Dwóch rywalizujących szefów zna tożsamość 25 agentów. Członkowie ich drużyn znają tylko ich kryptonimy.



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

www.cge.as/cn-htp-pl

www.codenamesgame.com

# PRZYGOTOWANIE DO GRY

## PODZIELCIE SIĘ NA 2 DRUŻYNY.

Podzielcie się na 2 drużyny podobnego rozmiaru. W każdej drużynie musi być przynajmniej 2 graczy.

## WYBIERZCIE SZEFÓW SIATEK SZPIEGOWSKICH.

Każda drużyna wybiera swojego szefa siatki szpiegowskiej. Reszta graczy to tajniacy. Obydwoje szefów siada po 1 stronie stołu. Tajniacy siadają naprzeciwko szefów.

## ROZŁÓŻCIE 25 LOSOWYCH KRYPTONIMÓW.

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

## DOBIERZCIE KARTĘ KLUCZA.

W każdej rozgrywce używa się 1 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.

## WEŹCIE KAFELKI AGENTÓW.

Kafelki czerwonych agentów powinny leżeć na stosie przed szefem Czerwonych. Kafelki niebieskich agentów powinny leżeć na stosie przed szefem Niebieskich. Kafelki niewinnych obserwatorów i zabójcy powinny leżeć między szefami, by każdy z nich miał do nich swobodny dostęp.

## PRZYDZIELCIE PODWÓJNEGO AGENTA DO DRUŻYNY ROZPOCZYNAJĄCEJ.

Kolor 4 trójkątnych lampek znajdujących się naokoło karty klucza wskazuje drużynę, która zaczyna grę.

Drużyna rozpoczynająca ma do wskazania o 1 kryptonim więcej, więc otrzymuje kafelek podwójnego agenta. Kafelek należy **obrócić** na stronę z kolorem tej drużyny. Na czas rozgrywki będzie to 1 z jej kafelków agentów.







25 kart kryptonimów (z talii 200 kart)

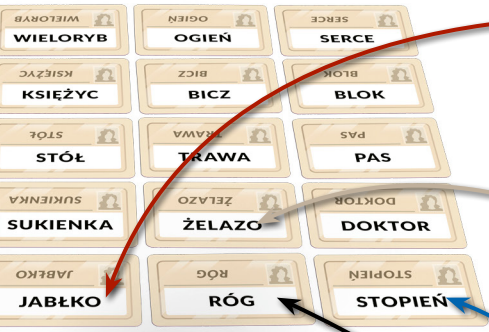







## NIEBIESCY TAJNIACY








1 karta klucza
(z talii 40 kart kluczy)

1 zabójca



8 niebieskich agentów







SZEF
NIEBIESKICH

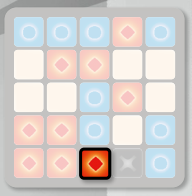
# ŚCIŚLE TAJNE

**TYLKO SZEFOWIE MOGĄ WIDZIEĆ KLUCZ!**

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

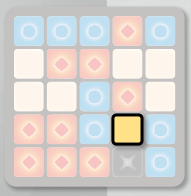
JABŁKO jest czerwonym agentem.





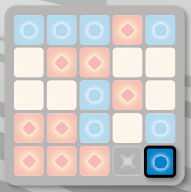
ŻELAZO jest niewinnym obserwatorem.





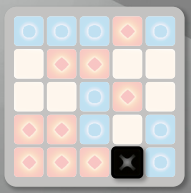
STOPIEŃ jest niebieskim agentem.





RÓG jest zabójcą.





# ROZGRYWKA

Drużyny grają na zmianę. Drużynę rozpoczynającą wyznacza kolor 4 lampek na brzegach karty klucza. Drużyny rozgrywają tury na zmianę do momentu, aż 1 z nich wygra.



W tym przykładzie zaczynają Czerwoni.

## PRZEBIEG TURY

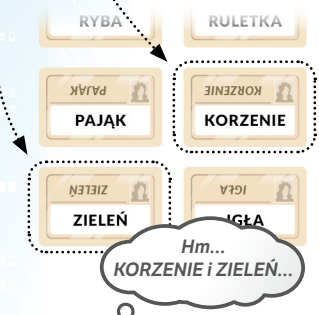
### SZEF DAJE WSKAZÓWKĘ.

Jeśli jesteś szefem, musisz wymyślić jednowyrazową wskazówkę powiązaną z 1 lub kilkoma słowami, 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 słowa.

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




Przykład. 2 z Twoich słów to KORZENIE i ZIELEŃ. Obydwa kojarzą się z drzewem, więc mówisz *drzewo: 2*.

### TAJNIACY KONTAKTUJĄ SIĘ Z AGENTAMI.

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 kryptonimu**, uznaje się to za oficjalną odpowiedź.

Szef siatki zakrywa kryptonim kafelkiem o odpowiednim kolorze zgodnie z kluczem.

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

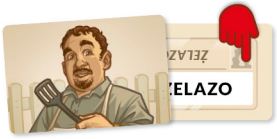



W podanym przykładzie tajniacy wskazują KORZENIE, więc mogą zgadywać dalej. Następnie wskazują JABŁKO zamiast słowa ZIELEŃ. Zgodnie z kluczem karta ze słowem JABŁKO to również czerwona karta. Szef Czerwonych musi udawać, że odgadnięte słowo było tym, o które chodziło we wskazówce.

## 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 drugiej drużyny, **tura drużyny się kończy, a słowo drużyny przeciwnej zostaje zakryte, co przybliża ją do zwycięstwa.**




Jeśli tajniak dotknie zabójcy, drużyna natychmiast **przegrywa**!




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

### NIE ZDECYDUJĄ SIĘ ZAKOŃCZYĆ TURY.

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

Jeśli jednak drużyna odgadnie już 2 dobre słowa kojarzące się ze słowem *zimno*, a zgadywanie 3. słowa wydaje się zbyt ryzykowne, może zakończyć turę po odgadnięciu 2 kryptonimów. Albo nawet tylko 1. Tajniacy zawsze muszą spróbować odgadnąć przynajmniej 1 słowo.

**ALBO**

### SKORZYSTAJĄ Z ZASADY „PLUS 1".

Dopóki tajniacy poprawnie odgadują słowa swojej drużyny, mogą spróbować **odgadnąć o 1 słowo więcej**, niż wynosi podana we wskazówce liczba. Przykładowo wskazówka *zimno: 3* pozwala tajniakom na odgadnięcie maksymalnie 4 słów.

Tajniacy nie muszą korzystać z tej zasady w pierwszej turze rozgrywki. W kolejnych turach okaże się to jednak niezwykle przydatne, ponieważ pozwala na odgadywanie słów powiązanych z poprzednimi wskazówkami.

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




## WYGRANA

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

- **Gdy Twoja drużyna zasłoni wszystkie swoje słowa, zwycięża.** Zwykle wygrana Twojej drużyny będzie wynikać z zasłonięcia przez Was ostatniego słowa. Jednak czasami Twoja drużyna może wygrać podczas tury drugiej drużyny, jeśli jej przedstawiciele zgadną Wasze ostatnie słowo.
- **Twoja drużyna zwycięża również w przypadku, gdy drużyna przeciwna skontaktuje się z zabójcą.**

# ZNASZ JUŻ ZASADY. CZAS NA GRĘ!

# DOBRE WSKAZÓWKI

Szefowie muszą udzielać wskazówek zgodnych z duchem gry. Jeśli nie masz pewności, czy Twoja wskazówka się nadaje, **spytaj szefa siatki szpiegowskiej drużyny przeciwnej.** (Tylko pamiętaj, żeby pozostali gracze Cię nie słyszeli).

## 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. *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.

**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*.

**Nie możesz podpowiadać przy pomocy dźwięków ani akcentów.** Jeśli za każdym razem można by połączyć wskazówkę ze słowem FRANCJA przez powiedzenie czegoś z francuskim akcentem, byłoby to zbyt proste.

## HOMONIMY

**W standardowej rozgrywce homonimy dopuszczalne są wyłącznie wtedy, gdy wskazówka nadal odnosi się do znaczenia słowa.** 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*.

**Jeśli słowa o różnych znaczeniach literuje się tak samo, potraktuj je jak to samo słowo.** *S-i-e-ć* jest dobrą wskazówką dla słów PAJĄK i STRONA.

**Możesz przeliterować podawaną wskazówkę,** a jeśli ktoś o to poprosi, musisz to zrobić.

**W aplikacji *Codenames* używanie zarówno homonimów, homofonów, jak i homografów jest dozwolone,** więc jeśli chcecie, możecie zdecydować się na grę w karcianych *Tajniaków*, dopuszczając wskazówki takie jak *kot* dla słowa KOD i innych kocich skojarzeń.

## NAGINANIE ZASADY JEDNEGO WYRAZU

Jako grupa możecie ustalić, że traktujecie ogólnie znane skrótowce takie jak *USA* czy *NASA* jak jednowyrazowe wskazówki.

Jednowyrazowe nazwy własne są zawsze dobrymi wskazówkami. Możecie również zdecydować, że dopuszczacie do gry wszystkie nazwy własne (takie jak *Maria Skłodowska-Curie albo Nowy Sącz*), a nawet tytuły filmów czy książek (np. *Stary człowiek i morze*).

Jednowyrazowe hasła, które składają się z kilku słów, jak np. deskorolka, są zawsze dobrymi wskazówkami. Wskazówki takie jak *ojciec chrzestny* albo *szkoła podstawowa* nie są dobrymi wskazówkami, chyba że zgodzi się na nie szef drużyny przeciwnej.

## 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.**

# WSKAZÓWKI EKSPERCKIE

## NIEOGRANICZONE

*tyci: 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 1 z nich, możesz powiedzieć *nieograniczone* zamiast cyfry. Na przykład *tyci: nieograniczone*.

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

## ZERO

*pióra: 0*

Wskazówka taka jak *pióra: 0* również dopuszcza nieograniczoną liczbę podejść (zasada „plus jeden" nie znajduje w tym przypadku zastosowania).

Taka wskazówka oznacza, że żadne ze słów Waszej drużyny nie odnosi się do *piór*. Jeśli zatem PINGWIN jest jedynym ptakiem na stole, nie zgaduj tego słowa.

Dlaczego? Jeśli na stole nadal są słowa takie jak ŚNIEG, LÓD i ANTARKTYKA, może szef Waszej drużyny chciał powiedzieć *zimno: 3*, ale przeszkadza mu w tym słowo PINGWIN. W takiej sytuacji zaznacz ŚNIEG, LÓD i ANTARKTYKĘ.

## KARA ZA ZŁĄ WSKAZÓWKĘ

Jeśli szef da nieprawidłową (niezgodną z zasadami) wskazówkę, tura jego drużyny natychmiast się kończy. Dodatkowo szef drugiej drużyny może zasłonić 1 ze swoich słów kafelkiem agenta, zanim da kolejną wskazówkę.

Jeśli drużyna przeciwna uważa, że nieprawidłowa wskazówka nie ma złego wpływu na rozgrywkę, szef tej drużyny może pozwolić na jej wykorzystanie i uznać ją za dobrą. Co więcej, jeśli nikt nie zauważy, że wskazówka jest nieprawidłowa, traktuje się ją jako dobrą wskazówkę.

## WARIANTY ROZGRYWKI

Jeśli preferujecie szybszą rozgrywkę, możecie użyć czasomierza. Różne czasomierze i losowe karty kluczy znajdziecie w darmowej aplikacji *Codenames Companion* na smartfony (ta aplikacja nie jest tym samym co aplikacja *Codenames*, która pozwala na granie w *Tajniaków* z ludźmi z całego świata).

Dodatkowe informacje i sposoby rozgrywki znajdziecie na **codenamesgame.com**.

# TAJNIACY

**Autor:** Vlaada Chvátil
**Ilustracje:** Tomáš Kučerovský
**Ilustracje dodatkowe:** František Sedláček, 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 i 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 deweloperskiej za stworzenie niesamowitej aplikacji mobilnej *Codenames*; Lukáša Novotnego za fantastyczną implementację gry na przeglądarki internetowe; dla Tomáša Uhlíře 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!**

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

www.czechgames.com

# PRZYPOMNIENIA I WSKAZÓWKI

Więcej na stronie
**www.codenamesgame.com**

- **Bądź cierpliwy.** Rola szefa siatki szpiegowskiej jest trudna. Znalezienie pierwszej wskazówki może chwilę zająć. Zwykle po tym gra nabiera tempa.
- **Wolno Ci udzielić wskazówki, która dotyczy tylko 1 słowa**, ale wskazówki dla większej liczby słów dają więcej frajdy.
- **Nie udzielaj dodatkowych informacji poza wskazówką.** Nie mów „To trochę naciągane". To *Tajniacy*. Tu wszystko jest trochę naciągane.
- **Tajniacy powinni przedyskutować otrzymaną wskazówkę, a następnie zgadnąć.** Jeśli jesteś jedynym tajniakiem w drużynie, możesz od razu zgadywać. A jeśli gracie w drużynie, warto zadbać o to, żeby każdy dodał coś od siebie, ale starajcie się nie dopuścić do tego, żeby dyskusja i niezdecydowanie niepotrzebnie przedłużały grę.
- **Jako szef powinieneś zachowywać pokerową twarz.** Nie reaguj na rozmowy swojej drużyny – nieważne, jak daleko odbiegają od właściwego toru myślenia. Nie dotykaj żadnych z kafelków ani nie sięgaj w ich kierunku, dopóki Twoja drużyna nie dotknie 1 ze słów. 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.
- **Tajniacy mogą zgadywać słowa związane z wcześniejszymi wskazówkami** nawet podczas pierwszego strzału w swojej turze. Mogą również zgadywać słowa losowo, choć raczej nie powinni.
- **Szefowie nie mogą mówić tajniakom, czy nadal mają do odgadnięcia słowa z poprzednich wskazówek.** Nie mogą nawet wspominać o poprzednich wskazówkach, chyba że zostaną poproszeni o ich powtórzenie.
- **Tajniacy mogą zakończyć rundę w dowolnym momencie,** nawet jeśli nie odgadli wszystkich słów związanych z daną wskazówką. Muszą jednak spróbować odgadnąć przynajmniej 1 słowo.
- **Gdy skończycie partię, wystarczy obrócić 25 kryptonimów na drugą stronę, aby móc zagrać ponownie.**




***TAJNIACY DUET***
2+ graczy, kooperacyjna
**400 dodatkowych słów**
(można łączyć z grą podstawową)




***TAJNIACY OBRAZKI***
4–8 graczy
**gra z obrazkami**
zamiast słów

fot. Henk Rolleman



**VLAADA**
twórca *Tajniaków*

*Na stronie zostało trochę miejsca, więc pozwólcie, że wykorzystam je do polecenia Wam* ***aplikacji Codenames****. Osobiście spędziłem ostatnie kilka lat, pracując nad aplikacją wraz z naszym zespołem, wypełniając ją najróżniejszymi treściami, zaskakującymi rozwiązaniami i nowymi sposobami na grę (jestem szczególnie dumny z systemu codziennych wyzwań), a także wieloma ciekawymi funkcjami – sami będziecie zaskoczeni! :)*

*Piszę to, ponieważ szczerze uważam, że aplikacja przypadnie Wam do gustu.* ***Spróbujcie i przekonajcie się sami.***

Vlaada dzieli się również swoją historią związaną z projektowaniem, którą można przeczytać na stronie cge.as/cn-story.

**4,9** ★★★★★

Pobierz w App Store

POBIERZ Z Google Play

