

SPYFALL



Reglas

"Tome cuidado com o que fala" é um ditado que remonta aos dias da 2ª Guerra Mundial. Também representa um princípio vital em tempos de guerra. Havia muitas coisas que podiam entregar um espião – grampos sem ferrugem em seus documentos, pregos com cabeça quadrada nas solas de suas botas e assim por diante...

Este jogo oferece a oportunidade de entrar na pele tanto de um espião, que está perto de ter sua identidade exposta, como do agente especial que está na cola do espião. Blefes, suspeitas, perguntas investigativas e respostas inteligentes fazem parte do jogo!

Conteúdo

- 243 cartas
- 30 sacos plásticos
- Manual de regras

Você também precisará monitorar a duração do jogo durante a partida, então certifique-se de ter um cronômetro à mão. Alguns dos jogadores deve ter um em seu telefone celular.

Visão Geral

Uma partida de Spyfall é composta de várias curtas rodadas. Em cada rodada, os jogadores encontram-se num certo local e assumem uma função específica naquele local. Um dos jogadores será um espião que não sabe onde todos estão. A missão do espião é fazer os outros jogadores falarem, identificar o local e manter protegida sua identidade. Cada não-espião deve dar uma pista útil aos outros não-espiões sugerindo que sabe em qual local estão, provando assim, que ele não é o espião. Observação, concentração, indiferença e astúcia – você precisará de tudo isto neste jogo. Fique atento!



Objetivo

O objetivo do espião é evitar ser exposto até o final da rodada ou identificar o local atual.

O objetivo dos não-espiões é fechar consenso sobre a identidade do espião e expô-lo.

Preparando a Primeira Rodada

Antes de iniciar a primeira rodada, organize as cartas em baralhos de local. Cada baralho deve ter sete cartas com ilustrações idênticas e uma carta de espião. Cada baralho é colocado num saco plástico diferente. Todas as cartas devem estar viradas para baixo, com a carta de espião por cima.

Os locais possíveis são todos apresentados nas páginas do meio deste manual de regras e nas cartas de ajuda. É aconselhável que os jogadores estudem estes locais muito bem antes de começarem a primeira rodada. Isto dará aos “possíveis espiões” uma ideia de quais locais podem aparecer durante a partida. Recomendamos fortemente que o espião **não estude** os locais durante a partida – isto entregará a identidade dele.



Início da Rodada

Cada partida é composta de uma série de rodadas curtas, cuja quantidade será determinada de comum acordo entre os jogadores antes do início da partida. Recomendamos jogarem cinco rodadas em sua primeira partida (com duração total prevista de uma hora).

Em cada rodada, um jogador diferente distribui as cartas. Este jogador participa do jogo como qualquer outro. O jogador que parecer mais suspeito distribui as cartas na primeira rodada. Este jogador tira da caixa todos os sacos plásticos com cartas, vira-os para baixo, embaralha-os e escolhe um saco aleatório. Então, ele remove as cartas de dentro do saco escolhido com cuidado para não revelá-las.

Carta de Local

↗ Local

↗ Função



Carta de Espião



O jogador separa uma quantidade de cartas igual à quantidade de jogadores a partir do topo da pilha (lembre-se que a carta de espião deve ficar sempre no topo da pilha), **embaralha-as** e distribui uma a cada jogador. Se houver cinco jogadores, cinco cartas são distribuídas. As cartas restantes não são reveladas. Deixe-as de fora com cuidado – você não precisará delas. Cada jogador olha a carta recebida sem deixar os outros verem-na, então coloca-a virada para baixo à sua frente.

O jogador que for o espião em uma rodada distribuirá as cartas na rodada seguinte. Aquele jogador escolhe um novo baralho e distribui as cartas como descrito acima.

Como Jogar

Quem distribuiu as cartas inicia o cronômetro e o jogo começa. Ele, então, dirige uma pergunta a um dos jogadores, chamando-o pelo nome: "Diga-me, João..." A pergunta geralmente é relacionada ao local da carta. Isto é prudente, mas não obrigatório. Só se pode fazer uma pergunta; perguntas adicionais são proibidas. Respostas podem ter qualquer forma. O jogador que responde a pergunta continua o jogo fazendo uma pergunta a outro jogador, com exceção daquele que fez a última pergunta (portanto você não pode devolver uma pergunta com outra pergunta). A ordem em que as perguntas são feitas e a quem são dirigidas é estabelecida pelos próprios jogadores, baseada nas suspeitas que eles tiverem após ouvirem as perguntas e respostas.

📍 Avião



📍 Circo



📍 Hotel



📍 Navio Pirata



📍 Estação Espacial



📍 Parque de Diversões



📍 Festa da Empresa



📍 Base Militar



📍 Estação Polar



📍 Submarino



📍 Banco



📍 Exército de Cruzados



📍 Estúdio de Cinema



📍 Delegacia



📍 Supermercado



📍 Praia



📍 Day Spa



📍 Casa No



📍 Restaura



📍 Teatro





Nota: se você não for o espião, sua carta também indicará sua função naquele local. Antes do início da partida, os jogadores devem chegar a um acordo se eles irão assumir a função que sua carta indica ou não. **É altamente recomendado** que vocês sigam os papéis para tornar o jogo mais interessante. Por exemplo, se o local é a **Escola**, e você é um **Professor** e alguém lhe pergunta por que você faltou à festa da faculdade, você pode culpar sua idade e artrite; se for um **Aluno**, você pode querer expressar sua indignação por não ter sido convidado pelos veteranos.

O nome da função pode sugerir um personagem masculino, mas, na verdade, todos os personagens podem ser masculinos ou femininos. Por exemplo, o atendente de voo no avião pode ser uma comissária ou o ator pode ser uma atriz e assim por diante.

Exemplo de Rodada

Ana, João, Maria e Pedro encontram-se no **Exército de Cruzados**. Contudo, Ana não sabe disto porque ela recebeu a carta do espião. João recebe o **Cavaleiro**; Maria a **Escudeira** e Pedro, o **Arqueiro**. Todos eles representam seus papéis e tentam identificar o espião. O objetivo de Ana é identificar o local sem revelar sua identidade.



Maria, a Escudeira, faz a primeira pergunta: "Pedro, você se lembra em qual mar nós nos banhamos ontem?" Pedro, o Arqueiro, naturalmente responde o Mediterrâneo e Ana, a Espiã, aproveita a dica: o local pode ser a **Praia** ou o **Navio Pirata**. Pedro não pode perguntar a Maria, então ele pergunta a João, "João, quando nós somos pagos – no começo ou final do mês?". Todos os outros jogadores ficam alertas, já que esta pergunta parece denunciar Pedro como o espião. Porém, Pedro está apenas sondando os demais jogadores. Como João é um **Cavaleiro**, não o espião, ele responde com facilidade: "Quem sabe? Seremos pagos quando o comandante quiser nos pagar". Ana, a espiã, fica totalmente confusa – agora ela suspeita que o local possa ser a **Base Militar** ou o **Submarino**. João faz a próxima pergunta: "Ei, Ana, o que eles serviram no jantar ontem? Eu não pude ir." Ana é evasiva: "Ah, você sabe, o de sempre – batatas, nada especial." É aqui que os outros jogadores começam a suspeitar de Ana – como cruzados, eles bem sabem que Colombo só trará aquela planta em particular do Novo Mundo mais ou menos trezentos anos depois...

Final da Rodada

Uma rodada termina quando acontece uma das três coisas a seguir:

1. Passaram-se oito minutos

Quando o tempo acaba, os jogadores devem anunciar suas suspeitas quanto à identidade do espião. O jogador que distribuiu as cartas nesta rodada pede a cada jogador que vote, começando com ele próprio e seguindo no sentido horário. Se necessário, os jogadores podem discutir suas suspeitas e, então, votar. Se todos, menos o espião, votarem no espião, o espião perde. Em todos os outros casos, o espião vence.

2. Quando um jogador fica desconfiado

Qualquer jogador pode interromper o jogo a qualquer momento (mas apenas uma vez por rodada) para apontar um dos jogadores como suspeito e pedir aos demais que votem. Se todos os jogadores votarem que ele é mesmo suspeito, a rodada termina (mesmo se for revelado que o suspeito em quem eles votaram não é o verdadeiro espião). Há um incentivo para que um jogador interrompa o jogo: se o espião for pego desta forma, o jogador que iniciou a votação ganha um ponto extra. Contudo, também pode ser benéfico ao espião acusar outro jogador para desviar a atenção dos demais sobre si.

Se o iniciador da votação não conseguir o apoio de todos os jogadores, menos o suspeito indicado, a rodada continua, normalmente, do ponto onde o jogo foi interrompido.

Nota: recomendamos que os jogadores não discutam a identidade do espião durante a votação (por exemplo, "eu acho que ele é o espião porque seus pijamas são cor-de-rosa, mas eles deveriam ser verdes!"). Os argumentos dos jogadores "contra" e "a favor" da identidade do espião podem, sem querer, revelar o local ao espião.

3. A pedido do espião

O espião pode interromper o jogo a qualquer momento e revelar sua carta de espião aos outros jogadores. Então, ele pode consultar a lista de locais nas páginas do meio do manual de regras e identificar o local atual. O espião vence se ele identificar o local corretamente. Senão, os outros jogadores vencem.

Nota: uma vez que o jogo tenha sido interrompido por um dos outros jogadores para acusar o espião,

o espião não pode mais tentar identificar o local. O espião perdeu sua chance. Se os outros jogadores votarem contra ele, o espião perde a rodada.

Uma vez terminada a rodada, as cartas são retornadas ao jogador que as distribuiu nesta rodada e não podem mais serem jogadas na partida atual. O saco plástico com este baralho é retornado para a caixa.

Objetivos e Estratégias

O objetivo dos jogadores não-espiões é identificar o espião e evitar revelar o local da rodada. Portanto, os não-espiões devem evitar serem muito explícitos em suas perguntas (por exemplo, se um **Caixa de banco** pergunta a um **Guarda** "Quanto foi roubado pelos ladrões ontem?" O espião saberá na hora que o local é o **Banco**). Por outro lado, quando as perguntas e respostas de um jogador forem muito vagas, outros jogadores podem começar a suspeitar de ele ser o espião, permitindo que o verdadeiro espião vença o jogo.



O objetivo do espião é ouvir atentamente o que os outros jogadores dizem e fazer de tudo para evitar expor sua identidade ao mesmo tempo que tenta identificar o local antes que oito minutos tenham se passado. Um espião que espera até o final da rodada está assumindo um risco – é bem possível que os outros jogadores identifiquem-no após as discussões e a votação.

Pontuação

Totalize os pontos ganhos pelos jogadores ao final da rodada baseado nos resultados.

Se o espião vencer

- Vitória: o espião ganha dois pontos.
- O espião interrompeu o jogo e identificou corretamente o local: o espião ganha dois pontos extras.
- Todos os jogadores acusaram um jogador inocente: o espião ganha dois pontos extras.

Créditos

Editora: Hobby World LLC

Criado por: Alexandr Ushan

Desenvolvimento do Jogo: Hobby World • Arte: Uldrim e Sergey Dulin

Diretores: Mikhail Akulov e Ivan Popov • Editor-chefe: Vladimir Sergeyev

Edição do livro de regras: Alexander Kiselev e Valentin Matyusha

Design e leiaute: Ivan Sukhovey • Revisão: Olga Portugalova

Agradecimento especial a Ilya Karpinsky



Versão Original © 2016 Hobby World LLC.
Todos os direitos reservados.

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site:
www.papergames.com.br

Nenhuma parte deste livro de regras, conteúdo do jogo ou correspondente arte pode ser copiada ou publicada sem o consentimento do detentor dos direitos de cópia. Regras v1.0 – edição brasileira

Se os não-espiões vencerem

- Vitória: cada jogador não-espião ganha um ponto.
- Uma votação bem-sucedida (antes do final da rodada): o jogador que interrompeu o jogo e nomeou o suspeito ganha um ponto extra.

Final da partida

Aquele que tiver marcado mais pontos após a quantidade acordada de rodadas vence a partida.



Tradução: Gabriel C. Schweitzer

Revisão: Eduardo Celli, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino

Edição e Produção: Eduardo Celli

Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.



Versão Brasileira © 2019 PaperGames.
Todos os direitos reservados.

