

ЗНАХІДКА ДЛЯ ШПИГУНА

SPYFALL



Правила гри

«Не базікай біля телефону, базіка – знахідка для шпигуна!» – відоме і небезпідставне гасло радянської епохи. На чому лише не проколювалися німецькі диверсанти – на нержавіючих скріпках військових квитків, на квадратних капелюшках цвяків, якими підбивали підшви чобіт... У цій грі кожен зможе побувати як у шкурі близького до провалу шпигуна, так і спецагента, що йде по його сліду.

Склад гри

- 240 карт (30 наборів по 8 карт у кожному)
- 30 пакетів для карт
- Правила гри

Також у процесі гри вам потрібно буде засікати час, тому завчасно підготуйте таймер. Скоріш за все, він є на мобільному телефоні в одного з учасників гри.

Огляд гри

Ігрова партія складається з послідовності коротких раундів. У кожному раунді гравці опиняються в певній локації, у кожного – свій статус. Один неминуче стає шпигуном, що не знає, де знаходиться. Його завдання – розговорити інших гравців, визначити локацію і не викрити себе. Кожен нешпигун у свою чергу намагається неконкретно дати зрозуміти «своїм», що знає, де знаходиться, і тому не є шпигуном. Спостережливість, зібраність, витримка, хитрість – у цій грі знадобиться все. Будьте напоготові!

Мета гри

Мета шпигуна: не викрити себе до закінчення раунду або визначити локацію, в якій всі знаходяться.

Мета нешпигунів: однотайно вказати на шпигуна і, відповідно, викрити його.

Перед першим раундом

Перед першим раундом у «Знахідку для шпигуна» відсортуйте карти локацій за наборами – у кожному наборі повинно бути 7 карт з однаковими ілюстраціями і 1 карта шпигуна. Покладіть кожен набір карт в окремий пакет: всі карти набору повинні лежати долілиць однією стопкою так, щоб *верхньою картою була карта шпигуна*.

На наступних сторінках зображені всі локації. Перед початком раунду нехай гравці уважно вивчать цю розгортку. Це допоможе «майбутнім шпигунам» зрозуміти, з яких локацій їм доведеться вибирати під час гри. Не радимо шпигунів підглядати у цю розгортку безпосередньо під час гри – так він видасть себе з головою.



Початок ігрового раунду

Партія складається з послідовності коротких раундів, кількість яких гравці визначають перед початком партії — в перший раз ми рекомендуємо зіграти *5 раундів* (займе приблизно годину вашого часу).

У кожному раунді гравці обирають того, хто буде роздавати карти. Такий гравець грає нарівні з усіма. У першому раунді карти роздає той, хто виглядає найбільш підозріло. Цей гравець дістає з коробки всі пакети з наборами карт, перевертає їх долілиць, перемішує і після цього вибирає 1 випадковий пакет. З обраного пакету він обережно дістає всі карти, в жодному разі не перевертаючи їх. Потім цей гравець бере зі стопки карти за кількістю гравців, *перемішує* їх і роздає кожному учаснику

по карті. Тож якщо гравців п'ятеро, він роздає п'ять карт. Решту карт гравці не перевертають і акуратно відкладають їх убік — вони не знадобляться. Кожен гравець потай від інших вивчає отриману карту і кладе перед собою долілиць.

У кожному наступному раунді карти роздає той, хто був шпигуном у попередньому. Він вибирає новий набір і роздає карти згідно з описаними вище правилами.

Перебіг гри

Гравець, що роздавав карти, запускає таймер, після чого починає гру. Він ставить питання будь-якому іншому гравцеві, звертаючись до нього за іменем: «А скажи-но мені, Рито...». Зазвичай питання стосуються зазначеної на карті загадкової локації: це бажано, але не обов'язково. Питання ставлять один раз і без уточнень. Відповідь також може бути довільною. Потім гравець, що відповів на запитання, запитує будь-якого іншого гравця, окрім того, хто перед цим ставив запитання йому (тобто не можна запитувати у відповідь). Порядок опитування гравці оберуть самі — це буде залежати від підозр, заснованих на питаннях та відповідях.

Зверніть увагу: якщо ви не шпигун, то на вашій карті локації також буде вказаний ваш статус у локації. Перед початком партії домовтеся, чи будете ви у розмовах дотримуватись статусів і розігрувати ролі чи ні (ми наполегливо радимо розігрувати ролі — так цікавіше). Наприклад, якщо ви професор в університеті, то на запитання «Чому ви прогуляли наш маленький корпоративчик?» ви можете поскаржитись на свої «старі хворі кісточки», а якщо ви студент — обуритися, чому це «великі дядьки вас не покликали».

Карта локації



Карта шпигуна



📍 База терористів



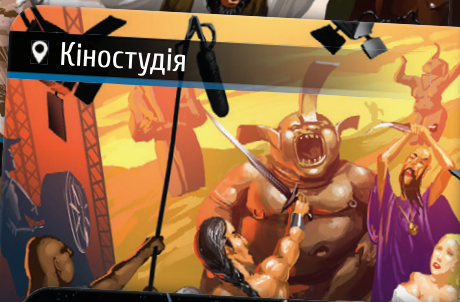
📍 Банк



📍 Військова частина



📍 Кіностудія



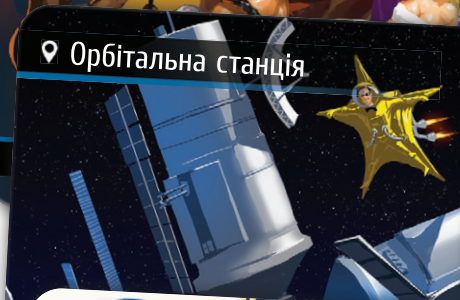
📍 Корпоративна вечірка



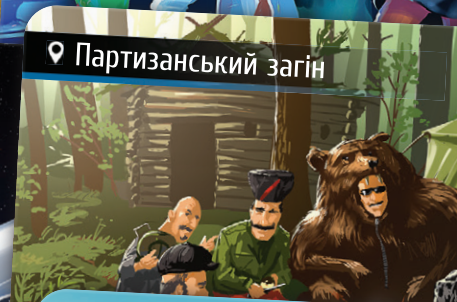
📍 Лікарня



📍 Орбітальна станція



📍 Партизанський загін



📍 Пасажирський поїзд



📍 Поліцейський відділок



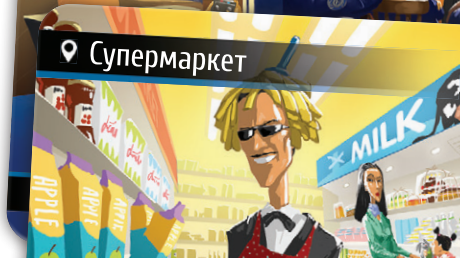
📍 Полярна станція



📍 Посольство



📍 Супермаркет

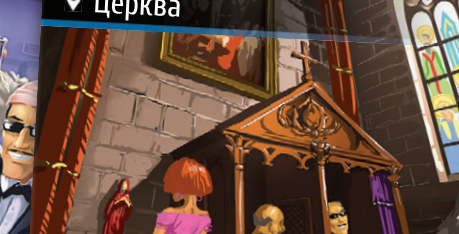
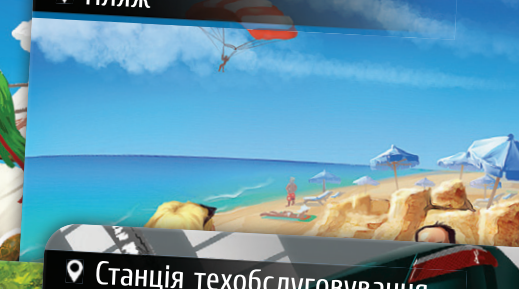


📍 Театр



📍 Університет





Статус, як правило, зазначений у чоловічому роді, але це не означає, що ваш персонаж чоловічої статі. Отож стюард на літаку може стати стюардесою, а продавець у супермаркеті — продавчиною.

Приклад ігрового раунду

Анна, Іван, Марія та Дмитро потрапили до війська хрестоносців. Втім, Анна про це не знає, тому що їй дісталася карта шпигуна. Відповідно, Івану дістався лицар, Марії — зброєносець, а Дмитру — лучник. У грі вони будуть розігрувати свої ролі, намагаючись викрити шпигуна, а завдання Анни — здогадатися, в якій локації вона знаходиться, і водночас нічим себе не видати.

Першою питання ставить зброєносець Марія: «А чи не пам'ятаєш, Діма, у якому морі ми вчора купалися?». Лучник Дмитро, звісно, називає Середземне, а шпигун Анна бере його відповідь до уваги: можливо, локація, яку вона шукає, — пляж або піратський корабель. Тим часом Дмитро не може запитувати Марію (не можна ставити питання у відповідь), тому його питання адресоване Івану: «Іване, а коли нам зарплату видають — на початку чи в кінці місяця?». Інші гравці напружилися: таке

питання може означати, що Дмитро — шпигун. Але Дмитро просто перевіряє суперника, та й Іван — лицар, а не шпигун, тому легко відповідає на питання: «Тю! Коли командир розщедриться, тоді й будуть нам грошенята». Шпигун Анна остаточно розгубилась: тепер вона припускає, що це партизанський загін або військова частина. А наступне питання Івана адресоване саме їй: «Аня, а скажи-но, що на обід вчора давали? А то я все пропустив». Анна невпевнено відповідає: «Та так, картоплю звичайну, нічого особливого». Ось тут-то її і запідозрили у шпигунстві: гравці-хрестоносці добре знають, що до Колумба з його коренеплодами їм жити ще років триста...

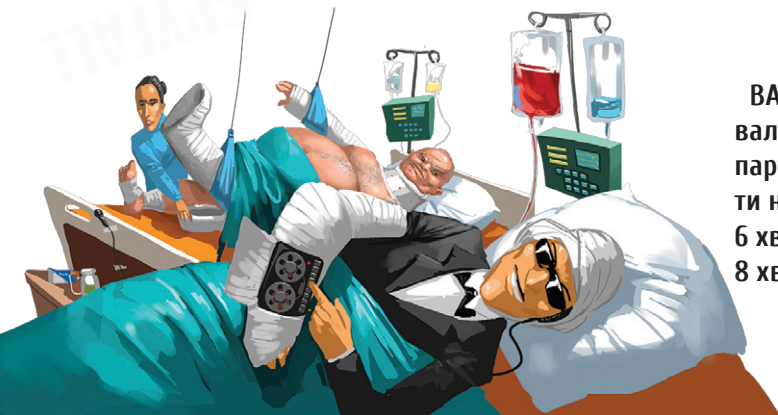
Кінець ігрового раунду

Раунд закінчується в одному з трьох випадків.

1. По закінченню часу

Після цього гравці повинні оголосити, кого вони підозрюють в шпигунстві. Гравець, що роздавав карти, по черзі пропонує голосувати за кожного гравця, починаючи з себе і далі за годинниковою стрілкою. За необхідністю гравці можуть обговорити свої підозри і голосувати вже після цього. Якщо за шпигуна проголосують усі, крім підозрюваного, — шпигун програв. У всіх інших випадках шпигун переміг.

ВАЖЛИВО! За домовленістю між гравцями тривалість раундів можна змінити. Перед початком партії самостійно визначте, скільки часу відводити на один раунд. Наші рекомендації: 3-4 гравці — 6 хвилин; 5-6 гравців — 7 хвилин; 7-8 гравців — 8 хвилин.



2. За підозрою гравця

Будь-який гравець один раз за раунд у будь-який момент може зупинити гру, щоб назвати одного з гравців підозрюваним і попросити інших проголосувати. Якщо всі гравці одночасно проголосували за цього підозрюваного, раунд закінчується (навіть якщо проголосували за нешпигуна). Гравцям вигідно зупиняти гру: адже якщо шпигуна викриють у такий спосіб, то гравець, який ініціював голосування, отримає +1 бал додатково. Але шпигунові теж вигідно звинуватити когось у шпигунстві під час раунду, щоб відвести підозри від себе.

Якщо ж не всі гравці підтримали ініціатора голосування, то раунд продовжується за звичайними правилами з того моменту, коли гра була перервана.

ВАЖЛИВО: не радимо гравцям під час голосування обговорювати кандидатуру шпигуна («Я вважаю, що він шпигун, тому що носить рожеву нічну сорочку, а мусить — зелену!»). Подібними аргументами «за» і «проти» гравці можуть ненавмисне віддати шпигунові локацію.

3. За бажанням шпигуна

Шпигун може зупинити гру до закінчення часу в будь-який момент раунду, за винятком голосування за підозрюваного, щоб розкрити свою карту шпигуна. Після цього шпигун може переглянути список локацій у середині правил і потім зобов'язаний назвати поточну локацію. Якщо вгадав локацію — шпигун переміг, якщо ні — перемогла решта.

ВАЖЛИВО: коли хтось із гравців зупинив гру і за підозрив шпигуна у шпигунстві, той вже не може

намагатися вгадати локацію. Якщо голосування не відбулося і гру продовжено, шпигунові повертається можливість назвати локацію.

Після закінчення раунду карти повертають гравцям, що їх роздавав, і в цій партії вони більше не знадобляться — приберіть пакет з ними до коробки.

Завдання та стратегії гравців

Завдання *гравців-нешпигунів* — не лише викрити шпигуна, але й постаратись не видати локацію. Тому, ставлячи питання, нешпигунам краще уникати зовсім вже конкретних формулювань («А чи не пам'ятаєш, чи багато грабіжники вчора забрали у нас з каси?» — запитав касир охоронця, і шпигун, що сидів по сусідству, одразу вгадав локацію — банк). Але й зовсім загальних або незрозумілих питань та відповідей теж давати не варто: такого гравця можуть запідозрити у шпигунстві, і тоді справжній шпигун переможе.

Завдання *шпигуна* — якомога уважніше слухати чужі відповіді, спробувати не видати себе і одночасно вгадати локацію до закінчення восьми ігрових хвилин. Шпигун, який чекає кінця раунду, ризикує: цілком ймовірно, що суперники, завдяки обговоренню та голосуванню, його викриють.



Нарахування балів

За результатами раунду підрахуйте переможні бали гравців.

Перемога шпигуна

- Перемога: 2 бали шпигунові.
- Шпигун зупинив гру та правильно назвав локацію: +2 бали шпигунові.
- Всі гравці одноставно звинуватили невинного: +2 бали шпигунові.

Перемога гравців-нешпигунів

- Перемога: 1 бал кожному гравцеві-нешпигунові.
- Успішне голосування (до кінця раунду): +1 бал гравцеві, який зупинив гру та запропонував підозрюваного.

Закінчення гри

Переможцем стає той гравець, хто за обумовлену кількість раундів набере найбільше балів.

Творці гри

Автор гри: Олександр Ушан

Розвиток гри: колектив «Мір Хоббі»

Художники: Uildrim, Сергій Дулін

Продюсер: Микола Пегасов

Видавництво: ТОВ «Мір Хоббі»

Загальне керівництво: Михайло Акулов

Керівництво виробництвом: Іван Попов

Головний редактор: Олександр Кисельов

Випускаючий редактор: Анастасія Єгорова

Редактор: Марія Отрошенко

Перекладач: Михайло Шихмат

Старший дизайнер-верстальник: Іван Суховій

Дизайнер-верстальник: Дар'я Великар

Директор з розвитку бізнесу: Сергій Тягунов

Креативний директор: Микола Пегасов

Міжнародний розвиток: Павло Сафонов
та Юлія Клокова

Якщо ви придумали настільну гру і бажаєте, щоб вона була видана, пишiть на newgame@hobbyworld.ru
Особлива подяка висловлюється Іллі Карпiнськoму.

Передрук та публікація правил, компонентів та ілюстрацій гри без згоди власника авторських прав заборонені.

© 2021 ТОВ «Мір Хоббі». Всі права захищені.

Версія правил 1.0.

