



СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО

ПРАВИЛА ИГРЫ

- 4 Переверните стопки рубашкой вверх, несколько раз поменяйте их местами и выберите наугад одну. Посмотрите её тематику и объявите игрокам.
- 5 Посчитайте количество игроков, включая себя, и оставьте в стопке на одну карточку меньше. Например, если играют 5 человек, в стопке нужно оставить 4 карточки.
- 6 Добавьте к ним карточку шпиона и перемешайте.
- 7 Раздайте каждому игроку по одной карточке в закрытую, чтобы её лицевую сторону видел только владелец.
- 8 Киньте кудик, чтобы определить локацию раунда. Например, если на кудике выпало 5, в этом раунде все отправляются в локацию №5 из списка локаций на розданных карточках.
- 9 Поставьте таймер на телефоне: от 3 до 4 игроков — 6 минут, от 5 до 6 игроков — 7 минут.

ВАЖНО

Локацию раунда нужно держать в секрете и не объявлять вслух. Иначе вы выдадите её игроку, которому досталась карточка шпиона.

Теперь вы готовы использовать дедукцию, а при необходимости — конспирацию.

ХОД ИГРЫ Начинает младший игрок. Во время раунда участники по очереди задают друг другу по одному вопросу, который касается локации, но прямо на нее не указывает.

Игрок, который только что ответил, спрашивает следующего по часовой стрелке и т. д. Например, если локация раунда — пляж, диалог может выглядеть так:

СОСТАВ ИГРЫ

- 55 карточек с локациями
- 1 карта шпиона
- 1 кудик

Карточки разделены по тематикам: школа, море, сказки, спорт, путешествия, фэнтези, город, космос, транспорт, столицы и деревня. Всего 11 тематик.

В каждой тематике 6 локаций — все они указаны на карточке под номерами. Это места, в которые вы будете отправляться во время игры. Только совершенно секретно!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Набрать больше баллов, чем остальные игроки, по итогам всех раундов.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Среди участников выбирается ведущий — это самый старший игрок. Он будет играть сам, перемешивать и раздавать карточки, кидать кудик и вести подсчёт баллов.

ЧТО ДЕЛАЕТ ВЕДУЩИЙ

- 1 Возьмите лист бумаги и ручку, чтобы записывать баллы — свои и других участников.
- 2 Договоритесь с остальными игроками, сколько раундов будет длиться одна игра. Один раунд занимает 6–7 минут. Если вы решите играть, например, 5 раундов, игра продлится 30–35 минут.
- 3 Разложите карточки в стопки по тематикам. Всего должно получиться 11 стопок по 5 карточек.

Игрок 1. Что ты возьмешь с собой?
Игрок 2. Полотенце.

ЗАДАЧА ШПИОНА

Разгадать локацию или не выдать себя до конца раунда. В любой момент он может остановить игру и озвучить свою догадку.

ЗАДАЧА ОСТАЛЬНЫХ

Вычислить шпиона и не открыть ему локацию. Если один из игроков заподозрил в ком-то шпиона, он может в любой момент приостановить игру и провести голосование. Если голосование проходит не единогласно — раунд продолжается. А если единогласно — подозреваемый открывает свою карточку, независимо от того, шпион он или нет. После этого раунд заканчивается.

КОНЕЦ РАУНДА

По итогам раунда начисляются баллы.

Раунд заканчивается в трёх случаях:
1) истекло время на таймере;
2) шпион раскрыл себя, чтобы угадать локацию;
3) прошло единогласное голосование.

• **Шпиону:** если его не вычислили до конца раунда или он угадал локацию — 2 балла.

• **Не-шпионам:** если раскрыли шпиона, каждый получает по 1 баллу. А организатор голосования, во время которого вычислили шпиона, зарабатывает ещё 1 балл.

Если подозреваемый оказался шпионом, он проигрывает раунд, так как его раскрыли. А если нет, то настоящий шпион выходит сухим из воды. Он выигрывает раунд и получает баллы, так как его не вычислили.

Далее начинается новый раунд, в котором можно выбрать новую тематику или оставить ту же. Во втором случае ведущий собирает карточки у игроков, перемешивает их и снова раздаёт. А потом кидает кудик, чтобы определить локацию нового раунда. Если выпала уже сыгранная локация, то кудик перекидывается заново. Чтобы было интереснее, не используйте карты одной тематики больше трёх раз за одну игру.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда все раунды сыграны, подводят итоги. Победителем считается игрок, который набрал больше всех баллов.