Może zgadywać jeszcze raz. Może spróbować odgadnąć trzecie

słowo związane ze *zwierzęciem* albo drugie słowo związane z *wampirem*. Może też w tym momencie skończyć zgadywać i oddać głos Niebieskim.

Co rundę masz jedną dodatkową szansę. W powyższym przykładzie tajniak miał 4 podejścia, bo jego szef powiedział liczbę 3. Kiedy tajniacy zgadną wszystkie swoje słowa, postanowią, że nie będą już zgadywać, albo źle zgadną, zaczyna się tura drugiej drużyny.

PRZEBIEG GRY

Szefowie dają wskazówki na zmianę. Po każdej turze co najmniej jedno słowo zostaje zasłonięte, więc gra staje się stopniowo coraz prostsza.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy jedna drużyna zasłoni wszystkie swoje słowa. Ta drużyna zwycięża.

Można wygrać podczas tury drugiej drużyny, jeśli jej przedstawiciele zgadną Wasze ostatnie słowo.

Gra może też zakończyć się wcześniej, gdy tajniak skontaktuje się z zabójcą. Drużyna tego tajniaka przegrywa.

Przygotowanie kolejnej rozgrywki

Ktoś inny ma ochotę zostać szefem? Nie ma problemu! Przygotowanie do kolejnej rozgrywki jest proste. Ściągnij z kryptonimów zasłaniające je karty i z powrotem ułóż je w stosy. Teraz wystarczy obrócić 25 kryptonimów na drugą stronę i można dalej zgadywać!

KARA ZA ZŁĄ WSKAZÓWKĘ

Jeśli szef da nieprawidłową (niezgodną z zasadami) wskazówkę, tura jego drużyny natychmiast się kończy. Dodatkowo szef drugiej drużyny może zasłonić jedno ze swoich słów kartą agenta, zanim da kolejną wskazówkę.

Jednak jeśli nikt nie zauważy, że wskazówka jest nieprawidłowa, traktuje się ją jako dobrą wskazówkę.

POKEROWA TWARZ

Jako szef powinieneś zachowywać pokerową twarz. Nie dotykaj żadnych z kart, gdy Twoja drużyna zastanawia się nad możliwymi słowami. Kiedy tajniak z Twojej drużyny dotknie jakąś kartę ze słowem, spójrz na kartę klucza, a następnie zasłoń to słowo kartą odpowiedniego koloru. Kiedy tajniak z Twojej drużyny dotknie kartę ze słowem właściwego koloru, powinieneś zawsze zachowywać się tak, jakby było to słowo, o które Ci chodziło – nawet jeśli nie jest to prawda.

Jeśli jesteś tajniakiem, podczas zgadywania powinieneś skupić się na kartach znajdujących się na stole. Nie nawiązuj kontaktu wzrokowego ze swoim szefem, żeby przez przypadek nie dał Ci wskazówki niewerbalnej.

Przekazywane informacje muszą być ograniczone do jednego słowa i jednej cyfry – taki jest zamysł tej gry!

CO Z TĄ KLEPSYDRĄ?

Ojej. Prawie zapomnieliśmy! Ogółem z klepsydry nie korzysta się za często.

Jeśli któryś z graczy namyśla się zbyt długo, inny gracz może przekręcić klepsydrę i zażądać, by powolny gracz podjął decyzję przed upływem czasu.

Jeśli potrzebujesz dodatkowej motywacji, możesz odmierzać czas dla samego siebie. Jeśli nie potrafisz wymyślić dobrej wskazówki, a ostatnie ziarenko ma zaraz spaść, daj wskazówkę dotyczącą najtrudniejszego słowa z Twojej puli, a turę drugiej drużyny wykorzystaj do namysłu.

Jeśli wolicie grać ze sztywnym limitem czasu, możecie ściągnąć nasz czasomierz ze strony: www.codenamesgame.com.

DOBRE WSKAZÓWKI

Przetestowaliśmy różne zasady. Różnym ludziom podobają się różne rzeczy, więc powinniście sami poeksperymentować i zobaczyć, co najlepiej sprawdza się w Waszej grupie.

STAŁE ZASADY

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. *Takt* nie jest dobrą wskazówką do słowa KONTAKT. *P: 2* nie stanowi dobrej wskazówki dla słów PLASTIK i PINGWIN. To samo tyczy się *siedem: 2*. Ale...

Litery i liczby mogą być dobrymi wskazówkami, jeśli odnoszą się do znaczenia. *X: 3* może być dobrą wskazówką do słów PIRAT, KASA, RZYM. Z kolei *trzy: 3* może być pomocne przy słowach PIRAMIDA, STOPIEŃ, KRÓL.

Numer, który dodajesz do wskazówki, nie może być wskazówką. *Owoc: 8* nie jest dobrą wskazówką do JABŁKO i OŚMIORNICA.

Musicie grać po polsku. Obce słowo jest dozwolone tylko wtedy, jeśli gracze użyliby go w zwykłym polskim zdaniu. Nie możesz użyć słowa *Apfel* jako wskazówki do JABŁKO i BERLIN, ale *strudel* jest już w porządku.

Nie możesz używać innych form widocznych słów z siatki. Póki WĄŻ jest widoczny, nie możesz powiedzieć: *węże*, *wężowy*, *wężyk*.

Nie możesz użyć części złożenia widocznego na stole. Póki na stole widoczny jest RÓG, nie możesz powiedzieć: *nosorożec*, *jednorożec*, *rogówka*, *narożnik*.

HOMONIMY

W języku polskim występuje całkiem sporo homonimów, homofonów (wyrazy brzmiące tak samo) i homografów (wyrazy wyglądające tak samo). *Kod* brzmi tak samo jak *kot*, ale wiadomo, że te słowa mają różne znaczenia.

Słowa, które brzmią tak samo, ale mają inne znaczenia i pisownię, uznawane są za różne. Jeśli chodzi nam o słowo KOD, nie możemy użyć wskazówki dotyczącej *kota*.

Słowa, które mają taką samą pisownię, uznaje się za takie same, choć mogą mieć różne znaczenie (a czasem nawet różną wymowę). Na przykład rekinem można nazwać drapieżną rybę, ale też osobę, która jest bogata i ma duże wpływy, dlatego *rekin* może być wskazówką do słów RYBA i KASA. Rekinem nazywamy też rękaw doprowadzający powietrze do wewnętrznych pomieszczeń statku, więc mógłby posłużyć jako wskazówka do słowa STATEK.

Wskazówka. Jeżeli tajniacy mają problem ze zrozumieniem wskazówki (jest głośno lub szef użył homofonu), mogą poprosić o przeliterowanie słowa.

CZEPIANIU SIĘ MÓWIMY NIE

Nie bądźmy zbyt małostkowi. Jeśli ktoś powie, że nie można użyć *wróbelka* jako wskazówki, kiedy na stole leży BELKA, to po prostu przesadza.

Jeśli szef drugiej drużyny nie uzna, że wskazówka jest zła, to wszystko z nią w porządku. Jeśli nie jesteś pewien, czy Twoja wskazówka się nadaje, spytaj szefa siatki szpiegowskiej drużyny przeciwnej. (Tylko pamiętaj, żeby pozostali gracze Cię nie słyszeli).

ZMIENNE ZASADY

Czasem trzeba ustalić, która wskazówka jest dobra, a która nie. Różni ludzie lubią grać w różny sposób.

Dookreślenia

W języku polskim występują dwa typy przydawek (część zdania określająca rzeczownik lub zaimek): przydawka charakteryzująca i klasyfikująca. Przydawki charakteryzujące stoją przed rzeczownikiem i określają cechę przygodną. Przydawki klasyfikujące stoją za rzeczownikiem i wskazują najistotniejszą cechę i przynależność do zbioru. *Polski konik* to każdy konik pochodzący z Polski. *Konik polski* to nazwa rasy koni. Jeśli wszyscy gracze się zgodzą, w grze można korzystać z przydawek klasyfikujących, co może okazać się sporym ułatwieniem, bowiem wskazówka będzie składać się z dwóch odpowiednich wyrazów i liczebnika.

Jednak pod żadnym pozorem nie można wymyślać własnych nazw gatunkowych. *Kałamarnica lunarna* nie jest dobrą wskazówką do słów KSIĘŻYC i OŚMIORNICA.

Nazwy własne

Nazwy własne to dobre wskazówki, ale podlegają wszystkim zwykłym zasadom. *Jerzy* to dobra wskazówka, ale fakt, czy jest to *Jerzy VI Windsor* czy *Jerzy Owsiak*, może być bardzo istotny. Gracze mogą uzgodnić, że traktują nazwy własne jako jedno słowo. Można więc korzystać też z różnych tytułów, chociażby z *Trzech muszkieterów*. Nawet jeśli nie chcecie korzystać z wielowyrazowych nazw własnych, możecie zrobić wyjątek dla nazw miejscowych takich jak *Nowy Jork*.

Szefowie nie powinni wymyślać imion i nazwisk, nawet jeśli okaże się, że istnieją. *Dai Mi* nie jest dobrą wskazówką do słów CHINY, PRACA i JAJA.

Skrótowce

Formalnie *CIA* nie jest jednym słowem. Ale stanowi świetną wskazówkę. Możecie więc postanowić, że dopuszczacie do gry ogólnie znane skrótowce takie jak *USA* czy *NASA*. Słowa takie jak *laser*, *radar* czy *sonar* są zawsze dopuszczalne, choć etymologicznie były akronimami.

Homofony

Niektórzy mają bardziej liberalne podejście do tematu homofonów. Jeśli dzięki temu będziecie się lepiej bawić, to *kot* może zostać wskazówką do słów łączących się z *kodem*.

Rymy

Rymy stanowią dobre wskazówki, jeśli odnoszą się do znaczenia. *Wok* to dobra wskazówka do słowa SMOK. Ten rym odnosi się do kultury chińskiej, więc słowa te łatwo ze sobą połączyć. *Wok* nie stanowi dobrej wskazówki do słowa BLOK, bo łączy je tylko rym. (Jeżeli w okolicy Waszego bloku znajduje się jednak jakaś świetna knajpka z kuchnią chińską, to wskazówka może zadziałać).

Niektórzy lepiej się czują, gdy rymują. Można więc przystać na to, by każdy rym stanowił dobrą wskazówkę. Jeśli podejmiecie taką decyzję, pamiętajcie, że nie można zaznaczać, że dajecie rymowaną wskazówkę. Tajniacy muszą wpaść na to sami.

WSKAZÓWKA EKSPERCKA: ZERO

Można użyć *0* w części liczbowej swojej wskazówki. Na przykład wskazówka *pióra: 0* oznacza, że żadne ze słów Waszej drużyny nie odnosi się do *piór*.

Jeśli użyjemy *0*, zwykły limit podejść nie obowiązuje. Tajniacy mogą zgadywać tyle słów, ile chcą. Muszą podjąć przynajmniej jedną próbę.

Jeśli zastanawiasz się, dlaczego niby miałoby to być przydatne, nie przejmuj się – wpadniesz na to prędzej czy później.

WSKAZÓWKA EKSPERCKA: NIEOGRANICZONE

Czasem zdarza się tak, że nie odgadliście kilku słów związanych ze wskazówkami z poprzednich tur. Jeśli chcesz, by Twoja drużyna miała możliwość odgadnąć więcej niż jedno z nich, możesz powiedzieć *nieograniczone* zamiast cyfry. Na przykład *pióra: nieograniczone*.

Wadą takiego zagrania jest to, że tajniacy nie wiedzą, ile słów wiąże się z nową wskazówką. Pozytyw jest taki, że mogą zgadywać tyle słów, ile chcą.

ROZGRYWKA DLA DWÓCH GRACZY ALBO JEDNEJ GRUPY

Jeśli jest Was tylko dwoje, możecie grać w tej samej drużynie. Wariant dwuosobowy sprawdzi się również w większych grupach, które nie mają ochoty ze sobą rywalizować. Będziecie rywalizować z symulowanym wrogiem.

Przygotujcie grę jak zwykle. Jeden gracz zostanie szefem, reszta – tajniakami. Druga drużyna nie ma żadnych członków, ale stos z ich agentami będzie potrzebny.

Wasza drużyna powinna zaczynać, więc szef wybiera kartę klucza z lampkami Waszego koloru.

Tury są rozgrywane zgodnie ze zwykłymi zasadami. Unikajcie wrogich agentów i zabójcy.

Szef symuluje grę drugiej drużyny, zasłaniając 1 jej słowo podczas jej tury. Szef sam wybiera, które słowo zasłoni, więc te zagrania są dość strategiczne.

Jeśli Wasza drużyna skontaktuje się z zabójcą albo wszyscy agenci drugiej drużyny zostaną zasłonięci, przegrywacie. Nie uzyskujecie wtedy żadnego wyniku.

Jeśli Wasza drużyna wygra, zdobywacie punkty na podstawie liczby dostępnych kart na stosie przeciwników.

Uwaga! Wasz wynik będzie uzależniony od tego, ilu tur potrzebowaliście i z iloma wrogimi agentami skontaktowaliście się przez przypadek.

8	To... niewiarygodne.
7	Żadna misja nie jest już niemożliwa!
6	Szacun!
5	James Bond może już zbierać manatki.
4	Dostęp do klauzuli ściśle tajne.
3	Wasze zegarki są zsynchronizowane.
2	W porządku. Ale stać Was na więcej.
1	Zwycięstwo to zwycięstwo, nie?

WARIANT DLA TRZECH GRACZY

Trzech graczy, którzy chcą być w jednej drużynie, może grać w wariant opisany powyżej. Jeśli dwóch graczy chce ze sobą rywalizować, może zostać szefami, a trzeci gracz będzie ich tajniakiem.

Przygotowanie gry oraz sama rozgrywka są takie same – jedyną różnicą jest to, że jeden tajniak pracuje dla obydwu stron (zupełnie jak w rzeczywistości!). Szefa-zwycięzcę wyłania się w zwykły sposób. Tajniak musi pracować tak samo dobrze dla każdego z szefów.

Więcej informacji o grze i jej wariantach na stronie www.codenamesgame.com.

JAK PRZECHOWYWAĆ KOMPONENTY

Autor: Vlaada Chvátil
Ilustracje: Tomáš Kučerovský
Projekt graficzny: Filip Murmak
Tłumaczenie: Martyna Skowron

Specjalne podziękowania dla: naszych współmałżonków i dzieci, Brno Board Game Club, Paula i jego przyjaciół, Jasona i jego rodziny, Laadinka i jego klubu gier, Dity i klubu gier STOH oraz wszystkich świetnych ludzi z: Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Herní víkend, Severské hraní, Stahleck, UK Games Expo i innych konwentów i targów. Wskazówki, na które wpadliście podczas testowania, stanowiły wielką inspirację.

rebel

CGE Czech Games Edition

© Czech Games Edition
Maj 2018

www.CzechGames.com