



ПИСЬМА ПРИЗРАКА

детективная игра с тайными ролями

ПРАВИЛА ИГРЫ

ПРОЛОГ

– Кто здесь?!

Шериф нервно водил лучом фонаря из стороны в сторону, пытаясь обнаружить источник звука. От ограды отделился тёмный силуэт и медленно направился к нему.

– Эй, я дважды спрашивать не буду!.. – слегка подрагивающая рука шерифа уже растёгивала поясную кобуру.

Из темноты донёсся приглушённый женский смех.

– Хопкинс, перестань светить мне в глаза. Лучше объясни, что ты делаешь в одиночку около дома жертвы громкого убийства в половину второго ночи?

Шеф окружной полиции с еле скрываемым облегчением выдохнул и опустил фонарь. Самыми частыми его мыслями за последние дни были «Хватит ли у меня нервов дожить до отпуска?» и «Чёрт бы побрал этих журналистов».



– Сюзан, на все вопросы, касающиеся этого дела, я ответил на вчерашней пресс-конференции, а сейчас, пожалуйста, не... – шериф уже хотел отправить журналистку домой, но она не дала ему продолжить фразу.

– Единственное, что мы вчера узнали, – это что полиция так ни на шаг и не приблизилась к раскрытию преступления. И то, что ты сейчас опять направляешься к дому, который уже многократно обыскали вдоль и поперёк твои сотрудники, только подтверждает это.

– Мы ведём активные следственные действия, и я не обязан перед тобой отчитываться. И вообще, Сюзан, это скорее мне следует у тебя спросить, что ты тут делаешь. Девушке разгуливать ночью по пустому городу может быть небезопасно, тебе так не кажется?

– Конечно, не кажется. Что со мной может случиться, когда за порядком следят такие профессионалы?

Хопкинс постарался пропустить мимо ушей плохо прикрытый сарказм, чтобы не заводится. Он был практически уверен, что у неё в сумочке лежит включённый диктофон. Репортаж о шерифе, сорвавшемся на ни в чём не повинную журналистку, явно не пошёл бы на пользу репутации местных органов правопорядка.

– Ладно, Хопкинс, допустим, в детали расследования ты меня посвящать не будешь. Но что ты скажешь об этом? – она достала и передала шерифу несколько фотоснимков.

– Что это? – в интонациях Хопкинса начинала проявляться злость.

– Улики, разве нет? Только не говори, что вы не приобщили это к делу.

Усталость и раздражение всё увереннее брали верх над самоконтролем Хопкинса, придерживаясь официального тона уже просто не оставалось сил.

– Итак, ты выслеживаешь меня посреди ночи на улице, а затем преподносишь какие-то непонятные фотографии, которые, скорее всего, вообще никакого отношения не имеют к этому делу, – остановиться Хопкинс уже не мог, желание выместить на ком-то злость за собственное бессилие было слишком велико. – Хотя нет, подожди-ка, ты же у нас великий сыщик, куда мне тягаться с тобой в расследовании преступлений? Что ж, Сьюзан, давай проверим твою версию. Почему бы нам не спросить у самого убитого, а? Вот как раз его почтовый ящик, давай отправим ему эти фото, а он потом нам отпишет, что к чему. Как тебе такая мысль?



С этими словами он опустил снимки в прорезь почтового ящика и демонстративно направился к двери дома, перегороженной сигнальной лентой.

Почтовый ящик вдруг хищно лязгнул крышкой и затрясся, издавая невнятные завывания. В следующий миг всё закончилось, как будто ничего и не произошло. Замершие от неожиданности шериф и журналистка молча смотрели то на ящик, то друг на друга. Наконец, отойдя от оцепенения, Хопкинс медленно приблизился к нему и осторожно заглянул под крышку.

– Сьюзан, здесь остался только один снимок...

На какое-то время повисло напряжённое молчание.

– Ты ведь понимаешь, что нам никто не поверит? – в голосе журналистки слышалась лёгкая дрожь.

– Понимаю. Хотя, мне кажется, я знаю кое-кого из нашего города...



ОБЗОР ИГРЫ

Вы выступаете в роли детективов и пытаетесь раскрыть запутанное преступление. Полиция Сайдвуда обнаружила улики, которые могут указывать на **мотив**, **место** и **способ** убийства, но только 3 из них являются истинными уликами.

Один из вас играет за **Призрака** и помогает детективам раскрыть дело. Единственный способ общения между Призраком и остальными игроками – мистический почтовый ящик, через который игроки отправляют свои карты улик Призраку. Призрак смотрит полученные улики и открывает в качестве **подсказок** только ассоциативно связанные с истинными уликами карты, остальные же убирает в **стопку исчезнувшего**.

Обсуждая и анализируя открытые Призраком подсказки и исчезнувшие карты улик, вам нужно за несколько раундов вычислить 3 истинные улики. Но будьте бдительны, ведь среди вас могут скрываться **Убийца** и его **Сообщники**. Они будут всеми силами стараться запутать остальных игроков, чтобы помешать расследованию.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

Вы можете играть в **соревновательном** (от 4 игроков) или **кооперативном режиме** (от 2 игроков). В соревновательном режиме Призрак и команда Детективов играют против тайного Убийцы и его Сообщников. В кооперативном режиме участвуют только Призрак и Детективы: все игроки сообща стараются раскрыть преступление.

В конце правил вы также найдёте описание дополнительных вариантов игры, которые позволят вам в дальнейшем разнообразить партии. Например, попробуйте добавить в игру **персонажей** с уникальными способностями.

Необязательно заранее полностью читать правила. Выберите игрока, который будет зачитывать вслух очередную часть правил, и сразу выполняйте указанные действия.

КОМПОНЕНТЫ

150 карт улик



Жетон почтового ящика



14 карт ролей



12 двусторонних карт персонажей



3 жетона категорий



Жетон рации



ОПИСАНИЕ РОЛЕЙ

Призрак – знает роли всех игроков и истинные улики. Призрак помогает Детективам раскрыть дело и побеждает вместе с ними.

Детектив – старается отгадать истинные улики и личность Убийцы. Детективы побеждают, если смогут раскрыть дело: отгадать все 3 истинные улики, либо отгадать любые 2 истинные улики и арестовать Убийцу. Однако если Убийца отгадает личность Свидетеля или Эксперта, Детективы проигрывают, даже раскрыв дело.

При игре в кооперативном режиме: У Детективов один способ раскрыть дело: отгадать все 3 истинные улики.

Убийца – знает истинные улики и своих Сообщников (если они есть в игре). В начале игры он сам тайно выбирает (и показывает Призраку и Сообщникам) истинные улики, а затем в ходе игры старается помешать Детективам их отгадать. Убийца побеждает, если Детективы не раскрыли дело, либо если он сам отгадал личность Свидетеля или Эксперта.



Сообщник – знает других Сообщников, Убийцу и истинные улики. В ходе игры он старается помешать Детективам раскрыть дело и не выдать себя. Сообщник побеждает, если Детективам не удалось раскрыть дело и сам он не был арестован.

Свидетель – знает Убийцу. Помогает Детективам раскрыть дело, но не должен выдать себя Убийце. Побеждает вместе с Детективами.

Эксперт – знает истинные улики. Помогает Детективам раскрыть дело, но не должен выдать себя Убийце. Побеждает вместе с Детективами.

Шантажист – знает Убийцу. Старается отгадать истинные улики и помешать Детективам раскрыть дело. Побеждает, если Детективы не смогли раскрыть дело, а он сам отгадал истинные улики и не выдал себя Убийце. Вариант игры с Шантажистом описан в разделе «Дополнительные варианты игры».



ПОДГОТОВКА И НАЧАЛО ИГРЫ

1. Распределение ролей

При игре в кооперативном режиме (от 2 игроков): Вам не нужны карты ролей. Выберите одного игрока Призраком. Все остальные играют за Детективов. Среди вас не будет Убийцы, и ваша общая задача – верно разгадать все 3 истинные улики.

При игре в соревновательном режиме (от 4 игроков): Подготовьте стопку карт ролей по числу игроков согласно таблице. Перемешайте её и раздайте каждому по 1 карте роли взакрытую. Игрок, получивший роль Призрака, сразу открывает свою карту. Остальные игроки хранят свои роли в тайне до конца игры.



| Число игроков | Роли |
|---------------|-----------------------------------------------------------------|
| 4 | Призрак, Убийца, Детектив x 2 |
| 5 | Призрак, Убийца, Детектив x 3 |
| 6 | Призрак, Убийца, Детектив x 4 |
| 7 | Призрак, Убийца, Сообщник, Свидетель, Детектив x 3 |
| 8 | Призрак, Убийца, Сообщник, Свидетель, Детектив x 4 |
| 9 | Призрак, Убийца, Сообщник, Свидетель, Детектив x 5 |
| 10 | Призрак, Убийца, Сообщник x 2, Свидетель, Эксперт, Детектив x 4 |
| 11 | Призрак, Убийца, Сообщник x 2, Свидетель, Эксперт, Детектив x 5 |
| 12 | Призрак, Убийца, Сообщник x 2, Свидетель, Эксперт, Детектив x 6 |

2. Сбор улик

Перемешайте колоду улик. Выложите на стол друг под другом 3 жетона категорий: Мотив, Место и Способ. Начиная с Призрака, игроки по кругу берут из колоды улики по 1 карте и выкладывают их в ряд справа от любого из жетонов категорий, для которого ещё не выложено 4 улики. При этом игроки предлагают гипотезу, как эта улика может быть связана с выбранной категорией. Гипотезы вовсе не должны выстраиваться в общую картину. Напротив, это могут быть абсолютно противоречащие друг другу истории. Придуманные к уликам гипотезы помогут далее в игре учитывать более широкие ассоциации.

Пример: Игрок вытянул карту «Жёлудь». Он говорит, что жёлудь может указывать на то, что убийство произошло в лесу, и выкладывает эту карту в категорию «Место». Следующий игрок открыл карту «Следы мокрых ног» и добавил её в категорию «Мотив», пояснив, что жертва громко топала по ночам.



В каждой категории в результате должно оказаться по 4 карты.



Все улики собраны

3. Выбор истинных улик

При игре в кооперативном режиме: В игре нет Убийцы, поэтому Призрак сам тайно выбирает по 1 истинной улике в каждой категории и запоминает их на всю игру.

При игре в соревновательном режиме: Передайте правила Призраку. Призрак читает вслух *следующий текст*, и все выполняют указанные действия в зависимости от своей роли.

Все игроки, кроме Призрака, закрывают глаза. Убийца и Сообщники (при наличии) открывают глаза и знакомятся друг с другом. Убийца выбирает по 1 истинной улике в каждой категории. Призрак указывает Убийце на каждый жетон категории, а Убийца на пальцах показывает номер выбранной карты, считая от жетона. Убийца и Сообщники закрывают глаза.

Важно: Призрак, Убийца и Сообщники должны запомнить истинные улики на всю игру!

При игре со Свидетелем: Свидетель открывает глаза, Призрак указывает на Убийцу. Свидетель закрывает глаза.

При игре с Экспертом: Эксперт открывает глаза, Призрак указывает на истинные улики. Эксперт закрывает глаза.

При игре с Шантажистом: Шантажист открывает глаза, Призрак указывает на Убийцу. Шантажист закрывает глаза.

После этого все игроки открывают глаза.



Убийца выбрал истинные улики

4. Первая зацепка

Раздайте каждому игроку (в том числе Призраку) по 5 карт из колоды улик. Игроки не должны показывать свои карты улик друг другу или обсуждать их.

Призрак может (если захочет) выбрать одну из своих карт, которая ассоциируется с одной или несколькими истинными уликами, и выложить её на стол в открытую в качестве первой подсказки. Затем Призрак добирает 1 карту из колоды, чтобы у него на руке снова оказалось 5 карт. Остальные игроки могут обсудить выложенную подсказку перед началом первого раунда игры.

Важно: До самого финала игры Призрак не может словами, жестами или другим образом общаться с игроками, он может направлять Детективов только с помощью карт подсказок. Даже если Детективы окончательно запутались и пошли по ложному следу, Призрак должен оставаться невозмутимым и не выдавать своих эмоций.



Призрак сыграл в качестве подсказки «Термос», намекая одновременно на «Жёлудь» (раскраской термоса) и «Пончик» (в термосе обычно чай)

Теперь вы готовы начать игру!

Игра идёт от 2 до 5 раундов. Число раундов зависит от числа игроков:

| | | | | | | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| Игроки | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| Раунды | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 |

РАУНД ИГРЫ

1. Отправка карт Призраку

Все игроки (кроме Призрака) одновременно выбирают и выкладывают 1 карту улики из руки **взакрытую** на жетон почтового ящика для отправки Призраку. Пока игрокам нельзя говорить, какие именно улики они отправляют или проверяют, но игроки могут называть категории, которые хотят проверить.



При игре вдвоём: Детектив отправляет Призраку сразу 2 карты.

Пример: Игрок отправляет Призраку карту «Средство от комаров», чтобы проверить улику «Жёлудь» в категории «Место» – обе эти карты связаны с лесом. Другим игрокам он может сообщить только, что собирается проверить улики в категории «Место».

Игрок, который первым в текущем раунде выложил карту на жетон почтового ящика, забирает **жетон рации**. В фазе обсуждения он будет высказываться первым.



2. Обновление карт на руке

Каждый игрок может сбросить **взакрытую** 1 карту из руки в **стопку сброса** (кроме Призрака: возможность сбросить карту у него будет позже), а затем добирает карты из колоды улик, чтобы у него снова оказалось 5 карт.

3. Подсказки Призрака

Призрак забирает отправленные ему карты с жетона почтового ящика, перемешивает взакрытую и только затем смотрит. Призрак выбирает из них те, что могут ассоциироваться с истинными уликами, и может добавить к ним 1 карту из своей руки. Выбранные карты Призрак одновременно открывает в качестве **подсказок**. Призрак не подаёт знаков очерёдность и положением подсказок на столе. Все остальные отправленные ему карты он убирает в **стопку исчезнувшего**, не показывая их.

После этого Призрак может сбросить взакрытую 1 карту из руки в стопку сброса и добирает новые карты из колоды улик, чтобы у него снова оказалось 5 карт.

Расположите стопку исчезнувшего рядом с картой роли Призрака, чтобы не путать её с общей стопкой сброса.

При игре вдвоём: Призрак может добавлять к подсказкам сразу 2 карты из своей руки.

4. Обсуждение

Игрок с жетоном рации начинает обсуждение. Имеет смысл сказать, какую карту вы отправляли Призраку (особенно если она исчезла), что думаете насчёт выложенных подсказок и исчезнувших карт, а также какие улики считаете истинными. После этого жетон переходит к следующему игроку по часовой стрелке – и так высказываются все игроки по кругу. Призрак ничего не говорит, а просто передаёт жетон дальше. Пока высказывается один игрок, другие могут отвечать и спорить, но приоритет слова у обладателя жетона рации.

Совет: Убийце выгодно, чтобы отправленная им карта исчезла. Тогда Детективы не получают дополнительной информации, а Убийца может солгать о том, какая карта была им отправлена, чтобы ещё больше запутать других игроков и отвести подозрения от истинных улик. Убийца всегда может безопасно назвать карту, которую он оставил в руке или сбросил. Сообщники и Шантажист тоже могут блефовать насчёт отправленных ими карт.

Например, истинная улика в категории «Место» – «Жёлудь». Убийца отправляет Призраку карту, которая не ассоциируется ни с одной истинной уликой, чтобы она попала в стопку исчезнувшего. Во время обсуждения он сообщает, что отправлял «Средство от комаров» и якобы эта карта исчезла, раз её нет среди открытых подсказок. Хотя на самом деле эта карта осталась в руке у Убийцы. Таким образом он старается отвести подозрения от «Жёлудя».

После того, как жетон пройдёт полный круг, вы можете дополнительно обсудить полученную информацию. Далее начинается новый раунд.

ФИНАЛЬНОЕ ГОЛОСОВАНИЕ

По окончании последнего раунда вы должны с помощью голосования решить, какие улики вы считаете истинными и кого арестуете как Убийцу. В голосовании участвуют все игроки, кроме Призрака.

Голосование проходит в 4 этапа: за Мотив, Место, Способ и затем за личность Убийцы. В первых 3 этапах вы одновременно по команде Призрака показываете на пальцах номер карты, которую считаете истинной уликой в названной категории. Улика, за которую проголосовало большинство, считается выбранной. **Важно:** Призрак пока не сообщает, угаданы ли улики! На 4-м этапе по команде Призрака одновременно укажите на игрока, которого считаете Убийцей и хотите арестовать.

Если на любом этапе нет явного большинства голосов у одного варианта, повторите голосование. Если снова «ничья» – считается, что игрокам не удалось принять верное решение.

При игре с Сообщниками: Если арестован Сообщник, он открывает свою карту роли, а игроки проводят дополнительный арест. Арестованный не голосует.

После всех этапов голосования Призрак сообщает, **удалось ли Детективам раскрыть дело, но не называет истинные улики.** Убийца открывает свою карту роли. *Напомним, дело раскрыто, если верно разгаданы все 3 истинные улики, либо 2 улики и личность Убийцы.*

При игре со Свидетелем или Экспертом, если дело раскрыто: Убийца пытается определить Свидетеля или Эксперта, указав на одного из игроков и назвав его роль. Если он точно определил Свидетеля или Эксперта, Убийца выигрывает, а Детективы проигрывают.

При игре с Шантажистом, если дело не раскрыто: Убийца пытается определить Шантажиста, указав на одного из игроков. Если Убийца не угадал его, Шантажист называет истинные улики. Если всё названо верно, Шантажист побеждает, а все остальные проигрывают.

Наконец, все игроки открывают карты ролей, а Призрак показывает истинные улики. Вы также можете открыть карты стопки исчезнувшего и обсудить, как выглядело расследование для Детективов, Убийцы и Призрака.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Игра с картами персонажей

Многие жители Сайдвуда решили принять участие в расследовании. Но все ли из них действительно хотят помочь раскрыть преступление, или кто-то лишь замечает следы?

После распределения ролей раздайте каждому игроку, кроме Призрака, случайную карту персонажа. Карты персонажей – двусторонние: игрок выбирает, за кого из двух персонажей он хочет играть, и кладёт свою карту персонажа перед собой выбранной стороной вверх. Каждый персонаж обладает уникальной способностью, которая может помочь игроку в достижении своих целей. Все способности персонажей – **одноразовые**. Применив свою способность, поверните карту персонажа боком.



В описании способностей некоторых персонажей указано: «Другие игроки засыпают». Когда кто-то применяет такую способность, все игроки, кроме него и Призрака, должны **закрывать глаза**. Дополнительную информацию получает только применивший способность игрок, поэтому Убийца и его Сообщники могут блефовать насчёт того, что они узнали благодаря способностям своих персонажей.

Многие способности дают Призраку возможность указать игроку на какие-то элементы на столе. Если Призрак считает, что, указав на любой из вариантов, он только запутает Детективов, он может ничего не показывать.

Важно: *Играя с картами персонажей, на этапе сбора улик выкладывайте в каждую категорию (Мотив, Место и Способ) по 5 карт улик, а не по 4.*

Добавление роли Шантажиста

При игре в соревновательном режиме компанией от 8 игроков вы можете использовать вместо 1 карты Детектива карту роли Шантажиста.

Шантажист изначально знает Убийцу. Ему нужно помешать Детективам раскрыть дело, но при этом самому вычислить истинные улики. Тогда он сможет шантажировать Убийцу, угрожая выдать всю правду о совершённом преступлении. Убийца в конце партии имеет возможность обнаружить его, поэтому Шантажист не должен себя выдать.



Подсказки, указывающие на Убийцу

При игре с персонажами Призрак может подсказками указывать не только на истинные улики, но и на персонажа Убийцы. Отправляя Призраку карту, вы можете сказать, что собираетесь проверить персонажа. Но Призрак, открывая подсказки, никак не отмечает, относятся ли они к персонажу или к уликам.

Пример: Выложив в качестве подсказки карту «Наручники», Призрак может намекать, что Убийцей является Шериф.



Сброс случайной карты роли

При игре в соревновательном режиме компанией до 6 игроков вы можете перед распределением ролей сбросить случайную карту роли. Теперь в процессе игры вам нужно будет ещё постараться вычислить, есть ли среди игроков Убийца.

При подготовке стопки ролей отложите в сторону карту Призрака, а вместо неё добавьте дополнительную карту Детектива. Перемешайте получившуюся стопку и сбросьте случайную карту. После этого добавьте в стопку отложенную карту Призрака, снова перемешайте и раздайте каждому игроку по 1 карте роли взакрытую. Игрок, получивший карту Призрака, тайно смотрит сброшенную карту роли, чтобы узнать, кого не будет в игре.

Если сброшена карта Убийцы, Призраку нужно будет самому выбрать истинные улики, но при этом не дать понять другим игрокам, что Убийцы нет в игре. Призрак читает тот же текст и изображает, что Убийца проснулся и выбрал истинные улики.



Если вы считаете, что Убийцы в игре нет, во время голосования за личность Убийцы укажите на Призрака. Если большинство игроков указали на Призрака и Убийцы в игре действительно нет, то считается, что Детективам удалось вычислить Убийцу.



© ООО «Экономикус», 2020 г.
www.economicusgame.com

Автор игры: Никита Кузнецов
Проработка игры: Фёдор Корженков
Иллюстрации: Даниэла Рябичева
Вёрстка правил: Анастасия Логинова

БЛАГОДАРНОСТИ
за участие в работе над игрой, обсуждение,
идеи, тестирование и вычитку правил:

Елена и Ника Прокудины, Ульяна Корженкова, Максим Савин,
Арман Корхмазян, Денис Варшавский, Николай Золотарёв,
Антон Парфёнов, Илья Воробьёв, Евгений Петров, Виктор Истратов,
Амир Гумеров, Александр и Анастасия Трошечкины, Денис Фонарев,
Анастасия Васильева, Данил Мальков, Анна Бубякина, Артём Дерещук,
Глеб Бесхлебный, Митя и Даниил из BGC Moscow, Борис Курочкин,
Максим Носеливский, Вадим Аверкин, Александр Старыгин,
Александра Цейтлина, Светлана Максимова, Таша Тележкина,
Денис Спиридонов, Валерий Новиков, Мария Уварова, Денис Левченко

Автор игры выражает отдельную благодарность
своей жене Жанне Кузнецовой за неоценимую помощь
и поддержку во время работы над проектом!

Видеоправила, дополнительные материалы по игре
и многое другое на нашем сайте и в социальных сетях:

