

# 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.

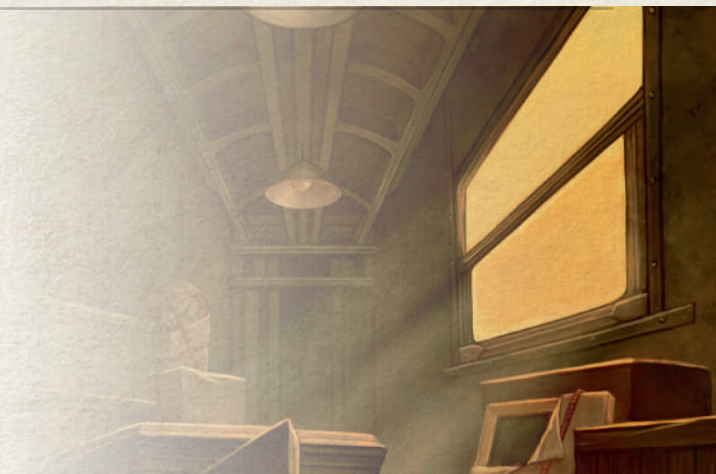
### ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ

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 •  
Её летний взгляд скользит по страницам с удивительной скоростью. Она отравляет взломы гаджетов как ст. записей и проанализирует спонсором, но твердым толчком.

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

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

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

ПРОВЕРКА СОВПАДЕЛИМ ОТПЕЧАТОК СОВПАДАЮТ КАРТЫ

### 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".

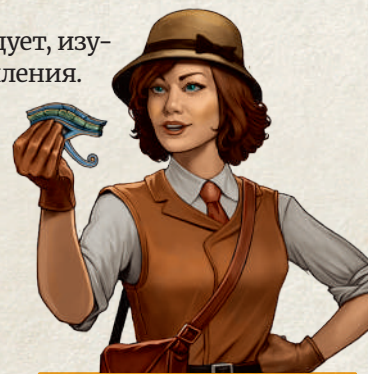
Она родилась в 1910 году. Заядлая поклонница детективов Агаты Кристи, путешественница, истинная англичанка.

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!).