



# ПРАВИЛА

Добро пожаловать на карнавал, господа тайные агенты! Ваша задача – найти своих связных в этом буйстве костюмов и масок. Смешайтесь с толпой и смотрите в оба, ведь у вас только миг на связь. Но постарайтесь не попасться в руки контрразведке, ведь она тоже наготове.

## Состав игры



72 КАРТЫ СВЯЗНЫХ  
2 КОМПЛЕКТА ПО 36 КАРТ  
С РАЗНЫМИ РУБАШКАМИ



8 КАРТ АГЕНТОВ ВОСЬМИ  
РАЗНЫХ ЦВЕТОВ



32 КАРТЫ  
КОНТРРАЗВЕДКИ



8 ФИШЕК АГЕНТОВ  
ВОСЬМИ РАЗНЫХ ЦВЕТОВ

## 1 – Цель игры

Смотрите в оба, но оставайтесь незамеченными. Общайтесь, но не дайте перехватить ваш взгляд. Ваша цель – во время каждого хода выявить своего нового связного и подать ему сигнал подмигиванием, но так, чтобы не заметили остальные.

**Побеждает игрок, набравший больше всех победных очков к концу игры.**

## 2 – Подготовка к игре

1. Каждый игрок берёт одну карту агента и фишку агента соответствующего цвета. Положите карту перед собой лицом вверх, чтобы все видели выбранный вами цвет.
2. Разделите карты связных на две колоды в зависимости от цвета рубашки. При игре с **4 или 6 участниками** используйте все карты;

За каждый верный контакт со связным вы оба получаете по одному победному очку. Каждый раз, когда вы обнаруживаете скрытую связь между двумя другими игроками, вы получаете два победных очка, которые могли бы достаться им.

- с **5 или 7 игроками** уберите карту номер 36 из обеих колод; с **8 игроками** уберите карты с номерами 33, 34, 35 и 36 из обеих колод. Отложите их в коробку, эти карты не будут использоваться в игре.
3. Перемешайте одну из колод карт связных и выложите карты на стол лицом вверх. Это будет толпа на маскараде.

4. Затем перемешайте вторую колоду карт связанных и раздайте поровну всем игрокам. Игроки берут карты в руку.

Ни в коем случае не показывайте их остальным!

5. Раздайте по 4 карты контрразведки каждому игроку.

### 3 – Ход игры

Первым ходит игрок, который последним принимал участие в карнавале. Затем ход передаётся по часовой стрелке.

### ПОЗЫВНЫЕ

В свой ход поставьте свою фишку на любую карту на столе и громко произнесите номер выбранной карты.

### **Вы не можете поставить фишку:**

- на карту с тем же номером, что есть у вас в руке;
- на карту, где уже стоит чья-то фишка.

*Пример. Анатолий ставит свою фишку на карту 25 и произносит: «Вызываю связанного 25!»*

Затем ход передаётся игроку слева.



## СВЯЗНОЙ

Игрок, у которого в руке есть карта с названным номером, является связным. Теперь его задача в течение этого раунда секретно, но чётко связаться с вызвавшим его игроком. Сигнал подаётся только **подмигиванием!**

Эти два игрока являются связными только в текущем раунде.

Когда ход вернётся к игроку, поставившему фишку, он вынужден будет переставить её на другую карту, и тогда слишком поздно выходить на связь...

*Пример. Анатолий вызвал **связного 25**, который находится в руке у Анны. Теперь они связные, правда, Анатолий пока не знает этого. Анне необходимо незаметно для остальных игроков подмигнуть Анатолию, показав, что у неё есть нужная карта. И сделать это до того, как ход вернётся к Анатолию.*

**Важно.** Нельзя подмигивать игроку, который не является вашим связным!

## ЕСТЬ КОНТАКТ

В начале своего нового хода вы **можете назвать игрока**, который, как вы полагаете, стал вашим связным в предыдущем раунде.

*Пример. Начинается новый ход Анатолия. Его фишка всё ещё стоит на карте 25. Анатолий указывает на Анну и говорит: «Анна – связной 25!»*



## Варианты

- **Вы оказались правы.** У названного вами игрока действительно есть нужная карта. Вы берёте себе карту, на которой стояла ваша фишка, и кладёте **лицом вверх** перед собой. Она принесёт вам одно победное очко в конце игры. Ваш связной выкладывает свою карту с тем же номером из руки на стол перед собой **лицом вверх**. Она будет его победным очком.
- **Вы ошиблись.** У названного вами игрока не оказалось нужной карты. Переверните на игровом поле карту, на которой стоит ваша фишка. Она остаётся лежать на столе **лицом вниз**. Игрок, у которого была карта с этим номером в руке, кладёт её перед собой **лицом вниз**. Эта карта не принесёт победных очков, но может иметь значение в случае ничьей (смотри пункт ПОДСЧЕТ ОЧКОВ на стр. 7).

**Теперь переставьте свою фишку на новую карту и назовите вслух её номер**, точно так же, как в первый раз (смотри пункт ПОЗЫВНЫЕ на стр. 3).

## **КОНТРАЗВЕДКА**

В процессе игры внимательно следите за всеми игроками, чтобы не пропустить сигналы в виде подмигивания. Если вам показалось, что один игрок подмигнул другому игроку, вы можете попробовать поймать его. В любой момент игры выложите карту контрразведки, а затем назовите имя игрока и номер связного, который есть у него в руке.

*Пример. Юрий заметил, как Анна подмигивала Анатолию. Фишка Анатолия стоит на карте **связного 25**, таким образом, Юрий говорит: «Аня, ты – **связной 25!**»*

## Варианты

- **Вы оказались правы.** У названного вами игрока действительно оказалась нужная карта в руке. Выложите одну из своих карт контрразведки перед собой (больше вы не можете её использовать). Возьмите себе обе карты с названным вами номером: одну со стола и одну из руки названного игрока. Положите их перед собой лицом вверх, в конце игры они принесут вам два победных очка.
- **Вы ошиблись.** У названного вами игрока нет нужной карты. В этом случае сбросьте одну свою карту контрразведки в коробку. Далее игра продолжается как обычно.

**Важно.** У каждого игрока есть только 4 карты контрразведки. Это значит, он сможет только 4 раза попробовать поймать других связных.

При игре с 4 участниками, если вы ошиблись, другие игроки не могут разоблачать связного с названным вами номером.

**Важно.** Теперь у игрока, вызвавшего связного под этим номером, нет связного на этот раунд. Значит, ему остаётся ждать своего хода, чтобы переставить фишку и назвать нового связного. Но не стоит расслабляться! Вдруг удастся перехватить связь между другими игроками.



## 4 – Конец игры

Игра заканчивается, как только у одного из игроков **кончились карты связанных** в руке или на столе не осталось карт лицом вверх.

### ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

- Каждая **карта связанного**, лежащая перед вами **лицом вверх**, приносит **1 победное очко**.
- Каждая **не разыгранная карта контрразведки** также приносит **1 победное очко**.

В случае ничьей игрок, разыгравший наибольшее число карт контрразведки, становится победителем. Вот это внимательный агент!

Если ничья сохраняется, победителем становится игрок, перед которым лежит больше карт связанных лицом вниз.



Внимание, всем агентам!  
Немедленно приступить к исполнению протокола [REDACTED]  
Всех связных [REDACTED]. Для связи использовать  
канал [REDACTED]. Явиться в [REDACTED]. Ожидать  
распоряжений. В случае раскрытия применить  
[REDACTED]  
и перейти к плану [REDACTED]

Центр



Ещё больше игр на сайте [evrikus.ru](http://evrikus.ru)

