



ДЕТЕКТИВЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ



ФАБЬЕН ГРИНДЕЛЬ
ЙОАНН ЛЕФЕ



АРЧ АПОЛАР
АНН ВАЛЕННИ



В роли детективов вам предстоит отправиться в невероятное путешествие, расследуя тайны современности, прошлого и даже будущего! Раскройте серию необъяснимых дел и отыщите правду! Соберите подсказки о передвижениях подозреваемых, определив, где они находились в момент происшествия. Расследования в игре разной сложности и каждое проверит вашу проницательность и дедуктивные способности.

Помните, ваша цель – раскрыть дело раньше других детективов!



СОСТАВ ИГРЫ

- 1 блокнот **1**
- 4 карандаша
- 6 перфокарт времени **2**
- 6 перфокарт персонажей **3**
- 4 ширмы **4**
- 1 игровое поле
- 3 конверта со сценариями, в каждом: 1 буклет с 5 расследованиями **5**, описанием дела, его особыми правилами, условиями победы, ответами и 30 картами мест **6** (по 6 на каждого детектива).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

I) Выберите сценарий, затем расследование из 5 доступных, учитывая уровень сложности, обозначенный ★. Если вы играете в первый раз, то мы предлагаем начать с расследования #1 из сценария «**Яд высшего общества**», с уровнем сложности ★.

II) Каждый игрок: берёт ширму, 1 листок из блокнота и карандаш.

III) Внимательно прочтите:

- описание сценария;
- особые правила выбранного вами расследования;
- вопросы, на которые вы должны ответить, чтобы завершить расследование.

IV) Разместите перфокарты времени, персонажей и игровое поле в центре стола.

V) Разместите карты мест выбранного расследования также в центре стола, не переворачивая их (таблица значений не должна быть видна).

VI) Определите, кто будет первым игроком (например тот, кто раньше всех скажет сколько времени). Затем ходите по очереди, по часовой стрелке и проводите расследование.

РАССЛЕДОВАНИЕ


В свой ход вы можете исследовать одно место расследования. На нём вы сможете **либо** узнать количество персонажей, бывших там в выбранное вами время, **либо** узнать, сколько раз конкретный персонаж проходил через это место (за всё время; 1-6).


Выберите заинтересовавшую вас карту места, переверните её и (не подглядывая!) положите прямо под перфокарту времени или персонажа (одно из двух на ваш выбор).

Скруглённый угол перфокарты (правый верхний) укажет, как именно разместить под ней карту места. Форма перфокарты и карты должны совпасть, а символ места появится в отверстии в левом верхнем углу перфокарты (см. пример ниже).



Из этого вы узнаете 2 вещи:

- Зелёный символ  укажет **ОБЩУЮ ИНФОРМАЦИЮ**, доступную всем игрокам. Её вы должны сказать вслух.

- Белый символ  укажет **ЛИЧНУЮ ИНФОРМАЦИЮ**, доступную только вам!



ПРИМЕР 1: МЕСТО + ВРЕМЯ

Вы желаете узнать «Кто в 3 часа был в галерее?» Возьмите карту места «галерея» и подложите её под перфокарту ВРЕМЯ 3.

ОБЩАЯ информация (которую вы

озвучиваете вслух; под зелёным символом) указывает «x2», т.е. два разных персонажа были в галерее в 3 часа.

ЛИЧНАЯ информация (под белым символом) указывает «С»: служанка была одним из двух персонажей, находившихся в 3 часа в галерее.

Т.е.: все знают, что в галерее в 3 часа было 2 персонажа, но только вы знаете, что один из них был служанкой.



ПРИМЕР 2: МЕСТО + ПЕРСОНАЖ

Вы желаете узнать «Сколько раз журналист посещал музыкальный зал за всё время?» Возьмите карту места «музыкальный зал» и подложите её под перфокарту журналиста.

ОБЩАЯ информация (которую вы озвучиваете вслух; под зелёным символом) указывает «x1», т.е. журналист за всё время был в музыкальном зале лишь 1 раз.

ЛИЧНАЯ информация (под белым символом) указывает «5»: журналист был в музыкальном зале в 5 часов.

Т.е.: все знают, что журналист 1 раз был в музыкальном зале, но только вы знаете, что это было **в 5 часов**.

Записывайте полученную информацию в свои листки, дайте время всем подумать и сделать предположения, затем скажите детективу слева о том, что наступает его черёд вести расследование.

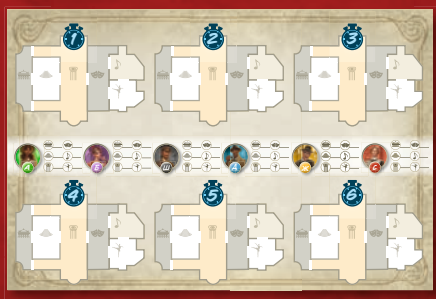
ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Если в буклете расследования не сказано иного, то:

- Персонажи всегда перемещаются с одного места на другое, соседнее место, за 1 час (они никогда не остаются в одном месте два часа подряд).
- Персонажи перемещаются за раз лишь из помещения в помещение (в этом выпуске «Детективов» места расследования – это помещения здания Оперы).
- Помещения должны быть соединены проходами (см. план здания на вашем листке, а также на игровом поле).

ЧАСТИ КОМПОНЕНТОВ

• ЛИСТКИ С ПЛАНом ЗДАНИЯ ОПЕРЫ



На листке указан план здания Оперы для каждого из 6 часов. Каждое место в опере обозначено своим значком.



Место является соседним с другим, если между ними есть проход (пустое пространство между помещениями).

В центральной части листка можно записать информацию о персонажах. Укажите, сколько раз персонаж был на конкретном месте.

Подсказка: если вы знаете, когда и где находился персонаж, запишите инициалы в подходящем месте и времени.

• КАРТЫ МЕСТ



Каждая карта содержит:

- название места;
- её символ;
- название сценария и номер расследования (только спереди);
- любую другую информацию, которую предлагает карта.

0, x1, x2, x3... = количество персонажей, бывших в выбранном месте в выбранное время, либо сколько раз персонаж прошёл через выбранное место.

1, 2, 3, 4, 5, 6 = время, в которое персонаж был в выбранном месте.

A, B, C, D, E, F = персонаж в выбранном месте в выбранное время.



= этот символ указывает, что вы должны немедленно вновь совершить ход, после того как все сделали пометки в своих листках. Обычно он появляется, когда ответ на ваш вопрос даёт всем игрокам одинаковое количество информации.

• ПЕРФОКАРТЫ ВРЕМЕНИ



На лицевой стороне перфокарты указан час. Когда вы используете перфокарту времени, эта сторона всегда должна быть обращена лицом вверх.

Примечание: скруглённые углы перфокарты и карты должны прилегать друг к другу.

• ПЕРФОКАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ



На лицевой стороне перфокарты указан персонаж. Когда вы используете перфокарту персонажа, эта сторона всегда должна быть обращена лицом вверх.

ПРИМЕР ЗАПОЛНЕНИЯ ЛИСТКА

Это пример того, как вы можете записать полученную информацию в свой листок. Но, конечно же, каждый детектив может сам вести записи так, как он хочет!

Записываю полученную информацию на своём листке.

Я знаю, что журналист никогда не был в этом месте.

Я знаю, что в этом месте в 4 часа находился лишь 1 персонаж — детектив.

Я знаю, что в этом месте были 2 персонажа, но не знаю кто именно.

Below the grid, there are icons for characters and locations with numerical counts:

- Character A: 1
- Character B: 1
- Character C: 1
- Character D: 1
- Character E: 1
- Character F: 1
- Character G: 1
- Character H: 1
- Character I: 1
- Character J: 1
- Location 1: 1
- Location 2: 1
- Location 3: 1
- Location 4: 1
- Location 5: 1
- Location 6: 1
- Location 7: 1
- Location 8: 1
- Location 9: 1
- Location 10: 1
- Location 11: 1
- Location 12: 1
- Location 13: 1
- Location 14: 1
- Location 15: 1
- Location 16: 1
- Location 17: 1
- Location 18: 1
- Location 19: 1
- Location 20: 1
- Location 21: 1
- Location 22: 1
- Location 23: 1
- Location 24: 1
- Location 25: 1
- Location 26: 1
- Location 27: 1
- Location 28: 1
- Location 29: 1
- Location 30: 1
- Location 31: 1
- Location 32: 1
- Location 33: 1
- Location 34: 1
- Location 35: 1
- Location 36: 1
- Location 37: 1
- Location 38: 1
- Location 39: 1
- Location 40: 1
- Location 41: 1
- Location 42: 1
- Location 43: 1
- Location 44: 1
- Location 45: 1
- Location 46: 1
- Location 47: 1
- Location 48: 1
- Location 49: 1
- Location 50: 1
- Location 51: 1
- Location 52: 1
- Location 53: 1
- Location 54: 1
- Location 55: 1
- Location 56: 1
- Location 57: 1
- Location 58: 1
- Location 59: 1
- Location 60: 1
- Location 61: 1
- Location 62: 1
- Location 63: 1
- Location 64: 1
- Location 65: 1
- Location 66: 1
- Location 67: 1
- Location 68: 1
- Location 69: 1
- Location 70: 1
- Location 71: 1
- Location 72: 1
- Location 73: 1
- Location 74: 1
- Location 75: 1
- Location 76: 1
- Location 77: 1
- Location 78: 1
- Location 79: 1
- Location 80: 1
- Location 81: 1
- Location 82: 1
- Location 83: 1
- Location 84: 1
- Location 85: 1
- Location 86: 1
- Location 87: 1
- Location 88: 1
- Location 89: 1
- Location 90: 1
- Location 91: 1
- Location 92: 1
- Location 93: 1
- Location 94: 1
- Location 95: 1
- Location 96: 1
- Location 97: 1
- Location 98: 1
- Location 99: 1
- Location 100: 1

РЕЖИМ ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА


В режиме для одного игрока вы пытаетесь закончить расследование как можно быстрее.

Каждый раз, когда вы задаёте вопрос, вы получаете и ОБЩУЮ и ЛИЧНУЮ информацию.

Вопрос – это совмещение карты места с перфокартой ВРЕМЕНИ или ПЕРСОНАЖА.

Следите за тем, **сколько** вопросов вы задали. Это в конце игры определит ваш успех.

Сверьтесь с таблицей ниже, чтобы узнать насколько хорошо вы прошли расследование.

Внимание (в режиме для одного игрока): если вам во время расследования встретится значок «ещё ход»  – он считается за ещё один, НЕ бесплатный вопрос.


- Яд высшего общества -

	Расследование 1	Расследование 2	Расследование 3	Расследование 4	Расследование 5
Сложность	★	★★	★★	★★	★★★
 Золотая лупа	1-7	1-9	1-8	1-9	1-12
 Серебрянная лупа	8-13	10-15	9-14	10-15	13-18
 Бронзовая лупа	14+	16+	15+	16+	19+

- Призрак Оперы -

	Расследование 1	Расследование 2	Расследование 3	Расследование 4	Расследование 5
Сложность	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
 Золотая лупа	1-15	1-15	1-18	1-18	1-18
 Серебрянная лупа	16-22	16-22	19-25	19-25	19-25
 Бронзовая лупа	23+	23+	26+	26+	26+

- Драгоценности невидцы -

	Расследование 1	Расследование 2	Расследование 3	Расследование 4	Расследование 5
Сложность	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
 Золотая лупа	1-12	1-18	1-16	1-16	1-20
 Серебрянная лупа	13-18	19-25	17-22	17-22	21-26
 Бронзовая лупа	19+	26+	23+	23+	27+

Пример: вы сыграли в расследование уровня сложности ★★ из сценария «Яд высшего общества». Решение вы нашли после 12 вопросов. Это клетка «10-15», а значит вы получаете серебрянную лупу!

КОНЕЦ ИГРЫ

В любой момент игры, когда вы считаете, что знаете ответ на все вопросы расследования, вы говорите: «Я всё знаю!» (при этом не говорите ответы). Напишите ответы на своём листке (не показывая их другим игрокам) и сверьте ответ с буклетом сценария.

Если вы сделали правильные выводы, то победили в игре!

В противном случае вы проигрываете и вылетаете из игры (ничего не говорите про правильные и неправильные ответы!).

Несколько детективов могут найти решение одновременно. Тогда они делят победу.

Если ошиблись все – то проиграли все. Попробуйте другое расследование!

ЗАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Авторы:

Фабьен Гриндель и Йоанн Лева

Иллюстрации:

Арч Аполар и Янн Валеани

Продюсеры:

Тифани Мартин и Чарльз-Амир Перрет

Арт-директор: Игорь Полушин

Made in China by Whatz Games

©2024 Origames, all rights reserved

©2024 Super Meeple, all rights reserved.



А ЧТО ДАЛЬШЕ?

Продолжите ваши расследования в новых местах и эпохах!