



ПРАВИЛА

Поздравляем на международном карнавале, уважаемые агенты под прикрытием! Сегодня перед вами предстала важная миссия: найти своих поделников среди разнообразия красочных костюмов и масок. Задача вроде бы не сложная, ведь вы описываете сообщника, однако остерегайтесь контрразведки: ее агенты пристально следят за всеми подозрительными лицами!

Содержимое игры



72 карты **агентов**:
2 набора по 36 карт с
разными оборотами



32 карты
контрразведки



8 разноцветных
карт **шпионов**



8 разноцветных
фигеш **шпионов**

1 – Цель игры

Ищите так, чтобы вас не заметили. Общайтесь так, чтобы вас не поймали. Ваша цель каждого хода – найти своего сообщника и подать ему сигнал, подмигнув. Но так, чтобы этого не заметили другие! Если сообщникам удастся незаметно подмигнуть друг другу, каждый из них получит по 1 очку. Если вы заметите тайную связь между двумя другими игроками, то получите 2 очка, которые они могли бы получить.

В конце игры побеждает игрок с большим количеством очков.

2 – Приготовление к игре

1. Каждый игрок получает 1 фишку шпиона и 1 карту шпиона соответствующего цвета. Разместите карту перед собой лицом вверх, чтобы все видели ваш цвет.
2. Разделите карты агентов на 2 бревна по цвету оборота. Если играет:
 - 4 или 6 игроков – не извлекайте карты из бревен;
 - 5 или 7 игроков — извлеките из обеих бревен карту 36;
 - 8 игроков — извлеките из обеих бревен карты 33, 34, 35 и 36.

Положите извлеченные карты в коробку, они не понадобятся в этой партии.

3. Перетащите одну из бревен агентов и выложите карты на стол лицом вверх в случайном порядке. Это толпа на маскараде.
4. Затем перетасуйте второе бревно агентов и раздайте поровну карт всем игрокам. Игроки берут карты на руку, не показывая их другим.
5. Каждый игрок берет на руку 4 карты контрразведки.

3 – Течение игры

Первым ходит игрок, последним посещавший карнавал (если такого нет, выберите первого игрока наугад). Затем игроки ходят поочередно по часовой стрелке.

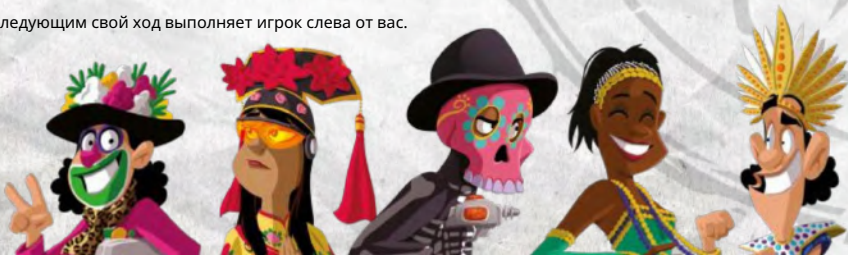
ВЫЗОВ

Разместите свою фишку на любой карте толпы, а затем громко и четко назовите номер этой карты. Вы не можете выбрать • карту

- номером, который уже есть на руке;
- карту, на которой уже стоит фишка другого игрока.

Например, Михаил ставит свою фишку на карту 25 и говорит: «Вызываю агента 25!»

Следующим свой ход выполняет игрок слева от вас.



СПЛЬНИК

Игрок, имеющий карту с соответствующим номером на руке, – ваш сообщник. В течение этого раунда он должен незаметно, но четко сообщить вам об этом, подмигнув. Вы с этим игроком общаетесь только в текущем раунде. В

следующий ваш ход придется переместить свою фишку на другую карту, так что связываться будет уже поздно...

К примеру, карта агента Михаил об этом 25, который задает Елены Михаилу – незаметно подмигнув, Елены они сообщники, но еще не знает его сообщница. о том, И сделать надо Михаила.

что она тому, снова к как ход перейдет это к

Важно! Вы не можете подмигивать игроку, который не является вашим сообщником.

СВЯЗЬ

В начале следующего хода, прежде чем переместить фишку на другую карту, вы можете назвать игрока, которого считаете своим сообщником.

например, Михаил фишка ходит снова. Михаил «Елена указывает на еще на 25» стоит все карте агента 25. Прежде чем ее переместить, Елену и говорит: агент

Возможные результаты • Вы

угадали. Указанный вами игрок имеет на руке карту агента с соответствующим номером. Возьмите со стола карту, на которой стоит ваша фишка, и положите ее возле себя навзничь (в конце игры она принесет вам 1 очко). Ваш сообщник берет с руки карту с соответствующим номером и также кладет ее возле себя навзничь (в конце игры она принесет ему 1 очко).

• Вы ошиблись. Указанного вами игрока нет нужной карты агента. В таком случае переверните карту, на которой стоит ваша фишка. и кладет возле себя вниз. Она не принесет ему очко в конце игры, но даст бонус в случае ничьей.

Теперь переместите свою фишку на другую карту толпы и назовите номер этой карты.

КОНТРОСВЕДКА

Также не забывайте в течение игры следить за другими игроками, чтобы поймать их с поличным! Если вам кажется, что один игрок подмигнул другому, вы можете попытаться его поймать. В любой момент игры назовите имя игрока и номер карты, которую он имеет на руке.

Например, Маричка замечает, «Елена Елены подмигивает Михаилу. Фишка Михаила стоит на 25!» агент карте агента 25, поэтому Маричка говорит: громко

Возможные результаты

- Вы угадали. Названный вами игрок действительно имеет на руке карту с таким номером. Выложите перед собой одну карту контрразведки (вы не сможете использовать ее второй раз). Затем возьмите и положите возле себя лицом вверх обе карты с названным номером: одну — из толпы, вторую — с руки названного игрока. В конце игры они принесут вам 2 очка.

Важно! Теперь у игрока, только который вызвал агента под этим номером, чтобы в сообщника нет при раунде. Ему остается следующего хода, других игроков: удастся поймать кого- переместить фишку дождаться своего другого на карту. Однако он все еще может то внимательно на горячем...

- Вы ошиблись. У названного вами игрока нет такой карты. Сбросьте одну из своих карт контрразведки и положите в коробку.

После этого игра продолжается как обычно.

Важно! У каждого игрока всего 4 агента за игру. Если была 4 карты контрразведки, поэтому вы можете попробовать поймать только сделана ошибочная

больше игре раунде в четырех догадках, то в этом нельзя поймать другого игрока из этой же картой агента.

пробовать

4 – Конец игры

Игра заканчивается, если:

- у одного из игроков не осталось карт агентов на руке;
- на столе не осталось карт толпы;
- все карты толпы перевернуты.



Подсчитайте свои очки: вы получаете 1 очко за каждую карту агента, лежащую возле вас лицом вверх, и за каждую карту контрразведки на руке. В

случае ничьей побеждает игрок, выложивший перед собой больше всего карт контрразведки.

Удача благосклонна к внимательным!

Если снова ничья, побеждает игрок, возле которого лежит вниз больше всего карт агентов. Удача улыбается честным!

ВАРИАНТ ИГРЫ. Перед началом игры все игроки могут договориться о другом сигнале вместо подмигивания: знак рукой, движение головой и т.д.

Украинское издание GEEKACH GAMES

Руководитель проекта: Олександр

Ручка Выпускная редактор: Алла Костовская

Переводчик: Александра Асташова

Дизайн и верстка: Артур Патрихалко

Директор по производству: Сергей Водопьянов

Неоценимая помощь: Анна Вакуленко,

Анна Жукова, Дмитрий Бибик, Дмитрий Науменко,

Илья Бобров, Елена Богуславская, Сергей Ищук,

Сергей Тодоров и Татьяна Ищук

www.geekachco.ua • info@geekachco.ua

