

СЛЕДСТВИЕ

ДЕЛО НЕ ЖДЁТ

АВТОР:

Гийом Монтьяж

ХУДОЖНИК:

Эмиль Дени

СЦЕНАРИСТЫ:

Гийом Монтьяж

Александр Эмри



В игре "СЛЕДСТВИЕ"
игроки все вместе от лица
Клэр Харпер расследуют
таинственные преступления
1930–1940-х годов.

КТО ТАКАЯ КЛЭР ХАРПЕР?

Она родилась в 1910 году. Заядлая поклонница детективов Агаты Кристи, путешественница, истинная англичанка. Клэр получила высшее образование в Оксфордском университете, который смог принять её после появления квот для девушек в 1927 году. Это стало ключом к исполнению её мечты – пойти по стопам отца и получить учёную степень в области уголовного права. Теперь Клэр Харпер расследует, изучает и раскрывает преступления. Нет тайн слишком запутанных для её блестящего ума, любая загадка ей подвластна.

Клэр Харпер не просто детектив. Она – лучшая в этом деле!

В ЭТОЙ КОРОБКЕ 3 ОТДЕЛЬНЫХ РАССЛЕДОВАНИЯ.

События происходят в определённом хронологическом порядке.
Мы рекомендуем проводить расследования в той же последовательности.

ГЛАВА 1

ОФСАЙД В ЛИВЕРПУЛЕ (1938 год)



СОСТАВ:

- 42 карты улик,
- карта-обложка,
- введение и вопросы к делу,
- документ А: команда "Челси" и список свидетелей,
- документ Б: план района и план гостиницы,
- 12 прозрачных карт с отпечатками пальцев,
- конверт с разгадкой.

ГЛАВА 2

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ ПРОФЕССОРА ФЕРЧАЙЛДА (1939 год)



СОСТАВ:

- 50 карт улик,
- карта-обложка,
- введение и вопросы к делу,
- документ А: "Еженедельник Рестуорта" за 24 августа 1939 года,
- документ Б: план пансиона "Виктория" и список гостей,
- конверт с разгадкой.

ГЛАВА 3

ОПЕРАЦИЯ "РАВЕЛЬ" (1941 год)



СОСТАВ:

- 46 карт улик,
- карта-обложка,
- введение и вопросы к делу,
- документ А: план базы "Спэрроу" и список личного состава,
- конверт с разгадкой.

ПРАВИЛА ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Возьмите из коробки колоду **карт улик**, **введение** и **все документы** к тому делу, которое вы собираетесь расследовать.



Сложите **карты улик** стопкой в центре стола, чтобы все игроки могли легко до них дотянуться.



Рядом положите **документы** к делу. Не смотрите их, пока не получите указаний от игры.



Приготовьте ручку и бумагу, чтобы делать заметки и записывать свои мысли, подозрения, выводы.



Конверт с разгадкой оставьте в коробке. Не доставайте его до конца расследования.



Один из игроков вслух читает **введение**. После того, как введение прочитано, можно начинать расследование.

ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Расследуя дела в играх серии "**СЛЕДСТВИЕ**", вы читаете **карты улик**, обсуждаете полученную информацию с другими игроками, строите предположения и приходите к определённым выводам.

Начните с чтения **введения**. Обратите внимание на **вопросы** ведущегося расследования.

Ваша цель – набрать как можно больше победных очков, отвечая на эти вопросы. Чем быстрее вы ответите на вопросы (то есть чем меньше **карт улик** вы прочтёте), тем больше очков вы наберёте.



РАССЛЕДОВАНИЕ

После того как вы прочитали **введение** и **вопросы** к делу, начинается расследование.

Вы получите указания взять **карты улик** и ознакомиться с **документами** по делу. Вам встретятся несколько видов символов, которые позволят вам:

ДОПРОСИТЬ КОГО-ТО

Пример: возьмите и прочитайте **карту улик 7**, чтобы допросить указанного человека.



ПЕРЕЙТИ НА МЕСТО

Пример: возьмите и прочитайте **карту улик 54**, чтобы перейти на указанную локацию.



ИЗУЧИТЬ ПРЕДМЕТ

Пример: возьмите и прочитайте **карту улик 12**, чтобы изучить указанный объект.



Каждый раз, когда вы видите такой символ, вы можете выполнить соответствующее действие.

⚠️ ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете выполнять эти действия в любом порядке любое количество раз. Вы можете начать с допроса персонажей, затем перейти в одну локацию, в другую, а потом опять вернуться к допросу. И так далее.

На некоторых **картах улик** есть дополнительные инструкции. Следуйте этим инструкциям, чтобы продолжить расследование.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ

- Вы можете ответить на один или несколько вопросов в любой момент расследования. Запишите ваш ответ на листе бумаги, а в таблице с вопросами сделайте пометку в колонке с количеством открытых **карт улик** (см. ниже).

⚠ ПРИМЕЧАНИЕ *Учитываются все карты улик, даже самая первая.*

- Вы всегда можете изменить свои ответы по мере появления новой информации в деле. Изменив ответ, поставьте новую пометку в соответствующей колонке таблицы.

⚠ ПРИМЕЧАНИЕ *Если вы получили указание от игры взять ещё одну карту улик, вы всегда можете сначала записать ваш ответ, и лишь затем открыть новую карту.*

⚙ ВАРИАНТ *Если не все игроки согласны с ответами, они могут записать индивидуальные ответы и сравнить свои результаты в конце расследования.*

КОНЕЦ РАССЛЕДОВАНИЯ

Расследование заканчивается, когда открыты все карты улик. Как только у вас будут готовы ответы на все вопросы анкеты, вы можете открыть конверт с разгадкой дела, прочитать его и подсчитать победные очки. Вам будет необходимо объективно оценить свои аналитические способности, сравнив ответы на каждый вопрос.

- Если ваш окончательный ответ правильный, вы получаете количество победных очков того столбца, в котором вы сделали пометку.
- Если ваш окончательный ответ неверен, вы не получаете победных очков.

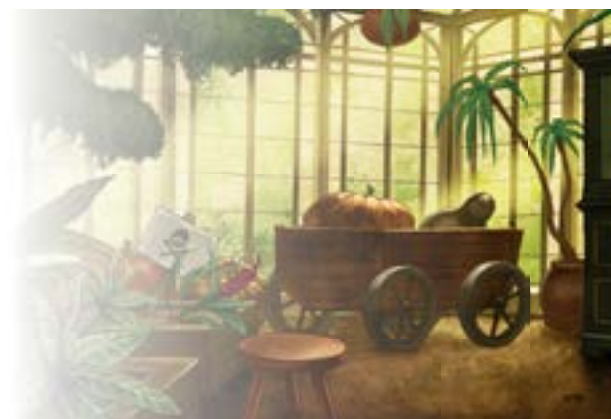
ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ

Допустим, вы расследуете такое происшествие: **"Доктор Лесомбре был убит мисс Фуксией в гараже гаечным ключом на 12 мм"**. Таблица с вопросами по этому делу будет выглядеть так.

Количество открытых карт улик	От 1 до 30 карт	От 31 до 45 карт	46 или более карт	Неверный ответ
Победные очки	5	4	3	0
1. Кто убийца?	✓			
2. Где произошло преступление?	✓		✗	
3. Что послужило орудием убийства?		✓		✗
Итоговое количество очков	5	0	3	= 8

- Ваш ответ **"Мисс Фуксия – убийца"** верен. Вы ответили, открыв всего 30 карт улик. Вы набираете 5 очков.
- Сначала, открыв 30 карт, вы ответили **"в саду"**. Однако позже, открыв уже 47 карт и получив новую информацию, изменили ответ и написали верный ответ **"в гараже"**. Вы получаете 3 победных очка.
- Ваш ответ **"Орудие убийства – кухонный комбайн"**. Вы написали его, открыв 45 карт. Если бы этот ответ был правильным, вы бы получили 4 очка. Однако, поскольку ответ неверен, вы не получаете победных очков за него.

Ваш итоговый результат: 5+3+0=8 очков.



НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ

- Поскольку количество получаемых победных очков меняется в зависимости от количества открытых карт (например, вы получаете 5 очков, если открыто от 1 до 30 карт), есть смысл подождать до розыгрыша 30 карты, а затем сделать перерыв и обсудить ход расследования.
- Перед началом расследования советуем выбрать одного игрока, который будет следить за количеством открытых **карт улик**. Так игра будет идти без лишних задержек и принесёт больше удовольствия.
- После того, как вы взяли 36-ю **карту улик** (или 41-ю в главе II), можно больше не следить за количеством карт. Откройте все оставшиеся **карты улик**, чтобы подтвердить или опровергнуть ваши предположения.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

1. СОЕДИНЕНИЕ ДВУХ КАРТ

Иногда вам будет нужно соединить две карты, чтобы получить информацию. Чтобы увидеть, подходят ли два объекта друг к другу, положите карты рядом друг с другом, лицевой стороной вверх. Если цветная линия на обеих картах совпадает, вы можете сделать определённый логический вывод.

ПРИМЕР Когда карты 22 и 10 лежат рядом, зелёная линия на них идеально совпадает. Вы можете сделать вывод, что отпечатки пальцев, найденные на чайнике, принадлежат Клэр Харпер.

10 Клэр ХАРПЕР
• 25 лет •
Без щелчков взгляд скользит по страницам с удивительной скоростью. Она смотрит спокойно, голубые глаза от злости и производят спокойным, но твёрдым блеском.

Когда случается убийство, всегда стоит разобраться, кем была жертва, потому что это главная причина большинства преступлений. Я молод, но я учусь у лучших профессоров, мое имя у еликих детективов.

- 23 • Спросить её о недавнем расследовании.
- 45 • Спросить её об образовании.
- 37 • Спросить её о любимой книге.

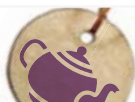
22 Отпечаток пальца
Найден на ручке чайника, наполненного горячим ароматным чаем. Рядом с чайником лежит роскошный мешочек для чая. На нём золотом вышиты: «Подлинный дарджилинг. Чайная плантация Алуари, Индия». Внутри вы видите пригоршню тёмных листьев.

2. ДОСТУП К КАРТЕ

Некоторые карты **улик** становятся доступными, только если были открыты некоторые другие карты. Условия доступа указаны на всех этих картах.

ПРИМЕР

ВЫ МОЖЕТЕ ОТКРЫТЬ КАРТУ 10, ЕСЛИ СОБРАЛИ 3 КАРТЫ С СИМВОЛОМ "ЧАЙНИК".



В нижней части карты 10

ВЫ МОЖЕТЕ ОТКРЫТЬ ЭТУ КАРТУ, ЕСЛИ СОБРАЛИ 3 КАРТЫ С СИМВОЛОМ "ЧАЙНИК".

3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ВОПРОС

В ходе вашего расследования вы можете найти предметы, о которых захотите узнать больше. Чтобы получить информацию от подозреваемых, вы должны положить рядом карту свидетеля вместе с картой предмета (точно так же, как вы делали при соединении двух карт ранее).

Если значки диалога на них совпадут, значит, свидетель может вам рассказать о предмете. Затем вы можете взять карту с тем номером, который получился после соединения карт.

ПРИМЕР Соединив карты, вы узнаете, что можно расспросить Клэр о книге, если взять карту 25.

17 Учебник по литературе
Восточные забыты на столе в детективном отделе библиотеки. Вот уж точно эту книгу не искали!

25 Клэр ХАРПЕР
• 25 лет •
Серьёзный и сосредоточенный он погружён в мир. Рядом с ним в библиотеке лежит роскошный мешочек для чая. На нём золотом вышиты: «Подлинный дарджилинг. Чайная плантация Алуари, Индия». Внутри вы видите пригоршню тёмных листьев.

Расскажите! Как время летит... У меня есть книга по Шекспирову, а в неё включены последние переписки. Проблема в том, что я плохо читаю. Хотите, я вам помогу?

- 23 • Спросить её об образовании.
- 45 • Спросить её о любимой книге.
- 37 • Спросить её о театре.

25 Клэр ХАРПЕР
• 25 лет •
Итак! Теперь я снова подготовился. Не могу сказать, чтобы очень рад этому, но, если я могу помочь вам в расследовании, я сделаю это. Пожалуйста, сообщите мне, что вы хотите узнать. Я буду рад помочь!

4. СРАВНЕНИЕ ОТПЕЧАТКОВ ПАЛЬЦЕВ

На некоторых картах есть **символ отпечатка пальца** с буквой. Вы можете взять указанную прозрачную карту с отпечатком пальца. Накладывайте полученные отпечатки пальцев друг на друга, чтобы сравнить их.

Взятые карты с отпечатками пальцев учитываются в общем подсчёте открытых карт улики.

