

ЛАРАНОРМАЛЬНЫЙ

ДЕТЕКТИВ

Правила игры



Введение

Вы открываете глаза и с удивлением обнаруживаете, что вашей земной жизни пришёл конец и вы превратились в призрака... В ужасе вы бросаете взгляд вниз и замечаете странную компанию, спорящую о причинах вашей гибели. Неужели это... детективы? Какое облегчение! Осталось только сообщить им, как именно закончилась ваша жизнь и кто приблизил её конец — и можно на покой!

Цель игры

«Паранормальный детектив» — настольный детектив для весёлой и изобретательной компании. Один из игроков возьмёт на себя роль призрака, а остальные участники — детективов, которые должны раскрыть дело о смерти сверхъестественного гостя. С помощью своих экстрасенсорных способностей и необычных приспособлений детективы будут расспрашивать призрака и пытаться разузнать как можно больше об обстоятельствах его смерти.

Призрак заинтересован в том, чтобы хотя бы один детектив раскрыл дело о его смерти: только так он сможет победить в игре. Победителем также станет и тот детектив, который сумеет верно ответить на 5 ключевых вопросов, касающихся смерти призрака.

Состав игры

1 игровое поле



28 карт историй

35 карт контактов




призрачные карты контактов



3 Призрак даёт ответ при помощи верёвок.




5 ширм детективов




5 планшетов детективов



1 планшет призрака




1 планшет призрачной бумаги



5 указателей для спиритической доски




6 маркеров



3 жетона для призракометра



10 жетонов повреждений



17 карт Таро



2 проволоковые верёвки

Разговорная игра

«Паранормальный детектив» — игра о восстановлении истории по отдельным фактам. Интереснее всего вам будет играть, если вы воспользуетесь фантазией во время изложения своей версии произошедшего и дополните историю подробностями, о которых вы смогли догадаться.

Подготовка к игре

- 1 Разместите в центре стола игровое поле и планшет призрачной бумаги **А**.
- 2 Разместите жетоны для призракометра, указатели для спиритической доски, жетоны повреждений и верёвки рядом с игровым полем **Б**.
- 3 Любым способом выберите игрока, который возьмёт на себя роль призрака. Выдайте ему планшет призрака, 1 случайную карту истории, 3 призрачные карты контактов, колоду карт Таро и маркер **В**.
- 4 Остальные игроки должны выбрать (или распределить между собой случайным образом) по одному детективу, за которого будут играть. Раздайте каждому игроку:
 - комплект карт контактов (7 разных карт) с изображением выбранного детектива в левом верхнем углу;
 - соответствующую ширму детектива;
 - маркер;
 - 1 планшет детектива — его нужно спрятать за ширмой **Г**.
- 5 Каждый детектив отбирает те из своих карт контактов, которые будут участвовать в партии: на каждой карте в левом нижнем углу указано количество игроков (включая игрока-призрака), при котором используется данная карта. Карты, которые не пригодятся в этой партии, уберите в коробку.

ПРИМЕР: при подготовке к партии для 5 игроков уберите в коробку все карты с символами  и .

Ниже указано общее количество карт контактов, которое должно быть у каждого детектива на руке к началу игры в зависимости от общего количества игроков:

2 игрока	14 карт
3 игрока	7 карт
4 игрока	6 карт
5 игроков	5 карт
6 игроков	4 карты

ПРИМЕЧАНИЕ: 2 карты контактов («Призрачное прикосновение» и «Послание с того света») требуют физического контакта между игроками. Если кому-то из игроков подобный контакт неприятен, при подготовке к игре они могут убрать эти карты в коробку вместо тех, которые положено убрать по количеству игроков.

Если в процессе подготовки детективы должны сбросить меньше двух карт (в игре для 2–4 участников), такие игроки могут заменить карты «Призрачное прикосновение» и «Послание с того света» на любые другие карты контактов тех детективов, которые не участвуют в игре. Это значит, что у игрока может оказаться несколько карт одного и того же вида контакта.

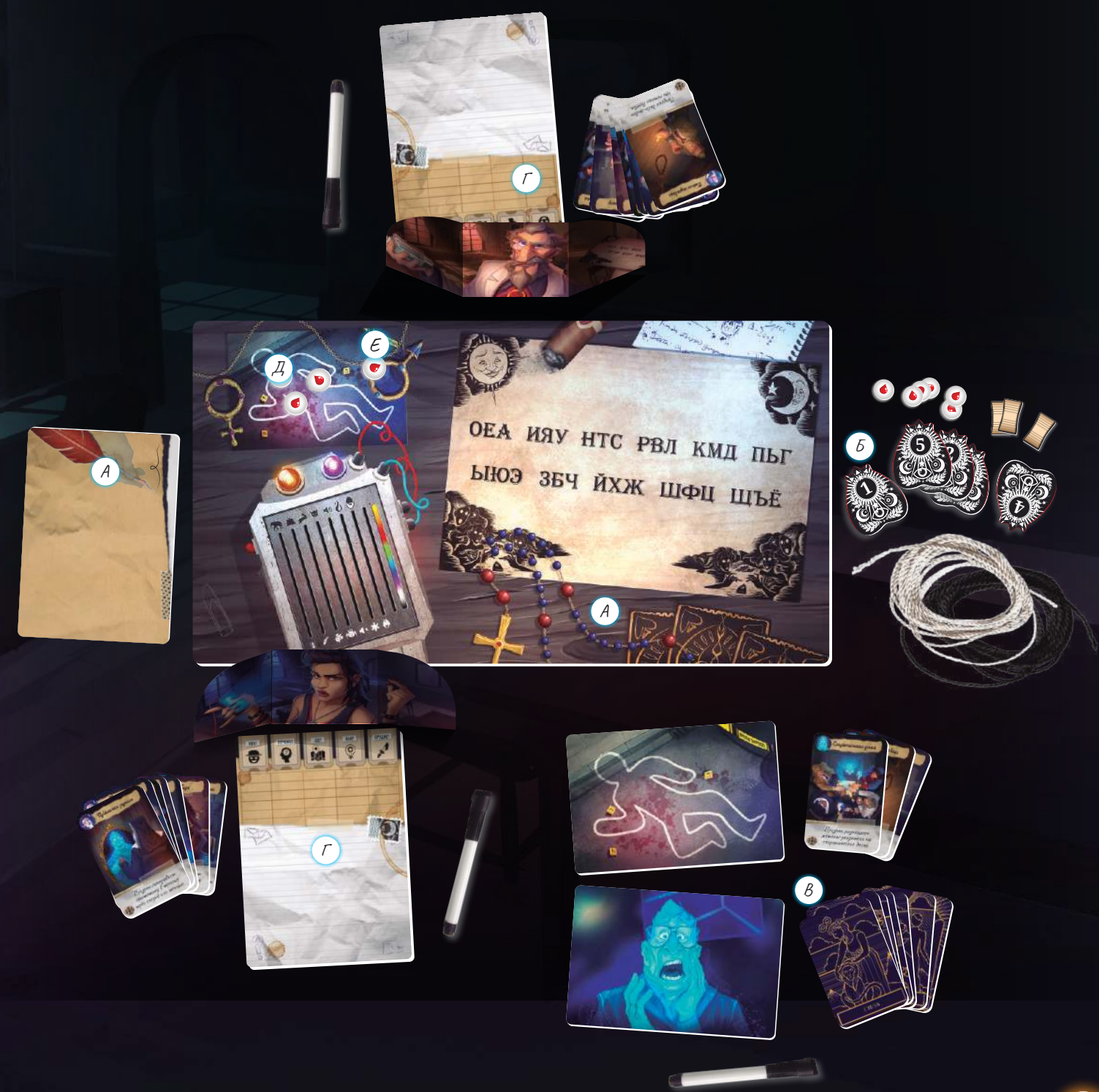
ПРИМЕЧАНИЕ: не просматривайте карты историй заранее! При подготовке к партии вы возьмёте из колоды только 1 историю, которую должен прочитать только 1 игрок — призрак.



ПРИМЕЧАНИЕ: в игре для двух игроков (1 детектив и 1 призрак) игрок-детектив должен взять комплекты карт контактов для 2 любых детективов.

6 Игрок-призрак читает выбранную карту истории (про себя!). Затем он располагает жетоны повреждений на контуре тела на игровом поле Д в соответствии с изображением в нижней части карты истории, чтобы показать, где на теле жертвы есть видимые повреждения. Затем он кладёт 1 жетон повреждения на символ пола жертвы Е, чтобы обозначить её пол. Обратите внимание, что в некоторых случаях у жертвы нет видимых ран и тогда призрак отмечает жетоном повреждения только пол жертвы. Затем призрак зачитывает вслух краткое описание своего внешнего вида (текст в правом нижнем углу карты истории).

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ ДЛЯ 3 УЧАСТНИКОВ:



Ход игры

Первым ходит детектив, который последним был свидетелем какого-либо пугающего события. Далее право хода передаётся по часовой стрелке.

В свой ход детектив может выполнить 2 действия в указанном порядке:

- 1 задать вопрос призраку (обязательно);
- 2 попытаться раскрыть дело: изложить версию смерти призрака (по желанию).

Игрок-призрак не совершает ходов: в течение всей партии он только отвечает на вопросы детективов.


Как задать вопрос призраку

Когда вы входите в контакт с призраком и задаёте ему вопрос, происходит следующее:

- 1 вы выбираете с руки 1 карту контакта и выкладываете её на стол лицевой стороной вверх;
- 2 вы задаёте вслух 1 любой вопрос, на который нельзя ответить «да» или «нет»;
- 3 призрак отвечает тем образом, который указан на сыгранной вами карте контакта;
- 4 все детективы делают заметки на своих планшетах за ширмой;
- 5 вы убираете сыгранную карту контакта в коробку — в этой партии она больше не используется.

Как раскрыть дело

После того как вы задали вопрос, вы (и только вы) можете попытаться изложить историю смерти призрака. Для победы вам нужно дать ответы на 5 ключевых вопросов истории — назвать 5 ключевых слов или словосочетаний, указанных в левой части карты истории.

 «Кто?» — человек, группа людей или животное, которые виновны в смерти призрака. Виновник необязательно совершил преднамеренное убийство; иногда смерть жертвы может быть результатом действий этого существа помимо его воли. Виновником может оказаться и сама жертва. Чаще всего ответом на вопрос «Кто?» является профессия/род занятий виновного или его статус по отношению к жертве.

ПРИМЕР: гангстер, таксист, дядя, возлюбленный.

ПРИМЕЧАНИЕ: творческий подход — ключ к победе! Детективы могут задавать любые вопросы, какие пожелают. Тема вопроса может касаться одного из ключевых обстоятельств смерти (на планшетах детективов они обозначены вопросами «Кто?», «Почему?», «Где?», «Как?» и «Орудие?»), но ни в коем случае не ограничена только ими.

Примеры вопросов:

- Кем ты работал?
- Насколько быстро ты умер?
- Как ты себя чувствовал за 5 минут до смерти?
- В каких отношениях ты был с убийцей?

ВАЖНО: каждый детектив может попытаться раскрыть дело не более двух раз за игру. После второй попытки вы отстраняетесь от расследования и теряете право хода (если ваша версия не является абсолютно верной — в таком случае вы побеждаете и игра заканчивается). Остальные детективы продолжают играть как обычно.

ВАЖНО: перед началом партии примите совместное решение, в какой форме вы должны будете излагать версию смерти призрака — историей или отдельными ответами.



«Где?» — место, где умер призрак. Это может быть район города, рабочее место, тип здания или комната в доме.

ПРИМЕР: гостиная, пекарня, пляж, шахта.



«Почему?» — мотив или причина совершения действий, которые привели к гибели призрака.

ПРИМЕР: ревность, деньги, травля.



«Как?» — непосредственная причина смерти призрака. Обычно это заболевания, травмы и последствия действий, которые привели к смерти призрака, а также сами эти действия.

ПРИМЕР: задавили, кровопотеря, избиение, инсульт.



«Орудие?» — орудие убийства, предмет или инструмент, вызвавший смерть призрака.

ПРИМЕР: мачете, дробовик, камень, огонь.

Излагая свою версию, вы можете использовать синоним слова, указанного в качестве ключевого на карте истории: это тоже будет считаться правильным ответом.

ПРИМЕР 1: ключевое слово в графе «Орудие?» — «топор». Призраку следует принять в качестве правильных ответов слова «секира» или «томагавк». Однако такие ответы, как «мачете», «клинок» или «нож», не будут считаться верными.

ПРИМЕР 2: ключевое слово в графе «Почему?» — «паника». Верными ответами призрак посчитает «испуг» или «страх». Неверными ответами будут слова «эмоции», «невроз» или «стресс».

Раскрытие дела и неточная версия

После того как вы предприняли попытку раскрыть дело, возможны 2 варианта развития событий:

- **дело раскрыто:** если вы верно угадали все 5 ключевых слов, игра завершается. Вы и призрак становитесь победителями;
- **неточная версия:** если вы угадываете только часть ключевых слов, то призрак пишет в любом месте на вашем планшете детектива число, равное количеству верно угаданных ключевых слов. Это действие игрок-призрак выполняет молча, чтобы только вы знали, насколько вы близки к разгадке.

Затем призрак пишет на своём планшете (также втайне) количество отгаданных ключевых слов в строке с изображением детектива, за которого вы играете, в крайней левой пустой колонке. Следующего детектива, который лишь частично раскроет дело, призрак должен будет записать в следующей колонке справа и так далее.

ПРИМЕР: монахиня Клэр предпринимает вторую и последнюю попытку раскрыть дело. Она верно угадывает 4 слова. Призрак пишет цифру 4 на своём планшете, в самой левой пустой колонке, в строке с изображением Клэр.



ПРИМЕЧАНИЕ: записав результат попытки на своём планшете, призрак всегда должен класть его перед собой лицевой стороной вниз — так никто из детективов не будет видеть, насколько его соперники правы в своих догадках.

Дополнительные подсказки призрака

Если ваша версия оказалась неточной, сразу после вашей попытки призрак может дать всем детективам дополнительную подсказку. Для этого он играет одну из трёх призрачных карт контактов. Каждую из своих карт подсказок призрак может использовать только 1 раз за партию. Затем он должен убрать её в коробку.

ВАЖНО: детективы не могут задавать вопросы призраку перед тем, как он даст подсказку, — они могут только внимательно наблюдать за тем, как она даётся, делая заметки на своих планшетах.

Конец хода детектива

После завершения вашего хода ход переходит к детективу, сидящему слева от вас.

Конец игры

Игра закончилась, если выполнено одно из описанных ниже условий.

- 1 Один из детективов угадал все ключевые слова истории (см. раздел «Как раскрыть дело»). Этот детектив становится победителем вместе с призраком.
- 2 У всех детективов закончились карты контактов и/или попытки раскрыть дело и при этом никто из них не отгадал все 5 ключевых слов. В этом случае детектив, который верно отгадал наибольшее количество ключевых слов, становится единственным победителем в игре! В случае ничьей победителем считается претендент, отгадавший большинство ключевых слов раньше остальных.

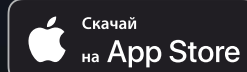
ПРИМЕР: в игре участвуют 2 детектива — монахиня Клэр и профессор Кристофер. Согласно записям на планшете призрака, монахиня Клэр первой предприняла попытку раскрыть дело и отгадала 3 из 5 ключевых слов. Затем попытку сделал профессор Кристофер, отгадавший 4 ключевых слова. В следующем раунде Кристофер попытался ещё раз и снова отгадал 4 ключевых слова. После этого Клэр предприняла вторую попытку и тоже отгадала 4 слова. Игра завершается, потому что все детективы потратили свои 2 попытки. В результате побеждает Кристофер, потому что он был первым, кто отгадал наибольшее количество ключевых слов.

	4	4		
	3	4		

Истории

Каждую карту истории можно использовать только 1 раз. Мы предлагаем вам убирать сыгранные карты историй в отдельный синий паке-тик, чтобы вы точно не могли выбрать их в следующих партиях. Вы можете скачать наше бесплатное приложение Paranormal Detectives, где сможете найти ещё больше загадочных историй! Приложение доступно

Бесплатное приложение





Кооперативный режим игры

В этом режиме игры все детективы раскрывают дело сообща. В ходе игры они могут обсуждать друг с другом догадки и делиться мыслями по поводу подсказок.

Важное отличие: у группы детективов будет всего 2 попытки разгадать историю на всех. Детективы должны сообща принимать решение, стоит ли попытаться раскрыть дело. Все игроки (включая призрака) побеждают только в том случае, если будут разгаданы все 5 ключевых слов. Ваш итоговый результат будет зависеть от количества сыгранных вами карт контактов.

Количество сыгранных карт контактов

14 или больше

12–13

10–11

9 или меньше

Результат

Начинающие медиумы

Изощёренные ловцы духов

Опытные борцы за сверхъестественную справедливость

Великолепные охотники за привидениями

Карты контакстов



Карты Таро

Призрак выбирает 3 или меньше карт Таро из своей колоды и раскладывает их на столе таким образом, чтобы ответить на вопрос.

При этом призрак может использовать рубашки некоторых выбранных для ответа карт, чтобы указать детективам на важную часть определённого изображения, закрыв ту часть карты, которая не является важной.

ПРИМЕР: призрака спросили: «Как ты умер?». Призрак выкладывает 2 карты Таро («Башня» и «Десятка кубков») лицевой стороной вверх и закрывает неважные части этих карт рубашкой третьей карты, чтобы общее изображение показывало человека, падающего с крыши высокого здания.



Спиритическая доска

Призрак даёт ответ при помощи спиритической доски, на которой буквы русского алфавита распределены в 11 групп (по 3 буквы в каждой). Призрак может расположить на доске от 1 до 5 пронумерованных жетонов-указателей, отмечая ими 5 первых букв ответа на вопрос. Каждый указатель должен быть направлен на группу букв (не на конкретную букву). Можно размещать указатели так, чтобы на одну группу указывало несколько указателей.

ПРИМЕР: чтобы передать слово «гангстер», призрак разместит указатели, как показано на иллюстрации.



Призракометр

Призрак отвечает на вопрос, располагая 3 или меньше специальных жетонов на разных шкалах призракометра. На устройстве обозначены шкалы со следующими предельными отметками:

- «Маленький» – «Большой»
- «Лёгкий» – «Тяжёлый»
- «Медленный» – «Быстрый»
- «Хороший» – «Плохой»
- «Тихий» – «Громкий»
- «Холодный» – «Горячий»
- «Молодой» – «Старый»

Призрак также может расположить 1 или несколько жетонов на самой правой шкале рядом со спектром цветов.

ПРИМЕР: призраку задали вопрос об орудии убийства, и верным ответом на вопрос является «огонь». Призрак кладёт 1 жетон рядом с отметкой «Горячий» и 1 жетон на красный цвет на шкале с цветным спектром. Он решает не выкладывать третий жетон, потому что не сможет дать однозначную подсказку при помощи остальных шкал.





Послание с того света

Детектив, задавший вопрос, кладёт перед собой планшет призрачной бумаги и берёт в руку маркер. Призрак берёт этого детектива за запястье и пытается нарисовать ответ на планшете призрачной бумаги.

Рисунок должен состоять из одной непрерывной линии: когда она прерывается, детектив теряет связь с духом и призрак не может продолжать рисунок. Призрак может рисовать только формы и символы — писать слова, буквы и цифры нельзя.



Шёпот из тьмы

Призрак произносит ответ на вопрос одними губами (не издавая звуков). Ответом может быть только 1 слово.



Петля мертвеца

Чтобы ответить на заданный вопрос, призрак раскладывает на столе проволочные верёвки. Он может составлять из них только формы и символы — нельзя изгибать верёвки так, чтобы в них читались слова, буквы и цифры.



Призрачное прикосновение

Призрак рисует ответ пальцем на спине задавшего вопрос детектива. Другие детективы не могут смотреть на подсказку, которую призрак даёт таким способом. Призрак может рисовать только формы и символы — писать слова, буквы и цифры нельзя.



Потусторонний крик

Призрак отвечает на вопрос либо издавая какой-либо звук (не являющийся словом в какой-либо форме), либо указав на 1 предмет в комнате.



Проклятое зеркало

Призрак отвечает на вопрос, разыгрывая пантомиму в течение трёх секунд или меньше. При этом он не может издавать какие-либо звуки.



Создатели игры



Авторы игры: Марцин Лончиньски, Шимон Малиньски,
Адриан Ожеховски

Развитие игры: Гораций Мазовецки

Иллюстрации: JosArt — Йохем ван Гол

Продюсер: Венсан Вергенжан

Производство: Пшемислав Долеговски

Развитие игры: Филип Милуньски, Михал Голебиовски

Редактура англоязычной версии правил: Сет Джонсон, Пол Гроган, Gaming Rules!

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Заместитель главного редактора: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Переводчик: Дарья Лутченко

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнеры-верстальщики: Ксения Таргулян,
Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была
издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций
игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



История создания этой игры достаточно уникальна: идея пришла авторам в ходе игровой сессии на конференции Games Laboratory. Команда Lucky Duck Games благодарит Кшиштова Шафраньского, Мацея Есёновского и их команду, организовавшую Games Laboratory, и всех участников сессии. Также редакция благодарит всех бета-тестеров игры за полезные отзывы и комментарии во время тестирования.