


# Gra Tajniacy (2025)

| | |
|---|---|
| Cena brutto | **64,99 zł** |
| Cena netto | **52,84 zł** |
| Numer katalogowy | **WGRBEP0UJ090743** |
| Kod producenta | **TAJ-PL** |
| Kod EAN | **5906954790743** |
| Gwarancja | **24 mc.** |
| Min. liczba graczy | **4** |
| Max. liczba graczy | **8** |
| Czas gry (maks.) | **15** |
| Wersja językowa (zabawki::gry/karciane) | **Polska** |
| Rodzaj (zabawki::gry) | **Słowne** |
| Nr katalogowy | **TAJ-PL** |
| Płeć (zabawki) | **Dziewczynki** |
| Produkt na baterie | **Nie** |
| Baterie w zestawie | **Nie** |
| Wymagania wiekowe | **10** |
| Akcesoria w zestawie | **16 kafelków agentów w 2 kolorach Kafelek podwójnego agenta 7 kafelków niewinnych obserwatorów Kafelek zabójcy 40 kart kluczy Instrukcja Podstawka 200 kart z 400 kryptonimami** |
| Materiał | **Tektura** |
| Uwaga | **CE + 0-3 + Male czesci + zadlawienie** |
| Wersja (zabawki::gry) | **Podstawa** |
| Zasilanie (lista) | **Nie dotyczy** |

## Opis produktu

**Gra Tajniacy (2025)**

Dwie drużyny tajniaków, którym przewodzi dwóch Szefów Wywiadu, próbują jak najszybciej nawiązać kontakt ze wszystkimi swoimi agentami. Problem polega na tym, że Szefowie mogą przekazywać tylko po jednej wskazówce na raz, a możliwych kryptonimów jest naprawdę całkiem sporo. Drużyna musi więc dokładnie przeanalizować każde usłyszane słowo pod kątem powiązań z pozostałymi. Zwłaszcza że gdzieś w mroku czai się zabójca

Tajniacy to imprezowa gra dedukcyjna, która podbiła serca graczy na całym świecie. Podczas rozgrywek naszym zadaniem jest wymyślanie i odgadywanie skojarzeń do wieloznacznych haseł. Oferuje szansę wcielenia się w dwie różne role (podpowiadającego i odgadującego) oraz perfekcyjnie łączy współpracę (wewnątrz grupy) z rywalizacją (z drugą drużyną).

**Na czym to polega?**

- Gracze dzielą się na dwie możliwie równe drużyny.
- W każdej rozgrywce na stole rozkładamy 25 kart z kryptonimami tak, by tworzyły siatkę 5x5.
- Drużyny wyłaniają Szefów Wywiadu, którzy siadają razem po jednej stronie stołu.
- Przez całą grę Szefowie Wywiadu mają dostęp do specjalnego klucza, wskazującego które hasła należą do danej drużyny, które są neutralne, a pod którym czai się zabójca.
- Zadaniem Szefów Wywiadu jest wymyślanie podpowiedzi i przekazywanie ich grupie. Ale uwaga, muszą być złożone z pojedynczych wyrazów! Cała sztuka tkwi więc w tym, by jednym hasłem połączyć jak najwięcej kryptonimów, a jednocześnie zadbać, by nie kojarzyły się z przydomkami wrogich agentów. Razem ze wskazówką Szef podaje też liczbę wskazującą, ile kryptonimów połączył.
- Gdy Szef Wywiadu przekaże hasło, drużyna musi zdecydować, które słowo lub słowa ich zdaniem miał na myśli. W tym celu jej członkowie mogą dyskutować, a ich decyzja powinna być wspólna.
- Tajniacy zawsze muszą spróbować zgadnąć przynajmniej jedno słowo. Każdy zły strzał natychmiast kończy turę, jednak jeśli odkryją własnego agenta, mogą próbować dalej. Liczba dostępnych prób jest zależna od liczby podanej wraz z hasłem przez Szefa Wywiadu (zawsze mamy jedną próbę więcej).
- Gra kończy się w momencie, gdy zostanie odkryty ostatni agent danej drużyny lub gdy któraś drużyna odkryje zabójcę (w takim wypadku automatycznie przegrywa).

**Dlaczego pokochasz tę grę?**

- Tajniacy oferują niezwykłą zabawę słowem. Łączenie losowych wyrazów za pomocą luźnych skojarzeń to nie lada wyzwanie! Twórcy gry zadbali, by hasła były wieloznaczne, co dodatkowo utrudnia zadanie i skutkuje mnóstwem śmiechu i emocji.
- Podczas rozgrywek mamy okazję wcielić się w niesymetryczne role. Szefowie Wywiadu muszą nie tylko wymyślać kreatywne skojarzenia, ale też zachować kamienną twarz, gdy drużyna snuje swoje przemyślenia. Z kolei drużyna musi przeprowadzić skuteczną burzę mózgów i na tej podstawie podjąć decyzję. Co za odpowiedzialność!
- W grze mamy do dyspozycji aż 400 unikalnych haseł, z których losujemy 25 i układamy w przypadkowy kwadrat. Do tego dochodzą karty kluczy, jeszcze bardziej randomizujące rozgrywkę. Słowem: każda partia to inny układ haseł i zupełnie nowe wyzwanie!