

# SPYFALL



Säännöt

*Varo sanojasi – ne voivat paljastaa sinut. Vakooja voi jäädä kiinni niin pienistä asioista... ruosteton niitti papereissa, neliskulmainen kanta kengänpohjan naulassa ja niin edelleen. Tässä pelissä jokainen saa mahdollisuuden kokeilla sekä paljastumaisillaan olevan vakoojan roolia että vakoojaa jahtaavan agentin tehtävää.*

## Sisältö

- 240 korttia (30 pakkaa, joissa 8 korttia)
- 30 muovipussia
- ohjeet

Pelin aikana tarvitsette myös kelloa ajan mittaamiseen. Sellainen löytyy useimmista puhelimista.

## Yhteenveto

Spyfall-peli koostuu useista lyhyistä kierroksista. Joka kierroksella pelaajat ovat jossain tietyissä paikoissa ja jokaisella pelaajalla on tietty asema. Yksi pelaajista on vakooja, joka ei tiedä, missä pelaajat ovat. Vakoojan tehtävänä on saada muut pelaajat puhumaan ja selvittää paikka, paljastumatta itse. Muiden pelaajien on onnistuttava todistamaan, etteivät ole vakoojia, vihjailemalla vaivihkaa tietävänsä, missä pelaajat ovat. Ole tarkkana, keskity, pidä pokerinaamasi ja ole juonikas – niin selviät voittajana tästä pelistä.

## Tavoite

Vakoojan tavoitteena on välttää paljastumiselta kierroksen loppuun asti tai selvittää tapahtumapaikka. Muiden pelaajien tavoitteena on selvittää, kuka on vakooja.

## Valmistelut ennen ensimmäistä kierrosta

Lajitelkaa kortit paikan mukaisiin pakkoihin ennen ensimmäistä kierrosta. Jokaisessa pakassa on seitsemän samanlaista korttia ja yksi vakooja. Pakat laitetaan omiin muovipusseihinsa. Kortit tulevat kuvapuoli alaspäin, vakoojakortti pakan alle.

Kaikki paikat näkyvät ohjekirjan keskiaukeamalla. Pelaajien kannattaa tutustua siihen hyvin ennen ensimmäistä kierrosta. Aukeamalta saa kuvan mahdollisista paikoista, joista vakoojien on valittava. Vakoojien ei kannata pälyillä keskiaukeaman suuntaan pelin aikana – se on varma vakoojan tuntomerkki.



## Kierroksen alku

Jokainen peli koostuu useista lyhyistä kierroksista. Päättäkää kierrosten määrä ennen ensimmäistä peliäntä. Suosittelemme ensimmäiselle pelikerralle viittä kierrosta, sen pitäisi viedä noin tunti.

Jokaiselle kierrokselle valitaan uusi jakaja, joka osallistuu peliin tavallisena pelaajana. Ensimmäisen kierroksen jakajana on epäilyttävimmän näköinen pelaaja. Tämä pelaaja ottaa kaikki muovipussit laatikosta, kääntää ne kuvapuoli alaspäin, sekoittaa ne ja valitsee satunnaisen pussin. Jakaja poistaa kortit pussista varovaisesti, jotta kukaan ei näe niitä.

Jakaja ottaa pakan alta pelaajien lukumäärän verran kortteja, sekoittaa ne ja jakaa jokaiselle pe-



laajalle yhden kortin. Jos pelaajia on viisi, tarvitaan siis viisi korttia. Muita kortteja ei saa kääntää esiin. Laittakaa ne varovasti syrjään, niitä ei tarvita. Pelaajat katsovat korttinsa varovaisesti näyttämättä sitä muille ja laittavat sen sitten kuvapuoli alaspäin eteensä.

Seuraavan kierroksen jakaja on pelaaja, joka oli edellisellä kierroksella vakooja. Uusi jakaja valitsee uuden pakan ja jakaa kortit kuten yllä on kuvattu.

## Paikkakortti

Paikka

Rooli



## Pelin kulku

Jakaja käynnistää kellon ja peli alkaa. Sitten jakaja kysyy joltain pelaajalta kysymyksen: "Kerro minulle, Ville..." Kysymykset liittyvät tavallisesti pakan tapahtumapaikkaan. Se ei kuitenkaan ole välttämätöntä. Kysymykset kysytään kerran, eikä jatkokysymyksiä sallita. Vastata voi vapaasti. Pelaaja, jolta kysyttiin, kysyy sitten seuraavaksi joltain toiselta pelaajalta. Edellisen kysymyksen esittäjää ei saa valita heti uudestaan, eli kysymykseen ei voi vastata kysymyksellä. Muuten saa valita vapaasti, kenelle kysymyksensä esittää.

## Vakoojakortti



📍 Lentokone



📍 Huvipuisto



📍 Pankki



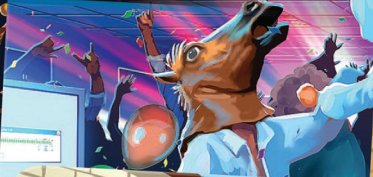
📍 Ranta



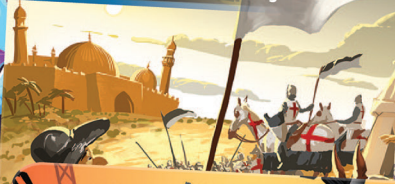
📍 Sirkustelta



📍 Yritysjuhlat



📍 Ristiretkeläisarmeija



📍 Kauneusho



📍 Hotelli



📍 Sotilastukikohta



📍 Elokuvastudio



📍 Yökerho



📍 Merirosvolaiva



📍 Napa-asema



📍 Poliisiasema



📍 Ravintola



📍 Avaruusasema



📍 Sukellusvene



📍 Supermarket



📍 Teatteri





📍 Karnevaalit

📍 Kasino

📍 Suurlähetystö

📍 Sairaala

📍 Risteilyalus

📍 Matkustajajuna

📍 Koulu

📍 Huoltoasema

📍 Yliopisto

📍 Eläintarha

Huom: Jos et ole vakooja, korttisi kertoo sinulle, mikä sinun roolisi tapahtumapaikalla on. Pelaajien tulee päättää ennen peliä käytetäänkö rooleja vai ei. Suosittelemme sitä, sillä se tekee pelistä mielenkiintoisemman. Jos olet esimerkiksi yliopiston professori ja joku kysyi, miksi olit poissa juhlista, voit valittaa ikääntymistä ja reumaa; jos taas olet opiskelija, voit valittaa siitä, ettet saanut kutsua henkilökunnalta.

Roolin nimi voi viitata mieheen tai naiseen, mutta kaikki roolit voivat olla yhtä lailla miehiä tai naisia.

## Esimerkkierros

Anni, Nooa, Ville ja Kati ovat ristiretkeläisiä. Anni ei tosin tiedä sitä, koska hän on vakooja. Nooa, Ville ja Kati yrittävät paljastaa vakoojan. Anni yrittää

selvittää paikan jäämättä kiinni. Kati kysyy ensimmäisen kysymyksen: "Ville, muistatko missä meressä uimme eilen?" Ville vastaa tietysti Välimeri, ja Anni huomioi tämän: ehkäpä paikkana on ranta tai merirosvolaiva. Ville ei voi kysyä Katilta, joten hän kysyy Nooalta: "Nooa, milloin meille maksetaan – kuun alussa vai lopussa?" Muut ovat valppaina, sillä kysymys voi paljastaa Villen vakoojaksi. Ville kuitenkin vain kokeilee, onko Nooa vakooja. Nooa vastaa helposti: "Kukapa tietää, silloin kun komentajaa sattuu huvittamaan". Vakooja Anni on hämmästynyt – onko paikka sittenkin sotilastukikohta tai sukellusvene. Nooa kysyy seuraavaksi: "Anni, mitä eilen oli ruokana? En ehtinyt syömään". Anni väistelee: "No, sitä tavallista, tiedäthän, perunoita ja kastiketta". Tämä herättää muiden epäilykset – ristiretkeläiset tietävät, että Kolumbus ei ole vielä ristiretkiin mennessä tuonut perunoita Eurooppaan...

## Kierroksen loppu

Kierros päättyy, kun joku kolmesta asiasta tapahtuu.

### 1. Kahdeksan minuuttia on kulunut

Kun aika loppuu, pelaajien on sanottava, ketä he epäilevät. Jakaja pyytää jokaista pelaajaa äänestämään, aloittaen itsestään ja kiertäen myötäpäivään. Pelaajat voivat halutessaan keskustella epäilyksistään ennen äänestystä. Jos kaikki paitsi vakooja äänestävät vakoojaa, vakooja häviää. Kaikissa muissa tapauksissa vakooja voittaa.



**Huom:** Pelaajat voivat säätää kierroksen pituutta. Päättäkää vain ennen peliä. Ensikeralaiset voivat käyttää pidempiä kierroksia, esimerkiksi 12–15 minuuttia.

## 2. Kun jonkun epäilykset heräävät

Kuka tahansa voi lopettaa pelin koska tahansa (mutta vain kerran kierroksessa) esittääkseen epäilyksensä ja pyytääkseen muita äänestämään. Jos kaikki paitsi epäilty äänestävät samaa epäiltyä, kierros päättyy (vaikka kävisi ilmi, että epäilty ei ollutkaan vakooja). Pelaajat yleensä haluavat lopettaa pelin. Jos vakooja jää kiinni tällä tavoin, äänestyksen aloittaja saa lisäpisteen. Toisinaan vakoojankin kannattaa syyttää toista pelaajaa ohjatakseen epäilyksiä pois itsestään.

Jos kaikki pelaajat eivät äänestä samaa pelaajaa, kierros jatkuu tavalliseen tapaan siitä, mihin se jäi.

**Huom:** Suosittelemme, että pelaajat eivät keskustele vakoojan identiteetistä tässä vaiheessa (esim. "Luulen, että tämä pelaaja on vakooja, koska hänen pyjamansa on pinkki, kun sen pitäisi olla vihreä"), koska keskustelu saattaa paljastaa tapahtumapaikan vakoojalle.

## 3. Vakoojan pyynnöstä

Vakooja voi lopettaa kierroksen koska tahansa paljastamalla vakoojakorttinsa. Vakooja saa sitten katsoa ohjekirjan keskiaukeamaa ja nimetä sitten tapahtumapaikan. Jos vakooja on oikeassa, hän voittaa kierroksen, muuten muut pelaajat voittavat.

**Huom:** Jos joku on keskeyttänyt kierroksen syyttääkseen vakoojaa, vakooja ei voi yrittää nimetä paikkaa ennen kuin äänestys on ohi. Jos muut pelaajat äänestävät häntä vastaan, vakooja häviää kierroksen.

Kun kierros on ohi, kortit palautetaan jakajalle, eikä niitä käytetä enää tässä pelissä. Pussi palautetaan laatikkoon.

## Tavoitteet ja strategiat

**Muiden kuin vakoojan tavoitteena on tunnistaa vakooja ja välttyä paljastamasta tapahtumapaikkaa. Kannattaa siis välttää turhan täsmällisiä kysymyksiä (esimerkiksi pankissa kysyä "Kuinka paljon käteistä ryöstäjät veivät eilen?"). Jos pelaajan kysymykset ovat liian epämääräisiä, muut voivat epäillä häntä vakoojaksi, jolloin oikea vakooja voittaa.**



**Vakoojan** tavoitteena on kuunnella mahdollisimman tarkkaan muita pelaajia ja yrittää välttyä paljastumasta. Samalla pitäisi selvittää tapahtumapaikka. Aikaa on vain kahdeksan minuuttia ja loppuun asti odottaminen on aina riski, sillä muut pelaajat voivat tunnistaa vakoojan äänestystä edeltävässä keskustelussa.

## Pisteenslasku

Laskekaa pisteet kierroksen lopussa.

## Jos vakooja voittaa

- Voitto: Vakooja saa kaksi pistettä.
- Vakooja keskeyttää pelin ja tunnistaa paikan oikein: vakooja saa kaksi lisäpistettä.
- Muut pelaajat syyttävät viatonta pelaajaa: vakooja saa kaksi lisäpistettä.

## Jos muut pelaajat voittavat

- Voitto: Jokainen ei-vakooja saa pisteen.
- Onnistunut äänestys ennen kierroksen loppua: pelin keskeynyt ja syyllisen nimennyt pelaaja saa pisteen.

## Pelin loppu

Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa, kun sovittu kierrosmäärä on pelattu.



## Tekijät

Julkaisija: Hobby World LLC  
Suunnittelija: Alexander Ushan

Pelin kehitys: Hobby World - Kuvitus: Uildrim ja Sergei Dulin - Ohjaajat: Mihail Akulov ja Ivan Popov  
Päätoimittaja: Vladimir Sergejev - Ohjeiden toimitus: Alexander Kiselev ja Valentin Matjusha  
Suunnittelu ja taitto: Ivan Suhovei - Oikoluku: Olga Portugalova  
Julkaisijan yhteyshenkilö: Nikolai Pegasov (nikolay@hobbyworld.ru)  
Käännös: Mikko Saari / Painava sana

Erytyskiitokset Ilja Karpinsille.



© 2014 Hobby World LLC. All rights reserved.

