

VLAADA CHVÁTIL i SCOT EATON

TAJNIACY DUET

ŠCÍSLÉ
TAJNA GRA
KOOPERACYJNA



CGE
Czech Games Edition

rebel

OPIS GRY

Dwoje tajniaków jest na sekretnej misji w zatłoczonym mieście. Każdy z nich zna tożsamość 9 agentów, z którymi drugi tajniak musi nawiązać kontakt. Porozumiewając się za pomocą zaszyfrowanych wiadomości, przemycają pomiędzy płatnymi zabójcami wynajętymi przez wroga, by ukończyć misję, nim skończy się czas.

Tajniacy: **Duet** to kooperacyjna gra słowna dla 2 lub więcej graczy. Na karcie klucza znajduje się 12 wyznaczonych pól – 9 pól oznacza słowa, które musi odgadnąć drugi tajniak, a 3 to słowa, których musi się wystrzeżać. Aby naprowadzić swojego partnera na konkretne słowa (bądź słowo), dajesz mu jednowyrazowe wskazówki. Z kolei Twój partner daje Ci wskazówki do słów, które musisz odgadnąć. Jeśli obydwójce odgadniecie wszystkie słowa, nim wykorzystacie wszystkie swoje tury, wygrywacie i możecie razem świętować zwycięstwo!

To opis rozgrywki dla 2 graczy, ale zaangażowanie większej liczby osób do gry jest bardzo proste – szczegóły na stronie 11.

PRZYGOTOWANIE DO GRY



Usiądźcie po przeciwnych stronach stołu.

Potasujcie karty ze słowami, wybierzcie z nich losowo 25 i ułóżcie je na stole w siatce 5 x 5.

Zielone karty agentów i kartę zabójcy umieśćcie pomiędzy graczami, by każdy z nich miał do nich swobodny dostęp.

Położcie 9 znaczników czasu stroną z niewinnym obserwatorem ku górze obok siatki z kartami słów, jak pokazano powyżej. To zasobnik czasowy.



Zostawcie 2 znaczniki czasu w pudełku. W grze standardowej używa się tylko 9 znaczników. Zdajemy sobie jednak sprawę z tego, że jest to dość wymagająca gra. Dlatego do zasobnika czasowego możecie dodać 10. i 11. znacznik, żeby odrobinę ułatwić sobie rozgrywkę. Dodatkowe znaczniki są niebieskie, co pozwala odróżnić je od 9 podstawowych znaczników, których używa się w grze standardowej.

Położcie plastikową podstawkę obok siatki ze słowami. Jedno z Was musi potasować karty kluczy i wylosować jedną z nich. Umieśćcie kartę klucza w podstawce w taki sposób, aby każdy gracz widział tylko jedną stronę karty. Góra karty powinna być szersza niż jej bok, jak pokazano powyżej. Na górze może znajdować się jedna z szerszych stron karty.

Wskazówka. Jeśli trzymasz talię w taki sposób, by karty były ułożone pionowo, i wylosujesz kartę ze środka, zobaczysz tylko swoją stronę karty.

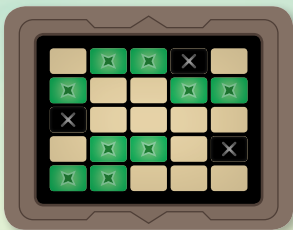
KLUCZ

W każdej rozgrywce używa się dwustronnej karty klucza. Na Twojej stronie karty znajduje się 9 zielonych pól. To słowa, które ma odgadnąć Twój partner.

Znajdują się tam również 3 czarne pola z zabójcami. Jeśli Twój partner dotknie jednego z tych słów, natychmiast przegrywasz.

Pozostałe słowa to niewinni obserwatorzy – ludzie, którzy wchodzi Wam w paradę. Jeśli Twój partner wskaże jedno z tych słów, liczy się to jako zły strzał.

Twój partner też widzi na swojej stronie klucza 9 zielonych słów i 3 czarne, ale zazwyczaj są to inne słowa niż te z Twojego klucza. Twój partner będzie dawać Ci wskazówki do zielonych słów ze strony karty klucza, której nie widzisz.



Dawaj wskazówki do zielonych słów.

Unikaj wskazówek naprowadzających na 3 zabójców.

Staraj się unikać niewinnych obserwatorów.

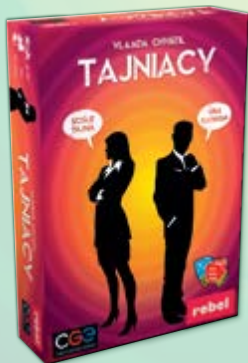


CEL

Obydwoje wygrywasz, jeśli zgadniecie wszystkie 15 słów w ciągu 9 tur (albo mniej).

Uwaga! Każde z Was daje wskazówki do 9 zielonych słów. Oczywiście 9 + 9 to nie 15, ale niektóre słowa są zielone na obu stronach karty klucza. Szczegóły na ostatniej stronie instrukcji.

GRALIŚCIE JUŻ W TAJNIAKÓW?



Jeśli graliście już w *Tajniaków*, to... i tak musicie nauczyć się zasad *Duetu*. Główny pomysł jest taki sam, ale szczegóły rozgrywki są inne.

Karta klucza jest dwustronna, żebyście mogli dawać sobie wskazówki na zmianę. Znaczniki czasu ograniczają liczbę tur. A słowo, które jest zielonym agentem po Twojej stronie klucza, może okazać się kimś zupełnie innym w turach, w których to Ty zgadujesz.



ROZGRYWKA

Na początku gry zastanów się nad wskazówką, która nakieruje Twojego partnera na 2 lub więcej zielonych słów. Twój partner również będzie szukać wskazówek do zielonych słów z jęgo strony karty klucza.

DAWANIE WSKAZÓWEK

Wskazówka składa się z 1 słowa i 1 liczby. Liczba określa, ile słów na stole wiąże się ze słowem ze wskazówki.

Na przykład *Jedzenie: 2* może być dobrą wskazówką do słów CEZAR i SAŁATA.

Twojej wskazówki nie może stanowić słowo, które jest widoczne na stole. W powyższym przykładzie *Cezar: 2* byłby złą wskazówką. *Salatka: 2* też nie stanowi dobrej wskazówki, bo *salatka* to zdrobnienie od SAŁATY. Szczegóły na stronie 10.

Dawanie wskazówek tylko do 1 słowa nie jest zabronione, ale musicie czasem rzucić kilka wskazówek do 2 słów, jeśli chcecie wygrać. Jeśli uda Ci się wymyślić wskazówkę dotyczącą 3 lub więcej słów, to będzie to nie lada wyczyn!

Pierwsza wskazówka

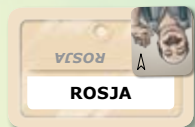
Pierwszą wskazówkę daje ten z Was, który czuje się na siłach. Założmy, że wymyśliłeś już dobrą wskazówkę, podczas gdy Twój partner dalej się zastanawia. Proponujesz więc, że to Ty zaczniesz.

Mówisz słowo i liczbę... i nic więcej. Teraz Twój partner próbuje wpaść na to, które słowa miałeś na myśli.

ZGADYWANIE

W turze, podczas której dajesz wskazówkę, **Twój partner będzie zgadywać.** Najpierw przygląda się wszystkim słowom na stole. A gdy zdecyduje, o które słowo mogło Ci chodzić, **dotyka odpowiedniej karty.**

- **Jeśli Twój partner dotknie zielonego słowa, to uznaje się je za odgadnięte. Zasłoni je zieloną kartą agenta.** Twój partner nawiązał kontakt z jednym z agentów. Jesteście o krok bliżej zwycięstwa. (Zieloną kartą agenta zasłaniasz każde odgadnięte zielone słowo, nawet jeśli nie było to słowo, które miałeś na myśli. Nie daj nic po sobie poznać. Zachowuj się tak, jakby od samego początku chodziło Ci właśnie o to słowo).
- **Jeśli Twój partner dotknie czarnego słowa, to skontaktował się z zabójcą. Gra dobiega końca i przegrywacie.** Twój partner szedł ciemną uliczką w poszukiwaniu kontaktu i dopadli go zabójcy.
- **Jeśli Twój partner dotknie beżowego słowa, oznacza to czas. Weź znacznik z zasobnika czasowego i umieść go na karcie stroną z niewinnym obserwatorem ku górze i strzałką skierowaną w stronę Twojego partnera.** To swego rodzaju przypomnienie, że w turze, w której dawałeś wskazówkę, Twój partner wskazał to słowo i wpadł na niewinnego obserwatora. Nie zasłaniaj tego słowa. Możliwe, że Twój partner ma je na swojej stronie klucza i to Ty masz je odgadnąć.



Gdy ktoś dotknie słowa, pod którym kryje się niewinny obserwator, tura natychmiast dobiega końca. Jeśli ktoś wpadnie na zabójcę, to gra od razu się kończy, a gracze ponoszą porażkę. A jeśli dotknie zielonego słowa, to Twój partner ma szansę zgadywać jeszcze raz.

Jedna wskazówka, a strzałów wiele

Twój partner może zgadywać kolejny raz, jeśli za pierwszym razem skontaktował się z zielonym agentem. (Jednak nie oznacza to, że dajesz mu drugą wskazówkę). Drugie podejście wygląda tak samo jak pierwsze. I oznaczasz słowo zgodnie z tymi samymi zasadami. Jeśli Twój partner odgadł poprawnie, to może zgadywać jeszcze raz. I jeszcze raz. **Tak naprawdę Twój partner może zgadywać nieograniczoną liczbę razy – oczywiście o ile zgaduje dobrze.**

W idealnym świecie Twój partner odgadnie wszystkie słowa, na które ma naprowadzić go Twoją wskazówką. Ale nie żyjemy w idealnym świecie.



KONIEC TURY

W każdej turze musi paść 1 wskazówka i co najmniej 1 odpowiedź. Jeśli nie wpadniesz na zabójcę, to tura może się skończyć na 2 sposoby:

- **Zły strzał kończy turę.** Jeśli Twój partner dotknie niewinnego obserwatora, **to oznaczasz słowo, pod którym się krył, znacznikiem z zasobnika czasowego i tura dobiega końca.**
- Po co najmniej 1 dobrej odpowiedzi **Twój partner może zdecydować, że tura się kończy i bierze znacznik z zasobnika czasowego.** Umieszcza go przed sobą stroną z „fajką” do góry.

Na turę przypada zawsze 1 znacznik czasu. Liczba znaczników w zasobniku czasowym oznacza liczbę tur (i wskazówek) pozostałych do końca gry.

Jeśli dobrze pójdzie, Twój partner odgadnie wszystkie słowa, na które miała naprowadzić go Twoja wskazówka, a potem skończy turę. Ale może też zdecydować się skończyć wcześniej. Twój partner może zgadywać w ciemno aż do skuchy, ale... nie polecamy tego, naprawdę.

NASTĘPNA TURA

Będziecie dawać wskazówki na zmianę. Jeśli Twoja wskazówka przypadła na pierwszą turę, to Twój partner da Ci wskazówkę w kolejnej turze.

Gdy zgadujesz, liczy się tylko strona karty klucza Twojego partnera. Słowa, o które chodzi Twojemu partnerowi, na Twojej stronie klucza mogą być zielone, beżowe albo nawet czarne. Skup się na słowach, a nie na swojej stronie klucza.

Słowa, które zostały zasłonięte zieloną kartą agenta, nie trzeba zgadywać jeszcze raz. Jeśli odgadniesz słowo, które jest zielone po obydwu stronach karty klucza, Twój partner je zasłoni i żadne z Was nie będzie dawać już do niego wskazówek. (Jeśli do tego dojdzie, nie mów swojemu partnerowi, że to słowo jest też zielone dla Ciebie).

Możliwe, że słowo oznaczone znacznikiem czasu będzie musiał odgadnąć drugi gracz. Na przykład, jeśli Twój partner wpadł na niewinnego obserwatora, to kładziesz znacznik na słowie strzałką w stronę partnera. A co może się zdarzyć, jeśli potem Ty dotkniesz tego słowa? Przekonajmy się:

- Na stronie karty klucza Twojego partnera w tym miejscu znajduje się zabójca. Przegrywacie.
- To znowu niewinny obserwator. Twój partner kładzie na słowie drugi znacznik czasu ze strzałką

skierowaną w Twoją stronę. Znaczniki czasu powinny być umieszczone tak, by zasłonić słowo, jako że żadne z Was nie może go już wskazać.

- Dla Twojego partnera jest to zielony agent, zasłania go więc zieloną kartą agenta. Jeśli na słowie znajduje się już znacznik czasu, to zieloną kartę agenta umieszcza się pod nim, żeby dalej przypominał Wam, co wydarzyło się w jednej z wcześniejszych tur.

Wskazówki z poprzednich tur

Może zdarzyć się tak, że nie zgadniesz wszystkich słów związanych z pierwszą wskazówką Twojego partnera. Życie. Może tura zakończyła się przedwcześnie przez złą odpowiedź, a może to Ty stwierdziłeś, że pora już kończyć, bo nie chciałeś wpaść na zabójcę.

Gdy przyjdzie Twoja kolej na zgadywanie, pamiętaj o poprzednich wskazówkach. Nie musisz wcale zgadywać słów związanych z aktualną wskazówką. **Możesz się skupić na słowach związanych z dowolną wskazówką, którą dał Ci partner.** Czasem najlepiej zacząć od słów, których jesteś (najbardziej) pewien, nawet jeśli nie są związane z aktualną wskazówką.

Pamiętaj o tym, gdy wymyślasz własne wskazówki. Twój partner będzie mieć więcej szans na odgadnięcie słowa, którego nie udało mu się odgadnąć za pierwszym razem, więc wcale nie musisz wymyślać kolejnej wskazówki do tego samego słowa (ale możesz).

OSTATNIE SŁOWO ODGADNIĘTE

Jeśli wszystkie Twoje 9 zielonych słów jest zasłoniętych kartami agentów, powiedz partnerowi, że odgadł wszystkie słowa. Twój partner będzie dawać teraz wskazówki aż do ostatniej tury.

PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA



W aktualnej rozgrywce znajduje się widoczna na obrazku siatka słów. Obowiązuje Cię też ta strona karty klucza. Wpadłeś na dobrą wskazówkę do 3 słów, więc proponujesz, że zaczniesz. Mówisz *sałatka: 3*.

Twoja partnerka dotyka słowa ZIEMNIAK, bo uwielbia sałatkę ziemniaczaną. Zastaniasz ZIEMNIAKA zieloną kartą agenta. Jest pewna, że totalnie Cię rozgryzła, więc dotyka słowa ROSJA, bo ostatnio wspominałeś, że lubisz sałatkę rosyjską.

Pudło. Zły strzał kończy turę. Oznaczasz ROSJĘ znacznikiem czasu stroną z niewinnym obserwatorem do góry i strzałką skierowaną na Twoją partnerkę.

Teraz pora na wskazówkę Twojej partnerki. Po chwili zastanowienia mówi *Waterloo: 2*. Dotykasz NAPOLEONA, a partnerka zasłania słowo zielonym agentem. To słowo jest również zielone na Twojej stronie klucza, ale nie mówisz jej tego. Masz problem z drugim słowem związanym z *Waterloo*. Hmm... Może Twoja partnerka sądzi, że bitwa pod Waterloo miała miejsce w Rosji?

Dotykasz słowo ROSJA. Twoja partnerka zakrywa je zieloną kartą agenta. Na słowie znajdował się już znacznik czasu, więc umieszcza go na wierzchu zielonej karty agenta. Wolisz nie strzelać w ciemno, więc bierzesz znacznik z zasobnika czasowego i kładziesz go przed sobą stroną z „fajką” do góry.

(Twoja partnerka tak naprawdę miała na myśli NAPOLEONA i TRUPA. Ale ROSJA i tak była zieloną po jej stronie karty, więc liczy się jako dobra odpowiedź. Nie może Ci się jednak zdradzić, więc udaje, że rzeczywiście chodziło jej o ROSJĘ. Nawet jeśli masz na nią patrzeć chwilę z góry).

I znów Twoja kolej. Mówisz *mała: 2*, żeby nakierować partnerkę na słowo LALA i MRÓWKA. Dotyka MRÓWKI, którą zasłaniasz zieloną kartą agenta. Nie ma jednak pomysłu, które słowo wiąże się jeszcze ze wskazówką *mała*, ale wcześniej stwierdziła, że w sumie sałatkę można jeść na kolację. Dotyka słowo KOLACJA. Zastaniasz je zieloną kartą agenta. Jej dłoń wisi nad CYTRYNĄ – w końcu można ją skropić sałatką. Żołądek ściska Ci się ze stresu. To słowo jest zabójcą. Ale zachowujesz spokój i udajesz, że jej chęć wyboru tego słowa nie ma na Ciebie żadnego wpływu. Na całe szczęście w ostatnim momencie przypomina sobie o istnieniu sałatki Cezar. Dotyka słowa CEZAR, a Ty zasłaniasz je zieloną kartą agenta. Nie możesz odetchnąć z ulgą, bo to zdradziłoby zbyt wiele. Dotyka słowo LALA. Zastaniasz je zieloną kartą agenta.

Partnerka decyduje się zakończyć turę i bierze znacznik z zasobnika czasowego. Macie jeszcze 6 tur, a siatka wygląda aktualnie tak:



KONIEC GRY

CZYSTA POSTAĆ ZWYCIĘSTWA

Gdy wszystkie zielone słowa z obu stron karty klucza zostaną odgadnięte, wygrzywacie!

Jest 15 kart agentów i 15 słów do odgadnięcia. (Na każdej stronie klucza jest po 9 zielonych słów, ale 3 się powtarzają). Wygrzywacie więc, gdy ktoreś z Was umieści na siatce ostatnią kartę agenta.

Oczywiście istnieją też inne zakończenia.

ZABÓJCA

Jeśli jedno z Was dotknie słowa, które drugi gracz widzi na swojej stronie karty klucza jako czarne, przegrywacie. Waszą drużynę dopadł zabójca.



NAGŁA ŚMIERĆ

Jeśli użylście ostatniego znacznika czasu, a wciąż zostały Wam słowa, to pora na turę nagłej śmierci.

Żadne z Was nie daje już wskazówek. Nie macie już więcej czasu. Podczas tury nagłej śmierci możecie korzystać ze wszystkich zebranych dotychczas informacji, by podjąć się ostatniej szaleńczej próby wygrania.

Jeśli tylko jednemu graczowi zostały jakieś słowa do odgadnięcia, to odgaduje aż do skuchy. A jeśli obydwoje macie jakieś słowa, to obydwoje zgadujecie. Możecie zgadywać w dowolnej kolejności. Nie musicie zgadywać w turach, ale nie możecie ustalić wspólnej strategii zgadywania.

Nie możecie zgadywać 2 słów w tym samym czasie. Słowa należy oznaczać w taki sposób jak wcześniej. Na przykład, jeśli Twój partner dotknie słowa, to Twoja strona karty klucza określa, czy udzielił poprawnej odpowiedzi.

Zła odpowiedź w turze nagłej śmierci oznacza... nagłą śmierć. Gra się kończy, a Wy przegrywacie, nawet jeśli ktoreś z Was wpadło właśnie na niewinnego obserwatora.

Jeśli wszystkie odpowiedzi są poprawne i uda się Wam skontaktować z ostatnim zielonym agentem, to obydwoje wygrzywacie!

OGRANICZONA KOMUNIKACJA

Wasza komunikacja powinna być ograniczona do dawania sobie nawzajem wskazówek, z których musicie wydedukować to, co trzeba. Jeśli już musicz komentować swój wybór słowa podczas zgadywania, nie zdradzaj żadnych informacji dotyczących Twojej strony karty klucza. Gdy zgadniesz słowo, które Twój partner oznacza jako zielone, nie mów mu, jakiego koloru to słowo jest po Twojej stronie karty klucza. Nie mów też partnerowi, kiedy powinien przestać zgadywać ani ile słów zostało mu jeszcze do odgadnięcia. No, chyba że wszystkie Twoje zielone słowa są już zastonięte. Wtedy go o tym poinformuj.

JESTEŚCIE GOTOWI NA PIERWSZĄ MISJĘ!

Po zakończeniu Waszej pierwszej misji przewróćcie instrukcję na następną stronę i zobaczcie, jak Wam poszło.

RAPORT, CZYLI JAK WAM POSZŁO

SKONTAKTOWALIŚCIE SIĘ Z ZABÓJCĄ

No zdarza się. Przegraliście i nie żyjecie. Zabójcy zarabiają w końcu śmiercią na życie. Ale nie martwcie się (choć jesteście martwi)! Możecie po prostu odwrócić karty na drugą stronę albo wylosować nowy zestaw kart, wziąć nową kartę klucza i spróbować jeszcze raz.

Nim dasz wskazówkę, przyjrzyj się umiejscowieniu 3 zabójców. Staraj się unikać wskazówek, które mogłyby naprowadzić na jedno z tych słów. Uważni gracze mogą uniknąć zabójców... zazwyczaj. No, czasem. Powodzenia!

SKOŃCZYŁ SIĘ CZAS

Tura nagłej śmierci zakończyła się na złej odpowiedzi i nie udało się Wam skontaktować z wszystkimi agentami. Ale nie poddawajcie się! Możecie po prostu odwrócić karty na drugą stronę albo wylosować nowy zestaw kart, wziąć nową kartę klucza i spróbować jeszcze raz. Aby się Wam powiodło, większość wskazówek powinna łączyć co najmniej 2 słowa. Nie bójcie się wskazówek, które są nieco naciągane. Przecież zdajecie sobie sprawę z tego, że nie każda wskazówka musi być dosłowna i pasować idealnie do słów, na które ma naprowadzić. Po prostu uważajcie na zabójców.

Jeśli wciąż i wciąż (i wciąż...) kończy się Wam czas, to spróbujcie dodać do rozgrywki 10. albo 11. znacznik czasu. Może musicie potrenować na łatwiejszych misjach, zanim zabierzecie się za te naprawdę wymagające.

WYGRALIŚCIE MISJĘ Z 10 ALBO 11 ZNACZNIKAMI

No i super! Graliście z dodatkowymi znacznikami, ale nawiązaliście kontakt ze wszystkimi agentami i nie wpadliście na zabójców. Misja wykonana!

Mamy nadzieję, że dobrze się Wam grało. Możecie zagrać znów z dodatkowymi znacznikami albo spróbować swoich sił z 9. Może być ciężko i pewnie będziecie potrzebowali kilku podejść (albo sporo szczęścia), ale przejście misji standardowej to świetne przeżycie!

WYGRALIŚCIE MISJĘ STANDARDOWĄ Z 9 ZNACZNIKAMI

Świetnie! Super Wam poszło i jesteście gotowi na wszystko!

Sekcja na następnej stronie objaśnia, jak korzystać z map misji, aby znaleźć nowe wyzwania. Różne misje wymagają różnych poziomów zaawansowania i strategii.

Oczywiście możecie znów zagrać w standardową misję z 9 znacznikami. Z tyloma słowami i kartami kluczy każda gra jest całkowicie inna.

Punktacja w misjach z 9 znacznikami

Niektóre rozgrywki to prawdziwa przeprawa. Wpadacie ciągle na niewinnych obserwatorów i ledwo udaje się Wam uniknąć nagłej śmierci (i przy okazji wygrać). W innych udaje się wygrać po 7 czy 8 turach. Możecie ocenić, jak Wam poszło, podliczając swój wynik:

- Otrzymujecie 3 punkty za każdy znacznik, który pozostał w zasobniku czasowym. (Nie zapomnijcie o tym, że wykorzystaliście też znacznik w ostatniej, zwycięskiej turze!)
- Otrzymujecie po 1 punkcie za każdy znacznik czasu, który został wzięty przez Was na koniec tury po udzieleniu ostatniej poprawnej odpowiedzi.
- Odejmijcie 1 punkt, jeśli udało się Wam wygrać w turze nagłej śmierci.

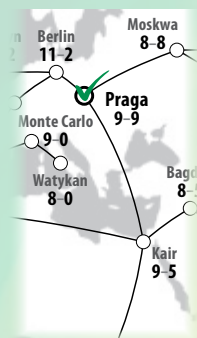
Jeśli udało się Wam zbierać ponad 5 punktów, to macie się z czego cieszyć. Wynik 9 albo 10 punktów też jest ekstra. Ale jeśli zdobyliście ponad 10, to powinniście spróbować zagrać z mapą misji.



MAPA MISJI

Właśnie ukończyliście standardową misję z 9 znacznikami? Gratulacje!

(Jeśli ciągle nie udało się Wam tego dokonać, to się nie zniechęcajcie i próbujcie dalej. Wróćcie tu, gdy będziecie mieć za sobą pierwsze zwycięstwo).



Wasza drużyna jest gotowa na bardziej wymagające misje. Weźcie 1 mapę misji. (W pudełku znajduje się kilka sztuk, żebyście mogli grać z różnymi drużynami). Wpiszcie swoje imiona albo nazwę grupy w polu „Drużyna”, a potem zaznaczcie kółko obok Pragi. Właśnie ukończyliście misję Praga 9-9!

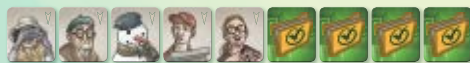
Teraz możecie podejść do dowej misji połączonej z Praga

(możecie przenieść się do Berlina, Kairu albo Moskwy). A co znaczą liczby przy każdej misji?

PARAMETRY MISJI

Każda misja ma 2 parametry. **Pierwsza liczba to całkowita liczba tur.** Gdy przygotowujecie misję, umieście tyle znaczników w zasobniku czasowym, a resztę zostawcie w pudełku. W Moskwie potrzebujecie tylko 8, a w Berlinie aż 11. Za to w Kairze używacie 9 – tak jak w Pradze, czyli misji standardowej. **Druga liczba to liczba dopuszczalnych błędów.** Tylko tyle znaczników kładzie się stroną z niewinnymi obserwatorami ku górze. Reszta ma u góry znak fajki. Na przykład, gdy przygotowujecie się do misji w Kairze, tylko 5 z 9 znaczników będzie zwróconych stroną z niewinnymi obserwatorami ku górze.

Kair 9-5 łącznie 9 znaczników czasu



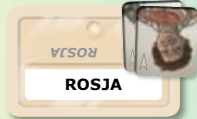
5 dopuszczalnych błędów

Moskwa 8-8, Dżakarta 7-7 i Singapur 6-6 działają jak misja standardowa, macie po prostu do dyspozycji mniej znaczników. Przy innych misjach macie ograniczoną liczbę dopuszczalnych błędów.

ZNACZNIKI CZASU

Jeśli zgadzający zdecydował, że pora przestać zgadywać po 1 lub więcej poprawnych odpowiedziach, bierze z zasobnika czasowego znacznik zwrócony stroną z „fajką” ku górze. Jeśli w zasobniku zostały już tylko znaczniki z niewinnymi obserwatorami na wierzchu, to bierze jeden z nich i umieszcza go przed sobą stroną z „fajką” ku górze.

Jeśli tura kończy się dotknięciem niewinnego obserwatora, gracz dający wskazówkę bierze z zasobnika czasowego znacznik z niewinnym obserwatorem na wierzchu i oznacza słowo w zwykły sposób. Jeśli jednak w zasobniku nie ma już znaczników z niewinnymi obserwatorami u góry, złe odpowiedzi są karane. W takim przypadku niewinnego obserwatora oznacza się 2 znacznikami z „fajką” obróconymi na stronę z obserwatorami. Błąd kosztuje Was aż 2 tury zamiast 1. (Stosik składający się z 2 znaczników jest traktowany tak samo jak pojedynczy znacznik).



Oczywiście jeśli ktoś skontaktuje się z zabójcą, znaczniki czasu są zupełnie bez znaczenia – po prostu przegrzywacie.

Jeśli w danej turze wykorzystacie swój ostatni znacznik (albo 2 ostatnie znaczniki), zostaje Wam już tylko tura nagłej śmierci – tak jak zwykle. Jeśli jednak w danej turze musicie wykorzystać więcej znaczników, niż znajduje się w zasobniku, natychmiast przegrzywacie. Dochodzi do tego, gdy w zasobniku znajduje się już tylko 1 znacznik czasu zwrócony stroną z „fajką” ku górze, a zgadzający dotknie niewinnego obserwatora.

I CO DALEJ?

Gdy ukończycie misję w Berlinie, Moskwie albo Kairze, oznaczcie ją jako ukończoną. To odblokowuje więcej misji. Możecie przenieść się do dowolnego miejsca na odblokowanych liniach.

Różne misje wymagają różnych strategii. Przy niektórych musicie być bardzo ostrożni. W innych optacają się śmiało wskazówki i dość agresywnie zgadywanie. Korzystajcie z mapy misji w sposób, który najlepiej dla Was działa. Może znajdziecie kilka ulubionych misji i będziecie w nie grać do upadłego. Albo będziecie przeć na przód, by ukończyć je wszystkie. Linie pod mapą mogą posłużyć jako miejsce do notowania Waszych porażek i sukcesów.

Jeśli wykorzystacie wszystkie mapy, możecie sami je sobie wydrukować!
Ściągnijcie po prostu PDF z czechgames.com albo rebel.pl.

DOBRE I ZŁE WSKAZÓWKI

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. *Srodek: 1* nie jest dobrą wskazówką do słowa znajdującego się pośrodku stołu.

S: 3 nie jest dobrą wskazówką do 3 słów, które są na „S”.

Litery i liczby mogą być dobrymi wskazówkami, jeśli odnoszą się do znaczenia. Możesz powiedzieć *jeden: 2* jako wskazówkę do słów METR i ZŁOTY. Możesz też użyć wskazówki *B: 2*, jeśli chcesz nakierować swojego partnera na słowa DŹWIĘK i FORMAT. (Choć zadziała to raczej wśród Twoich znajomych, którzy interesują się muzyką albo poligrafią. Albo po prostu wiedzą, że istnieje format arkusza i dźwięk o wdzięcznej nazwie „B”).

Numer, który dodajesz do wskazówki, nie może być wskazówką. *Wosy: 5* nie stanowi dobrej wskazówki do słów ODŻYWKĄ i PENTAGON.

Nie możesz używać innych form widocznych słów z siatki. Jeśli SOK jest widoczny, nie możesz powiedzieć *soczek* ani *soki*. Ale *wysoki* jest już w porządku. Słowo jest widoczne, póki nie zostanie zakryte zieloną kartą agenta albo 2 znacznikami czasu oznaczającymi złe odpowiedzi obydwu graczy. Słowo oznaczone tylko 1 znacznikiem jest w dalszym ciągu uznawane za widoczne.

Nie możesz użyć części złożenia widocznego na stole. Jeśli KRAJOBRAZ jest widoczny, nie możesz powiedzieć *kraj, obraz, krajowy* ani *obrazowy*. Ale *raj* i *raz* są w porządku.

Możesz też przeliterować swoją wskazówkę. Może się to przydać, jeśli chcesz powiedzieć *lud* i uniknąć odpowiedzi związanych ze słowem *lód*.

Zmiana akcentu i śpiewanie są niedozwolone. Nie możesz powiedzieć *należnik* z francuskim akcentem, żeby naprowadzić partnera na słowo PŁASKI i NAPOLEON. Nie sprawdzaj też, jak powiedzieć PŁASKI po francusku. **Obce słowo jest dozwolone tylko wtedy, jeśli gracz użyłby go w zwykłym polskim zdaniu.**

(*Crêpes* może być dobrą wskazówką, jeśli rzeczywiście nazywacie tak francuskie naleśniki).

Nazwy własne to dobre wskazówki, ale podlegają wszystkim zwykłym zasadom. Więc *Tycjan* to dobra wskazówka, ale *Leonardo da Vinci* już nie... Chyba że ustalicie, że to jednak dobra wskazówka.

LUŻNIEJSZE ZASADY

Leonardo da Vinci, PKP, Paim Dolny, śmigus-dyngus, „Władca Pierścieni”, kawia domowa albo bardziej swojska *świnia morska* mogłyby być dobrymi wskazówkami, ale łamią zasadę jednowyrazowości wskazówek. To musi być frustrujące – wpaść na idealną wskazówkę i nie móc jej użyć. Możecie uzgodnić, że traktujecie wielowyzrazowe nazwy własne jako jedno słowo. To samo w przypadku akronimów, tytułów i dwuczłonowych wyrazów z łącznikiem.

Możecie pokusić się też o akceptowanie homonimów i innych gier słownych. *Ważyć: 2* nie ma zbyt dużo wspólnego ze słowem CHMIEL, ale mogłaby to być niezła wskazówka do słowa SŁOŃ, który waży swoje, i CHMIEL, z którego można uwarzyć piwo. Jeśli czujecie, że dzięki zabiegom tego typu bawicie się lepiej podczas gry, to zachęcamy do ich stosowania!

KARA ZA ZŁĄ WSKAZÓWKĘ

Jeśli ktoś przez przypadek da złą wskazówkę, to za karę musicie odrzucić 1 znacznik z zasobnika czasowego. Potem zgadujący zgaduje, jakby wskazówka była dobra. (Tura kończy się w zwykły sposób, w większości przypadków wykorzystacie więc też drugi znacznik czasu). Czasem zła wskazówka zdradza tyle szczegółów, że możecie dojść do wniosku, że lepiej zacząć grę od początku. Zazwyczaj jednak ta kara powinna być wystarczająca.

WSKAZÓWKA EKSPERCKA: ZERO

Można użyć *0* w części liczbowej swojej wskazówki. Jeśli chcesz, aby Twój partner odgadł słowa SŁOŃ, MRÓWKA i KOMAR, ale nie dotknął LENIWCA, możesz dać wskazówkę *flegmatyczny: 0*. Twój partner będzie wiedział, że powinien uniknąć słowa LENIWIEC, i możliwe, że nawet wpadnie na to, że

LENIWIEC uniemożliwia wypowiedzenie tak prostej wskazówki, jak *zwierzęta: 3*.

Nawet jeśli dasz wskazówkę zerową, to Twój partner w dalszym ciągu musi spróbować odgadnąć przynajmniej 1 słowo.

WIĘCEJ NIŻ 2 GRACZY

Ta gra została zaprojektowana z myślą o 2 graczach, ale podczas testów bawiliśmy się świetnie i w większych grupach. Gracze dzielą się wtedy na 2 grupy i siadają po przeciwnych stronach stołu. Każdy gracz powinien widzieć tylko 1 stronę karty klucza.

Przebieg gry jest taki sam jak w przypadku gry 2-osobowej. Dowolna osoba z grupy daje wskazówkę, a w tym czasie gracze z drugiej grupy zgadują. Grupa dająca wskazówkę może omówić swoje pomysły na wskazówkę, ale druga grupa nie powinna tego słyszeć. Możecie szeptać, zapisywać swoje propozycje albo nawet wyjść z pokoju, jeśli macie tylko ochotę. Dyskusja nie jest jednak obowiązkowa. Często najłatwiej po prostu dać wskazówkę, nie omówiwszy tego z resztą grupy. Oczywiście jeśli uważasz, że wpadłeś na dobrą wskazówkę.

Grupa zgadująca może przedyskutować swoje odpowiedzi, ale nie powinna zdradzać żadnych informacji dotyczących ich strony klucza. Jak zwykle odpowiedź jest wiążąca dopiero wtedy, gdy jeden z graczy dotknie karty ze słowem.



TROCHĘ LUZU W KOLEJCE

Niektórzy nasi testerzy woleli wariant, w którym 2 gracze nie muszą dawać wskazówek na zmianę. Jeśli wolicie, 1 osoba może dać 2 wskazówki z rzędu. Ale potem drugi gracz powinien zabrać głos i dać wskazówkę (albo 2). 9 wskazówek z rzędu nie jest zupełnie w duchu tej gry. Więc nawet o tym nie myślcie!

Autorzy: Vlada Chvátil i Scot Eaton

Ilustracje: Tomáš Kučerovský

Opracowanie graficzne: František Horálek, Filip Murmak

Tłumaczenie: Martyna Skowron

Redakcja: zespół Rebel

Testerzy: Kreten, Dita, Vítek, Ondra, Zuzka, Tomáš, Plema, Yuri, Jakub, Filip, Léňa, Katka, Vláďa, Alne, Meysha, Matuš, Dávid, Yurri, Mišo, Lenka, dilli, Meggy, Patrik, Roneth, Fanda, Jirka Bauma, Miloš, Yim, Pogo, Jája, Elenistar, Iva i wielu innych świetnych ludzi z Czechgaming, Podmitrov, Malenovice, członkowie czeskich planszówkowych klubów i uczestnicy planszówkowych wydarzeń, Jason, Josh, Paul, Emilee, Greg, Laura, Ryan, Lucy, William, Elizabeth, Jim, Jordan, Brad, Leigh Ann, Aron, Sarah, Stacia, Amy, Erin, Dylan, Jeff, Kathy, Kirk, Peter, Bradley, Nelson i wielu innych świetnych graczy z Gathering of Friends, BGGcon, MisCon, GAMA Trade Show, Baycon, Airecon, Protospiel Minnesota, Pionek i inne wydarzenia na całym świecie.

Specjalnie podziękowania dla: Petra Murmaka, Jasona Holta, Paula Grogana, Joshuy Githensa i Michala Štacha za niezamordowane prezentacje i testy gry na wydarzeniach planszówkowych. Naszych dzieci i małżonek – Alenki, Hanički, Pavlika i Marceli Chvátil, Kristiny Eaton, Lenki Murmakovej, Siery Stoneberg Holt i Vicky Strickland za bycie zawsze pod ręką, gdy trzeba było przetestować jakiś nowy pomysł albo kolejną wersję. Całego zespołu CGE (zwłaszcza dla Dity Lazárkovej i Víty Vodičky) za trzymanie nad wszystkim pieczy, przygotowywanie wspaniałych prototypów i czas, żeby od czasu do czasu zagrać szybką partyjkę *Duetu* :)



© Czech Games Edition

www.CzechGames.com

Czerwiec 2017

RZECZY DO ZAPAMIĘTANIA

Podczas każdej tury pada dokładnie 1 wskazówka i co najmniej 1 odpowiedź. Liczba odpowiedzi jest nieograniczona, o ile ciągle zgadujesz poprawnie.

Gdy gracz dotknie słowa, to drugi gracz zdradza, kto krył się pod tą kartą, na podstawie swojej strony karty klucza.

Dotknięcie beżowego słowa powoduje koniec tury. Dotknięcie czarnego słowa powoduje koniec gry. I porażkę.

Słowo ze znacznikiem czasu zwróconym w stronę jednego gracza może w dalszym ciągu zostać odgadnięte przez drugiego gracza. Gdy ma na sobie znaczniki skierowane w strony obydwu graczy, uznaje się je za zakryte.

W każdej turze wykorzystuje się co najmniej 1 znacznik z zasobnika czasowego. Gracz dający

wskazówkę oznacza nim niewinnego obserwatora, którego dotknął zgadujący, albo zgadujący kładzie go przed sobą, aby zaznaczyć, że skończył już zgadywać.

Jeśli po użyciu ostatniego znacznika nie wygraliście, to rozgrywacie turę nagłej śmierci. Obydwoje możecie zgadywać, ale nie pada już żadna wskazówka. Jeśli któreś z Was udzieli złej odpowiedzi, przegrywacie.

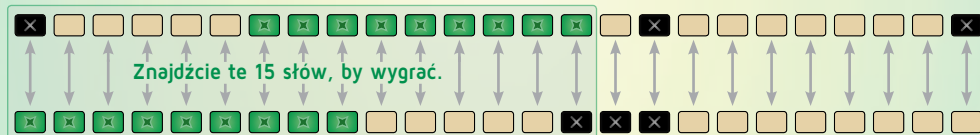
Gdy używacie mapy misji, zła odpowiedź może kosztować aż 2 znaczniki. Dochodzi do tego, jeśli przekroczycie liczbę dopuszczalnych błędnych odpowiedzi. Jeśli macie już tylko 1 znacznik, a powinieneś oznaczyć słowo 2 znacznikami, to opuszczacie turę nagłej śmierci i po prostu przegrywacie.

Nie możesz zdradzić informacji dotyczących Twojej strony karty klucza. Gdy wszystkie zielone słowa z Twojej strony klucza zostały zakryte, wtedy informujesz o tym swojego partnera.

TAJEMNICE KARTY KLUCZA

Wszystkie karty kluczy zostały zaprojektowane na zasadzie, która została przedstawiona na tym rysunku. Możecie wykorzystać tę wiedzę na swoją korzyść.

JAK TWÓJ PARTNER WIDZI KOLORY



JAK TY WIDZISZ KOLORY

Z 9 słów, które widzisz jako zielone, 3 są również zielone po drugiej stronie karty klucza. Czyli łącznie macie do odgadnięcia tylko 15 słów. Uwaga! Niektórzy gracze lubią kłaść karty agentów w stronę zgadującego, żeby wiedzieć, kto odgadł dane zielone słowo.

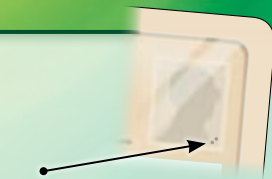
Z 3 słów, które widzisz jako czarne, 1 jest czarne, 1 jest zielone, a 1 beżowe po drugiej stronie karty klucza. Oznacza to, że 1 słowo, które widzisz jako czarne, jest słowem, które musisz odgadnąć. Co więcej, jeśli znajdziesz już swoje czarne słowo, które jest zielone po drugiej stronie, wiesz, że nie możesz wskazać swoich 2 pozostałych czarnych słów.

DUET I INNE WERSJE TAJNIAKÓW



Możecie wykorzystać słowa z *Duetu* w zwykłych *Tajniakach*. Możecie też wziąć słowa z *Tajniaków* i zagrać nimi w *Duet*. Możecie też je zmieszać, by powstał zestaw 800 unikalnych słów, i zagrać nimi w dowolną wersję gry.

Karty kluczy z *Duetu* zadziałają też z grą *Tajniaki*:
Obrazki, jeśli rozłożycie obrazki w siatce 5 x 5.



Uwaga! Karty z *Duetu* zostały oznaczone 2 kropkami, możecie je więc odróżnić od kart z wcześniejszych wersji gry.