

НАХОДКА ДЛЯ ШПИОНА

SPYGLASS 2



Правила игры

В продолжении всемирного настольного хита «Находка для шпиона» вас ждут 20 новых локаций и возможность собрать в одной партии до 12 человек — причём двое из них будут шпионами из соперничающих спецслужб!

Состав игры

- 240 карт (20 наборов по 12 карт в каждом)
- 20 пакетов под карты
- Правила игры

Также в процессе игры вам потребуется засекают время, поэтому заблаговременно подготовьте таймер. Наверняка он имеется на мобильном телефоне одного из участников партии.

Обзор игры

Игровая партия состоит из последовательности коротких раундов. В каждом раунде игроки оказываются в какой-то локации, у каждого — свой статус. Один из участников (а в партии на большое число игроков — двое) оказывается шпионом, который не знает, где находится. Его задача — разговаривать других игроков, определить локацию и не дать разоблачить себя. Каждый нешпион в свою очередь 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», обратите внимание на текстовые блоки, подсвеченные синим. В них описаны все основные *новые* правила, которые вводятся в этом наборе.

Цель игры

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

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

Перед первым раундом

Перед первым раундом в «Находку для шпиона» договоритесь, каким образом вы будете играть: с одним или с двумя шпионами. Если игроков шесть или меньше, мы рекомендуем вариант с одним шпионом; если девять или больше — то с двумя, однако окончательное решение остаётся за вами. Обратите внимание, что в партии на 12 игроков обязательно должны участвовать оба шпиона. Оптимальный вариант для начинающих — не больше восьми участников и один шпион.

Затем отсортируйте карты локаций по наборам. В каждом наборе должны быть 10 карт с одинаковыми иллюстрациями и 1 или 2 карты шпионов — в зависимости от того, какой вариант вы выбрали (лишние карты шпионов уберите в коробку). Положите каждый набор карт в отдельный пакет: все карты набора должны лежать лицевой стороной вниз, *причём так, чтобы нижними были карты шпионов (одна или обе).*

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.

Если участников меньше 12, рекомендуем перед началом партии выложить на середину стола по одной неиспользуемой карте каждой локации. Эти карты будут служить игрокам постоянным напоминанием, какие локации находятся в игре.

Начало игрового раунда

Партия состоит из последовательности коротких раундов, количество которых определяется игроками перед началом партии. В первый раз мы рекомендуем сыграть 5 раундов, это займёт примерно час вашего времени.

Карта локации

📍 Локация

👤 Статус



Карта шпиона



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 тайно 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.

Ход игры

Раздающий запускает таймер, после чего начинает игру. Он задаёт вопрос любому другому игроку, обращаясь к нему по имени: «А скажи-ка мне, Вася...» Как правило, вопросы касаются указанной в карточке загадочной локации: это желательно, но не обязательно. 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 выстраивают сами — это будет зависеть от подозрений, основанных на вопросах и ответах.

📍 Стройплощадка



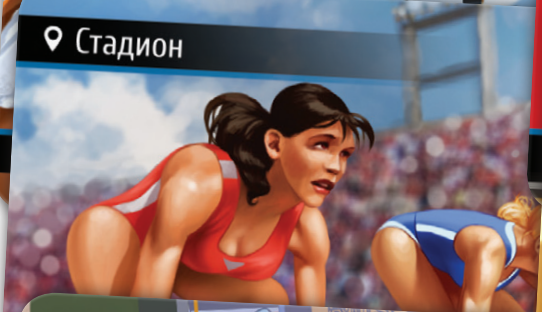
📍 Метро



📍 Парламент



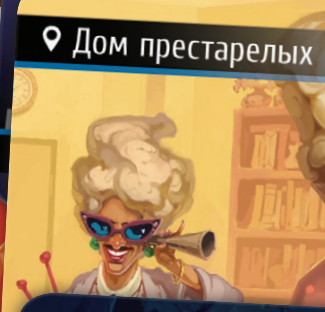
📍 Стадион



📍 Музей



📍 Дом престарелых



📍 Экскурсионный автобус



📍 Рок-концерт



📍 Шахта



📍 Свадьба



📍 Заправочная станция



📍 Библиотека



Шоколадная фабрика



Кладбище



Джаз-бэнд



Виноградник



Порт



Автогонки



Тюрьма



Выставка кошек



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 опытные). Например, если вы пенсионер в доме престарелых, то при вопросе «Почему вы не пошли на танцы?» вы можете сослаться на возраст и артрит, а если вы сиделка — пожаловаться, что ваши танцевальные партнёры недостаточно подвижны.

Статус, как правило, указан в мужском роде, но это не означает, что ваш персонаж мужского пола. Так, спринтер на стадионе может стать бегуньей, а пианист в джаз-бэнде — пианисткой.

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.

Если в игре два шпиона, для успешного обвинения достаточно голосов всех участников, кроме двух. Оба шпиона проигрывают, если хотя бы один из них раскрыт.

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, 9–10 игроков — 9 минут, 11–12 игроков — 10 минут.

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 игроки, кроме обвинённого, единогласно проголосовали за этого подозреваемого, раунд заканчивается (даже если проголосовали за нешпиона). Игрокам выгодно останавливать игру: ведь если шпиона таким способом вычислят, то игрок, обвинивший шпиона, получит +1 очко дополнительно. Но и шпиону тоже выгодно обвинить кого-то в шпионаже по ходу раунда, 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.

Если в игре два шпиона, для успешного обвинения достаточно голосов всех участников, кроме двух. Кроме того, если по итогам голосования будет раскрыт один из шпионов, другой шпион получит очки, как если бы он был нешпионом.

ВАЖНО: не советуем во время голосования обсуждать кандидатуру шпиона («Я считаю, что он шпион, потому что носит розовую рубашку, а должен зелёную»). Подобными аргументами «за» и «против» можно ненароком выдать шпиону локацию.

3. По желанию шпиона

Любой 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.

Если в игре два шпиона, то сразу после того, как первый шпион назвал локацию, второй обязан открыть свою карту шпиона и тоже назвать локацию (другую или ту же самую). Чтобы шпионы победили, достаточно, чтобы хотя бы один из них угадал локацию.

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.

Задачи и стратегии игроков

Задача игроков-нешпионов — не только вычислить шпионов, но и постараться не выдать локацию. Поэтому, задавая вопросы, нешпионам лучше избегать совсем уж конкретных формулировок («За что ты дисквалифицировал меня в прошлом забеге?» — спросил спринтер судью, и сидевший по соседству шпион тут же угадал локацию — стадион). 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 шпионов, если:

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

Раунд заканчивается победой нешпионов, если:

- А) на голосовании в конце раунда раскрыт хотя бы один шпион;
- Б) на досрочном голосовании единогласно обвинён шпион;
- В) шпион остановил игру, но правильную локацию никто из шпионов не назвал.

В зависимости от исхода раунда подсчитайте победные очки игроков.

Победа шпионов

- Победа: 2 очка каждому шпиону.
- Один из шпионов остановил игру: +2 очка каждому шпиону, верно назвавшему локацию.
- Все игроки единогласно обвинили невиновного: +2 очка каждому шпиону.

Победа игроков-нешпионов

- Победа: 1 очко каждому игроку-нешпиону.
- Успешное досрочное голосование: +1 очко игроку, который обвинил шпиона. В этом случае шпион, оставшийся нераскрытым, также получает очки, как если бы был нешпионом. Обратите внимание, что дополнительное очко получает только 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.

Совет: если вы провели уже 8–10 раундов, рекомендуем замешать пакеты с уже отыгранными локациями обратно в игру. В противном случае с каждым новым раундом шпиону будет всё легче угадать локацию методом исключения.

Объединение наборов

Если вы хотите усложнить жизнь шпиону, можете смешать пакеты из «Находки для шпиона» и «Находки для шпиона 2». Убедитесь, что в каждом пакете одинаковое число карт. Играйте по правилам базовой «Находки для шпиона» (без второго шпиона).

Если вы захотите сыграть по правилам «Находки для шпиона 2» (с двумя шпионами), вам понадобится два одинаковых набора базовой «Находки для шпиона».

Знакомые шпионы

Стандартный режим игры с двумя шпионами предполагает, что шпионы работают на конкурирующие спецслужбы и не знакомы друг с другом. Однако при желании вы можете сыграть в вариант со знакомыми шпионами. Имейте в виду, что он сильно упрощает задачу шпионов.

После того как все игроки посмотрели свои карты, раздающий велит всем закрыть глаза (сам он тоже должен это сделать). Затем по его команде шпионы открывают глаза, находят друг друга взглядом и закрывают глаза. Потом все открывают глаза, и раздающий запускает таймер.

Очки начисляются по обычным правилам за единственным исключением: если шпион раскрыт досрочным голосованием, оба шпиона не получают очков.

Создатели игры

Автор игры: Александр Ушан

Развитие игры: Петр Тюленев

Художники: Сергей Дулин, Елена Казей, Антон Квасоваров, Андрей Кокорин

Продюсер: Николай Пегасов

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. hobbyworld.ru



Играть интересно