

INSTRUKCJA

TAJNE PRZEZ POUFNE



Arno Steinwender & Markus Slawitscheck

ELEMENTY GRY

- 100 dwustronnych kart pytań
- 10 kart drużyn (5 kart białej i 5 czarnej)
- 40 żetonów (4 w każdym kolorze)



CEL GRY

Gracze dzielą się na dwie drużyny: białą i czarną. Nie wiedzą jednak, kto do której należy. Na każdej karcie pytań znajdują się dwa pytania (białe dla członków drużyny białej, czarne dla drużyny czarnej) oraz odpowiedzi TAK i NIE. Każdy gracz odpowiada na pytanie skierowane do jego drużyny, kładąc swój żeton obok wybranej odpowiedzi. Zadaniem graczy jest odgadnąć, kto należy do ich drużyny.

PRZYGOTOWANIE GRY

Nieużywane karty drużyn odłóżcie do pudełka. Nie będą wam potrzebne podczas rozgrywki.

- 1 Potasujcie karty pytań i umieśćcie je w stosie na środku stołu.
- 2 Każdemu z graczy rozdajcie po 4 żetony w takim samym kolorze. Gracze umieszczają je przed sobą.
- 3 Przygotujcie odpowiednią liczbę kart drużyny zależną od liczby graczy.

PARZYSTA LICZBA GRACZY:

Weźcie tyle kart drużyny, ilu jest graczy, po tyle samo kart drużyny białej i czarnej.

NIEPARZYSTA LICZBA GRACZY:

Liczba kart drużyn powinna przewyższać o jeden liczbę wszystkich graczy. Weźcie po tyle samo kart drużyny białej i czarnej. *Przykład: W grze trzysobowej użyjcie 4 kart: 2 czarnych i 2 białych.*



Przykład przygotowania gry w rozgrywce trzysobowej.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka trwa 3 rundy. Każda runda podzielona jest na 4 kroki.

1 ROZDANIE KART DRUŻYNY

Na początku każdej rundy potasujcie karty drużyn i rozdajcie każdemu graczowi po 1. Gracze sprawdzają do jakiej drużyny należą, **nie zdradzając tego pozostałym**. Jeśli liczba graczy jest nieparzysta, kartę, która została, odłóżcie bez podglądania na bok.



Przykład rozpoczęcia rundy w rozgrywce trzysobowej.

2 DOBRANIE KARTY PYTANIA (3 RAZY)

W trakcie jednej rundy dobieracie 3 karty pytań, na które udzielicie odpowiedzi. Jeden z graczy dobiera wierzchnią kartę pytań ze stosu, odwraca ją, kładzie na środku stołu i odczytuje NA GŁOS oba widniejące na niej pytania (pytanie dla drużyny białej i pytanie dla drużyny czarnej).

Po wysłuchaniu obu pytań każdy gracz odpowiada na pytanie **skierowane do swojej drużyny**. Odpowiedzi zaznaczacie, kładąc żeton przy polu **TAK** lub **NIE**.

Odpowiedzi możecie zaznaczać jednocześnie.

Gdy wszyscy położycie swoje żetony obok wybranych odpowiedzi, jeden z graczy odkrywa kolejną kartę pytań, na które znowu odpowiadacie, umieszczając żetony we właściwym polu. To samo powtarzacie po raz trzeci, tak aby na stole znajdowały 3 karty pytań z zaznaczonymi odpowiedziami.



Przykład zakończenia pierwszej rundy w rozgrywce trzyosobowej.



3 POSZUKIWANIE OSÓB Z DRUŻYNY

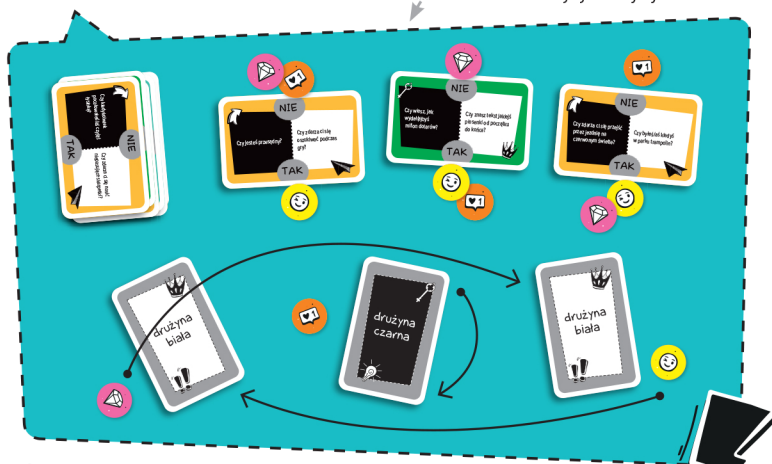
Kiedy wszyscy udzielą odpowiedzi na wszystkie 3 pytania, przeanalizujcie je. Na ich podstawie postarajcie się ustalić, kto może być w waszej w drużynie.

Uwaga: Niezależnie od tego, ile osób bierze udział w grze, każdy **typuje tylko jedną osobę ze swojej drużyny**.

Kiedy gracz ma już swój typ, podnosi palec. Gdy **wszyscy** mają uniesione palce, odliczacie do trzech i każdy wskazuje, kto jego zdaniem jest w jego drużynie.

Uwaga: Nie możecie zmieniać swojego wyboru!

Przykład typowania graczy ze swojej drużyny.



4 LICZENIE PUNKTÓW

Wszyscy odkrywają swoje karty drużyny.

- Jeśli wskazałeś na kogoś z **przeciwniej drużyny**, niestety nie zdobywasz punktów.
- Jeśli wskazałeś osobę ze **swojej drużyny**, dobierasz ze stosu 3 karty pytań i kładziesz je przed sobą. Każda karta to 1 punkt.
- Jeśli ktoś **poprawnie wskazał** ciebie jako członka swojej drużyny, dobierasz 1 kartę pytania i kładziesz przed sobą. *Nawet jeśli poprawnie wskaże cię więcej niż jedna osoba, zawsze dobierasz 1 kartę.*



1 karta = 1 punkt

- **W GRZE TRZYOSOBOWEJ** gracz, który uważa, że jest sam w drużynie, musi wskazać na siebie. Jeśli po odkryciu kart drużyn, jego przypuszczenie się potwierdzi, dobiera 4 karty pytań (zdobywa 4 punkty). Jeśli popełni błąd, nie zdobywa punktów.

KONIEC GRY

Gra kończy się po 3 rundach (9 pytaniach). Wszyscy liczą zebrane karty. Gracz, który ma ich najwięcej, wygrywa.

W przypadku remisu gracze, którzy zdobyli najwięcej punktów, dzielą się zwycięstwem.



Autorzy gry: Arno Steinwender & Markus Slawitscheck

Ilustracje: Olesya Yatsko, Elena Vasilkovskaya

Redakcja: Michał Szewczyk, Ewa Norman

Skład i adaptacja pudełka: Joanna Ziółkowska

**EDGARD
GAMES**

© Edgard 2021
ul. Belgijska 11,
02-511 Warszawa
www.edgardgames.com



Copyright by
Lifestyle Boardgames Ltd.
© 2021. www.lifestyleltd.ru