

ЗВЁЗДНЫЕ ВОИНЫ™



SPYFALL

Настольная игра

ПРАВИЛА ИГРЫ

Секретный агент Альянса повстанцев против бдительных граждан Империи — кто окажется решительнее, хитрее и целеустремлённее?

«Звёздные Войны: Spyfall» — разговорная игра, в которой один из игроков выступает в роли агента повстанцев, ищущего планы «Звезды Смерти». Его соперники — верноподданные Империи, чья задача — вычислить шпиона в своих рядах. Каждый раунд роли и места меняются. Игроки побывают в классических локациях, где разворачиваются события Звёздных Войн: на болотах Дагобы, в Облачном городе, в деревне эвоков, на парусной яхте Джаббы Хатта. Почувствуйте себя героями далёкой-далёкой Галактики, проявите наблюдательность, выдержку, хладнокровие... и да пребудет с вами Сила!

Состав игры

- 180 карт (20 наборов по 9 карт в каждом);
- 20 пакетов под карты;
- правила игры.

Также в процессе игры вам потребуется засекаать время, поэтому заблаговременно подготовьте таймер. Наверняка он имеется на мобильном телефоне одного из участников партии.

Обзор игры

Игровая партия состоит из последовательности коротких раундов. В каждом раунде игроки оказываются в какой-то локации. Один из участников — шпион Альянса повстанцев, который разыскивает планы «Звезды Смерти». Он не знает, где оказался, поэтому его задача — разговаривать других игроков и определить локацию. Но самое главное — не дать разоблачить себя. Тем временем игроки, которые не являются шпионами, пытаются обтекаемо дать понять «своим», что знают, где находятся, и отвести от себя подозрения. Наблюдательность, собранность, выдержка, хитрость — в этой игре пригодится всё. Будьте начеку!

Цель игры

Цель шпиона повстанцев: не раскрыть себя до окончания раунда или определить локацию, в которой все находятся.

Цель остальных игроков: единогласно указать шпиона и, следовательно, разоблачить его.

Перед первым раундом

Перед первым раундом отсортируйте карты локаций по наборам. В каждом наборе должно быть 8 карт с одинаковыми иллюстрациями и 1 карта шпиона. Положите каждый набор карт в отдельный пакет: все карты набора должны лежать лицевой стороной вниз, причём так, чтобы внизу была карта шпиона.

На следующих страницах изображены все локации. Перед началом раунда игроки должны внимательно изучить этот разворот.

Это поможет будущим «шпионам» понять, из каких локаций им предстоит выбирать во время игры. Не советуем шпиону подсматривать в этот разворот непосредственно во время игры — так он выдаст себя с головой.

Если участников меньше 9, рекомендуем перед началом партии выложить на середину стола по одной неиспользуемой карте каждой локации. Эти карты будут служить игрокам постоянным напоминанием, какие локации находятся в игре.

Начало игрового раунда

Партия состоит из последовательности коротких раундов: их количество определяют игроки перед началом партии. В первый раз мы рекомендуем сыграть 5 раундов, это займёт примерно час.

Карта
локации



Карта
шпиона



В каждом раунде выбирается новый раздающий, который играет наравне со всеми. В первом раунде раздающим становится тот, кто старше всех. Этот игрок достаёт из коробки все пакеты с наборами карт, переворачивает лицевой стороной вниз, тасует и после этого выбирает 1 случайный пакет. Из выбранного пакета он аккуратно достаёт все карты, ни в коем случае не переворачивая. Затем раздающий берёт из-под низа стопки карты по количеству игроков, перемешивает их и раздаёт каждому участнику по карте. Таким образом, если игроков семеро, раздаётся семь нижних карт стопки. Оставшиеся карты не переворачиваются и аккуратно откладываются в сторону — они вам не понадобятся. Каждый игрок тайно от других смотрит полученную карту и кладёт перед собой лицевой стороной вниз.

В каждом следующем раунде обязанности раздающего передаются по часовой стрелке. Новый раздающий выбирает новый набор и раздаёт карты по описанным выше правилам.

Ход игры

Раздающий запускает таймер, после чего начинает игру. Он задаёт вопрос любому другому игроку, обращаясь к нему по имени: «А скажи-ка мне, Иван...» Как правило, вопросы касаются указанной в карточке загадочной локации: это желательно, но необязательно. Вопрос задаётся один раз и без уточнений. Ответ также может быть любым. Затем ответивший на вопрос задаёт вопрос любому другому игроку, кроме того, кто перед этим задал ему вопрос (т. е. нельзя спросить в ответ). Порядок опроса

игроки выстроят сами — это будет зависеть от подозрений, основанных на вопросах и ответах.

Пример игрового раунда

Анна, Иван, Мария и Дмитрий угодили в Мос-Эйсли. Впрочем, Анна об этом не знает, так как ей досталась карта шпиона повстанцев. Иван, Мария и Дмитрий будут пытаться вычислить шпиона, а задача Анны — догадаться, в какой локации она находится, и при этом ничем себя не выдать.

Первой задаёт вопрос Мария: «А не знаешь ли, Дима, частенько тут стреляют?» Дмитрий не медлит с ответом: «Да, раз в день точно бывает перестрелка и драка». Шпион Анна берёт его ответ на заметку: вряд ли она оказалась в какой-то имперской локации, где царит строгая дисциплина. Тем временем Дмитрий не может спрашивать Марию (нельзя возвращать вопрос), так что его вопрос адресован Ивану: «Ваня, а как ты обычно согреваешься — в таком-то холоде?» Другие игроки напряглись: подобный вопрос может означать, что Дмитрий — шпион. Дмитрий же просто прощупывает соперника, но Иван-то не повстанец, поэтому легко отвечает на вопрос: «Как и все в этом месте — согреваюсь изнутри». Шпион Анна окончательно запутана: уж не на Хот ли она попала? А следующий вопрос Ивана адресован как раз ей: «Аня, а какая музыка вчера тут звучала?» Анна решила проявить имперский патриотизм: «Конечно же, имперский марш!» И даже напела для верности: «Пам-пам-пам. Пам-парам-пам-парам!» Вот тут-то её и заподозрили в шпионаже: всем отлично известно, какой репертуар популярен в Мос-Эйсли...

АСТЕРОИДНЫЙ ПОЯС



«ЗВЕЗДА СМЕРТИ»



ОБЛАЧНЫЙ ГОРОД



ДОК 94



ДВОРЕЦ ДЖАББЫ



КАМЕРА ЗАМОРОЗКИ В КАРБОНИТЕ



ТРОННЫЙ ЗАЛ ИМПЕРАТОРА



ПАРУСНАЯ ЯХТА



ДАГОБА



ДЕРЕВНЯ ЭВОКОВ



«ДОМ ОДИН»



ХОТ



ХАТТА



ДЖАББЫ ХАТТА



ФЕРМА ЛАРСОВ



«СОКОЛ ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ»



МОС ЭЙСЛИ



ПЕСЧАНЫЙ КРАУЛЕР



ИМПЕРСКИЙ ЗВЁЗДНЫЙ РАЗРУШИТЕЛЬ



«ТАНТИВ IV»



ЯВИН-4



Пояснения по локациям

Для повстанческого шпиона: вам недостаточно вычислить планету, на которой вы оказались. Если на одной планете несколько локаций, нужно назвать локацию точно. Например, если вы во дворце Джаббы Хатта, недостаточно угадать, что вы на Татуине. Перед началом игры не забудьте внимательно изучить все локации, представленные на центральном развороте правил.

Для нешпионов: если локация, в которой вы находитесь, — корабль или другое транспортное средство, учитывайте её «подвижность». Например, если вы на «Соколе Тысячелетия», имейте в виду, что этот корабль может находиться где угодно, а не только на посадочной площадке.

Конец игрового раунда

Раунд заканчивается в одном из трёх случаев.

1. По истечении времени

После этого игроки должны объявить, кого они подозревают в шпионаже. Раздающий поочерёдно предлагает голосовать за всех игроков, начиная с себя и далее по часовой стрелке. При необходимости игроки могут обсудить свои подозрения и уже после этого голосовать. Если за очередного игрока проголосовали все, кроме подозреваемого, он открывает свою карту. Если это шпион — он проиграл, если нет — шпион победил.

Дальнейших голосований не проводится. Если же ни одно голосование не было результативным, шпион побеждает: его так и не раскрыли.

Важно: перед началом партии определите, сколько времени отводить на один раунд. Наши рекомендации: 3–4 игрока — 6 минут, 5–6 игроков — 7 минут, 7–9 игроков — 8 минут.

2. По подозрению игрока

Любой игрок один раз за раунд в любое время может остановить игру, обвинить одного из игроков в шпионаже и назначить голосование. Если все игроки, кроме обвинённого, единогласно проголосовали за этого подозреваемого, раунд заканчивается (даже если проголосовали не за шпиона). Игрокам выгодно останавливать игру: ведь если шпиона таким способом вычислят, то игрок, обвинивший шпиона, получит +1 очко дополнительно. Но и повстанцу тоже выгодно обвинить кого-то в шпионаже по ходу раунда, чтобы отвести подозрения от себя.

Если же не все игроки поддержали инициатора голосования, то раунд продолжается по обычным правилам с того места, где игра была прервана.

Важно: не советуем игрокам во время голосования обсуждать кандидатуру шпиона («Я считаю, что он шпион, потому что сказал, что носит чёрную форму, а должен — серую»). Подобными аргументами «за» и «против» игроки могут ненароком выдать шпиону локацию.

3. По желанию шпиона

Любой шпион может остановить игру в любой момент, открыв свою карту шпиона. После этого он может проконсультироваться со списком локаций в середине правил и затем обязан назвать текущую локацию. Если локация угадана (см. также врезку на предыдущей странице), повстанец выиграл, если нет — выиграла нешпионы.

Важно: когда кто-то из игроков остановил игру и заподозрил шпиона в шпионаже, тот уже не может пытаться угадать локацию. Его шанс упущен — если все проголосуют за него, повстанец проигрывает раунд.

По окончании раунда карты возвращаются раздающему и в этой партии больше не участвуют — уберите пакет с ними в коробку.

Задачи и стратегии игроков

Задача нешпионов — не только вычислить шпиона, но и постараться не выдать локацию. Поэтому, задавая вопросы, им лучше избегать совсем уж конкретных формулировок («Кого там вчера скормили ранкору?» — спросил один игрок другого, и сидевший по соседству шпион тут же угадал локацию — дворец Джаббы Хатта). Но и совсем общих или невразумительных вопросов и ответов тоже давать не стоит: такого игрока могут заподозрить в шпионаже, и тогда настоящий шпион победит.

Задача шпиона — как можно внимательнее слушать чужие ответы, постараться не выдать себя и одновременно вычислить локацию до истечения времени. Шпион, ждущий конца раунда,

рискует: вполне вероятно, что соперники, благодаря обсуждению и голосованию, его вычислят.

Начисление очков

Раунд завершается победой шпиона, если:

- А) на голосовании в конце раунда шпион не был раскрыт;
- Б) на досрочном голосовании был единогласно обвинён нешпион;
- В) шпион правильно назвал локацию.

Раунд заканчивается победой нешпионов, если:

- А) на голосовании в конце раунда раскрыт шпион;
- Б) на досрочном голосовании единогласно обвинён шпион;
- В) шпион остановил игру, но правильную локацию не назвал.

В зависимости от исхода раунда подсчитайте победные очки игроков.

Победа шпиона

- Победа: 2 очка шпиону.
- Шпион остановил игру и верно назвал локацию: +2 очка шпиону.
- Все игроки единогласно обвинили невиновного: +2 очка шпиону.

Победа нешпионов

- Победа: 1 очко каждому нешпиону.
- Успешное досрочное голосование: +1 очко игроку, который обвинил шпиона. Обратите внимание, что дополнительное очко получает только тот игрок, который первым обвинил шпиона, даже если его голосование провалилось, а впоследствии этот шпион был раскрыт по голосованию другого игрока.

Окончание игры

Победителем объявляется тот игрок, кто за оговорённое количество раундов наберёт больше всего очков.

Совет: если вы провели уже 8–10 раундов, рекомендуем замешать пакеты с уже отыгранными локациями обратно в игру. В противном случае с каждым новым раундом шпиону будет всё легче угадать локацию методом исключения.

Автор игры: Александр Ушан

Развитие игры: Петр Тюленев

Продюсер: Николай Пегасов

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

По вопросам издания игр пишите на адрес
newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов
и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

hobbyworld.ru



© & ™ Lucasfilm Ltd.
starwars.ru