

SPYFALL

Regulament



„Indiscreția scufundă nave” este o expresie care datează din timpul celui de-al doilea Război Mondial și reprezintă un principiu fundamental pe timp de război. Multe detalii puteau da de gol un spion – capsele fără rugină din documente, cuiele cu cap pătrat din tălpile bocancilor și așa mai departe ... Acest joc oferă tuturor posibilitatea să joace atât rolul spionului, a cărui identitate este pe cale de a fi descoperită, cât și rolul agentului special care este pe urmele spionului.

Componente

240 de cărți (30 de seturi a câte 8 cărți fiecare)
8 cărți sumar pentru fiecare jucător
30 de punguțe autosigilante
regulament

Va fi nevoie să monitorizați timpul pe parcursul jocului, așa că asigurați-vă că aveți un cronometru la îndemână. Probabil unul dintre jucători are unul pe telefonul mobil.

Descrierea jocului

O partidă de Spyfall se desfășoară pe parcursul mai multor runde scurte. În fiecare rundă jucătorii se vor afla într-o anumită locație și vor avea anumite roluri. Unul dintre jucători va fi spionul care nu cunoaște locația. Misiunea spionului este să îi facă pe ceilalți jucători să vorbească, să identifice locația și să nu-și dezvăluie rolul de spion. Fiecare jucător care nu este spion trebuie să ofere indicii indirecte despre locație celorlalți jucători care nu sunt spioni, demonstrând în acest fel că nu este el spionul. Spirit de observație, concentrare, nonșalanță și viclenie – vei avea nevoie de toate acestea pe parcursul jocului. Fii alert!



Obiectivul jocului

Obiectivul spionului este de a nu fi descoperit până la sfârșitul runde sau să identifice locația în care se află ceilalți jucători.

Obiectivul jucătorilor care nu sunt spioni este să stabilească de comun acord identitatea spionului, demascându-l.

Pregătirea pentru Prima Rundă

Înainte de începerea primei runde, sortați toate cărțile în funcție de locație pe seturi. Fiecare set trebuie să conțină 7 cărți cu ilustrații identice și o carte Spion. Fiecare set este introdus într-o punguță autosigilantă. Toate cărțile vor fi cu fața în jos, iar cartea Spion va fi deasupra.

Toate locațiile sunt prezentate pe cele două pagini din mijlocul regulamentului și pe cărțile sumar. Sfătuim jucătorii să le studieze cu atenție înainte de începerea primei runde. Acest lucru va ajuta „potențialii spioni” să își facă o idee despre locațiile pe care trebuie să le identifice de-a lungul jocului. Recomandăm spionilor să nu studieze cele două pagini cu locații în timpul jocului deoarece îi va da de gol.



Începutul unei runde

Fiecare joc este format dintr-o serie de runde scurte. Numărul rundelor este stabilit de comun acord de către jucători înainte de începutul jocului. Dacă vă jucați pentru prima dată Spyfall, vă recomandăm un număr de cinci runde (jocul ar trebui să dureze aproximativ o oră).

Fiecare rundă va avea un alt dealer. Dealer-ul participă la joc ca oricare alt jucător. Jucătorul care pare cel mai suspect va fi dealer-ul primei runde. Acest jucător scoate din cutie toate punguțele cu locații, le întoarce cu fața în jos, le amestecă și alege la întâmplare una din ele. Apoi scoate cărțile din punguța aleasă având grijă să nu le întoarcă cu fața în sus.

Carte cu locație



Carte Spion



Dealer-ul ia un număr de cărți egal cu numărul jucătorilor începând cu prima carte aflată deasupra teancului, le amestecă și împarte câte o carte fiecărui jucător. Dacă sunt cinci jucători se vor juca cinci cărți. Cărțile rămase nu sunt întoarse. Așează-le cu grijă deoparte – nu veți avea nevoie de ele. Fiecare jucător se uită la cartea primită fără să o arate celorlalți jucători, apoi o așează cu fața în jos în fața lui.

Dealer-ul fiecărei runde care urmează este jucătorul care a fost spion în runda anterioară. Acest jucător va alege un set nou de cărți și va împărți cărțile în modul descris mai sus.

Desfășurarea jocului

Dealer-ul pornește cronometrul și jocul începe. Dealer-ul numește unul dintre jucători și îi pune o întrebare: „loana! Spune-mi ...” De obicei întrebările se referă la locația prezentată pe setul de cărți aflat în joc. Acest lucru este înțelept, dar nu obligatoriu. Se pune doar o singură întrebare, nu este permisă adresarea mai multor întrebări. Răspunsurile pot fi date sub orice formă. Jucătorul care a răspuns la întrebare urmează să pună o întrebare unui alt jucător. El poate întreba orice jucător, cu excepția jucătorului care a pus ultima întrebare (pentru a nu putea răspunde cu o întrebare la o altă întrebare). Ordinea în care sunt puse întrebările este stabilită de fiecare jucător aflat la rând, în funcție de suspiciunile pe care le are după ce a ascultat întrebările și răspunsurile formulate.

Avion



Parc de distracții



Bancă



Plajă



Circ



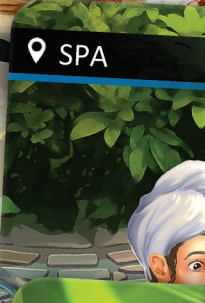
Petrecerea corporativă



Armata cruciaților



SPA



Hotel



Baza Militară



Platoul de filmare



Club de no



Corabia piraiților



Stația Polară



Secția de Poliție



Restaurant



Stația Spațială



Submarin



Supermarket



Teatru





📍 Carnaval

📍 Cazinou

📍 Ambasadă

📍 Spital

📍 Vas de croazieră

📍 Tren de călători

de noapte

urant

📍 Școală

📍 Atelier Auto

u

📍 Universitate

📍 Grădina Zoologică

Notă: Dacă nu ești spionul, pe cartonașul tău va fi trecut și rolul pe care îl ai în cadrul locației. Înainte de începerea jocului jucătorii trebuie să decidă dacă pe parcursul jocului fiecare jucător va juca rolul indicat de cartonașul primit. Recomandăm varianta de joc cu roluri deoarece face ca jocul să fie mult mai interesant. Dacă joci rolul unui profesor universitar și cineva te întreabă de ce ai lipsit de la petrecerea universității, te poți plânge de vârsta ta avansată sau de artrită; dacă joci rolul unui student atunci poți să-ți manifesti supărarea pentru că nu ai fost invitat la petrecere.

Deși numele rolului pe care trebuie să îl joci pare a indica un rol masculin, toate personajele pot fi atât de sex masculin cât și de sex feminin. Deci însoțitorul de zbor poate fi atât o stewardesă cât și un steward sau actorul poate fi o actriță.

Exemplu de rundă

Ana, Andrei, Maria și Vlad au în joc setul de cărți cu Armata cruciaților. Ana nu știe acest lucru deoarece ea a primit cartea Spion. Andrei are rolul unui Cavaler, Maria are rolul de Paj iar Vlad este Arcaș. Fiecare dintre ei intră în rol și încearcă să identifice spionul. Obiectivul Anei este de a identifica locația fără a-și dezvălui rolul de Spion.

Maria care este Paj va pune prima întrebare: „Vlad, îți amintești cum se numea marea în care am înotat ieri?”

Vlad care este Arcaș numește marea Mediterană și Ana, Spionul, deduce: locația poate fi plaja sau corabia piratilor. Vlad nu o poate întreba pe Maria așa că îl întreabă pe Andrei: „Andrei, când suntem plătiți – la începutul sau la sfârșitul lunii?” Toți ceilalți jucători sunt în alertă, deoarece întrebarea îl poate identifica pe Andrei ca fiind spion. Pe de altă parte, Vlad își testează colegii de joc. Din moment ce Andrei este un Cavaler și nu Spion, răspunde cu ușurință la întrebare: „Cine știe? O să fim plătiți când comandantul va avea chef”. Ana, Spionul, este de-a dreptul confuză – acum bănuiește că locația este baza militară sau submarinul. Andrei va pune următoarea întrebare: „Ana, ce au servit la masa de cină ieri? Eu nu am putut ajunge.” Răspunsul Anei este evaziv: „Of, știi tu, ca de obicei – cartofi, nimic special.” Din acest moment ceilalți jucători încep să bănuiască că ea este spionul – ca și cruciați sunt conștienți că această plantă va fi adusă din Lumea Nouă de către Columb doar peste vreo trei sute de ani....

Sfârșitul unei runde

O rundă se sfârșește când se întâmplă unul dintre următoarele trei lucruri:

1. *Au trecut opt minute;*

Când timpul se scurge, jucătorii își declară suspiciunile în legătură cu identitatea spionului. Dealer-ul va cere jucătorilor să voteze, ordinea de vot va fi în sensul acelor de ceasornic iar primul vot va fi al dealer-ului. Dacă este nevoie, jucătorii pot să discute suspiciunile înainte de vot. Dacă toți jucătorii în afara suspectului votează pentru același suspect, iar suspectul se dovedește a fi spion, spionul pierde jocul. În toate celelalte cazuri spionul câștigă jocul.

Notă: Jucătorii pot stabili ca runda să aibă o altă durată. Asigurați-vă că stabiliți durata unei runde înainte de începerea jocului. Pentru primele partide este recomandat ca rundele să dureze 12 – 15 minute.



2. Când un jucător devine suspicios;

Oricare jucător poate opri jocul în orice moment (dar doar o singură dată pe rundă/jucător) pentru a declara un alt jucător ca suspect și să solicite votul celorlalți jucători. Jucătorul suspectat nu are drept de vot. Dacă toți jucătorii votează același suspect, se termină runda (chiar dacă se dovedește că suspectul votat nu este spion). Jucătorii sunt direct interesați să oprească jocul. Dacă spionul este identificat în acest fel, jucătorul care a inițiat votul primește un punct suplimentar. De asemenea, poate fi și în beneficiul spionului să oprească jocul și să acuze un alt jucător pentru a devia suspiciunile către acesta.

Dacă jucătorul care a declanșat votul nu reușește să obțină sprijinul tuturor celorlalți jucători, runda continuă după regulile obișnuite, din punctul în care a fost oprită.

Notă: Recomandăm jucătorilor să nu dezbată identitatea spionului în timpul votului (ex: „Eu cred că acest jucător este spionul pentru că pijamalele lor sunt roz, dar ar trebui să fie verzi!”). Jucătorii, prin argumentele „pro” și „contra” identității spionului, pot dezvălui neintenționat informații ce pot ajuta spionul să identifice locația.

3. La inițiativa spionului;

Spionul poate opri jocul în orice moment prin dezvăluirea cărții Spion celorlalți jucători. Spionul nu poate face acest lucru atunci când un alt jucător a oprit jocul pentru a cere celorlalți jucători să voteze un suspect.

După oprirea jocului, spionului îi este permis să consulte lista locațiilor de la mijlocul regulamentului sau de pe cartea sumar și să identifice locația curentă. Spionul câștigă dacă identifică corect locația. În caz contrar ceilalți jucători câștigă.

Notă: Când jocul a fost oprit de către un jucător pentru a acuza spionul, spionul nu mai poate încerca să identifice locația, el a ratat această oportunitate. Dacă ceilalți jucători reușesc să identifice spionul în urma votului unanim, spionul pierde această rundă. Dacă votul nu este unanim în ceea ce privește identitatea spionului, runda continuă, iar spionul va avea din nou ocazia să oprească jocul pentru a identifica locația.

Odată ce runda a luat sfârșit, cărțile sunt înapoiate dealer-ului și nu mai pot fi folosite pe durata acestei partide. Punguța cu acest set de cărți va fi pusă în cutie.

Obiective și Strategii

Obiectivele jucătorilor care nu sunt spioni sunt: identificarea spionului și evitarea dezvăluirii locației în care se află. De aceea acești jucători trebuie să evite să fie prea expliciti în momentul în care pun întrebările: (de exemplu, un consultant bancar întreabă un agent de pază, „Câți bani au furat hoții ieri?” Spionul va identifica instant locația ca fiind „Banca”).



Totuși, când întrebările și răspunsurile unui jucător sunt prea evazive, ceilalți jucători pot să îl suspecteze pe acesta în locul adevăratului spion, permițându-i spionului să câștige jocul.

Obiectivele spionului sunt: să asculte cu atenție ce spun ceilalți jucători, să facă tot posibilul ca identitatea lui să nu fie dezvăluită și să identifice locația înainte ca cele opt minute să treacă. Un spion care așteaptă sfârșitul rundei își asumă un risc, este foarte posibil ca ceilalți jucători să îl identifice în urma discuțiilor și a votului.

Punctajul

Se vor calcula punctele obținute de jucători la sfârșitul rundei în funcție de rezultat.

Dacă spionul este câștigător

Victorie: Spionul câștigă două puncte.
Spionul oprește jocul și identifică corect locația: Spionul câștigă două puncte suplimentare.
Toți jucătorii acuză prin vot un jucător nevinovat: Spionul câștigă două puncte suplimentare.

Dacă jucătorii care nu sunt spioni câștigă

Victorie: Fiecare jucător care nu este spion câștigă un punct.
Un vot reușit (înainte de sfârșitul rundei): Jucătorul care a oprit jocul și a numit suspectul câștigă un punct suplimentar.

Sfârșitul jocului

Jucătorul care a acumulat cele mai multe puncte după numărul de runde convenit câștigă jocul.

Au contribuit

Publicat de: Ludicus Games

Creat de: Alexander Ushan

Dezvoltatorul jocului: Hobby World • Ilustrații: Uildrim și Sergey Dulin

Directori: Mikhail Akulov și Ivan Popov • Editor Șef: Vladimir Sergeyev

Editare regulament: Alexander Kiselev și Valentin Matyusha • Design grafic: Ivan Sukhovey

Corectură: Olga Portugalova • Date de contact editor: Nikolay Pegasov (nikolay@hobbyworld.ru)

Traducere în limba română: Ioana Dobre și Vasile Chiorean

Mulțumiri speciale: Ilya Karpinsky.

Nici o parte a regulamentului, componentelor sau a designului și ilustrațiilor nu poate fi copiată sau publicată fără acordul deținătorului drepturilor de autor.



**HOBBY
WORLD**

© 2016 Hobby World LLC.
Toate drepturile rezervate.

LUDICUS[®]
GAMES