

ГОРОДСКОЙ УБИЙЦА

*Все жертвы из разных
слоев общества*

*Это точно не похоронили.
Мы ищем дело с криминалом?*



МЕДСЕСТРА
42 ГОДА



ПРОКУРОР
48 ЛЕТ



АКТРИСА
23 ГОДА



ВЫШИБАЛА
19 ЛЕТ



РЕДАКТОР
67 ЛЕТ

*Он будет
создан
убийцей!*

ОПРАШИВАЕМЫЙ	ПОЛ	ВОЗРАСТ	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	РОСТ
<i>Прокурор (слуга закона)</i>	<i>муж.</i>	<i>около 20</i>	<i>он собрал!</i>	
<i>Официантка (рабочий класс)</i>	<i>жен.</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>Высокий</i>
<i>Репортёрша (пресса)</i>		<i>чуть старше 40</i>	<i>среднее</i>	<i>высокий</i>

ПРАВИЛА ИГРЫ

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно

ГОРОДСКОЙ УБИЙЦА

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА
АРТУРА ХОДЖИКОВА



АМЕРИКА

1960-е

Разгар холодной войны. Общество охвачено цинизмом и недоверием. Люди живут в атмосфере нарастающей паранойи. Пока полиция борется с возросшей преступностью, в городских закоулках один за другим появляются трупы...

У убийцы явно есть почерк, и городской детектив берётся поймать маньяка. Так начинается опасная интеллектуальная игра, пешками в которой станут рядовые жители... если детектив не успеет остановить убийцу.

«Городской убийца» — остросюжетная детективная игра с атмосферой нуара. Вы окажетесь в центре полицейского расследования. Вы можете сыграть за неуловимого серийного убийцу или опытного детектива, идущего по пятам преступника. За каждую из двух сторон игра ощущается по-разному: убийце нужно планировать каждый шаг, скрывая свои мотивы; детективу предстоит собирать улики и допрашивать жителей — но не все будут с ним честны...

В каждом раунде случается новое убийство. У детектива есть возможность перемещаться между кварталами и допрашивать жителей, которые, по его мнению, сообщат полезную информацию. Убийца может помешать этому, запугав жителей. Игра заканчивается после пятого убийства. Грамотно используя свои действия и возможности, детектив должен найти среди жителей убийцу и определить его мотив по почерку преступлений. Если детективу это не удастся, то победит убийца.

Игра содержит множество способов разнообразить партию — когда вы освоите базовые правила, то сможете комбинировать мотивы, добавлять новые компоненты и играть по сценариям. Набравшись опыта, вы можете заново открыть для себя глубину игры: как показали тестовые партии, по-настоящему напряжённая схватка начинается, когда за стол садятся искушённые игроки, освоившие обе роли.

СОСТАВ ИГРЫ



24 ЖЕТОНА УЛИК

54 КАРТЫ ЖИТЕЛЕЙ



8 ФИШЕК ЗДАНИЙ



ЖЕТОН СЛЕЖКИ

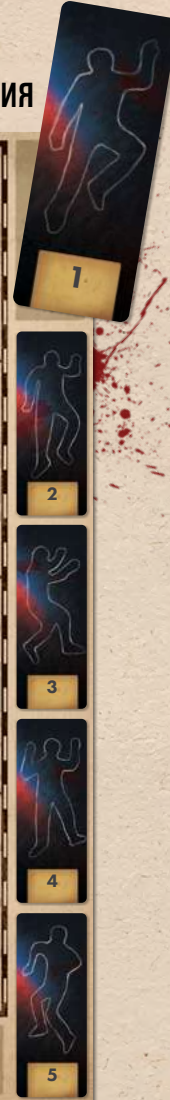


5 КАРТ МЕСТА ПРЕСТУПЛЕНИЯ

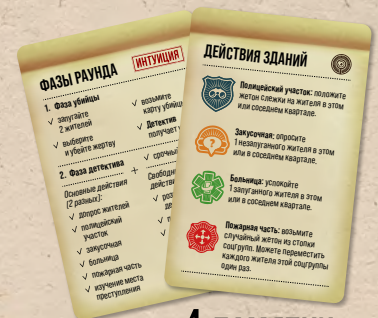
ИГРОВОЕ ПОЛЕ



ФИШКА ДЕТЕКТИВА



2 КАРАНДАША И БЛОКНОТ ДЛЯ ЗАПИСЕЙ



4 ПАМЯТКИ

ФАЗА УБИЙЦЫ
 1. Заполнить 2 жетона
 2. Выложить жетон с целью убийства
 3. Заполнить жетон на место жетона преступления

ФАЗА ДЕТЕКТИВА
 1. Подобрать на место преступления и подобрать его от жетона
 2. Выложить 1 жетон с целью убийства
 3. Выложить жетон с целью убийства

ФАЗА ГОРОДА
 1. Заполнить жетон в каждом из 4-х районов
 2. Жетон с целью убийства
 3. Жетон с целью убийства



14 КАРТ ДЕТЕКТИВА



24 КАРТЫ МОТИВОВ УБИЙЦЫ



14 КАРТ УБИЙЦЫ



9 ЖЕТОНОВ СОЦГРУПП



ПРАВИЛА ИГРЫ

КАРТЫ ЖИТЕЛЕЙ

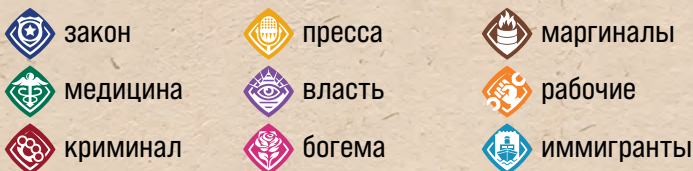
В каждой партии у вас будет 20 случайных карт жителей. На каждой карте жителя есть несколько важных характеристик.

ПРОФЕССИЯ

В игре заменяет имя жителя. Каждая профессия уникальна и представляет только одного жителя.

СОЦИАЛЬНАЯ ГРУППА

Роль, которую играет житель в жизни города. Всего в игре 9 разных соцгрупп, у каждой свой цвет и символ:



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Отличительные черты жителя, по которым Детектив может выяснить личность Убийцы:

Пол	Возраст	Телосложение	Рост
мужчина 	молодой 20	худое	низкий
женщина 	взрослый 40	среднее	средний
	старый 60	крепкое	высокий

У каждого жителя уникальный набор характеристик. Все характеристики встречаются в игре с одинаковой частотой.

ЗАПУГАННЫЙ ЖИТЕЛЬ

Если карта жителя лежит на поле запуганной (чёрно-белой) стороной вверх, это значит, что Детектив не может допросить этого жителя. Запугать жителя может только Убийца в своей фазе. В ходе игры Детектив может успокаивать запуганных жителей (переворачивать их карты обратно на цветную сторону).



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

На игровом поле представлены город и зона жертв.

ГОРОД

Город разделён на 16 кварталов. Кварталы с общей границей (стороной квадрата) считаются соседними. Поле не замыкается: у квартала, расположенного в углу, есть только два соседних квартала.

Если правила говорят вам **переместить** карту жителя или фишку детектива, это значит, её нужно передвинуть в соседний квартал (см. пример справа). В одном квартале может находиться не более 3 жителей (фишка детектива не считается жителем).

ЗДАНИЯ

В городе находится 8 фишек зданий, расположение которых зависит от выбранного сценария. В каждой игре в городе находятся:



2 полицейских участка



2 закусочных



2 больницы

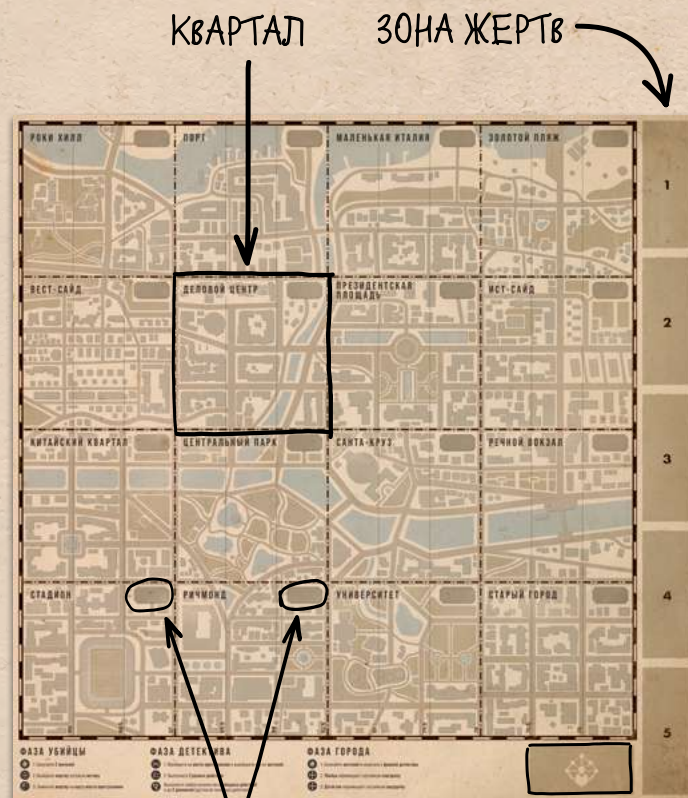


2 пожарных части

Здания особенно важны для Детектива, здесь он получает доступ к различным действиям.



Пример: Детектив должен переместиться в соседний квартал. Зелёными стрелками указано, в какие кварталы фишка детектива может переместиться.



ЗОНА ЖЕРТВ

В начале игры в зоне жертв лежат карты мест преступления. В ходе игры Убийца меняет их местами с картами убитых жителей. Лежащие на поле карты места преступления обозначают кварталы, где были

обнаружены тела [сюда больше не могут заходить жители]. Карты жителей в зоне жертв помогут Детективу отследить почерк убийцы и выяснить его мотив. В одной игре может быть максимум пять жертв.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

Перед подготовкой к игре вы можете выбрать, в каком режиме играть — «Логика» или «Интуиция».

Хотя в режиме «Интуиция» используется больше механик и компонентов, оба режима равноправны, просто рассчитаны на игроков с разными предпочтениями.

РЕЖИМ «ЛОГИКА»

Режим «Логика» подойдёт тем, кто ищет противостояния двух гениальных умов, любит выводить безупречные цепочки рассуждений и полностью контролировать ход игры. Мы рекомендуем начать знакомство с игрой с режима «Логика», чтобы привыкнуть к основным механикам. Дальнейшие подготовка и правила игры описаны в режиме «Логика».

РЕЖИМ «ИНТУИЦИЯ»

Режим «Интуиция» подойдёт тем, кто ищет захватывающей истории, готов встретиться с неожиданными испытаниями, и тем, кто не прочь иногда довериться случаю. После нескольких партий в режиме «Логика» вы будете готовы попробовать режим «Интуиция» с дополнительными механиками и компонентами. Изучите их на стр. 14–15 и добавьте в игру.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ЛОГИКА

Для игры в режиме «Логика» уберите в коробку эти компоненты:

- карты детектива;
- карты убийцы;
- жетоны улик.



Важно: первую игру мы рекомендуем провести без Фигуранта. Не используйте связанные с ним правила, если хотя бы один из игроков играет в игру впервые. Также для комфортной первой игры проследите, чтобы среди 20 жителей на поле были представители хотя бы 5 разных соцгрупп.

1 Решите, кто из игроков будет **Убийцей**, а кто **Детективом** (начинающему игроку будет проще играть Убийцей). Игрокам лучше сесть друг напротив друга.

При игре втроём и вчетвером вы можете разделить поровну или почти поровну: в этом случае за Убийцу и за Детектива могут играть несколько человек, принимающих решение совместно. Если вас трое, мы рекомендуем двум игрокам играть за Детектива.

2 Дайте Убийце и Детективу **листы из блокнота для записей и карандаши**.

Убийца и Детектив не могут смотреть записи друг друга.

3 Разложите **игровое поле** на столе.

4 Поставьте **фишки зданий** в кварталы как на иллюстрации.

5 Положите 5 карт **мест преступления** в зону жертв по порядку: карту 1 на клетку 1, карту 2 на клетку 2 и т. д.

6 Перемешайте все **карты жителей**. Из них возьмите не глядя 20 случайных карт, а остальные уберите в коробку — они не понадобятся.

7 Убийца перемешивает 20 карт жителей, берёт одну случайную карту и смотрит её, не показывая Детективу. Этот житель — сам **Убийца**.

Затем Убийца берёт вторую случайную карту и так же тайно смотрит её. Этот житель — **Фигурант дела**.

Убийца записывает свои характеристики и личность Фигуранта. Для этого на блокноте есть две строки внизу. После этого Убийца замешивает обоих вытянутых жителей обратно в колоду.

8 Детектив берёт **колоду жителей** и раскладывает по 2 карты в угловые кварталы и по 1 карте в остальные кварталы. Жители должны лежать в кварталах цветной (спокойной) стороной вверх.



9 Возьмите **карты мотивов** и выберите 6 из них.



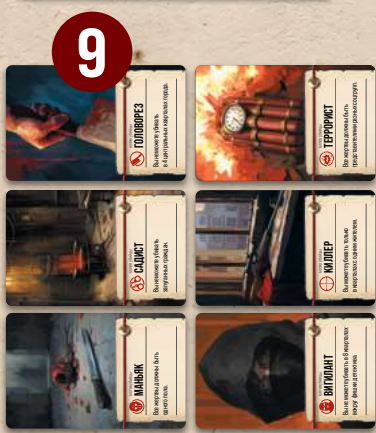
Важно: в вашей первой игре используйте мотивы «Маньяк», «Садист», «Головорез», «Вигилант», «Киллер» и «Террорист». Рекомендации по выбору мотивов для следующих игр смотрите на стр. 18.

Убийца перемешивает 6 карт мотивов, берёт 1 случайную карту и записывает её рядом с характеристиками своей личности — это мотив убийцы. Затем Убийца замешивает

карту обратно в и выкладывает перед собой все карты мотивов на столе сеткой 3×2. Детектив берёт дублирующие карты тех же мотивов и выкладывает перед собой в том же порядке.

Две колоды мотивов используются для удобства игроков.

10 Убийца берёт **жетоны соцгрупп**, перемешивает их и берёт 3 случайных жетона. Затем он тайно смотрит их, не показывая Детективу, выбирает один и кладёт перед собой лицевой стороной вниз. Эта соцгруппа — **союзники убийцы**. Убийца записывает соцгруппу союзников на своём листе. После этого нижняя часть листа загибается так, чтобы Детектив не мог увидеть скрытую информацию.



Затем Убийца убирает в коробку 2 других жетона (Детектив не может их посмотреть). Остальные 6 жетонов соцгрупп сложите стопкой лицевой стороной вниз в зону жетонов соцгрупп на поле.

11 Детектив берёт **жетон слежки** и кладёт рядом с собой.

12 Детектив берёт свою **фишку** и ставит её в любой квартал по своему выбору.

13 Раздайте игрокам памятки режима «Логика»: Убийце — памятку с фазами игры, Детективу — с фазами игры, действиями зданий и вопросами об убийце.

Вы готовы к игре в режиме «Логика».

Последующие игры: когда вы уже будете хорошо знакомы с игрой, попробуйте изменить стартовую конфигурацию игрового поля и используемые мотивы. Смотрите раздел «Варианты игры» на стр. 18.

ЦЕЛИ ИГРЫ

Убийца должен убить пятерых жителей, следуя своему мотиву, и остаться неузнанным.

Детектив должен выяснить личность и мотив Убийцы.

ХОД ИГРЫ

Игра длится 5 или 6 раундов. Раунд, в котором произошло пятое убийство, становится последним.

Каждый раунд делится на три последовательные фазы:

- фаза убийцы;
- фаза детектива;
- фаза города.

ФАЗА УБИЙЦЫ

Фаза убийцы состоит из двух этапов:

- запугивание;
- убийство.

ЗАПУГИВАНИЕ

В начале своей фазы Убийца **обязан** запугать жителей. Он выбирает двух жителей в городе и переворачивает их карты чёрно-белой стороной вверх. Теперь Детектив не сможет допросить этих жителей.

Убийца может запугать любых жителей (даже самого себя), кроме жителей в квартале с фишкой детектива. Если запугивать больше некого, ничего не происходит.



ПРАВИЛА СЕКРЕТНОСТИ

На протяжении всей игры и Убийца, и Детектив должны строго следовать правилам и не подглядывать в записи друг друга.

Если в ходе игры Детектив подсмотрит записи Убийцы, его карты или содержимое колоды, то побеждает Убийца.

Если Убийца подсмотрит записи Детектива, или солжёт, когда должен говорить правду, или убьёт жителя не по правилам своего мотива, то побеждает Детектив.

Если о нарушениях правил стало известно только после игры, то нарушитель всё равно считается проигравшим.

УБИЙСТВО

Затем Убийца выбирает жертву — жителя, соответствующего всем условиям:

- подходит под мотив убийцы;
- находится в квартале без фишки детектива;
- не является Убийцей [нельзя совершить самоубийство].

Примечание: Убийца может выбирать своих союзников и Фигуранта, а мотив «Культист» даже обязывает его это сделать.

Если все условия выполняются, происходит убийство:

- 1 Убийца берёт из зоны жертв карту места преступления в порядке очереди: если это первое убийство, то возьмите карту 1, если второе, то карту 2 и т. д.

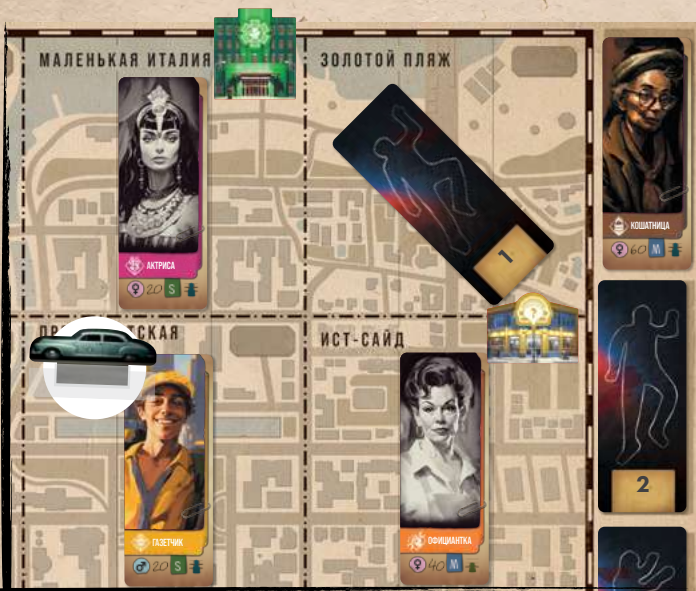


- 2 Карта места преступления кладётся в квартал, где был убит житель. Рекомендуем класть карту в квартал диагонально, обозначая таким образом, что других карт на месте преступления быть не может.

- 3 Карта убитого жителя перемещается в зону жертв на место взятой карты места преступления.

Примечание: неважно, где находится карта самого Убийцы и как далеко она от жертвы. По сюжету игры Убийца — коварный и опасный противник, который умеет передвигаться незаметно и создавать себе алиби. Кроме того, существует масса способов совершить убийство и без личного присутствия.

Один раз за игру Убийца может **отказаться от убийства** (например, если на поле нет подходящей жертвы). В этом случае переходите к фазе детектива сразу после запугивания жителей. Игра продлится шесть раундов вместо пяти. Если Убийца отказывается от убийства второй раз за игру, он автоматически проигрывает.



ПРИМЕР ФАЗЫ УБИЙЦЫ

Матвей играет за **Убийцу**, его личность — **Медсестра**, его мотив — «**Маньяк**». В начале своей фазы он запугивает **Актрису** и **Официантку**. Затем выбирает жертву — **Кошатницу**: она подходит под мотив (все жертвы маньяка должны быть одного пола, но поскольку это первое убийство, пол жертвы может быть любым — и Матвей решает, что будет выбирать женщин), в её квартале нет фишки детектива, и она не является Убийцей. Карта **Кошатницы** перемещается в зону жертв на верхнюю клетку (поскольку это первое убийство), а карта места преступления перемещается в квартал, где находилась **Кошатница**. На этом фаза убийцы заканчивается.

ФАЗА ДЕТЕКТИВА

Фаза детектива состоит из двух этапов:

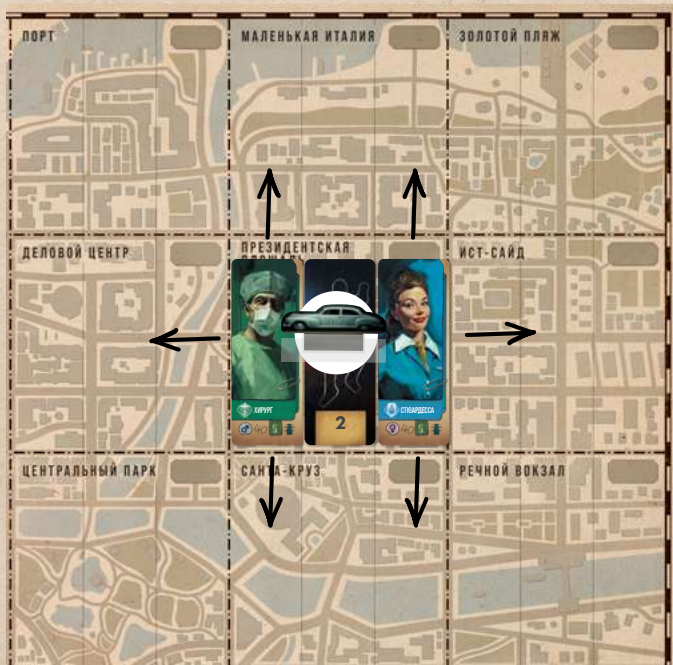
- срочный вызов;
- расследование.

СРОЧНЫЙ ВЫЗОВ

Детектив перемещает свою фишку на новое место преступления — в квартал, где только что произошло убийство. Если убийства не было, то фишка детектива остаётся на прежнем месте.

Если на месте преступления находятся жители, Детектив перемещает их в любые соседние кварталы по своему выбору (но не в другие места преступления). В исключительных случаях, когда житель или жители не могут перемещаться в соседние кварталы, Детектив может переместить их в любые кварталы города.

Важно: напоминаем, если в квартале уже есть три жителя, перемещать туда новых нельзя. Также жители ни при каких обстоятельствах не могут перемещаться на место преступления.



РАССЛЕДОВАНИЕ

На этапе расследования Детектив может выполнить **2 разных действия** из списка ниже:

- **Допрос жителей.**
- **Действие полицейского участка.**
- **Действие закусочной.**
- **Действие больницы.**
- **Действие пожарной части.**

Подробнее каждое действие разобрано ниже под заголовком «Действия Детектива».

Также во время расследования у Детектива есть **2 очка движения**, которые он может тратить на перемещение по городу. За одно очко движения фишка детектива может переместиться в соседний квартал. В отличие от жителей, Детектив может свободно перемещаться на места преступления и в кварталы с тремя жителями. Очки движения можно тратить произвольным образом: до действий, после них и между ними. Однако нельзя передвинуться в середине действия: например, если Детектив допросил жителей в одном квартале, а затем переместился в другой, то действие допроса считается

законченным и Детектив не может продолжить допрос в новом квартале. Непотраченные очки движения и действия не переносятся в следующий раунд.

Также Детектив может выполнить **слежку** столько раз, сколько захочет. Подробнее — в разделе «Слежка».



ДЕЙСТВИЯ ДЕТЕКТИВА

ДОПРОС ЖИТЕЛЕЙ

Детектив может допросить всех жителей в своём квартале, кроме запуганных. Допрашивать жителей можно в любом порядке по очереди. Каждому жителю Детектив может задать один вопрос из списка справа. Можно задавать один и тот же вопрос нескольким людям.

Убийца отвечает на вопросы от лица каждого жителя. На все вопросы он должен честно отвечать «да» или «нет», однако он может **солгать**, если допрашиваемый житель — Убийца, Фигурант или принадлежит соцгруппе союзников убийцы. При этом Убийца **не обязан лгать**, он может сказать и правду. Опытный Убийца подведёт к детективу нужных людей и не позволит ему быстро вычислить свою личность.

СПИСОК ВОПРОСОВ ЖИТЕЛЯМ

- ♂ Убийца — мужчина?
- ♀ Убийца — женщина?
- 20 Убийца — молодой?
- 40 Убийца — взрослый?
- 60 Убийца — старый?
- S Убийца — худого телосложения?
- M Убийца — среднего телосложения?
- L Убийца — крепкого телосложения?
- 👤 Убийца — высокого роста?
- 👤 Убийца — среднего роста?
- 👤 Убийца — низкого роста?

ПОКАЗАНИЯ СВИДЕТЕЛЕЙ

Примеры вопросов и заметок:
 — Убийца около 40 лет? — Нет. ✗
 — Убийца среднего роста? — Да. ✓

Опрашиваемый	Соцгруппа	Пол		Возраст			Телосложение			Рост			
		♂	♀	20	40	60	S	M	L	👤	👤	👤	
1 Аптекарь	Медицина	✓											
2 Актриса	Богина		✓		✗								✗
3													
4													

Протокол допросов удобно вести на листе блокнота.

Скачать новые листы блокнота для печати можно на странице игры.



ДЕЙСТВИЯ ЗДАНИЙ

Если фишка детектива находится в квартале со зданием, то Детектив может выполнить действие этого здания.

Всего в городе 4 типа зданий:



Полицейский участок: положите жетон слежки на жителя в этом или соседнем квартале (или переложите уже выложенный жетон по общим правилам).



Закусочная: опросите одного незапуганного жителя в этом или в соседнем квартале.



Больница: успокойте одного запуганного жителя в этом или в соседнем квартале (переверните карту цветной стороной вверх).



Пожарная часть: возьмите случайный жетон из стопки соцгрупп. Вы можете переместить каждого жителя этой соцгруппы один раз. Затем замешайте жетон обратно в стопку.

Примечание: действие пожарной части аналогично перемещению жителей в фазе города (см. стр. 13).

СЛЕЖКА

Слежка позволяет Детективу вычислить мотив Убийцы. Кроме двух действий, на этапе расследования Детектив может проследить за жителем, на котором уже лежит жетон слежки: снять жетон с карты и спросить Убийцу:

«Можешь ли ты убить этого жителя прямо сейчас?»

Убийца **ОБЯЗАН ОТВЕТИТЬ НА ВОПРОС ЧЕСТНО**, руководствуясь обычными правилами выбора жертв. Слежка не считается допросом, поэтому Детектив может проследить за запуганным жителем.

Выложенный, но неиспользованный жетон слежки возвращается к Детективу, если Убийца убивает этого жителя (тем самым он де-факто отвечает на тот же вопрос).

Если Детектив выложил жетон слежки на самого Убийцу (или же фишка детектива находится в квартале с выбранным жителем), то Убийца должен ответить «нет» независимо от своего мотива.

Обычно Детектив кладёт жетон слежки, используя действие полицейского участка. В режиме «Интуиция» жетон слежки можно положить с помощью карт детектива. Если жетон уже лежит на поле, Детектив вместо этого может переложить его на карту другого жителя.

Использованный жетон слежки всегда возвращается к Детективу. Он может выложить его снова.



Слежка — это свободное действие, его можно провести несколько раз на одном этапе расследования, например применить выложенный в прошлом раунде жетон, выложить новый в полицейском участке и применить уже его. В режиме «Логика» это единственная возможность провести слежку дважды за одну фазу.

Детектив может провести слежку, находясь в любом квартале, а также чередовать её с любыми другими действиями и движениями.

Некоторые мотивы позволяют Убийце убивать почти любых жителей в начале игры. Подробнее о том, как жетон слежки работает с разными мотивами, смотрите на стр. 16.

Детектив может отмечать прогресс в поиске мотива Убийцы, переворачивая карты мотивов или оставляя пометки в табличке на листе блокнота. Слежка не позволяет узнать личность Убийцы или какие-либо его характеристики.

Важно: если Детектив проводит слежку после пятого убийства, Убийца по-прежнему отвечает на вопрос честно, отталкиваясь от мотива, как если бы игра длилась на один раунд дольше.



Важно: обратная сторона жетона слежки используется только при игре с дополнительными правилами (см. стр. 18).



ПРИМЕР ФАЗЫ ДЕТЕКТИВА

Лена — Детектив. Она перемещает свою фишку в квартал, где только что случилось убийство, — это срочный вызов. В этом квартале нет жителей, поэтому перемещать их не нужно. Затем Лена приступает к расследованию.

Первое действие: в квартале с местом преступления находится **полицейский участок**, и Лена выполняет его действие: кладёт жетон слежки на Газетчика в соседнем квартале. После этого она **проводит слежку**: снимает жетон с Газетчика и спрашивает Матвея, может ли он его убить. «Нет», — отвечает Матвей. Лена понимает, что можно отмести мотивы «Психопат» (вместе с Газетчиком у жертв Убийцы только два разных возраста, значит, психопат мог бы его убить), «Садист» (Газетчик не запуган, значит, садист мог бы его убить) и «Террорист» (у Кошатницы — единственной жертвы — и Газетчика разные соцгруппы, значит, он мог стать целью террориста). Она переворачивает рубашкой вверх карты этих мотивов, лежащих перед ней. Однако нельзя исключать, что Матвей не может убить Газетчика, потому что тот — Убийца.

Далее Лена хочет **переместиться** в квартал с Музыкантом и Диспетчером и тратит на это 2 очка движения.

Второе действие: Лена допрашивает жителей в квартале, в котором находится. Она спрашивает Музыканта: «Убийца — женщина?» Матвей отвечает за Музыканта: «Да». Лена спрашивает Диспетчера: «Убийца — женщина?» Матвей отвечает: «Нет». Кто-то из жителей лжёт! Значит, один из них Убийца, или Фигурант, или принадлежит соцгруппе союзников убийцы. Лена записывает жителей и их ответы, чтобы проанализировать их в ходе игры.

Лена потратила **2 очка движения** и выполнила **2 разных действия**, на этом фаза детектива заканчивается.



ФАЗА ГОРОДА

Фаза города состоит из двух этапов:

- работа с населением;
- перемещение жителей.

РАБОТА С НАСЕЛЕНИЕМ

Если в квартале с Детективом есть запуганные жители, успокойте их — переверните их карты цветной стороной вверх.

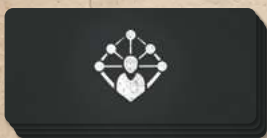
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЖИТЕЛЕЙ

Убийца берёт случайный жетон из стопки соцгрупп и показывает Детективу: он может переместить каждого жителя этой соцгруппы один раз. Жители перемещаются по очереди в любом порядке, при этом игрок может переместить часть жителей этой соцгруппы, а остальных оставить на месте, или вообще не перемещать их. Затем то же самое делает Детектив: берёт случайный жетон из стопки и по желанию перемещает жителей из этой соцгруппы.

Если выпала соцгруппа, жителей которой не осталось в городе (не было с начала игры, или они стали жертвами убийцы), игрок может переместить жителей любой соцгруппы на его выбор, затем он должен убрать этот жетон в коробку.

После этого замешайте оба жетона обратно в стопку.

Подсказка для Детектива: на этом этапе вы можете получить информацию о том, какая соцгруппа точно не является союзниками Убийцы, поскольку Убийца хранит жетон союзников при себе, а также подвести жителей в хорошее место для опроса и уменьшить выбор жертв для Убийцы (например, собрав их в группы по двое, усложнив работу Киллера).



ОКОНЧАНИЕ РАУНДА

Если в этом раунде произошло пятое убийство, игра заканчивается. Если этого не произошло, начните новый раунд с фазы убийцы.



ПРИМЕР ФАЗЫ ГОРОДА

В квартале с фишкой детектива нет запуганных жителей, поэтому Лена пропускает работу с населением. Матвей берёт случайный жетон из стопки соцгрупп — ему попадают «Иммигранты». Он перемещает Музыканта и Монашку в соседние кварталы. Лена записывает себе, что иммигранты явно не врут, раз находятся в стопке соцгрупп.



Затем жетон берёт Лена — ей попадают «Маргиналы», и она перемещает Ветерана и Бриллианчика в соседние кварталы. И снова записывает, что маргиналы отвечают честно. Затем Лена замешивает оба жетона обратно в стопку. На этом фаза города заканчивается.

КОНЕЦ ИГРЫ

Доиграйте до конца раунд, в котором произошло пятое убийство.

Теперь Детектив должен назвать жителя, которого считает Убийцей, и его мотив, а Убийца подтверждает или опровергает ответы Детектива. Если оба ответа правильные, то побеждает Детектив. Если хотя бы один ответ неправильный, то побеждает Убийца.

Примечание: при желании игроков и если Детектив чувствует себя уверенно, игру можно закончить досрочно. Детектив может сделать предположение в конце четвёртого или даже третьего раунда. Мы рекомендуем в любом случае доиграть до конца: даже самые надёжные выводы могут оказаться ловушкой опытного игрока.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ИНТУИЦИЯ

В режиме «Интуиция» у Детектива и Убийцы появляются дополнительные способности. Умело используя их, вы можете усложнить задачу соперника. Мы советуем играть в этом режиме только после нескольких партий в режиме «Логика» за обе стороны.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ ИГРЫ

1 Перемешайте все карты убийцы и положите колоду лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Затем Убийца не глядя кладёт под каждую карту места преступления в зоне жертв по 2 карты убийцы с верха колоды.



2 Перемешайте все карты детектива и положите колоду лицевой стороной вниз рядом с детективом. Возьмите 3 верхние карты из колоды и положите в ряд справа от колоды лицевой стороной вверх — это доступные карты детектива.



3 Сложите жетоны улик рядом с игровым полем, рубашкой вверх. Это запас улик.



4 Убийца берёт 8 мотивов и выкладывает их в сетку 4×2.

Важно: в вашей первой игре в режиме «Интуиция» используйте мотивы «Психопат», «Маньяк», «Садист», «Головорез», «Киллер», «Террорист», «Радикал» и «Грабитель». Рекомендации по выбору мотивов для последующих игр смотрите на стр. 18 и в разделе «Сценарии».




КАРТЫ УБИЙЦЫ

Карты убийцы отражают хитрости и манипуляции, к которым прибегает Убийца в ходе игры.

Сразу после убийства Убийца берёт обе карты, лежавшие под текущей картой места преступления, смотрит их, выбирает одну и кладёт перед собой лицевой стороной вниз, а вторую убирает под низ колоды карт убийцы.

На каждой карте указано, в какой момент игры можно её сыграть. Большинство карт можно сыграть в фазу убийцы, но есть и способности, которые играют в ответ на некое действие детектива. Сыгранные карты складывайте в отдельный сброс. Если колода закончилась и Убийца должен получить новую карту, перемешайте сброс и выдайте Убийце верхнюю карту новой колоды.

У Убийцы может быть сколько угодно карт.

Если на карте есть символ , Детектив берёт улику после розыгрыша этой карты.

НОВОЕ УСЛОВИЕ УБИЙСТВА

Убийца должен учитывать дополнительное условие при выборе жертвы:

- на жертву не действуют защитные эффекты (например, «Комендантский час»).

ЖЕТОНЫ УЛИК



Это немые свидетели преступления, которые помогают Детективу найти Убийцу. Сразу после убийства Детектив получает 1 случайную улику из запаса. Детектив хранит полученные улики рубашкой вверх, не показывая их Убийце. Детектив получает их всякий раз, когда от руки Убийцы погибает новый житель. В обмен на жетоны улики можно получить карты детектива.

НОВЫЕ НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Проверить улики

Детектив может убрать в сброс (лицевой стороной вверх) **жетон улики** с символом здания, в квартале с которым он находится, и взять одну карту детектива из трёх доступных или с верха колоды.

Если Детектив берёт карту из доступных, сразу сдвиньте оставшиеся карты влево и выложите на освободившееся место новую карту. Если колода закончилась, перемешайте сброс.



КАРТЫ ДЕТЕКТИВА

Карты детектива отражают помощь других полицейских, его таланты сыщика, работу, которую он проводит с уликами, и административный ресурс. В отличие от Убийцы, Детективу не так просто получать карты.

В свою фазу Детектив получает карты, проверяя улики.

Подробнее в разделе «Новые неограниченные действия» → «Проверить улики».

Получив карту, Детектив обязан или сразу её сыграть, или сохранить на будущее. Однако у Детектива может быть только одна сохранённая карта. Если он получит новую, он должен немедленно сыграть одну из двух карт. Большинство своих карт Детектив разыгрывает только в свою фазу, если на карте не указано иное.

НОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ ДЕТЕКТИВА

В фазе детектива ему становится доступно ещё одно действие:

- Изучить место преступления.

Находясь в квартале с местом преступления, Детектив может взять 2 случайные улики из запаса и оставить одну себе. Вторая улика при этом сбрасывается. Помните, фишка детектива может перемещаться на места преступлений (в отличие от жителей).


ИЗМЕНЕНИЯ В ФАЗЕ ГОРОДА

После перемещения жителей обновите карты детектива: сбросьте крайнюю правую из доступных карт, сдвиньте две оставшиеся и выложите новую карту слева от них.

Сыгранные карты убийцы и детектива отправляются в сброс. Если в колоде закончатся карты, перемешайте сброс и соберите новую колоду.

Одну карту Детектив может держать при себе, чтобы применить позже. Получив вторую карту, он обязан немедленно применить или сбросить без эффекта одну из имеющихся.

Сыграть карту детектива

Детектив может сыграть отложенную карту детектива (или полученную только что во время проверки улики). Если на карте есть символ , Убийца берёт в руку одну карту убийцы с верха колоды после розыгрыша этой карты детектива.



ПОЯСНЕНИЯ К СЛЕЖКЕ И МОТИВАМ



ВИГИЛАНТ

Если фишка детектива стоит в квартале на краю поля, Убийца не может убивать в пяти кварталах вокруг неё, если в углу — то всего в трёх кварталах.



КАННИБАЛ

Каннибал может долго уходить от преследования — не всякий сыщик раскроет столь чудовищный мотив. Среди жертв Каннибала должны быть жители всех трёх видов телосложения. Он может

делать это в любом порядке, например сначала убить трёх жителей с **L**, потом жителя с **M**, а потом жителя с **S**. Поэтому при слежке он почти всегда отвечает «Да». Каннибала можно подловить перед последним убийством: если он не нашёл жертву какого-то вида телосложения, он будет обязан выбрать такую цель (и ответит «Нет» при слежке за другими жителями).



КУЛЬТИСТ

По условию мотива **Культист** может убить Фигуранта в любой момент, кроме первого раунда. Если Фигурант не убит и у Убийцы уже есть четыре жертвы, он обязан выбрать Фигуранта следующей жертвой. В этом случае при слежке (если это не слежка за Фигурантом) он должен отвечать «Нет», даже если цель слежки отличается соцгруппой от предыдущей жертвы.



ГРАБИТЕЛЬ

Грабитель может выбирать жертву в квартале рядом с картой места преступления, если это не место его последнего убийства. Например, третью карту места преступления нельзя положить рядом со второй, но можно рядом с первой.



ПСИХОПАТ

Если Убийца-**Психопат** последовательно убивает жителей только одного возраста, то на вопрос Детектива при любой слежке (если, конечно, жетон не попал на самого Убийцу) он обязан ответить «Да». Если среди жертв

Убийцы есть жители двух возрастов, на вопрос при слежке за третьим он обязан ответить «Нет».



РАДИКАЛ

Слежка за **Радикалом** работает аналогично. Убийца может выбрать жертвой кого угодно, если только это не последний шанс для него выбрать третью жертву одной соцгруппы.

Если Убийца лишил жизни по два жителя двух разных соцгрупп, то пятой жертвой он не может выбрать представителей семи других соцгрупп (и обязан ответить «Нет» при слежке за ними).

В очень редких случаях мотивы «**Радикал**» и «**Психопат**» не оставляют Убийце шанса на выигрыш. Если при подготовке игры выпала комбинация жителей, делающая эти мотивы невозможными, мы рекомендуем выбрать других 20 жителей для игры.

Важно: мотивы, не привязанные к положению игровых компонентов на поле (например, «**Психопат**» или «**Маньяк**»), позволяют выбрать первой жертвой любого жителя, кроме собственно Убийцы.



ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ УБИЙЦЫ И ДЕТЕКТИВА

Некоторые карты, например «Комендантский час», действуют ограниченное время. Кладите их рядом с полем (если на карте не сказано иначе). Только по истечении действия эти карты отправляются в сброс.



ЗАБАСТОВКА ПРОФСОЮЗА И УПРЯМЫЕ СВИДЕТЕЛИ

Эти карты запрещают допрашивать жителей любыми методами: с помощью действия опроса, здания закуской или при розыгрыше карты «Дача показаний». Если житель каким-то образом покинет квартал с разыгранными «Упрямыми свидетелями», его можно будет допросить по обычным правилам.



СКРЫТЬСЯ В ТОЛПЕ

Детектив может отказаться от слежки после розыгрыша этой карты и провести её в следующий свой ход или в этот, но позже (например, потратив движение).



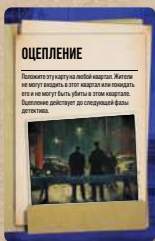
КОМЕНДАНТСКИЙ ЧАС

В редких ситуациях эта карта не оставляет Убийце подходящих жертв. В таком случае он пропускает убийство (см. стр. 9). Таким образом, Детектив может выиграть досрочно.



КОМПРОМАТ

Убийца может разыграть эту карту в любой момент допроса (когда Детектив опрашивает первого, второго или третьего жителя). Каждый раз, когда Детектив задаёт вопрос, Убийца решает, ответить согласно правилам игры или сыграть эту карту вместо ответа.



ОЦЕПЛЕНИЕ

Жителей в квартале с оцеплением можно допрашивать (если они не запуганы). Карты убийцы и детектива продолжают действовать на них, если их эффекты не убивают и не выводят жителей из квартала.



ПОДКУП ПОЛИЦИИ И ШЕСТОЕ ЧУВСТВО

Эффект отменённой карты игнорируется полностью, как будто бы игрок просто сбросил её. Если на сброшенной карте есть значок, дополнительную улику/карту убийцы вы не получаете.



ПОЛИЦЕЙСКИЙ РЕЙД

Эта карта работает точно так же, как жетоны соцгрупп в фазе города: вы можете переместить всех жителей одного цвета в соседние кварталы (оставив часть из них на месте).



ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ПОРТРЕТ И ЧИСТОСЕРДЕЧНОЕ ПРИЗНАНИЕ

Убийца не может солгать, он обязан честно указать не свой мотив/соцгруппу фигуранта.



САМОДЕЛЬНАЯ БОМБА

Эта карта позволяет убить сразу нескольких жителей в одном квартале. Жертвой считается только один из них, остальные **могут не соответствовать мотиву**. Все убитые перемещаются на клетку места преступления с соответствующим номером, при этом Убийца тайно записывает, кто является его

жертвой (чтобы была возможность его проверить в конце игры). Личность жертвы в ходе игры Детективу не раскрывается. Убийца не может использовать «Самодельную бомбу» в квартале с собой. Детектив не получает улики за убийство с помощью «Самодельной бомбы»



СОДЕЙСТВИЕ СЛЕДСТВИЮ

При использовании выберите фишку здания на поле. Действие выполняется, как будто Детектив находится в квартале с этим зданием и использует его. С этой картой Детектив может разыграть действие здания, которое он уже использовал в этот ход.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Этот раздел предназначен для игроков, знакомых с основами игры и желающих разнообразить свой опыт. Здесь описаны правила для выбора комбинаций мотивов для игры, а также альтернативные расстановки зданий и жителей.

МОТИВЫ И ИХ КОМБИНАЦИИ

Перед началом партии вы можете использовать практически любые комбинации мотивов — они специально сделаны максимально разными. Однако некоторые конфигурации зданий и жителей, выбранных для игры, могут существенно изменить игровой баланс.

Комбинации из раздела «Сценарии» можно использовать и при стандартной игре. На случай, если вы хотите выбрать мотивы для игры сами, следуйте рекомендациям ниже.


- При должном умении Убийцы и удачном для него раскладе жителей мотив **«Психопат»** почти неотличим от **«Каннибала»**. Мы не рекомендуем использовать эти два мотива вместе. Это же верно для **«Радикала»**, хотя ситуация, в которой он сливается с другими мотивами, происходит сильно реже. Избегайте использования первых двух вместе, а третьего добавляйте в расклад с двумя остальными с осторожностью.
- **«Террорист»** и **«Культист»** кажутся очень похожими, но опытный Детектив сможет их отличить. Не используйте эту комбинацию при игре с новичками.
- Если вы используете альтернативные расстановки зданий (например, из сценария «На опасной земле»), **«Шпион»** и **«Головорез»** могут в значительной мере совпасть. В этом случае не используйте их вместе.
- **«Киллер»** и **«Шпион»** — самые сложные мотивы для Убийцы. **«Садист»** вычисляется легче прочих. Старайтесь уравновесить их мотивами, которые легче вести, не выдавая себя, например **«Маньяком»** и **«Психопатом»**. Особенно это важно для игры в режиме «Логика», где используется только 6 карт мотивов.

РЕГУЛИРОВКА СЛОЖНОСТИ ИГРЫ




«Городской убийца» — несимметричная игра, и сложность игры за обе роли может отличаться в разных компаниях.

Есть общая закономерность. На ранних этапах знакомства с игрой преимущество имеет Убийца. Детектив действует в открытую и вынужден принимать решения исходя из неполной информации. С ростом опыта процент побед Детектива сильно повышается. Даже в ситуациях, когда жетон слежки попадает на самого Убийцу, опытный Детектив может вычислить и личность, и мотив Убийцы.

Мы предлагаем три способа настройки баланса игры, которые могут помочь обеим сторонам.

На четырёх картах колоды убийцы и детектива есть символ . Эффекты таких карт влияют на игру сильнее, чем другие.

Если вы намерены использовать эти правила, договоритесь об этом перед игрой.

- 1** Вы можете добавлять и исключать ценные карты из игры в любой комбинации. Например, если вы считаете, что у Детектива большое преимущество, вы можете убрать из игры все четыре карты детектива с символом .
- 2** Вы можете оставить эти карты в игре, но отменить эффект символов  для одного из игроков. Например, договориться перед игрой, что карты убийцы с  по-прежнему приносят улику Детективу, но карты детектива с тем же символом его игнорируют. Вы можете сочетать этот подход с предыдущим.
- 3** Вы можете запретить Детективу проводить слежку в 5-м раунде, когда все места в зоне жертв заняты, или даже в 4-м раунде. Переверните жетон слежки рубашкой вверх, чтобы обозначить это.

СЦЕНАРИИ

Каждый сценарий в этом разделе предлагает новую расстановку игровых компонентов и вводит дополнительные правила для Убийцы и Детектива.

Большая часть сценариев создавалась для режима «Интуиция», и их правила используют компоненты для этого режима. Однако вы не обязаны играть сценарий целиком точно так, как предлагает этот раздел. Для игры в режиме «Логика» вы можете позаимствовать только расстановку зданий и жителей или комбинацию мотивов — они сбалансированы для обоих режимов. Мы указали, какие мотивы убрать, если вы играете в режиме «Логика», но вы можете выбрать любые 6 подходящих из списка.

Например, если указаны мотивы,

- | | |
|------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Шпион | <input type="checkbox"/> Террорист |
| <input type="checkbox"/> Головорез | <input type="checkbox"/> Садист |
| <input type="checkbox"/> Психопат | <input checked="" type="checkbox"/> Маньяк |
| <input type="checkbox"/> Вигилант | <input checked="" type="checkbox"/> Грабитель |

то для игры в режиме «Логика» возьмите все мотивы, кроме «Маньяка» и «Грабителя».



Сценарии игры отсылают к золотым сюжетам эпохи нуара в Голливуде. Для большего погружения в эпоху каждый сценарий предлагает Детективу определённую роль: положите перед игроком-детективом карту указанного жителя — это и есть сам Детектив. Это нужно только для атмосферы: характеристики жителя не имеют значения в игре, фишка детектива по-прежнему не считается жителем.

АГЕНТЫ КАЗНАЧЕЙСТВА

В городе орудует банда фальшивомонетчиков. Преступникам удалось добиться высокого качества банкнот, что привлекает внимание казначейства США. Агент казначейства О'Брайен договаривается о встрече с осведомителем из банды, но связного убивают перед встречей. О'Брайен внедряется в банду и пытается выяснить, было ли это убийство случайностью.



Детективом становится:



Агент

Используемые мотивы:

- Шпион
- Головорез
- Психопат
- Вигилант
- Террорист
- Садист
- Маньяк
- Грабитель

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Выдайте Убийце 1 случайную карту убийцы в начале игры.

После того как Детектив проведёт слежку в первый раз, оставьте жетон слежки в том же квартале (не на карте жителя). После этого, вместо любого действия, выкладывающего жетон слежки, Детектив может переложить жетон на любого жителя на расстоянии до 2 кварталов от жетона слежки. Сама слежка проводится как обычно.

НА ОПАСНОЙ ЗЕМЛЕ

Детектив Джим Уилсон проработал в полиции одиннадцать лет. Постоянно сталкиваясь с отбросами общества, он становится всё более раздражительным и жестоким. Сейчас Джим ведёт охоту на неизвестного убийцу, запугивая и избивая всех подозреваемых без разбору. Помогут ли его грубые методы арестовать преступника? Или же неконтролируемые вспышки доведут Джима до увольнения из полиции?



Детективом становится:



Патрульный

Используемые мотивы:

- Киллер
- Психопат
- Вигилант
- Культист
- Садист
- Маньяк
- Шпион
- Грабитель

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Уберите из колоды детектива одну карту «Конфискация транспорта». Вторую такую карту Детектив получает в начале игры. Действие этой карты нельзя отменить. Пока эта карта у него в руке, он может держать у себя 2 карты детектива.

ПЕЧАТЬ ЗЛА

Печатью зла отмечен маленький городок на границе штата... Здесь происходит убийство, после которого пропадает десяток динамитных шашек. Окружной прокурор мистер Адер лично берётся за дело: иностранного полисмена он подозревает в связях с наркотиками, а капитана полиции уличили в подтасовке улик.



Детективом становится:



Прокурор

Используемые мотивы:

- Шпион
- Садист
- Головорез
- Маньяк
- Радикал
- Психопат
- Террорист
- Вигилант

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Перед игрой выдайте Убийце карту «Самодельная бомба». Убийца обязан сыграть эту карту в процессе игры.

МЁРТВ ПО ПРИБЫТИИ

Зажиточный аудитор Фрэнк Бигелу в один жуткий момент узнаёт, что отравлен медленно действующим люминесцентным ядом и обречён на смерть через 24 часа. Маловато времени, но живому мертвецу терять нечего!



Детективом становится:



Филантроп

Используемые мотивы:

- Шпион
- Садист
- Радикал
- Маньяк
- Каннибал
- Грабитель
- Киллер
- Вигилант

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Среди участвующих в игре жителей должен быть Филантроп. Вместо первого убийства поместите карту Филантропа на место первой жертвы. Убийца может выбрать любой квартал и поместить туда первую карту места преступления. Остальные убийства совершаются как обычно.

В этом сценарии в этапе «Срочный вызов» не перемещайте жителей с места преступления. В фазе города и по эффектам карт жители города перемещаются как обычно. Таким образом, Убийца может выбрать жертву в квартале, где уже произошло убийство.

ПАНИКА НА УЛИЦАХ

В порту произошло убийство! Сам того не зная, убийца заразился от жертвы лёгочной чумой. Клинтон Рид, капитан-лейтенант из Службы здравоохранения США, понимает, что у него есть всего 48 часов, чтобы спасти город от страшной участи. Для этого нужно срочно выявить всех, кто контактировал с переносчиком болезни, включая самого убийцу, который продолжает оставлять за собой трупы.



Детективом становится:



Хирург

Используемые мотивы:

- Грабитель
- Шпион
- Психопат
- Садист
- Вигилант
- Культист
- Радикал
- Головорез

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Возьмите в игру по 5 жителей из соцгрупп «иммигранты», «медики», «маргиналы» и «рабочий класс». Выдайте Детективу карту «Комендантский час» перед игрой. Пока эта карта у него в руке, он может держать у себя 2 карты детектива.

УЛИЦА БЕЗ НАЗВАНИЯ

Неизвестное лицо вносит залог за подозреваемого в преступлении, после чего расправляется с ним. У полиции нет никаких улик, и за дело берётся ФБР. Они решают ловить убийцу «на живца». ФБР вербует агента, который под видом обывателя проникнет в бандитский район и станет потенциальной жертвой нового преступления. Но с каждым новым убийством это задание становится всё опаснее.



Используемые мотивы:

- Садист
- Шпион
- Вигилант
- Грабитель
- Маньяк
- Террорист
- ~~● Головорез~~
- ~~● Культист~~

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Возьмите в игру 6 граждан из соцгруппы «криминал» и по 2 гражданина из 7 других соцгрупп. Выдайте детективу карту «Полицейский рейд» перед игрой. Пока эта карта у него в руке, он может держать у себя 2 карты детектива.

В свой первый ход Детектив выбирает одного из 19 оставшихся жителей и записывает его в блокнот. Этот гражданин становится агентом ФБР под прикрытием, за которого играет Детектив. Если выбранный житель становится жертвой Убийцы, разыграйте убийство как обычно, однако продолжительность игры сокращается на один раунд (Убийца выберет четыре жертвы вместо пяти) — агенту ФБР удаётся уйти от опасности, но он упускает драгоценное время.

НЕЗНАКОМЕЦ НА ТРЕТЬЕМ ЭТАЖЕ

Репортёр Майкл Уорд — главный свидетель в деле об убийстве. Неожиданно Уорд находит тело человека, убитого таким же образом. Он сообщает об этом полиции, но его арестовывают. В отчаянной попытке спасти возлюбленного от смертной казни девушка Уорда Джейн отправляется в самые злачные кварталы города в поисках настоящего убийцы.



Детективом становится:

- Сварщица

Используемые мотивы:

- Киллер
- Грабитель
- Радикал
- Вигилант
- Террорист
- Маньяк
- ~~● Садист~~
- ~~● Шпион~~

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Выложите лицевой стороной вверх по 1 жетону улики во все кварталы, кроме центральных и угловых. Если фишка детектива перемещается в квартал с уликой, он немедленно получает её. Детектив не может получать улики другими способами.

В ПОСЛЕДНЮЮ СЕКУНДУ

После загадочного убийства на запра-
вочной станции военные начинают
эвакуацию шахтёрского городка.
Полковник Стюарт подозревает, что
в убийстве замешаны иностранные
спецслужбы, и начинает расследование.
Он должен поймать убийцу до рассвета,
ведь уже в 6:00 на полигоне неподалёку
начнутся испытания ядерной бомбы.



Детективом становится:



Ветеран

Используемые мотивы:

- Головорез
- Каннибал
- Террорист
- Маньяк
- Садист
- Киллер
- ~~● Грабитель~~
- ~~● Вигилант~~

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В начале игры выдайте Детективу карту «Шестое чувство». В начале каждой своей фазы Детектив должен «эвакуировать из города» одну фишку здания (убрать её с поля в коробку).

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Артур Ходжиков

Иллюстрации, дизайн и вёрстка: OWL Agency

Развитие игры: Павел Ильин

Продюсер: Владимир Грачёв

Арт-директор: Сергей Дулин

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Игру тестировали: Елена Ворноскова, Илья Дроздов, Матвей Чистяков, Луиза Кретова, Дана Кузнецова, Денис Климов, Юлия Колесникова, Шынарай Мухтарова, Михаил Касаткин, Кобланды Кудабаяев, Наталья Ядрышникова, Исабек Маткулов, Ернат Даутбеков, Алексей Функнер, Габриэлла Герт, Антон Ходжиков, Сергей Скурыдин и другие.



Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анна Давыдова

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение: Мария Никольская

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.1
hobbyworld.ru



ГОРОДСКОЙ УБИЙЦА

