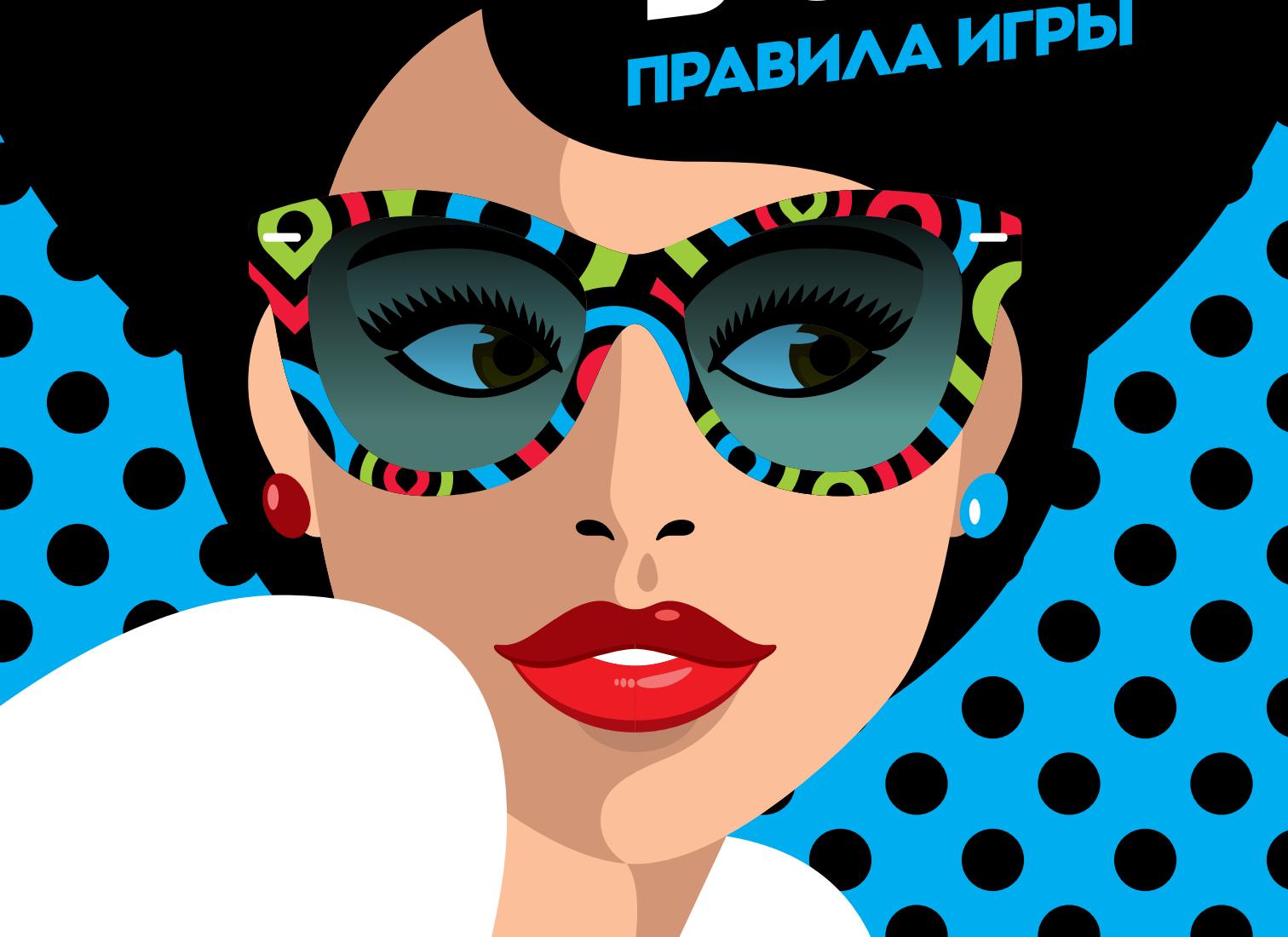


**ПЯТ** ТЕЛЕКАНАЛ  
**НИЦА!**

**СМОТРИ  
В ОБА!**

**ПРАВИЛА ИГРЫ**



## ОБ ИГРЕ

МЕЧТАЛИ ПОЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ В РОЛИ ТАЙНОГО АГЕНТА?  
ТОГДА ЛОВИТЕ СВОЙ ШАНС ВМЕСТЕ С ПЯТНИЦЕЙ!  
ПЕРЕД ВАМИ НЕ ПРОСТО ИГРА, ЭТО — НАСТОЯЩИЕ  
ШПИОНСКИЕ СТРАСТИ, КОТОРЫЕ РАЗЫГРАЮТСЯ  
ЗА ВАШИМ СТОЛОМ!  
ВАША ЗАДАЧА — ПЕРЕДАТЬ ЦЕННУЮ ПОСЫЛКУ.  
ЧТОБЫ ВСТРЕТИТЬСЯ С ЦЕЛЮ, ВАМ НАДО ПОДАТЬ  
ЕЙ ЗНАК, ИСПОЛЬЗОВАТЬ МОЖНО ТОЛЬКО ВЗГЛЯД!  
ПОДМИГИВАЙТЕ ТАК, ЧТОБЫ НИКТО НЕ ЗАМЕТИЛ!  
КРОМЕ ВАШЕЙ ЦЕЛИ, КОНЕЧНО.



4–8 ИГРОКОВ



ОТ 9 ЛЕТ



ПАРТИЯ 20 МИНУТ



ОБЪЯСНЯЕТСЯ  
ЗА 4 МИНУТЫ



РАЗВИВАЕТ  
ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ



ПАРТИЮ ХОЧЕТСЯ  
ПОВТОРИТЬ



СТОИТ ПОИГРАТЬ  
В СЕМЬЕ

## КАК ЭТО СМОТРИТСЯ СО СТОРОНЫ:

Отправитель  
подмигивает  
получателю



Тот, заметив  
сигнал, радуется  
и в ответ незаметно  
направляет свой  
взгляд на место  
вашей встречи

Проблема в том, что все подмигивают и указывают на места одновременно! При этом все стараются перехватить взгляды и знаки других игроков. Не паникуйте и будьте внимательны! Тут все следят друг за другом!

Если вы правильно поняли, где встречаться, вы и ваша цель получаете очко. Чтобы победить, нужно получить пять очков одновременно с другим игроком.

В одиночку победить нельзя, придётся сотрудничать.

**МЫ ВЕРИМ В ВАС  
И В СИЛУ  
ВАШЕГО ВЗГЛЯДА!**

# СОСТАВ:



x8

## ФИШКИ ШПИОНОВ

Вы за них играете



x56

## КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Вам нужно незаметно подмигнуть вашей цели



x32

## КАРТЫ С МЕСТАМИ

Так ваша цель узнает, где пройдёт передача посылки



x4

## СБОРНЫЕ МЕСТА ВСТРЕЧИ

Ваша цель укажет на одно из них взглядом



x1

## ФИШКА ПУЛЬТА

Показывает, кто сейчас ходит и может передать посылку

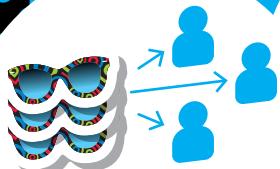


x24

## ЖЕТОНЫ ПЕРЕХВАТА

Перехватите взгляды шпиона и его цели, чтобы набрать очки

# ПОДГОТОВКА



## 1. РАЗДАЙТЕ КАЖДОМУ ИГРОКУ ПО ТРИ ЖЕТОНА ПЕРЕХВАТА

Лишние уберите в коробку



## 2. ВЫБЕРИТЕ СЕБЕ ФИШКУ ШПИОНА...

...и положите перед собой. Лишних шпионов — в коробку



## 3. ПЕРЕМЕШАЙТЕ КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Если вы убрали лишние фишки шпионов, уберите такие же карты целей. Оставшиеся карты положите в центр стола лицом вниз. Это колода целей



## 4. ПЕРЕМЕШАЙТЕ КАРТЫ МЕСТ...

...и положите возле колоды целей. Это колода мест



## 5. СОБЕРИТЕ МЕСТА ВСТРЕЧИ

Поставьте их на стол как можно дальше друг от друга



## 6. ДАЙТЕ ФИШКУ ПУЛЬТА...

...игроку с самым хитрым взглядом. Он будет ходить первым



## 7. ПЕРВЫЙ ИГРОК БЕРЁТ КАРТУ ЦЕЛИ И КАРТУ МЕСТА

Если вам попалась карта с вашим же шпионом, уберите её вниз колоды и возьмите новую.



## 8. ТЕПЕРЬ КАРТЫ БЕРЁТ ВАШ СОСЕД СЛЕВА

И так далее, пока все не возьмут по карте цели и места.

## ХОД ИГРЫ КРАТКО

- 1 Игроки подают знаки своим целям. Ищут знаки от других игроков. Указывают взглядами на места встречи. Перехватывают взгляды друг друга. Всё это происходит одновременно.
- 2 Передать посылку может только игрок с фишкой пульта. Если она у вас, вам нужно совершить одно из двух действий:
  - Передать посылку.
  - Залечь на дно.

Когда вы сделали что-то из этого, передайте фишку пульта соседу слева. Теперь он ходит. Игра кончается, когда два игрока набирают пять или больше очков после успешной передачи: они побеждают.

**ВСЁ, ТЕПЕРЬ ВЫ МОЖЕТЕ НАЧИНАТЬ ИГРАТЬ И ПОПУТНО ЧИТАТЬ ПРАВИЛА!**

# ТЕПЕРЬ ДАВАЙТЕ ПО ПОРЯДКУ

## КАК ПОДАВАТЬ ЗНАКИ

У вас в руке две карты: карта цели для отправки и карта места для получения. Посмотрите на свою карту цели. Вам нужно подать этому игроку знак. Подмигните ему. Подмигивать нужно так, чтобы заметил только получатель и больше никто. Иначе вас перехватят (подробнее об этом далее). Когда вы начали подавать знак — вы стали отправителем.

Вам только что подмигнули? Вы получатель. Посмотрите на свою карту места. Укажите отправителю взглядом на это место встречи. Незаметно, чтобы увидел только он. Иначе вас могут перехватить.



## КАК ПЕРЕДАВАТЬ ПОСЫЛКИ

Чтобы набирать очки, нужно передавать посылку с разведанными. Для передачи нужны два шпиона: отправитель и получатель. Передавать посылку можно только в свой ход, когда у вас фишка пульта. Если пульт у вас, вы подмигнули получателю и он указал вам на место встречи, пора передавать посылку. Скажите: «Передаю посылку» и вскройте свою карту цели. Назовите место встречи.

## ТЕПЕРЬ ЕСТЬ ДВА ВАРИАНТА:

### МЕСТО ВСТРЕЧИ СОВПАЛО С КАРТОЙ МЕСТА ПОЛУЧАТЕЛЯ

Получатель вскрывает свою карту места и отдаёт её вам. Вы отдаёте ему свою карту цели. Передача удалась, положите карты как на картинке справа. Каждая карта — это одно очко. Возьмите новую карту цели, а получатель — места.

### МЕСТО ВСТРЕЧИ НЕ СОВПАЛО С КАРТОЙ МЕСТА ПОЛУЧАТЕЛЯ

Он говорит, что место не то, и не вскрывает свою карту. Передача не удалась. Сбросьте карту цели и возьмите новую.



На этом ваш ход заканчивается. Передайте фишку пульта соседу слева. Вы можете готовиться к передаче заранее, когда у вас ещё нет пульта. Подайте цели знак, получите в ответ место встречи и ждите пульт.

## КАК ПЕРЕХВАТЫВАТЬ ВЗГЛЯДЫ

У каждого есть три жетона перехвата. Когда вы заметили, что кто-то подаёт сигнал, вы можете объявить перехват. Можно перехватывать сигналы в любой момент игры, пока у вас есть жетоны. Один жетон — один перехват.



## МОЖНО ПЕРЕХВАТИТЬ:

### ОТПРАВИТЕЛЯ

Вы видите, как игрок подмигивает другому. Скажите: «Перехват!» и уточните, кто кому подмигивает. Тот, кого перехватили, вскрывает свою карту цели. Если вы угадали, возьмите его карту себе, вы получаете одно очко. Если вы ошиблись, очко получает тот, кого вы перехватили.

### ПОЛУЧАТЕЛЯ

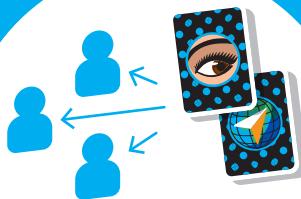
Вы видите, как игрок указывает взглядом на место встречи. Скажите: «Перехват!», уточните игрока и место, куда он показывал. Тот, кого перехватили, вскрывает свою карту места. Если вы угадали, возьмите его карту себе, вы получаете одно очко. Если вы ошиблись с местом, он получает карту.

### ПЕРЕДАЧУ

Это когда вы проследили всю цепочку. Отправитель подал сигнал цели, та указала отправителю на место встречи. Скажите: «Перехват!» и озвучьте, кто отправитель, кто получатель, где они хотят встретиться. Отправитель вскрывает свою карту цели, получатель – карту места. Если вы угадали одну или обе карты, возьмите их себе, каждая даёт очко. Если вы в чём-то ошиблись, очко и карту получает тот, кому она принадлежала.



После перехвата сбросьте жетон в центр стола



Все, кто вскрыл свои карты, берут новые из нужных колод

**ПРИМЕР:**  
Аня увидела, как Боря подмигнул Гене, а тот в ответ указал взглядом на салон красоты. Аня говорит: «Перехват!» и озвучивает всю цепочку. Боря вскрывает карту цели, там шпион Гены. Гена вскрывает карту места, там особняк пацанок. Аня угадала карту Бори и берёт её себе. А вот с салоном красоты она ошиблась, так что эту карту и очко получает Гена.

## КАК ЗАЛЕЧЬ НА ДНО

- Если вы не можете безопасно подать сигнал своей цели или получить от неё наводку на место встречи, вы можете залечь на дно и не передавать посылку.
- Если хотите, можете сбросить одну или обе свои карты и взять новые.
- Затем передайте фишку пульта соседу слева.
- Ваш ход закончен.



## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

- Выиграть можно только вдвоём. Игра заканчивается, когда два игрока успешно завершают передачу посылки, при этом у них обоих пять или больше очков.
- Если у кого-то из них после передачи меньше пяти очков, игра продолжается, никто не выигрывает.
- Выиграть можно только после успешной передачи. Перехватом выиграть нельзя. Скажем, у вас было четыре очка, вы перехватили передачу и заработали два очка. У вас шесть очков, но вам всё ещё нужно провести успешную передачу, чтобы выиграть. Вы можете быть в ней как получателем, так и отправителем.

## НЕСКОЛЬКО ПОЛЕЗНЫХ ПРИМЕЧАНИЙ

- Вы можете набрать пять или более очков, но не выиграть. Для победы вам нужно совершить успешную передачу посылки, чтобы при этом у второго участника тоже стало пять или более очков.
- Можно начать слать друг другу сигналы ещё во время подготовки, как только взяли карты цели и места. Перехватывать в этот момент уже можно.
- Вы можете отправлять посылки только в свой ход.
- Никогда не вскрывайте свою карту места в свой ход. Её нужно вскрыть, только если вы получатель, а отправитель правильно назвал место встречи.
- Если игрок с пультом сказал: «Передача!», вы уже не можете его перехватить.
- Если у вас больше пяти очков, можно складывать новые карты поверх предыдущих.
- Можно играть молча, а можно разговаривать. Главное, подавать знаки можно только глазами.
- Нельзя толкаться ногами под столом или ещё как-то подавать друг другу знаки. Только глазами.

**АВТОР ИГРЫ ПРОСПЕРО ХОЛЛ.  
ОФОРМЛЕНИЕ: РОМАН КЛИМОВ,  
АЛЕКСЕЙ МИХАЙЛОВ, АНДРЕЙ ДОРОХИН.  
ОРГАНИЗАЦИЯ: РУСЛАН БЕЛИК. ТЕКСТЫ: АМИНА ЯНГ.  
НАД ЛОКАЛИЗАЦИЕЙ РАБОТАЛИ: ДМИТРИЙ  
КИБКАЛО, ДМИТРИЙ ЧУПИКИН, ЕКАТЕРИНА  
НАЗАРЬЯН, МАКСИМ ПОЛОВЦЕВ, АННА ПОЛОВЦЕВА,  
ЛЮБОВЬ САВЕЛЬЕВА, ПАВЕЛ КСЕНОФОНТОВ,  
КСЕНИЯ ЛАРИНА.**

**© FORREST-PRUZAN CREATIVE.**

**ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.**

**© ИЗДАНИЕ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ. ООО «МАГЕЛЛАН  
ПРОИЗВОДСТВО», 2018. 142100, РОССИЯ,  
МОСКОВСКАЯ ОБЛАСТЬ, ПОДОЛЬСК, УЛИЦА  
КОМСОМОЛЬСКАЯ, ДОМ 1, КОРПУС Ж, ПОМЕЩЕНИЕ 1,  
2 ЭТАЖ, КАБИНЕТ 1. ТЕЛЕФОН: +7 (926) 522-19-31.  
СРОК ГОДНОСТИ НЕ ОГРАНИЧЕН. ДАТА  
ИЗГОТОВЛЕНИЯ НОЯБРЬ 2018. СДЕЛАНО В РОССИИ.  
ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ЛЮБЫХ КОМПОНЕНТОВ ИГРЫ  
БЕЗ РАЗРЕШЕНИЯ ПРАВООБЛАДАТЕЛЯ ЗАПРЕЩЕНО.  
МЫ ПОСТОЯННО СОВЕРШЕНСТВУЕМ И ОБНОВЛЯЕМ  
ИГРЫ, ПОЭТОМУ КАРТИНКИ НА УПАКОВКЕ МОГУТ  
НЕМНОГО ОТЛИЧАТЬСЯ ОТ СОДЕРЖИМОГО.  
И ХВАТИТ ЧИТАТЬ МЕЛКИЙ ШРИФТ —  
ДАВАЙТЕ ИГРАТЬ!**



[biggcreative.com](http://biggcreative.com)



[mglan.ru](http://mglan.ru)



**МОСИГРА**

[mosigra.ru](http://mosigra.ru)