

# КАК ИГРАТЬ В ДЕТЕКТИВ



## ОБ ИГРЕ

В этом детективном приключении вы станете частью команды **сыщиков** – персонажей всеми любимых рассказов Алана Милна про Винни-Пуха. Игра кооперативная, то есть все участники действуют вместе, и только слаженная работа позволит достичь успеха.

Вас ждут 3 запутанных **дела**, которые отправят вас в совершенно разные места и времена. **Проходите дела последовательно!**

**Карты локаций** формируют игровое поле: несколько карт вы выкладываете при подготовке к партии, а остальные – во время неё. В локациях есть **точки расследования**. Вы будете использовать **кубики действий**, чтобы расследовать такие точки и в результате открывать новые **карты сюжета**: показания, наблюдения, головоломки – в общем, всё, что составляет суть детективной работы.

Влиять на ваше приключение будут **карты событий**, вносящие в сюжет неожиданные повороты и подсказывающие, что партия близится к завершению.

Для успешного прохождения дела важно вместе продумывать каждый шаг и эффективно использовать свои возможности – иначе можно не успеть выполнить основное задание, а ведь это и есть **цель партии!**

## СОСТАВ ИГРЫ



Правила игры



**Начните игру с дела №1. Не приступайте к новому делу, пока не завершите предыдущее!**

3 коробочки дел



5 общих кубиков



8 личных кубиков (по 2 кубика на игрока)

13 кубиков действий



4 планшета сыщиков



5 фигурок сыщиков с подставками



85 жетонов дел



12 жетонов заметок



11 жетонов клевера



27 жетонов проведённого расследования (9 каждого типа)

50 общих жетонов

## ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

1. Достаньте из коробочки колоду дела и положите её в центр стола стороной со знаком «СТОП» вниз. **Не перемешивайте колоду и не смотрите лицевые стороны карт!**
2. Возьмите жетоны текущего дела. Поместите их рядом с колодой лицевой стороной вниз. **Не смотрите лицевую сторону жетонов дела!**
3. Положите общие кубики рядом с колодой дела.
4. Поместите общие жетоны в запас: жетоны клевера (4а), жетоны заметок (4б) и жетоны проведённого расследования (4в).
5. Каждый игрок выбирает любого сыщика и берёт его компоненты: планшет сыщика (5а), фигурку сыщика (5б) и 2 личных кубика (5в).
6. Любым способом определите первого игрока.
7. Возьмите верхнюю карту колоды дела. Первый игрок должен прочитать её текст вслух и выполнить указания на ней.

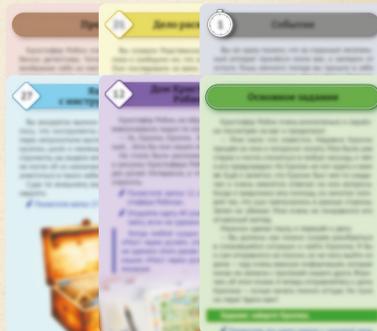


## КОЛОДА ДЕЛА

В каждой коробочке есть колода дела. Игровые указания на картах обозначаются **синим** и **красным** цветами. Если у карты есть отложенный эффект или постоянно действующее свойство, слева от его описания изображены вертикальные линии.

Карты дела бывают следующих цветов:

- **Коричневые карты** составляют основу колоды.
- **Жёлтые карты** — это карты финала дела.
- **Серые карты** — обычно это карты событий (см. ниже).
- **Синие карты** — это карты предметов. *Подробнее см. в разделе «Жетоны предметов» на с. 5.*
- **Фиолетовые карты** — это карты с отложенными эффектами (об этом напоминают вертикальные линии).
- **Зелёные карты** дают новые задания или объявляют об их успешном выполнении. После прочтения эти карты лучше размещать рядом с колодой дела.



**Важно!** Задание выполнено, только когда открыта карта с соответствующим указанием.

Карты в колоде дела бывают следующих типов.

### Карты вступления и карты подготовки

Эти карты есть в начале каждой колоды. Карты вступления рассказывают завязку истории. Также на них указано основное задание. Карты подготовки содержат особые указания по подготовке к текущей партии.

### Карты событий

Эти карты — таймер обратного отсчёта. Стопка карт событий определяет, когда партия завершится. На их оборотной стороне изображены порядковый номер события и 5 ячеек для **неиспользованных общих кубиков**. После того как на верхней карте стопки событий закончатся кубики, вы получите указание перебросить их и положить на следующую карту. Открытие последней карты стопки событий завершает партию.



## Карты сюжета

В процессе игры, при выполнении действий или по указаниям других карт, вы открываете карты сюжета с определёнными номерами. На оборотной стороне каждой карты сюжета указан её номер, а на лицевой — номер и название.

Если вы получили указание **открыть карту**, сначала просмотрите колоду дела лицевой стороной вниз и найдите карту с соответствующим номером. Затем переверните эту карту сюжета, зачитайте её вслух и выполните все указания на ней по порядку сверху вниз. **Все указания должен выполнять активный игрок, если не сказано иное.**

Если вы получили указание **убрать карту из игры**, верните соответствующую карту в коробку независимо от того, где она находится. Если такая карта ещё не была открыта, не смотрите её лицевую сторону.



Оборотная сторона



Лицевая сторона

**Важно!** Если вы случайно нарушили очерёдность карт в колоде или после завершения дела хотите сложить карты по порядку, ориентируйтесь на номер в правом нижнем углу на оборотной стороне каждой карты.

## Карты локаций

Из этих карт состоит игровое поле. Они располагаются на столе рядом друг с другом, согласно изображённой на них **схеме**. Некоторые локации двусторонние — не переворачивайте такие карты, пока не получите соответствующее указание.

В каждой локации есть **точки расследования**. Во всех делах встречаются точки следующих типов:

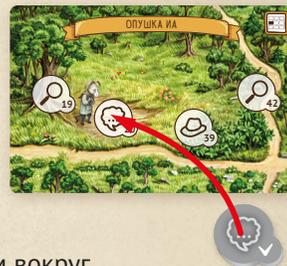
**Осмотр** (🔍): позволяет что-то поискать, открыть, подобрать.

**Разговор** (🗣️): начинает беседу с персонажем.

**Наблюдение** (👁️): даёт возможность незаметно последить за происходящим вокруг.

**Номер** на точке расследования соответствует номеру карты сюжета.

Если вы получили указание **закрыть точку расследования**, накройте её жетоном проведённого расследования соответствующего типа. Закрытую точку нельзя расследовать (*подробнее см. в разделе «Действия» на с. 6*).



## Особые карты

В некоторых делах есть дополнительные уникальные карты. Их описание и порядок использования указаны на картах подготовки этих дел.

## КУБИКИ ДЕЙСТВИЙ



### Общие кубики (белые)

На гранях этих кубиков изображены символы «Осмотр», «Разговор» и «Наблюдение» — такие же, как на точках расследования в локациях и на жетонах расследования (*см. «Жетоны дела» на с. 5*).

Кроме того, только на общих кубиках есть грань с символом ✨. Его значение в разных делах отличается и описывается на картах подготовки этих дел.

### Личные кубики (цветные)

У каждого сыщика есть 2 личных кубика, цвет которых совпадает с цветом планшета сыщика. На их гранях тоже есть символы «Осмотр», «Разговор» и «Наблюдение».

На личных кубиках также изображены символы, позволяющие игрокам выполнять **особые действия сыщиков**. *Подробнее см. в разделе «Сыщики» на с. 7.*



## ЖЕТОНЫ ДЕЛА

В каждом деле есть уникальный набор жетонов.

### Жетоны расследования

На оборотной стороне такого жетона указан номер, а на лицевой – изображена точка расследования.

О том, что в локацию нужно поместить жетон с определённым номером, сообщает текст карт сюжета в процессе игры. Помещайте такие жетоны **лицевой стороной вверх** на любое свободное место указанной локации – в результате в ней появляется новая точка расследования.

После расследования точки на таком жетоне его нужно **убрать из игры**.

Если вы получили указание убрать жетон из игры, верните соответствующий жетон в коробку независимо от того, где он находится. Если такой жетон ещё не был помещён в локацию, не смотрите его лицевую сторону.



Оборотная сторона



Лицевая сторона

### Жетоны предметов

На них изображены иллюстрации предметов и символ кармана . Вы будете получать предметы, следуя инструкциям карт дела.

**В любой момент своего хода** вы можете подобрать предмет из локации, в которой находитесь, и поместить в пустую **ячейку кармана** на своём планшете сыщика или, наоборот, оставить в локации предмет из кармана. Если вы находитесь в одной локации с другим сыщиком, можете свободно передавать друг другу жетоны предметов.

### Особые жетоны

В некоторых делах есть дополнительные уникальные жетоны. Их описание и порядок использования указаны на картах подготовки этих дел.

## ОБЩИЕ ЖЕТОНЫ

Эти жетоны нужны в каждом деле.

### Жетоны проведённого расследования

Этими жетонами вы закрываете точки расследования в локациях.



### Жетоны заметок

Вы можете использовать эти жетоны, чтобы пометить важные, по вашему мнению, карты. Также вы будете помещать жетоны заметок в локации по указанию некоторых карт.



### Жетоны клевера

Клевер – это предмет, а значит, такой жетон занимает карман на планшете сыщика. **В любой момент своего хода** вы можете потратить клевер (вернуть с планшета в запас), чтобы повернуть 1 из общих неиспользованных или своих личных кубиков любой гранью вверх.



## ПЛАНШЕТЫ СЫЩИКОВ



На каждом планшете, помимо портрета (1), имени (2) и высказывания (3), есть 2 ячейки для личных кубиков (4), символ (5) с кратким описанием особого действия сыщика (6) и 3 кармана (7).

Каждый сыщик обладает уникальной способностью, отражающей его характер. *Подробнее см. в разделе «Сыщики» на с. 7.*

## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Участники делают ходы по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход вы **должны** использовать 1 общий кубик и **можете** использовать 2 или менее своих личных кубика, чтобы выполнить возможные действия (см. ниже). Выполнять можно любые действия в любом порядке. Каждый кубик позволяет выполнить только 1 действие, поэтому за ход вы можете выполнить не более 3 действий. Использовать кубики можно в любом порядке.

Некоторые действия можно выполнить, используя кубик только с определённым выпавшим символом. Использованный личный кубик уберите с планшета сыщика и положите рядом с ним. Использованный общий кубик уберите с верхней карты стопки событий и положите рядом с ней.

Если вы не хотите выполнять действие с помощью общего кубика, вы должны **сбросить его** — убрать со стопки событий без выполнения действия. Такой кубик считается использованным.

Все игровые эффекты применяются только к тому сыщику, который их вызвал, если не сказано иное.

## ДЕЙСТВИЯ

### Перемещение

Используйте любой кубик, чтобы переместить вашу фигурку сыщика в соседнюю локацию. Соседними считаются локации, примыкающие друг к другу по горизонтали или вертикали (но не по диагонали).

### Расследование

Используйте кубик с соответствующим выпавшим символом, чтобы взаимодействовать с точкой расследования. Сначала выберите точку расследования в локации, где находится ваша фигурка сыщика, и используйте общий или свой личный кубик с таким же символом. Затем закройте эту точку расследования. (Если вы выбрали точку расследования на жетоне дела, **уберите этот жетон из игры**.) Наконец, откройте карту с номером, указанным на этой точке расследования.

Для расследования точки с **двойным символом** нужно использовать сразу два кубика (по одному с каждым указанным символом). Вы можете закрыть такую точку любым из двух подходящих жетонов проведённого расследования.



### Поворот кубика

Используйте свой личный кубик, чтобы повернуть любой гранью вверх неиспользованный общий кубик или свой неиспользованный личный кубик. Личные кубики других игроков поворачивать нельзя.

### Особое действие сыщика

Используйте свой личный кубик с выпавшим уникальным символом, чтобы выполнить особое действие своего сыщика. *Подробнее см. в разделе «Сыщики» на с. 7.*



### Особое действие дела

Используйте общий кубик с выпавшим символом , чтобы выполнить особое действие текущего дела. Особое действие дела описано на картах подготовки этого дела.



## КОНЕЦ ХОДА

После выполнения всех действий пройдите следующие шаги по порядку:

1. Перебросьте свои **использованные личные кубики** и положите их обратно на планшет сыщика. Вы можете перебросить **неиспользованные личные кубики**. **Не перебрасывайте использованный общий кубик!**
2. Если на верхней карте стопки событий не осталось общих кубиков, переверните эту карту, прочитайте её текст вслух и выполните указания на ней.

После этого ваш ход завершается и следующий игрок по часовой стрелке начинает свой ход.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Об окончании игры станет известно из текста одной из открытых карт. Партия в любом случае завершается, когда открыта последняя карта стопки событий.

## ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

На шаге 5 подготовки выберите и возьмите 2 планшета сыщиков. Вы будете делать ходы выбранными сыщиками по очереди. Остальные правила игры не меняются.

## СЫЩИКИ

### Винни-Пух

**Особое действие сыщика.** Винни-Пух может использовать кубик с выпавшим символом **горшочка**, чтобы любой сыщик (можно выбрать самого Винни-Пуха) выполнил любое действие, кроме особого действия сыщика и расследования точки с двойным символом. Винни-Пух решает, какое действие выполнит выбранный сыщик. Любые последовавшие за этим действием эффекты (например, вызванные открытой картой) применяет тот сыщик, который выполнил действие. После этого Винни-Пух продолжает свой ход.



Винни-Пух может использовать кубик с выпавшим символом горшочка, чтобы расследовать точку с двойным символом в локации, где находится. Однако в таком случае Винни-Пух должен использовать и второй кубик с выпавшим подходящим символом.

### Кенга и Ру

Кенга и Ру представлены двумя сыщиками, которыми управляет один игрок. У Кенги и Ру один планшет сыщика на двоих, но разные карманы для предметов, поэтому они могут передавать друг другу жетоны, **только когда находятся в одной локации** (см. с. 5). Общее количество действий Кенги и Ру равно трём, но у каждого из этих сыщиков по одному личному кубику. При этом Кенга может использовать личный кубик только тёмно-зелёного цвета, а Ру — светло-зелёного. Общий кубик может использовать любой из них. Каждый из этих двух сыщиков может применить жетон клевера только к общему кубику или к своему личному кубику.

Когда один из этих двух сыщиков выполняет действие перемещения, то второй может одновременно переместиться, не используя кубик. Если Кенга и Ру находятся в одной локации, они могут объединить свои личные кубики для расследования точки с двойным символом.

Если невозможно определить, кто из этих двух сыщиков вызвал эффект или должен получить предмет, выберите любого из них. Эффекты, применяемые ко всем сыщикам в локации, применяются одновременно к Кенге и Ру.

**Особое действие сыщика.** Ру может использовать кубик с выпавшим символом **Ру**, чтобы выполнить расследование в локации, где находится. Считайте символ Ру одним любым символом, необходимым для этого расследования.



### Поросёнок

**Особое действие сыщика.** Поросёнок может использовать кубик с выпавшим **двойным** символом, чтобы расследовать либо точку с соответствующим двойным символом, либо точку с символом  или .



### Тигруша

**Особое действие сыщика.** Тигруша может использовать кубик с выпавшим символом **лапок**, чтобы выполнить 2 действия перемещения подряд. Вы не можете использовать другой кубик между этими перемещениями, но можете по пути активировать эффекты, а также обмениваться предметами, подбирать их или оставлять в локациях.



*Есть произведения, которые с детских лет остаются с нами. Мы их помним, любим. А когда вырастаем, читаем детям, а позже и внукам.*

*К таким относится повесть «Винни-Пух» Алана Милна. Казалось бы, автор написал её для своего сына, органично добавив реального Кристофера Милна в придуманный для него же мир волшебной сказки. Но, читая нам, наши родители (а позднее и мы сами) замечали глубокие скрытые смыслы, забавные каламбуры и отсылки, тонко вплетённые общечеловеческие ценности. Ненавязчиво, без назидательности! И это влюбляло в книгу заново.*

*Мы решили развить этот подход, но как бы уже вместе с повзрослевшим Кристофером Робинем. Умным, читающим, фантазирующим. Мы представили себе, что его увлёт детективный жанр. Настолько увлёт, что Кристофер Робин стал придумывать собственные истории по мотивам любимых книг и с любимыми персонажами.*

*Так родилась идея создать настольную игру «Винни-Пух. Серьёзные дела». Мы стремились не просто сделать игру в детективном жанре по мотивам известных произведений. Нам были важны смыслы. Поэтому «Винни-Пух. Серьёзные дела» стала игрой для взрослых, в которую можно играть с детьми.*

*А чтобы взрослым было интересно, мы придумали достаточно сложные детективные истории, требующие внимания к деталям, умения анализировать информацию и нестандартно мыслить.*

Crowd Games



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Авторы игры:** Юрий Ямщиков, Олег Мелешин, Алексей Кузнецов.

**Ведущий разработчик:** Даниил Зайцев.

**Ведущие художники:** Юлия Чегодаева, Майя Курхули, Екатерина Мамонтова.

**Художники:** Екатерина Грит, Илона Пимянова.

**Графические дизайнеры:** Екатерина Мамонтова, Галина Кириллова, Анар Рамазанов.

**Верстальщик:** Екатерина Мамонтова.

**Выпускающий редактор:** Елена Даценко.

**Редактор:** Евгений Самарский.

**Работа с текстом:** Евгений Масловский, Холли Смит и Виктория Рейтер (дела 2 и 3), Алина Белая, Максим Истомин, Егор Бакун.

**Корректор:** Полина Сикацкая.

**Руководитель студии разработки:** Александр Ляпустин.

**Руководители издательства:** Максим Истомин и Евгений Масловский.

Издатель игры на русском языке и эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).