

ИСТОРИЧЕСКИЙ ДЕТЕКТИВ

Смерть на балу

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

Французский королевский двор взволнован — внезапно скончался именитый дворянин, и судя по всему, его отравили. Вас отправили расследовать это щепетильное дело в команде других сыщиков. Постарайтесь раскрыть преступление за 24 действия: посещайте богатые дома, опрашивайте знакомых убитого и будьте внимательны к деталям.

В ходе игры вы будете изучать карты и сообща выбирать, на какие из них потратить действия. В конце игра задаст вам вопросы, и если вы ответите правильно, то победите.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждая карта в игре содержит в верхнем левом углу две цифры: номер колоды и номер карты. Всего в игре 15 пронумерованных колод с разным количеством карт. Каждая колода начинается с карты 1.



Не перемешивая и не переворачивая карты, отделите колоды друг от друга и положите их перед собой лицевой стороной вниз. У вас должно получиться 15 колод с верхней картой 1:



2. Приготовьте телефон с функцией чтения QR-кодов или установите любое фотоприложение с такой функцией — оно понадобится в конце игры. Также понадобится выход в интернет.

Всё готово. Дочитайте правила до конца, прежде чем начинать играть.



⚠ **Важно:** не смотрите и не перемешивайте карты, пока не прочитаете правила.

👤 1–4 игрока

🕒 От 18 лет

🕒 Партия
60–90 минут

👥 Состав игры:

56 карт,
правила игры.

НАЧАЛО ИГРЫ

Возьмите карту **1**, переверните её и зачитайте вступление. Затем следуйте инструкциям на картах.

В текстах карт вы будете встречать значки с номерами колод, например: **Гаспар Азаис** **2**. Это означает, что вы можете разложить колоду под указанным номером: переверните верхнюю карту колоды лицевой стороной вверх, а остальные карты из этой колоды, не переворачивая, разложите в ряд.



Так будет выглядеть разложенная колода 2: верхняя карта перевернута, остальные лежат в ряд неперевернутыми

После того как вы разложите колоду, изучите изображения на картах и прочитайте надписи (но переворачивать карты пока ещё нельзя).

Совет: будьте внимательны к иллюстрациям, на них могут находиться улики.

Затем обсудите все вместе, какие карты стоит перевернуть, чтобы получить информацию для расследования. Многие карты тратят 1 действие на их изучение, а у вас на игру всего 24 действия.

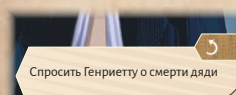
Начиная с самого младшего игрока, каждый по очереди выбирает, какую карту перевернуть. При этом обсуждать ход расследования и выдвигать версии можно без очереди.

Изучите раздел «Действия» и приступайте к расследованию! Если вам встретятся непонятные значки на картах, сверьтесь с разделом «Обозначения на картах».

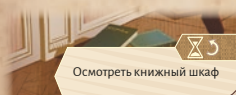
ДЕЙСТВИЯ

Неперевернутые карты в разложенных колодах содержат на обороте информацию: она может быть полезной или бесполезной для расследования. Чтобы её изучить, вам нужно перевернуть карту, однако многие карты «платные» — вы потратите 1 действие, если перевернёте её.

У вас всего 24 действия на всю игру: как только они закончатся, остановите игру и переходите к разделу «Вопросы в конце игры».



Стрелка без часов означает, что вы можете перевернуть карту и получить информацию для расследования, не потратив действия



Песочные часы рядом со стрелкой означают, что вы потратите действие, если перевернёте карту



Если вы перевернули карту за действие, то потраченное действие обозначается значком песочных часов в правом верхнем углу. После каждой перевернутой карты подсчитывайте, сколько у вас потраченных действий. Как только наберётся 24, остановите игру и переходите к разделу «Вопросы в конце игры».



Например, если у вас перевернуты 3 карты с часами, то вы потратили 3 действия

Совет: для удобства вы можете взять 24 монетки, разделить их между всеми игроками и класть по одной монетке на каждую перевернутую за действие карту — как только монетки закончатся, остановите игру. Также вы можете делать отметки на бумаге. Это необязательно, но может облегчить вам подсчёт потраченных действий.

Каждый в свой ход сам решает, какую карту стоит изучить сейчас, и вы не обязаны переворачивать каждую карту. Если вы перевернули карту, то можете в любой момент посмотреть информацию на другой стороне, но учитывайте эту карту, когда подсчитываете действия.

Совет: когда допрашиваете персонажей, обращайте внимание на их эмоции. Они подсказывают, как персонаж реагирует на ваш вопрос.

КОНЕЦ ИГРЫ

Возьмите карту **15 1** и переверните её. Сканируйте QR-код с вопросами.

Зачитайте вслух вопросы. Затем каждый предлагает свои ответы на каждый вопрос. У вас могут быть разные версии. На этом этапе вы уже не можете открывать колоды и переворачивать новые карты — вы должны ответить, исходя из уже перевернутых карт.

Когда будете готовы, возьмите карту **15 2**, сканируйте QR-код с ответами и зачитайте их вслух. Получите очки за свои правильные ответы и посмотрите свой результат:

6 очков. Превосходная работа! Вас приставили к награде за первое успешно раскрытое дело в истории парижской полиции.

5 очков. Вы раскрыли дело и заслужили похвалу генерал-лейтенанта полиции.

4 очка. Вы были близки к истине, но вам не удалось установить все обстоятельства дела.

3 очка. Вы не собрали достаточно доказательств, чтобы раскрыть дело. Общество сомневается в компетентности парижской полиции.

0-2 очка. К сожалению, вы провалили расследование и будете уволены со своей должности.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

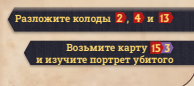
Автор: Михаил Розанов • **Художники:** Анастасия Кукарина, Софья Моярцева • **Арт-директор:** Олег Юрков
Арт-менеджер: Вадим Полубояров • **Развитие игры:** Екатерина Рейес • **Дизайн и верстка:** Ксения Таргулян • **Выпускающий редактор:** Анна Давыдова
Директор издательского департамента: Александр Киселев • **Игру тестировали:** Елена Ворноскова, Илья Дроздов, Александр Ильин, Павел Логвинцев, Константин Малыгин, Надежда Пенкрат, Алексей Соьер, Герман Тихомиров, Сергей Трифонов, Илья Чураков, Юрий Ямщиков и ещё более сотни игроков.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

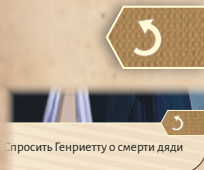
ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КАРТАХ

Гаспар Азаис **2**

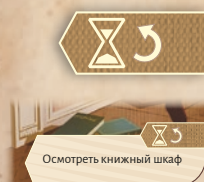
Флажок с цифрой означает, что вы можете разложить указанную колоду: то есть перевернуть верхнюю карту колоды, а остальные карты колоды выложить в ряд не переворачивая. В примере вы можете разложить колоду 2, которая относится к Гаспару Азаису. Колоды лучше раскладывать сразу, как вы получаете указание.



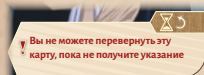
Внизу карты находится дополнительное перечисление всех колод, которые вы можете разложить.



Стрелка рядом с действием означает, что вы можете перевернуть карту и получить информацию для расследования. Например, вы можете спросить Генриетту, не потратив действия.



Песочные часы рядом со стрелкой означают, что вы потратите действие, если перевернёте карту. Например, вы можете за действие осмотреть книжный шкаф. Обсудите совместно, стоит ли тратить действие на эту карту.



Если рядом с действием есть знак предупреждения, это означает, что вы можете перевернуть эту карту только при определённых обстоятельствах, о которых скажет игра. Возможно, вы должны сначала получить дополнительную информацию из других колод. Обращайте внимание на значок часов: в таких случаях карты тоже могут тратить или не тратить действие.



Указание на конкретную карту обозначается так: 8 — это номер колоды, 3 — это номер карты. То есть вы можете обратиться к карте 3 из колоды 8.



Песочные часы в правом верхнем углу перевернутой карты означают, что вы потратили 1 действие. Как только вы потратите 24 действия, игра заканчивается.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Валентин Матюша
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов
Креативный директор: Николай Пегасов
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.
© 2022 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
Версия правил 1.0

