



Призрак Оперы

Игра-расследование для 2 игроков от 9 лет (ок. 30 мин.)

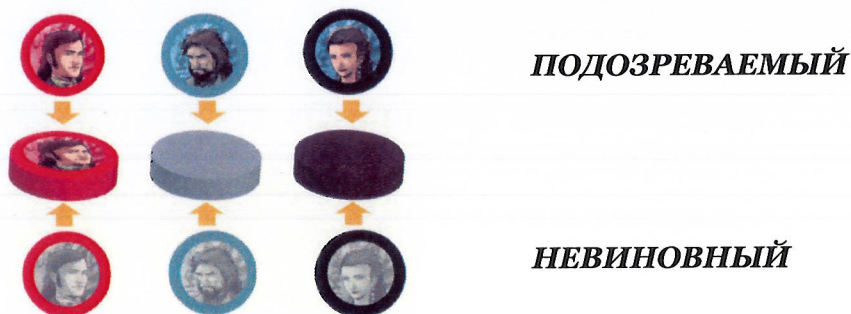
Авторы: Бруно Катала и Людовик Моблан

Париж - 1881 - Опера Гарнье

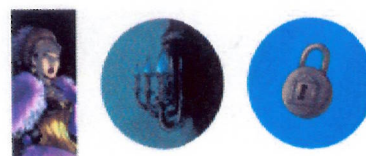
Ла Карлотта, знаменитая оперная певица, репетирует свой следующий сольный концерт. Серия странных происшествий пугает ее с каждым днем все больше и больше: падая, ее чуть не убила люстра, ниоткуда звучат странные голоса, сами собой хлопают двери... Все ясно: в стенах Оперы поселился Призрак! В таких условиях вопрос о том, чтобы остаться в Париже, для нее даже не стоит. Поэтому тайна должна быть раскрыта как можно быстрее, ведь Ла Карлотта угрожает покинуть Париж и исполнить сольный концерт в миланской Ла Скала! Вопрос срочный, вся Франция в волнении... Первые шаги расследования выявили восемь подозреваемых. У каждого из них есть серьезные причины желать бегства дивы... Способны ли вы вовремя выявить преступника?

Состав игры

- 1 игровое поле
- 8 деревянных двусторонних разноцветных жетонов персонажей, подозреваемых – с одной стороны, невиновных – с другой (перед игрой надо наклеить круглые наклейки в соответствии с цветом):

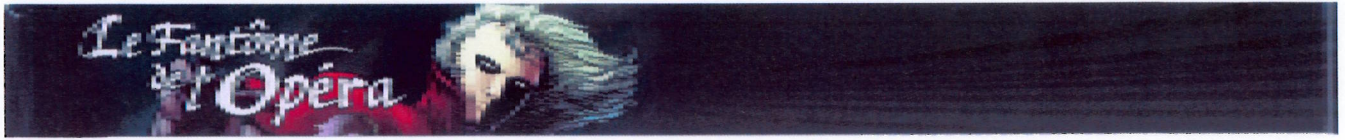


- 1 прямоугольный жетон Ла Карлотты
- 1 жетон временного отключения света
- 1 жетон с навесным замком



- 8 карт персонажей с символами их способностей (зеленая рубашка)





- 11 карт алиби – 8 персонажей и 3 призрака (красная рубашка)



- 1 двусторонняя карта Следователя / Призрака, уточняющая шаги игрового раунда

СЛЕДОВАТЕЛЬ



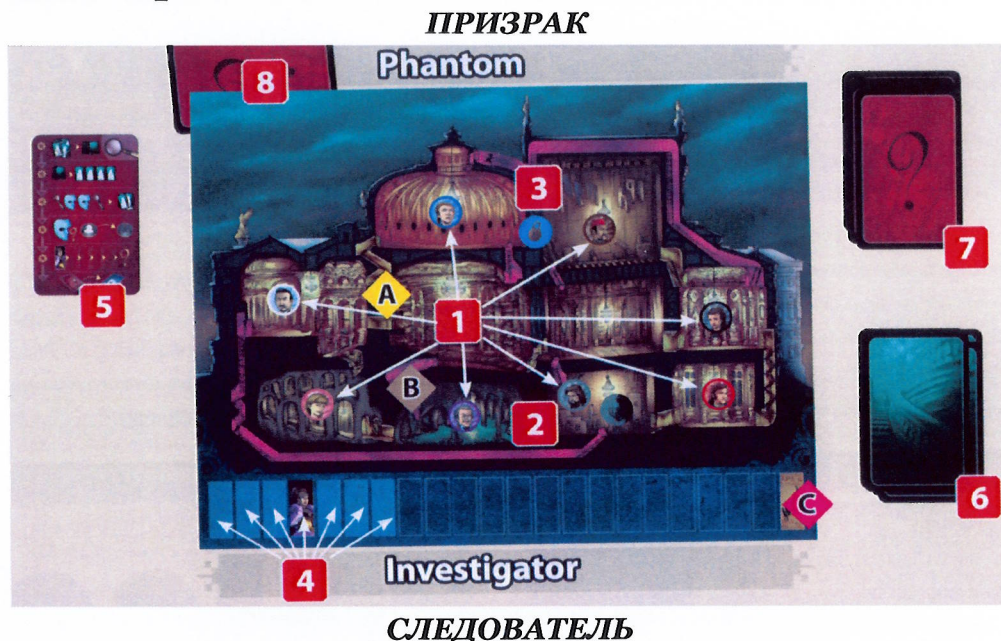
ПРИЗРАК

Цель игры

Один игрок представляет одного из восьми подозреваемых, среди которых находится Призрак. Дальше он будет называться «Призрак». Только он может идентифицировать личность Призрака. Его цель до смерти напугать Ла Карлотту, чтобы она надолго покинула Оперу Гарнье.



Второй игрок представляет следователя. Дальше он будет называться «Следователь». Он не имеет на игровом поле никаких атрибутов. Его цель – пока Ла Карлотта не покинула Оперу Гарнье и не уехала в Милан – раскрыть, кто действует под маской Призрака.


Подготовка к игре





Игроки выбирают, кто будет играть за Призрака, а кто за Следователя. Следователь сидит лицом к игровому полю, план Оперы развернут к нему. Призрак сидит напротив, видя план Оперы перевернутым.

Действие происходит в десяти освещенных помещениях Оперы Гарнье, некоторые из них соединены коридорами  и секретными (розовыми)  проходами.

Шкала внизу поля представляет уровень испуга Ла Карлотты. Самая правая клетка шкалы – это категорическая отмена сольного концерта дивы .

1 Перемешайте 8 жетонов персонажей и поместите их случайным образом (из-за этого начало каждой игры будет различным) в восьми помещениях, прилегающих к центральному залу Оперы «подозреваемой» стороной вверх. Два центральных помещения (сцена и правая кулиса) в начале игры всегда остаются пустыми.

2 Положите жетон отключения света в ту же комнату, где находится серый жетон Жозефа Буке.

3 Разместите жетон с навесным замком так, чтобы он блокировал коридор между комнатой, занятой синим жетоном мадам Жири, и соседней с ней комнатой по часовой стрелке.

4 Разместите прямоугольный жетон Ла Карлотты на одной из семи стартовых клеток шкалы:

- если игроки по силе равны, дива помещается на центральной из семи клеток;
 - если Следователь явно сильнее (например, более опытный – взрослый против ребенка – или выиграл несколько игр подряд), сдвиньте диву на 1, 2 или 3 клетки вправо;
 - если Призрак сильнее, сдвиньте диву на 1, 2 или 3 клетки влево.
- Таким образом всегда можно выбрать сбалансированный старт, независимо от опыта двух игроков.

5 Поместите карту игрового раунда рядом с полем, стороной Следователя вверх.

6 Перемешайте восемь карт персонажей и поместите эту колоду рядом с игровым полем рубашкой вверх.



7 Перемешайте одиннадцать карт алиби и также поместите эту колоду рядом с игровым полем рубашкой вверх.

8 Игрок, представляющий Призрака, берет верхнюю карту алиби, смотрит ее, не показывая Следователю, и оставляет себе, кладя рубашкой вверх под игровое поле. Это тот персонаж, который в течение всей игры претендует на роль Призрака. Таким образом определяется, что у единственного данного персонажа нет алиби.

Если первой картой оказалась карта Призрака, она замешивается обратно в колоду, и игрок берет другую карту.

Принцип игры

В течение каждого раунда активируются четыре персонажа (два Следователем и два Призраком). В конце каждого раунда Призрак указывает, что он:

- **ПРОЯВЛЯЕТ** свое присутствие очередным пугающим событием (падением люстры и т.п.);
- **НЕ ПРОЯВЛЯЕТ** свое присутствие.

В зависимости от информации, предоставленной Призраком, Следователь имеет основания исключить некоторых персонажей наверняка и шаг за шагом идентифицирует ту личность, которую использует Призрак.

Исходя из числа подозреваемых, оставшихся в помещениях Оперы, прямоугольный жетон Ла Карлотты передвигается по шкале к выходу из Оперы. Если Призрак появился, ее страх усиливается, и она передвигается на дополнительную клетку.

Игра состоит в жестокой борьбе между Призраком и Следователем, каждый из которых умело перемещает персонажей:

- Следователь пытается как можно быстрее идентифицировать Призрака, сокращая число подозреваемых, чтобы замедлить движение дивы к выходу и, что самое главное, не допустить ее безвозвратного отъезда из Оперы Гарнье.
- Призрак пытается максимально задержать работу Следователя, напугав диву до такой степени, чтобы она решила покинуть Париж.

Ход игры

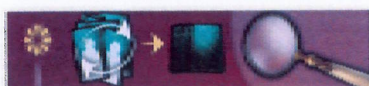
Каждый игровой раунд состоит из следующих шагов:

1. Выбор и активация персонажей;
2. Указание Призрака, появился он или нет;
3. Конец раунда / конец игры.



1. Выбор и активация персонажей

В каждом раунде будут разыграны четыре персонажа, по два с каждой стороны. *Когда двусторонняя карта раунда повернута стороной Следователя* (в начале игры она всегда лежит этой стороной):



Восемь карт персонажей перемешаны и выложены колодой рядом с игровым полем;



Вытяните первые четыре карты из колоды и положите на стол лицевой стороной вверх;



Следователь первым выбирает один персонаж из четырех и разыгрывает его (он передвигает жетон персонажа и / или использует его специальную способность). После этого карта персонажа сбрасывается.

Затем Призрак выбирает два персонажа из оставшихся трех и разыгрывает их одного за другим (передвигает жетон и / или использует специальную способность персонажа). После этого данные карты также сбрасываются.

Наконец, Следователь разыгрывает последнюю карту, которая далее тоже идет в сброс.

Когда двусторонняя карта раунда повернута стороной Призрака:



Тянутся последние четыре карты из колоды и кладутся на стол лицом вверх;



Теперь Призрак разыгрывает карту персонажа первым, затем Следователь разыгрывает две следующие карты, и Призрак – последнюю. Все сыгранные карты также оказываются в колоде сброса.

2. Указание Призрака



Четыре персонажа в игровом раунде разыграны. Теперь Призрак должен объявить, **ПОЯВИЛСЯ** он или **НЕ ПОЯВИЛСЯ**.



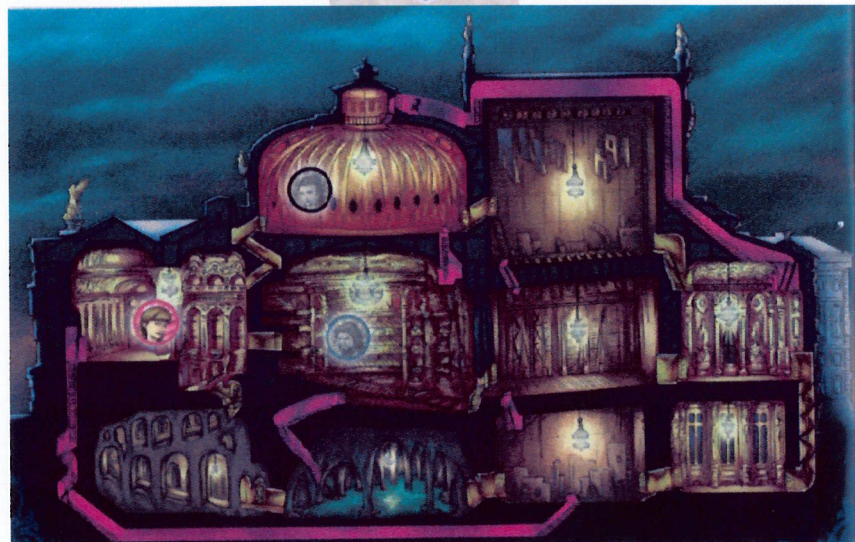
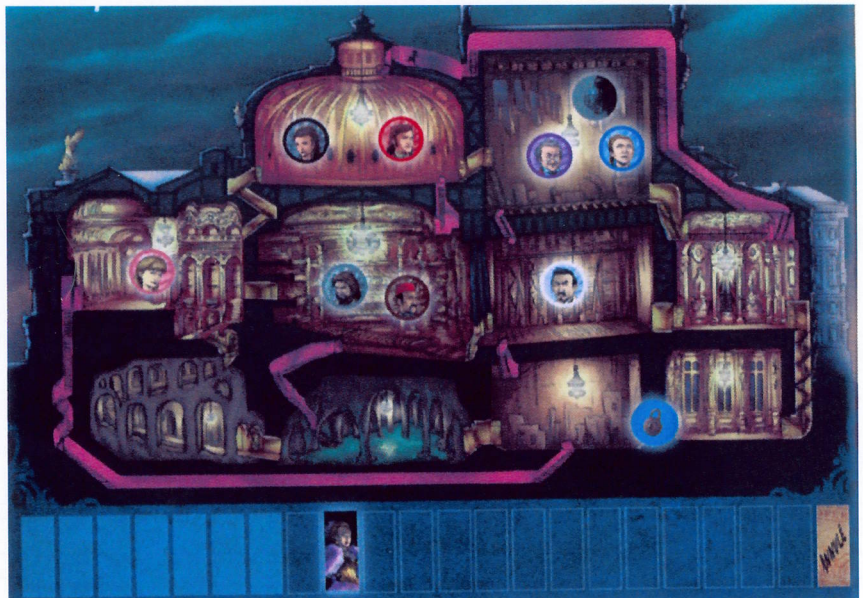
- Призрак **появился**. Для этого персонаж, претендующий на роль Призрака:
 - должен быть **один** в освещенной комнате **ИЛИ**
 - должен быть в комнате с жетоном отключения света (эта комната **не освещена**, т.к. жетон указывает на временные перебои с электричеством). Не важно, сколько еще персонажей находятся в данном помещении – тем не менее, Призрак может появиться, не раскрывая своего истинного лица.

Следователь имеет возможность снять подозрения со всех персонажей в **освещенных** помещениях, находящихся **не в одиночестве**. Он переворачивает эти жетоны стороной «невиновный», не меняя их местонахождения.

ПРИМЕР 1

*В примере 1 Призрак объявляет, что он **появился**.*

- Де Шаньи (красный), Кристина Даэ (черный), Жозеф Буке (серый) и Перс (коричневый) сразу же освобождаются от подозрений, т.к. находятся в освещенных комнатах в компании кого-то еще;
- мадам Жири (синий) и мсье Ришар (сиреневый) не могут быть оправданы, т.к. находятся в помещении без света;
- Мег Жири (розовый) и мсье Моншармен (белый) не могут быть оправданы, т.к. каждый из них находится в помещении один.



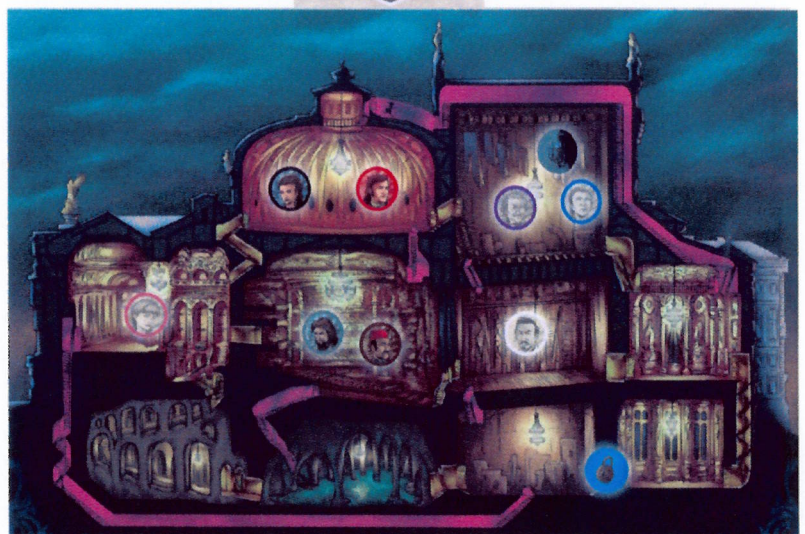


- Призрак **НЕ ПОЯВИЛСЯ**, поскольку персонаж, претендующий на его роль, находится в освещенном помещении хотя бы с одним из других персонажей. Следователь может снять подозрения:
 - со всех персонажей, которые находятся в комнатах в одиночестве;
 - со всех персонажей, которые находятся в темной комнате, независимо от их количества в ней.Он переворачивает эти жетоны стороной «невиновный», не меняя их местонахождения.

ПРИМЕР 2

*В примере 2 Призрак объявляет, что **не появился**.*

- Мег Жири (розовый) и мсье Моншармен (белый) немедленно очищаются от подозрений, т.к. каждый из них находится в помещении один;
- мадам Жири (синий) и мсье Ришар (сиреневый) также оправданы, т.к. находятся в помещении без света;
- Де Шаньи (красный), Кристина Даэ (черный), Жозеф Буке (серый) и Перс (коричневый), находящиеся в освещенных комнатах в компании хотя бы еще одного человека, остаются под подозрением.





Влияние на движение Ла Карлотты в примерах 1 и 2:

Если остается два и более подозреваемых:

- невзирая на то, что расследование движется вперед, она не испытывает уверенности. Она передвигается по направлению к выходу на то же число клеток, сколько подозреваемых все еще находится на игровом поле;
- если же появился Призрак, ее беспокойство возрастает еще больше – она передвигается на 1 дополнительную клетку.



В **примере 1** на игровом поле все еще четыре подозреваемых: таким образом, Ла Карлотта передвигается на 4 клетки в сторону выхода. Затем она передвигается еще на 1 шаг, т.к. появился Призрак.

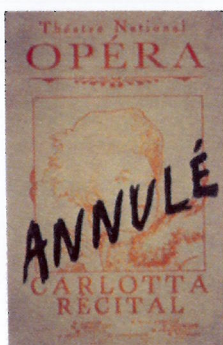


В **примере 2** на игровом поле также четыре подозреваемых: таким образом, Ла Карлотта передвигается на 4 клетки в сторону выхода. Т.к. Призрак не появился, здесь ее движение останавливается.

Если остается лишь один подозреваемый, Следователь сразу же побеждает (см. пункт 3).

3. Конец раунда / Конец игры

Когда все перечисленные выше действия выполнены:



- Если Ла Карлотта достигла последней клетки (или даже вышла за пределы шкалы), напуганная страшными событиями и застопорившимся расследованием, дива покидает Оперу Гарнье. Париж не заслуживает ее таланта! Призрак побеждает. По сей день говорят, что иногда в коридорах Оперы можно услышать его раскатистый смех...
- Если остается только один подозреваемый, то персонаж, выдававший себя за Призрака, немедленно подвергается аресту. Ла Карлотта, обретшая уверенность и благодарная парижским властям, подтверждает, что ее сольный концерт состоится в Опере Гарнье. Следователь побеждает.
- Во всех других случаях двусторонняя карта игрового раунда переворачивается, и начинается новый раунд.







Персонажи и их способности

В игре восемь различных персонажей. Каждый активируемый персонаж должен совершить движение и / или использовать специальную способность. Символы на картах напоминают игрокам, каковы способности персонажей и когда они используются.

Движение – основные правила

Когда персонаж двигается, он ДОЛЖЕН переместиться хотя бы на одну комнату, но МОЖЕТ переместиться и на несколько комнат, число которых равно количеству персонажей в данной комнате.



При движении он может использовать только коридоры , не заблокированные жетоном с навесным замком.






Секретные проходы  (розовые) может использовать ТОЛЬКО розовый персонаж Мег Жири.

ПРИМЕР 3



В примере 3:

– Мадам Жири (синий) может передвинуться только на одну комнату (единственный персонаж в помещении) и, таким образом, должна выбирать между комнатами  и .

– Мсье Моншармен (белый) может передвинуться на одну или две комнаты (поскольку в помещении два персонажа). Он может направиться в комнату  или , но никак не в , т.к. проход между  и 

заблокирован жетоном с навесным замком. Он не может пройти больше никуда, т.к. не имеет права использовать секретные проходы.



Важно: если мсье Моншиармен (белый) совершает движение ДО мадам Жири (синий) и приходит в помещение **2**, то в комнате мадам Жири

оказываются уже два персонажа. Из этого следует, что в свою очередь она может пройти одну или две комнаты. Таким образом, порядок, в котором игрок активирует персонажей, очень важен!

Несколько слов о символах:



Способность персонажа ДОЛЖНА активироваться ПОСЛЕ движения.



Способность персонажа ДОЛЖНА активироваться ДО или ПОСЛЕ движения по выбору игрока.



Способность персонажа факультативна и МОЖЕТ активироваться ВО ВРЕМЯ движения.



Способность персонажа факультативна и МОЖЕТ активироваться ПОСЛЕ движения.



Способность персонажа факультативна и МОЖЕТ активироваться ВМЕСТО движения.

Персонажи



Рауль де Шаньи: использует свои способности ПОСЛЕ движения.

Молодой завсегдатай Оперы. Подозревается в том, что хочет вынудить Ла Карлотту уехать, дабы ее заменила Кристина Даз, в которую он безумно влюблен.

Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ): в конце своего движения тянет верхнюю карту из стопки «алиби» (с красной рубашкой).

Когда Рауль де Шаньи активирован Призраком:

- если вытянутая карта оказывается персонажем, то он, не показывая другим, кладет ее перед собой лицом вниз;
- если вытянутая карта оказывается Призраком, то он сразу же открывает ее и перемещает прямоугольный жетон Ла Карлотты на одну клетку вправо, по направлению к выходу (если из-за этого дива оказалась на выходе, то Призрак немедленно побеждает).



Когда Рауль де Шаньи активирован Следователем:

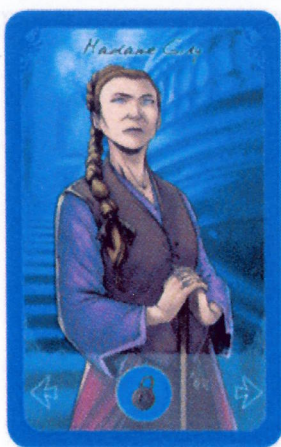
- если вытянутая карта оказывается персонажем, то он сразу же открывает ее и переворачивает соответствующий жетон персонажа «невиновной» стороной вверх. Если к этому моменту на игровом поле остается всего один подозреваемый, то Следователь немедленно побеждает;
- если вытянутая карта оказывается Призраком, то он сразу же открывает ее и перемещает прямоугольный жетон Ла Карлотты на одну клетку влево, подальше от выхода (если дива стоит на самой левой клетке, то она не двигается).



Мег Жири: использует свои способности **ВО ВРЕМЯ** движения.

Дочь консьержки Оперы мадам Жири. Она практически родилась в этих стенах и знает здесь каждую щель, каждый укромный уголок. Сейчас ее приняли в кордебалет Оперы, и она испытывает жестокую ненависть к Ла Карлотте, которая немилосердно зазнается перед «младшим персоналом». Это и возбуждает подозрения Следователя.

Специальная способность (ФАКУЛЬТАТИВНАЯ): во время своего движения только этому персонажу дозволено использовать секретные проходы (розовые). **Важно:** она не может пользоваться данными проходами, когда передвигается благодаря способностям других персонажей.



Мадам Жири: **ДОЛЖНА** использовать свои способности при движении.

Консьержка Оперы Гарнье ведает ключами от всех помещений. Она вне себя от Ла Карлотты из-за ее возмутительного поведения в отношении дочери, которую защищает! И это подозрительно...

Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ): до или после своего движения (по выбору игрока) она должна передвинуть жетон с навесным замком в любой другой коридор. Этот жетон блокирует проход между двумя комнатами и может быть передвинут даже в тот коридор, который не соединяется с комнатой мадам Жири. **Важно:** Жетон не может быть использован для закрытия секретных проходов (розовых).



Жозеф Буке: ДОЛЖЕН использовать свои способности при движении.

Механик сцены Оперы Гарнье, в первую очередь он отвечает за бесперебойное освещение здания. Подозревается в желании отомстить: Ла Карлотта резко отказала ему, когда Буке признался ей в любви.

Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ): до или после своего движения (по выбору игрока) он должен передвинуть жетон отключения света в другую комнату. Она может быть и не соседней, в т.ч. по отношению к его стартовой.



Кристина Даэ: использует свои способности ПОСЛЕ движения.

Молодая певица, вне сомнения красивая и одаренная, пользуется негласной поддержкой всей Оперы. Полиция подозревает, что под личиной невинного создания с милой внешностью скрывается манипулятор с душой Макиавелли, способный на все, чтобы занять место Ла Карлотты.

Специальная способность (ФАКУЛЬТАТИВНАЯ): после своего движения может собрать всех персонажей из соседних комнат в своей. Персонажи, перемещенные таким образом, не могут использовать секретные проходы (розовые), равно как и преодолеть навесной замок.



Мсье Моншармен: использует свои способности ПОСЛЕ движения.

Содиректор Оперы Гарнье, известен своими внезапными и сильными приступами гнева, из-за чего персонал старается его избегать. Тот факт, что он каждому встречному жалует на невозможность долее выносить прихоти Ла Карлотты, делает его одним из первых подозреваемых.

Специальная способность (ФАКУЛЬТАТИВНАЯ): после своего движения может заставить всех персонажей, находящихся с ним в одной комнате, разбежаться по соседним помещениям. Персонажи, перемещенные таким образом, не могут использовать секретные проходы (розовые), равно как и преодолеть навесной замок.

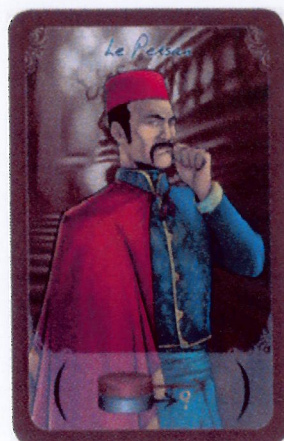
Важно: разогнать персонал Моншармен может лишь после своего движения.



Мсье Ришар: ИЛИ двигается, ИЛИ использует свои способности.

Это второй содиректор Оперы Гарнье. Подозревается в желании самолично управлять Оперой, возложив всю вину за происходящее на мсье Моншармена.

Специальная способность (ФАКУЛЬТАТИВНАЯ): вместо передвижения может поменяться местами с любым персонажем.



Перс: использует свои способности ВО ВРЕМЯ движения.

Таинственный и обаятельный подозреваемый. Никто не знает, кем он является на самом деле и каковы его намерения. Предположительно, миланская Ла Скала заплатила ему с единственной целью иметь счастье приветствовать у себя Ла Карлотту, если она внезапно покинет Париж.

Специальная способность (ФАКУЛЬТАТИВНАЯ): во время движения может взять одного персонажа из своей комнаты с собой. Он может путешествовать с данным персонажем до конца передвижения либо оставить его где-то по пути, в одной из комнат.

