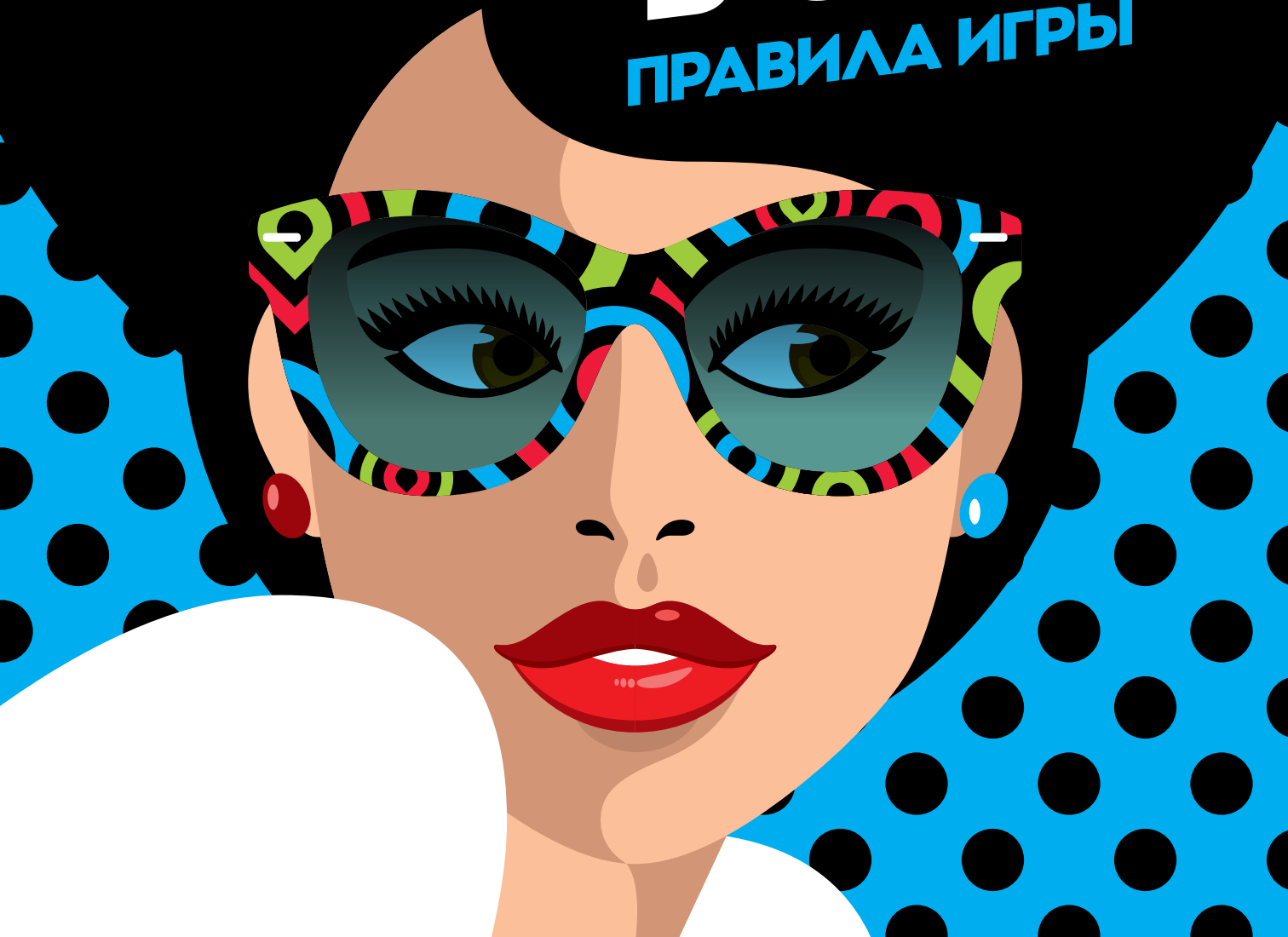


ПЯТ ТЕЛЕКАНАЛ
НИЦА!

**СМОТРИ
В ОБА!**

ПРАВИЛА ИГРЫ



ОБ ИГРЕ

МЕЧТАЛИ ПОЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ В РОЛИ ТАЙНОГО АГЕНТА?
ТОГДА ЛОВИТЕ СВОЙ ШАНС ВМЕСТЕ С ПЯТНИЦЕЙ!
ПЕРЕД ВАМИ НЕ ПРОСТО ИГРА, ЭТО — НАСТОЯЩИЕ
ШПИОНСКИЕ СТРАСТИ, КОТОРЫЕ РАЗЫГРАЮТСЯ
ЗА ВАШИМ СТОЛОМ!
ВАША ЗАДАЧА — ПЕРЕДАТЬ ЦЕННУЮ ПОСЫЛКУ.
ЧТОБЫ ВСТРЕТИТЬСЯ С ЦЕЛЮ, ВАМ НАДО ПОДАТЬ
ЕЙ ЗНАК, ИСПОЛЬЗОВАТЬ МОЖНО ТОЛЬКО ВЗГЛЯД!
ПОДМИГИВАЙТЕ ТАК, ЧТОБЫ НИКТО НЕ ЗАМЕТИЛ!
КРОМЕ ВАШЕЙ ЦЕЛИ, КОНЕЧНО.



4–8 ИГРОКОВ



ОТ 9 ЛЕТ



ПАРТИЯ 20 МИНУТ



ОБЪЯСНЯЕТСЯ
ЗА 4 МИНУТЫ



РАЗВИВАЕТ
ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ



ПАРТИЮ ХОЧЕТСЯ
ПОВТОРИТЬ



СТОИТ ПОИГРАТЬ
В СЕМЬЕ

КАК ЭТО СМОТРИТСЯ СО СТОРОНЫ:

Отправитель
подмигивает
получателю



Тот, заметив
сигнал, радуется
и в ответ незаметно
направляет свой
взгляд на место
вашей встречи

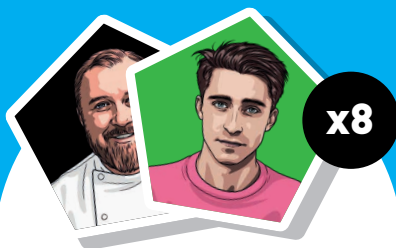
Проблема в том, что все подмигивают и указывают на места одновременно! При этом все стараются перехватить взгляды и знаки других игроков. Не паникуйте и будьте внимательны! Тут все следят друг за другом!

Если вы правильно поняли, где встречаться, вы и ваша цель получаете очко. Чтобы победить, нужно получить пять очков одновременно с другим игроком.

В одиночку победить нельзя, придётся сотрудничать.

**МЫ ВЕРИМ В ВАС
И В СИЛУ
ВАШЕГО ВЗГЛЯДА!**

СОСТАВ:



x8

ФИШКИ ШПИОНОВ

Вы за них играете



x56

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Вам нужно незаметно подмигнуть вашей цели



x32

КАРТЫ С МЕСТАМИ

Так ваша цель узнает, где пройдёт передача посылки



x4

СБОРНЫЕ МЕСТА ВСТРЕЧИ

Ваша цель укажет на одно из них взглядом



x1

ФИШКА ПУЛЬТА

Показывает, кто сейчас ходит и может передать посылку

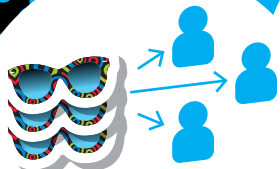


x24

ЖЕТОНЫ ПЕРЕХВАТА

Перехватите взгляды шпиона и его цели, чтобы набрать очки

ПОДГОТОВКА



1. РАЗДАЙТЕ КАЖДОМУ ИГРОКУ ПО ТРИ ЖЕТОНА ПЕРЕХВАТА

Лишние уберите в коробку



2. ВЫБЕРИТЕ СЕБЕ ФИШКУ ШПИОНА...

...и положите перед собой. Лишних шпионов — в коробку



3. ПЕРЕМЕШАЙТЕ КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Если вы убрали лишние фишки шпионов, уберите такие же карты целей. Оставшиеся карты положите в центр стола лицом вниз. Это колода целей



4. ПЕРЕМЕШАЙТЕ КАРТЫ МЕСТ...

...и положите возле колоды целей. Это колода мест



5. СОБЕРИТЕ МЕСТА ВСТРЕЧИ

Поставьте их на стол как можно дальше друг от друга



6. ДАЙТЕ ФИШКУ ПУЛЬТА...

...игроку с самым хитрым взглядом. Он будет ходить первым



7. ПЕРВЫЙ ИГРОК БЕРЁТ КАРТУ ЦЕЛИ И КАРТУ МЕСТА

Если вам попалась карта с вашим же шпионом, уберите её вниз колоды и возьмите новую.



8. ТЕПЕРЬ КАРТЫ БЕРЁТ ВАШ СОСЕД СЛЕВА

И так далее, пока все не возьмут по карте цели и места.

ВСЁ, ТЕПЕРЬ ВЫ МОЖЕТЕ НАЧИНАТЬ ИГРАТЬ И ПОПУТНО ЧИТАТЬ ПРАВИЛА!

ХОД ИГРЫ КРАТКО

- 1 Игроки подают знаки своим целям. Ищут знаки от других игроков. Указывают взглядами на места встречи. Перехватывают взгляды друг друга. Всё это происходит одновременно.
- 2 Передать посылку может только игрок с фишкой пульта. Если она у вас, вам нужно совершить одно из двух действий:
 - Передать посылку.
 - Залечь на дно.Когда вы сделали что-то из этого, передайте фишку пульта соседу слева. Теперь он ходит. Игра кончается, когда два игрока набирают пять или больше очков после успешной передачи: они побеждают.

ТЕПЕРЬ ДАВАЙТЕ ПО ПОРЯДКУ

КАК ПОДАВАТЬ ЗНАКИ

У вас в руке две карты: карта цели для отправки и карта места для получения. Посмотрите на свою карту цели. Вам нужно подать этому игроку знак. Подмигните ему. Подмигивать нужно так, чтобы заметил только получатель и больше никто. Иначе вас перехватят (подробнее об этом далее). Когда вы начали подавать знак — вы стали отправителем.

Вам только что подмигнули? Вы получатель. Посмотрите на свою карту места. Укажите отправителю взглядом на это место встречи. Незаметно, чтобы увидел только он. Иначе вас могут перехватить.



КАК ПЕРЕДАВАТЬ ПОСЫЛКИ

Чтобы набирать очки, нужно передавать посылку с разведанными. Для передачи нужны два шпиона: отправитель и получатель. Передавать посылку можно только в свой ход, когда у вас фишка пульта. Если пульт у вас, вы подмигнули получателю и он указал вам на место встречи, пора передавать посылку. Скажите: «Передаю посылку» и вскройте свою карту цели. Назовите место встречи.

ТЕПЕРЬ ЕСТЬ ДВА ВАРИАНТА:

МЕСТО ВСТРЕЧИ СОВПАЛО С КАРТОЙ МЕСТА ПОЛУЧАТЕЛЯ

Получатель вскрывает свою карту места и отдаёт её вам. Вы отдаёте ему свою карту цели. Передача удалась, положите карты как на картинке справа. Каждая карта — это одно очко. Возьмите новую карту цели, а получатель — места.

МЕСТО ВСТРЕЧИ НЕ СОВПАЛО С КАРТОЙ МЕСТА ПОЛУЧАТЕЛЯ

Он говорит, что место не то, и не вскрывает свою карту. Передача не удалась. Сбросьте карту цели и возьмите новую.



На этом ваш ход заканчивается. Передайте фишку пульту соседу слева. Вы можете готовиться к передаче заранее, когда у вас ещё нет пульта. Подайте цели знак, получите в ответ место встречи и ждите пульт.

КАК ПЕРЕХВАТЫВАТЬ ВЗГЛЯДЫ

У каждого есть три жетона перехвата. Когда вы заметили, что кто-то подаёт сигнал, вы можете объявить перехват. Можно перехватывать сигналы в любой момент игры, пока у вас есть жетоны. Один жетон — один перехват.



МОЖНО ПЕРЕХВАТИТЬ:

ОТПРАВИТЕЛЯ

Вы видите, как игрок подмигивает другому. Скажите: «Перехват!» и уточните, кто кому подмигивает. Тот, кого перехватили, вскрывает свою карту цели. Если вы угадали, возьмите его карту себе, вы получаете одно очко. Если вы ошиблись, очко получает тот, кого вы перехватили.

ПОЛУЧАТЕЛЯ

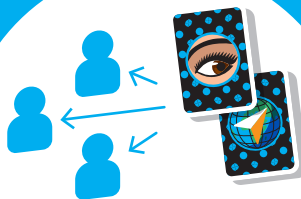
Вы видите, как игрок указывает взглядом на место встречи. Скажите: «Перехват!», уточните игрока и место, куда он показывал. Тот, кого перехватили, вскрывает свою карту места. Если вы угадали, возьмите его карту себе, вы получаете одно очко. Если вы ошиблись с местом, он получает карту.

ПЕРЕДАЧУ

Это когда вы проследили всю цепочку. Отправитель подал сигнал цели, та указала отправителю на место встречи. Скажите: «Перехват!» и озвучьте, кто отправитель, кто получатель, где они хотят встретиться. Отправитель вскрывает свою карту цели, получатель – карту места. Если вы угадали одну или обе карты, возьмите их себе, каждая даёт очко. Если вы в чём-то ошиблись, очко и карту получает тот, кому она принадлежала.



После перехвата
сбросьте жетон
в центр стола



Все, кто вскрыл
свои карты, берут
новые из нужных
когод

ПРИМЕР:
Аня увидела, как Боря подмигнул Гене,
а тот в ответ указал взглядом на салон
красоты. Аня говорит: «Перехват!»
и озвучивает всю цепочку.
Боря вскрывает карту цели, там шпион Гены.
Гена вскрывает карту места, там особняк
пацанок. Аня угадала карту Бори и берёт её
себе. А вот с салоном красоты она ошиблась,
так что эту карту и очко получает Гена.

КАК ЗАЛЕЧЬ НА ДНО

- Если вы не можете безопасно подать сигнал своей цели или получить от неё наводку на место встречи, вы можете залечь на дно и не передавать посылку.
- Если хотите, можете сбросить одну или обе свои карты и взять новые.
- Затем передайте фишку пульта соседу слева.
- Ваш ход закончен.



КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

- Выиграть можно только вдвоём. Игра заканчивается, когда два игрока успешно завершают передачу посылки, при этом у них обоих пять или больше очков.
- Если у кого-то из них после передачи меньше пяти очков, игра продолжается, никто не выигрывает.
- Выиграть можно только после успешной передачи. Перехватом выиграть нельзя. Скажем, у вас было четыре очка, вы перехватили передачу и заработали два очка. У вас шесть очков, но вам всё ещё нужно провести успешную передачу, чтобы выиграть. Вы можете быть в ней как получателем, так и отправителем.

НЕСКОЛЬКО ПОЛЕЗНЫХ ПРИМЕЧАНИЙ

- Вы можете набрать пять или более очков, но не выиграть. Для победы вам нужно совершить успешную передачу посылки, чтобы при этом у второго участника тоже стало пять или более очков.
- Можно начать слать друг другу сигналы ещё во время подготовки, как только взяли карты цели и места. Перехватывать в этот момент уже можно.
- Вы можете отправлять посылки только в свой ход.
- Никогда не вскрывайте свою карту места в свой ход. Её нужно вскрыть, только если вы получатель, а отправитель правильно назвал место встречи.
- Если игрок с пультом сказал: «Передача!», вы уже не можете его перехватить.
- Если у вас больше пяти очков, можно складывать новые карты поверх предыдущих.
- Можно играть молча, а можно разговаривать. Главное, подавать знаки можно только глазами.
- Нельзя толкаться ногами под столом или ещё как-то подавать друг другу знаки. Только глазами.

**АВТОР ИГРЫ ПРОСПЕРО ХОЛЛ.
ОФОРМЛЕНИЕ: РОМАН КЛИМОВ,
АЛЕКСЕЙ МИХАЙЛОВ, АНДРЕЙ ДОРОХИН.
ОРГАНИЗАЦИЯ: РУСЛАН БЕЛИК. ТЕКСТЫ: АМИНА ЯНГ.
НАД ЛОКАЛИЗАЦИЕЙ РАБОТАЛИ: ДМИТРИЙ
КИБКАЛО, ДМИТРИЙ ЧУПИКИН, ЕКАТЕРИНА
НАЗАРЬЯН, МАКСИМ ПОЛОВЦЕВ, АННА ПОЛОВЦЕВА,
ЛЮБОВЬ САВЕЛЬЕВА, ПАВЕЛ КСЕНОФОНТОВ,
КСЕНИЯ ЛАРИНА.**

© FORREST-PRUZAN CREATIVE.

ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.

**© ИЗДАНИЕ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ. ООО «МАГЕЛЛАН
ПРОИЗВОДСТВО», 2018. 142100, РОССИЯ,
МОСКОВСКАЯ ОБЛАСТЬ, ПОДОЛЬСК, УЛИЦА
КОМСОМОЛЬСКАЯ, ДОМ 1, КОРПУС Ж, ПОМЕЩЕНИЕ 1,
2 ЭТАЖ, КАБИНЕТ 1. ТЕЛЕФОН: +7 (926) 522-19-31.
СРОК ГОДНОСТИ НЕ ОГРАНИЧЕН. ДАТА
ИЗГОТОВЛЕНИЯ НОЯБРЬ 2018. СДЕЛАНО В РОССИИ.
ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ЛЮБЫХ КОМПОНЕНТОВ ИГРЫ
БЕЗ РАЗРЕШЕНИЯ ПРАВООБЛАДАТЕЛЯ ЗАПРЕЩЕНО.
МЫ ПОСТОЯННО СОВЕРШЕНСТВУЕМ И ОБНОВЛЯЕМ
ИГРЫ, ПОЭТОМУ КАРТИНКИ НА УПАКОВКЕ МОГУТ
НЕМНОГО ОТЛИЧАТЬСЯ ОТ СОДЕРЖИМОГО.
И ХВАТИТ ЧИТАТЬ МЕЛКИЙ ШРИФТ —
ДАВАЙТЕ ИГРАТЬ!**



biggcreative.com



mglan.ru



МОСИГРА

mosigra.ru