Dane aktualne na dzień: 16-11-2026 01:43

Link do produktu: https://www.moriongames.pl/mamy-szpiega-2-spyfall-p-11421.html



MAMY SZPIEGA 2 (Spyfall)

Cena	**65,00 zł.**
Czas wysyłki	**24 godziny**
Numer katalogowy	**610354**
Producent	**Rebel**

Opis produktu

Czy jesteście w stanie odkryć, kto spośród Was jest szpiegiem?
Czy jako tajniacy będziecie w stanie odpowiednio długo ukrywać swoją tożsamość i poznać sekrety infiltrowanej grupy?
Przekonajcie się sami!

Oto Mamy Szpiega! 2 - kontynuacja bestsellerowej gry towarzyskiej, w której liczy się spryt, blef i szybkie kojarzenie faktów. Druga odsłona to aż 20 całkowicie nowych lokacji, w których odbywać się będą pojedynki między szpiegami, a agentami kontrwywiadu. Tym razem będziecie mieli okazję odwiedzić winnicę, udać się na koncert rockowy albo jazzowy, udacie się także na wycieczkę autobusem, a niewykluczone, że i w więzieniu znajdzie się zadanie dla tajniaków!

Mamy Szpiega! 2 oferuje rozgrywkę w jeszcze większym gronie, niż miało to miejsce w pierwszej części gry: tym razem w zabawie może uczestniczyć nawet 12 osób!. Rzecz jasna, przy tak dużym gronie, samotny szpieg miałby ciężkie zadanie, by ukryć swoją prawdziwą tożsamość... dlatego w każdym zestawie kart lokacji znajdują się 2 karty szpiega. Przed rozpoczęciem rozgrywki należy ustalić, ilu szpiegów będzie brało udział w grze - jeden albo dwóch.

Na czym to polega?

Jeśli w grze bierze udział 6 lub mniej osób, sugerowana liczba szpiegów to 1. Powyżej 9 osób zaleca się grę z 2 szpiegami. Oczywiście ostateczna decyzja o liczbie szpiegów zależy od graczy. Należy jednak pamiętać, że w rozgrywce 12-osobowej zawsze bierze udział 2 szpiegów.

Zadaniem szpiega (bądź szpiegów) będzie dowiedzieć się, w jakiej lokacji toczy się bieżąca runda, natomiast misją pozostałych graczy będzie domyślenie się, który spośród graczy jest szpiegiem. Aby tego dokonać, gracze będą wzajemnie zadawać sobie pytania.

Forma i treść pytań, jak i odpowiedzi, są dowolne, należy jednak pamiętać, by jak najlepiej dopasować je do swojej roli. Jako agenci kontrwywiadu konieczne jest udzielanie takich odpowiedzi, które z jednej strony pokażą naszą wiedzę co do aktualnej lokacji, ale jednocześnie nie zdradzą za dużo szpiegom. Z kolei szpieg będzie starał się udzielać ogólnikowych odpowiedzi, natomiast jego pytania będą miały na celu wyciągnąć z innych graczy jak najwięcej informacji.

Szpiedzy wygrywają, gdy uda im się ukryć tożsamość do końca rundy, przerzucić podejrzenia na agenta kontrwywiadu, bądź też gdy uda im się odkryć bieżącą lokację. Z kolei gracze niebędący szpiegami wygrywają, gdy w trakcie rundy lub na jej koniec uda się poprawnie wskazać co najmniej jednego szpiega, albo gdy szpieg nieopatrznie wyjawi swoją tożsamość błędnie odgadując miejsce, w którym znajduje się grupa.

W zależności od tego, kto i w jaki sposób wygrał rundę, gracze otrzymują punkty. Zwycięzcą zostaje gracz, który po ustalonej liczbie rund posiada najwięcej punktów.

Spostrzegawczość, koncentracja, kojarzenie faktów oraz spryt - podczas rozgrywki będziecie potrzebować tych wszystkich cech.

Miejcie się na baczności - szpiedzy są wśród Was!

Podstawowe informacje
Wasza
ocena (1-5):
5.0
oceniono 1 raz
Liczba graczy: 3 - 12 osób
Wiek: od 12 lat
Czas gry: ok. 10 minut
Wydawca: Rebel
Pasujące koszulki: classic card game (63,5x88) - 240 szt.
Wydanie: polskie
Instrukcja: polska

Zawartość pudełka:

240 kart
20 woreczków strunowych
instrukcja