

ПИСЬМА
ПРИЗРАКА

ЗЕРКАЛО ИСТИНЫ

мистическая детективная игра с тайными ролями



Автор: Антон Парфёнов



8+



2-6

ПРОЛОГ

В особняке царил невообразимый хаос. Повсюду слышались испуганные возгласы, кто-то беспорядочно носился из стороны в сторону, а кто-то просто застыл в оцепенении. И для всего этого имелись веские причины.

Отправляясь на званый ужин в честь юбилея Харви Тротмана, одного из самых состоятельных жителей Сайдвуда, сложно было предположить, что виновник торжества не доживёт до запланированного на полночь праздничного салюта.

Даже если слухи о его увлечении мистицизмом и попытках найти источник вечной жизни были правдивы, то похоже, что поиски Харви не увенчались успехом.

Роберт был единственным, кому удалось сохранить хоть каплю самообладания. Дрожащими пальцами он старался совладать с телефоном, чтобы вызвать полицию, но набрать номер никак не удавалось. «В каминном зале не ловит связь», – всплыло у него в памяти, и он направился было к выходу в сад...





Тут его взгляд зацепился за большое старинное зеркало, висящее на стене зала. Роберт точно помнил, как совсем недавно поправлял перед ним галстук.

Однако теперь вместо отражения внутри фигурной овальной рамы была лишь чернота, настолько всепоглощающая, что было невозможно отвести от неё взгляд. И эта чернота, как будто дождавшись, чтобы кто-то обратил на неё внимание, стала стремительно расплзаться за пределы рамы по стенам, потолку, паркету.

Всё вокруг начало погружаться во мглу, а звуки стали отдаляться, и уже через мгновение Роберт обнаружил себя в полной темноте и тишине. В растерянности он попытался позвать на помощь, но вместо своего голоса услышал лишь лёгкое завывание ветра.

Обернувшись, он с удивлением обнаружил то самое зеркало, парящее в воздухе посреди черноты. И с ещё большим удивлением там, где должно было быть его отражение, он увидел слегка светящийся силуэт с едва различимыми очертаниями. «Да что тут происходит, неужели и меня тоже?...»

В ошеломлении Роберт отступил на шаг от зеркала, и тут его нога за что-то зацепилась. «О, это же мой галстук!» – почему-то эта находка сейчас показалась ему очень важной. Оглядевшись, он стал замечать всё больше разнообразных предметов: старинную шпагу, песочные часы, модель парусника, чернильницу с пером. А вслед за предметами из темноты стали проявляться ещё и призрачные силуэты, такие же, как Роберт видел в зеркале.

Внезапно тишину разорвал знакомый голос. Он звучал отовсюду, эхом раскатываясь в бескрайнем тёмном пространстве.

– Сегодня мне суждено было покинуть вас. Пока ещё я нахожусь между мирами, и у меня есть немного времени, чтобы свершить возмездие. Но моих сил хватило только на то, чтобы ненадолго переместить сюда ваши души и некоторые вещи из особняка. Здесь только невиновные, вам нужно лишь узнать друг друга, чтобы вычислить моих убийц. Тот, кто сумеет сделать это первым, по возвращении найдёт своё имя в моём завещании.

«Я, конечно, знал, что Харви крайне азартный человек, но чтобы даже свою гибель превратить в соревнование... – подумал Роберт. – Что ж, раз уж такова его последняя воля, придётся постараться. К тому же не хотелось бы оказаться по ошибке обвинённым в убийстве, да и шанс получить такое наследство выпадает далеко не каждый день. Надо только придумать, как с помощью разбросанного вокруг хлама объяснить остальным, кто я такой. Надеюсь, они помнят, что в этом галстуке пришёл именно я».



Основной текст правил описывает **соревновательный режим игры для 3–6 игроков**. В конце правил вы найдёте **дополнительный кооперативный режим для 2 игроков**.

ОБЗОР ИГРЫ

Вы играете за гостей званого ужина, оказавшихся втянутыми в расследование убийства хозяина особняка. Неведомая сила перенесла всех невиновных в потусторонний мир в виде бестелесных духов, не имеющих возможности общаться друг с другом. Объяснить остальным, кто вы, можно только с помощью разбросанных вокруг предметов, показывая, какие из них вам подходят, а какие – нет. При этом вам нужно постараться как можно скорее вычислить убийц, ведь победа достанется тому, кто сумеет сделать это раньше остальных.

Каждый из игроков играет за одного из **невиновных** персонажей, карты которых открыты в центре стола. Этот персонаж – ваша **тайная роль**. Кроме персонажей игроков на столе открыты от 1 до 3 лишних карт – это персонажи-**убийцы** (за них не играет никто из игроков).

Ваша цель – через **карты улики** объяснить другим свою тайную роль (кто вы среди персонажей на столе), разгадать роли других игроков и методом исключения вычислить убийц (персонажей, за которых не играет никто из игроков).

В ходе игры вы тайно голосуете за невиновных и убийц, разыгрывая ваши **карты голосования**. В конце партии вы получите победные очки за верное голосование, а также очки за свою успешную защиту, либо штраф, если не сумеете защитить себя и большинство назовёт убийцей вашего персонажа.

Игра состоит из трёх партий – с 1, 2 и 3 убийцами соответственно. Победитель игры определяется по сумме очков, набранных за 3 партии.

КОМПОНЕНТЫ

9 карт тайных ролей



6 жетонов игроков



150 карт улик



16 двусторонних карт персонажей (всего 32 персонажа)



по 4 карты голосования для 6 игроков



ПОДГОТОВКА К ПЕРВОЙ ПАРТИИ

1. **Карты персонажей** – двусторонние, поэтому перемешайте их особым образом: перетасуйте все карты, отделите на глаз примерно половину стопки и переверните её, снова перетасуйте все карты.
2. Выложите в центре стола в один ряд **карты персонажей** в количестве на одну больше, чем игроков. Оставшуюся стопку персонажей, повернув боком, положите слева от открытых карт – стопка служит точкой отсчёта персонажей: ближайший к ней персонаж – первый, следующий – второй и так далее.

Необязательно для игры, но рекомендуем для атмосферы: считайте верхнюю карту в стопке персонажей хозяином дома, убитым во время торжества. Начиная с раздавшего карты и поочерёдно по кругу – каждый показывает на любого открытого персонажа, придумывает и рассказывает всем, как этот персонаж был связан с убитым. Вы можете также придумать ему и какой-то мотив для убийства именинника. Обсудите так всех открытых персонажей.

3. Возьмите **карты тайных ролей** по числу персонажей на столе. Например, для 4 открытых на столе персонажей возьмите карты с номерами от «1» до «4». Перемешайте карты закрытую (цифрами вниз) и раздайте по одной каждому игроку. Оставшиеся карты (в первой партии это всего 1 карта), не открывая, отложите в сторону. Игроки тайно смотрят свои карты и кладут их на стол перед собой закрытыми (цифрой вниз), повернув зелёным краем карты к центру стола. Номер на вашей карте соответствует номеру персонажа на столе – это ваша **тайная роль**: невиновный персонаж, которого вам нужно объяснить другим с помощью карт улик. *Все игроки играют за невиновных! Убийцы – это персонажи, за которых не играют игроки, их надо вычислить методом исключения.*
4. Раздайте каждому игроку по **4 карты голосования** и **1 жетон игрока** выбранного им цвета. Игроки кладут жетон поверх своей карты тайной роли, а карты голосования держат в руках или хранят на столе рубашкой вверх, не показывая их друг другу.
5. Перемешайте **колоду карт улик** и положите её в центре стола рубашкой вверх. Откройте рядом с колодой **3 карты улик**.

Самый опытный игрок или тот, кто последним смотрел / читал детектив, становится первым игроком и начинает первую партию.



Выполнена подготовка к первой партии для 3 игроков.
 Для примера карты «Красного» игрока показаны открытыми.

ХОД ПАРТИИ

Игроки делают ходы поочерёдно по кругу, пока не разыграют все свои карты голосования.

В свой ход игрок:

1. Если хочет – **играет одну карту голосования**, выложив её рубашкой вверх рядом с одним из персонажей (поверх других карт голосования, если рядом с этим персонажем они уже есть).



Таким образом игрок делает предположение о том, является ли персонаж **невинным** или **убийцей**. Игрок может положить карту голосования рядом с любым персонажем, даже своим – карты на своём персонаже не принесут очков, но помогут избежать ареста (подробнее об этом в «Подсчёте очков»). Имейте в виду: очерёдность голосов имеет значение, сыгранные раньше карты могут дать больше очков. Число карт рядом с каждым персонажем не ограничено.

2. Обязательно – **размещает одну карту улик**, взяв любую из открытых в центре стола и поместив около своей карты тайной роли: сверху в «зелёной зоне» (ближе к центру стола), если хочет тем самым сказать, что эта улика **подходит** его персонажу; или снизу в «красной зоне» (ближе к себе), если хочет сказать, что эта улика **не подходит** его персонажу (и таким образом объясняет его персонажа «от противного»).

Нельзя комментировать свои ходы, чтобы не выдать информацию: находясь в ином мире без лица и голоса, вы можете общаться только с помощью улик.

3. **Восполните открытые карты улик** в центре стола до трёх, открыв новую карту из колоды, и передайте ход по кругу следующему игроку, у кого есть карты голосования (пропуская игроков без карт).

Когда все игроки разыграли все карты голосования, переходите к «Завершению партии и подсчёту очков».



«Красный» игрок сделал 3 хода, разместив 3 карты улик и сыграв 2 карты голосования. Другие игроки сделали по 2 хода, разместив по 2 улики и сыграв по 1 карте голосования.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПАРТИИ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Очки отмечаются картами улик. Получая очки, игрок берёт из колоды улик соответствующее число карт и складывает рубашкой вверх перед собой в личную стопку очков.

Начиная с игрока, сыгравшего карту голосования последним, и далее по кругу, каждый игрок делает следующее:

1. Игрок открывает свою карту тайной роли и переворачивает всю стопку карт голосования у своего персонажа лицом вверх, не меняя их порядок;
2. Игрок начисляет очки за карты голосования у своего персонажа:
 - он сам получает 1 очко за каждую чужую карту «Невиновный»;
 - другие игроки, чьи карты «Невиновный» оказались первой и второй верно сыгранными картами (не учитывая карт играющего за персонажа) – получают 2 и 1 очко соответственно;
 - если у персонажа карт «Убийца» оказалось больше, чем карт «Невиновный» – этот персонаж арестован: играющий за персонажа временно берёт себе его карту. Как только в стопке очков игрока оказывается 5 карт или больше, он сразу возвращает 5 карт в колоду улик и сбрасывает арестованного персонажа под низ стопки персонажей, при этом перевернув его карту другой лицевой стороной вверх. Таким образом за арестованного невиновного персонажа выплачен залог, и он отпущен на свободу.

Когда все раскроют своих невиновных персонажей, останутся для подсчёта очков только карты персонажей-убийц (в первой партии убийца один). Для каждого персонажа-убийцы поочерёдно переверните лежащую при нём стопку сыгранных карт голосования и начислите очки:

- игроки, чьи карты «Убийца» оказались первой, второй и третьей верно сыгранными картами – получают 3, 2 и 1 очко соответственно;
- если у персонажа карт «Убийца» больше, чем карт «Невиновный» – этот персонаж арестован: сбросьте арестованного персонажа под низ стопки персонажей, при этом перевернув его карту другой лицевой стороной вверх.



Пример подсчёта очков «Красного» игрока:

Тайная роль игрока – персонаж №2: Химик.

Игрок получает следующие очки:

- 1 очко за 1 чужую карту «Невиновный» под Химиком;
- 2 очка за свою карту «Невиновный», оказавшуюся первой у Домохозяйки;
- 1 очко за свою карту «Невиновный», оказавшуюся второй у Пилота;
- 3 очка за свою карту «Убийца», оказавшуюся первой у Архитектора;
- 0 очков за свою другую карту «Убийца», оказавшуюся четвёртой;

сбрасывает 5 карт за арест своего персонажа Химика.

В стопке очков игрока остаётся 2 карты – это его результат первой партии.

ПОДГОТОВКА КО ВТОРОЙ И ТРЕТЬЕЙ ПАРТИЯМ

Жители Сайдвуда едва перевели дух после недавнего происшествия, как детективная история повторилась. Кто бы мог подумать, что, собравшись на ужин у другого соседа, им снова придётся расследовать убийство. И похоже, на этот раз убийца не один!

Во второй и третьей партии вы играете с 2 и 3 убийцами соответственно. Выполните подготовку к новой партии:

1. Верните всем игрокам их карты голосования.
2. Соберите все карты улик, сыгранные вокруг карт тайных ролей. Перемешайте их рубашкой вверх и поместите под низ колоды улик. *Не собирайте улики из стопок победных очков игроков и оставьте 3 открытые улики в центре стола.*

*Если вы начали прошлую партию с **хозяином дома**, сбросьте карту упокоенного хозяина дома с прошлого торжества под низ стопки персонажей, при этом **перевернув** его карту другой лицевой стороной вверх.*

3. Добавьте в центр стола с верха стопки персонажей новые карты персонажей – вместо всех арестованных и ещё одного дополнительно, так чтобы число открытых персонажей выросло на 1 по сравнению с предыдущей партией. Вы можете разместить персонажей в произвольном порядке.

*Если вы продолжаете игру с **хозяином дома**, считайте новую верхнюю карту в стопке персонажей **хозяином дома** новой вечеринки, который также оказался убит. Как и в начале первой партии – поочерёдно по кругу придумайте про каждого открытого персонажа, как он был связан с убитым.*

4. Соберите **карты тайных ролей** и добавьте к ним карту со следующим номером – карт ролей должно стать столько же, сколько открыто **персонажей** на столе. Перемешайте карты ролей закрытую и раздайте по одной каждому игроку. Оставшиеся, **не глядя на их номера**, отложите в сторону.

Тот, кто последним сыграл карту голосования в прошлой партии – в качестве первого игрока начинает новую партию.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

После завершения 3-й партии каждый подсчитывает итоговое число карт в своей стопке победных очков. *Не забудьте выплатить залоги и освободить всех ваших арестованных персонажей! Если у вас не хватает карт на выплату залогов, считайте, что у вас 0 очков.*

Игрок, набравший больше всех победных очков – побеждает в игре! Если несколько игроков набрали равное наибольшее число очков – они делят победу.

ПОЯСНЕНИЯ К ПРАВИЛАМ

- Игрок может получить очки дважды за свои карты голосования под одним персонажем, если обе его карты «Невиновный» (или «Убийца») окажутся в числе первых двух (или трёх) верно сыгранных карт.
- Карты игрока на его персонаже не учитываются при начислении очков, но учитываются при проверке ареста.
- На картах голосования имеется напоминание по начислению очков за верно сыгранные карты.
- Когда в конце партии остался один игрок с неразыгранными картами голосования, он должен их все выложить в один ход, не размещая дополнительные улики.
- В случае ареста персонажа игрока, если у игрока есть 5 карт в его стопке очков, он сразу сбрасывает из неё 5 карт для выплаты залога и сбрасывает карту персонажа. Если у игрока нет 5 карт в стопке очков, он временно берёт карту персонажа себе как напоминание о его аресте, и как только накопит 5 карт в стопке очков, сбрасывает 5 карт и карту арестованного персонажа.



КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ



В кооперативном режиме два игрока не соревнуются друг с другом, а проигрывают и выигрывают **вместе**, стараясь набрать заданное число **победных очков** по итогу трёх партий.

Вам предлагается пройти 14 миссий, каждая миссия – это отдельная игра, состоящая из 3 партий (с 1, 2 и 3 убийцами, как и в соревновательном режиме).

У каждой миссии есть 2 параметра: **стартовый размер колоды улик** и **цель игры**, в виде числа победных очков, с которым нужно завершить игру, чтобы успешно пройти миссию. Число победных очков в конце игры – это число карт улик, которое окажется в вашей колоде улик по результатам последней третьей партии.

Например, для первой миссии «Лёгкая задачака 18/12» – вы начинаете игру с колодой из 18 карт улик, а в конце игры вам нужно иметь не менее 12 победных очков. Если вам это удалось, отметьте пройденную миссию карандашом. После этого вам станут доступны связанные с ней следующие миссии.



Выберите доступную миссию для игры (для первой игры – это «Лёгкая задачка 18/12») и проведите игру как по **соревновательным правилам**, но с указанными ниже отличиями.

Подготовка к первой партии

- Каждый игрок играет сразу за 2 персонажей. Поэтому выполните подготовку как для 4 игроков: для первой партии возьмите 5 персонажей и 5 карт тайных ролей, раздав игрокам по 2 карты ролей, но по 1 жетону игрока и 1 набору карт голосования. Игроки кладут обе свои карты роли перед собой *взакрытую* (цифрами вниз), а жетон игрока между ними. *Кладите карты ролей перед собой в том порядке, в каком получили, а не в порядке возрастания их значений, чтобы не давать таким образом дополнительные подсказки друг другу.*
- Перед первой партией разделите карты улик на **колоду улик** и **колоду запаса**, для этого: перемешайте все карты, откройте 3 карты в центре стола, а затем отсчитайте число карт, соответствующее первому параметру вашей миссии (для первой миссии «Лёгкая задачка 18/12» стартовый размер колоды улик 18 карт) – это ваша **колода улик**. Положите её рубашкой вверх в центр стола рядом с открытыми картами. Все оставшиеся карты улик отложите в сторону – это ваша **колода запаса**.

Ход партии

- Перед каждым персонажем в центре стола может быть сыграна только **1 карта голосования**.
- Игрок в свой ход размещает 1 карту улик, выбирая, к какому своему персонажу (и в какую зону) её поместить.
- Игрок, разыгравший все карты голосования, **не пропускает ходы**, и в свой ход обязательно размещает карту улик.
- Партия завершается **сразу**, как только перед каждым персонажем сыграно по 1 карте голосования или открыта последняя карта из колоды улик.

Завершение партии и подсчёт очков

Вместо создания личных стопок победных очков добавляйте карты из колоды запаса в колоду улик:

- добавьте в колоду улик 2 карты из колоды запаса за каждого верно угаданного невиновного другого игрока;
- добавьте в колоду улик 3 карты из колоды запаса за каждого верно угаданного убийцу;
- сбросьте из колоды улик 1 карту за каждую ошибку, в том числе за собственную карту невиновного на своём персонаже.

Если по результатам партии в вашей колоде улик менее 3 карт – вы проиграли досрочно, игра завершена.

Подготовка ко второй и третьей партиям

- сбросьте все разыгранные карты улик под низ колоды запаса;
- раздавайте игрокам снова по 2 карты тайных ролей, как и для первой партии.

Окончание игры

Завершив 3-ю партию – посчитайте карты в вашей колоде улик (не считая 3 открытых карт в центре стола). Если результат равен или больше, чем значение цели игры для вашей миссии, – поздравляем, вы прошли миссию! Отметьте её как пройденную, теперь вам доступны связанные с ней следующие миссии.



Колода
запаса



Колода
улик



*Выполнена подготовка к первой партии для 2 игроков.
Каждый играет одновременно за двух персонажей.*

УСЛОЖНЕНИЕ

Вы можете усложнить игру в соревновательном и кооперативном режиме: размещайте улики **только в красных зонах**, то есть объясняйтесь только через неподходящие улики, «от противного». При этом играя вдвоём, вместо размещения улики в зоне одного персонажа игрок может разместить улику снизу от своего жетона игрока – это означает, что улика не подходит сразу обоим его персонажам.



© ООО «Экономикус», 2023 г.
www.economicusgame.com

Автор игры: Антон Парфёнов
Проработка игры: Фёдор Корженков
Идея кооп. режима для 2 игроков: Никита Сорокин
Худ. текст: Никита Кузнецов
Иллюстрации: Даниэла Рябичева
Дизайн: Анастасия Клементьева, Елена Прокудина

БЛАГОДАРНОСТИ

за участие в работе над игрой, обсуждение,
идеи, тестирование и вычитку правил
следующим прекрасным людям:

Елена и Ника Прокудины, Денис Варшавский, Никита Сорокин,
Денис и Юлия Сергеевы, Михаил Стародубцев, Иван Овчинников,
Юрий Лановенчик, Глеб Калмыков, Никита Кузнецов,
Милана Кузьмина, Константин Пономарёв, Илья Чураков.

Автор игры выражает отдельную благодарность
всему коллективу Гильдии разработчиков настольных игр
за создание особой атмосферы, благодаря которой
появилась эта игра!

Видеоправила:

