

SPYFALL



Žaidimo taisyklės

Jau seniai žinoma, kad ne laiku pasakytas žodis ar neatsargus veiksmas gali sugriauti net ir gudriausius planus. Daugelis dalykų galėjo išduoti šnipus: jų dokumentai — su nerūdijančiomis sąsagėlėmis, jų batų paduose — vinys kvadratinėmis galvutėmis ir pan. Šis žaidimas suteikia galimybę kiekvienam įsijausti bei pabūti ir šnipo, kurį greitai gali demaskuoti, ir šnipui ant kulnų lipančio specialiojo agento kailyje.

Žaidimo rinkinys

- 240 kortų (30 rinkinių po 8 kortas);
- 30 užspaudžiamų plastikinių maišelių;
- žaidimo taisyklių knygelė.

Žaidimo metu jums reikės sekti laiką, todėl pasirūpinkite, kad po ranka turėtumėte chronometrą. Nors vienas iš žaidėjų jį tikrai turės savo mobiliajame telefone.

Žaidimo aprašymas

„Spyfall“ žaidimas susideda iš kelių trumpų raundų. Kiekvieno raundo metu žaidėjai atsiduria tam tikroje vietoje, o kiekvienam žaidėjui suteikiamas konkretus vaidmuo. Vienas iš žaidėjų visada yra šnipas, kuris nežino, kur jis šiuo metu yra. Šnipo užduotis yra prakalbinti kitus žaidėjus, nustatyti buvimo vietą ir saugotis, kad jo neišaiškintų. Kiekvienas ne šnipas kitiems ne šnipams turi netiesiogiai leisti suprasti, kad jis žino buvimo vietą, ir taip įrodyti, kad jis nėra šnipas. Šiame žaidime jums prireiks visų šių savybių — būti pastabiais, susikaupusiems, neišsuduoti ir gudrauti. Būkite budrūs!



Tikslas

Šnipo tikslas yra iki sutartos raundo pabaigos išlikti nedemaskuotam arba nustatyti dabartinę savo buvimo vietą. Ne šnipų tikslas yra visiems bendrai sutarti, kas yra šnipas, ir jį ar ją demaskuoti.

Pasiruošimas pirmajam raundui

Prieš prasidedant pirmajam raundui į rinkinius surūšiuokite visas buvimo vietų kortas. Kiekvieną rinkinį turi sudaryti septynios kortos vienodomis iliustracijomis ir viena šnipo korta. Kiekvieną rinkinį įdėkite į atskirą užspaudžiamą plastikinį maišelį. **Visos kortos** turi būti užverstos nugarėlėmis į viršų, o šnipo korta padėta ant viršaus. Visos galimos buvimo vietos pavaizduotos šios taisyklių knygelės viduriniame lape. Patartina, kad žaidėjai ją atidžiai perskaitytų dar **prieš** prasidedant pirmajam raundui. „Potencialiems šnipams“ tai turėtų padėti suprasti, kokios gali būti buvimo vietos, iš kurių jie turės pasirinkti žaidimo metu. Primitytinai rekomenduojame žaidimo metu šnipui nežiūrėti į vidurinę knygelės lapą — taip jis tik išsuduos.



Tačiau kaip buvimo vietų priminimą galite naudoti kitų taisyklių knygelėlių vidurinius lapus — kiekvienas žaidėjas gali pasiimti po vieną knygelę arba, jei žaidėjų daugiau nei 4, 2 žaidėjai gali pasiimti po vieną knygelę ir pasidėti ją viduryje. Todėl žaidėjai (o ypač šnipas) gali pasižiūrėti, kokios buvimo vietos gali būti, ir neišsiduoti.

Raundo pradžia

Kiekvienas žaidimas susideda iš kelių trumpų raundų, dėl kurių skaičiaus žaidėjai susitaria iš anksto dar prieš pradėdami žaisti. Pirmą kartą rekomenduojame žaisti penkis raundus (tai turėtų užtrukti apie valandą). Kiekvienam raundui paskiriamas vis naujas kortų dalintojas. Jis žaidžia kaip įprastas žaidėjas. Pirmojo raundo kortas dalina žaidėjas, kuris atrodo įtartiniausiai. Šis žaidėjas iš dėžutės išima **visus maišeliuose esančius kortų rinkinius**, juos **užverčia**, sumaišo

Buvimo vietos korta



Šnipo korta



ir pasirenka vieną atsitiktinį. Tada iš pasirinkto maišelio jis labai atsargiai ištraukia kortas, stengdamasis jų neatversti. Kortų dalintojas nuo kortų kaladės viršaus paima tiek kortų, kiek yra žaidėjų, jas sumaišo ir kiekvienam žaidėjui išdalina po kortą. Pavyzdžiui, jei yra penki žaidėjai, žaidžiama penkiomis kortomis. Likusios kortos **neatverčiamos**. Atsargiai padėkite jas į šalį — jums jų nereikės. Visi žaidėjai pasižiūri į savo kortą taip, kad kiti jos nepamatytų, tada užverstą pasideda priešais save. Vis kitame raunde kortas dalina tas žaidėjas, kuris praėjusiam raunde buvo šnipas. Šis žaidėjas pasirenka naują kaladę ir išdalina kortas taip, kaip aprašyta anksčiau.

Pastaba: galite susitarti, kad visi žaidėjai į savo kortas galėtų žiūrėti po vienodai laiko ir kad turėtų jas padėti vienu metu. Taip išvengsite subtilių užuominų, galinčių išduoti, kas yra šnipas.

Žaidimo eiga

Kortų dalintojas paleidžia chronometrą ir žaidimas prasideda. Tada kortų dalintojas **bet kuriam** žaidėjui užduoda vieną klausimą, kreipdamasis į jį vardu: „Jonai, pasakyk man...“. Klausimai paprastai susiję su kortose nurodyta buvimo vieta. Tai yra protinga, bet neprivaloma. Klausimai užduodami **tik kartą**; daugiau klausti negalima. Atsakymai gali būti **bet kokie**. Žaidėjas, kuris atsako į klausimą, toliau **bet kuriam kitam** žaidėjui užduoda savo klausimą; išskyrus tą žaidėją, kuris atsakė į paskutinį klausimą (į klausimą jūs negalite atsakyti klausimu). Užduodamų klausimų tvarką nustato patys žaidėjai, remdamiesi jiems kylančiais įtarimais išgirdus klausimus ir atsakymus.

📍 Lennuk
Lidmašīna
Lēktuvas
Самолет

📍 Lõbustuspark
Izklaides parks
Atrakcionu parkas
Парк развлечений

📍 Pank
Banka
Bankas
Банк

📍 Rand
Pludmale
Paplūdimis
Пляж

📍 Tsirkusetelk
Cirka telts
Cirko palapīnē
Цирк-шапито

📍 Firmapīdu
Darba ballīte
Imonēs vakarēlis
Корпоративная вечеринка

📍 Ristirūūtlite armee
Krustnešu armija
Kružuiooīu armija
Войско крестоносцев

📍 Pāevaspa
Spa salon
Grožio sal
Спа-салон

📍 Hotell
Viesnīca
Viešbutis
Гостиница

📍 Sōjavāebaas
Militārā bāze
Karinē bāze
Военная база

📍 Filmistuudio
Filmu studija
Kino studija
Киностудия

📍 Ōōklubi
Naktsklub
Naktinis k
Ночной клуб

📍 Piraadilaev
Pirātu kuģis
Pirātu laivas
Пиратский корабль

📍 Polaarjaam
Polārā stacija
Poliarinē stotis
Полярная станция

📍 Politseijaoskond
Policijas iecirknis
Policijos nuovada
Полицейский участок

📍 Restoran
Restorāns
Restorana
Ресторан

📍 Kosmosejaam
Kosmosa stacija
Kosminē stotis
Орбитальная станция

📍 Allveelaev
Zemūdene
Povandeninis laivas
Подводная лодка

📍 Supermarket
Lielveikals
Dielē universalinē parduotivē
Супермаркет

📍 Teater
Teātris
Teatras
Театр

nd
dmale
olūdīmjs
ж

📍 Karneval
Karnevāls
Karnavalas
Карнавал

📍 Kasiino
Kazino
Kazino
Казино

evaspaa
a salons
āžio salonas
-salon

📍 Saatkund
Vēstniecība
Ambasada
Посольство

📍 Haigla
Slimnīca
Ligoninė
Больница

klubi
ktsklubs
ktinis klubas
ной клуб

📍 Liinilaev
Okeāna laineris
Vandenyno laineris
Океанский лайнер

📍 Reisirong
Pasažieru vilciens
Keleivinis traukinys
Пассажирский поезд

storan
storāns
storanas
торан

📍 Kool
Skola
Mokykla
Школа

📍 Autoteenindus
Autoserviss
Remonto dirbtuvēs
Автосервис

nter
ntrīs
tras
тр

📍 Ūlīkool
Universitāte
Universitetas
Университет

📍 Loomaaed
Zoodārzs
Zoologijos sodas
Зоопарк

Pastaba: jei nesate šnipas, jūsų kortoje bus nurodytas ir jūsų vaidmuo, kurį tam tikroje vietoje turite atlikti. Prieš pradėdami žaisti žaidėjai turėtų susitarti, ar jie laikysis kortoje nurodyto savo vaidmens. Kad žaidimas būtų įdomesnis, rekomenduotume jo laikytis. Pavyzdžiui, jei esate koledžo profesorius ir kas nors jūsų paklausia, kodėl praleidote fakulteto vakarėlį, galite skųstis savo amžiumi ar artritu; jei esate studentas, jūs tikriausiai norėsite išreikšti savo pasipiktinimą, kad fakultetas jūsų nepakvietė.

Iš vaidmens pavadinimo gali atrodyti, kad jūsų veikėjas būtinai turi būti vyras, tačiau iš tikrųjų visi veikėjai gali būti ir vyrai, ir moterys. Taigi, skrydžio palydovas lėktuve gali būti stiuardėsė, o aktorius — aktorė.

Raundo pavyzdys

Ana, Chuanas, Marija ir Izaokas atsiduria kryžiuočių kariuomenėje. Tačiau Ana to nežino, nes ji gavo šnipo kortą. Chuanui tenka riterio, Marijai — ginklanešio, o Izaokui — lankininko vaidmenys. Jie visi atlieka savo vaidmenis ir stengiasi išsiaiškinti, kuris yra šnipas. Anos tikslas yra nustatyti buvimo vietą ir neišsiduoti.

Ginklanešė Marija užduodą pirmąjį klausimą: „Izaokai, ar pameni, kurioje jūroje mes vakar maudėmės?“ Lankininkas Izaokas natūraliai atsako, kad tai buvo Viduržemio jūra, o šnipė Ana į tai atkreipia dėmesį: buvimo vieta galėtų būti paplūdimys arba piratų laivas. Izaokas jau nebegali klausiti Marijos, todėl klausimą užduoda Chuanui: „Chuanai, kada

mes gauname algas — mėnesio pradžioje ar pabaigoje?“ Visi žaidėjai suklūsta, nes klausimas gali padėti išsiaiškinti, kad Izaokas yra šnipas. O Izaokas tik atidžiai klausinėja savo žaidimo draugų. Kadangi Chuanas yra riteris, o ne šnipas, jis lengvai atsako į klausimą: „Kas čia žino? Mums moka, kai to nori vadas“. Šnipė Ana visai susipainioja — dabar ji įtaria, kad buvimo vieta galėtų būti karinė bazė arba povandeninis laivas. Chuanas užduoda kitą klausimą: „Ei, Ana, ką vakar davė vakarienei? Aš nespėjau.“ Ana išsisukinėja: „Oi, žinok, kaip įprastai — bulves, nieko ypatingo.“ Kiti žaidėjai pradeda įtarti, kad ji yra šnipė — kadangi jie yra kryžiuočiai, jie gerai žino, kad būtent šį augalą Kolumbas iš Naujojo pasaulio parveš tik panašiai po trijų šimtų metų...

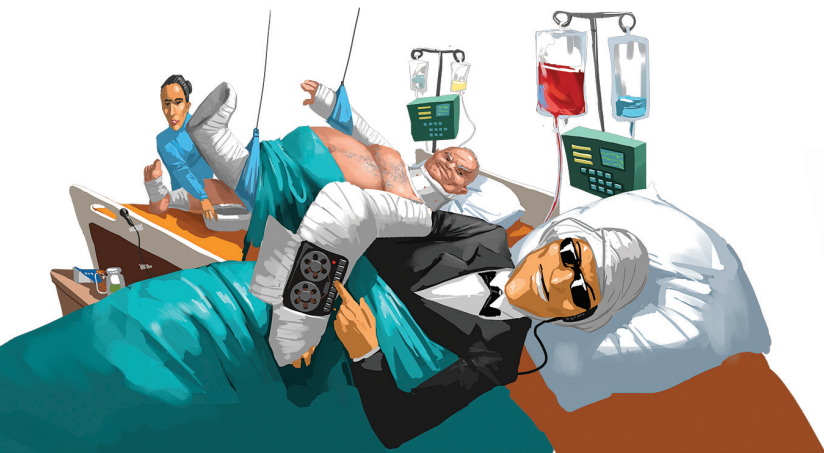
Raundo pabaiga

Raundas baigiasi, kai atsitinka **vienas** iš šių trijų dalykų.

1. Baigiasi aštuonios minutės

Laikui pasibaigus žaidėjai privalo pasakyti savo įtarimus, kuris iš jų galėtų būti šnipas. Kortų dalintojas paprašo kiekvieno žaidėjo balsuoti; balsuojama pagal laikrodžio rodyklę pradėdant nuo kortų dalintojo. Jei reikia, žaidėjai gali aptarti savo įtarimus ir tada balsuoti. Jei **visi žaidėjai** (išskyrus įtariamąjį) balsuoja už įtariamąjį, o įtariamasis tikrai **yra** šnipas, **šnipas pralaimi**. Priešingu atveju, **jis laimi**.

Pastaba: žaidėjai gali susitarti dėl kitokios raundo trukmės.



Dar prieš pradėdami žaidimą įsitikinkite, kad nusprendėte, kokios trukmės raundo norite. Iš pradžių žaidėjai gali pageidauti ilgesnių raundų — pavyzdžiui, 12–15 minučių.

2. Kai žaidėjui kyla įtarimų

Bet kuris žaidėjas gali bet kuriuo metu sustabdyti žaidimą (bet **tik kartą per raundą**), kad vieną iš žaidėjų paskelbtų įtariamuoju ir paprašytų kitus balsuoti. Jei **visi žaidėjai** balsuoja už tą patį įtariamąjį (pats įtariamasis nebalsuoja), raundas baigiasi (net jei ir paaiškėja, kad įtariamasis, už kurį jie balsavo, nėra tikrasis šnipas). Žaidėjams naudinga taip sustabdyti žaidimą. Jei taip pagaunamas šnipas, balsavimą inicijavęs žaidėjas gauna papildomą tašką. Tačiau tai gali būti naudinga ir šnipui: jis gali apkaltinti kitą žaidėją ir taip nukreipti dėmesį nuo savęs. Jei su balsavimo iniciatoriaus nuomone nesutinka **visi žaidėjai**, raundas tęsiasi įprastai, nuo tos vietos, kur buvo sustabdytas.

Pastaba: balsavimo metu rekomenduojame žaidėjams nediskutuoti apie šnipų tapatybę (t. y. „Manau, kad šis žaidėjas yra šnipas, nes jo pižama yra rožinė, nors turėtų būti žalia!“). Žaidėjų argumentai „už“ ir „prieš“ šnipų tapatybę gali netyčia šnipui išduoti buvimo vietą.

3. Šnipui pareikalavus

Šnipas gali bet kuriuo metu sustabdyti žaidimą ir kitiems žaidėjams parodyti savo šnipų kortą. Tada jis gali pažiūrėti į buvimo vietų sąrašą viduriniame taisyklių knygelės lape ir įvardinti dabartinę buvimo vietą (arba ją tiesiog spėti). **Jei šnipas buvimo vietą įvardija teisingai, jis laimi.** Priešingu atveju, laimi kiti žaidėjai.

Pastaba: jeigu vienas iš žaidėjų jau buvo sustabdęs žaidimą, norėdamas pareikšti įtarimus dėl šnipų tapatybės (žr. anksčiau), šnipas nebegali bandyti įvardinti buvimo vietos. Šnipas savo šansą jau prarado. Jei kiti žaidėjai balsuoja prieš jį, šnipas raundą pralaimi.

Raundai pasibaigus kortos gražinamos dalintojui ir šio žaidimo metu jomis daugiau nebežaidžiama. Maišelis su šiuo rinkiniu padedamas į dėžutę.

Tikslai ir strategijos

Žaidėjų ne šnipų užduotis yra įvardinti šnipą ir neatskleisti savo buvimo vietos. Todėl ne šnipai turėtų atsargiai formuluoti savo klausimus (pavyzdžiui, jei banko kasininkas paklaus apsaugos darbuotojo: „Kiek pinigų vakar pavogė plėšikai?“, šnipas akimirksniu supras, kad buvimo vieta yra bankas). Tačiau, jeigu žaidėjo klausimai ir atsakymai bus pernelyg abstraktūs, kiti žaidėjai gali įtarti, kad būtent šis žaidėjas yra šnipas, ir taip leis tikrajam šnipui laimėti.



Šnipo tikslas yra atidžiai klausytis, ką sako kiti žaidėjai, stengtis, kad jo nedemaskuotų ir tuo pat metu įvardinti buvimo vietą kol nesibaigė aštuonios minutės. Laukdamas, kol raundas pasibaigs šnipas rizikuoja — gali būti, kad pasitarę ir nubalsavę kiti žaidėjai jį demaskuos.

Taškų skaičiavimas

Remdamiesi rezultatais, raundo pabaigoje suskaičiuokite žaidėjų pelnytus taškus.

Jeį laimi šnipas

- Laimėjimas: šnipas pelno **2 taškus**.
- Šnipas stabdo žaidimą ir teisingai įvardija buvimo vietą: šnipas pelno **2 papildomus taškus**.
- Visi žaidėjai apkaltina nekaltą žaidėją: šnipas pelno po **2 papildomus taškus** už kiekvieną raundo metu nekaltai apkaltintą žaidėją.

Jeį laimi ne šnipas

- Laimėjimas: visi ne šnipas pelno po **1 tašką**.
- Sėkmingas balsavimas (iki raundo pabaigos): žaidėjas, kuris sustabdo žaidimą ir teisingai įvardija įtariamąjį, pelno **1 papildomą tašką**.

Žaidimo pabaiga

Žaidėjas, kuris po sutartų raundų skaičiaus surenka daugiausiai taškų, laimi žaidimą. Esant lygiosioms, laimėtojai yra keli.



BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

Autorius: Alexander Ushan
Iliustracijos: Uildrim, Sergey Dulin
Brain Games SIA
Atlasa 10, Riga, LV-1026, Latvia
T: (+371) 67334034
info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com

12+

3-8



© 2015 Hobby World LLC.
international.hobbyworld.ru
© 2015 Brain Games SIA

