

сімейна
гра

7+

років

2-4
кількість
гравців20+
хв.

TACTIC

UA

ШКОЛА ШПИГУНІВ

ВМІСТ

Ігрове поле, шпигунські окуляри, 1 пішак та пластикова підставка для нього, 55 карт, блокнот з планом міста для шпигуна, 36 пластикових жетонів, олівець, пісковий годинник.

ЧАС ВИРІШАЛЬНИХ ВИПРОБУВАНЬ У ШПИГУНСЬКІЙ ШКОЛІ!

Кращі студенти школи шпигунів готові до остаточного тесту, щоб дізнатися, хто з них найкращий! Спочатку грайте як Шпигун, а потім як один з Мисливців за шпигуном, які працюють разом, щоб викрити його у хованці! Коли кожен з гравців один раз зіграє роль шпигуна, бали покажуть, хто переміг з найвищим рахунком!

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

- Перед першою грою вставте пішака у пластикову підставку.
- Перед кожною грою відокремте 4 зелені картки від колоди.
- Перетасуйте решту карток й покладіть на столі сірою сорочкою догори.
- Покладіть зелені картки, жетони та ігрове поле в центрі стола.
- Виберіть одного з гравців, який буде грати роль шпигуна, дайте йому або їй шпигунські окуляри, план міста, олівець та пісковий годинник.
- Решта гравців стають мисливцями за шпигуном, вони отримують пішака.
- Дотримуйтеся інструкцій з наступної сторінки. Пошуки розпочинаються!



ОСЬ ЯК ГРАТИ РОЛЬ ШПИГУНА:

Шпигун вибирає місце, щоб сховатися на ігровому полі та відповідає на питання мисливців, але ніколи не змінює своє місце розташування!

1. Одягайте окуляри-шпигуни та вибирайте де сховатися на ігровому полі!
Роздивіться поле таємно і виберіть будь-яку позицію в місті (але не на дорозі).
2. Позначте своє ім'я та вибране місце на шпигунському плані, але не покажіть його нікому!

Примітка! Ви можете вибрати місце, яке вже було використано іншим шпигуном. Просто зробіть меншу позначку або намалюйте стрілку, що вказує на цей простір.

3. Шпигун розпочинає раунд – перевертає пісковий годинник. Поки сиплеться пісок, мисливці мають знайти шпигуна.



Примітка! Не забудьте сказати мисливцям, коли пісок закінчується!

Тепер шпигунське полювання розпочинається!

ОСЬ ЯК ГРАТИ РОЛІ МИСЛИВЦІВ ЗА ШПИГУНОМ:

Мисливці можуть разом використовувати карти, щоб звузити область пошуку, в якій може ховатися шпигун. Кожна використана мисливцями картка, яка не допомогла викрити шпигуна, приносить шпигуніві хвилини з цієї картки!

1. Коли шпигун повертає годинник, переверніть три верхні картки з колоди на стіл, оберіть одну з карт та визначте місце пошуку.



Наприклад: помістіть пішака-мисливця в будь-якому квадраті на ігровому полі та запитайте шпигуна, чи ховається він там, або в одному з чотирьох квадратів навколо мисливця.

2. Позначте кожен квадрат, на якому немає шпигуна, пластиковими жетонами й віддайте картку шпигуніві, він відкладає картку у свою колоду червоною або синьою стороною вгору. Хвилини, вказані на карточці, означають кількість хвилин, використаних мисливцями на пошук шпигуна.

Примітка! Якщо ви не хочете використовувати одну з карток на столі, позбудьтеся її, поклавши обличчям вниз у колоду шпигуна. Сіра сорочка цієї карти додає 1 хвилину на користь шпигуна, що є ціною позбавлення від небажаної картки.

3. Коли всі три карти на столі були використані, відкрийте три нові карти з колоди.

4. Кожного разу, коли час вичерпано, шпигун повідомляє про це мисливцям. Вони перестають шукати та розкладати жетони на полі!
5. Мисливці віддають шпигуну верхню картку зі своєї колоди. Він кладе її сірою стороною догори у свою колоду.
6. Коли шпигун знову повертає пісковий годинник, продовжуйте грати. Можете розкласти жетони, які не встигли розкласти до закінчення часу.
7. Якщо ви достатньо звузили місце пошуку шпигуна, використовуйте чотири зелені картки, щоб дізнатися, що він знаходиться в певному квадраті поля.



Переставте пішака у простір, який ви підозрюєте місцем знаходження шпигуна і запитайте: «Ти в цьому місці?». Дайте використану зелену картку шпигуну, він відправляє її у свою колоду. Якщо місце розташування шпигуна не вгадано, грайте, поки не знайдете його!

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Коли мисливці за шпигуном вирахували його місце знаходження, раунд закінчився! Шпигун підраховує загальну кількість балів за допомогою своєї колоди карток та записує результат у своєму кутку. Пам'ятайте, що не можна перевертати картки, які вже знаходяться у колоді шпигуна.

Якщо мисливці вичерпають зелені картки, перш ніж знайдуть шпигуна, він отримує дві хвилини за кожен відкритий квадрат на ігровому полі плюс суму хвилин на картках в його колоді.

Відкладіть зелені картки убік. Знову перемішайте картки мисливців. Шпигун передає план міста та шпигунські окуляри гравцеві ліворуч, який гратиме як шпигун у наступному раунді.



КІНЕЦЬ ГРИ

Після того, як всі гравці зіграють роль шпигуна, гру закінчено. Виграє гравець з найвищим рахунком!

КАРТКИ



ВІД ДВЕРЕЙ ДО ДВЕРЕЙ

Шукайте шпигуна в тому квадраті, де стоїть пішак мисливця та у квадраті поруч, в обраному вами напрямку.



ОБЛАСТЬ ПОШУКУ

Шукайте у квадраті 2 x 2, як показано на картці.



БЛОК З СОБАКОЮ

Шукайте шпигуна у цьому квадраті та у всіх 4 квадратах, прилеглих до нього.



ПРОСЛУХОВУВАННЯ

Шукайте у 6 квадратах, як показано на картці. Цю форму можна повертати в будь-якому напрямку.



ТЕРМОГРАФІЧНА КАМЕРА

Поставте мисливця на будівлю. Шукайте у цьому квадраті та у всіх квадратах навколо нього.



ВУЛИЧНИЙ ПАТРУЛЬ

Шукайте у всіх квадратах в одному ряду в потрібному вам напрямку.



СУПЕРБИНОКЛЬ

Шукайте у квадраті, на якому стоїть пішак, та у всіх квадратах навколо нього, як показано на картці.



ВІДСТЕЖЕННЯ МОБІЛЬНИХ ТЕЛЕФОНІВ

Виберіть на полі дві лінії, що перетинаються. Шукаєте у всіх квадратах цих двох ліній.



СЕКРЕТНІ КАМЕРИ

Вибирайте будь-який тип будівлі та шукайте у всіх квадратах з таким типом будівлі, а також у квадратах навколо них.



ПОШУК НА ПРИРОДІ

Шукайте у квадратах з темнішою та світлішою травою та таким типом дерев на них.



АВТОМОБІЛІ ТА ПОШУК У ВОДІ

Шукайте у всіх квадратах з автомобілями (або тракторами) АБО у всіх квадратах з водоймами.



СУПУТНИКОВИЙ ПОШУК

Виберіть будь-яку половину ігрового поля та обшукайте всі квадрати на цій стороні поля.



КІНЕЦЬ ГРИ

Поставте пішака на будь-який квадрат, щоб дізнатися, чи ховається там шпигун. Можливо, вам пощастить!