



Остросюжетная история в полной загадок башне для 2-6 чутких ^{ушей} ~~носов~~ от 10-и лет, автор Алессандро Цуккини

Ночь в отеле «Ароза». Скрипучие доски полов, постукивающие оконные ставни, необычные звуки. От чутко внимающих ушей за тонюсенькими стенами не укроется ни единого звука. И внезапно: сильный удар! Пронзительный крик! И спешно удаляющиеся шаги...

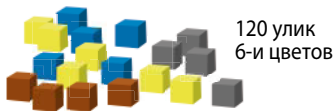
Никто ничего не видел! Но каждый слышал кого-то еще... На всех этажах постельцы оставили некоторые улики. Но кто из них будет обнаружен? А кто останется незамеченным? Если вы не хотите, чтобы вас посчитали убийцей, то должны постараться переложить вину на других игроков. Потому как уверенным наверняка можно быть лишь в одном: преступника определят неопровержимые доказательства.

Идея и цель игры

Все игроки находятся под подозрением: они кидают свои улики (в виде маленьких деревянных кубиков) в башню отеля. И если вы прислушаетесь, то сможете предположить, на каком этаже прекратили падение улики. Используя эти знания, вы получите повод обвинить других игроков и скрыть собственные следы.

Обвиненным окажется тот, кто оставит самые веские улики рядом с местом преступления. Игрок, оставивший меньше всего инкриминирующих ему улик, объявляется победителем.

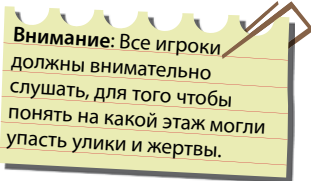
Компоненты игры



Возведите здание отеля, поставив друг на друга 7 этажей над цокольным этажом (0-й этаж). Рядом положите лист расследования. Каждый игрок берет по 20 улик соответствующего ему цвета и кладет их перед собой, формируя личный резерв.

Пролог: 2 тела в отеле «Ароза» и улики повсюду...

Игрок, последним державший в руках нож, закидывает обе жертвы в шахту отеля. После чего игроки по очереди, одну за другой, закидывают туда же по 2-е своих улики.



ИГРА: Расследование

Игровой процесс

Игра разделена на 2 акта: только тогда, когда в первом акте будут обнаружены обе жертвы, начнется второй акт. В котором игроки будут высказывать подозрения относительно друг друга, и пытаться скрыть собственные следы.

Акт I: В поисках жертв

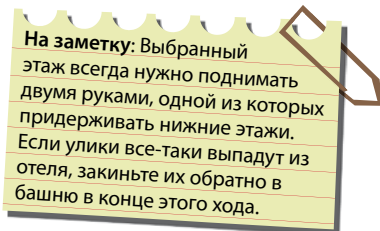
Начинает тот, кто последним побывал в каком-либо отеле. Затем ход передается по часовой стрелке. На своем ходу вы действуете в качестве следователя. Аккуратно поднимая один из этажей, вы обследуете его, получая представление об области внутри этажа.

При этом может произойти одно из двух:

Первый случай: Следователь **не обнаруживает жертву** на инспектируемом этаже. Но если следователь обнаруживает улики, он забирает их. После чего он обратно устанавливает поднятые части здания и, по одному, закидывает все улики обратно в башню.

Небрежное расследование: теперь по причине того, что он ошибочно определил место нахождения жертвы, следователь **сам оставляет** дополнительную улику: он закидывает в башню одну улику **из своего резерва**.

Второй случай: На инспектируемом этаже действительно обнаружена **одна из жертв**. Следователь помещает жертву на соответствующую **область** листа расследования, отмечая этот этаж как **место преступления**. Если **обе жертвы** найдены на одном этаже, они обе помещаются в одну область листа расследования. В данном случае будет только одно место преступления.

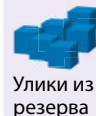


В этом примере два места преступления: на этажах 3 и 5.

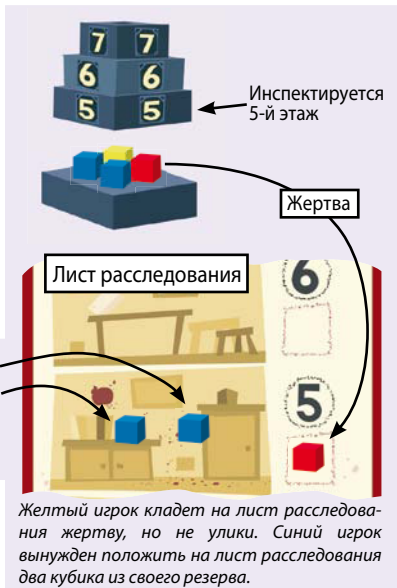
На месте преступления есть улики других игроков? Очень подозрительно...!!!

Немедленно отметьте это на листе расследования: за каждую найденную на месте преступления улику, каждый «пойманный» игрок за каждую обнаруженную улику должен положить на соответствующий этаж листа расследования по одной улике **из своего резерва**. Однако, при осмотре следователь пропускает инкриминирующие ему улики: он **не кладет своих улик** на лист расследования.

После чего следователь берет все улики на осмотренном этаже, вновь закрывает отель, и по одному закидывает все взятые кубики обратно в башню.



Как только обнаружены обе жертвы, их поиск прекращается.





На заметку: Кто бы ни кидал улики в башню, он должен обязательно называть их цвет, чтобы остальные игроки могли легко следить за происходящим.

Запомните: На лист расследования кладутся улики только из резерва игроков. Все обнаруженные в отеле улики в конце раунда закидываются обратно в башню.

Акт II: Подозрения других игроков или Соккрытие собственных следов

Участники продолжают играть по очереди. Во время своего хода, действуя от имени следователя, выберете одно из двух действий:

-  Подозревать других игроков
-  Скрывать собственные следы






Следователь всегда громко объявляет выбранное действие перед его выполнением.



Подозревать других игроков:

Следователь объявляет одного или нескольких игроков, которых он подозревает. Затем он открывает один этаж, на котором по его мнению есть улики выбранных подозреваемых.

Теперь этаж обследуется:

-  Каждый **подозреваемый** игрок – за **каждую** из своих лежащих на осматриваемом этаже улику – должен положить одну улику **из своего резерва** на соответствующий этаж **листа расследования**.
-  Теперь следователь берет **все улики** с осмотренного этажа, закрывает отель, и **закидывает их все обратно в башню, одну за другой**.
-  **Небрежное расследование:** за каждого подозреваемого игрока, не имеющего улику на осмотренном этаже, следователь должен закинуть в башню **еще по одной улике из своего резерва**.



Пример: Желтый следователь подозревает Серого и Синего игроков на 3-м этаже. И действительно, здесь лежат две серые улики; но ни одной синей. Серый кладет две улики из своего резерва на 3-й этаж листа расследования. Желтый ошибочно подозревал Синего. За это ложное обвинение Желтый должен закинуть еще одну из своих улик в башню вновь закрытого отеля. Удачно для Коричневого: он не попал под подозрение и не должен класть улику на лист расследования.






Особый случай «Цокольный этаж»: если вы хотите провести удачное расследование на цокольном этаже, на нем должна быть минимум одна из ваших улик. Если это условие выполняется, цокольный этаж осматривается по обычным правилам. Если следователь не имеет своих улик на цокольном этаже, происходит следующее:



- ✎ На лист расследование **не кладется** никаких улик подозреваемых.
- ✎ Следователь закидывает в башню **улики из своего резерва**, по одной за **каждого подозреваемого им игрока**.
- ✎ Как обычно, он закидывает обратно в башню все найденные на осмотренном (цокольном) этаже улики.



Скрывать собственные следы:

Если на листе расследования есть ваши собственные улики, то будучи следователем их можно убрать.

-  Следователь осматривает выбранный им этаж. Здесь он подсчитывает **свои собственные улики**. После чего он может убрать и вернуть в резерв с соответствующего этажа листа расследования столько собственных улик, сколько он обнаружил на осмотренном этаже башни отеля.
-  После чего он забирает **все улики** с осмотренного этажа, закрывает отель, и по очереди закидывает все улики обратно в башню.
-  **Небрежная работа:** если на осматриваемом этаже нет собственных улик, следователь закидывает в башню дополнительную улику из своего резерва.




Эпизод: Обвиняемый и победитель

Игра завершается:

-  как только на листе расследования будет **10 улик одного игрока**, или
-  у **одного из игроков** в резерве **не осталось улик**

Ближе к концу игры может произойти так, что игрок должен поместить улики на лист расследования, но не имеет достаточного их числа в резерве. В этом случае он берет необходимые улики с осматриваемого этажа отеля.

Теперь определяются обвиняемый и победитель игры. Улики на листе расследования преобразуются в очки подозрений по следующим правилам:

-  Каждая улика с места преступления, считается за**3 очка подозрений**
-  Каждая улика по соседству с местом преступления, считается за **2 очка подозрений**
-  Любая другая улика считается за**1 очко подозрений**



Набравший **наибольшее количество очков** подозрений игрок считается **обвиняемым**.

Набравший **самое маленькое количество очков подозрений** игрок может чувствовать себя как **победителя**.

Обвиняемых и победителей может быть несколько.

Пример: Синий – убийца! Он завершает игру, набрав 21 очко подозрений: две синих улики на месте преступления ($2 \times 3 = 6$ очков подозрений). Шесть синих улик лежат рядом с местом преступления ($6 \times 2 = 12$ очков подозрений). Еще три улики найдено на других этажах ($3 \times 1 = 3$ очка подозрений). Коричневый, набрав только 9 очков подозрений, выглядит самым невинным. Он побеждает и немедленно получает повышение, производясь в чин старшего офицера.



© 2010 Zoch GmbH
Автор: Аллесандро Цуккини
Художник: Тобиас Швайгер
Верстка: Оливер Рихтберг
Русский перевод: Попков Владислав
www.zoch-verlag.com
Артикул №: 60 113 0500

Zoch zum Spielen

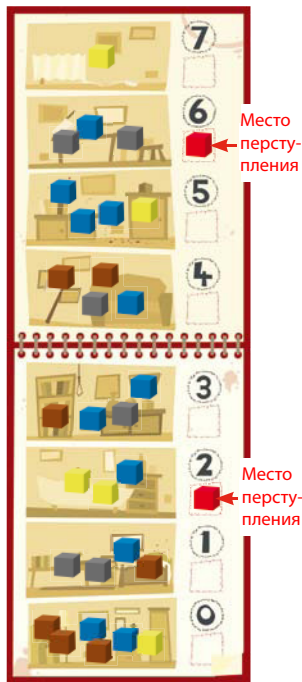
Перевод и верстка:

sNowBODY.org.ua



специально для друзей из
магазина настольных игр

DesktopGames.com.ua



Место
перстут-
пления

Место
перстут-
пления



МИР

desktopgames.com.ua

НАСТОЛЬНЫХ
ИГР