

КРИМИНАЛИСТ

УБИЙСТВО В ТОНКОНГЕ

АВТОР ИГРЫ: ТОБИ ХО
Иллюстраторы: Томми КС.5, Он Танг



ПРЕДЫСТОРИЯ

В залитом светом неоновых вывесок Гонконге произошло жестокое убийство. Вы и ваши напарники-следователи прибыли на место преступления и обнаружили, что преступник оставил важные улики. Чтобы поймать преступника и доказать его вину, вам необходимо найти Орудие Убийства и Главную Улику среди имеющихся подозрительных предметов.

Раскрыть убийство и так непросто, а тут ещё оказывается, что преступник — один из вас! Криминалист даёт подсказки Следователям об обстоятельствах преступления, а Убийца пытается всех запутать, чтобы замести следы своих грязных дел. Хватит ли Следователям внимательности, чтобы успешно раскрыть преступление, или же злоумышленнику удастся уйти от наказания?

КОМПОНЕНТЫ



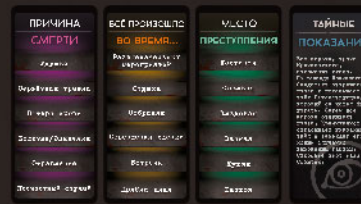
12 Ролей
(чёрные карты)



200 Улик
(красные карты)



90 Орудий
преступления
(синие карты)



32 Тайла
Реконструкции
(включая 6 тайлов Событий)



11 Жетонов
Следователя



6 Маркеров пуль

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Уберите в коробку все тайлы Событий (они используются для вариантов игры — см. раздел «Варианты игры»).

РОЛИ

Возьмите столько карт Ролей, сколько участников в игре.

ДЛЯ 4–5 ИГРОКОВ:

1 Убийца, 1 Криминалист, все остальные игроки
— Следователи.

ДЛЯ 6–12 ИГРОКОВ:

1 Убийца, 1 Криминалист, 1 Сообщник (по желанию),
1 Свидетель (по желанию и если в игре есть Сообщник), все
остальные игроки — Следователи.

Уберите все лишние карты Ролей в коробку. Перемешайте отобранные карты Ролей и раздайте по одной карте взакрытую каждому игроку. Игрок, которому досталась карта «Криминалист», открывает свою роль остальным игрокам и становится ведущим.

Если вы играете впервые, рекомендуем вам назначить Криминалистом игрока с железной выдержкой, дав ему соответствующую карту роли до раздачи остальных карт ролей.

ПОДГОТОВКА МЕСТА ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Раздайте каждому игроку, кроме Криминалиста, по 4 Улики и 4 Орудия преступления. Каждый игрок кладёт полученные 8 карт перед собой лицевой стороной вверх в два ряда: Орудия преступления в верхнем ряду и Улики в нижнем. Все эти карты должны быть хорошо видны игрокам. Внимательно рассмотрите свои карты, зачитайте вслух названия всех доставшихся вам Орудий преступления и Улик.

Изображения на ваших картах — лишь ориентир. Во время игры принимайте в расчёт в первую очередь слова на картах. И обязательно включите воображение!

ЖЕТОНЫ СЛЕДОВАТЕЛЯ

Раздайте каждому игроку (кроме Криминалиста) по одному жетону Следователя. Каждый игрок кладёт свой жетон перед собой у всех на виду: это значит, что игрок ещё не пытался раскрыть преступление. Уберите лишние жетоны в коробку.

ХОД ИГРЫ

1. ПРЕСТУПЛЕНИЕ

Во время этой фазы игры Убийца выбирает Орудие Убийства и Главную Улику, а Криминалист узнаёт всю правду о совершённом преступлении.

1а Криминалист объявляет: «В Гонконге всё спокойно. Жители города мирно спят». Все игроки, кроме Криминалиста, должны закрыть глаза. Криминалист проверяет, чтобы все действительно это сделали.

1б Криминалист объявляет: «Убийца (и Сообщник – в игре для 6–12 человек) просыпаются и идут на дело». Убийца (и Сообщник) открывают глаза.

1в Криминалист объявляет: «В городе совершено преступление! Убийца оставляет Главную Улику и Орудие Убийства». Убийца указывает на одну из лежащих перед ним Улик и одно Орудие преступления – они становятся Главной Уликой и Орудием Убийства, которые нужно будет найти Следователям. Криминалист запоминает эти две карты.

1г Криминалист кивает Убийце, подтверждая, что понял его выбор, и Убийца перестаёт указывать на выбранные им карты. Криминалист объявляет: «Убийца (и Сообщник) покидают место преступления». Убийца (и Сообщник) закрывают глаза. После этого Криминалист должен удостовериться, что у всех закрыты глаза.

1д (Только если играют 6–12 участников с участием Свидетеля)

Криминалист объявляет: «Свидетель выходит на улицу». Свидетель открывает глаза. Криминалист пальцем указывает Свидетелю на Убийцу и Сообщника. Криминалисту запрещено давать Свидетелю подсказки, кто из двух этих игроков – Убийца, а кто – Сообщник. Свидетель кивает в ответ, когда понял, кто является Убийцей и Сообщником, после чего Криминалист объявляет: «Свидетель что-то увидел и возвращается домой». Свидетель закрывает глаза. Криминалист убеждается, что у всех закрыты глаза.

1е Криминалист объявляет: «Наступило утро! Следователи пьют кофе и идут на работу». Все открывают глаза.

2. РАССЛЕДОВАНИЕ

Это основная часть игры, состоящая из 3 раундов. Каждый раунд разделён на две фазы: Сбор Сведений и Высказывание Подозрений. Игра может закончиться преждевременно, если один из Следователей верно идентифицирует Главную Улику и Орудие Убийства (Предъявит Обвинение, которое окажется верным). В противном случае игра завершается после третьего раунда. Фазы разыгрываются в следующем порядке:

2а Первый раунд Сбора Сведений

Криминалист откладывает в сторону 4 тайла «Место Преступления» и тайл «Причина Смерти». Затем он перемешивает оставшиеся тайлы Реконструкции и размещает получившуюся колоду взакрытую на столе.

Криминалист выбирает (на своё усмотрение) один из отложенных тайлов «Место Преступления», берёт тайл «Причина Смерти» и вытягивает наугад 4 тайла Реконструкции. Все эти 6 тайлов он кладёт перед собой лицом вверх так, чтобы всем было хорошо их видно.

2а-1 Криминалист по одному выставляет все 6 маркеров пуль на лежащие перед собой тайлы. Каждый маркер должен быть расположен на одной из шести строк на тайле. На каждом тайле может быть расположен только один маркер. На данном этапе Криминалист не ограничен по времени.



После размещения первого маркера все игроки, кроме Криминалиста, могут свободно высказывать свои мысли и вести обсуждение преступления. Криминалист размещает остальные маркеры, исходя из разворачивающейся дискуссии, чтобы помочь сузить круг подозреваемых. Таким образом, порядок размещения маркеров на тайлах, а также признаки решительности или нерешительности со стороны Криминалиста могут служить подсказкой. Маркеры можно размещать в любом порядке, но впоследствии их нельзя передвигать.

Криминалисту
ЗАПРЕЩАЕТСЯ
давать подсказки
словами, жестами,
глазами или мимикой!

2a-II Высказывание Подозрений

После размещения последнего маркера Криминалист даёт игрокам немного времени для обсуждения, а затем просит каждого из Следователей высказать своё мнение о преступлении. Начиная с сидящего слева от Криминалиста игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок сообщает, что он считает «Главной Уликой», а что — «Орудием Преступления». На это каждому игроку отводится около 30 секунд. (Это всего лишь рекомендация, вы можете изменять временное ограничение на своё усмотрение).

Игрокам запрещается перебивать Высказывающего подозрения игрока или мешать ему, ЕСЛИ ТОЛЬКО они не хотят попытаться «Предъявить Обвинение».

После того как каждому игроку выпал шанс Высказать Подозрения, Криминалист переходит ко второму раунду Сбора Сведений.

2b Второй раунд Сбора Сведений

2b-I Получение сведений

Криминалист берёт новый тайл из колоды. Этим тайлом он заменяет один из ранее использованных тайлов Реконструкции. Тайлы «Место Преступления» и «Причина Смерти» заменять нельзя. Чтобы заменить тайл, уберите с него маркер и сбросьте этот тайл. Новый тайл помещается в освободившуюся область, а Криминалист помещает освободившийся маркер на одну из 6 строк нового тайла.

2b-II Высказывание Подозрений

Криминалист даёт игрокам время для обсуждения, прежде чем каждый из них вновь получит возможность Высказать Подозрения, как описано в пункте 2a-II.

После того как каждый из игроков Высказал Подозрения во второй раз, Криминалист переходит к финальному раунду Поиска Улик.

2c Финальный раунд Сбора Сведений

2c-I Получение сведений: Повторите шаг 2b-I.

2c-II Высказывание Подозрений: Повторите шаг 2b-II.

Важно: Игра заканчивается, как только последний игрок Выскажет Подозрения в третий и последний раз.

ПРЕДЪЯВИТЬ ОБВИНЕНИЕ

Все игроки кроме Криминалиста, включая Убийцу (и его Сообщника), могут сделать одну попытку «Предъявить Обвинение» в любой момент в ходе игры. Чтобы попробовать раскрыть преступление, игрок должен объявить «Я собираюсь Предъявить Обвинение!» Этот игрок затем указывает на одну Улику и одно Орудие Преступления, лежащие перед другим игроком.

Если карты, выбранные игроком при Предъявлении Обвинения, оказались Главной Уликой и Орудием Убийства, то Криминалист подтверждает это, а игра тут же завершается: Криминалист и Следователи побеждают. При игре со Свидетелем у Убийцы есть возможность ускользнуть и победить в игре (см. раздел «Игра со свидетелем»).

Если хотя бы одна из этих карт была выбрана неверно, то Криминалист просто отвечает «Нет», не разглашая какой-либо дополнительной информации.

Если игрок попытался Предъявить Обвинение, и ему это не удалось, то он должен отдать свой жетон Следователя Криминалисту, обозначая, что он уже использовал свою единственную попытку раскрыть преступление. Этот игрок продолжает участвовать в игре по изложенным выше правилам и всё ещё может Высказывать Подозрения в ходе всех фаз Высказывания Подозрений, но он больше не может Предъявить Обвинение.



Важно: Если вы не предпримете попытку Предъявить Обвинение до того, как последний игрок Выскажет Подозрения в третий и последний раз, то вы окончательно упустите шанс это сделать. Используйте эту возможность!

3. ЗАКРЫТЬ ДЕЛО

Игра завершается при выполнении одного из следующих условий:

1. Следователь Предъявляет Обвинение и верно указывает Главную Улику и Орудие Убийства. В этом случае Криминалист и Следователи (а также Свидетель) побеждают!

2. Все игроки упустили свой шанс раскрыть преступление (либо потому что они сделали неверное предположение, либо не попытались Предъявить Обвинение до конца третьего и последнего раунда Высказывания Подозрений). В этом случае Убийца (и его Сообщник) побеждает.

ИГРА СО СВИДЕТЕЛЕМ

Если в игре есть Свидетель, то с одной стороны – преступление раскрыть легче, но с другой стороны – умный Свидетель будет вести себя скрытно, чтобы Убийца и его Сообщник ни в коем случае не догадались, кто он! В финале игры, если были верно отгаданы и Главная Улика, и Орудие Убийства, у Убийцы и его Сообщника будет шанс улизнуть из зала суда, устранив Свидетеля! Посоветавшись, они указывают на игрока, который, по их мнению, играл роль Свидетеля. Если они угадывают, то избегают наказания и побеждают! Если же выбранный им игрок – не Свидетель, то их успешно осуждают, а игра завершается победой Криминалиста, Следователей и Свидетеля.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

ТАЙЛЫ СОБЫТИЙ

Для игры с тайлами Событий Криминалист смешивает их с колодой тайлов Реконструкции после первого раунда Сбора Сведений. Таким образом, событие может произойти либо во Втором, либо в Финальном раунде игры. При игре с тайлами Событий просто прочитайте вслух приведённый на взятом тайле текст и следуйте изложенным инструкциям.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ИГРЫ

Игроки могут вносить следующие изменения в правила, чтобы изменить сложность игры:

Чтобы сделать игру проще для Следователей, раздайте по 6 карт каждому игроку: 3 Улики и 3 Орудия преступления.

Чтобы сделать игру сложнее для Следователей, раздайте по 10 карт каждому игроку: 5 Улик и 5 Орудий преступления.

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

В этой игре есть несколько ограничений общения между игроками:

1. Криминалист может сообщать информацию только при помощи маркеров пуль, размещая их на тайлах Реконструкции, а также отвечая «да» или «нет» на попытку одного из Следователей Предъявить Обвинение.

2. Игроки не могут перебивать друг друга в ходе фазы Высказывания Подозрений – кроме случая, если кто-то решает Предъявить Обвинение.

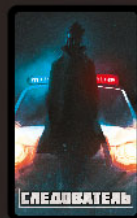
В ходе фазы Сбора Сведений игроки могут свободно высказываться. Задавать друг другу вопросы разрешается. Отвечать на вопросы необязательно.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ РОЛЕЙ:



1 КРИМИНАЛИСТ

Криминалист – ведущий в игре, который знает о преступлении всё. Его задача – помочь Следователям найти Главную Улику и Орудие Убийства. Если одному из Следователей удастся это сделать, то преступление считается раскрытым, а Криминалист и Следователи побеждают в игре.



8 Следователей

Чтобы раскрыть преступление, Следователи должны изучить подсказки, полученные от Криминалиста. Если один из Следователей верно называет как Главную Улику, так и Орудие Убийства, Убийцу арестовывают, а Следователи вместе с Криминалистом побеждают в игре.

Помните, что Убийца (и Сообщник) находятся среди Следователей! Невинным Следователям нужно будет потрудиться, чтобы защититься от ложных обвинений.



1 Убийца

Убийца пытается скрыть от остальных свою роль и ищет, на кого переложить вину. Даже будучи обнаруженным, Убийца побеждает в игре, если никто из игроков не назвал верно обе карты: и Главную Улику, и Орудие Убийства.



1 Сообщник

Сообщник знает, кто Убийца, и также знает Главную Улику и Орудие Убийства. Сообщник и Убийца побеждают вдвоём, если Убийце удастся уйти безнаказанным.



1 Свидетель

Свидетель видел, как преступники покидают место преступления. Однако он не знает, кто из них Убийца, а кто – Сообщник, и как было совершено преступление.

Если Убийца был арестован, но при этом может опознать Свидетеля, то Свидетель считается убитым, что позволяет Убийце и Сообщнику уйти от наказания и победить в игре. Если Убийца, будучи обнаруженным, не угадывает Свидетеля, Свидетель побеждает вместе со Следователями и Криминалистом.

В игре от 6 до 12 игроков есть ещё две роли



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «СТИЛЬ ЖИЗНИ» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!