

НАЧЕКУ

Правила игры

«Начеку» — это игра из 35 карт. На одной стороне карты три неповторяющихся символа, а на другой — семь, которые могут повторяться. Ваша задача — быстрее других найти, какие символы повторяются чаще. В игре есть 3 дополнительных режима для тех, кто готов к серьёзному вызову.



Семь символов с повторами



Три разных символа

Состав игры

- 35 карт с символами
- 6 памяток по названиям значков
 - правила игры

Символы



Движение

Движение по финансовой безопасности



Олимпиада

Международная олимпиада по финансовой безопасности



FATF

Группа разработки финансовых мер борьбы с отмыванием денег

EAG



Евразийская группа по противодействию легализации преступных доходов и финансированию терроризма

Содружество

Платформа «Содружество»



Молодежь

Представитель молодёжи



Разведчик

Финансовый разведчик



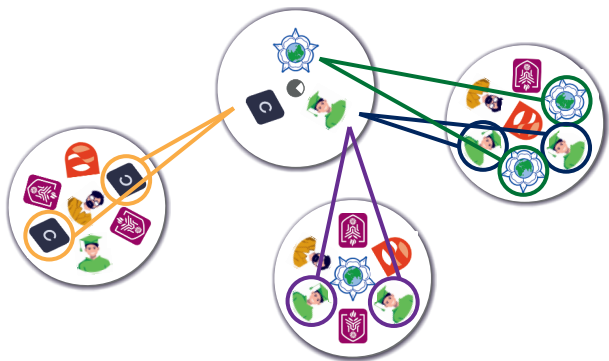
Подготовка

- 1 Перемешайте все карты и положите одной стопкой в центре стола стороной с тремя символами вверх. Всем игрокам должно быть удобно до неё дотянуться.
- 2 Самый старший участник становится первым ведущим.
- 3 Остальные игроки берут по одной карте и кладут её перед собой стороной с семью символами вверх.
- 4 Все участники берут по памятке и кладут перед собой.

Ход игры

Ведущий громко считает до трёх, после чего берёт верхнюю карту из стопки, переворачивает её и кладёт к себе. На верху стопки оказывается новая карта с тремя символами. Задача любого игрока — быстрее других определить, какой из этих трёх символов повторяется на его карте чаще.

Каждый игрок считает символы **на своей карте**.



Участник определяет, какой символ повторяется больше, громко называет его и накрывает рукой центральную стопку. Если несколько игроков сделали это, первым считается тот, чья рука лежит ниже.

При равном количестве можно назвать любой из подходящих символов.

Самый быстрый участник становится новым ведущим — он начинает новый раунд, кладя верхнюю карту к себе. Но перед этим надо проверить, правильно ли подсчитаны символы на карте и назван нужный символ. Верные названия символов есть в памятке игрока. Если участник ошибается, он должен раздать остальным три свои карты по одной, начиная с игрока слева от него.

***Так, при игре вдвоём соперник получает их все.
А при игре втроём две карты получает тот участник,
который сидит слева от совершившего ошибку.
В остальных случаях три оппонента получают
по одной карте.***

Окончание игры

Игра завершается, когда в стопке заканчиваются карты. Побеждает участник, получивший их больше всех. При равенстве объявляется ничья между претендентами.

Варианты игры

Освоившись с базовыми правилами, попробуйте альтернативные варианты. Это сделает партии немного сложнее, но гораздо интереснее.

Чего меньше?

Игра проходит по обычным правилам, но в этом варианте каждый участник должен определить и озвучить символы, которые на его карточке встречаются реже. Если таких символов несколько, игрок может назвать любой из них. Если какого-то символа на его карте нет, он считается самым редким.



Чередование

Этот способ совмещает обычный вариант игры и вариант «Чего меньше?».

На стороне с тремя символами расположено условие, которое определяет, какие символы надо искать в этом раунде:

Условие раунда



— встречающиеся чаще
(как в обычной игре);



— встречающиеся реже
(как в варианте «Чего меньше?»).

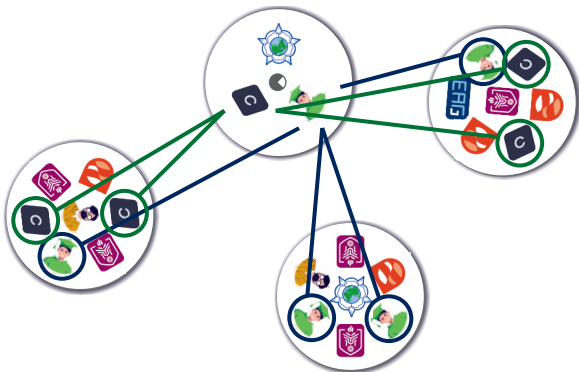


У себя и у соседей

В этом варианте предстоит учитывать символы не только на своей карте, но и на картах игроков по соседству.

Таким образом, участнику нужно будет определить, какие символы встречаются чаще/реже суммарно на трёх картах.

В игре на двоих следует считать символы на своей карте и на карте оппонента.



Например, в такой партии любой игрок может озвучить логотип «Содружества» или слово «Молодёжь».

Этот вариант можно сочетать с другими.
Попробуйте объединить их!

Join the Movement!



Присоединяйся к Движению!

KEEP WATCH

Game Rules

Keep Watch is a game consisting of 35 cards. One side of each card features three unique symbols, while the other side has seven symbols that may repeat. Your task is to be the first to identify which symbols repeat most frequently. The game also includes 3 additional modes for those ready for a serious challenge.



Seven symbols with repetitions



Three different symbols

Game Components

- 35 cards with symbols
- 6 reference cards with symbol names
- game rules

Symbols



Movement

International Movement
on Financial Security



Olympiad

International Olympiad
on Financial Security



FATF

The Financial Action Task Force



EAG

Eurasian Group on Combating Money Laundering
and Financing of Terrorism

Sodruzhestvo

Digital platform
Sodruzhestvo



Young people

Youth
representative



Scout

Financial
investigator



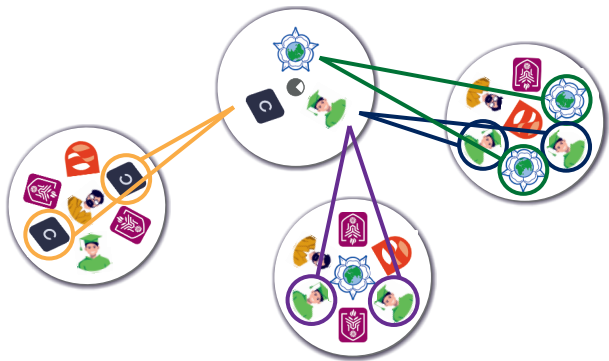
Game Preparation

- 1 Shuffle all the cards and place them in a single stack in the center of the table with the side showing three symbols facing up. All players should be able to easily reach the stack.
- 2 The oldest player becomes the first Leader.
- 3 Each of the remaining players take one card and place it in front of them with the side showing seven symbols facing up.
- 4 All players take a reference card and place it in front of them.

Gameplay

The Leader counts to three out loud, then takes the top card from the stack, flips it over, and places it in front of them. A new card with three symbols is now visible on top of the stack. Players must quickly determine which of the three symbols on the face-up card appears most frequently on their own card.

Each player counts the symbols **on their card**.



Once a player identifies the symbol that appears the most, they call it out loud and place their hand on the central stack. If multiple players do this simultaneously, the one whose hand is on the bottom is considered first.

If there is an equal number of matching symbols, players can call any of the matching symbols.

The fastest player becomes the new Leader – they start a new round by taking the top card for themselves. However, before doing so, it's necessary to check if they correctly counted the symbols on the card and correctly called that symbol. The correct names of symbols are listed on the player's reference card. If a player makes a mistake, they must give three of their cards, one at a time, to the other players, starting from the player on their left.

In a two-player game, the opponent will receive all three cards. In a three-player game, the player sitting to the left of the player who made the mistake will receive two cards. In all other cases, three players will receive one card each.

End of the Game

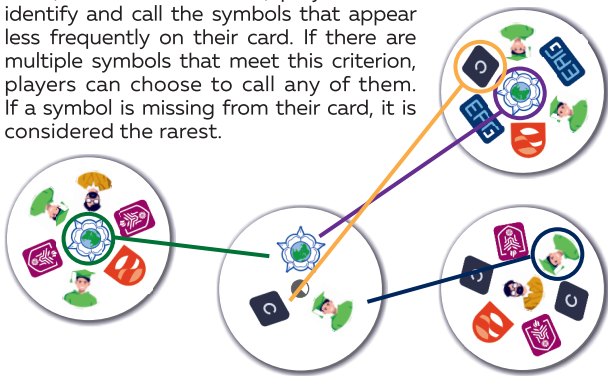
The game ends when there are no more cards left in the stack. The player who has accumulated the most cards wins. In case of a tie, a draw is declared among all the contenders.

Game Variants

Once you've mastered the basic rules of the game, try out some alternative variants. These will add a bit more complexity to the game but make it much more interesting.

Which is Less?

The game proceeds according to the usual rules, but in this variant, players must identify and call the symbols that appear less frequently on their card. If there are multiple symbols that meet this criterion, players can choose to call any of them. If a symbol is missing from their card, it is considered the rarest.





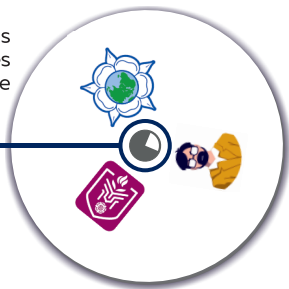
Alternating Rounds

This variant combines the standard gameplay with the “Which is Less?” variant.

On the side with three symbols there is a condition that determines which symbols players should be looking for in that round:

The condition of the round

-  – symbols that appear more frequently (as in the regular game);
-  – symbols that appear less frequently (as in the “Which is Less?” variant).



Myself and My Neighbors'

In this variant, the player will have to consider symbols not only on their own card but also on the cards of adjacent players.

Thus, the player will need to determine which symbols appear more or less frequently in total on the three cards.

