



ПРАВИЛА

Вітаємо на міжнародному карнавалі, шановні агенти під прикриттям! Сьогодні перед вами постала важлива місія: знайти своїх спільників серед розмаїття барвистих костюмів і масок. Завдання начебто не складне, адже ви маєте опис спільника, проте остерігайтеся контррозвідки: її агенти пильно стежать за всіма підозрілими особами!

Вміст гри



72 карти агентів:
2 набори по 36 карт
з різними зворотами



**32 карти
контррозвідки**



**8 різнокольорових
карт шпигунів**



**8 різнокольорових
фішок шпигунів**

I – Мета гри

Шукайте так, щоб вас не помітили. Спілкуйтеся так, щоб вас не спіймали. Ваша мета кожного ходу – знайти свого спільника й подати йому сигнал, підморгнувши. Але так, щоб цього не помітили інші! Якщо спільникам вдається непомітно підморгнути одне одному, кожен з них здобуде по 1 очку. Якщо ви помітите таємний зв'язок між двома іншими гравцями, то здобудете 2 очки, які могли б здобути вони.

Наприкінці гри перемагає гравець із найбільшою кількістю очок.

2 – Приготування до гри

1. Кожен гравець отримує 1 фішку **шпигуна** та 1 карту **шпигуна** відповідного кольору. Розмістіть карту перед собою горлиць, щоб усі бачили ваш колір.
2. Розділіть карти **агентів** на 2 колоди за кольором звороту. Якщо грає:
 - **4 або 6 гравців** – не вилучайте карти з колод;
 - **5 або 7 гравців** – вилучіть з обох колод карту 36;
 - **8 гравців** – вилучіть з обох колод карти 33, 34, 35 і 36.Покладіть вилучені карти в коробку, вони не знадобляться у цій партії.
3. Перетасуйте одну з колод **агентів** і викладіть карти на стіл горлиць у випадковому порядку. Це – натовп на маскарадї.
4. Потім перетасуйте другу колоду **агентів** і роздайте порівну карт усім гравцям. Гравці беруть карти на руку, не показуючи їх іншим.
5. Кожен гравець бере на руку 4 карти **контррозвідки**.

3 – Перебір гри

Першим ходить гравець, який останнім відвідував карнавал (якщо такого немає, виберіть першого гравця навмання). Потім гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою.

ВИКЛИК

У свій хід розмістіть свою фішку на будь-якій карті натовпу, а тоді голосно й чітко назвіть номер цієї карти.

Ви не можете вибрати

- карту з номером, який уже маєте на руці;
- карту, на якій уже стоїть фішка іншого гравця.

Наприклад, Михайло ставить свою фішку на карту 25 і каже: «Викликаю агента 25!»

Наступним свій хід виконує гравець зліва від вас.



СПІЛЬНИК

Гравець, який має карту з відповідним номером на руці, — ваш спільник. Протягом цього раунду він повинен непомітно, але чітко повідомити вам про це, **підморгнувши**.

Ви з цим гравцем **спільники** лише в поточному раунді. У наступний ваш хід доведеться перемістити свою фішку на іншу карту, тож зв'язуватися буде вже запізно...

Наприклад, карта агента 25, якого викликав Михайло, є на руці в Олені. Тепер вони спільники, але Михайло про це ще не знає. Завдання Олені — непомітно підморгнути Михайлу, подавши сигнал про те, що вона — його спільниця. І зробити це треба до того, як хід знову перейде до Михайла.

Важливо! Ви не можете підморгувати гравцю, який не є вашим спільником.

ЗВ'ЯЗОК

На початку свого наступного ходу, перш ніж перемістити фішку на іншу карту, **ви можете назвати гравця**, якого вважаєте своїм спільником.

Наприклад, Михайло ходить знову. Його фішка все ще стоїть на карті агента 25. Перш ніж її перемістити, Михайло вказує на Олену та каже: «Олена — агент 25!»

Можливі результати

- **Ви вгадали.** Названий вами гравець має на руці карту **агента** з відповідним номером. Візьміть зі стола карту, на якій стоїть ваша фішка, і покладіть її біля себе **горілиць** (наприкінці гри вона принесе вам 1 очко). Ваш спільник бере з руки карту з відповідним номером і також кладе її **біля себе горілиць** (наприкінці гри вона принесе йому 1 очко).
- **Ви помилилися.** У названого вами гравця немає потрібної карти **агента**. У такому разі переверніть карту, на якій стоїть ваша фішка. Ця карта залишається в натовпі, але ставити на неї фішки тепер не можна. Ваш **справжній спільник** бере з руки карту з відповідним номером і кладе **біля себе долілиць**. Вона не принесе йому очко наприкінці гри, але дасть бонус у разі нічиєї.

Тепер перемістіть свою фішку на іншу карту натовпу й назвіть номер цієї карти.

КОНТРРОВІДКА

Також не забувайте протягом гри стежити за іншими гравцями, щоб спіймати їх на гарячому! Якщо вам здається, що один гравець підморгнув іншому, ви можете спробувати його спіймати. У будь-який момент гри назвіть ім'я гравця і номер карти, яку він має на руці.

Наприклад, Марічка помічає, що Олена підморгує Михайлу. Фішка Михайла стоїть на карті агента 25, тож Марічка голосно каже: «Олена — агент 25!»

Можливі результати

- **Ви вгадали.** Названий вами гравець справді має на руці карту з таким номером. Викладіть перед собою з руки одну карту **контррозвідки** (ви не зможете використати її вдруге). Потім візьміть і покладіть **біля себе горілиць** обидві карти з названим номером: одну — з натовпу, другу — з руки названого гравця. Наприкінці гри вони принесуть вам 2 очки.

Важливо! Тепер у гравця, який викликав агента під цим номером, немає спільника в цьому раунді. Йому залишається лише дочекатися свого наступного ходу, щоб перемістити фішку на іншу карту. Однак він все ще може пильнувати інших гравців: раптом удасться спіймати когось на гарячому...

- **Ви помилилися.** У названого вами гравця немає такої карти. Скиньте одну зі своїх карт **контррозвідки** й покладіть у коробку.

Після цього гра продовжується як зазвичай.

Важливо! Кожен гравець має лише 4 карти контррозвідки, тож ви можете спробувати спіймати лише 4 агентів за гру.

Якщо у гри вчотирьох було зроблено хибну здогадку, то у цьому раунді більше не можна пробувати спіймати іншого гравця з цією ж картою агента.

4 — Кінець гри

Гра закінчується, якщо:

- в одного з гравців не лишилося карт **агентів** на руці;
- на столі не лишилося карт натовпу;
- усі карти натовпу перевернуті.

Підрахуйте свої очки: **ви здобуваєте 1 очко за кожну карту агента, яка лежить біля вас горілиць, і за кожну карту контррозвідки на руці.**

У разі нічиєї перемагає гравець, який виклав перед собою найбільше карт **контррозвідки**.

Удача прихильна до уважних!

Якщо знову нічия, перемагає гравець, біля якого лежить **долілиць** найбільше карт **агентів**.

Удача посміхається чесним!

ВАРІАНТ ГРИ. Перед початком гри **усі гравці** можуть домовитися про інший сигнал замість підморгування: знак рукою, рух головою тощо.

Українська локалізація

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Перекладачка: Олександра Асташова

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Директор з виробництва: Сергій Водоп'янов

Неоціненна допомога: Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Сергій Ішук і Сергій Тодоров



GEEHACK

