

СЛЕДСТВИЕ

БЕСКОНЕЧНОЕ РАССЛЕДОВАНИЕ

АВТОР: Гийом Монтьяж
Художник: Эмиль Дени
СЦЕНАРИСТЫ: Гийом Монтьяж
Мануэль Розой



В игре "СЛЕДСТВИЕ" игроки все вместе от лица Клэр Харпер расследуют таинственные преступления из разных периодов её жизни.

КТО ТАКАЯ КЛЭР ХАРПЕР?

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!

В ЭТОЙ КОРОБКЕ 3 ОТДЕЛЬНЫХ РАССЛЕДОВАНИЯ.

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

ГЛАВА 1 СЛЁЗЫ ШЕКСПИРА (1921 год)



СОСТАВ:

- 54 карты улик,
- карта-обложка,
- введение и вопросы к делу,
- документ А: карта школы,
- документ Б: школьный альбом,
- документ В: расписание,
- конверт с разгадкой.

ГЛАВА 2 МЁРТВ ПО ПРИБЫТИИ (1948 год)



СОСТАВ:

- 51 карта улик,
- 2 карты-обложки,
- введение и вопросы к делу,
- документ А: карта с маршрутом забега,
- документ Б: список спортсменов,
- конверт с разгадкой.

ГЛАВА 3 ТАЙНА ЛЕДИ В ОЗЕРЕ (1971 год)



СОСТАВ:

- 54 карты улик,
- карта-обложка,
- введение и вопросы к делу,
- документ А: карта виллы семьи Шнайдер,
- документ Б: телефонный справочник и список проживающих на вилле,
- конверт с разгадкой.



ПРАВИЛА ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

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



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



Рядом положите **документы** 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**. 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:

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.



Каждый раз, когда вы видите такой символ, вы 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.

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 этот 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.

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.



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

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 цели! Взгляд скользит по страницам с удивительной скоростью. Она отыскивает взглядом голубых глаз от записки и прозрачность сплочённым, но твёрдым голосом.

Когда случается убийство, всегда стоит разобратся, кем было жертва, потому что личность жертвы — это причина большинства преступлений. Пусть не училась у профессора, но отца и у великого детектива.

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

СОВМЕСТИТЕ ЭТИ ОТПЕЧАТОК С ОСТАВЛЕННЫМИ НА КАРТЕ

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

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".



В нижней части карты 10

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

3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ВОПРОС

В ходе вашего расследования вы можете найти предметы, о которых захотите узнать больше. Чтобы получить информацию от подозреваемых, вы должны положить рядом карту свидетеля вместе с картой предмета (точно так же, как вы делали при соединении двух карт ранее).

Если значки диалога на них совпадут, значит, свидетель может вам рассказать о предмете. Затем вы можете взять карту с тем номером, который получился после соединения карт.

ПРИМЕР: соединив карты, вы узнаете, что можно расспросить Клэр о книге, если взять карту 25.

17 Учебник по литературе
Всестенно забит на столе в детективном отделе библиотека. Вот уж точно ему здесь не место!

25 Клэр ХАРПЕР
• 25 лет •
Ученица факультета Робинсона

Среднеклассная, откровенно интеллигентная мисс Клэр Харпер была известна своим предельно высоким уровнем культуры. В ранней юности она была известна как «Сладкая Робинсон» — за выдержанную, изысканную манеру поведения. Робинсон, она была известна всем в библиотеке.

«Рис извест! Как время летит...» — услышали по Шекспирову, а не слушавшие классику почитали. Проблемы есть, что и полагать. Учительница.

«Мисс мисс! Теперь я снова подготовился. Не так чтобы и было очень рад этому, но, если карту считать логически расследованием, а логика способна логически расследовать, что и было! В отличие от других, Шекспир не писал уж случаи, как вылетел из головы!»

СВЯЗЬТЕ ЭТУ КНИГУ С СОВМЕСТИТЕ ЭТИ КАРТЫ

- 18 • Спросить её об образовании.
- 43 • Спросить её о профессии.
- 36 • Спросить её о творчестве.

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 оружии 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.