

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК

ИНВ. № _____

дополнение для игры

ПИСЬМА
ПРИЗРАКА

Правила игры с дополнением



Только свет настольной лампы, чашка эспрессо и тихий стук клавиатуры. Ничего лишнего. Убийца наконец пойман, осталось только дописать отчёт, сложить вещи в чемодан и навсегда забыть про Сайдвуд. Возможно, это не самое плохое место, чтобы провести отпуск вдали от шумных мегаполисов, но она приехала сюда не за кофе и вишнёвыми пирогами. Когда расследуешь такое запутанное дело, приходится копать глубже, и маленький уютный городок предстаёт совсем в другом свете.

Ханна предусмотрительно перевела телефон в беззвучный режим, но внезапно раздавшееся с края стола жужжание звонка всё равно заставило её вздрогнуть.

- Это Хопкинс. Ты ещё в управлении? - тревожные оттенки в голосе уже не сулили ничего хорошего.

- Да, что случилось?

- Мы закончили обыскивать дом арестованного, не обошлось без неожиданностей. Ты должна это увидеть. Я уже отправил за тобой машину.

- Что конкретно... - но трубку на том конце уже положили.

Ожидавший у дома шериф сразу поспешил отвести Ханну в гостиную, по пути коротко изложив причину столь срочного вызова.

- Мы обнаружили под ковром небольшой люк. Как оказалось, снизу к нему было присоединено зажигательное устройство, срабатывающее при открытии крышки. Его можно было отключить, поднеся магнит в нужное место, но мы, естественно, об этом не знали. Повезло, что механизм заклинило, иначе всё содержимое подвала было бы уничтожено пожаром в считанные минуты. Хозяин дома явно не хотел, чтобы мы выяснили, чем он тут занимался.

С трудом протиснувшись в квадратное отверстие в полу, они спустились в почти не освещённое помещение, заставленное стеллажами и коробками. Лучи фонарей некоторое время беспорядочно шарили вокруг, пока не выхватили из пыльной

полутьмы обшарпанную стену.

- Ты когда-нибудь видела такое?

Вся стена была увешана фотографиями, листками с корявыми заметками и газетными вырезками. Повсюду виднелись рисунки в виде странных рун и лабиринтов. Картину завершала сложная паутина нитей, натянутых между элементами этой коллекции.

- Зачем ему всё это? Он так продумывал свой план?

- Вряд ли... - Ханна не сразу смогла собраться с мыслями, увиденное производило довольно пугающее впечатление. - И на самолюбование тоже не похоже. Выглядит как... расследование?

- Он расследовал своё же собственное преступление? Это что, какое-то раздвоение личности? Доктор Джекил ловил мистера Хайда?

Судя по выражению лица Ханны, отсылку она не оценила. На некоторое время повисло напряжённое молчание. Очень не хотелось произносить это вслух, но она пересилила себя.

- Мы арестовали не того. Это не убийца. Это подражатель.

Хопкинс недоуменно уставился на неё.

- Но кто тогда убийца? Из всех остальных подозреваемых нет алиби только у туриста, утверждающего, что он был в ту ночь один в лесу.

- И никаких признаков лжи в его показаниях мы не нашли. Хотя, я уже ни в чём не могу быть уверена.

Уже не обращаясь к шерифу, она со вздохом добавила:

- Похоже, отъезд из Сайдвуда откладывается. И всё с самого начала, с чистого листа...



КОМПОНЕНТЫ ДОПОЛНЕНИЯ

150 карт новых улик



1 жетон новой категории «Тайна»



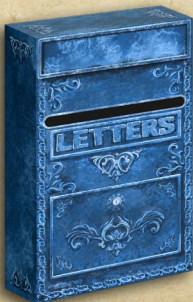
1 карта с 2 новыми персонажами




1 карта новой роли «Подражатель»
+ 14 карт ролей базового набора, чтобы
у всех карт ролей были одинаковые рубашки!



Коробка дополнения в виде почтового ящика
с прорезью на лицевой части



Все карты дополнения отмечены значком
почтового ящика  в правом верхнем углу.

Новые улики

Теперь вам доступно ещё больше разных улик! Сыграйте сперва несколько партий, используя только улики из дополнения. А затем можете смешать их с уликами из базового набора.



Почтовый ящик

Коробку от дополнения можно использовать как **почтовый ящик** для отправки карт улик Призраку.

В начале каждого раунда Призрак ставит пустой закрытый **почтовый ящик** рядом с колодой улик. Игрок, первым выбравший улику для отправки Призраку, берёт в руки почтовый ящик и опускает улику в прорезь на его лицевой стороне. Этот же игрок получает жетон рации – в фазе обсуждения он высказывается первым. Затем ящик передаётся по кругу, пока все игроки не добавят в него свои улики. После этого передайте ящик Призраку.

Новая категория улик "Тайна"

Вы можете добавить к базовым категориям улик (Мотив, Место и Способ) четвёртую категорию **Тайна**. В этом случае играйте на **1 раунд больше**. Выкладывая улики в эту категорию в начале игры, игроки предлагают гипотезы, как эти улики могут быть связаны с **тайной, которую хранит Убийца**.

Пример: Игрок вытянул карту "Банка варенья". Он предполагает, что Убийца нелегально торговал самодельным вареньем, и выкладывает эту карту в категорию "Тайна".

Убийца теперь выбирает 4 истинные улики: по 1 в каждой категории. А детективам для раскрытия дела теперь необходимо отгадать 4 пункта из 5: либо все 4 истинные улики, либо любые 3 истинные улики и Убийцу.

Важно: Будьте готовы к тому, что Убийце и Призраку нужно как следует запомнить 4 улики!



Новые персонажи



Замешайте карту новых персонажей к персонажам базового набора игры и раздавайте случайных персонажей из получившейся колоды.

Часто забываемое правило: При игре с картами персонажей – на этапе сбора улик выкладываете в каждую категорию по 5 улик, а не по 4.

Новая роль "Подражатель"

Цель Подражателя – выставить себя в роли Убийцы. Подражатель побеждает, если во время финального голосования за него было отдано большинство голосов. Подражатель может голосовать за арест самого себя.

Роль Подражателя может добавляться при игре от 7 человек – вместо 1 карты Сообщника, либо для 6 игроков – как дополнительная карта роли, которой может не оказаться в игре (см. вариант игры “Сброс случайной карты роли” в буклете правил базовой игры).

Играя за Подражателя, помните, что другие игроки знают о существовании такой роли. Слишком явные попытки перетянуть на себя подозрения могут не принести желаемого результата. Но при этом наличие в игре Подражателя позволяет более активно играть и Убийце с Сообщниками.





© ООО «Экономикус», 2022 г.
www.economicusgame.com



Автор игры: Никита Кузнецов
Проработка игры: Фёдор Корженков
Иллюстрации: Даниэла Рябичева

Спасибо вам за помощь и тестирование:
Елена Прокудина, Арман Корхмазян,
Денис Варшавский, Антон Парфёнов,
Илья Воробьёв, Евгений Петров.