

MAMY SZPIEGA!



Instrukcja

„Gadatliwość zatapia statki” to znana metafora z okresu drugiej wojny światowej, podkreślająca, że w szpiegowskim świecie dyskrecja jest najważniejsza. Agenta może zdradzić wszystko – nowiutkie zszywki spinające dokument, zamówienie trzech szklanek whisky przy użyciu nie tych trzech palców czy choćby jedno źle użyte słowo.

W tej grze będziecie mogli się o tym przekonać, wcielając się zarówno w szpiega, który próbuje nie zostać zdemaskowany, jak i w agenta kontrwywiadu, który go ściga.

Zawartość pudełka

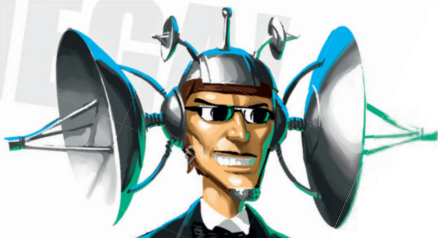
- 240 kart (30 talii po 8 kart każda)
- 30 woreczków strunowych
- instrukcja

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

Opis gry

Partia „Mamy szpiega!” składa się z kilku krótkich rund. Podczas każdej rundy gracze trafiają do innego miejsca, a każdy z nich otrzymuje pewną rolę, w którą musi się wcielić. Jeden z nich wylosuje rolę szpiega. Zadaniem szpiega jest nakłonić innych graczy do rozmowy, ustalić miejsce, w którym przebywają, i nie dać się zdemaskować. Pozostali gracze 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 ustalenie tożsamości szpiega i zdemaskowanie go.

Przygotowanie pierwszej rundy

Przed rozpoczęciem pierwszej rundy wszystkie karty należy podzielić na **talie miejsc**. W każdej talii powinno się znaleźć **po 7 kart** z identycznymi ilustracjami oraz **karta szpiega**. Każda talia powinna trafić do osobnego woreczka. Karty powinny być trzymane **rewersami ku górze**, a karta szpiega powinna się znajdować **na wierzchu talii**.

Na rozkładówce w środku instrukcji można znaleźć 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 jak normalny gracz). Podczas pierwszej rundy rozdającym zostaje gracz wyglądający na najbardziej podejrzanego. Ten gracz wyciąga wszystkie **woreczki strunowe** z pudełka, odwraca je tak, by karty były zwrócone **rewersami ku górze**, miesza je, a potem losuje jeden z nich. Następnie wyciąga karty z tego woreczka, uważając, by ich przy tym nie odwrócić i nie podejrzeć.

Karta miejsca

📍 Miejsce

👤 Rola



Karta szpiega



Rozdający bierze do ręki tyle kart z wierzchu talii, ilu graczy uczestniczy w grze, tasuje je i rozdaje po jednej karcie każdemu z nich. Na przykład, jeśli w grze bierze udział **5 graczy**, rozdający dobierze **5 kart**. Nadmiarowe karty gracz odkłada do woreczka bez podglądania ich treści (te karty nie będą już potrzebne). Teraz każdy z graczy ogląda swoją kartę, nie pokazując jej innym graczom, a następnie umieszcza zakrytą przed sobą.

Rozdającym każdej kolejnej rundy będzie gracz, który podczas poprzedniej rundy okazał się szpiegiem. Ten gracz losuje nową talię i rozdaje karty w opisany powyżej sposób.

Przebieg gry

Gra rozpoczyna się w momencie, w którym rozdający **uruchomi stoper**. Gdy to zrobi, zadaje jednemu z pozostałych graczy pytanie, zwracając się do niego po imieniu, np. „Powiedz mi, Tomku...”. Pytanie powinno dotyczyć miejsca, w którym znajdują się postaci odgrywane przez graczy, chociaż nie jest to obowiązkowe (aczkolwiek rozsądne!). **Można zadać tylko jedno pytanie** (dodatkowe pytania są niedozwolone)! Odpowiedź może przybrać dowolną formę. Kiedy zapytany gracz odpowie na pytanie, przejmuje kolejkę i sam zadaje następne innemu graczowi. Nie można przepytywać gracza, który przed chwilą sam zadał pytanie (czyli nie można „odpowiadać pytaniem na pytanie”). Kolejność, w jakiej graczom będą przepytывani, zależy od nich samych i opiera się na **podejrzeniach**, jakie mogą się zrodzić po usłyszeniu poprzednich pytań i odpowiedzi.

📍 Samolot



📍 Namiot cyrkowy



📍 Hotel



📍 Statek piracki



📍 Stacja kosmiczna



📍 Park rozrywki



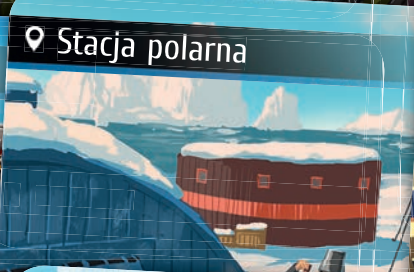
📍 Impreza firmowa



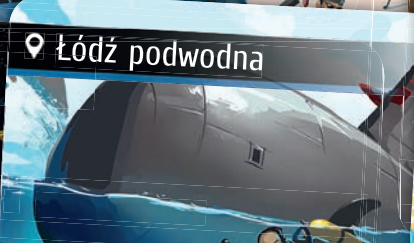
📍 Baza wojskowa



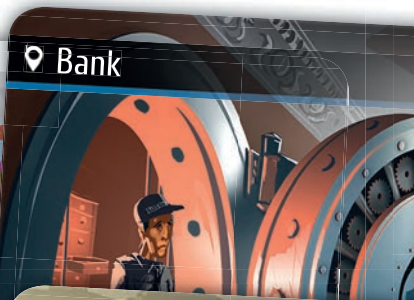
📍 Stacja polarna



📍 Łódź podwodna



📍 Bank



📍 Armia krzyżowców



📍 Studio filmowe



📍 Komisariat policji



📍 Supermarket



📍 Plaża



📍 Spa



📍 Klub no



📍 Restaur



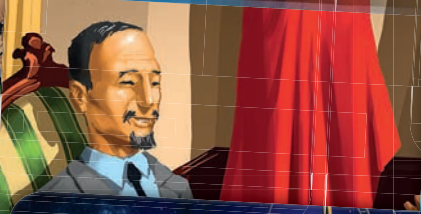
📍 Teatr



📍 Karnawał



📍 Ambasada



📍 Statek pasażerski



📍 Szkoła



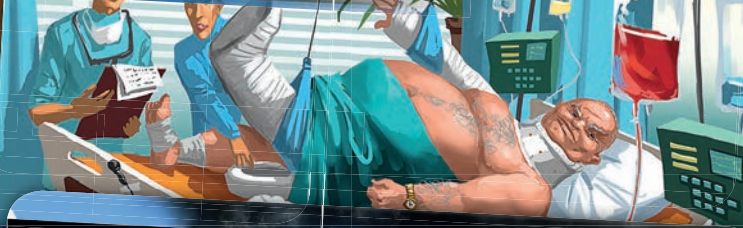
📍 Uniwersytet



📍 Kasyno



📍 Szpital



📍 Pociąg pasażerski



📍 Warsztat samochodowy



📍 Zoo



Uwaga! Jeśli gracz nie jest szpiegiem, na jego karcie miejsca została również opisana **rola**, w którą powinien 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 zalecamy Wam z nich korzystać.

Na przykład, jeśli gracz będzie profesorem uniwersyteckim, a ktoś spyta go, dlaczego nie był na imprezie kadry naukowej, może się poskarżyć na podeszły wiek i artretyzm. Jeśli byłby studentem, mógłby wyrazić rozżalenie z powodu nieotrzymania zaproszenia itd.

Nazwa roli może sugerować płeć, ale w rzeczywistości wszystkie role mogą być odgrywane zarówno przez kobiety, jak i mężczyzn.

Na przykład na pokładzie samolotu może przebywać zarówno stewardessa, jak i steward, a w filmie grać aktor bądź aktorka.

Przykładowa runda

Ania, Janek, Marta i Tomek trafili do armii krzyżowców. Ania o tym nie wie, bo otrzymała kartę szpiega. Janek został rycerzem, Marta giermkim, a Tomek łucznikiem. Cała trójka będzie odgrywać swoje role i próbować zdemaskować szpiega. Celem Ani jest ustalenie miejsca, w którym się znalazła, jednocześnie nie zdradzając swojej tożsamości.



Będąc giermkim Marta zadaje pierwsze pytanie: „Tomku, czy pamiętasz, w którym morzu się wczoraj kąpaliśmy?”. Tomek odpowiada, że w Morzu Śródziemnym, a będąc szpiegiem Ania skrzętnie to zapamiętuje – może przebywać na plaży lub na pirackim statku. Tomek nie może zadać pytania Marcie, dlatego pyta Janka: „Janku, płacą nam na początku miesiąca czy pod koniec?”. Pozostali gracze przysłuchują się z zainteresowaniem, bo to pytanie może sugerować, że to Tomek jest szpiegiem. Jednakże Tomek chce tylko wyczuć Janka. Janek jest rycerzem, nie szpiegiem, więc z łatwością odpowiada na pytanie: „Kto wie? Zapłacą nam, kiedy nasz dowódca o tym zdecyduje”. Ania jest skołowana – teraz zaczyna podejrzewać, że akcja toczy się w bazie wojskowej albo na łodzi podwodnej. Janek zadaje kolejne pytanie: „Aniu, co dziś było na obiad, bo jakoś go przegapiłem?”. Ania odpowiada wymijająco: „Wiesz, to, co zwykle. Ziemniaki, nic szczególnego”. Pozostali gracze zaczynają podejrzewać, że Ania jest szpiegiem. Są w końcu krzyżowcami, a Kolumb sprowadzi ziemniaki do Europy dopiero za jakieś 300 lat...

Koniec rundy

Runda może się zakończyć na jeden z 3 poniższych sposobów.

1. *Minęło 8 minut:*

Kiedy czas dobiegnie końca, gracze muszą przedstawić swoje podejrzenia co do tożsamości szpiega. Rozdający zgłasza swoją propozycję jako pierwszy. Wszyscy gracze głosują. Jego odpowiedź uznaje się za wiążącą, jeśli uzyska większość głosów. Jeśli gracze nie dojdą do konsensusu, kolejna osoba (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) typuje swojego podejrzanego. Jeśli trzeba, przed głosowaniem gracze mogą przedyskutować swoje podejrzenia. Jeżeli wszyscy gracze (prócz szpiega) prawidłowo wytypują podejrzanego, szpieg przegrywa. W każdym innym przypadku szpieg wygrywa.

Uwaga! Gracze mogą ustalić inny czas trwania rundy, ale powinni to zrobić przed rozpoczęciem rozgrywki. Początkujący gracze mogą zechcieć trochę wydłużyć czas trwania rund (np. do 12–15 minut).

2. Jeden z graczy zrobił się podejrzliwy:

Każdy z graczy może w dowolnym momencie (ale tylko raz na rundę!) zatrzymać grę i wytypować podejrzanego, prosząc pozostałych, aby wzięli udział w głosowaniu. Jeśli wszyscy gracze zagłosują na tego samego podejrzanego, runda dobiega końca (nawet jeśli wytypowany podejrzany nie okazał się szpiegiem). Zatrzymywanie gry leży w interesie wszystkich graczy. Jeśli szpieg zostanie wytypowany w ten właśnie sposób, gracz, który zarządził głosowanie, otrzyma 1 dodatkowy punkt. Z drugiej strony sam szpieg może chcieć zarządzić głosowanie, żeby odwrócić od siebie uwagę. Jeśli wniosek nie zdobędzie poparcia wszystkich graczy (tj. gracze zagłosują na różnych podejrzanym), gra zostaje wznowiona i toczy się dalej.

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 danej rundy.

3. Na życzenie szpiega:

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

Uwaga! Kiedy 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.

Kiedy runda dobiegnie końca, karty wracają do rozdającego. Podczas tej rozgrywki gracze nie mogą już korzystać z danej talii miejsca. Woreczek strunowy z tą talią należy odłożyć do pudełka.

Cele i strategię

Celem graczy niebędących szpiegiem jest utrzymanie w tajemnicy miejsca swojego pobytu oraz zdemaskowanie szpiega. W związku z tym powinni się powstrzymać od zadawania zbyt jednoznacznych pytań. Na przykład, gdy kasjer w banku zapyta strażnika: „Ile pieniędzy skradziono wczoraj podczas napadu?”, to szpieg wnet zrozumie, że gracze przebywają w banku. 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 upływem 8 minut. Szpieg, który czeka do samego końca rundy, dużo ryzykuje – być może pozostałym graczom uda się go zidentyfikować po odbyciu dyskusji i głosowaniu.

Punktacja

Na koniec rundy gracze powinni podliczyć uzyskane punkty.

Jeśli wygrał szpieg

- Za samo **zwycięstwo** szpieg otrzymuje **2 punkty**.
- Jeśli szpieg **zatrzymał grę i odgadł miejsce**, w którym toczyła się akcja, otrzymuje **2 dodatkowe punkty**.
- Jeśli wszyscy gracze **oskarżyli** niewinnego gracza, szpieg otrzymuje **2 dodatkowe punkty**.

Jeśli wygrał kontrwywiad

- Za samo **zwycięstwo** każdy gracz niebędący szpiegiem otrzymuje **1 punkt**.
- Jeśli przeprowadzono **udane głosowanie** (przed końcem rundy), gracz, który zatrzymał grę i wytypował szpiega, otrzymuje **1 dodatkowy punkt**.

Koniec gry

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



Opracowanie

Wydawca: REBEL Sp. z o.o.

Autor: Aleksandr Uszan

Projekt gry: Hobby World • Ilustracje: Uildrim i Siergiej Dulin

Kierownicy: Michaił Akulow i Iwan Popow • Redaktor prowadzący: Władimir Siergiejew

Redakcja instrukcji: Aleksander Kisielew i Walentyn Matjusza • Projekt i układ graficzny: Iwan Suchowiej

Korekta: Olga Portugalowa

Przekład na język polski: Marcin Wełnicki

Specjalne podziękowania dla Ilji Karpińskiego.

Kopiowanie oraz publikacja zasad, elementów i ilustracji pochodzących z gry bez zezwolenia jest ZABRONIONE.



rebel

© 2014–2016 Hobby World LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone.

