

Last Message

3-8

15 min

8+

Правила игры

Обзор и цель

Жертве даётся 4 раунда, чтобы помочь детективам поймать преступника. Если преступник пойман – жертва и детективы побеждают в игре. Но это дело не будет простым, ведь преступник умеет замечать следы. Если в течение 4 раундов личность преступника не будет установлена, он побеждает в игре.

Компоненты

- 1x ширма
- 12x двусторонних полей мест преступления – 6 больших составных картинок для детективов
- 3x сгибаемых поля места преступления – меньший вариант картинки для преступника и жертвы
- 4x стирающихся планшета улик
- 2x маркера для магнитных досок
- 1 прозрачный жетон
- 1 песочные часы

Подготовка к игре

1. Выберите игрока, который станет жертвой преступления, и ещё одного игрока – преступника. Они вместе садятся с одной стороны ширмы.
2. Остальные игроки становятся детективами, они садятся с противоположной стороны ширмы.
3. Выберите 1 из 6 мест преступлений. Соберите поле для детективов, составив вместе 4 двусторонних части поля выбранной стороной вверх. Преступник и жертва получают свою личную картинку уменьшенного размера в виде сгибаемого поля и размещают его перед собой выбранной стороной вверх.
4. Жертва берёт 4 планшета улик и один из маркеров.
5. Преступник выбирает на картинке 1 персонажа – своё альтер эго – и накрывает его прозрачным жетоном. Именно этого персонажа нужно отыскать детективам.
6. Преступник получает песочные часы и второй маркер, и готовится мешать расследованию.



Ход игры

Партия состоит из максимум 4 раундов. Каждый раунд в свою очередь состоит из 3 фаз:

1. Жертва оставляет улики
2. Преступник замечает следы
3. Детективы выбирают подозреваемого

1. Жертва оставляет улики

Жертва внимательно осматривает место преступления, персонажа преступника и элементы поля, находящиеся вокруг него. Затем преступник переворачивает песочные часы. У жертвы есть 30 секунд, чтобы передать послание детективам посредством планшета улик.

- Рисовать/писать можно только в разрешённой (белой) зоне, не выходя за 9 прямоугольников.
- Улики могут быть как текстом, так и рисунками.
- Жертва **не может** рисовать или записывать один и тот же элемент места преступления несколько раз. Она может сначала нарисовать, а **затем** записать его или наоборот. Она также сможет перенарисовать или перезаписать тот же элемент в следующих раундах. Если некоторые элементы места преступления повторяются, то жертва может записывать и/или зарисовывать их столько раз, сколько они встречаются.

Когда время выходит, преступник останавливает жертву, после чего начинается 2 фаза.

Совет. Жертве следует записывать и/или зарисовывать улики в разных частях планшета, в том числе распределяя объекты на несколько прямоугольников.



2. Преступник замечает следы

Преступник забирает планшет улик у жертвы и стирает всё с определённого числа прямоугольников. Число прямоугольников определяется номером раунда:

- 1 раунд – 5 прямоугольников
- 2 раунд – 4 прямоугольника
- 3 раунд – 3 прямоугольника
- 4 раунд – 2 прямоугольника



Далее начинается 3 фаза.

3. Детективы выбирают подозреваемого

Преступник передаёт планшет улики детективам. Те добавляют его к полученным планшетам улики предыдущих раундов, а затем внимательно изучают всё у них имеющееся. Жертва в праве смотреть на переданные планшеты, поэтому она в курсе, какие улики остались на них, и может готовиться к следующему раунду.

Работая сообща, детективы выбирают одного и только одного персонажа на картинке места преступления, которого они назначают подозреваемым.

Преступник определяет, была раскрыта его личность или нет.

Если детективы не поймали преступника, то игра продолжается. Следующий раунд начинается с фазы 1 - «Жертва оставляет улики». Жертве предоставляется новый, чистый планшет улики.

После окончания четвёртого раунда или при поимке преступника перейдите к разделу «Окончание игры».

Окончание игры

- Если детективы поймали преступника в конце любого из раундов – они и жертва побеждают в игре.
- Если после 4 раунда преступник не пойман – он объявляется победителем.

Слишком просто?

Если детективы находят преступника слишком быстро, вы можете усложнить им задачу. Мы советуем добавлять следующие усложнения именно в приведённом порядке:

1. Жертва более не может использовать текст в качестве улики. Позволено только рисовать.
2. Преступник стирает 1 дополнительный прямоугольник в каждом раунде.
3. Найти орудие убийства - преступник выбирает для поисков оружие, а не персонажа.