

НАХОДКА ДЛЯ ШПИОНА

SPYBALL



Правила игры

«Не болтай у телефона, болтун — находка для шпиона!» — известный и небезосновательный лозунг советской эпохи. На чём только не прокалывались немецкие диверсанты — на нержавеющей скрепках военных билетов и квадратных шляпках гвоздей, которыми подбивались подошвы сапог... В этой игре каждый сможет побывать как в шкуре близкого к провалу шпиона, так и идущего по его следу спецагента.

Состав игры

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

Также в процессе игры вам потребуется засесть 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 неизбежно оказывается шпионом, который не знает, где находится. Его задача — разговорить других игроков, определить локацию и не 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!

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 верхней картой была карта шпиона.*

На следующих страницах изображены все локации. Перед началом раунда пусть игроки внимательно изучат этот разворот. 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.



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



снимает со стопки карты по количеству игроков, перемешивает их и раздаёт каждому участнику по карте. Таким образом, если игроков пятеро, раздаётся пять карт. 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 последующем раунде раздающим становится игрок, который был шпионом в предыдущем. Он выбирает новый набор и раздаёт карты по описанным выше правилам.

Карта локации



📍 Локация

👤 Статус

Карта шпиона



Ход игры

Раздающий запускает таймер, после чего начинает игру. Он задаёт вопрос любому другому игроку, обращаясь к нему по имени: «А скажи-ка мне, Рита...» 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 выстроят сами — это будет зависеть от подозрений, основанных на вопросах и ответах.

📍 База террористов



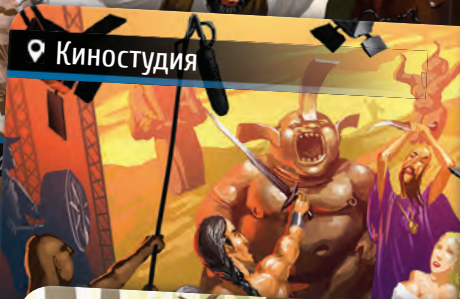
📍 Банк



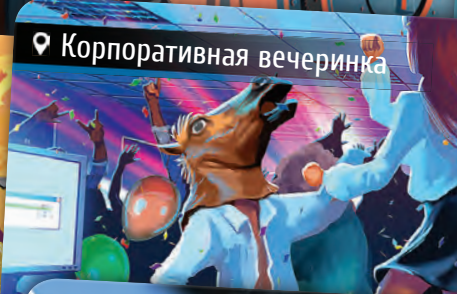
📍 Больница



📍 Киностудия



📍 Корпоративная вечеринка



📍 Овощебаза



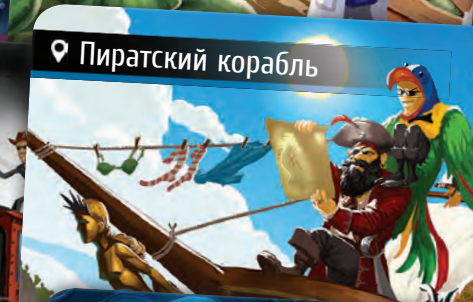
📍 Партизанский отряд



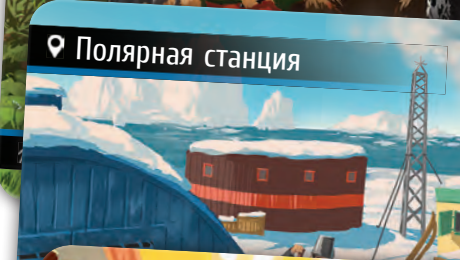
📍 Пассажирский поезд



📍 Пиратский корабль



📍 Полярная станция



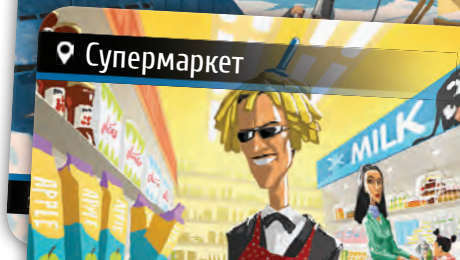
📍 Посольство



📍 Ресторан



📍 Супермаркет

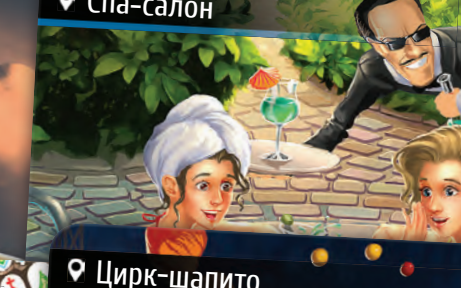
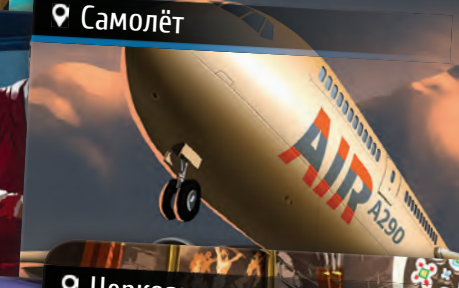
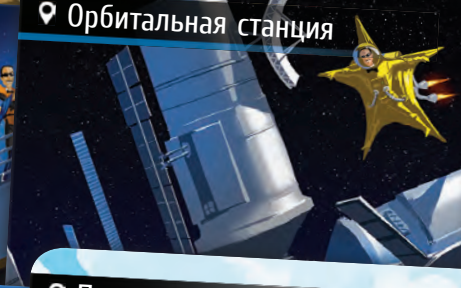
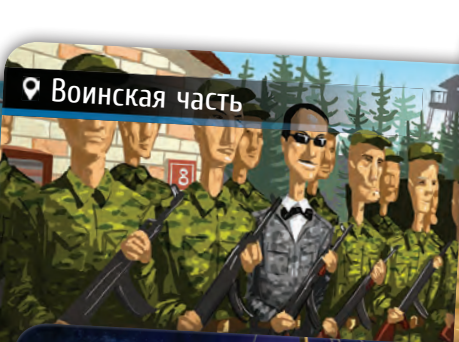


📍 Театр



📍 Университет





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 (мы настоятельно советуем отыгрывать — так интереснее). Например, если вы профессор в университете, то при вопросе «Почему вы прогуляли наш маленький корпоративчик?» вы можете сослаться на свои «старые больные косточки», а если вы студент — возмутиться, почему это «большие дяди вас не позвали».

Статус, как правило, указан в мужском роде, но это не означает, что ваш персонаж мужского пола. Так, стюард на самолёте может стать стюардессой, а продавец в супермаркете — продавщицей.

Пример игрового раунда

Анна, Иван, Мария и Дмитрий угодили в войско крестоносцев. Впрочем, Анна об этом не знает, так как ей досталась карта шпиона. Соответственно, Ивану достался рыцарь, Марии — оруженосец, а Дмитрию — лучник. В игре они будут отыгрывать свои роли, пытаясь вычислить шпиона, а задача Анны — догадаться, в какой локации она находится, и при этом ничем себя не выдать.

Первой задаёт вопрос оруженосец Мария: «А не помнишь ли, Дима, в каком море мы вчера купались?» Лучник Дмитрий, естественно, называет Средиземное, а шпион Анна берёт его ответ на заметку: возможно, искомая локация — пляж или пиратский корабль. Тем временем Дмитрий не может спрашивать Марию (нельзя возвращать вопрос), так что его вопрос адресован Ивану: «Ваня, а когда нам зарплату выдают — в начале или в конце месяца?» Другие игроки напряглись: подобный вопрос может означать, что Дмитрий — шпион. Дмитрий же просто прощупывает соперника, но Иван — то рыцарь, а не шпион, поэтому легко отвечает на вопрос: «Да ну, брось. Когда командир расщедрится, тогда и будут нам денежки». Шпион Анна окончательно запутана: теперь она предполагает партизанский отряд или воинскую часть. А следующий вопрос Ивана адресован как раз ей: «Аня, а скажи-ка, что на обед вчера давали? А то я всё пропустил». Анна мнётся: «Да так, картошку обычную, ничего особенного». Вот тут-то её и заподозрили в шпионстве: игроки-крестоносцы отлично знают, что до Колумба с его корнеплодами им жить ещё лет триста...

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 поочередно 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 шпиона проголосуют все, кроме



подозреваемого, — шпион проиграл.
Во всех других случаях шпион победил.

ВАЖНО! По договорённости между игроками длительность раундов можно изменить. Сами 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.

2. По подозрению игрока

Любой игрок один раз за раунд в любое время может остановить игру, чтобы назвать одного из игроков подозреваемым и попросить других проголосовать. Если все игроки 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, инициировавший голосование, 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.

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

3. По желанию шпиона

Тот может остановить игру до истечения времени в любой момент раунда, за исключением голосования за подозреваемого, чтобы раскрыть свою карту шпиона. После этого шпион может просмо-

треть список локаций в середине правил и затем обязан назвать текущую локацию. Если локация угадана — шпион выиграл, если нет — выиграла остальные.

ВАЖНО: когда кто-то из игроков остановил игру и заподозрил шпиона в шпионаже, тот уже не может пытаться угадать локацию. Если голосование не состоялось и игра продолжилась, шпиону возвращается возможность назвать локацию.

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 шпиона, но и постараться не выдать локацию. Поэтому, задавая вопросы, нешпионам лучше избегать совсем уж конкретных формулировок («А не помнишь ли, много ли грабители вчера забрали у нас из кассы?» — спросил кассир охранника, и сидевший по соседству шпион тут же угадал локацию — банк). 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 восьми игровых минут. Шпион, ждущий конца раунда, рискует: вполне вероятно, что соперники, благодаря обсуждению и голосованию, его вычислят.

Начисление очков

В зависимости от исхода раунда подсчитайте победные очки игроков.

Победа шпиона

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



Победа игроков-нешпионов

- Победа: 1 очко каждому игроку-нешпиону.
- Успешное голосование (до конца раунда): +1 очко игроку, который остановил игру и предложил подозреваемого.

Окончание игры

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



Создатели игры

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Автор игры: Александр Ушан

Развитие игры: коллектив «Мира Хобби» • Иллюстрации: Uildrim, Сергей Дулин

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов • Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Текст правил и редакция: Александр Киселев, Валентин Матюша • Дизайн и вёрстка: Иван Суховой
Корректурa: Ольга Португалова • Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

Версия правил: 1.1



Играть интересно

© 2014 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

