

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Во время подготовки к игре придерживайтесь обычных правил, кроме ряда изменений:

1. Разместите планшеты реквизита на съёмочной площадке, так чтобы каждой ячейке около правой и нижней границ площадки соответствовал свой символ на планшете (см. рисунок ниже).



2. Разместите жетон действия «Проверить алиби» в любой свободной зоне игрового поля.
3. Перемешайте все карты подозреваемых, затем разместите 12 из них лицевой стороной вверх рядом с игровым полем (см. рисунок ниже). Оставшиеся карты подозреваемых верните в коробку.
4. Добавьте к соответствующим колодам новые карты идей и неприятностей (можете замешать их в верхнюю часть колоды, чтобы с большей вероятностью разыграть их в ходе партии).
5. Разместите новую карту оборудования лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. На ней есть специальная ячейка для размещения кубика. Убрав его после выполнения действия, переверните карту лицевой стороной вниз.
6. Используйте только 10 карт сцен из этой коробки.
7. Выберите 5 верхних и 5 нижних половин карт сценария (из базовой игры и/или дополнений). Для создания нужной атмосферы используйте те карты, которые лучше всего подходят для названия детективной истории.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра закончится, как только пятая карта сцены будет размещена в области монтажной. И останется только 1 (или 0) карта подозреваемого, лежащая лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Не забудьте, что, как и в обычной игре, вы немедленно проигрываете, если выйдете за пределы сроков съёмок и имеющегося у вас бюджета. Во всех иных случаях продолжайте игру.

Есть 2 способа перевернуть карты подозреваемых лицевой стороной вниз: проверить их алиби или обнаружить улики.

ПРОВЕРИТЬ АЛИБИ

Разместите на жетоне действия «Проверить алиби», затем переверните любую карту подозреваемого лицевой стороной вниз.



ОБНАРУЖИТЬ УЛИКИ

Завершив съёмку сцены, найдите (или выберите, если таких ячеек несколько) в её композиции ячейку, занятую кубиком  (или кубиком , заменяющим ).

Теперь найдите на планшетах реквизита 2 предмета, соответствующих этой ячейке по вертикали и горизонтали (см. рисунок справа). Переверните лицевой стороной вниз все карты подозреваемых, на которых присутствует хотя бы 1 символ найденных предметов. Обнаруженные улики позволили снять с подозреваемых все обвинения!



ПРИМЕР



Завершив съёмку сцены, вы нашли в её композиции ячейку с . Эта ячейка соотносится с символами  и . Переверните лицевой стороной вниз 2 карты подозреваемых, на которых есть эти символы.



РАЗОБЛАЧИТЬ ПРЕСТУПНИКА

Когда останется только 1 карта подозреваемого, лежащая лицевой стороной вверх, можете поздравить себя! Вы наконец-то поняли, кого сценарист фильма сделал преступником. Элементарно, если воспользоваться методом дедукции...

Если в ходе партии карты подозреваемых оказались перевёрнуты лицевой стороной вниз, значит, ~~вы~~ ~~чрезсур~~ увлеклись ~~расследованием~~ финал вашего фильма превзошел все ожидания! Ведь ВСЕ подозреваемые оказались замешаны в этом кровавом преступлении. Вы первоклассные мастера саспенса и неожиданных концовок!



После премьеры вашего фильма...
Найдите того, кто убил сценариста!

РАЗГАДКА – В СЦЕНАХ!

1. Кто?



БКВЫ А=Б

2. Как?

№ → №, —

3. Почему?

