

# ШПИОНСКИЕ ИГРЫ

Развивающая игра для детей старше 7 лет

Количество игроков: 2–4.

Возраст игроков: 7–99.

Время игры: 20–30 мин.

Игра развивает зрительную память, гибкость мышления, интуицию и внимание.

## Правила игры

Состав игры:

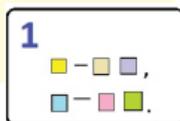
1. 1 шестиугольник со стрелкой:



2. 90 карт-подсказок:



3. 15 карт-шифровок:



4. 1 таблица  
«Морской бой»:



5. 1 таблица  
«Проложи курс»:



6. 1 таблица «Пляшущие человечки»:



7. 1 таблица «Азбука Морзе»::



8. 1 кубик.

**Цель игры** — используя карты-подсказки, расшифровать как можно больше карт-шифровок, в которых закодированы известные пословицы, и заслужить звание лучшего борца со шпионажем.

### Подготовка к игре

В центр игровой зоны помещается стрелка. Карты-подсказки распределяются по темам и выкладываются стопками вокруг шестиугольника со стрелкой в соответствии с темами.



На каждую карту-шифровку приходится: одна карта-подсказка «Пляшущие человечки», ключом к этому коду является таблица «Пляшущие человечки»;

одна карта-подсказка «Цифровой код», ключом к этому коду является таблица;

15230812  
04211703  
33091112  
16310507

А	Б	В	Г	Д	Е	Е	Ж	З	И	Й
05	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
К	Л	М	Н	О	П	Р	С	Т	У	Ф
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Э	Ю	Я	
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33



одна карта-подсказка «Азбука Морзе», ключом к этому коду является таблица «Азбука Морзе»;



одна карта-подсказка «Морской бой», ключом к этому коду является таблица «Морской бой»;



одна карта-подсказка «Ребус»;



одна карта-подсказка «Проложи курс», ключом к этому коду является таблица «Проложи курс».

Карты-шифровки перетасовываются и выкладываются отдельной стопкой, цветовым шифром вверх.



Игроки оговаривают условия окончания игры, например, до 10 карт или 30 минут.

*Внимание! Для работы по расшифровке карточек игрокам может дополнительно понадобится бумага для записей, ручка или карандаш.*

С помощью кубика игроки разыгрывают очередность хода.

### Ход игры

Каждый игрок берёт себе одну карту-шифровку и, не переворачивая, кладёт её возле себя цветовым шифром вверх.

Затем первый игрок крутит стрелку и из стопки, на которую указывает стрелка, берёт себе карту-подсказку с таким же номером, как и на его карте-шифровке. Если в выпавшей стопке карта с нужным номером отсутствует, игрок берёт карту из следующей по часовой стрелке стопки. Игрок пытается расшифровать карту-подсказку, в которой

содержится только одно слово из зашифрованной цветовой кодировки пословицы. Место этого слова в пословице определяется по соответствию цвета рубашки карты-подсказки цвету квадратика в цветовой кодировке. Если игрок не может сразу отгадать фразу или не уверен в правильности своего ответа, он оставляет у себя эту карту-шифровку, а ход переходит следующему игроку.

Когда игрок накопит достаточно карт-подсказок и уверен в правильности расшифровки своей карты-шифровки, он называет пословицу, зашифрованную цветовой кодировкой в его карте, переворачивает карту и проверяет правильность ответа.

Если ответ верен, то расшифрованная пословица переходит в копилку игрока и он берёт себе очередную карту-шифровку из стопки, а использованные карты-подсказки выходят из игры. Если ответ неверен, то карта-шифровка и карты-подсказки выходят из игры, игрок ничего не получает в свою копилку. Ход переходит следующему игроку.

### Окончание игры

Побеждает игрок, расшифровавший как можно больше карт-шифровок с пословицами. Он объявляется лучшим борцом со шпионажем.

ЗАО «Степ Пазл». 142105, Россия, Московская обл., г. Подольск, ул. Большая Серпуховская, д. 63а.Тел.: +7 (495) 660-37-73, [www.iqstep.ru](http://www.iqstep.ru)

Автор идеи и руководитель проекта

*Татьяна Колмыченко*

Главный редактор *Ольга Юсова*

Верстальщик *Артур Вардересян*

Корректор *Наталья Князева*

© ЗАО «Степ Пазл», 2024

© Е.Д. Садекова, иллюстрации, 2024

