

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-http



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 SZEFOW 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 stole 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.

PRYZDIELCIE PODWÓJNEGO AGENTA

DO DRUŻYNY ROZPOCZYNAJĄCEJ.

Kolor 4 trójkątnych lampek znajdujących się na okolicy 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.

CZERWONI TAJNIACY



25 kart
kryptonimów
(z talii 200 kart)



8 czerwonych agentów

7 niewinnych
obserwatorów

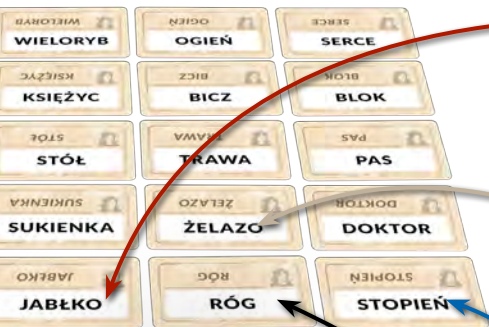


1 podwójny agent

SZEF
CZERWONYCH



NIEBIESCY TAJNIACY



1 karta klucza
(z talii 40 kart kluczy)

1 zabójca



8 niebieskich agentów



SZEF
NIEBIESKICH

ŚCIŚLE TAJNE

TYLKO SZELOWIE MOGĄ WIDZIEĆ KLUCZ!

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

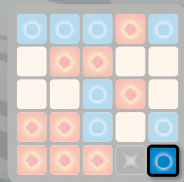
JABŁKO jest czerwonym agentem.



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.

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**.

drzewo: 2



W tym przykładzie zaczynają Czerwoni.



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 przybliży 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 odgadyują 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 zastroni wszystkie swoje słowa, zwycięża. Zwykle wygrana Twojej drużyny będzie wynikać z zastronienia 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 PIN-GWIN. 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 PI-RAMIDA, 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 *WAŻ* 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 Śącz*), 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

Czasem zdarza się tak, że nie odgadnięcia 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 wystarczałaby, 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”.

*tyci:
nieograniczone*

ZERO

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.

pióra: 0

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 Gadget* 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 Drašfák, Tibor Vízi

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 Novotného za fantastyczną implementację gry na przeglądarki internetowej; dla Tomáša Uhlířa i Ondřeja Kůrki; 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

rebel

PRZYPOMNIENIA I WSKAZÓWKI

Więcej na stronie
www.codenamesgame.com

- **Bądź cierpliwy.** Rola szefa siatki szpiegowskiej jest trudna. Znalazienie 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 tajnikom, 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**

foto: 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 wyzwania), a także wieloma ciekawymi funkcjami – sami będziecie zaskoczeni! :)

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

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

4,9 ★★★★★

