

ДЕТЕКТИВНА АГЕНЦІЯ

ПРАВИЛА ГРИ

ДЕТЕКТИВНА АГЕНЦІЯ

2-4 гравці, від 7 років, 20+хвилин

КОМПЛЕКТАЦІЯ

Ігрове поле, фішка пошукового пристрою, 55 карток, аркуші з планом міста для таємного агента, 36 жетонів, правила гри.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Перед кожною грою відокремте 4 зелені картки від колоди. Перетасуйте решту карток і відкладіть колоду в сторону різнокольоровою сорочкою догори.

Покладіть зелені картки, жетони та ігрове поле в центрі столу. Виберіть одного з гравців, який буде грати роль таємного агента, дайте йому аркуші з планом міста та олівець.

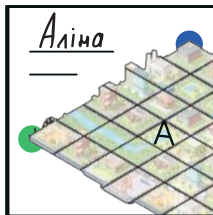
Решта гравців стають детективами та полюють за таємним агентом, вони отримують фішку пошукового пристрою.

Дотримуйтесь інструкцій. Пошуки розпочинаються!

ЯК ГРАТИ РОЛЬ ТАЄМНОГО АГЕНТА

Таємний агент вибирає місце на ігровому полі, щоб сховатися, та відповідає на запитання детективів, але ніколи не змінює своє місце розташування!

1. Вибирайте де сховатися на ігровому полі. Роздивіться непомітно поле й виберіть будь-яке розташування в місті (але не на дорозі).
2. Позначте своє ім'я та вибране місце на аркуші з планом міста, й нікому його не показуйте!



Примітка! Ви можете вибрати місце, яке вже було використано іншим таємним агентом. Просто зробіть меншу позначку або намалюйте стрілку, що вказує на цю точку.

3. Таємний агент розпочинає раунд — каже ПОЧАЛИ.

Тепер розпочинається полювання за таємним агентом!

ЯК ГРАТИ РОЛІ ДЕТЕКТИВІВ

Детективи можуть разом використовувати картки, щоб звузити область пошуку, де може ховатися таємний агент. Кожна використана детективами картка, що не допомогла викрити агента, приносить агентові додаткові хвилини вказані на цій картці!

1. Коли таємний агент каже «ПОЧАЛИ!», переверніть три верхні картки з колоди на стіл, оберіть одну з карток та визначте місце пошуку.



Наприклад: помістіть фішку пошукового пристрою в будь-якому квадраті на ігровому полі та запитайте таємного агента: чи ховається він там, або в одному з чотирьох квадратів навколо пошукового пристрою.

2. Позначте кожен квадрат, в якому немає таємного агента, жетоном і віддайте картку агенту, він відкладає картку у свою колоду червоною або синьою стороною догори. Числа, вказані на картці, означають кількість хвилин, використаних детективами на пошук таємного агента.

Примітка! Якщо ви не хочете використовувати одну з карток зі столу, позбудьтесь її, поклавши лицьовою стороною вниз колоди таємного агента. Різнокольорова сорочка цієї картки додає 1 хвилину на користь таємного агента, що є ціною позбавлення від небажаної картки.

3. Після того, як детективи розіграли 3 картки з колоди, вони віддають таємному агенту верхню картку зі своєї колоди. Він кладе її різнокольоровою сорочкою догори у свою колоду.
4. Відкрийте три нові карти з колоди, та починайте нове коло пошуків.
5. Якщо ви достатньо звузили область пошуку місця таємного агента, використовуйте чотири зелені картки, щоб дізнатися, в якому квадраті поля він знаходиться.



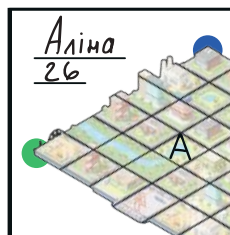
Переставте фішку пошукового пристрою у місце, в якому за вашою підозрою знаходиться таємний агент і запитайте: «Ти в цьому місці?». Дайте використану зелену картку таємному агенту, він кладе її у свою колоду. Якщо місце розташування таємного агента не вгадано, грайте, поки не знайдете його!

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Коли детективи вирахували місце знаходження таємного агента, раунд закінчився! Таємний агент підраховує загальну кількість балів за допомогою своєї колоди карток, та записує результат. Пам'ятайте, що не можна перевертати картки, які вже знаходяться у колоді таємного агента.

Якщо детективи зіграють всі зелені картки, перш ніж знайдуть таємного агента, він отримує дві хвилини за кожен відкритий квадрат на ігровому полі плюс суму хвилин на картках в його колоді.

Відкладіть зелені картки в сторону. Знову перетасуйте картки детективів. Таємний агент передає план міста та аркуші з планом міста гравцеві ліворуч, і той гратиме, як таємний агент у наступному раунді.



КІНЕЦЬ ГРИ

Після того, як всі гравці зіграють роль таємного агента, гру закінчено. Виграє гравець з найбільшим рахунком!