

Cóż to za dziwaczne symbole na mapie? To zakodowane oznaczenia miejsc, w których tajniacy muszą nawiązać kontakt z agentami ze swojej organizacji! Tylko szefowie siatek szpiegowskich wiedzą, gdzie ukrywają się agenci.



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

[www.cge.as/cnp-htp-pl](http://www.cge.as/cnp-htp-pl)



[www.codenamesgame.com](http://www.codenamesgame.com)

# PRZYGOTOWANIE DO GRY

## PODZIELCIE SIĘ NA 2 DRUŻYNY.

Podzielcie się na 2 drużyny podobnego rozmiaru. Każda drużyna musi się składać z przynajmniej 2 osób.

## WYBIERZCIE SZEFOW SIATEK SZPIEGOWSKICH.

Każda drużyna wybiera swojego szefa siatki szpiegowskiej. Reszta graczy to tajniacy. Szeftowie siadają po jednej stronie stołu. Tajniacy siadają naprzeciwko szefów.

## ROZŁÓŻCIE 20 LOSOWYCH OBRAZKÓW.

Potasujcie karty z obrazkami, wybierzcie 20 losowych kart i ułóżcie je na stole w siatce 5 x 4. Wszystkie obrazki powinny być skierowane w tę samą stronę. Wybierzcie ułożenie, które najbardziej Wam odpowiada.

## DOBIERZCIE KARTĘ KLUCZA.

W każdej rozgrywce używa się 1 klucza, który pozwala ustalić, za którymi obrazkami kryją się agenci z danej siatki szpiegowskiej. Szeftowie wybierają losowo kartę klucza i umieszczają ją na podstawce między sobą. Układ kwadratów na karcie klucza musi odpowiadać ułożeniu siatki 5 x 4.

## WEŹCIE KARTY AGENTÓW.

Karty pomarańczowych agentów powinny leżeć w stosie przed szefem pomarańczowych. Karty fioletowych agentów powinny leżeć w stosie przed szefem fioletowych. Karty niewinnych obserwatorów i zabójcy powinny leżeć między tymi stosami, by każdy z szefów miał do nich swobodny dostęp.

## PRYZDZIELCIE PODWÓJNEGO AGENTA DO DRUŻYNY ROZPOCZYNAJĄCEJ.

Kolor trójkątów na górze i dole karty klucza wskazuje drużynę, która zaczyna rozgrywkę.

Drużyna rozpoczynająca ma do wskazania o 1 obrazek więcej, więc otrzymuje kartę podwójnego agenta. Kartę należy odwrócić stroną z kolorem tej drużyny skierowaną do góry i dodać do odpowiedniego stosu kart agentów.



SZEFOWA  
POMARAŃCZOWYCH



POMARAŃCZOWI  
TAJNIACY



FIOLETOWI  
TAJNIACY



20 kart z obrazkami  
(z talii 140 kart)



1 karta klucza  
(z talii 60 kart)

7 pomarańczowych  
agentów

4 niewinnych  
obserwatorów

1 zabójca

7 fioletowych  
agentów



ODWRÓC



1 podwójny  
agent

SZEF  
FIOLETOWYCH



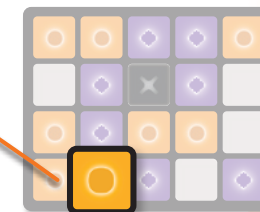
ŚCIŚLE TAJNE

## TYLKO SZEFOWIE SIATEK SZPIEGOWSKICH MOGĄ

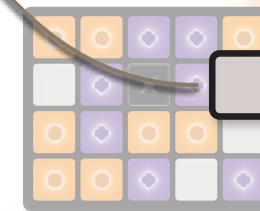
## WIDZIEĆ KLUCZ!

Karta klucza definiuje, które z kart obrazków leżących na stole należą do danej drużyny.

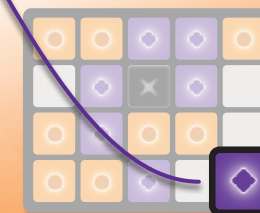
Małpa z hełmem jest pomarańczowym agentem.



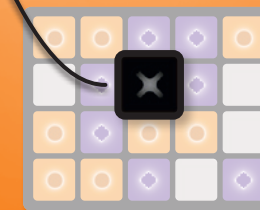
Sfinks jest niewinnym obserwatorem.



Biedronka jest fioletowym agentem.



Śpiewająca papuga jest zabójcą.



# ROZGRYWKA

Drużyny grają na zmianę. Drużynę rozpoczynającą wyznacza kolor trójkątów na górze i dole karty klucza. Drużyny wykonują tury na zmianę do momentu, aż 1 z nich wygra.

## PRZEBIEG TURU

### SZEF DAJE WSKAZÓWKĘ.

Jeśli jesteś szefem, musisz wymyślić jednowyrazową wskazówkę powiązaną z 1 albo kilkoma obrazkami, które ma zgadnąć Twoja drużyna. Im więcej, tym lepiej.

Twoja wskazówka musi składać się z **1 wyrazu i 1 numeru**:

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

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

Dobrą wskazówką dla rozwijającego się jaskiniowca i kangozaurusa może być np. *ewolucja: 2*.

ewolucja: 2

### 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 1 z tajniaków **dotknie karty z obrazkiem**, uznaje się to za oficjalną odpowiedź.

Szef siatki zakrywa obrazek kartą o kolorze zgodnym z kolorem z klucza.

Jeśli tajniak **dotknie karty swojej drużyny**, drużyna może zgadywać dalej (ale nie dostaje nowej wskazówki).

W podanym przykładzie 1. strzał jest trafny, więc tajniacy mogą zgadywać dalej. Następnie tajniacy wskazują na małpę z hełmem zamiast na kangozaurusa. Zgodnie z kartą klucza ten obrazek również jest pomarańczowym agentem. Szefowa pomarańczowych musi udawać, że odgadnięty obrazek był tym, o który chodziło we wskazówce



W podanym przykładzie zaczynają pomarańczowi.



### ZŁY WYBÓR KOŃCZY TURĘ.

Podczas zgadywania drużyna może natrafić na 3 niefortunne sytuacje:

Jeśli tajniak dotknie niewinnego obserwatora, tura drużyny się kończy.



Jeśli tajniak dotknie karty należącej do 2. drużyny, tura drużyny się kończy, a obrazek zostaje zasłonięty kartą agenta przeciwnej drużyny, co przybliży ją do zwycięstwa.



Jeśli tajniak dotknie zabójcy, drużyna natychmiast przegrywa!



### JEŚLI TAJNIACY BĘDĄ ZGADYWAĆ POPRAWNIE, MOGĄ ZGADYWAĆ, DOPÓKI...

#### NIE ZDECYDUJĄ SIĘ ZAKOŃCZYĆ TURĘ.

Jeśli tura drużyny nie zakończy się w wyniku złego strzału, drużyna może przestać zgadywać z własnej woli. Przykładowo, jeśli wskazówką drużyny jest *szkło: 3*, drużyna może chcieć odgadnąć wszystkie 3 obrazki powiązane ze słowem *szkło* i zakończyć turę.

Jeśli jednak drużyna odgadnie tylko 2 dobre obrazki kojarzące się ze słowem *szkło*, a zgadywanie 3. obrazka wydaje się zbyt ryzykowne, może zakończyć turę po odgadnięciu 2 obrazków, a nawet 1. Tajniacy zawsze muszą spróbować odgadnąć przynajmniej 1 obrazek.

### GDY DRUŻYNA KOŃCZY TURĘ, ZACZYNA SIĘ TURA 2. DRUŻYNY.

## WYGRANA

Drużyny wykonują tury na zmianę do momentu, aż 1 z nich wygra.

→ Gdy Twoja drużyna zasłoni wszystkie swoje obrazki, zwycięża. Zwykle wygrana Twojej drużyny będzie wynikać z zasłonięcia przez Was ostatniego obrazka, jednak czasami Twoja drużyna może wygrać podczas tury drugiej drużyny, jeśli jej przedstawiciele zgadną Wasz ostatni obrazek.

→ Twoja drużyna zwycięża również w przypadku, gdy drużyna przeciwna wpadnie na zabójcę.

## ZNASZ JUŻ ZASADY. CZAS NA GRĘ!



# DOBRE WSKAZÓWKI

Twoja wskazówka powinna składać się z **1 wyrazu** bez łączników ani odstępów. Jeśli nie masz pewności, czy wskazówka, której chcesz udzielić, składa się z 1 wyrazu, zapytaj szefa drużyny przeciwnej. **Każda wskazówka, na którą zgodzi się szef drużyny przeciwnej, jest dobrą wskazówką.**

**W grze Tajniacy: Obrazki wszystkie gry słowne są dozwolone.** Możesz zatem użyć wskazówki *lud*, żeby naprowadzić tajniaków na obrazek z ludźmi i obrazek z kostką lodu. Nie oznacza to wcale, że uda im się na to wpaść.

**Możesz też przeliterować wskazówkę.** Może to być przydatne, gdy chcesz, by Twoja drużyna zastanawiała się nad słowem *l-u-d*, a nie *l-ó-d*, albo gdy gracze mają problem ze zrozumieniem wskazówki.

**Musisz przeliterować wskazówkę, jeśli poprosi o to któryś z graczy.** W podanym przykładzie oznacza to, że musisz przeliterować *l-u-d* albo *l-ó-d* i nie możesz zdradzić, że chodziło o oba słowa.

**Wskazówka musi dotyczyć obrazków,** a nie wzorów tworzonych przez karty na stole, pierwszych liter wybranych słów ani cieniowania obrazków. *Ciemno: 2* nie jest dobrą wskazówką dla 2 najciemniejszych obrazków. Może to być jednak dobra wskazówka dla rzeczy, które kojarzą się z nocą, cieniami lub ciemnością.

## ZACHOWAJ POKEROWĄ TWARZ

Szefowie nie mogą udzielać żadnych informacji poza wskazówkami złożonymi z 1 wyrazu i 1 numeru. Nie poprzedzaj wskazówek dodatkowymi komentarzami. „Nie wiem, czy się domyślicie” to dość oczywiste stwierdzenie, a „nie wiem, czy się domyślicie, jeśli nie czytaliście *Hobbita*” zdradza zdecydowanie zbyt wiele informacji.

Szefowie nie mogą sprawiać wrażenia, jakby patrzyli wciąż na 1 obrazek, i nie mogą dotykać żadnych kart z obrazkami po zobaczeniu karty klucza.

Zachowaj pokerową twarz w trakcie, gdy tajniacy zgadują, i nie wyciągaj ręki w stronę żadnej karty, dopóki tajniacy nie dotkną 1 z obrazków. Jeśli tajniacy odgadną obrazek w kolorze drużyny, musisz zachowywać się tak, jakby dokładnie o ten obrazek chodziło, nawet jeśli tak nie jest.

W trakcie zgadywania tajniacy powinni skupić się na kartach na stole. Tajniacy nie powinni szukać kontaktu wzrokowego z szefem drużyny. Pomoże to uniknąć podpowiedzi niewerbalnych.

**Śpiewanie, używanie dziwnych akcentów i słów w obcych językach z zasady nie jest dozwolone.** Twoja grupa może postanowić, że tego typu wskazówki są w porządku, ale pamiętaj, że użycie francuskiego akcentu do nakierowania na wieżę Eiffla to sprytnie zagranie tylko za 1. razem.

**Twoja grupa może też zdecydować się nagiąć zasadę 1 wyrazu.** Może wolicie dopuszczać wielowyrazowe nazwy (*James Bond, Nowa Zelandia*) albo skrótowce (*FIFA, FBI*) czy nawet powszechne zestawienia słów (*wieczne pióro, stare miasto*).

**Twoja grupa może również zdecydować się wprowadzić dodatkowe ograniczenia, tym samym zwiększając poziom trudności.** Możecie na przykład ustalić, że wskazówki nie mogą uwzględniać kształtów z obrazków (*okrąg: 3* lub *prostokątny: 2*).

**Porada.** Dawanie wskazówki dla 1 obrazka może być banalnie proste, ponieważ możesz po prostu nazwać to, co jest widoczne na karcie. Aby rozgrywka była ciekawsza, spróbuj udzielać niedosłownych wskazówek, które zmuszą tajniaków do myślenia. Pamiętaj jednak, żeby nie przedobrzyć. Chcesz, by zgadywanie było ciekawsze, a nie niemożliwe.

# WSKAZÓWKA EKSPERCKA

## NIEOGRANICZONE

Możesz powiedzieć „nieograniczone” zamiast numeru. Na przykład *tyci: nieograniczone*. Pozwala to tajniakom na odgadnięcie tyłu obrazków, ile zechcą, dopóki zgadują poprawnie.

Wadą takiego zagrania jest to, że tajniacy nie wiedzą, ile obrazków wiąże się z nową wskazówką, jednak czasem mogą się tego domyślić. Jeśli drużynie pozostały do odgadnięcia 3 obrazki, wskazówka z liczbą 2 albo 3 wystarczałaby, żeby móc zaznaczyć wszystkie. W takiej sytuacji *tyci: nieograniczone* może oznaczać „spróbujcie odgadnąć 1 obrazek dla wskazówki *tyci*, a pozostałe 2 obrazki skojarzcie z wcześniejszymi wskazówkami”.

*tyci: ∞*

## ZERO

Wskazówka taka jak *gady: 0* również dopuszcza nieograniczoną liczbę podejść (zasada „plus 1” nie znajduje w tym przypadku zastosowania).

Taka wskazówka oznacza, że żaden z obrazków Waszej drużyny nie odnosi się do *gadów*. Jeśli zatem widzisz obrazki z wężem i dinozaurem, nie wskazuj ich.

Czemu? Jeśli na stole są nadal widoczne inne zwierzęta, może szef Waszej drużyny chciał, żebyście wskazali wszystkie zwierzęta, które nie są gadami. A jeśli jesteście na późniejszym etapie gry, może wskazanie wszystkich pozostałych obrazków poza wężem i dinozaurem jest tym, co dzieli Was od zwycięstwa.

*gady: 0*



## CODENAMES COMPANION

Wzbogać swoje rozgrywki w Tajniaków!

- Generuj całkowicie nowe karty kluczy.
- Użyj opcjonalnego czasomierza, by zwiększyć tempo rozgrywki.
- Pobierz i korzystaj za darmo!



## TAJNIACY: OBRAZKI

**Autor:** Vlaada Chvátil

**Główny grafik:** Tomáš Kučerovský

**Ilustracje:** Dávid Jablonovský, Jana Kilianová, Martin „Skam” Krejčí, Michal Suchánek, David Cochard, Filip Neduk

**Projekt graficzny:** Michaela Zaoralová, Radek „RBX” Boxan, Štěpán Drašťák, Tibor Vízi

**Projektowanie 3D:** Roman Bednář

**Współtwórcza:** Alča Chvátilová

**Instrukcja:** Jason A. Holt

**Podziękowania dla:** Tomáš Uhlíř

**Produkcja:** Vít Vodička

**Kierownik projektu:** Lea Červeňanská

**Nadzór projektu:** Petr Murmak

**Specjalne podziękowania dla:**

wszystkich, którzy zainspirowali i podzielili się swoimi kreatywnymi pomysłami na ilustracje – niezależnie czy byli to artyści, członkowie zespołu CGE, czy moje dzieci. Podziękowania należą się również wszystkim graczom na całym świecie, którzy od lat cieszą się grą *Tajniacy* – Wasza miłość do tej gry nadaje sens naszej pracy.



rebel

Copyright © 2018–2025  
Czech Games Edition s. r. o.

www.czechgames.com

# PRZYPOMNIENIA I WSKAZÓWKI

Dowiedz się więcej na  
[www.codenamesgame.com](http://www.codenamesgame.com)

- **Jako szef powinieneś zachowywać pokerową twarz.** Nie reaguj na dyskusje swojej drużyny, nieważne jak daleko odbiegają od właściwego toru myślenia. Nie wyciągaj ręki w kierunku żadnego z obrazków, dopóki nie zostanie dotknięty przez tajniaków. Gdy tajniak z Twojej drużyny dotknie karty z obrazkiem właściwego koloru, powinieneś zawsze zachowywać się tak, jakby był to obrazek, o który Ci chodziło – nawet jeśli nie jest to prawda.
- **Tajniacy nie mogą przyglądać się reakcjom szefów drużyn.** Zalecamy, by podczas zgadywania tajniacy skupiali się na kartach i nie szukali kontaktu wzrokowego z szefami drużyn.
- **Tajniacy mogą zgadywać obrazki, do których odnosiły się poprzednie wskazówki,** nawet podczas 1. próby zgadnięcia w danej turze. Mogą również zgadywać obrazki losowo, choć raczej nie powinni.
- **Szefowie drużyn nie mogą powiedzieć tajniakom, czy zostały im do odgadnięcia obrazki powiązane z poprzednimi wskazówkami.** Nie mogą nawet wspominać o poprzednich wskazówkach, chyba że zostaną poproszeni o ich powtórzenie.
- **Tajniacy mogą zakończyć turę dobrowolnie** bez odgadnięcia wszystkich obrazków, których dotyczyła wskazówka. Muszą jednak spróbować odgadnąć przynajmniej 1 obrazek.

## ŁĄCZENIE Z GRĄ TAJNIACY

Możecie grać zarówno ze słowami, jak i z obrazkami!

Rozłóżcie karty na wzór szachownicy.

Dla siatki kart 5 × 4 wykorzystajcie karty klucze i kafelki agentów z gry *Tajniacy: Obrazki*.

Dla siatki kart 5 × 5 wykorzystajcie karty klucze i kafelki agentów z gry *Tajniacy*.



## ŁĄCZENIE Z GRĄ TAJNIACY: DUET

Do rozgrywki 2-osobowej wykorzystajcie grę *Tajniacy: Duet*.

Możecie użyć kart obrazków z tej gry, by stworzyć siatkę obrazków 5 × 5.

Grajcie tak samo jak w *Tajniaków*: *Duet*, z kafelkami agentów i kartą klucza z gry *Tajniacy: Duet*.



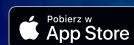
## APLIKACJA CODENAMES

Znalezienie odpowiedniej liczby osób do gry w *Tajniaków* nie zawsze jest proste. Jednak teraz możesz zagrać w dowolnym momencie z nową aplikacją *Codenames*.

Zaprojektowana i stworzona przez CGE, ta aplikacja oferuje mnóstwo możliwości:

- Odkrywaj **nowe tryby rozgrywki**.
- Zbieraj zabawne i dziwne karty słów z kategorii takich jak fantasy, historia, filmy i podróże.
- Podejmuj się **codziennych wyzwań** i udowodnij, że jesteś najlepszym z tajnych agentów.
- Graj z nieznanymi. Graj z przyjaciółmi. **Graj, kiedy i gdzie chcesz.**

Masz tylko 5 minut? Wystarczy! Aplikacja *Codenames* jest gotowa, by zapewnić szybką rozgrywkę pełną błyskotliwych podpowiedzi i odważnych strzałów.



4.9 ★★★★★



Dowiedz się więcej na: [cge.as/cnapp](http://cge.as/cnapp)