ИСТОРИЧЕСКИЙ ДЕТЕКТИВ

Потрошитель

ПРАВИЛА ИГРЫ

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.

ОБ ИГРЕ

1851 год. В предрассветные часы на улицах Лондона было совершено убийство. Полицейские Скотленд-Ярда уже прочёсывают место преступления в поисках улик. Жертва — молодая девушка с копной рыжих волос. Кто мог пойти на такой зверский поступок? Может вы и заступили на службу офицером ещё совсем недавно, но вы просто обязаны распутать эту тайну.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждая карта в игре содержит в верхнем левом углу две цифры: номер колоды и номер карты. Всего в игре 13 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 13 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. Вы можете заранее скачать, не читая, файлы с обоих кодов на обороте карты 13 1, тогда вам не понадобится выход в интернет.

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

НАЧАЛО ИГРЫ

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

В текстах карт вы будете встречать значки с номерами колод, например: ***редакция газеты*** 6. 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 6: верхняя карта перевёрнута, остальные лежат в ряд неперевёрнутыми

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.

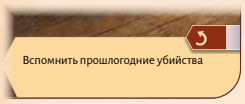
Начиная с самого младшего игрока, каждый по очереди выбирает, какую карту перевернуть. При этом обсуждать ход расследования и выдвигать версии можно без очереди.

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

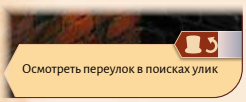
ДЕЙСТВИЯ

Неперевёрнутые 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 «Конец игры».



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



Цилиндр рядом со стрелкой означает, что вы потратите действие, если перевернёте карту



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



Например, если у вас перевёрнуты 3 карты с цилиндрами, то вы потратили 3 действия

> **Совет:** для удобства вы можете взять 24 фишки или монетки, разделить их между всеми игроками и класть по одной монетке на каждую перевёрнутую 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. 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 13 1 и сканируйте QR-код с вопросами на её обороте.

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 перевёрнутых карт.

Когда будете готовы, сканируйте на обороте той же карты QR-код с ответами и зачитайте их вслух. Получите очки за свои правильные ответы и посмотрите свой результат:

10 очков. На фоне блестяще раскрытого дела в Лондоне грядут перемены.

8–9 очков. Вы раскрыли дело и добились наказания виновных.

6–7 очков. Вы были близки к истине, но вам не удалось установить все обстоятельства дела.

4–5 очков. Вы не собрали достаточно доказательств, чтобы раскрыть дело. Общество доверяет полиции всё меньше и меньше.

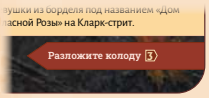
3 очка или меньше. К сожалению, вы не выяснили ничего стоящего и были вынуждены повесить убийство на невиновного человека, чтобы успокоить горожан.

Если вы случайно перемешали колоду или хотите одолжить игру друзьям, сложите карты в порядке возрастания от 1 1 до 13 2 рубашкой вверх (лицо 1 1 / рубашка 1 1).

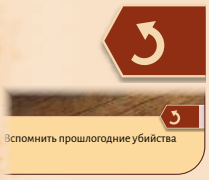
ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КАРТАХ



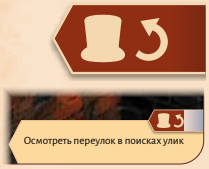
Флажок с цифрой означает, что вы можете разложить указанную колоду: то есть перевернуть верхнюю карту колоды, а остальные карты колоды выложить в ряд не переворачивая. В примере вы можете разложить колоду 6, которая относится к редакции газеты. Колоды лучше раскладывать сразу, как вы получаете указание.



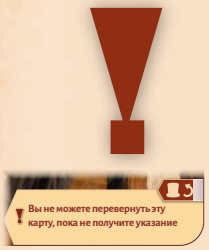
В низу карты находится дополнительное перечисление всех колод, которые вы можете разложить, и карт из разложенных колод, к которым теперь можно обратиться.



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



Цилиндр рядом со стрелкой означает, что вы потратите действие, если перевернёте карту. Например, вы можете за действие осмотреть переулок в поисках улик. 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 цилиндра: 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, **если она разложена**.



Цилиндр в правом верхнем углу перевёрнутой карты означает, что вы потратили 1 действие. Как только вы потратите 24 действия, игра заканчивается.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Ксения Таргулян • **Художник:** Роман Кузьмин
Продюсер и выпускающий редактор: Полина Басалаева
Геймдизайнер: Екатерина Рейес • **Графический дизайнер и верстальщик:** Юлия Калиновская • **Тестировщики:** Елена Ворноскова, Егор Бережков, Андрей Виннер, Андрей Рамодин, Дана Кузнецова, Арина Богданова • **Руководитель студии разработки:** Александр Киселев • **Общее руководство:** Михаил Акулов, Иван Попов, Сергей Родионов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© 2026 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.

Версия правил 1.0