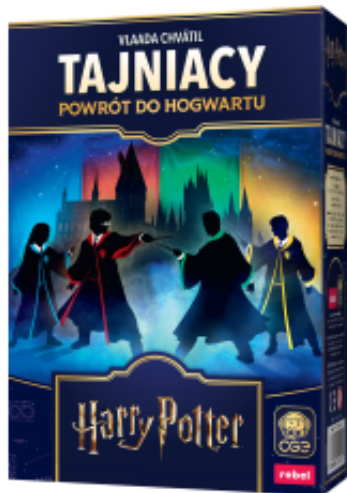


Link do produktu: <https://www.moriongames.pl/tajniacy-powrot-do-hogwarty-p-14148.html>



TAJNIACY - Powrót do Hogwarty

Cena	110,90 zł.
Dostępność	Dostępny
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	791160
Producent	Rebel

Opis produktu

Szkoła Magii i Czarodziejstwa w Hogwarcie serdecznie wita Was w nowym roku szkolnym. Starszy rocznik ma obowiązek zadbać o to, by nasi nowi uczniowie poznali wszystkie tajniki tutejszego życia: jak poruszać się po zamku, jak dostać się do pokoju wspólnego... i jak nie dać się złapać w trakcie wałęsania się po korytarzach.

Tajniacy: Powrót do Hogwarty to tematyczna odsłona imprezowej gry dedukcyjnej, która podbiła serca graczy na całym świecie. Podczas zabawy prefekci domów pomagają uczniom pierwszego roku w odkrywaniu sekretów zamku, próbując kierować ich z dala od zamkniętych drzwi i, co gorsza, Argusa Filcha! W tym celu będą starali się podawać jak najlepsze podpowiedzi do znajdujących się na stole słów lub obrazków, tak, by grupa jak najszybciej odkryła wszystkie przypisane do niej miejsca.

Na czym to polega?

Gracze dzielą się na dwie możliwie równe drużyny, z których każda będzie reprezentowała jeden z domów Hogwarty. W każdej rozgrywce na stole rozkładamy 25 kart tak, by tworzyły siatkę 5x5. Możemy wyłożyć tylko hasła, tylko obrazki, albo je wymieszać. Podczas pierwszej partii zalecamy jednak trzymanie się wyłącznie słów.

Drużyny wyłaniają prefektów, którzy siadają razem po jednej stronie stołu.

Przez całą grę prefekci mają dostęp do specjalnego klucza wskazującego, które hasła należą do ich domów, które są neutralne, a pod którymi kryją się zamknięte drzwi i złowrogi Argus Filch.

Zadaniem prefektów jest wymyślanie podpowiedzi i przekazywanie ich grupie. Ale uwaga, muszą one być złożone z pojedynczych haseł! Cała sztuka tkwi więc w tym, by za jednym razem połączyć jak najwięcej słów, a jednocześnie zadbać, by nie kojarzyły się z tymi przypisanymi do przeciwnego domu. Razem ze wskazówką prefekt podaje też liczbę wskazującą, ile haseł połączyć.

Gdy prefekt przekaże hasło, uczniowie pierwszego roku muszą zdecydować, które słowo lub słowa ich zdaniem miał na myśli. W tym celu mogą dyskutować, a ich decyzja powinna być wspólna.

Uczniowie pierwszego roku zawsze muszą spróbować zgadnąć przynajmniej jedno hasło. Każdy zły strzał natychmiast kończy turę, jednak jeśli odkryją kartę należącą do ich domu, mogą spróbować ponownie. Liczba dostępnych prób jest zależna od liczby podanej wraz z hasłem przez prefekta (zawsze mamy jedną próbę więcej).

Gra kończy się w momencie, gdy zostanie odkryte ostatnie hasło któregoś z domów lub gdy któraś drużyna odkryje Argusa Filcha (w takim wypadku automatycznie przegrywa).

Dlaczego pokochasz tę grę?

Tajniacy oferują niezwykle podejście do zabawy skojarzeniami. Łączenie losowych haseł za pomocą luźnych myśli to nie lada wyzwanie! Choć wszystkie słowa i grafiki widoczne na kartach są bezpośrednio związane ze światem Harry'ego Pottera, szybko przekonacie się, że skojarzenia na ich temat mogą być zupełnie różne. W podpowiedziach możemy próbować odnosić się do konkretnych scen lub cech łączących dane hasła. Ogranicza nas jedynie nasza własna wyobraźnia.

Podczas rozgrywek mamy okazję wcielić się w niesymetryczne role. Prefekci muszą nie tylko wymyślać kreatywne skojarzenia, ale też zachować kamienną twarz, gdy drużyna snuje swoje przemyślenia. Z kolei uczniowie pierwszego roku muszą

przeprowadzić skuteczną burzę mózgów i na tej podstawie podjąć decyzję. Co za odpowiedzialność!

W grze mamy do dyspozycji aż 198 unikalnych haseł, z których losujemy 25 i układamy w przypadkową siatkę. Do tego dochodzą karty kluczy, jeszcze bardziej randomizujące rozgrywkę. Słowem: każda partia to inny układ i zupełnie nowe wyzwanie!

Oprócz klasycznej rozgrywki w Tajniaków na fanów Harry'ego Pottera czeka wiele smaczków. Gdy już opanujemy zasady, możemy wprowadzić umiejętności poszczególnych domów, które pozwolą na wypróbowanie zupełnie nowych strategii. A jeśli często gramy w podobnym składzie, możemy przeprowadzić Puchar Domów – śledzenie wyników na przestrzeni kolejnych gier pozwoli wyłonić jego zwycięzcę.

Podstawowe informacje:

Ilość graczy : 4 - 8 osób

Wiek : od 10 lat

Czas gry : ok. 15 minut

Zawartość pudełka:

270 dwustronnych kwadratowych kart

16 kafelków

45 żetonów

podstawa

12 prostokątnych kart

4 dwustronne sztandary domów

stojak z klepsydrami

kompedium domów Hogwartu

instrukcja