

## 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**





# 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.

## **КОНТРОЗВІДКА**

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!»*