

# TAJNIACY

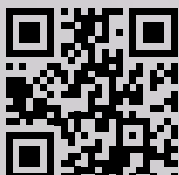
BEZ CENZURY

GRA  
SŁOWNA

TYLKO DLA  
DOROSŁYCH



filmik z zasadami



**rebel**

# PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podzielcie się na 2 drużyny podobnego rozmiaru i o podobnych umiejętnościach. Szanse muszą być wyrównane. Do gry standardowej potrzeba co najmniej 4 graczy (2 drużyny po 2 osoby).

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, podzielcie je (mniej więcej) na pół i rozdajcie drużynom. Drużyny kładą po kolei po 1 kryptonimie na stole, aż ułożą siatkę 5 x 5. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka. Nie będą używane w grze.

**Wskazówka.** Gdy tasujesz karty kryptonimów, pamiętaj, by raz na jakiś czas obrócić połowę talii. Dzięki temu słowa będą lepiej wymieszane.



tajniacy

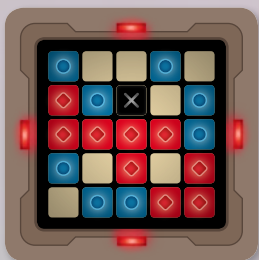


szefowie siatki szpiegowskiej



## KLUCZ

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. Wystarczy umieścić klucz na podstawce. Najważniejsze, by tajniacy go nie widzieli.



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!

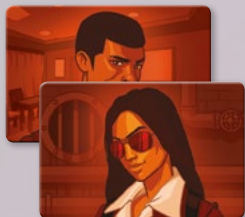
## DRUŻYNA ROZPOCZYNAJĄCA



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 drużyny rozpoczynającej jako pierwszy daje 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, które słowa ich szef miał na myśli. Gdy 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 wypowiedzasz ją na głos. Podajesz również jedną liczbę, która informuje Twoją drużynę, ile kryptonimów łączy się ze wskazówką.

**Przykład.** Dwa z Twoich słów to WÓDKA i MARTINI. Obydwa kojarzą się z *alkoholem*, więc mówisz *alkohol: 2*.

Możesz też podać wskazówkę dotyczącą jednego słowa (*zubrówka: 1*), ale gra jest o wiele ciekawsza, gdy celujesz w 2 słowa lub nawet więcej. Jeśli uda Ci się wymyślić wskazówkę dotyczącą 4 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: bez cenzury* – 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. Lepiej pomyśleć dwa razy.

**Wskazówka.** Rozprasające komentarze drużyny przeciwnej są dozwolone. Nawet mile widziane.

## Liczba podejść

**Tajniacy zawsze muszą spróbować zgadnąć przynajmniej 1 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 **1 dodatkowe słowo.**

**Przykład.** Pierwszą wskazówką Drużyny Czerwonych była *pupa: 2*. Tajniak stawiał na słowa TYŁ i ZAD. Tajniak dotknął najpierw kryptonimu TYŁ. Był to niewinny obserwator, tajniak nie miał więc już szansy zgadnąć słowa ZAD.

## 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, wziąć kolejną kartę klucza 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. Gdy tajniak z Twojej drużyny dotknie jakąś kartę ze słowem, spójrz na kartę klucza, a następnie zasłoń to słowo kartą odpowiedniego koloru. Gdy 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 1 słowa i 1 cyfry – taki jest zamysł tej gry!

Drużyna Niebieskich w swojej turze zgadła 2 słowa. Znów pora na Drużynę Czerwonych.

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

Tajniak nie ma jednak pomysłu na trzecie słowo związane z *alko*. Wybiera ZAD. Nie ma to związku z *alko* (chyba że ktoś jest zbyt szczodry po kilku głębszych) – zgaduje słowo związane z poprzednią wskazówką (*pupa*: 2).

ZAD to czerwone słowo. Tajniak zgadł 3 słowa w turze ze wskazówką *alko*: 3. Może zgadywać jeszcze raz. Może spróbować odgadnąć trzecie słowo związane z *alkoholem* albo drugie słowo związane z *pupa*. Może też w tym momencie skończyć zgadywać i oddać głos Niebieskim.

**Co rundę masz 1 dodatkową szansę.** W powyższym przykładzie tajniak miał 4 podejścia, bo jego szef powiedział liczbę 3. Gdy tajniacy 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 1 słowo zostaje zasłonięte, więc gra staje się stopniowo coraz prostsza.

## KONIEC GRY

**Gra kończy się, gdy 1 drużyna zasłoni wszystkie swoje słowa. Ta drużyna zwycięża.**

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

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

# 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.

*F: 2* nie stanowi dobrej wskazówki dla słów FRED i FAZA. To samo tyczy się *cztery: 2* (czyli cztery litery). Ale...

**Litery i liczby mogą być dobrymi wskazówkami, jeśli odnoszą się do znaczenia.**

*Dwa: 2* może być dobrą wskazówką do słów NUMEREK i JAJKA.

**Numer, który dodajesz do wskazówki, nie może być wskazówką.** *Jedzenie: 2* nie jest dobrą wskazówką do słów MIĘSO i NUMEREK.

**Musicie grać po polsku.** Obce słowo jest dozwolone tylko wtedy, jeśli gracze użyliby go w zwykłym polskim zdaniu.

**Nie możesz używać innych form widocznych słów z siatki.** Póki MASAŻ jest widoczny, nie możesz powiedzieć: *masażysta* i *masażer*.

**Nie możesz użyć części złożenia widocznego na stole.** Póki na stole widoczny jest SZEŚCIOPAK, nie możesz powiedzieć: *szóstka* i *paczka*.

## HOMONIMY

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

**Słowa, które brzmią tak samo, ale mają inne znaczenia i pisownię, uznawane są za różne.** Jeśli na stole znajduje się kryptonim JEŻ, to Twoją wskazówką może być *jesz*.

**Możesz też przeliterować swoją wskazówkę.** Jeśli chcesz, żeby Twoi tajniacy odgadli kryptonimy WŁOCHY i GAŚKA, możesz przeliterować wskazówkę *D-a-n-i-a*, nie przejmując się faktem, że w rzeczywistości słowa Dania i dania wymawia się inaczej. Dzięki takiemu zabiegowi (może) uda Ci się naprowadzić tajniaków na państwo (Włochy) i jedzenie (gąska). Jeśli na stole znajduje się kryptonim JEŻ, to Twoją wskazówką może być *j-e-s-z*. Przynajmniej nikt nie oskarży Cię o łamanie zasad.

**Masz obowiązek przeliterować wskazówkę, jeśli ktoś o to poprosi.** Jeśli czujesz, że przeliterowanie jakiegoś słowa chwilowo Cię przerasta, możesz poprosić szefa drugiej drużyny o pomoc.

**Wskazówka.** Literowanie nie jest zarezerwowane tylko dla haseł z homonimami. Jeśli tajniacy mają problem ze zrozumieniem wskazówki (jest głośno, szef użył homofonu albo już za bardzo mamrocze), mogą poprosić o przeliterowanie słowa.

## CZEPIANIU SIĘ MÓWIMY NIE

Jak już wcześniej wspomnieliśmy, różnym ludziom podobają się różne rzeczy, więc powinniście sami poeksperymentować i zobaczyć, co najlepiej sprawdza się w Waszej grupie.

**Jeśli szef drugiej drużyny nie uzna, że wskazówka jest zła, to wszystko z nią w porządku.** Jeśli nie jesteś pewien, spytaj drugiego szefa (szepciem, żeby pozostali gracze Cię nie usłyszeli).

# ZASADA ZMIENNA JEST

## 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 liczebника.

Jednak pod żadnym pozorem nie można wymyślać własnych nazw gatunkowych. *Ośmiornica kielbasiana* nie jest dobrą wskazówką do słów PARÓWA i KAŁAMARNICA.

## Skrótowce

Formalnie *CIA* nie jest jednym słowem. Ale stanowi świetną wskazówkę. Możecie więc postanowić,

że dopuszczacie do gry ogólnie znane skrótowce takie jak *USA*, *LOL* czy *NASA*. Słowa takie jak *laser*, *radar* czy *sonar* są zawsze dopuszczalne, choć etymologicznie były akronimami.

## Nazwy własne

Nazwy własne to dobre wskazówki, ale podlegają wszystkim zwykłym zasadom. Gracze mogą uzgodnić, że traktują nazwy własne jako jedno słowo. Można więc korzystać z imion i nazwisk, na przykład *John Holmes*, ale też z różnych tytułów, chociażby *Seks nocy letniej*. Nawet jeśli nie chcecie korzystać z wielowyrzowych nazw własnych, możecie zrobić wyjątek dla nazw miejscowych takich jak *Nowy Jork*.

## Rymy

Niektórzy lepiej się czują, gdy ciągle rymują, i lubią grać z rymami jako swymi wskazówkami. 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 spaść na to sami.

## WSKAZÓWKA EKSPERCKA: ZERO

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

Jeśli szef użyje *0*, zwykły limit podejść nie obowiązuje. Tajniacy mogą zgadywać tyle słów, ile chcą. Muszą podjąć przynajmniej 1 próbę.

Jeśli zastanawiasz się, dlaczego niby miałyby 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 liczby. Na przykład *dragi: 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.

Aby dowiedzieć się więcej na temat gry i jej wariantów, odwiedźcie stronę [www.codenamesgame.com](http://www.codenamesgame.com).

# POZNAJCIE „NIWINNYCH” OBSERWATORÓW



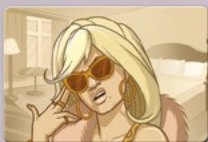
**Leigh Napivkovič – barmanka:** „Zapomnij, nie będę dla Ciebie tańczyć”.

Leigh pracuje w Klubie Diamencik – przybytku z tańcem erotycznym. Przez większość czasu musi przypominać klientom, że ona tu tylko robi drinki, a nie lody. Do jej popisowych napitków zaliczają się Absyntcja pracownicza, Bułka Kaiserka i Pączek z Likrem. Część klienteli i tak z uporem maniaka zamawia Modzajto.



**Wayne O'Levathor (aka „Ziomfesor”) – wieczny student:** „Te, kiedy w tym roku jest majówka?”

Po 7 latach na uniwerku Wayne jest uznawany przez brat studentkę za wykładowcę. Dwa razy zdobył tytuł „Najfajniejszego psora na kampusie”.



**Dayah Doopeh – agentka nieruchomości i pani do towarzystwa:**

„Zaraz pokażę panu tylne wejście!”

Dayah posunie wszystko. Znaczy... Posunie się do wszystkiego, żeby spełnić wymagania swoich klientów. W biurze czy poza nim – zawsze zwala... odważa kawał dobrej roboty. W swojej firmie rządzi twardą ręką. Każdą sprawę doprowadzi do końca.



**Bud Yaratsch – dozorca w lokalnej aptece szpitalnej:** „Gdzieś na pewno wybiła 4:20!”

Bud, były barista, w końcu znalazł swoje powołanie. Został dozorcą w aptece Ziółko. W wolnych chwilach pracuje nad mieszanką kofeiny i konopi indyjskiej, ale nie ma pomysłu na chwytliwą nazwę...



**Peter Konarsky – podstarzały gwiazdor porno:** „Konar!”

W czasach świetności Peter był znany z wymagających pozycji seksualnych, takich jak taczka czy ubijanie masła. Podczas wielkiego finału zawsze krzyczał „Konar!”. Teraz łyka niebieskie pigułki jak cukierki, żeby w ogóle wstać.



**Vin. C. Haysoo – łowca talentów:** „Miło Cię poznać... Możesz mi mówić Mentor”.

Vin, absolwent kierunku Szlachta nie pracuje, który ukończył w Szkole Życia, to wzięty menedżer średniego szczebla. Jego team robi wszystkie projekty na asapie, walczy dzielnie z targetami i deadline'ami, nie bacząc na przerwy na lunch.



**Mary Jane Rajska Tęczowa Karma – hipiska New Age:**

„Prawie zawsze jestem wegangą. Tylko nie w soboty, bo wtedy jem obiad u dziadków”.

MJRTK ma kieszenie pełne kryształów, roztaacza wokół siebie pozytywną aurę i mocny zapach paczuli. Kocha kręcić hula-hoop i parzyć kombucę, jeśli akurat nie uprawia jogi.

Na podstawie gry Tajniacy autorstwa Vlaady Chvátıla

Ilustracje: Petr Kudriavtcev, Tomáš Kučerovský

Opracowanie graficzne: Emily Todd

Tłumaczenie: Martyna Skowron

Redakcja polskich zasad: Zespół Rebel

Specjalnie podziękowania dla: Petra i zespołu Czech Games Edition, Vlaady Chvátıla, Corby/ego Hamiltona, Lucy Fox Hill, Joshui Githensa.

rebel

CGE  
Czech Games Edition

© Czech Games Edition, Lipiec 2016  
www.CzechGames.com