

VLAADA CHVÁTIL

TAJNIACY



Disney

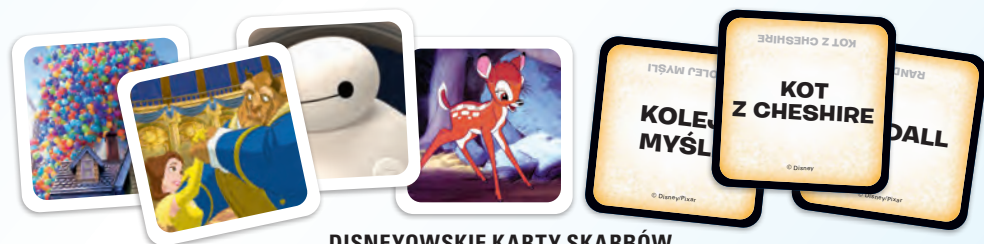
INSTRUKCJA

SPIS TREŚCI

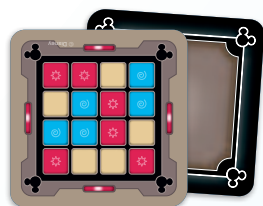
ZAWARTOŚĆ	2
OPIS GRY/PRZYGOTOWANIE DO GRY.....	3
KLUCZ/DRUŻYNA ROZPOCZYNAJĄCA	4
PRZYKRYWKI/ROZGRYWKA/ZWYCIĘSTWO	5
DAWANIE WSKAZÓWEK/POKEROWA TWARZ/IDENTYFIKACJA.....	6
LICZBA PODEJŚĆ/DOBRE WSKAZÓWKI	7
PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA.....	8
TRYB ZAAWANSOWANY/DODATKOWE ZASADY I WARIANTY	10
WARIANT DLA 2 GRACZY/WARIANT DLA 3 GRACZY.....	11
GRALIŚCIE JUŻ W TAJNIKÓW?	12

ZAWARTOŚĆ

200 kart skarbów, 60 kart kluczy – 20 prostych i 40 zaawansowanych, 1 podstawka, 25 kart przykrywek – 8 niebieskich, 8 czerwonych, 7 neutralnych, 1 dwukolorowa i 1 końca gry.



DISNEYOWSKIE KARTY SKARBÓW
ILUSTRACJE NA JEDNEJ STRONIE, SŁOWA NA DRUGIEJ



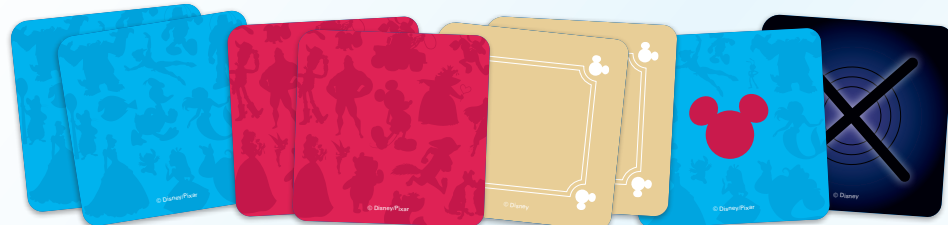
PROSTE KLUCZE
SIATKA 4 x 4



ZAAWANSOWANE KLUCZE
SIATKA 5 x 5



PODSTAWKA
NA KARTĘ KLUCZA



PRZYKRYWKI – NIEBIESKIE, CZERWONE, NEUTRALNE, DWUKOLOROWA I KOŃCA GRY
DWUKOLOROWA PRZYKRYWKA JEST CZERWONA PO JEDNEJ STRONIE I NIEBIESKA PO DRUGIEJ

OPIS GRY

Dwie drużyny walczą ze sobą, aby zidentyfikować wszystkie swoje disneyowskie karty skarbów z 16 kart ułożonych w siatce 4 x 4. Każda drużyna ma swojego wskazówkomistrza. Zna położenie każdej karty skarbu, którą mają odnaleźć członkowie jego drużyny, podążając za jego tajemniczymi podpowiedziami. Uważajcie! Jeśli ktoś nie odgadnie intencji wskazówkomistrza, może w efekcie pomóc przeciwnej drużynie! A przecież to wyścig – drużyna, która zidentyfikuje wszystkie swoje karty jako pierwsza, wygrywa!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

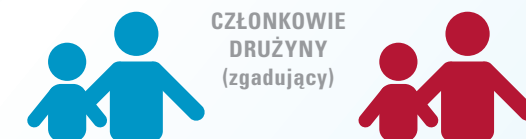
Podzielcie się na 2 drużyny podobnego rozmiaru i o podobnych umiejętnościach. Szanse muszą być wyrównane. Polecamy grać co najmniej w 4 osoby (czyli 2 drużyny po 2 graczy). Zasady wariantów dla 2 i 3 graczy znajdują się na stronie 11.

Każda drużyna wybiera swojego wskazówkomistrza. Obydwaj wskazówkomistrzowie siadają po jednej stronie stołu. Reszta graczy (zgadujący) siada naprzeciwko wskazówkomistrzów.

Wybierzcie losowo 16 kart skarbów i ułóżcie je na stole w siatce 4 x 4. Siatka odpowiada układowi z prostego klucza. Karta klucza pozwala ustalić wskazówkomistrzom, które karty przypisano ich drużynom (więcej informacji na ten temat znajdziecie na stronie 4). Polecamy używać tylko jednej strony – obrazkowej albo słownej.

Obrazki należy ułożyć tak, aby wskazówkomistrzowie widzieli je do góry nogami. W przypadku strony ze słowami karty układa się tak, aby zgadujący mogli z łatwością odczytać większe słowa.

UWAGA! Na stronie 10 znajduje się opis przygotowania zaawansowanego trybu gry i zasady dla bardziej doświadczonych graczy.



Wicie już, jak grać w Tajników? Przejdźcie na stronę 12.

KLUCZ

W każdej rozgrywce używa się 1 klucza, który pozwala ustalić lokalizację kart skarbów każdej z drużyn. Wskazówkomistrzowie wybierają losowo klucz i umieszczają go na podstawie między sobą. Ułożenie klucza jest *obojętne*. Wystarczy umieścić klucz na podstawie. Najważniejsze, by zgadujący go nie widzieli.

Karta klucza wskazuje, które z kart leżących na stole należą do danej drużyny. Czerwone kwadraty na karcie klucza odpowiadają kartom skarbów, które musi odgadnąć Drużyna Czerwonych, a niebieskie kwadraty na karcie klucza wskazują karty skarbów Drużyny Niebieskich. Beżowe kwadraty to neutralne karty, które nie należą do żadnej z drużyn.

KARTY DRUŻYNY CZERWONYCH



KARTY DRUŻYNY NIEBIESKICH



KARTY NEUTRALNE



OBRAZKI SĄ DO GÓRY NOGAMI, BO PATRZYMY NA NIE Z PERSPEKTYWY WSKAZÓWKOMISTRZÓW.

ODPOWIADAJĄ UKŁADOWI KWADRATÓW Z KARTY KLUCZA PO PRAWEJ STRONIE.



KLUCZ

DRUŻYNA ROZPOCZYNAJĄCA

Kolor 4 lampek znajdujących się naokoło karty klucza wskazuje drużynę, która zaczyna grę. (W przykładzie na górze jest to Drużyna Czerwonych). **Drużyna rozpoczynająca ma do wskazania 6 kart skarbów. Druga drużyna musi poprawnie wskazać 5 kart skarbów.**

Wskazówkomistrz drużyny rozpoczynającej daje pierwszą wskazówkę. (Dawanie wskazówek opisujemy dokładniej trochę później, spokojnie).

Każdy wskazówkomistrz ma przed sobą 5 kart przykrywek w kolorze swojej drużyny. Karta dwukolorowa należy do drużyny rozpoczynającej. Przełóżcie ją na stronę z kolorem tej drużyny. Na czas rozgrywki będzie jej szóstą kartą przykrywki (szczegółowo na następnej stronie).

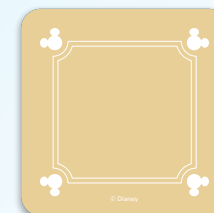
PRZYKRYWKI

Niebieskie przykrywki kładzie się na stosie przed wskazówkomistrzem Niebieskich. Czerwone przykrywki kładzie się na stosie przed wskazówkomistrzem Czerwonych. Dzięki temu wszyscy będą pamiętać, w jakiej są drużynie. Neutralne przykrywki umieszcza się pomiędzy wskazówkomistrzami w okolicy klucza (jak na ilustracji na stronie 3). **UWAGA! W trybie prostym używa się tylko 5 niebieskich i 5 czerwonych przykrywek. Reszta zostaje w pudełku.**

Dodajcie dwukolorową przykrywkę do stosu przykrywek drużyny rozpoczynającej.



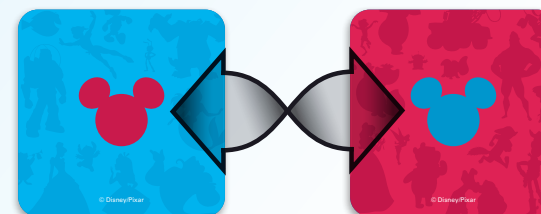
NIEBIESKIE PRZYKRYWKI



NEUTRALNE PRZYKRYWKI



CZERWONE PRZYKRYWKI



DWUKOLOROWA PRZYKRYWKA – NIEBIESKA PO JEDNEJ STRONIE, CZERWONA PO DRUGIEJ

ROZGRYWKA

Drużyny grają na zmianę. Drużynę rozpoczynającą wyznacza kolor 4 lampek na brzegach karty klucza. W swoich turach wskazówkomistrzowie dają **jednowyrazowe wskazówki połączone z liczbami**, a członkowie ich drużyn próbują odgadnąć, o które karty skarbów mogło im chodzić – **zgadują co najmniej raz** (więcej informacji na temat wskazówek i zgadywania znajdziecie na stronach 6 i 7). Wskazówka może odnosić się do wielu kart skarbów znajdujących się w siatce.

Gdy zgadujący dotknie karty skarbu, wskazówkomistrz wyjawia, czy karta należy do ich drużyny, kładąc na karcie skarbu odpowiednią kartę przykrywki – czerwoną, niebieską albo beżową. Jeśli to skarb ich drużyny,

zgadujący mogą dalej zgadywać albo zdecydować, że pasują i zakończyć swoją turę. Koniec tury następuje również wtedy, gdy zgadujący trafią w kartę skarbu albo odgadną wszystkie możliwe karty skarbów w danej turze (liczba podana przez wskazówkomistrza + 1). (Więcej informacji na temat liczby podejść znajduje się w sekcji „Liczba podejść” na stronie 7).

ZWYCIĘSTWO

Wygrywa drużyna, która jako pierwsza zidentyfikuje (i zakryje) wszystkie swoje karty skarbów.

Można wygrać podczas tury drugiej drużyny, jeśli jej przedstawiciele dotkną Waszej ostatniej karty skarbu.

DAWANIE WSKAZÓWEK

Jeśli jesteś wskazówkomistrzem, musisz wymyślić wskazówkę powiązaną z kilkoma kartami skarbów, które ma zgadnąć Twoja drużyna. Twoja wskazówka składa się z **1 wyrazu**, który kojarzy się z wybranymi skarbami, i **1 liczby**, która określa, ile skarbów łączy się ze wskazówką.

Przykład.

Dobrą wskazówką do poniższych 2 kart jest **ŚNIEG: 2**.



Choć wskazówka może składać się tylko z 1 słowa i 1 liczby, wartość liczbowa może być wyższa niż 1. Warto się na to zdecydować – im wyższa część liczbowa wskazówki, tym więcej szans na identyfikację kart skarbów.

Zresztą zidentyfikowanie kilku kart skarbów dzięki 1 wskazówce to wielkie osiągnięcie!

(Więcej informacji na ten temat znajduje się w sekcji „Dobre wskazówki” na stronie 7).

POKEROWA TWARZ

Wskazówka musi być jednowyrazowa – wskazówkomistrzowie podają tylko **1 wyraz** i **1 liczbę**. Nie dodawaj żadnych komentarzy do wskazówki. Teksty pokroju „Nie wiem, czy na to wpadniecie, jeśli nie oglądaliście klasyków Disneya...” lepiej zostawić dla siebie. Wskazówkomistrzowie nie powinni wpatrywać się intensywnie w konkretny fragment siatki. Nie mogą też dotykać ani wskazywać kart skarbów, gdy zapoznali się już z treścią karty klucza.

Jako wskazówkomistrz powinieneś zachowywać pokerową twarz. Nie dotykaj żadnych kart przykrywek, gdy Twoja

drużyna zastanawia się nad możliwymi kartami skarbów. Poczekaj, aż któryś ze zgadujących dotknie karty skarbu. Gdy zgadujący z Twojej drużyny dotknie skarbu właściwego koloru, powinieneś zawsze zachowywać się tak, jakby był to skarb, o który Ci chodziło – nawet jeśli nie jest to prawda.

Jeśli jesteś zgadującym, podczas zgadywania powinieneś skupić się na kartach skarbów znajdujących się na stole. Nie nawiązuj kontaktu wzrokowego ze swoim wskazówkomistrzem, żeby przez przypadek nie dał Ci wskazówki niewerbalnej.

Przekazywane informacje muszą być ograniczone do 1 słowa i 1 cyfry – taki jest zamysł tej gry, a i zwycięstwo jest dzięki temu bardziej satysfakcjonujące!

IDENTYFIKACJA

Gdy wskazówkomistrz da wskazówkę, zgadujący z jego drużyny próbują odgadnąć jej znaczenie. Mogą dyskutować o swoich domysłach, ale wskazówkomistrz musi zachować twarz pokerzysty. Dopiero gdy 1 ze zgadujących dotknie karty skarbu, uznaje się to za oficjalną odpowiedź. Wskazówkomistrz dokonuje identyfikacji karty – sprawdza na karcie klucza, czy skarb należy do jego drużyny, drużyny przeciwnej czy może to karta neutralna.

- Jeśli zgadujący dotknie **karty należącej do jego bądź jej drużyny**, wskazówkomistrz zasłania ten skarb kartą przykrywki odpowiedniego koloru. **Drużyna może spróbować odnaleźć drugi skarb (ale nie dostaje nowej wskazówki)**. (Więcej informacji na ten temat znajduje się w sekcji „Liczba podejść” na stronie 7).
- Jeśli zgadujący dotknie **karty należącej do drugiej drużyny**, skarb zostaje zasłonięty przykrywką przeciwnej drużyny. **Kończy to turę tej drużyny**. (Oraz przybliży przeciwną drużynę do zwycięstwa).
- Jeśli zgadujący dotknie **karty neutralnej**, wskazówkomistrz zasłania skarb neutralną przykrywką. **Kończy to turę tej drużyny**.

LICZBA PODEJŚĆ

Podczas tury każdej drużyny jej wskazówkomistrz daje **dokładnie 1 wskazówkę**. Wskazówka składa się z **1 słowa** i **1 liczby**. Liczba określa, ile kart skarbów jest związanych ze wskazówką. Zgadujący zawsze muszą spróbować odnaleźć przynajmniej 1 skarb.

Możecie przestać zgadywać w dowolnym momencie, ale zazwyczaj wszyscy wolą szukać tylu skarbów, ile wskazał wskazówkomistrz. Czasem możecie spróbować zidentyfikować **1 dodatkową kartę skarbu**. Maksymalna liczba podejść w danej turze jest zawsze wyższa o 1 od liczby ze wskazówki.

Przykład. Jeśli Wasz wskazówkomistrz powie **WODA: 2**, możecie spróbować odnaleźć 3 skarby, jeśli uda się Wam zidentyfikować najpierw 2 z nich. W pierwszej turze ta możliwość nie wydaje się zbyt sensowna, ale później okazuje się bardzo przydatna. Czasem zdarza się tak, że nie uda się Wam odnaleźć wszystkich skarbów związanych z daną wskazówką. Przy kolejnych wskazówkach możecie tak naprawdę celować w skarby powiązane z poprzednimi wskazówkami ALBO związane z poprzednimi i aktualną wskazówką.

DOBRE WSKAZÓWKI

Wskazówka to wyłącznie **1 wyraz – żadnych łączników ani odstępów**. Jeśli nie jesteś pewien, czy Twoja wskazówka jest dozwolona, spytaj wskazówkomistrza drużyny przeciwnej. Jeśli wskazówkomistrz drugiej drużyny nie uzna, że wskazówka jest zła, to wszystko z nią w porządku.

Wszelkie gry słowne są dozwolone.

Możesz więc użyć słowa bród, aby nakierować swoich zgadujących na karty, na których znajduje się woda ALBO widać jakieś nieczystości. Oczywiście nie masz gwarancji, że rzeczywiście wpadną na to, co miałeś na myśli. **Możesz też przeliterować swoją wskazówkę – a jeśli ktoś o to poprosi, to masz taki obowiązek.**

Wskazówka dotycząca tylko 1 karty skarbu może być dziecinnie prosta, bo wystarczy, że nazwiesz coś przedstawionego na obrazku albo użyjesz słowa o tym samym znaczeniu (synonimu). Aby uczynić rozgrywkę ciekawszą, możesz wymyślić jakąś bardziej kreatywną wskazówkę, która zmusi zgadujących z Twojej drużyny do myślenia. Wskazówką do Kaczora Donalda nie musi być **KACZKA**, może być to **MARYNARZ** albo **CZASOPISMO**.

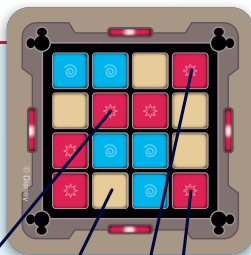
Wskazówka musi dotyczyć kart skarbów (obrazka albo słowa). Nie może odnosić się do położenia kart na stole, liter w słowach odnoszących się do kart ani odcieni obrazków. Oto 2 przykłady *niedozwolonych* wskazówek:

- ✗ **BLISKO: 3** – jako wskazówka do 3 kart, które znajdują się najbliżej zgadujących z Twojej drużyny.
- ✗ **S: 3** – jako wskazówka do kart ze słowami albo przedstawiających rzeczy, których nazwy zaczynają się na literę „s”.
- * **Tytuły, imiona i nazwy własne są dozwolone, ale podlegają wszystkim pozostałym zasadom**. Na przykład **ZAPŁĄTANI** to dobra wskazówka, bo składa się z 1 słowa, ale **MAŁA SYRENKA** jest już wskazówką niedozwoloną.
- * **W przypadku strony ze słowem każde słowo (albo jego inna forma) widoczne na stole jest niedozwolone**.

Jeśli nie zdecydujecie inaczej, śpiewanie, zabawne akcenty i wyrazy obce nie są dozwolone.

TURA 1

Zgodnie z kartą klucza (po prawej) zaczyna Drużyna Czerwonych.



Czerwony wskazówkomistrz chce dać wskazówkę łączącą 3 karty. Jego wskazówka to **KRÓLEWSKOŚĆ: 3**.

Czerwoni zgadujący przyglądają się w skupieniu kartom i widzą od razu kilka możliwości: Ariel, Simbę, Królową Kier i Vaianę.

Uważają, że wszystkie odpowiedzi są prawidłowe, ale w końcu 1 z nich dotyka karty Królowej Kier. To karta neutralna (zgodnie z kartą klucza), zostaje więc zastąpiona neutralną przykrywką. Kończy się tura Drużyny Czerwonych – nie mogą już dalej zgadywać. Zaczyna się tura Drużyny Niebieskich.

TURA 2

Niebieski wskazówkomistrz daje wskazówkę **MASZYNA: 2**. Drużyna Niebieskich odnajduje 2 skarby (Ewa i Zygzak McQueen) dzięki wskazówce swojego wskazówkomistrza. To koniec ich tury.

Siatka kart wygląda w następujący sposób. Znowu mamy turę Drużyny Czerwonych.



TURA 3

Czerwony wskazówkomistrz daje wskazówkę **OCEAN: 3**. Zgadujący znów przypatrują się siatce.

Jako że poprzednia wskazówka to **KRÓLEWSKOŚĆ: 3**, stwierdzają, że Ariel i Vaiana to najlepsze opcje. Crush też pasuje do wskazówki **OCEAN**.

Decydują, że Ariel będzie ich pierwszą odpowiedzią, więc 1 zgadujący dotyka tej karty skarbu. Wskazówkomistrz kładzie na niej czerwoną przykrywkę, więc Czerwoni mogą dalej zgadywać. Wybierają Vaianę – to też dobra odpowiedź, więc wskazówkomistrz zasłania kartę skarbu czerwoną przykrywką, a jego drużyna ma trzecie podejście. Dotykają karty Crusha, która zostaje zakryta czerwoną przykrywką.

Drużyna Czerwonych udzieliła 3 poprawnych odpowiedzi, co odpowiada liczbie przypisanej do wskazówki **OCEAN: 3**, mogą więc spróbować odnaleźć jeszcze 1 skarb.

Chcą znaleźć skarb związany z pierwszą wskazówką. Dotykają w końcu kartę Simby – udało się! Skarb zostaje zastąpiony czerwoną przykrywką. Teraz pora na turę Drużyny Niebieskich, jako że Czerwoni wykorzystali wszystkie swoje próby.

Po tych 3 turach siatka kart wyglądałaby w następujący sposób.



TRYB ZAAWANSOWANY

Gra *Tajniacy: Disney* zawiera również tryb zaawansowany. Podstawowe zasady się nie zmieniają, występuje tylko kilka różnic. Zamiast prostych kluczy używa się zaawansowanych kluczy (z symbolami Myszki Miki na rewersie), które przedstawiają siatkę 5 x 5 – zamiast 4 x 4. Dodatkowo na każdym kluczu znajduje się 1 czarne pole **końca gry**, dzięki czemu rozgrywka staje się bardziej wymagająca (*szczególty poniżej*).

Przygotujcie grę jak zwykle – z kilkoma zmianami:

- Wskazówkomistrzowie wybierają losowo zaawansowany klucz (z symbolami Myszki Miki na rewersie i siatką 5 x 5 na awersie) i umieszczają go na podstawce między sobą.
- Wybierzcie losowo 25 kart skarbów i ułóżcie je na stole w siatce 5 x 5.



Weźcie wszystkie karty przykrywkę – niebieskie, czerwone, neutralne, dwukolorową i końca gry. W zależności od tego, czy Wasza drużyna będzie drużyną rozpoczynającą, czy też nie, będziecie musieli odnaleźć 8 albo 9 skarbów, aby wygrać!

Na karcie klucza znajduje się jeszcze *czarne pole końca gry*. Znajduje się tam karta, której powinny się wystrzegać obie drużyny. **Gdy któraś drużyna dotknie karty przypisanej do czarnego pola, wskazówkomistrz natychmiast zasłania ją przykrywką końca gry, a ta drużyna przegrywa!**

Więcej skarbów, więcej wyzwań, więcej zabawy!

DODATKOWE ZASADY I WARIANTY

Zaawansowani gracze mogą skorzystać z dodatkowych zasad i wariantów gry opisanych poniżej.

WSKAZÓWKA EKSPERCKA: NIEOGRANICZONE

Czasem zdarza się tak, że nie zidentyfikowaliście kilku kart skarbów 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 **FUTRZAK: NIEOGRANICZONE**. Jest to szczególnie przydatne, jeśli dałeś już wiele wskazówek, ale Twoja drużyna wciąż nie odnalazła kilku skarbów.

Wadą takiego zagrania jest to, że zgadujący nie wiedzą, ile skarbów wiąże się z nową wskazówką. Pozytyw jest taki, że mogą zgadywać tyle, ile chcą. *Wiąże się to oczywiście z pewnym ryzykiem – jak zwykle.*

WSKAZÓWKA EKSPERCKA: ZERO

Wskazówkomistrz może użyć 0 w części liczbowej swojej wskazówki. W ten sposób sygnalizuje Waszej drużynie, że żadna z kart nie łączy się z tą wskazówką. Na przykład wskazówka **PIÓRA: 0** oznacza, że żaden ze skarbów Waszej drużyny nie odnosi się do piór.

Jeśli wskazówkomistrz użyje 0, zwykły limit podejść nie obowiązuje. Zgadujący mogą zgadywać tyle, ile chcą (*oczywiście o ile ciągle udzielają dobrych odpowiedzi*). Muszą podjąć przynajmniej 1 próbę.

WARIANT DLA 2 GRACZY

Jeśli jest Was tylko 2, możecie grać w tej samej drużynie. Wariant dwuosobowy sprawdzi się również w większych grupach, które nie mają ochoty ze sobą rywalizować. Będziecie rywalizować ze zmyślonym wrogiem, którym pokieruje wskazówkomistrz.

Przygotujcie grę jak zwykle. Jeden gracz zostanie wskazówkomistrzem, reszta – zgadującymi. Druga drużyna nie ma żadnych członków, ale stos z ich przykrywkami będzie potrzebny.

Wasza drużyna powinna zaczynać, więc wskazówkomistrz wybiera kartę klucza z lampkami Waszego koloru (*więcej informacji znajduje się w sekcji „Drużyna rozpoczynająca” na stronie 4*).

Tury są rozgrywane zgodnie ze zwykłymi zasadami. Unikajcie skarbów drugiej drużyny, kart neutralnych i karty z pola końca gry.

Wskazówkomistrz symuluje grę drugiej drużyny, zasłaniając 1 jej kartę podczas jej tury. Sam wybiera, którą kartę zasłoni, więc te zagrania są dość strategiczne.

Jeśli Wasza drużyna dotknie karty z pola końca gry albo wszystkie skarby drugiej drużyny zostaną zasłonięte, przegrywacie. Jeśli Wasza drużyna zidentyfikuje wszystkie swoje karty skarbów, zanim dojdzie do którejś z tych sytuacji, wygrywa!

Jeśli Wasza drużyna wygra, zdobywacie punkty na podstawie liczby dostępnych przykrywek na stosie przeciwników. Zapoznajcie się z punktacją z tabelki po prawej.

WARIANT DLA 3 GRACZY

Troje graczy, którzy chcą być w 1 drużynie, może grać w wariant opisany powyżej. Jeśli 2 graczy chce ze sobą rywalizować, może zostać wskazówkomistrzami, a trzeci gracz będzie ich zgadującym.

Przygotowanie gry oraz sama rozgrywka są takie same – jedyną różnicą jest to, że 1 zgadujący pracuje dla obydwu drużyn. Wskazówkomistrza-zwycięzcę wyłania się w zwykły sposób. Zgadujący musi pracować tak samo dobrze dla obu drużyn.

TRYB PROSTY	
5	REWELACJA!
4	NIESAMOWITE!
3	EKSTRA!
2	WSPANIAŁA PRACA ZESPOŁOWA!
1	I TAK DAJECIE RADĘ!

TRYB ZAAWANSOWANY	
8	FENOMENALNIE!
7	NIESAMOWITE!
6	NIE LADA WYCZYN!
5	EKSTRA!
4	ŚWIETNA ROBOTA!
3	WSPANIAŁA PRACA ZESPOŁOWA!
2	I TAK DAJECIE RADĘ!
1	LEPSZE TO NIŻ NIC...

GRALIŚCIE JUŻ W TAJNIAKÓW?

Jeśli wiecie, jak grać w *Tajniaków* lub *Tajniaków: Obrazki*, to możecie od razu usiąść do *Tajniaków: Disney*. Pamiętajcie tylko o kilku rzeczach:

- W grze występują 2 typy kluczy: proste z siatką 4 × 4 i zaawansowane z siatką 5 × 5. Wybierzcie tryb rozgrywki – prosty albo zaawansowany – i odpowiednio przygotujcie grę. Zasady do trybu zaawansowanego znajdują się na stronie 10.
- Warto przypomnieć sobie dozwoloną liczbę podejść i zasady dotyczące dawania dobrych wskazówek – znajdują się na stronach 6 i 7.
- Najważniejsza jest dobra zabawa!

Jeśli macie inne gry z rodziny *Tajniaków*, możecie je ze sobą połączyć, aby rozgrywka stała się jeszcze bardziej porywająca. Zdecydujcie tylko, których kart kluczy będziecie używać i czy będziecie grać na obrazki, słowa czy może... na obie kategorie!



Gra autorstwa Vlaady Chvátilla

Tłumaczenie: Martyna Skowron

The Op i USAOPOLY to znaki towarowe USAopoly, Inc. © 2017 USAopoly.

© Czech Games Edition.

© Disney, © Disney/Pixar.

Na podstawie książek z serii „Kubuś Puchatek” autorstwa A.A. Milne’a z ilustracjami E.H. Sheparda.

Wyprodukowane przez USAopoly, Inc.
5607 Palmer Way, Carlsbad, CA 92010, USA.

WYPRODUKOWANO W CZECHACH.

usaopoly.com