

СЛЕДСТВИЕ

ВЕДЁТ КЛЭР ХАРПЕР

АВТОР: Гийом Монтьяж
Художник: Эмиль Дени
СЦЕНАРИСТЫ: Гийом Монтьяж
Себастьян Дюверже Неделлек
Поль Альтер

**РЕДАКТОР
РУССКОГО ТЕКСТА:** НАТАЛЬЯ АКИМОВА



В игре **"СЛЕДСТВИЕ"**,
игроки все вместе от лица Клэр Харпер
(см. "Кто такая Клэр Харпер?", стр. 4)
расследуют таинственные убийства 1930-х годов.

В ЭТОЙ КОРОБКЕ 3 ДЕЛА КЛЭР ХАРПЕР.

События происходят в определённом хронологическом порядке.
Мы рекомендуем игрокам проводить расследования в той же последовательности.

ГЛАВА 1 УБИЙСТВО В ПОМЕСТЬЕ АЛЛИСТЕР

Гийом Монтьяж



СОСТАВ:

- 53 карты улик,
- карта-обложка,
- введение и вопросы к делу,
- документ А: план поместья,
- документ Б: генеалогическое древо,
- конверт с разгадкой.

ГЛАВА 2 ПОСЛЕДНИЙ АКТ

Себастьян Дюверже Неделлек



СОСТАВ:

- 56 карт улик,
- карта-обложка,
- введение и вопросы к делу,
- документ А: театральная программка,
- документ Б: план театра,
- конверт с разгадкой.

ГЛАВА 3 КРЫЛЬЯ ВОЗМЕЗДИЯ

Поль Альтер



СОСТАВ:

- 55 карт улик,
- карта-обложка,
- введение и вопросы к делу,
- документ А: план Луксорского храма,
- документ Б: план Гранд-отеля,
- конверт с разгадкой.

ПРАВИЛА ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Возьмите из коробки колоду **карт улик**, **введение** и **2 документа** к тому делу, которое вы собираетесь расследовать.



Сложите **карты улик** стопкой в центре стола, чтобы все игроки могли легко до них дотянуться.



Рядом положите оба **документа** к делу. Не смотрите их, пока не получите указаний от игры.



Приготовьте ручку и бумагу, чтобы делать заметки и записывать свои мысли, подозрения, выводы.



Конверт с разгадкой оставьте в коробке. Не доставайте его до конца расследования.



Один из игроков вслух читает **введение**. После того, как введение прочитано, можно начинать расследование.

ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Расследуя дела в играх серии "**СЛЕДСТВИЕ**", вы читаете **карты улик**, обсуждаете полученную информацию с другими игроками, строите предположения и приходите к определённым выводам.

Начните с чтения **введения**. Прочитав само введение, обратите внимание на **вопросы** ведущегося расследования.

Ваша цель – набрать как можно больше победных очков, отвечая на эти вопросы. Чем быстрее вы ответите на вопросы (то есть чем меньше **карт улик** вы прочтёте), тем больше очков вы наберёте.

РАССЛЕДОВАНИЕ

После того как вы прочитали **введение** и **вопросы** к делу, начинается расследование.

Вы получите указания взять **карты улик** и ознакомиться с **документами** по делу. Вам встретятся несколько видов символов, которые позволят вам:

Каждый раз, когда вы видите такой символ, вы

ДОПРОСИТЬ КОГО-ТО

Пример: возьмите и прочитайте **карту улик 7**, чтобы допросить указанного человека.



ПЕРЕЙТИ НА МЕСТО

Пример: возьмите и прочитайте **карту улик 54**, чтобы перейти на указанную локацию.



ИЗУЧИТЬ ПРЕДМЕТ

Пример: возьмите и прочитайте **карту улик 12**, чтобы изучить указанный объект.



можете выполнить соответствующее действие.

⚠️ ПРИМЕЧАНИЕ: Вы можете выполнять эти действия в любом порядке любое количество раз. Вы можете начать с допроса персонажей, затем перейти в одну локацию, в другую, а потом опять вернуться к допросу. И так далее.

На некоторых **картах улик** есть дополнительные инструкции. Следуйте этим инструкциям, чтобы продолжить расследование.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ

- Вы можете ответить на один или несколько вопросов в любой момент расследования. Запишите ваш ответ на листе бумаги, а в таблице с вопросами сделайте пометку в колонке с количеством открытых **карт улик** (см. ниже).

ПРИМЕЧАНИЕ: Учитываются все карты улик, даже самая первая.

- Вы всегда можете изменить свои ответы по мере появления новой информации в деле. Изменив ответ, поставьте новую пометку в соответствующей колонке таблицы.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если вы получили указание от игры взять ещё одну карту улик, вы всегда можете сначала записать ваш ответ, и лишь затем открыть новую карту.

ВАРИАНТ: Если не все игроки согласны с ответами, они могут записать индивидуальные ответы и сравнить свои результаты в конце расследования.

КОНЕЦ РАССЛЕДОВАНИЯ

Расследование заканчивается, когда открыты все **карты улик**. Как только у вас будут готовы ответы на все вопросы анкеты, вы можете открыть конверт с разгадкой дела, прочитать его и подсчитать победные очки. Вам будет необходимо объективно оценить свои аналитические способности, сравнив ответы на каждый вопрос.

- Если ваш окончательный ответ правильный, вы получаете количество победных очков того столбца, в котором вы сделали пометку.
- Если ваш окончательный ответ неверен, вы не получаете победных очков.

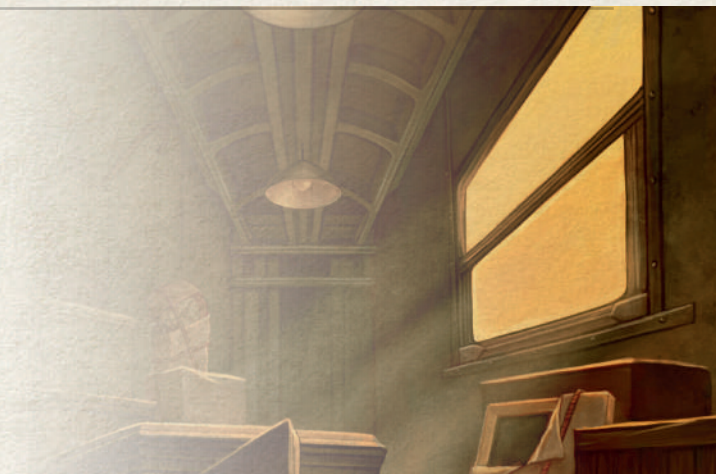
ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ

Допустим, вы расследуете такое происшествие: *"Доктор Лесомбре был убит мисс Фуксией в гараже гаечным ключом на 12 мм"*. Таблица с вопросами по этому делу будет выглядеть так.

Количество открытых карт улик	От 1 до 30 карт	От 31 до 45 карт	46 или более карт	Неверный ответ
Победные очки	5	4	3	0
1. Кто убийца?	X			
2. Где произошло преступление?	X		X	
3. Что послужило орудием убийства?		X		X
Итоговое количество очков	$5 + 0 + 3 = 8$			

- Ваш ответ *"Мисс Фуксия – убийца"* верен. Вы ответили, открыв всего 30 **карт улик**. Вы набираете 5 очков.
- Сначала, открыв 30 карт, вы ответили *"в саду"*. Однако позже, открыв уже 47 карт и получив новую информацию, изменили ответ и написали верный ответ *"в гараже"*. Вы получаете 3 победных очка.
- Ваш ответ *"Орудие убийства – кухонный комбайн"*. Вы написали его, открыв 45 карт. Если бы это ответ был правильным, вы бы получили 4 очка. Однако, поскольку ответ неверен, вы не получаете победных очков за него.

Ваш итоговый результат: 5+3+0=8 очков.



НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ

- Поскольку количество получаемых победных очков меняется в зависимости от количества открытых карт (например, вы получаете 5 очков, если открыто от 1 до 30 карт), есть смысл подождать до розыгрыша 30 карты, а затем сделать перерыв и обсудить ход расследования.
- Перед началом расследования советуем выбрать одного игрока, который будет следить за количеством открытых **карт улик**. Так игра будет идти без лишних задержек и принесёт больше удовольствия.
- После того, как вы взяли 46-ю **карту улик**, можно больше не следить за количеством карт. Откройте все оставшиеся **карты улик**, чтобы подтвердить или опровергнуть ваши предположения.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

КТО ТАКАЯ КЛЭР ХАРПЕР?

1. СОЕДИНЕНИЕ ДВУХ КАРТ

Иногда вам будет нужно соединить две карты, чтобы получить информацию. Чтобы увидеть, подходят ли два объекта друг к другу, положите карты рядом друг с другом, лицевой стороной вверх. Если цветная линия на обеих картах совпадает, вы можете сделать определённый логический вывод.

ПРИМЕР Когда карты 22 и 10 лежат рядом, зелёная линия на них идеально совпадает. Вы можете сделать вывод, что отпечатки пальцев, найденные на чайнике, принадлежат Клэр Харпер.

10 Клэр ХАРПЕР
• 25 лет •
Без лишней возгяд скользя по страницам с удивительной скоростью. Она отравляет возгяд клубнике сразу от записки и проносит скандалом, но твердым тоном.

Когда случается убийство, всегда стоит разбираться, кем является жертва, потому что личность жертвы — это причина большинства преступлений. Пусть но звучала у профессоров и у великого детективного "а".

22 Отпечаток пальца
Найден на ручке чайника, наполненного горячим ароматным чаем. Рядом с чайником лежит роскошный мешочек для чая. На нём золотом вышито: «Подлинный дарджилинг. Чайная плантация Алубари. Индия». Внутри мешочек содержит пригоршню тёмных листьев.

23 • Спросить её о недавнем расследовании.
45 • Спросить её об образовании.
37 • Спросить её о любимой книге.

ПРОВЕРЬТЕ СОВПАДАЮТ ЛИ ОТПЕЧАТОК СОБРАТНУЮ СТОРОНУ КАРТЫ 10 И КАРТЫ 22

2. ДОСТУП К КАРТЕ

Некоторые карты улик становятся доступными, только если были открыты некоторые другие карты. Условия доступа указаны на всех этих картах.

ПРИМЕР:

ВЫ МОЖЕТЕ ОТКРЫТЬ КАРТУ 10, ЕСЛИ СОБРАЛИ 3 КАРТЫ С СИМВОЛОМ "ЧАЙНИК".

ВНИЖНЕЙ ЧАСТИ КАРТЫ 10

ВЫ МОЖЕТЕ ОТКРЫТЬ ЭТУ КАРТУ, ЕСЛИ СОБРАЛИ 3 КАРТЫ С СИМВОЛОМ "ЧАЙНИК".

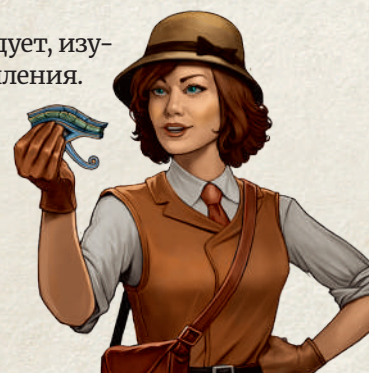
Она родилась в 1910 году. Заядлая поклонница детективов Агаты Кристи, путешественница, истинная англичанка.

Клэр получила высшее образование в Оксфордском университете, который смог принять её после появления квот для девушек в 1927 году. Это стало ключом к исполнению её мечты — пойти по стопам отца и получить учёную степень в области уголовного права.

Теперь Клэр Харпер расследует, изучает и раскрывает преступления.

Нет тайн слишком запутанных для её блестящего ума, любая загадка ей подвластна.

Клэр Харпер не просто детектив. Она — лучшая в этом деле!



СОВЕТЫ КЛЭР

1. В игре "**СЛЕДСТВИЕ**" вы должны использовать дедукцию и аналитическое мышление. Ваша цель — разоблачить убийцу. Полагайтесь только на свои выводы, одной интуиции не достаточно, чтобы раскрыть дело.
2. Если ваши выводы не подтверждаются фактами и уликами, скорее всего, они ошибочны. Не увлекайтесь теориями, игнорирующими факты и логику. С другой стороны, подсказка или улика не означают автоматически чью-то вину. Сохраняйте непредвзятость! Конечно, логично подозревать персонажа, чьи отпечатки пальцев остались на орудии убийства, однако у этого факта может быть и другое объяснение. Если вы нашли отмычку, вероятно, что именно ей был взломан сейф, однако не факт, что всё было именно так, как кажется. Соберите все улики, чтобы узнать истину.
3. И ещё одна подсказка, чтобы облегчить вам задачу. Если в анкете вы видите вопрос «Кто убийца?», то преступник действовал в одиночку, а если вопрос сформулирован по-другому: «Кто убийца(-ы)?», возможно, у виновного есть сообщник (но это не факт!).