

# Linq

## НАЙДИ ШПИОНА

Два шпиона знают один и тот же пароль и должны найти друг друга так, чтобы другие игроки их не разоблачили. Каждый игрок напишет по 2 слова: сможете ли вы проследить связь между ними?

— Добрый день! Это агент Билл?

— Слушаю.

— Пароль — «молоток».

— Понял вас.

— Найдите вашего напарника.

— Понял вас.

— Но будьте осторожны и сохраняйте секретность...

— Бум!

шУра

4+



ПРАВИЛА ИГРЫ

## - Подготовка к игре -

Возьмите блокноты игроков в зависимости от количества участников.



**Пример.** Для 6 игроков понадобятся все блокноты с символом «4+», а также блокноты с символами «5+» и «6+». Блокноты с символами «7+» и «8+» возвращаются в коробку.

Каждый игрок берёт 1 блокнот и кладёт его перед собой.

Выберите первого игрока – им может стать тот, кто последним смотрел фильм про шпионов. Первый игрок берёт шпионский приборчик и, не глядя на него, начинает крутить оба колёсика до тех пор, пока остальные игроки не скажут: «Стоп!».

Первый игрок называет получившееся число, а затем кладёт приборчик в центр стола.

**Примечание.** Перед первой игрой необходимо собрать шпионский приборчик.

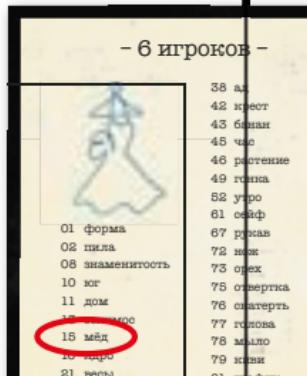
## - Узнайте свои роли -

Важно! «LINQ. Найди шпиона» – это игра со скрытыми ролями, поэтому никогда не раскрывайте свою роль.

Откройте свой блокнот игрока на странице с указанием соответствующего количества игроков и узнайте: шпион вы или честный гражданин.

### ШПИОН

Если на открытой странице вашего блокнота есть число, получившееся на приборчике, то вы – шпион, а слово, расположенное рядом с ним – ваш пароль. Ваша цель – найти второго шпиона, вашего напарника.



### ГРАЖДАНИН

Если в вашем блокноте нет получившегося числа, ваша цель – вычислить обоих шпионов.

**Примечание.** При игре с 7 и 8 участниками игроки получают подсказки. Подробнее о них смотри на стр.10.



Закройте свой блокнот и положите его горизонтально задней обложкой вверх перед собой.

## - Фаза кодирования -

Начиная с первого игрока и далее по очереди, каждый игрок пишет 1 слово на обложке своего блокнота, произносит его вслух и передаёт маркер следующему игроку слева.

### КАК ВЫБРАТЬ СЛОВО?

#### ЕСЛИ ВЫ ШПИОН

Напишите слово, связанное с вашим паролем, чтобы вас распознал второй шпион. Однако, будьте настолько скрытны, насколько возможно, чтобы граждане вас не заподозрили.



#### ЕСЛИ ВЫ ГРАЖДАНИН

Напишите любое слово, которое придёт в голову. Можно также выбирать слова, связанные с теми, что написали предыдущие игроки – так вы сможете запутать шпионов.



**Пример.** Шура – шпион (её пароль – «стул»). Она ходит первой и пишет слово «нога», так как у стула есть ножки. Это относительно завуалированная подсказка. Лола – одна из граждан, она ходит после Шуры. Она пишет «ботинок», потому что это слово связано со словом «нога».

Затем также по очереди, начиная с первого игрока, каждый игрок пишет ещё по 1 слову на своём блокноте и передаёт маркер игроку слева.

### Примечания

- Если вы первый игрок и вы **ГРАЖДАНИН**, можете написать любое слово, которое придумаете.
- В свой ход можно написать только 1 слово.
- Вы можете использовать сложные слова, которые пишутся через дефис.
- Имена собственные также разрешены.
- **ШПИОН** не может написать своё слово-пароль или однокоренное с ним слово.

После того, как все игроки написали по 2 слова, переходите к фазе голосования.



Дом, в котором живёт  
Гражданин

## - Фаза голосования -

### ЕСЛИ ВЫ ШПИОН

Найдите второго шпиона, опираясь на то, чьи слова больше всего связаны с вашим паролем.

### ЕСЛИ ВЫ ГРАЖДАНИН

Найдите 2 шпиона, попробовав определить, между словами каких игроков есть скрытая связь.

Дайте каждому игроку немного времени, чтобы принять решение. Покажите другим вашу готовность перейти к голосованию, подняв вверх обе руки.

**Важно.** Во время фазы голосования игроки не могут обсуждать между собой свои догадки.





Пример. Найдите двух шпионов.

Когда все игроки подняли руки, начните считать до 3.

### ЕСЛИ ВЫ ШПИОН

На счёт «3» укажите на себя и на другого игрока, которого вы считаете вторым шпионом.

### ЕСЛИ ВЫ ГРАЖДАНИН

На счёт «3» укажите на 2 игроков, которых вы считаете шпионами.

## - Подсчёт очков -

Три возможных случая

### **ШПИОНЫ РАСКРЫТЫ**

Каждый ГРАЖДАНИН, который верно указал на обоих ШПИОНОВ, получает по **2 очка** (остальные ГРАЖДАНЕ не получают очки).

### **ШПИОНЫ ВЫШЛИ НА СВЯЗЬ**

Если ни один ГРАЖДАНИН не смог найти обоих ШПИОНОВ, а ШПИОНЫ при этом указали друг на друга, каждый ШПИОН получает по **2 очка**.

### **СВОЙ КОММУНИКАЦИИ**

Если ни один ГРАЖДАНИН не смог найти обоих ШПИОНОВ и ШПИОНЫ также не нашли друг друга, все ГРАЖДАНЕ получают по 1 очку, так как они смогли запутать шпионов.

Пример. Лола и Шура были шпионами, и они нашли друг друга, но Джек, один из честных граждан, правильно указал на обоих шпионов. Только Джек получает очки в этом случае. Он получает **2 очка**.

### **ПОЯСНЕНИЯ**

Если ГРАЖДАНИН правильно указал только на 1 ШПИОНА, он не получает очки, а ШПИОНЫ по-прежнему могут получить по **2 очка**, если они нашли друг друга.

Если только 1 ШПИОН верно указал на своего напарника, а второй шпион ошибся, ШПИОНЫ не получают очки.



## - Новый раунд и конец игры -

Сотрите все слова, написанные на блокнотах. Игрок слева от первого игрока предыдущего раунда становится новым первым игроком, и теперь он крутит колёсики на шпионском приборчике, чтобы получить новое число. Новый раунд проходит по правилам, описанным выше.

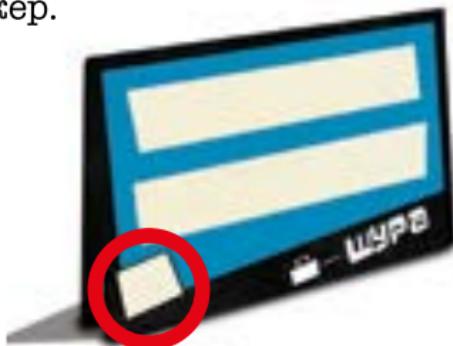
Игрок, который первым наберёт 3 очка или больше, объявляется победителем!

---

**Примечание.** Если несколько игроков набрали 3 очка или больше одновременно, они все объявляются победителями.

---

Вы можете записывать полученные очки на вашем блокноте игрока, используя маркер.



## - Подсказки -

### Правила для 7-8 игроков

Когда в игре участвует 7-8 игроков, определить 2 шпиона становится сложнее. Чтобы помочь честным гражданам, каждый из них получает подсказки.

#### ЕСЛИ ВЫ ГРАЖДАНИН

Число, полученное на шпионском приборчике в начале раунда, указывает на имя одного из персонажей в таблице с подсказками. Вы можете быть уверены, что игрок, которому достался блокнот с данным персонажем, — точно **честный гражданин**.

#### Подсказки

00 Педро	23 Педро	44 Мисс Мо	61 Мисс Мо	84 Джек
02 Джек	24 Пегги	45 Пегги	62 Лола	86 Пегги
03 Лола	25 Мисс Мо	46 Мисс Мо	65 Джек	87 Джек
05 Джек	27 Педро	48 Билл	66 Лола	88 Джек
07 Педро	29 Лола	50 Мисс Мо	70 Лола	92 Мисс Мо
09 Лола	30 Пегги	51 Лола	71 Джек	93 Педро
10 Билл	33 Джек	52 Мисс Мо	72 Педро	94 Билл
11 Педро	35 Мисс Мо	53 Пегги	73 Педро	95 Педро
12 Лола	36 Педро	54 Педро	74 Джек	97 Джек
16 Джек	37 Мисс Мо	55 Джек	76 Мисс Мо	98 Педро
17 Пегги	38 Джек	56 Педро	77 Джек	99 Пегги
18 Мисс Мо	39 Джек	57 Лола	79 Пегги	
20 Мисс Мо	40 Лола	58 Джек	80 Мисс Мо	
21 Лола	41 Пегги	59 Лола	82 Мисс Мо	
22 Пегги	43 Лола	60 Джек	83 Билл	

**Пример.** В партии на 7 игроков выпало число 84. Шура — одна из честных граждан. В её блокноте игрока под номером 84 написано имя Джека. Шура теперь знает, что игрок с блокнотом Джека тоже честный гражданин.

**Примечание.** Вы не можете делиться своими подсказками с другими игроками.

## - Вариант игры «Лидеры миссии» -

Сделайте вашу игру ещё интереснее и напряжённее, добавив в игру лидеров миссии, каждый из которых вносит особое правило, связанное с его историей или характером.

Перед началом раунда первый игрок назначается «лидером миссии» и зачитывает вслух имя и описание своего персонажа, а также его особое ограничение, т.е. слова, которые все игроки **должны использовать** в текущем раунде. Эту информацию вы найдёте на первой странице каждого блокнота игрока.

В течение раунда, когда игроки пишут свои 2 слова, они должны следовать ограничению лидера миссии.

Вариант  
«Лидеры миссии»  
Ограничение  
для всех:  
**Опасные слова**  
Пример: нож, тигр,  
болезнь, гвоздь...

**Пример.** Если лидером миссии становится Педро Пелигресо, каждый игрок должен написать 2 слова, которые относятся к теме «опасность».



В следующем раунде новый первый игрок станет лидером миссии, а ограничение поменяется.

## - Вариант игры для 3 игроков -

### **ПОДГОТОВКА К ИГРЕ**

Для игры втроём возьмите блокноты игроков с символом «4+» и раздайте каждому игроку по 1 блокноту. Оставшийся блокнот положите в центр стола. Игра проходит по обычным правилам с одним важным изменением в фазе голосования, описанным ниже.

### **ФАЗА ГОЛОСОВАНИЯ**

#### **ЕСЛИ ВЫ ШПИОН**

Укажите на себя и на другого игрока, которого вы считаете вторым **ШПИОНОМ**. Если вы думаете, что среди двух других игроков нет **ШПИОНА**, укажите на себя и на неиспользуемый четвёртый блокнот.

#### **ЕСЛИ ВЫ ГРАЖДАНИН**

Укажите на двух игроков, которых вы считаете **ШПИОНАМИ**. Если вы считаете, что только один из игроков является **ШПИОНОМ**, укажите на него и на неиспользуемый четвёртый блокнот.

### **Подсказка**

Если вы **ГРАЖДАНИН** и считаете, что в этом раунде есть только 1 **ШПИОН** (один из игроков – **ШПИОН**, а второй **ШПИОН** – персонаж неиспользуемого блокнота), внимательно посмотрите, кто из игроков написал слова, которые меньше всего связаны с другими словами на блокнотах... Скорее всего он и есть **ШПИОН**!

Создатели игры

Авторы игры:

Эрик Нильсен,  
Андреа Мэйер,  
Кристофф Эрмье

Художник:

Стеван Эскапа

