

A man in a dark suit and tie is shown from the chest up, holding a human skull in his hands. The background is dark and moody.

МОЙ МОТИВ УБИЙСТВА ТРУП ОБЕЗЬЯНЫ

ВНИМАНИЕ!

Не смотрите карты до того, как внимательно прочитаете правила игры.

Только что произошло убийство.
Его совершил один из вас!

«Мой мотив убийства. Труп Обезьяны» — сюжетная соревновательная игра, создающая атмосферу классического детективного вечера, но без ведущего.

Вы и другие игроки примерите на себя роли персонажей и увидите происходящее их глазами.

Преступление можно раскрыть **только один раз**, потому что после завершения партии вы узнаете все тайны.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Познакомьтесь с историей, в которую вам предстоит погрузиться: прочитайте вслух **пролог** — текст на верхней карте колоды. Затем отложите карту пролога в сторону и разместите остальные карты на столе так, как описано ниже.

ВАЖНО. Размещайте карты аккуратно, чтобы не узнать сюжет раньше времени.



Лицевую сторону карт (с восклицательным знаком в левом верхнем углу) можно смотреть, только если это позволяют правила.



Оборотную сторону карт (без восклицательного знака) можно смотреть в любой момент игры.



Выложите в центр стола лицевой стороной вниз **8 карт локаций** (2 ряда по 4 карты в каждом). Подсказки на них помогут вам раскрыть секреты этой истории.



Положите рядом с картами локаций стопку из **11 карт тайн** лицевой стороной вниз. На них есть дополнительные подсказки, которые игроки могут получить во время игры.



Положите рядом с картами тайн стопку из **7 карт ролей** с портретами персонажей. Эти карты позволят участникам не перепутать, чью роль играет каждый из них.



Положите рядом с картами ролей **лицевой стороной вниз** стопку из **28 карт персонажей** (истории, взаимоотношений и целей). На них — краткое описание персонажа, какие тайны он хранит, что думает о других персонажах, какие личные цели преследует. Здесь также указано, **убийца ли он**.

КАРТЫ ПЕРСОНАЖА



2 карты истории

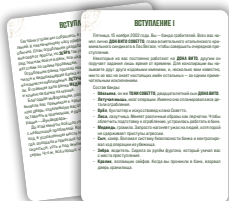


1 карта взаимоотношений



1 карта целей

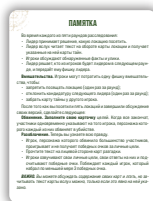
Отложите в сторону **последние 5 карт** колоды: **2 карты вступления** вы прочтаете перед началом игры, **2 карты разгадки** — в конце игры (не смотрите сейчас их текст!). Последняя карта колоды — это **памятка**. Обращайтесь к ней во время игры.



2 карты вступления



2 карты разгадки



Памятка



Наконец, любым способом выберите лидера на первый раунд. Он получает **жетон лидера**. Каждый игрок получает по **2 жетона вмешательства**.

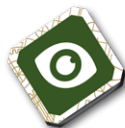
ХОД ИГРЫ

РАССЛЕДОВАНИЕ

Расследование продолжается **5 раундов**.

Каждый раунд:

- Лидер **выбирает локацию**, которую игроки ещё не посещали.
- Лидер переворачивает выбранную карту локации и **читает вслух** текст на её лицевой стороне.
- До завершения игры **эта карта остаётся доступна** всем игрокам.



В некоторых локациях лидер может получить **карту тайны**. Он читает про себя её текст и кладёт перед собой лицевой стороной вниз. Другой игрок может **вмешаться** и забрать эту карту (см. ниже раздел «Вмешательства»).

После того как вы **обсудили** информацию на карте локации, лидер передаёт жетон лидера другому участнику **по своему выбору**, и начинается новый раунд.

***Примечание.** В конце последнего (пятого) раунда не назначайте нового лидера.*

ВМЕШАТЕЛЬСТВА

В течение партии каждый игрок может **дважды вмешаться** в ход расследования:



- **Запретить посещать выбранную лидером локацию** и заставить его выбрать другую. За раунд можно запретить посещать только одну локацию.
- **Отклонить кандидатуру следующего лидера** и заставить лидера выбрать другого игрока. За раунд можно отклонить только одну кандидатуру.
- **Забрать карту тайны у другого игрока**, прочитать её про себя и положить лицевой стороной вниз перед собой. Это можно делать в любой момент даже несколько раз за раунд.

Чтобы выполнить любое из этих действий, игрок должен **сбросить один жетон вмешательства**. После того как у игрока не осталось таких жетонов, он больше не может вмешиваться в ход расследования до конца игры.

ЛИЧНЫЕ ЦЕЛИ

На **карте целей** каждого персонажа указано, за что игрок может получить **победные очки** (ПО) в конце партии. Одна из целей каждого (или почти каждого) игрока — вычислить настоящего убийцу. От этих обвинений будет зависеть, кто из участников проиграет. Остальные цели связаны с другими сюжетными линиями: секретами, которые нужно раскрыть или, наоборот, сохранить в тайне от других.

КАРТА ЦЕЛЕЙ

LOREM IPSUM — ЦЕЛИ

Ниже указаны ваши тайные цели и сколько ПО (♦) вы получите за их выполнение. Для победы вам необходимо набрать по меньшей мере 2 ♦, чтобы вас не обвинили в убийстве.

Во время завершения расследования тайно запишите свои ответы нагорные соответствующих целей или на листе бумаги.

Во время разоблачения все игроки должны проверить, раскрыты ли их секреты. Секрет раскрыт, если другой игрок правильно ответил на вопрос про него одним своим целью.

ВАЖНО: Любой персонаж в игре может оказаться убийцей или быть ключевой фигурой в одном из второстепенных сюжетов, даже если его роль не досталась ни одному из игроков!

— ЦЕЛИ —

Кто совершил убийство? (♦)

Игроки обвинили настоящего убийцу. (♦)

Кто любовник королевы? (♦ ♦)

Никто не написал, что вы — шпион короля. (♦)

Памятка по целям

— ЦЕЛИ —

Кто совершил убийство? (♦)

Игроки обвинили настоящего убийцу. (♦)

Кто любовник королевы? (♦ ♦)

Никто не написал, что вы — шпион короля. (♦)

Победные очки ♦

ОБВИНЕНИЕ

Расследование завершается, когда игроки исследовали **5 локаций**. Продолжайте обсуждение, пока каждому есть что сказать. Можете даже произнести речь со своей теорией о личности убийцы, чтобы убедить остальных в своей правоте. Затем игроки **записывают** на своей карте целей, **кого они обвиняют в убийстве**, и **отвечают на другие вопросы**.

***Примечание.** Можно написать имя даже того персонажа, за которого не играет ни один из участников!*

Когда все игроки запишут свои ответы, они должны одновременно указать на того игрока, персонажа которого каждый из них обвиняет в убийстве.

РАЗОБЛАЧЕНИЕ

Игрок, персонажа которого **большинство** участников в своих ответах обвинило в убийстве, **проигрывает и не получает** ПО, даже если выполнил все свои цели. Тем не менее его ответы могут повлиять на то, выполняют ли свои цели другие игроки и получают ли они за это ПО.

Если обвинения разделились **поровну** между персонажами нескольких игроков, виновного из них **выбирает лидер** (даже если сам лидер — один из этих игроков).

Теперь вы узнаете **всю правду**: кто совершил убийство и какие цели преследовал каждый из игроков.

Прочитайте текст на лицевой стороне карт разгадки. После этого игроки **зачитывают свои цели и записанные ответы**, а также подсчитывают ПО за те из них, что им удалось выполнить.

Побеждают все игроки, набравшие **3 ПО и больше**, — таким образом в игре может быть **несколько победителей**.

НАЧАЛО РАССЛЕДОВАНИЯ

Когда вы будете готовы приступить к игре, завершите подготовку:

РАСПРЕДЕЛИТЕ РОЛИ

В зависимости от количества игроков роли распределяют по-разному:

- Если вы играете **впятером**, прочитайте карту тайны 5 и следуйте её инструкциям.
- Если вы играете **вшестером**, прочитайте карту тайны 6 и следуйте её инструкциям.
- Если вы играете **всемером**, распределите все 7 карт ролей между участниками. Вы можете выбрать роли или получить случайные.

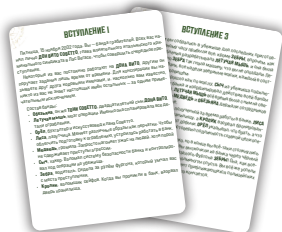
Игроки по очереди **читают вслух** краткое описание своего персонажа на карте роли, чтобы все знали роль друг друга.

Чтобы вам было проще запомнить, кто есть кто, поместите карту роли перед собой. Её нижнюю часть можно **согнуть, как на иллюстрации**.



УЗНАЙТЕ ПРЕДЫСТОРИЮ

Прочитайте вслух текст на обеих сторонах двух карт вступления. Из них вы узнаете о событиях до убийства.



РАЗДАЙТЕ КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Выдайте каждому игроку по 4 карты его персонажа (2 карты истории, 1 карту взаимоотношений и 1 карту целей).



КАРТЫ ПЕРСОНАЖА



2 карты истории



1 карта взаимоотношений



1 карта целей



Если вы играете впятером или вшестером, у вас останутся лишние карты. **Не читайте текст на их лицевой стороне** и верните их в коробку.

ПОГРУЗИТЕСЬ В СЮЖЕТ

Каждый игрок читает (**про себя!**) текст на лицевой стороне четырёх карт своего персонажа.

Прочитайте **вслух** описание каждой из локаций.

**Не спешите, узнайте своего персонажа как следует.
Вы можете делать любые заметки во время партии.
Когда все будут готовы, приступайте к игре!**

ВАЖНО. Обсуждение версий произошедшего — это главная часть игры. При этом соблюдайте следующие правила:

- Текст на лицевой стороне карт **нельзя читать вслух**, если это явно не указано на самой карте.
- Вы можете **обсуждать содержание своих карт** с другими игроками. А вот говорить при этом правду или лгать — решать вам.
- Вы можете **задавать вопросы другим игрокам** в любой момент игры, особенно если подозреваете их во лжи.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Эмануэле Бриано.

Автор сюжета: Майкл Даксбери.

Разработка игры: Карола Корти, Лоренцо Сильва, Яльмар Хак.

Художник: Алекс Твин.

Менеджер проекта: Лоренцо Сильва.

Графический дизайн: Лукас Коваль, Аннакьяра Росси, Умберто Спятиккья.

Правила и редактура: Алессандро Пра, Уильям Ниблинг.

Команда Horrible Guild: Давиде Амичи, Федерико Корбетта Качи, Иления Д'Абундо, Федерико «Той» Досси, Андреа Лульи, Джулия Монте, Камилла Мускьо, Ренато Сасделли, Лаура Северино.



HORRIBLEGUILD.COM

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

Выпускающий редактор: Игорь Горбачев.

Редактор: Алина Авдякова.

Переводчик: Наталья Просунцова.

Корректор: Полина Сикацкая.

Верстальщик: Вероника Романова.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Ещё больше интересных игр вы найдёте на сайте нашего издательства www.crowdgames.ru! Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

