ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΣ 2

Ζήσε ένα κυνηγητό μπλόφας & συναρπαστικών αποκαλύψεων

Οδηγίες

Desyllas GAMES

Το παιχνίδι «ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΣ», ένα από τα πιο γνωστά επιτραπέζια παρέας σε όλο τον κόσμο, έχει και συνέχεια… το «ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΣ 2». Στο «ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΣ 2» θα εξερευνήσετε 20 νέες τοποθεσίες όπου θα μπορείτε να παίζετε έως και 12 άτομα ταυτόχρονα. Επιπλέον, 2 από τους παίκτες θα γίνονται Κατάσκοποι, αλλά αυτή τη φορά ανταγωνιστικών Μυστικών Υπηρεσιών!

Περιεχόμενα

- **240 κάρτες**
  - **20 τράπουλες των 12 καρτών**
  - **200 κάρτες τοποθεσίας**
  - **40 κάρτες Κατασκόπου**
- **20 σακουλάκια ziplock**
- **Οδηγίες**

Θα πρέπει επίσης να κρατάτε χρόνο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οπότε βεβαιωθείτε ότι έχετε ένα χρονόμετρο εύκαιρο, π.χ. σε ένα κινητό.

Επισκόπηση παιχνιδιού

Κάθε παρτίδα του παιχνιδιού παίζεται σε αρκετούς, αλλά σύντομους, γύρους. Σε κάθε γύρο οι παίκτες βρίσκονται σε μία συγκεκριμένη τοποθεσία, με έναν συγκεκριμένο ρόλο, διαφορετικό από τους υπόλοιπους. Κάθε φορά, ένας παίκτης (ή 2 όταν παίζουν πολλοί) είναι ο Κατάσκοπος, ο οποίος δε γνωρίζει την τοποθεσία που βρίσκονται οι υπόλοιποι. Ο σκοπός του είναι να κάνει τους υπόλοιπους παίκτες να μιλούν για την τοποθεσία, ώστε να καταλάβει ποια είναι, χωρίς να τον ανακαλύψουν.
Οι υπόλοιποι παίκτες θα πρέπει να δίνουν έμμεσα στοιχεία στους μη-Κατασκόπους για την ταυτότητα της τοποθεσίας, αποδεικνύοντας έτσι ότι δεν είναι Κατάσκοποι. Οι παίκτες πρέπει να παραμένουν ψύχραιμοι, να συγκεντρώνονται και να παρατηρούν τα πάντα σε αυτό το «κυνηγητό».

Σκοπός του παιχνιδιού

Κατάσκοπος: Ο στόχος του είναι να παραμείνει κρυφός μέχρι το τέλος του γύρου ή να καταφέρει να ανακαλύψει την τοποθεσία του γύρου.

Μη - Κατάσκοποι: Ο στόχος τους είναι να αποκαλύψουν τον Κατάσκοπο.

Πριν το πρώτο γύρο

Πριν ξεκινήσει ο πρώτος γύρος, συμφωνήστε στον αριθμό Κατασκόπων με τους οποίους θα παίξετε: 1 ή 2. Εάν υπάρχουν 6 ή λιγότεροι παίκτες, σας συνιστούμε να παίξετε με έναν Κατάσκοπο. Εάν υπάρχουν 9 ή περισσότεροι παίκτες, παίξτε με 2 Κατασκόπους. Ωστόσο, η τελική απόφαση για τον αριθμό των Κατασκόπων είναι δική σας. Σε παιχνίδι 12 παικτών, πρέπει πάντα να υπάρχουν 2 Κατάσκοποι. Αν παίζετε πρώτη φορά, προτείνουμε να παίξετε έως 8 παίκτες και να χρησιμοποιήσετε έναν Κατάσκοπο.

Ταξινομήστε όλες τις κάρτες σε τράπουλες τοποθεσιών. Κάθε τράπουλα αποτελείται από 10 κάρτες με την ίδια τοποθεσία/εικόνα και 1 ή 2 κάρτες Κατασκόπου, ανάλογα με την επιλογή σας στην αρχή της παρτίδας (επιστρέψτε όλες τις αχρησιμοποίητες κάρτες Κατασκόπου πίσω στο κουτί). Κάθε τράπουλα τοποθετείται σε ξεχωριστό ziplock σακουλάκι. Όλες οι κάρτες θα πρέπει να τοποθετούνται με την εικόνα προς τα κάτω, με την τελευταία (κάτω) κάρτα (ή κάρτες) της τράπουλας να είναι του Κατασκόπου.

Όλες οι τοποθεσίες εμφανίζονται στη μέση των οδηγιών. Καλό θα ήταν οι παίκτες να μελετήσουν λεπτομερώς όλες τις τοποθεσίες πριν αρχίσει ο πρώτος γύρος. Με αυτό τον τρόπο, οι «εν-δυνάμει» Κατάσκοποι μπορούν να πάρουν μία ιδέα για τις διαφορετικές τοποθεσίες που θα κληθούν να μαντέψουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Φιλική συμβουλή: Μη μελετάτε τις τοποθεσίες από τις οδηγίες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, θα είναι ξεκάθαρο ότι δεν γνωρίζετε ποια είναι η τοποθεσία.

Κάρτα Τοποθεσίας

Κάρτα “Κατάσκοπος”

Αρχή γύρου

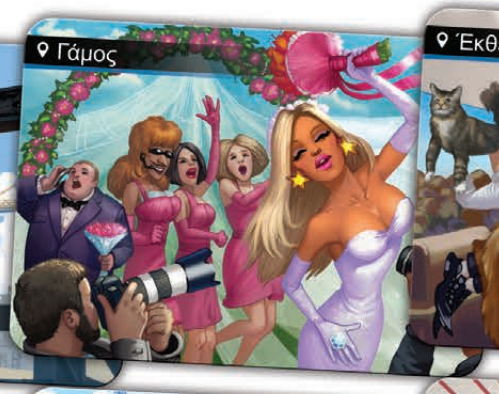
Κάθε παιχνίδι αποτελείται από σύντομους γύρους, ο αριθμός των οποίων έχει συμφωνηθεί από τους παίκτες στην αρχή του παιχνιδιού. Κάθε γύρος διαρκεί 8 λεπτά. Σας προτείνουμε, το πρώτο σας παιχνίδι να τελειώσει στους 5 γύρους (1 ώρα διάρκεια περίπου).
Σε κάθε γύρο, ένας καινούργιος παίκτης μοιράζει τις κάρτες. Για να μοιράσει, ο παίκτης παίρνει όλα τα σακουλάκια, τα γυρίζει ανάποδα έτσι ώστε να μη φαίνονται οι εικόνες, και διαλέγει ένα στην τύχη. Αφαιρεί προσεκτικά τις κάρτες από το σακουλάκι, έτσι ώστε να μη φανούν. Τέλος, τραβάει και ανακατεύει τόσες κάρτες από τον πάτο της τράπουλας, όσοι και οι παίκτες, μοιράζοντας από μία σε κάθε παίκτη. Για παράδειγμα, αν υπάρχουν 7 παίκτες, οι 7 κάρτες που βρίσκονται στο τέλος/πάτο της τράπουλας, είναι αυτές που μοιράζονται. Αν περισσέψουν κάρτες, τις βάζει στην άκρη χωρίς να τις δει κανείς. Κάθε παίκτης κοιτάζει την κάρτα του χωρίς να αφήσει τους άλλους να τη δουν, και έπειτα την τοποθετεί κρυφή μπροστά του.
Στον επόμενο γύρο, μοιράζει ο παίκτης που κάθεται στα αριστερά του προηγούμενου που μοίραζε. Αυτός ο παίκτης διαλέγει καινούρια τράπουλα και μοιράζει τις κάρτες με τον ίδιο τρόπο που περιγράφεται παραπάνω.

Ροή παιχνιδιού

Ο παίκτης που μοίρασε ξεκινά το χρονόμετρο και ο γύρος αρχίζει. Επιλέγει έναν από τους παίκτες και του απευθύνει μία ερώτηση. Οι ερωτήσεις συνήθως αφορούν την τοποθεσία της τράπουλας, χωρίς βέβαια να είναι υποχρεωτικό.
Το ερώτημα τίθεται μία φορά, χωρίς οι παίκτες να μπορούν να συνεχίσουν με καινούρια ερώτηση. Μία απάντηση μπορεί να απαντηθεί με οποιονδήποτε τρόπο. Ο παίκτης που απάντησε συνεχίζει με το να κάνει σε έναν άλλο παίκτη της επιλογής του μία ερώτηση, αλλά δεν μπορεί να επιλέξει τον παίκτη από τον οποίο δέχτηκε την ερώτηση ακριβώς πριν. Όλοι οι παίκτες θα πρέπει

Πίστα

Εργοτάξιο


Γάμος

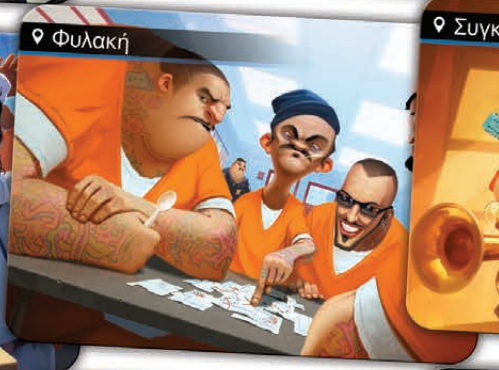
Έκθεση γάτας

Νεκροταφείο

Οινοποιείο

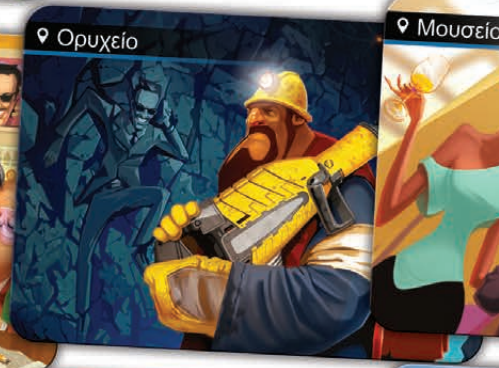
Εργοστάσιο σοκολάτας

Λιμάνι


Φυλακή

Συγκρότημα τζαζ

Βιβλιοθήκη
MAGAZINES


Ορυχείο

Μουσείο τέχνης

Βουλή
676
677
588
589

Βενζινάδικο
GAS

Γηροκομείο

Ροκ συναυλία

Στάδιο

Μετρό

Τουριστικό λεωφορείο
BUS

να ακούνε προσεκτικά τις ερωτήσεις και απαντήσεις των άλλων παικτών και να διαμορφώνουν τις ερωτήσεις τους ανάλογα με τις υποψίες τους.
Αν ένας παίκτης **δεν είναι Κατάσκοπος** τότε η κάρτα τοποθεσίας του θα αναγράφει και τον ρόλο του σε αυτή. Πριν την αρχή του παιχνιδιού, οι παίκτες θα πρέπει να συμφωνήσουν αν θα ακολουθήσουν τους ρόλους τους ή όχι. Το παιχνίδι γίνεται πολύ πιο ενδιαφέρον αν οι παίκτες παίζουν τον ρόλο τους. Για παράδειγμα, αν ένας παίκτης είναι ο «γέρος» στο «Γηροκομείο» και ερωτηθεί γιατί δεν παραβρέθηκε στον χορό, μπορεί να αναφέρει τα αρθριτικά του αλλά αν είναι η «νοσοκόμα» τότε μπορεί να πει ότι οι πιθανοί παρτενέρ του δεν είναι ιδιαίτερα ευλύγιστοι!
Σημείωση: Όλοι οι ρόλοι μπορούν να παιχτούν είτε σαν γυναικείοι είτε σαν αντρικοί. Έτσι, ο «ηλικιωμένος» στο «Τουριστικό Λεωφορείο» μπορεί να είναι και «ηλικιωμένη», ή ο «παππούς» στον «Γάμο» να είναι και «γιαγιά».

Τέλος γύρου

Ένας γύρος τελειώνει όταν συμβεί ένα από τα τρία παρακάτω γεγονότα.

1. Τελείωσε ο χρόνος
Όταν τελειώσει ο χρόνος, οι παίκτες πρέπει να δηλώσουν τις υποψίες τους ως προς την ταυτότητα του Κατασκόπου. Ο παίκτης που μοίρασε αρχίζει μία ψηφοφορία, ξεκινώντας από τον ίδιο και προχωρώντας δεξιόστροφα, με κάθε παίκτη να ψηφίζει τον παίκτη που νομίζει ότι είναι ο Κατάσκοπος. Αν χρειαστεί, οι παίκτες μπορούν να συζητήσουν για τις υποψίες τους και στη συνέχεια να ψηφίσουν. Αν οι παίκτες ομόφωνα, πλην του υπόπτου, ψηφίσουν τον ύποπτο, νικάνε (με την προϋπόθεση ότι ο ύποπτος είναι ο Κατάσκοπος). Δεν επιτρέπεται δεύτερη ή τρίτη ψηφοφορία. Σε οποιαδήποτε άλλη περίπτωση, ο Κατάσκοπος κερδίζει. Εάν υπάρχουν 2 Κατάσκοποι στο παιχνίδι, αρκούν όλες οι ψήφοι, εκτός από 2, για επιτυχημένη κατηγορία. Και οι 2 Κατάσκοποι χάνουν αν τουλάχιστον ένας ανακαλυφθεί.
Σημείωση: Πριν από την έναρξη του παιχνιδιού, οι παίκτες πρέπει να συμφωνήσουν για τη διάρκεια κάθε γύρου. Εμείς προτείνουμε:
3 έως 4 παίκτες - 6 λεπτά,
5 έως 6 παίκτες - 7 λεπτά,
7 έως 8 παίκτες - 8 λεπτά,
9 έως 10 παίκτες - 9 λεπτά,
11 έως 12 παίκτες - 10 λεπτά.

2. Όταν ένας παίκτης υποψιαστεί κάποιον
Κάθε παίκτης μπορεί να σταματήσει το παιχνίδι (μαζί με τον χρόνο) ανά πάσα στιγμή, αλλά μόνο μία φορά σε κάθε γύρο. Έπειτα, επιλέγει έναν παίκτη σαν ύποπτο και ζητάει ψηφοφορία από τους υπόλοιπους παίκτες. Ο κατηγορούμενος δεν παίρνει μέρος στην ψηφοφορία. Αν η ψήφος είναι ομόφωνη, ο γύρος τελειώνει (ανεξάρτητα αν ο ύποπτος είναι ο Κατάσκοπος). Αν ο Κατάσκοπος βρεθεί με αυτόν τον τρόπο, ο παίκτης που ζήτησε ψήφο κερδίζει 1 πόντο νίκης. Ακόμα και ο Κατάσκοπος μπορεί να επωφεληθεί από το να κατηγορήσει έναν άλλον παίκτη, προκειμένου να παραπλανήσει τους υπόλοιπους.
Αν δεν υπάρξει ομόφωνη ψήφος, ο γύρος μαζί με τον χρόνο συνεχίζει κανονικά από το σημείο που διεκόπη. Εάν υπάρχουν 2 Κατάσκοποι στο παιχνίδι, αρκούν όλες οι ψήφοι, εκτός από 2, για επιτυχημένη κατηγορία. Επιπλέον, αν η ψηφοφορία έχει ως αποτέλεσμα την αποκάλυψη ενός από τους Κατασκόπους, ο δεύτερος Κατάσκοπος βαθμολογείται σαν να ήταν μη - Κατάσκοπος.
Σημείωση: Προτείνουμε να μη γίνονται συζητήσεις κατά τη διάρκεια της ψηφοφορίας (π.χ. Πιστεύω ότι αυτός ο παίκτης είναι ο Κατάσκοπος, επειδή είπε ότι τα ρούχα του είναι πράσινα ενώ πρέπει να είναι μπλε). Τα «υπέρ» και τα «κατά» επιχειρήματα μπορούν ακούσια να προδώσουν την τοποθεσία.

3. Όταν το επιλέξει ο Κατάσκοπος
Ο Κατάσκοπος μπορεί να σταματήσει τον γύρο και τον χρόνο ανά πάσα στιγμή, αποκαλύπτοντας την κάρτα του. Έπειτα, μπορεί να συμβουλευτεί τη λίστα με τις τοποθεσίες που βρίσκονται στις οδηγίες, για να προσπαθήσει να καταλάβει ποια είναι η τοποθεσία του γύρου. Αν μαντέψει σωστά, κερδίζει. Διαφορετικά, κερδίζουν οι υπόλοιποι παίκτες. Εάν υπάρχουν 2 Κατάσκοποι στο παιχνίδι, ο δεύτερος Κατάσκοπος πρέπει να αποκαλύψει την κάρτα του μετά τη μαντεψιά του πρώτου. Έπειτα, πρέπει και αυτός να μαντέψει μία τοποθεσία. Μπορεί να επιλέξει την ίδια τοποθεσία ή μία διαφορετική. Οι Κατάσκοποι κερδίζουν εάν τουλάχιστον ένας από αυτούς εντοπίσει τη σωστή τοποθεσία.
Σημείωση: Ο Κατάσκοπος δεν μπορεί να μαντέψει την τοποθεσία κατά τη διάρκεια ψηφοφορίας άλλου παίκτη. Έχασε την ευκαιρία του. Αν τον ψηφίσουν, τότε χάνει για αυτόν τον γύρο. Μόλις ο γύρος τελειώσει, οι κάρτες επιστρέφονται στο σακουλάκι τους και τοποθετούνται πίσω στο κουτί και δεν μπορούν να ξαναπαίξουν σε αυτή την παρτίδα.

Στόχοι και Στρατηγικές:

Ο στόχος των μη-Κατασκόπων είναι να αποκαλύψουν τον Κατάσκοπο και να μην αποκαλύψουν την τοποθεσία τους. Οπότε, οι μη-Κατάσκοποι πρέπει να αποφεύγουν να ρωτάνε πολύ σαφείς ερωτήσεις (π.χ. ένας «σπρίντερ» ρωτάει τον «διαιτητή», «Γιατί με αποκλείσατε από τον τελευταίο αγώνα;». Ο Κατάσκοπος θα καταλάβει αμέσως ότι βρίσκονται στο «Στάδιο»). Ωστόσο, όταν ένας παίκτης ρωτάει και απαντάει με υπερβολική ασάφεια, οι παίκτες μπορεί να αρχίσουν να τον υποπτεύονται, επιτρέποντας στον πραγματικό Κατάσκοπο να κερδίσει.
Ο στόχος του Κατάσκοπου είναι να ακούει με μεγάλη προσοχή όσα λένε οι παίκτες, να μην αποκαλυφθεί και να μαντέψει σωστά την τοποθεσία που βρίσκονται οι παίκτες πριν περάσει ο χρόνος. Είναι επικίνδυνο ο Κατάσκοπος να περιμένει να τελειώσει ο γύρος, διότι είναι πολύ πιθανό οι υπόλοιποι παίκτες να τον αποκαλύψουν στην τελική ψηφοφορία.

Βαθμολογία

Οι Κατάσκοποι κερδίζουν τον γύρο εάν:

Α) Κανένας Κατάσκοπος δεν αποκαλύφθηκε μέχρι το τέλος του γύρου.
Β) Ένας μη-Κατάσκοπος κατηγορήθηκε κατά τη διάρκεια του γύρου.
Γ) Τουλάχιστον ένας Κατάσκοπος μαντέψει σωστά την τοποθεσία.

Οι μη-Κατάσκοποι κερδίζουν τον γύρο εάν:

Α) Τουλάχιστον ένας από τους Κατασκόπους αποκαλύφθηκε κατά τη διάρκεια της ψηφοφορίας στο τέλος του γύρου.

Β) Ο Κατάσκοπος κατηγορείται ομόφωνα κατά τη διάρκεια ψηφοφορίας του γύρου.

Γ) Ο Κατάσκοπος σταματά το παιχνίδι, αλλά δε μαντεύει σωστά την τοποθεσία. Οι παίκτες βαθμολογούνται σύμφωνα με το αποτέλεσμα του κάθε γύρου.

Νίκη Κατασκόπων
• Νίκη: Κάθε Κατάσκοπος κερδίζει 2 πόντους.
• Ένας από τους Κατασκόπους σταμάτησε το παιχνίδι: +2 πόντους σε κάθε Κατάσκοπο που μαντέψε τη σωστή τοποθεσία.
• Όλοι οι παίκτες κατηγορούσαν ομόφωνα έναν μη-Κατάσκοπο: +2 πόντους σε κάθε Κατάσκοπο.

Νίκη μη-Κατασκόπων
• Νίκη: Κάθε μη-Κατάσκοπος κερδίζει 1 πόντο.
• Ο παίκτης που ξεκίνησε την επιτυχημένη ψηφοφορία του Κατασκόπου: +1 πόντο.
Στην περίπτωση που ο Κατάσκοπος παρέμεινε κρυφός κερδίζει και αυτός πόντους σαν να ήταν μη-Κατάσκοπος.
Προσοχή, μόνο ο παίκτης που κατηγόρησε τον πραγματικό Κατάσκοπο για πρώτη φορά στον γύρο κερδίζει τον επιπλέον 1 πόντο, ακόμη και αν η ψηφοφορία του απέτυχε και ο ίδιος Κατάσκοπος βρέθηκε κατά τη διάρκεια της ψηφοφορίας άλλου παίκτη.

Τέλος παιχνιδιού

Όποιος μαζέψει τους περισσότερους πόντους, μετά τον συμφωνημένο αριθμό γύρων, είναι ο νικητής του παιχνιδιού.

Συνδυάζοντας παιχνίδια

Αν θέλετε να κάνετε τη ζωή των Κατασκόπων πιο δύσκολη, μπορείτε να συνδυάσετε σακουλάκια από το «ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΣ» και το «ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΣ 2» μαζί. Βεβαιωθείτε ότι έχετε ίσο αριθμό καρτών σε κάθε σακουλάκι τοποθεσίας. Το συνδυαστικό παιχνίδι πρέπει να παιχτεί ακολουθώντας τους βασικούς κανόνες του «ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΣ» (χωρίς τον δεύτερο Κατάσκοπο). Εάν θέλετε να παίξετε συνδυαστικά με τους κανόνες του «ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΣ 2» (με 2 Κατασκόπους), θα πρέπει να έχετε 2 όμοια παιχνίδια «ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΣ».

Παλιοί φίλοι

Σε κανονικό παιχνίδι, 2 Κατάσκοποι εργάζονται για αντίπαλες μυστικές υπηρεσίες, οι οποίοι δε γνωρίζουν ο ένας τον άλλον. Ωστόσο, αν θέλετε, μπορείτε να παίξετε με τους Κατασκόπους που γνωρίζουν ο ένας στον άλλον. **Σημείωση**: Αν γνωρίζονται οι Κατάσκοποι, απλοποιείται σημαντικά ο στόχος τους.
Ακολουθήστε τους παραπάνω κανόνες με τις παρακάτω αλλαγές: Αφού όλοι οι παίκτες εξετάσουν την κάρτα τους, ο παίκτης που μοίρασε ζητά από τους παίκτες να κλείσουν τα μάτια τους, όπου τα κλείνει και ο ίδιος. Στη συνέχεια, ζητάει από τους 2 Κατασκόπους να ανοίξουν τα μάτια τους, οι οποίοι κοιτάνε ο ένας τον άλλο και κλείνουν τα μάτια τους πάλι. Μετά από αυτό, όλοι οι παίκτες ανοίγουν ταυτόχρονα τα μάτια τους και ξεκινάει το χρονόμετρο. Οι πόντοι βαθμολογούνται σύμφωνα με τους παραπάνω κανόνες, με μία εξαίρεση: Εάν ένας Κατάσκοπος ανακαλυφθεί κατά τη διάρκεια ψηφοφορίας γύρου (όχι στο τέλος), κανένας Κατάσκοπος δεν κερδίζει πόντους.

© 2016 Hobby World LLC - international.
hobbyworld.ru Vaxion Trading LTD 84 Griva Digeni, SAVVIDES BUILDING, 1st floor, apartment/office 102, 3101, Limassol, Cyprus.

Εισάγεται και διανέμεται από τα **Παιχνίδια Δεσύλλας**
Χρυσοστόμου 12,
121 32 Περιστέρι - Αθήνα
info@desyllasgames.gr
www.desyllasgames.gr
/Desyllasgames