

CRIME ZOOM



STEFAN ANKETILY

УБИЙСТВО В ПАРИЖЕ

Ваше расследование начнётся с места преступления. Оно состоит из карт с уликами. Эти карты можно переворачивать, чтобы обнаружить зацепку и взять её из колоды. Продвигайтесь в расследовании вместе — как команда. Остановитесь, когда решите, что раскрыли убийство, и попробуйте ответить на вопросы на последних страницах правил. Вы можете набрать победные очки двумя путями: либо раскрыть дело за наименьшее количество карт, либо исследовать сюжет максимально подробно и дать как можно больше точных ответов.

Подготовка

Возьмите карту **0** с заголовком «Подготовка» и следуйте инструкции на ней. У вас получится место преступления и рядом колода карт с зацепками лицом вниз. Вы можете взять ручки и бумагу, чтобы делать заметки.



0 Подготовка

Возьмите 9 карт без номеров в верхнем левом углу. Соберите из них место преступления, как на картинке:



Оставшиеся карты (из перемазанной упаковки рядом с полной колодой карт) – это колода зацепок.

Вы готовы начать расследование? Проверьте карту.

Слева место преступления, справа колода зацепок.

Ход игры

В расследовании нет очерёдности ходов и раундов. Решайте сообща, какие карты перевернуть и какие зацепки изучить. Ведите расследование вместе как команда детективов.

В любой момент вы можете:

- Рассмотреть карту с места преступления.
- Перевернуть карту и, если там есть отсылка на зацепку, взять её из колоды и изучить.
- Завершить расследование и подготовить доклад с помощью вопросов на странице 11. Постарайтесь не читать вопросы, ответы и эпилог, пока расследуете дело.

Вы можете пройти игру быстро: тогда постарайтесь перевернуть и взять из колоды как можно меньше карт. Можете завершить расследование, как только определите виновного, его мотив и его орудие убийства. За неиспользованные карты вы получите победные очки.

Или вы можете погрузиться в сюжет, использовать больше карт и попробовать ответить в конце не только на главные, но и на дополнительные вопросы – они тоже приносят очки.

Рассмотрите карту места преступления

Место преступления состоит из 15 карт. Каждая содержит визуальные подсказки. В любой момент вы можете взять карту места преступления, не переворачивая её, чтобы рассмотреть получше.



Например, вы видите визитку на полу. Логотип кажется знакомым...

Также вы можете в любой момент перевернуть карту, чтобы изучить улики.



На обороте вы читаете, что это логотип издательства «Аврора», выпустившего эту игру.

На обороте может быть указан номер карты – это значит, вы можете изучить зацепки. Вы сами решаете, какие зацепки изучать и когда.



Изучите зацепки

Зацепки – это карты в колоде рядом с местом преступления. Каждая карта пронумерована в верхнем левом углу.



Не просматривайте карты, пока не разрешит игра!

Вы можете взять из колоды зацепку, когда вы видите на карте значок с номером зацепки и описанием — названием предмета или действием. Необязательно брать зацепку сразу, как она стала доступна.

Есть три типа зацепок:

- Зацепки с условиями вида «Есть **предмет**».
- Информация.
- Вторичная сцена.

Зацепки с условиями

Некоторые зацепки доступны, только если у вас есть нужный предмет. Этот предмет указан на фотографии с цифрой. Найдя нужный предмет, вы в любой момент можете вернуться к зацепке. Условие выглядит так:

3 технический анализ

Например, тут значок **3** позволяет вам взять зацепку **3** и выполнить технический анализ.

Есть **ПРЕДМЕТ**: **X** зацепка



Есть **КЛЮЧ**: **6** откройте сейф

Например, тут вы нашли ключ. Возьмите зацепку **6**, чтобы открыть сейф.

Вторичная сцена

Вторичная сцена устроена как место преступления: вы составляете из карт иллюстрацию.

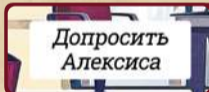
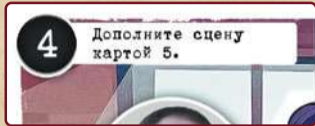
Например, в этой сцене вы находитесь в издательстве «Аврора».



Первая карта второстепенной сцены подсказывает, из каких ещё карт она состоит.

Тут вам предлагают после того, как возьмёте карту 4, взять карту 5 и завершить сцену.

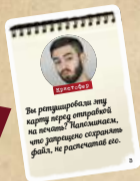
Как и на месте преступления, вы можете внимательно разглядывать каждую карту и переворачивать её, чтобы получить новые зацепки. Иногда действие выделено, чтобы было удобнее читать.



Надпись означает, что вы можете перевернуть карту 4, чтобы допросить Алексиса, издателя игры.

Информация

У всех карт с информацией одинаковая рубашка. Отличие только в цифре в левом верхнем углу – так вы возьмёте нужную карту. Как только сделаете это, переверните, чтобы получить информацию для расследования.




Завершите расследование

Итак, вы решили, что узнали достаточно. Теперь нужно создать доклад о расследовании. Ответьте на вопросы на странице 11 и покажите, как хорошо вы поняли историю. Есть основные и дополнительные вопросы.

Основные касаются личности преступника, орудия убийства и мотива. Чтобы ответить на вопрос, кто виновен, вы должны встретиться с виновником в ходе игры. Это главные вопросы и суть сюжета, на них обязательно нужно ответить.

Дополнительные вопросы проверяют, смогли ли вы отделить ложные зацепки от нужных, установить связи между персонажами, оправдать того, кого подозревали по ошибке. Если вы играли быстро и определили только состав преступления, можете пропустить эти вопросы, но если вы любите раскрывать историю, они вас порадуют. Если вы по ходу чтения вопросов понимаете, что упустили нечто важное в сюжете, можете вернуться к расследованию.

Некоторые вопросы открытые. Например, как погибла жертва. Другие – с вариантами ответов, чтобы вы могли сделать выбор. Наконец, есть вопросы, которые требуют, чтобы вы назвали номер карты в качестве доказательства. Такие отмечены значком .



И главное – никаких предположений! Нужны доказательства, и вы наверняка найдёте то, что связывает вашего подозреваемого с местом преступления.

Зал славы

Дата	Имена детективов	Очки	★

**ДЕЛО
ЗАКРЫТО**

Создатели игры

Автор: Стефан Анкетиль | **Художники:** Голиат Гаши, Люси Десертин

Дизайнеры: Кристофер Матт | **Корректор:** Кудос

© 2022 Aurora. Все права защищены.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов | **Руководство производством:** Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша | **Выпускающий редактор:** Дарья Дунайцева

Переводчик: Дмитрий Кравченко | **Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Ксения Таргулян | **Корректор:** Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

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.

© 2022 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0



Играть интересно

hobbyworld.ru

