Link do produktu: https://sklep.ps.com.pl/gra-tajniacy-obrazki-edycja-2025-p-412074.html



Gra Tajniacy Obrazki (Edycja 2025)

Cena brutto	**64,99 zł**
Cena netto	**52,84 zł**
Numer katalogowy	**WGRBEP0UJ090774**
Kod producenta	**TAJO-PL**
Kod EAN	**5906954790774**
Wymagania wiekowe	**10**
Akcesoria w zestawie	**140 x Karta z 280 obrazkami 14 x Kafelek agentów w 2 kolorach Kafelek podwójnego agenta 4 x Kafelek niewinnych obserwatorów Kafelek zabójcy 60 x Karta klucz Instrukcja Podstawka**
Materiał	**Tektura**
Uwaga	**CE + kosz + 0-3 + Male czesci + zadlawienie**
Wersja (zabawki::gry)	**Podstawa**
Zasilanie (lista)	**Nie dotyczy**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**4**
Max. liczba graczy	**8**
Czas gry (maks.)	**15**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Rodzinne i towarzyskie**
Płeć (zabawki)	**Dziewczynki**
Produkt na baterie	**Nie**
Baterie w zestawie	**Nie**

Opis produktu

Gra Tajniacy Obrazki (Edycja 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. Co więcej, są wyrażone obrazkami, a nie słowami! Drużyna musi dokładnie przeanalizować wszystko, co powie ich przywódca. Zwłaszcza że gdzieś w mroku czai się zabójca

Tajniacy Obrazki to alternatywna wersja imprezowej gry dedukcyjnej, która podbiła serca graczy na całym świecie. Podczas rozgrywek naszym zadaniem jest wymyślanie i odgadywanie skojarzeń do wieloznacznych grafik. 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 20 kart z obrazkami tak, by tworzyły siatkę 4x5.
- Drużyny wyłaniają Szefów Wywiadu, którzy siadają razem po jednej stronie stołu.
- Przez całą grę Szefowie Wywiadu mają dostęp do specjalnego klucza, wskazującego które obrazki 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 obrazkami przypisanymi do wrogich agentów. Razem ze wskazówką Szef podaje też liczbę wskazującą, ile kryptonimów połączył.
- Gdy Szef Wywiadu przekaże hasło, drużyna musi zdecydować, który obrazek lub obrazki ich zdaniem miał na myśli. W tym celu jej członkowie mogą dyskutować, a ich decyzja powinna być wspólna.
- Tajniacy zawsze muszą spróbować zgadnąć przynajmniej jeden kryptonim. 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 niezwykłe podejście do zabawy skojarzeniami. Łączenie losowych obrazów za pomocą luźnych myśli to nie lada wyzwanie! Twórcy gry zadbali, by grafiki 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 280 unikalnych obrazków, z których losujemy 20 i układamy w przypadkową siatką. Do tego dochodzą karty kluczy, jeszcze bardziej randomizujące rozgrywkę. Słowem: każda partia to inny układ i zupełnie nowe wyzwanie!