



2–4 игрока



От 10 лет



15–30 минут

ЗАГОВОРЩИКИ

Правила игры



Об игре

Сегодня в императорском театре светский приём. Местные титулованные особы собрались, чтобы поиграть в интеллектуальную игру. Настоящие аристократы не говорят всё, что приходит в голову! Они намекают, подают сигналы и общаются завуалированно. Присоединяйтесь к этой кооперативной игре: научитесь читать между строк и завоюйте влияние в высшем обществе.



Состав игры



24 карты персонажей



24 карты шифров



40 жетонов
сигналов



Блокнот для записей



Памятка



4 карандаша



Правила
игры

Подготовка к игре

1. Перемешайте все **карты шифров** и раздайте каждому игроку по 1 случайной карте лицевой стороной вниз. Каждый игрок смотрит свою карту, не показывая её остальным. Оставшиеся карты шифров уберите в коробку.
2. Перемешайте **все карты персонажей** и раздайте каждому игроку по 3 случайных карты лицевой стороной вниз. Игроки смотрят свои карты и держат их в руке, не показывая остальным.
3. Положите оставшуюся колоду карт персонажей в центре стола. Затем выложите верхнюю карту справа от колоды лицевой стороной вверх — это будет первая карта **в ряду персонажей**. Оставьте справа от нее место для других карт.

4. Раздайте каждому игроку:

- ◆ 10 **жетонов сигналов** одного цвета
- ◆ лист из блокнота для записей
- ◆ карандаш

Каждый игрок вписывает в столбцы на своем листе имена всех остальных игроков. Вы можете также вписать в таблицу своё имя, чтобы следить за тем, что о вас знают другие.

5. Положите памятку в центре стола так, чтобы всем было удобно дотянуться. Памятка двусторонняя, и игроки могут пользоваться ей в любой момент.

Первым активным игроком становится тот, кто недавно ходил в театр или оперу.



Пример расклада для четырёх игроков

Цель игры

Игроки работают в команде. Их общая задача — угадать как можно больше шифров друг друга. Для этого они по очереди выкладывают карты персонажей в ряд и кладут под подходящие карты жетоны сигналов. Они также анализируют действия остальных игроков, пытаясь угадать их шифры. Игроки побеждают или проигрывают все вместе.

Основные понятия

В игре два вида карт: карты персонажей и карты шифров.

Карты персонажей

На этих картах изображены титулованные особы, подающие сигналы. Сигналы подаются с помощью **признаков** на карте персонажа.

Карты персонажей выкладываются в ряд слева направо. Последние две карты в ряду образуют **пару карт**, а признаки одного типа на них образуют **пары признаков**. Всего существует восемь **типов признаков** (символов):



1. Направление стрелки: вверх , вправо , вниз  или влево . Этот признак закликивается: после стрелки, направленной влево, идёт стрелка, направленная вверх.

2. Время года: зима , весна , лето  или осень .
Этот признак за циклируется: после осени идёт зима.

3. День недели: понедельник **Пн**, вторник **Вт**, среда **Ср**,
четверг **Чт**, пятница **Пт**, суббота **Сб** или воскресенье **Вс**.
Этот признак за циклируется: после воскресенья идёт понедельник.

4. Свет: включён  или выключен .

5. Пол персонажа. Персонажи могут быть мужского или женского пола. 


6. Возраст персонажа. Персонажи могут быть юными, зрелыми или пожилыми. 


7. Число на афише: **1**, **2**, **3**, **4** или **5**.

8. Первая буква имени персонажа **А**, **Б**, **В**, **Г**,
Д или **Е**.

Карты шифров

На картах шифров указана последовательность признаков. Признаки могут идти в **прямом порядке**  или **обратном** . Если последовательность **за циклируется**, то порядок обозначается круглыми стрелками  . Также признаки могут **повторяться**  и **чередоваться**. Далее каждый тип шифра расписан подробнее.

Если пара признаков совпадает с последовательностью на вашей карте шифра, то она **подходит под шифр**. Каждая карта шифра уникальна, и у двух игроков не может быть одинаковых шифров.



Шифры бывают четырёх типов:

1. Признаки сменяются в прямом порядке → ↻



Такие признаки должны сменяться **подряд** в прямом порядке, без пропусков. То же правило действует для шифров с обратным порядком.



Например, если сразу после карты с признаком зимы выложена карта с признаком лета, такая пара не подходит под этот шифр.

2. Признаки сменяются в обратном порядке ← ↻



3. Признаки **повторяются** ☐.



4. Признаки **чередуются**. Такое бывает только с двоичными признаками: пол персонажа и свет.



Например, на этой паре карт чередуются и пол, и свет. Пары признаков подходят под оба шифра.

Для стилизации на картах персонажей используется дореволюционная орфография:

- ♦ буква «Ѣ» читается как «Е»
- ♦ буква «Ѡ» читается как «И»
- ♦ буква «Ѧ» читается как «Ф»

Ход игры

1. В свой ход активный игрок смотрит на признаки последней карты в ряду.
2. Затем он выкладывает справа от нее одну карту с руки так, чтобы ни одна из получившихся пар признаков **не подходила** под его шифр.



Например, если у игрока шифр **«Зрители женского пола встречаются дважды подряд»**, то он не может выложить в этот ряд персонажа женского пола, только мужского.

Помните: признаки на картах, кроме последней пары карт, не учитываются в игре.

Один раз за партию перед тем, как выложить карту, каждый игрок может положить под низ колоды 3 карты с руки и набрать с верха колоды 3 новые карты. После этого перемешайте колоду.

Если игрок не может выложить карту, он просто передаёт свой ход следующему игроку по часовой стрелке.

3. Выложив карту, игрок подбирает на руку одну карту с верха колоды, если в ней ещё есть карты.

4. Затем остальные игроки проверяют, подходят ли пары признаков на паре карт под их собственные шифры. Если игрок видит, что подходят, он должен выложить свой жетон сигнала под последнюю карту в ряду.

Если у вас закончились жетоны, замените их любыми подходящими предметами.



Красный игрок выкладывает карту так, чтобы образовавшаяся пара признаков не подходила под его шифр: направление стрелки меняется в прямом порядке, а не в обратном. Бирюзовый и фиолетовый игроки выкладывают свои жетоны сигналов, так как пары признаков подходят под их шифры: два зрителя женского пола встречаются дважды, и возраст зрителей меняется в прямом порядке. Под шифр зелёного игрока они не подходят, так как пол зрителей не чередуется.

5. После того как все закончили выкладывать жетоны, игроки могут вычеркнуть из столбцов на своих листах блокнота шифры игроков, которые они готовы исключить (см. пример ниже).

6. После этого новым активным игроком становится следующий по часовой стрелке игрок.

Правило секретности

В ходе партии игроки не могут обсуждать свои шифры и догадки о шифрах других, но могут заявить, в шифрах скольких игроков они уверены. Например, можно сказать: «Я знаю шифры двух из трёх игроков».

Пример хода

Играют Лена, Егор, Андрей и Марина.

Ход описан от лица Егора. Его шифр — времена года в обратном порядке.



Он выбирает такую карту, чтобы образовавшаяся в ряду пара признаков не подходила под его шифр. На последней карте изображён признак осени, а значит, ему нельзя выкладывать карты с признаком лета. Он выкладывает карту с признаком весны, добывает на руку новую карту и наблюдает за реакцией остальных.



стартовая карта карта Егора

Никто не выложил свой жетон сигналов под эту карту, а значит, пары признаков на этой паре карт не подходят под шифр ни одного из игроков. Егор проверяет признаки:

- ♦ Дни недели меняются в обратном порядке: среда, вторник.
- ♦ Свет чередуется: включён, выключен.
- ♦ Пол персонажей повторяется: мужчина, мужчина.
- ♦ Возраст меняется в прямом порядке: юный, зрелый.

Раз никто не выложил свой жетон, значит, ни у одного из игроков нет этих шифров. Егор вычёркивает их в столбцах всех игроков.

РАСШИФРОВКА																
	Игрок: ЛЕНА				Игрок: АНДРЕЙ				Игрок: МАРИНА				Игрок:			
Выражение улыбки	☺	☺	=		☺	☺	=		☺	☺	=		☺	☺	=	
Времена года	☀	☀	=		☀	☀	=		☀	☀	=		☀	☀	=	
День недели	☾	☾	=		☾	☾	=		☾	☾	=		☾	☾	=	
Свет	☀	☀	=		☀	☀	=		☀	☀	=		☀	☀	=	
Пол	♂	♂	=		♂	♂	=		♂	♂	=		♂	♂	=	
Возраст	☺	☺	=		☺	☺	=		☺	☺	=		☺	☺	=	
Имя	→	→	=		→	→	=		→	→	=		→	→	=	
Число	→	→	=		→	→	=		→	→	=		→	→	=	

Ход передаётся Андрею. Тот выкладывает в ряд следующую карту персонажа. Лена выкладывает под неё свой жетон сигнала. Это означает, что одна из пар признаков, которую создал Андрей, подходит под шифр Лены и не подходит под шифры остальных игроков.



стартовая
карта



карта
Егора



карта
Андрея



Егор снова делает пометки на своём листе: у Андрея и Марины он вычёркивает все шифры, под которые подходят пары признаков на текущей паре карт. У Лены же, наоборот, он вычёркивает те, под которые эти пары признаков не подходят.

РАСШИФРОВКА											
	Игрок: ЛЕНА			Игрок: АНДРЕЙ			Игрок: МАРИНА			Игрок:	
Направление отрывки	☹	☹	☹	☹	☹	=	☹	☹	=	☹	☹
Времена года	☹	☹	☹	☹	☹	=	☹	☹	=	☹	☹
День недели	☹	☹	=	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹
Суть	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹
Пол	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹
Возраст	☹	☹	☹	☹	☹	=	☹	☹	=	☹	☹
Имя	☹	☹	☹	☹	☹	=	☹	☹	=	☹	☹
Число	☹	☹	☹	☹	☹	=	☹	☹	=	☹	☹

Ход передаётся Лене, игра продолжается.



Конец игры и победа



Игра заканчивается в конце хода, в котором была выложена 12-я карта персонажа, или если все игроки согласны, что информации достаточно, чтобы закончить партию.

Игроки называют свои догадки о шифре каждого игрока за столом и проверяют их, показывая друг другу свои карты шифров. Затем сверьте результат вашей команды с таблицей ниже.

Ошибок нет, и в ряд выложено 9 (8 при игре втроём, 7 при игре вдвоём) или меньше карт	Не каждый поймёт секретный сигнал с полуслова, превосходный результат! Вы изучили все правила жизни в высшем обществе. Победа!
Ошибок нет	Вы распознали шифр чётко и верно, отлично сработано! Потренируйтесь ещё, чтобы достигнуть идеального результата.
Одна ошибка	Вы неплохо справились! Продолжайте тренироваться, чтобы найти своё место среди особ высшего общества.
Две ошибки или более	Кажется, вы пользовались разными методами шифрования и ваш план провалился, попробуйте ещё раз!





Соревновательный режим



В этом режиме каждый игрок играет сам за себя, стараясь угадать шифры своих соперников.

При подготовке каждый игрок получает **по 2 карты шифров** вместо одной. В остальном этапы подготовки не меняются.

Ход игры отличается следующим образом:

- ♦ В свой ход игроки могут выкладывать в ряд карты персонажей, так чтобы пары признаков **подходили** под один или оба своих шифра. В таком случае игрок сразу кладёт под выложенную карту свой жетон сигнала.
- ♦ Игроки выкладывают свой жетон сигнала, если пары признаков подходят хотя бы под один его шифр. Если они подходят под оба шифра игрока, он всё равно выкладывает под карту **только один жетон сигнала**.
- ♦ В конце любого хода игрок может заявить, что знает все шифры остальных игроков. В таком случае он больше ничего не отмечает на своём листе для записей, не играет с руки карты персонажей и не добирает карты. Он кладёт все свои карты персонажей с руки под низ общей колоды.

Каждый последующий ход игроков он берёт с верха колоды одну карту и откладывает её рядом с собой в **стопку победных очков**. Каждая такая карта принесёт дополнительное победное очко в конце игры, если игрок отгадает все шифры. При этом этот игрок по-прежнему выкладывает свои жетоны сигналов под карты по обычным правилам.

- ♦ После хода, в котором была выложена 12-я карта, все оставшиеся игроки совершают ещё по одному ходу, и тогда игра завершается.

♦ В конце игры все подсчитывают свои победные очки. Каждый игрок получает **1 победное очко за каждый отгаданный шифр**. Если игрок отгадал все шифры, то он прибавляет к своим победным очкам количество **отложенных им в стопку победных очков карт**.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает.

Создатели игры

Автор игры: Николай Пегасов

Развитие игры: Матвей Чистяков

Продюсер: Владимир Грачёв

Художник: Марина Пискунова

Дизайн и вёрстка: Евдокия Шибалова

Выпускающий редактор: Луиза Кретова

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Руководитель тестирования: Елена Ворноскова

Ведущие тестировщики: Егор Бережков, Андрей Виннер,

Марина Кузнецова, Андрей Рамодин

Игру тестировали: Андрей Колупаев, Сергей Трифонов, Николай Кузиванов, Виктор Невский, Константин Малыгин, Елена Кобзева, Елизавета Кухто, Ольга Пегасова

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2025 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно

Типы признаков

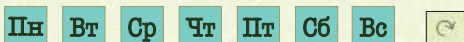
1. Направление стрелки:



2. Время года:



3. День недели:



4. Свет:



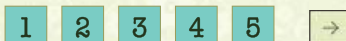
5. Пол персонажа:



6. Возраст персонажа:



7. Число на афише:



8. Первая буква имени персонажа:

