

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 цвяхів, якими підбивали підошви 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 напеготові!

Мета гри

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

Мета нешпигунів: одностайно 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 шпигунові 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



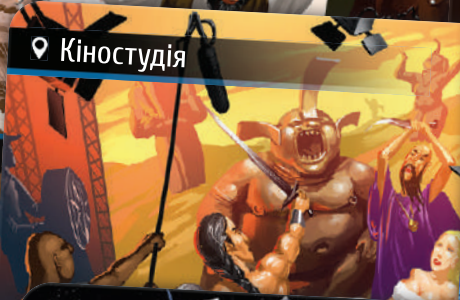
Банк



Військова частина



Кіностудія



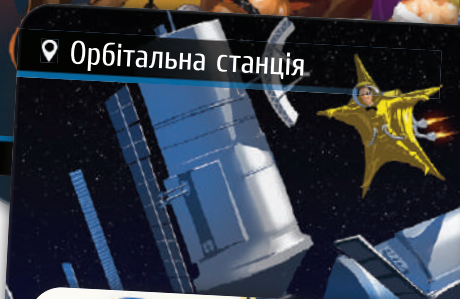
Корпоративна вечірка



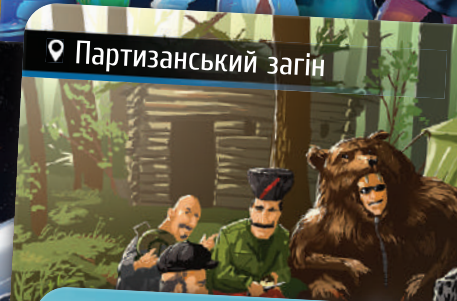
Лікарня



Орбітальна станція



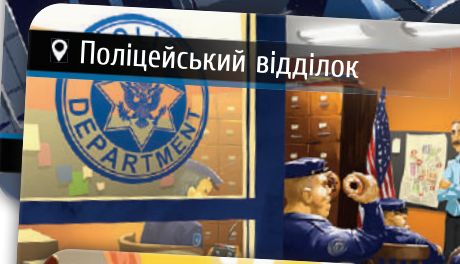
Партизанський загін



Пасажирський поїзд



Поліцейський відділок



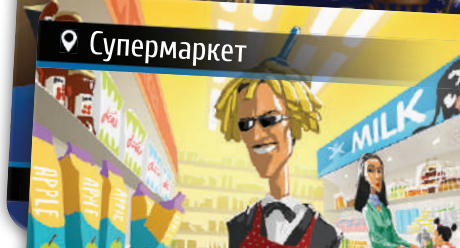
Полярна станція



Посольство



Супермаркет



Театр



Університет



📍 Військо хрестоносців



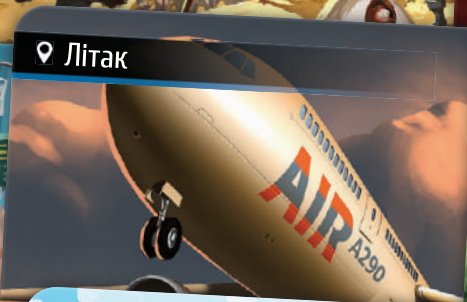
📍 Готель



📍 Казино



📍 Літак



📍 Овочева база



📍 Океанський лайнер



📍 Підводний човен



📍 Піратський корабель



📍 Плєж



📍 Ресторан



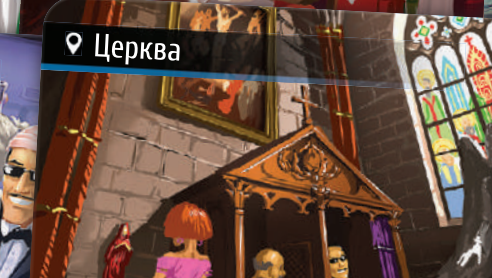
📍 Спа-салон



📍 Станція техобслуговування



📍 Церква



📍 Цирк-шапіто



📍 Школа



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 одно-стайно 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 видати 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, пишіть на newgame@hobbyworld.ru
Особлива подяка висловлюється Іллі Карпінському.

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.

