MAMY SZPIEGA! 2

Instrukcja

W drugiej części popularnej gry Mamy Szpiega! *odwiedzicie 20 nowych miejsc i będziecie mogli zagrać nawet w 12 osób. Ponadto dwoje graczy wcieli się w role szpiegów pracujących dla rywalizujących agencji.*

Zawartość pudełka

- 240 kart (20 talii po 12 kart każda);
- 20 woreczków strunowych;
- instrukcja.

Podczas gry będziecie musieli mierzyć czas, dlatego pamiętajcie o zaopatrzeniu się w stoper. Na pewno ktoś z Was ma cyfrowy stoper w smartfonie.

Opis gry

Rozgrywka w *Mamy szpiega! 2* składa się z kilku krótkich rund. Podczas każdej rundy gracze trafią do pewnego miejsca, a każdy z nich otrzyma rolę, w którą może się wcielić. Jeden z nich wylosuje rolę szpiega (w grze z większą liczbą graczy będzie 2 szpiegów). Zadaniem szpiega jest słuchać rozmów innych graczy, ustalić miejsce, w którym przebywają, i nie dać się zdemaskować. Pozostali grający muszą w niejasny sposób dawać współgraczom do zrozumienia, że wiedzą, gdzie się znajdują, aby udowodnić, że sami nie są szpiegami. Spostrzegawczość, koncentracja, nonszalancja i spryt – podczas rozgrywki będziecie potrzebować tych wszystkich cech. Miejcie się na baczności!

Cel gry

Celem szpiega jest uniknięcie wykrycia przed końcem rundy albo ustalenie obecnego miejsca pobytu graczy. Celem pozostałych graczy jest zdemaskowanie przynajmniej 1 szpiega.

Przygotowanie pierwszej rundy

Przed rozpoczęciem pierwszej rundy należy ustalić liczbę szpiegów, którzy wezmą udział w grze: 1 albo 2. Jeśli w grze bierze udział 6 lub mniej osób, sugerujemy 1 szpiega. Powyżej 9 osób powinno się grać z 2 szpiegami. Tak czy inaczej, decyzja należy do Was. Pamiętajcie, że w rozgrywce 12-osobowej zawsze bierze udział 2 szpiegów. Jeśli to Wasza pierwsza rozgrywka, proponujemy zagrać w grupie do 8 osób z 1 szpiegiem.

Wszystkie karty należy podzielić na talie miejsc. W każdej talii powinno się znaleźć po 10 kart z identycznymi ilustracjami oraz 1 albo 2 karty szpiegów – w zależności od tego, z iloma szpiegami zdecydowaliście się grać (nieużywane karty szpiegów odłóżcie do pudełka). Każda talia powinna trafić do osobnego woreczka. Karty powinny być trzymane rewersami ku górze, a karta szpiega (albo 2 karty) powinna znajdować się na spodzie talii.

Na rozkładówce w środku instrukcji widoczne są ilustracje wszystkich występujących w grze miejsc. Przed rozpoczęciem pierwszej rundy gracze powinni się z nimi dobrze zapoznać – dzięki temu potencjalni szpiedzy poznają wszystkie miejsca, w których może się toczyć akcja gry. Pod żadnym pozorem szpiedzy nie powinni przyglądać się tej rozkładówce w trakcie rozgrywki – w ten sposób od razu zdradzają swoją tożsamość.

Początek rundy

Każda rozgrywka składa się z serii krótkich rund. Ich dokładną liczbę gracze powinni ustalić przed rozpoczęciem gry. Początkującym polecamy rozgrywkę składającą się z 5 rund (taka gra powinna trwać około godziny).

Na początku każdej rundy rozdającym zostaje inny gracz (rozdający uczestniczy w grze tak, jak normalny gracz). Podczas pierwszej rundy rozdającym zostaje gracz o najbardziej podejrzanym wyglądzie. Ten gracz wyciąga wszystkie woreczki strunowe z pudełka, trzyma je tak, by karty były zwrócone rewersami ku górze, miesza je, a następnie losuje jeden z nich.

Karta Miejsca

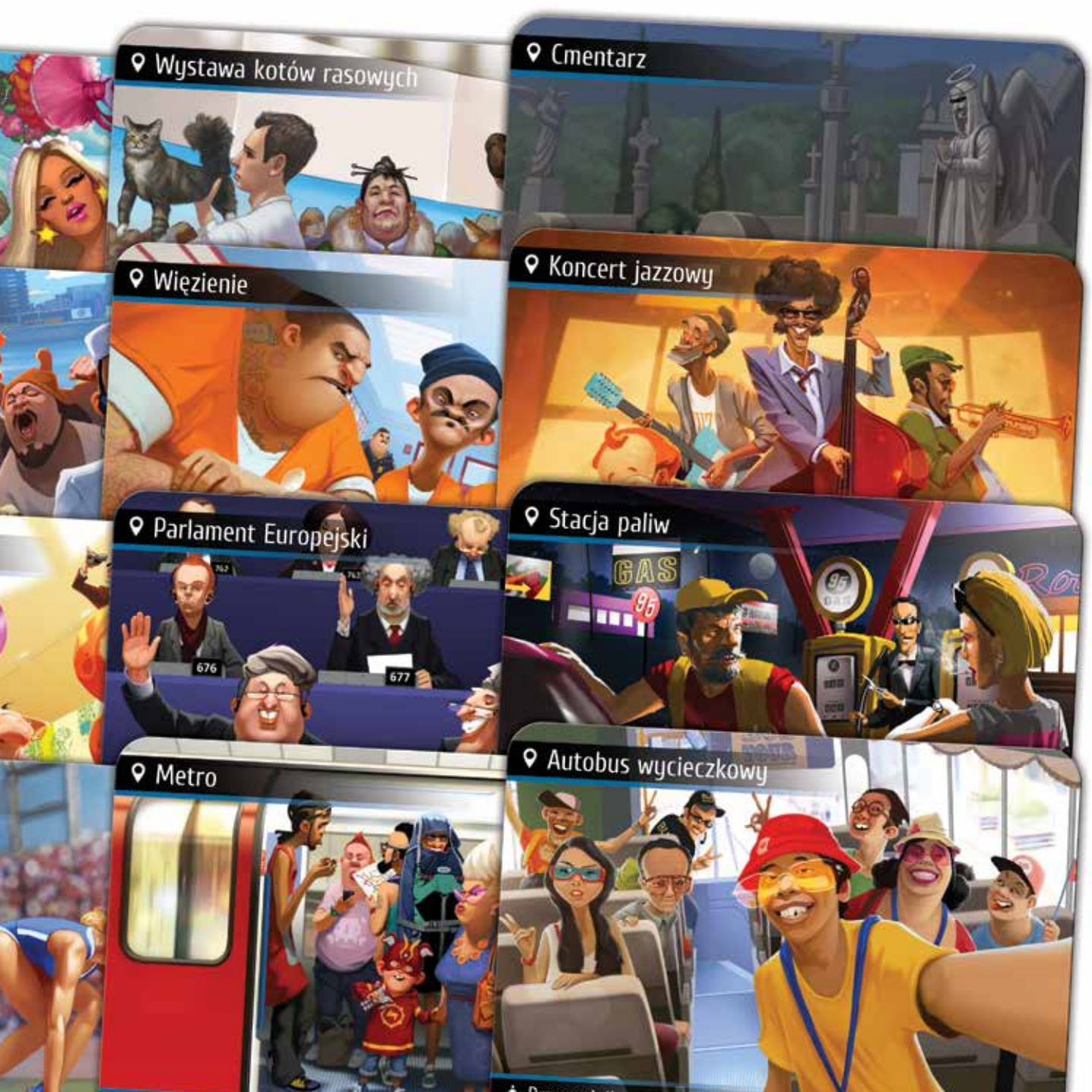
Karta szpiega

Następnie wyciąga karty z woreczka, uważając, by ich przy tym nie odwrócić i nie podejrzeć. Rozdający bierze do ręki tyle kart ze spodu talii, ilu graczy uczestniczy w grze, tasuje je i rozdaje każdemu po 1 karcie. Na przykład, jeśli w grze bierze udział 7 graczy, rozdający dobierze ze spodu talii 7 kart. Nadmiarowe karty gracz odkłada do woreczka bez podglądania (nie będą już potrzebne w tej rozgrywce). Każdy z graczy ogląda swoją kartę, nie pokazując jej innym graczom, a następnie umieszcza przed sobą rewersem ku górze. Rozdającym w kolejnych rundach będzie gracz siedzący na lewo od poprzedniego rozdającego. Ten gracz losuje nową talię i rozdaje karty w sposób opisany powyżej.

Przebieg gry

Gra rozpoczyna się w momencie, w którym rozdający uruchomi stoper. Następnie zadaje jednemu z pozostałych graczy pytanie, zwracając się do niego po imieniu, np. „Powiedz mi, Tomku...". Pytanie zwykle dotyczy miejsca, w którym znajdują się postacie odgrywane przez graczy – nie jest to obowiązkowe, choć wskazane. Można zadać tylko 1 pytanie (dodatkowe pytania są niedozwolone). Odpowiedź może przybrać dowolną formę. Gdy zapytany gracz odpowie na pytanie, przejmuje kolejkę i sam zadaje następne innemu graczowi. Nie można wybrać gracza, który przed chwilą sam zadał pytanie (czyli nie wolno odpowiadać pytaniem na pytanie). Kolejność, w jakiej gracze będą przepytywani, zależy od nich samych i opiera się na podejrzeniach, jakie mogą się zrodzić po usłyszeniu poprzednich pytań i odpowiedzi.

Tor wyścigowy
Plac budowy
Ślub
Winnica
Fabryka czekolady
Port
Biblioteka
Kopalnia węgla
Muzeum sztuki
Dom spokojnej starości
Koncert rockowy
Stadion


Wystawa kotów rasowych
Cmentarz
Więzienie
Koncert jazzowy
Parlament Europejski
676
677
Stacja paliw
GAS
95
Metro
Autobus wycieczkowy

Uwaga! Jeśli gracz nie jest szpiegiem, na jego karcie miejsca została również opisana rola, w którą może się wcielić. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze powinni ustalić, czy będą stosować się do tego opisu i odgrywać swoje role, czy też nie. Role czynią grę bardziej interesującą, dlatego sugerujemy z nich korzystać, choć niekoniecznie w początkowych rozgrywkach. Na przykład, jeśli gracz będzie staruszkiem z domu opieki, a ktoś spyta go, dlaczego nie był na potańcówce, może się poskarżyć na podeszły wiek i artretyzm. Natomiast pielęgniarka wyjaśni, że nie znalazłaby odpowiednio żwawego partnera do tańca.

Nazwa roli może sugerować płeć, ale w rzeczywistości wszystkie role mogą być odgrywane zarówno przez kobiety, jak i mężczyzn. Bez względu na ilustrację kierowca autokaru wycieczkowego może być kobietą, zaś dziadek na ceremonii weselnej może równie dobrze być babcią.

Koniec rundy

Runda może zakończyć się na 1 z 3 sposobów:

1. Skończył się czas

Gdy upłynie czas, gracze muszą oskarżyć kogoś o bycie szpiegiem. Rozdający zgłasza swoją propozycję jako pierwszy. Wszyscy gracze głosują. Jego odpowiedź uznaje się za wiążącą, jeśli uzyska wymaganą liczbę głosów. Jeśli gracze nie dojdą do konsensusu, kolejna osoba (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) typuje swojego podejrzanego. Przed głosowaniem możliwe jest omówienie swoich podejrzeń. Jeśli wszyscy zagłosują na jednego gracza (poza nim samym), musi odkryć swoją kartę. Jeśli jest szpiegiem, przegrywa. W przeciwnym wypadku głosowanie się kończy i wygrywa szpieg. Jeśli w wyniku głosowania nie odkryto tożsamości żadnego gracza, wygrywa szpieg.

Jeśli w grze bierze udział 2 szpiegów, 2 głosy nie muszą być zgodne z resztą, aby głosowanie było udane. Ponadto obaj szpiedzy przegrywają, jeśli choć jeden z nich zostanie wykryty.

Uwaga! Przed rozpoczęciem gry gracze powinni uzgodnić długość rundy. Zalecamy następujący czas rozgrywki: 3 do 4 graczy – 6 minut, 5 do 6 graczy – 7 minut, 7 do 8 graczy – 8 minut, 9 do 10 graczy – 9 minut, 11 do 12 graczy – 10 minut.

2. Gracz zostaje oskarżony

Każdy z graczy może raz na rundę zatrzymać zegar i wytypować podejrzanego, prosząc pozostałych, aby wzięli udział w głosowaniu. Jeśli wszyscy gracze, poza podejrzanym, zagłosują na tego samego gracza, runda dobiega końca (nawet jeśli wytypowany nie okazał się szpiegiem). Wstrzymanie gry jest korzystne dla wszystkich; jeśli dzięki temu zostanie odkryty szpieg, gracz, który zarządził głosowanie, otrzyma 1 dodatkowy punkt. Z drugiej strony szpieg może sam zarządzić głosowanie, żeby odwrócić od siebie uwagę.

Jeśli wniosek nie zdobędzie poparcia wszystkich graczy, działanie stopera zostaje wznowione i gra toczy się dalej.

Jeśli w grze bierze udział 2 szpiegów, 2 głosy nie muszą być zgodne z resztą, aby głosowanie było udane. Ponadto, jeśli w wyniku głosowania zostanie odkryty szpieg, drugi szpieg również otrzymuje punkty jak pozostali gracze.

Uwaga! Sugerujemy nie roztrząsać tematu tożsamości szpiega podczas głosowania (np. mówiąc, że „ten gracz jest szpiegiem, bo jego piżama jest różowa, a powinna być zielona!"). Argumenty za i przeciw mogą przypadkowo zdradzić szpiegowi miejsce akcji w danej rundzie.

3. Na życzenie szpiega

Szpieg może w dowolnym momencie zatrzymać grę, pokazując swoją kartę szpiega pozostałym graczom. Może się następnie przyjrzeć rozkładówce z instrukcji i wskazać miejsce pobytu graczy. Jeśli szpieg prawidłowo odgadł miejsce akcji, wygrywa. Jeśli nie, wygrywają pozostali gracze.

Jeśli w grze bierze udział 2 szpiegów, drugi szpieg musi odkryć swoją kartę, gdy tylko pierwszy szpieg wybierze domniemane miejsce pobytu graczy. Drugi szpieg musi również odgadnąć miejsce: może wskazać to samo albo inne. Szpiedzy wygrywają, jeśli choć jeden z nich odgadnie prawidłowe miejsce.

Uwaga! Gdy któryś z graczy zatrzyma grę, żeby oskarżyć współgracza o bycie szpiegiem, szpieg nie może już wskazać miejsca akcji – przegapił swoją szansę. Jeśli pozostali gracze na niego zagłosują, przegra daną rundę. Gdy runda dobiegnie końca, karty wracają do rozdającego. Podczas dalszej rozgrywki gracze nie mogą już korzystać z danej talii miejsca. Woreczek strunowy z tą talią należy odłożyć do pudełka.

Cele i strategie

Celem graczy niebędących szpiegiem jest utrzymanie w tajemnicy miejsca swojego pobytu oraz zdemaskowanie szpiega. W związku z tym powinni się powstrzymywać od zadawania zbyt jednoznacznych pytań. Na przykład sprinter pytający sędziego „Dlaczego zostałem zdyskwalifikowany w ostatnim biegu?" daje szpiegowi jasno do zrozumienia, że gracze przebywają na stadionie. Z drugiej strony, gdy pytania i odpowiedzi gracza będą zbyt mętne, pozostali zaczną go podejrzewać o bycie szpiegiem, ułatwiając zwycięstwo prawdziwemu szpiegowi.

Celem szpiega jest uważne przysłuchiwanie się temu, co mówią pozostali gracze, unikanie zdemaskowania i próba ustalenia miejsca pobytu graczy przed końcem czasu. Szpieg, który czeka do samego końca rundy, dużo ryzykuje – być może pozostałym graczom uda się go zidentyfikować po odbyciu dyskusji i głosowaniu.

Punktacja

Szpiedzy wygrywają rundę, jeśli:

A) Żaden szpieg nie został zdemaskowany na koniec rundy.

B) Gracz, który nie jest szpiegiem, został ujawniony w głosowaniu na koniec rundy.

C) Co najmniej 1 szpieg prawidłowo odgadnie miejsce, w którym przebywają gracze.

Gracze, którzy nie są szpiegami, wygrywają rundę, jeśli:

A) Co najmniej 1 szpieg został ujawniony w głosowaniu na koniec rundy.

B) Szpieg został wytypowany wymaganą liczbą głosów w głosowaniu w trakcie rundy.

C) Szpieg ujawnia się, ale żaden ze szpiegów nie odgaduje prawidłowo miejsca.

Na koniec każdej rundy podliczcie punkty.

Wygrali szpiedzy

- Każdy szpieg otrzymuje 2 punkty za zwycięstwo.
- Jeśli jeden ze szpiegów wstrzymał grę – 2 dodatkowe punkty dla każdego szpiega, który prawidłowo odgadł miejsce.
- Szpiedzy otrzymują 2 dodatkowe punkty, jeśli wszyscy gracze oskarżyli niewinną osobę.

Zwyciężyli gracze niebędący szpiegami

- Każdy gracz, który nie był szpiegiem, otrzymuje 2 punkty za zwycięstwo.
- Gracz, który zatrzymał grę i wytypował szpiega, otrzymuje 1 dodatkowy punkt. W przypadku gry z 2 szpiegami drugi szpieg otrzymuje punkty, jakby nie był szpiegiem.

Uwaga! Tylko gracz, który jako pierwszy oskarżył prawdziwego szpiega, otrzymuje punkty, nawet jeśli jego głosowanie nie udało się, zaś szpieg został odkryty w głosowaniu zainicjowanym przez innego gracza.

Koniec gry

Zwycięzcą zostaje gracz, który po ustalonej liczbie rund posiada najwięcej punktów.

Łączenie gier

Jeśli chcecie utrudnić zadanie szpiegowi, możecie zagrać, używając zarówno woreczków z miejscami z *Mamy Szpiega!*, jak i *Mamy Szpiega! 2*. Dopilnujcie, aby w każdym woreczku znajdowała się taka sama liczba kart. Gdy łączycie gry w ten sposób, podczas rozgrywki stosujcie się do zasad podstawowych z *Mamy Szpiega!* (bez drugiego szpiega).

Jeśli chcecie zagrać w *Mamy Szpiega!* z 2 szpiegami, będziecie potrzebować 2 podstawowych zestawów gry *Mamy Szpiega!*.

Starzy kumple

W normalnej grze 2 szpiedzy pracują dla rywalizujących agencji i nie znają się. Jeśli chcecie, możecie umożliwić szpiegom poznanie się przed rozpoczęciem rundy. Pamiętajcie jednak, że znacznie ułatwi to zadanie szpiegom.

Gdy wszyscy gracze zapoznają się ze swoimi kartami ról, rozdający prosi uczestników o zamknięcie oczu (sam również je zamyka). Następnie na polecenie rozdającego szpiedzy otwierają oczy, szukają się wzrokiem wśród grających i zamykają oczy. Po chwili rozdający prosi graczy o otwarcie oczu i rozpoczyna grę, uruchamiając stoper.

Punkty liczone są jak w normalnej grze, z jednym wyjątkiem: jeśli jeden ze szpiegów zostaje ujawniony w trakcie głosowania podczas rundy, żaden ze szpiegów nie zdobywa punktów.

Opracowanie

Wydawca: REBEL Sp. z o.o.
Autor: Aleksandr Uszan
Projekt gry: Piotr Tiulenew
Produkcja: Nikołaj Pegasow
Ilustracje: Siergiej Dulin, Elena Kazej, Anton Kwasowarow, Andriej Kokorin
Opracowanie: Hobby World LLC
Kierownik: Michaił Akulow
Kierownik produkcji: Iwan Popow
Redaktor prowadzący: Władimir Siergiejew
Redakcja instrukcji: Aleksandr Kisielew
Redakcja: Walentyn Matjusza
Redakcja polskich zasad: Zespół REBEL
Układ graficzny: Daria Smirnowa
Przygotowanie do druku: Iwan Suchowiej
Przekład na język polski: Krzysztof Kurek

Specjalne podziękowania dla Ilji Karpińskiego.
Kopiowanie oraz publikacja zasad, elementów i ilustracji pochodzących z gry bez zezwolenia jest zabronione.

© 2016 Hobby World.
Wszystkie prawa zastrzeżone.
info@hobbyworld.ru
international.hobbyworld.ru