НАХОДКА ДЛЯ ШПИОНА

SPYFALL

МАШИНА ВРЕМЕНИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

В новой версии международного суперхита «Находка для шпиона» игроки отправляются в путешествие по странам и эпохам. Разоблачите шпиона в пещере неандертальцев и на лунной станции, скройтесь на дирижабле времён Первой мировой или в мастерской Леонардо да Винчи и постарайтесь не выболтать секреты римского сената и японских ниндзя.

Состав игры

- 240 карт (30 наборов по 8 карт в каждом)
- 30 пакетов под карты
- Правила игры

Также вам потребуется засекать время, поэтому подготовьте таймер. Наверняка он имеется на мобильном телефоне одного из участников.

Обзор игры

Игровая партия состоит из последовательности коротких раундов. В каждом раунде игроки оказываются в какой-то локации. Один из них — шпион, который не знает, где находится. Его задача — разговорить игроков, определить локацию и не выдать себя. Каждый нешпион пытается обтекаемо дать понять «своим», что знает, где находится, и поэтому не является шпионом. Наблюдательность, собранность, выдержка, хитрость — в этой игре пригодится всё. Будьте начеку!

Если вы уже играли в «Находку для шпиона», можете не читать правила, а сразу приступать к игре. Хотя, возможно, вас заинтересуют новые варианты правил, описанные в конце этого буклета.

Цель игры

Цель шпиона: не раскрыть себя до окончания раунда или определить локацию, в которой все находятся.

Цель нешпионов: единогласно указать шпиона и, следовательно, разоблачить его.

Перед первым раундом

Перед первым раундом в «Находку для шпиона» отсортируйте карты локаций по наборам — в каждом наборе должны быть 7 карт с одинаковыми иллюстрациями и 1 карта шпиона. Положите каждый набор карт в отдельный пакет: все карты набора должны лежать стопкой

лицевой стороной вниз, *причём так, чтобы нижней картой была карта шпиона.*

На следующем развороте изображены все локации. Перед началом раунда пусть игроки внимательно их изучат. Это поможет «будущим шпионам» понять, из каких локаций им предстоит выбирать во время игры. Не советуем шпиону подсматривать в этот разворот непосредственно во время игры — так он выдаст себя с головой.

ВАЖНО! Перед началом партии определите, сколько времени отводить на один раунд. Наши рекомендации: 3–4 игрока — 6 минут, 5–6 игроков — 7 минут, 7–8 игроков — 8 минут.

Начало игрового раунда

Партия состоит из последовательности коротких раундов, количество которых определяется игроками перед началом партии — в первый раз мы рекомендуем сыграть *5 раундов* (займёт примерно час вашего времени).

В каждом раунде выбирается новый раздающий, который играет наравне со всеми. В первом раунде раздающим становится тот, кто выглядит наиболее подозрительно. Этот игрок достаёт из коробки все пакеты с наборами карт, переворачивает лицевой стороной вниз, тасует и после этого выбирает 1 случайный пакет. Из выбранного пакета он аккуратно достаёт все карты, ни в коем случае не переворачивая. Затем раздающий берёт из-под низа стопки карты по количеству игроков, перемешивает их и раздаёт каждому участнику по карте. Таким образом, если игроков семеро, раздаётся семь нижних карт стопки. Оставшиеся карты не переворачиваются и аккуратно откладываются в сторону — они вам не понадобятся. Каждый игрок втайне от других смотрит полученную карту и кладёт перед собой лицевой стороной вниз.

В каждом следующем раунде обязанности раздающего передаются по часовой стрелке. Новый раздающий выбирает новый набор и раздаёт карты по описанным выше правилам.

Карта локации

Карта шпиона

Ход игры

Раздающий запускает таймер, после чего начинает игру. Он задаёт вопрос любому другому игроку, обращаясь к нему по имени: «А скажика мне, Миша...» Как правило, вопросы касаются указанной в карточке загадочной локации: это желательно, но необязательно. Вопрос задаётся

один раз и без уточнений. Ответ также может быть любым. Затем ответивший на вопрос задаёт вопрос любому другому игроку, кроме того, кто перед этим задал ему вопрос (т. е. нельзя спросить в ответ). Порядок опроса игроки выстроят сами — это будет зависеть от подозрений, основанных на вопросах и ответах.

Обратите внимание: если вы не шпион, то на вашей карте локации также будет указан ваш статус в локации. Перед началом партии договоритесь, будете ли вы в разговорах следовать статусам и отыгрывать роли или нет (для пущего интереса мы советуем отыгрывать — но не в первых партиях, когда игроки ещё недостаточно опытны). Например, если вы натурщица в мастерской Леонардо, то на вопрос «Почему вы так улыбаетесь?» вы можете ответить, что работа у вас такая, а если вы заказчик — похвастаться, что скоро у вас появится великолепный экземпляр для вашего собрания.

Конец игрового раунда

Раунд заканчивается в одном из трёх случаев.

1. *По истечении времени*

   После этого игроки должны объявить, кого они подозревают в шпионаже. Раздающий поочерёдно предлагает голосовать за всех игроков, начиная с себя и далее по часовой стрелке. При необходимости игроки могут обсудить свои подозрения и уже после голосовать. Если за очередного игрока проголосовали все, кроме подозреваемого, он открывает свою карту. Если это шпион — он проиграл, если нет — шпион победил. Дальнейших голосований не проводится. Если же ни одно голосование не было результативным, шпион побеждает.

2. *По подозрению игрока*

   Любой игрок один раз за раунд в любое время может остановить игру, обвинить одного из игроков в шпионаже и назначить голосование. Если все, кроме обвинённого, единогласно проголосовали за этого подозреваемого, раунд заканчивается (даже если проголосовали за не-шпиона). Игрокам выгодно останавливать игру: ведь если шпиона таким способом вычислят, то игрок, обвинивший шпиона, получит +1 очко. Но и шпиону тоже выгодно обвинить кого-то в шпионаже, чтобы отвести подозрения от себя.

Если же не все игроки поддержали инициатора голосования, то раунд продолжается по обычным правилам с того места, где игра была прервана.

ВАЖНО: не советуем во время голосования обсуждать кандидатуру шпиона («Я считаю, что он шпион, потому что съел на завтрак гречку, а должен был рис!»). Подобными аргументами игроки могут ненароком выдать шпиону локацию.

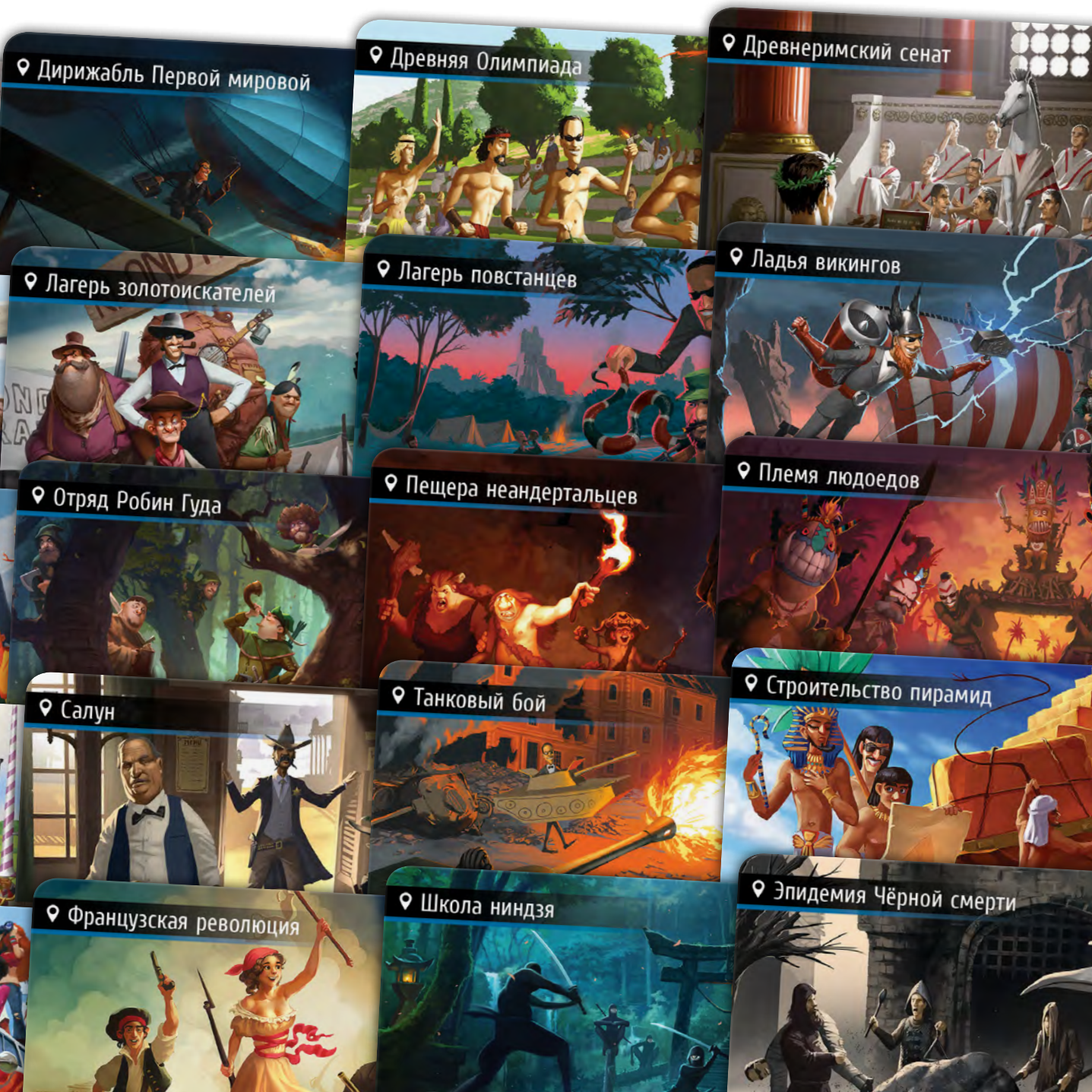
3. *По желанию шпиона*

   Шпион может остановить игру в любой момент, открыв свою карту шпиона. После этого он может проконсультироваться со списком локаций в середине правил и затем обязан назвать текущую локацию. Если локация угадана — шпион выиграл, если нет — выиграли остальные.

ВАЖНО: когда кто-то из игроков остановил игру и заподозрил шпиона в шпионаже, тот уже не может пытаться угадать локацию. Его шанс упущен — если все проголосуют за него, шпион проигрывает раунд.

По окончании раунда карты возвращаются раздающему и в этой партии больше не участвуют — уберите пакет с ними в коробку.

Бородинская битва
Вигвам
Воздушный шар
Испанская инквизиция
Караван
Круг друидов
Лунная станция
Мастерская Леонардо
Монастырь Шаолинь
Подпольный бар
Рота мушкетёров
Рыцарский турнир
Троянская война
Турецкий гарем
Фестиваль хиппи


Дирижабль Первой мировой
Древняя Олимпиада
Древнеримский сенат
Лагерь золотоискателей
Лагерь повстанцев
Ладья викингов
Отряд Робин Гуда
Пещера неандертальцев
Племя людоедов
Салун
Танковый бой
Строительство пирамид
Французская революция
Школа ниндзя
Эпидемия Чёрной смерти

Задачи и стратегии игроков

Задача *игроков-нешпионов* — не только вычислить шпиона, но и постараться не выдать локацию. Поэтому, задавая вопросы, нешпионам лучше избегать совсем уж конкретных формулировок («А не подскажешь, который год уже идёт война во Вьетнаме?» — спросил один игрок другого, и сидевший по соседству шпион тут же угадал локацию — «Вудсток»). Но и совсем общих или невразумительных вопросов и ответов тоже давать не стоит: такого игрока могут заподозрить в шпионаже, и тогда настоящий шпион победит.

Задача *шпиона* — как можно внимательнее слушать чужие ответы, постараться не выдать себя и одновременно вычислить локацию до истечения времени. Шпион, ждущий конца раунда, рискует: вполне вероятно, что соперники, благодаря обсуждению и голосованию, его вычислят.

Начисление очков

Раунд завершается победой шпиона, если:

А) шпион не был раскрыт на голосовании в конце раунда;
Б) на досрочном голосовании был единогласно обвинён нешпион;
В) шпион правильно назвал локацию.

Раунд заканчивается победой нешпионов, если:

А) шпион раскрыт на голосовании в конце раунда;
Б) на досрочном голосовании обвинён шпион;
В) шпион остановил игру, но правильную локацию не назвал.

В зависимости от исхода раунда подсчитайте победные очки игроков.

Победа шпиона

- Победа: 2 очка шпиону.
- Шпион остановил игру и верно назвал локацию: +2 очка шпиону.
- Все игроки единогласно обвинили невиновного: +2 очка шпиону.

Победа игроков-нешпионов

- Победа: 1 очко каждому игроку-нешпиону.
- Успешное досрочное голосование: +1 очко игроку, который обвинил шпиона. Обратите внимание, что дополнительное очко получает тот игрок, который первым обвинил шпиона, даже если его голосование провалилось, а впоследствии этот шпион был раскрыт по голосованию другого игрока.

Окончание игры

Победителем объявляется тот игрок, кто за оговорённое количество раундов наберёт больше всего очков.

Варианты игры

Из этих вариантов вы узнаете, как играть в «Находку для шпиона» вдвоём, втроём и двумя командами.

2 игрока

Раздающий игрок берёт из случайного набора 3 карты, в том числе 1 карту шпиона, перемешивает их и не глядя раздаёт каждому игроку по карте, а третью кладёт на

стол рубашкой вверх. Таким образом, шпионом может оказаться как кто-то из двоих игроков, так и «виртуальный» участник. Затем игроки по очереди задают друг другу вопросы, пока кто-нибудь не захочет указать на шпиона — либо на соперника, либо на ничейную карту.

Если игрок указал на соперника, тот показывает свою карту. Если это локация, оба игрока проигрывают. Если это карта шпиона, указавший игрок выигрывает. **Шпион не может указывать на другого игрока** — только на ничейную карту.

Если игрок указал на ничейную карту, его соперник может согласиться с выбором или нет. Если второй игрок согласен, ничейная карта открывается. Если это карта шпиона, оба игрока выиграли. Если это карта локации, выиграл шпион. Если же второй игрок не согласен с указанием на ничейную карту, раунд продолжается.

Остальные правила — как в стандартной версии.

3 игрока

Играется по тем же правилам, что и вариант для двоих, только раздаётся четыре карты, а не три. В отличие от базовых правил, разрешается возвращать вопрос тому, кто его задал.

Командная игра

Этот вариант рекомендуется для больших компаний, от 7 человек. В нём используются две стопки локаций, а два игрока становятся капитанами, которым надо набрать в свои команды подходящих агентов.

Выберите двух игроков, которые станут капитанами. Остальные игроки считаются агентами. Случайным образом вытяните два пакета. Первый капитан тянет верхнюю карту из одного пакета, а второй — из другого. Таким образом, у каждого из них есть карта локации, известная только ему. Затем один из капитанов берёт из стопок карты по числу агентов, так чтобы одна из карт была шпионом, а остальные поровну (или почти поровну) делились между двумя локациями, перемешивает их и раздаёт по одной каждому агенту.

Например:

Если играют 7 человек: 2 капитана, в колоде 5 карт: 2 одной локации, 2 другой локации и шпион.

Если играют 8 человек: 2 капитана, в колоде 6 карт: 3 одной локации, 2 другой локации и шпион.

Если играют 9 человек: 2 капитана, в колоде 7 карт: 3 одной локации, 3 другой локации и шпион.

Если играют 10 человек: 2 капитана, в колоде 8 карт: 4 одной локации, 3 другой локации и шпион.

Капитаны решают, кто будет действовать первым. В свою очередь капитан задаёт каждому агенту по одному вопросу и выслушивает их ответы. Когда оба капитана сделали это, они в том же порядке выбирают в свои команды по одному агенту. Затем процесс повторяется, однако отобранным агентам вопросы больше не задаются, и забрать их из чужой команды нельзя. Капитан может отказаться брать агента, но тогда раунд для него заканчивается.

Если кто-то из капитанов взял в команду шпиона, тот сразу же раскрывается и раунд заканчивается. Этот капитан не получает очков. Шпион пытается угадать локацию команды, в которую его взяли, а затем локацию другой команды. Шпион получает 1 очко за то, что его взяли, и по 1 очку за каждую угаданную локацию.

Если шпион остался последним не взятым в команду агентом, он тоже пытается угадать обе локации и получает по 1 очку за каждую верную попытку.

Каждый капитан получает столько очков, сколько подходящих агентов (с той же локацией) он взял в команду, и теряет столько очков, сколько чужих агентов (с другой локацией) он выбрал. Если он выбрал шпиона, очков он не получает.

Каждый агент, попавший в свою команду, получает 1 очко.

В следующем раунде два других игрока становятся капитанами. Игра продолжается, пока каждый не побудет капитаном один или два раза.

Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

Создатели игры

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Автор игры: Александр Ушан
Развитие игры: Петр Тюленев
Иллюстрации: Сергей Дулин, Антон Квасоваров, uildrim
Продюсер: Николай Пегасов
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Выпускающий редактор: Валентин Матюша
Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов
Игру тестировали: Евгения Андросова, Илья Белянов, Игорь Журавлев, Морфей де Кореллон, Константин Пономарев, Илья Семенов и другие

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.

HOBBY WORLD
Играть интересно

hobbyworld.ru

Версия правил: 1.0

Видеоправила игры

http://bit.ly/2n0QSf1