



ЛЕ

ЛИГА ДЕТЕКТИВОВ

ЛЕ

НОВЫЕ МИРЫ

..... ПРАВИЛА ИГРЫ

Добро пожаловать на вступительное испытание в «Лигу детективов»! Как много может сказать о человеке его одежда или настроение? Можно ли узнать его профессию или догадаться о его тайне по тому, что у него в сумке? Именно это вам и предстоит проверить. Ответьте на пять вопросов и внимательно слушайте, что говорят о себе другие. Постарайтесь угадать, кто есть кто, и стать самым прозорливым детективом.

СОСТАВ ИГРЫ



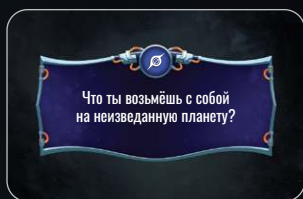
Набор «Научная фантастика»



14 карт профессий



14 карт тайн



3 карты вопросов

ПРОФЕССИИ	ТАЙНЫ
1 Конструктор ракет	1 Злой дельфин из космической колонии
2 Пилот	2 Снайпер обитает на космосе
3 Капитан корабля	3 В бунке с инопланетянином
4 Инжендер-робот	4 Инопланетцы бегут отсюда
5 Доктор из космоса	5 Гонец донесет сообщение на Землю
6 Контролер	6 Астронавт вернется на Землю
7 Неземной корабль	7 Разведчик донесет сообщение на Землю
8 Робот-убийца	8 Разведчик из космоса спускается на Землю
9 Робот-исследователь	9 Убийца обитает на космосе
10 Робот-убийца	10 Инопланетцы захватили Землю
11 Робот-исследователь	11 Инопланетцы захватили Землю
12 Робот-убийца	12 Инопланетцы захватили Землю
13 Робот-исследователь	13 Инопланетцы захватили Землю
14 Робот-убийца	14 Инопланетцы захватили Землю

6 планшетов-памяток



Набор «Мир Ктулху»



14 карт профессий



14 карт тайн



3 карты вопросов

ПРОФЕССИИ	ТАЙНЫ
1 Фотолов	1 Архив колдовских заклинаний
2 Духовный музыкант	2 Книга издает звуки
3 Гангстер	3 Пыль димитриева в Духовном Епископате
4 Археолог	4 Пустыня в Мире гробов
5 Психолог	5 Собирает экспедицию в Арктику
6 Селекционер	6 Колдовской заклинатель
7 Музыкант	7 Миром в сумасшедшем мире
8 Психолог	8 Пустыня в Мире гробов
9 Библиотечник	9 Книга издает звуки
10 Книжничка	10 Пыль димитриева в Духовном Епископате
11 Книжничка	11 Пустыня в Мире гробов
12 Психолог	12 Собирает экспедицию в Арктику
13 Селекционер	13 Колдовской заклинатель
14 Психолог	14 Миром в сумасшедшем мире

6 планшетов-памяток



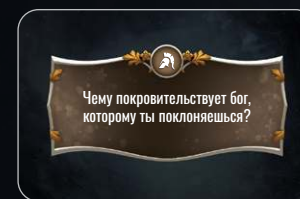
Набор «Античность»



14 карт профессий



14 карт тайн



3 карты вопросов

ПРОФЕССИИ	ТАЙНЫ
1 Гадатель	1 Архив, что это есть — Земля
2 Логожник	2 Книга издает звуки
3 Логожник	3 Пыль димитриева в Духовном Епископате
4 Жрец	4 Пустыня в Мире гробов
5 Селекционер	5 Собирает экспедицию в Арктику
6 Философ	6 Колдовской заклинатель
7 Логожник	7 Миром в сумасшедшем мире
8 Пират	8 Архив, что это есть — Земля
9 Философ	9 Книга издает звуки
10 Артист	10 Пыль димитриева в Духовном Епископате
11 Визажист	11 Пустыня в Мире гробов
12 Гадатель	12 Собирает экспедицию в Арктику
13 Селекционер	13 Колдовской заклинатель
14 Учитель	14 Миром в сумасшедшем мире

6 планшетов-памяток

Общие компоненты



6 ширм



К тебе ворвались грабители.
Твои действия?

18 карт общих вопросов

(6 карт «Внешность», 12 карт «Разные вопросы»)



Блокнот для записей

(100 листов)



12 скрепок

Правила игры



6 карандашей

ОБ ИГРЕ

Игра может длиться один или несколько раундов по выбору участников. В начале раунда каждому игроку достаются профессия и тайна. На их основе он придумывает самобытного, но узнаваемого персонажа с характерными для него внешностью и привычками — это его роль в текущем раунде. Каждому игроку нужно будет ответить на 5 общих для всех вопросов, стараясь намекнуть остальным, кем он является.

В конце раунда игроки озвучивают свои версии того, какие профессии и тайны были у соперников, и получают победные очки (ПО) за верные догадки. Кроме того, каждый игрок получает ПО за всех участников, которые отгадали его собственную профессию или тайну. Однако если игрок был раскрыт всеми соперниками, он очков не получает — его подсказки были слишком очевидными! В конце игры побеждает участник, набравший наибольшее количество ПО.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Каждый игрок берёт себе ширму, лист блокнота, карандаш и 2 скрепки. Лист блокнота и карандаш он располагает за своей ширмой. В левой верхней строке листа игрок записывает своё имя (или оставляет её пустой, пока не придумает имя своего персонажа). В верхних строках столбцов ниже он записывает имена своих соперников.

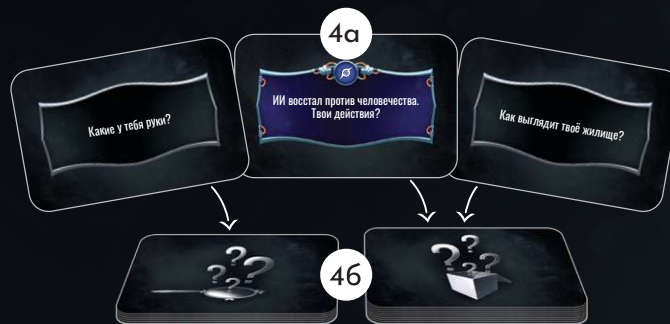


Примечание: листы блокнота вы также можете распечатать со страницы игры на сайте hobbyworld.ru. Кроме того, если вы хотите подробно записывать ответы других игроков, возьмите дополнительные пустые листы бумаги.

2 Выберите антураж: «Научная фантастика», «Мир Ктулху» или «Античность». Каждый игрок дополнительно получает планшет-памятку со списком всех профессий и тайн, соответствующих выбранному антуражу, и прикрепляет к своей ширме с помощью 2 скрепок.





3 Возьмите все карты профессий выбранного антуража, перемешайте и положите стопкой в центр стола лицевой стороной вниз **3а**. Затем то же самое сделайте с картами тайн **3б**.

4 Возьмите все карты общих вопросов и добавьте к ним карты вопросов выбранного антуража **4а**. Разделите их на 2 стопки по типам рубашек («Внешность» и «Разные вопросы»). Тщательно перемешайте каждую стопку отдельно и положите в центр стола лицевой стороной вниз **4б**.



ХОД ИГРЫ

Выберите, сколько раундов будете играть. Раунд игры состоит из 4 фаз:

- 1 ➤ Выбор профессии и тайны 
- 2 ➤ Ответы на вопросы 
- 3 ➤ Предположения 
- 4 ➤ Подсчёт очков 

1 ➤ ВЫБОР ПРОФЕССИИ И ТАЙНЫ

Раздайте всем игрокам по 2 карты профессий и 2 карты тайн.

Каждый игрок выбирает из них 1 карту профессии и 1 карту тайны для своего персонажа, после чего вписывает их названия в соответствующие поля с символом ✓ на своём листе. Эти карты он кладёт рядом со своей ширмой лицевой стороной вниз. Затем он переписывает названия профессии и тайны, указанные на не выбранных им картах, в соответствующие поля с символом ✗ на своём листе — эта информация поможет ему исключить эти варианты в своих предположениях, поскольку таких карт не может быть у других игроков. Эти карты он возвращает лицевой стороной вниз обратно в соответствующие стопки, не показывая остальным.

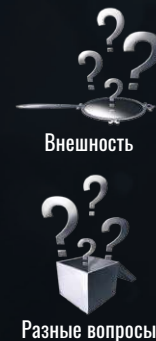


Примечание: никому не говорите, что указано на полученных вами 4 картах, и не показывайте их другим игрокам.

Потратьте немного времени, чтобы представить своего персонажа: как он выглядит, какого он пола, почему выбрал эту профессию, какие у него привычки и т. д. Также вы можете придумать ему имя и записать его на вашем листе. Теперь вы — этот персонаж.

2 ➤ ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ

Возьмите случайным образом 2 карты из колоды «Внешность» и 3 карты из колоды «Разные вопросы», не глядя на их лицевые стороны. Сложите их в стопку лицевой стороной вниз — это стопка вопросов раунда. Остальные карты вопросов отложите в сторону — в этом раунде они не понадобятся.



Примечание: рекомендуется складывать стопку вопросов таким образом, чтобы карты «Внешность» были первой и третьей сверху.



Выберите любого игрока в качестве ведущего. Он раскрывает верхнюю карту стопки вопросов раунда и вслух зачитывает вопрос. Затем все игроки (включая ведущего) одновременно записывают в нижней части своих листов ответы на этот вопрос, стараясь дать остальным подсказку о своей профессии и/или тайне.

Примечание: пишите ответы от первого лица, ведь сейчас вы отыгрываете роль своего персонажа. В ответе постарайтесь лишь намекнуть на вашу профессию или тайну (а возможно, на то и на другое сразу), чтобы большинство игроков смогли их угадать. Однако если ваш ответ будет слишком очевидными или, наоборот, слишком запутанным (вашу карту отгадают сразу все или не отгадает никто), вы не получите ПО в конце раунда (см. раздел «Подсчёт очков» на стр. 5).

Совет: хотя ограничений по длине ответа нет, в большинстве случаев одного-двух предложений бывает достаточно.

Когда все игроки запишут свои ответы, они по очереди их зачитывают, начиная с ведущего и далее по часовой стрелке. Затем каждый участник втайне от остальных может сделать в соответствующих столбцах на своём листе пометки или предположения о профессиях или тайнах других игроков. При необходимости он может делать более подробные заметки об ответах других участников на отдельном листе бумаги.

Примечание: перед первым ответом вы можете кратко представить своего персонажа (имя, пол и т. д.). Зачитывая ответ, вы можете разбавлять рассказ незначительными деталями, играть голосом, вставлять слова-паразиты и использовать другие приёмы для атмосферного отыгрыша роли, но не можете существенно менять или дополнять то, что вы записали.


Повторяйте эти действия, пока не ответите на все 5 вопросов из столпки.

Варианты игры

При желании вы можете изменить соотношение и количество вопросов. Чтобы сократить время раунда, задавайте 4 вопроса вместо 5, а чтобы увеличить сложность игры, предварительно смешайте колоды «Внешность» и «Разные вопросы» (тогда каждый вопрос будет из случайной категории).

3 ПРЕДПОЛОЖЕНИЯ

Пришла пора сорвать маски!

Начиная с ведущего и далее по часовой стрелке, каждый участник повторяет все свои ответы на 5 вопросов. После того как игрок зачитал ответы, у остальных участников есть 30 секунд, чтобы подумать и втайне от других вписать в ячейки  столбцов на своих листах предполагаемые профессию и тайну этого игрока.




ЛИГА ДЕТЕКТИВОВ



Имя: Аня	Имя: Маша	Имя: Андрей	Имя: Саша	Имя:
12 Полицейский	7 Мусорщик	14 Продавец	2 Шакал	
9	6	6	8	
3	14	1		
	6	8		

После того как все зачитали свои ответы, у игроков есть 2 минуты, чтобы внести последние изменения и записать окончательные догадки на своих листах.


4 ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Выберите любого игрока. Все остальные участники по очереди должны зачитать свои предположения о профессии и тайне этого игрока. После этого он показывает карты, лежащие рядом с его ширмой, и участники ставят галочки в ячейках  на своих листах по описанным ниже правилам (1 галочка = 1 ПО).



Если выбранный игрок — вы:

 За каждую правильно названную другими участниками профессию или тайну ставьте галочку в ячейке  под полем вашей профессии или тайны соответственно.




 Если вашу профессию или тайну угадали все игроки, зачеркните все галочки в соответствующем поле — они не приносят ПО.





 Если вашу профессию или тайну никто не угадал, то все остальные участники ставят галочку в ячейке  рядом с неверным предположением на своих листах.



Если выбранный игрок — не вы:


Если вам удалось угадать профессию или тайну выбранного игрока, поставьте галочку в ячейке  рядом с правильным предположением на своём листе.

Затем выберите следующего игрока и продолжайте так до тех пор, пока все участники не раскроют свои карты.

В конце этой фазы каждый игрок подсчитывает количество незачёркнутых галочек во всех ячейках  своего листа и записывает итоговое количество ПО в ячейку  в верхней части листа.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если вы решили сыграть несколько раундов, верните все карты обратно в соответствующие колоды, перемешайте и выполните подготовку к новому раунду. В конце последнего раунда каждый игрок складывает свои ПО за все раунды. **Игрок с наибольшим количеством ПО объявляется победителем!**

В случае ничьей побеждает претендент, набравший больше ПО за профессии и тайны других игроков (количество галочек в ячейках  в нижней части столбцов его листа). Если снова ничья, все претенденты делят победу.

ПРИМЕР ИГРЫ



Галина, Пётр и Ольга выбрали для игры антураж «Античность». Каждый из них взял 2 карты профессии и 2 карты тайн. Галине достались карты профессий «Гладиатор» и «Сенатор», а также карты тайн «Думаю, что мой отец — Зевс» и «Воспитан варварами». Немного подумав, Галина решила взять роль гладиатора, который считает себя сыном Зевса. Она не знает, что выбрали другие игроки, но отмечает на своём листе, что среди них не может быть сенатора и воспитанного варварами героя.



Пётр открывает верхнюю карту из стопки вопросов раунда. Это вопрос из категории «Внешность»: «Какие у тебя руки?» Подумав о профессии своего персонажа, Галина уверенно пишет на своём листе: «Мои руки грубые. Можно сказать, что работа накладывает на них свой отпечаток». Как добавить в ответ подсказку про свою тайну, Галина пока не придумала и решает подождать следующего вопроса. Пётр зачитывает свой ответ: «Руки у меня самые обычные, но если присмотреться, можно заметить следы краски». Галина делает пометки в колонке Петра на своём листе: он может быть жрецом или актёром, а может, он вырезает непристойности на стенах. Ответ Ольги совсем простой: «На мои руки приятно смотреть». Галина неуверенно ставит пометку, что Ольга может быть актёром или сенатором, но тут же исправляет, ведь «сенатора» она вычеркнула!

Имя: Галина					ЛИГА ДЕТЕКТИВОВ						
✓		✗		✓		✗		✓		✗	
1 Рядователь		5 Сенатор		1 Отец-Зевс		13 Воспитан барбарамы					
Имя: Пётр		Имя: Ольга		Имя:		Имя:		Имя:		Имя:	
👁️	🔒	👁️	🔒	👁️	🔒	👁️	🔒	👁️	🔒	👁️	🔒
4,10	3	5,10									

Следующая карта из категории «Разных вопросов»: «Какой у тебя питомец?» На этот раз Галина хочет указать сразу на обе свои карты и пишет: «Я держу крепкого жеребца — такого же натренированного, как я. Правда, те, кто его видят, не могут поверить своим глазам, ведь мой питомец достался мне не самым обычным образом». Хотя подсказка про натренированность и завуалированный намёк на пегаса рискованные, Галина решает всё оставить как есть и слушает ответы других игроков. Пётр говорит: «Мой попугайчик вечно меня отвлекает, однажды он чуть не испортил важный момент в моей жизни!» А Ольга отвечает: «Моего пса зовут Эсхил, и он уже не такой живой и активный, каким был раньше». Галина пока не спешит с выводами и оставляет в колонке Петра только заметку про важный момент в жизни, а насчёт Ольги делает предположение, что она видела подвиг Геракла, а конкретно его борьбу с Медузой Горгоной — возможно, Ольга намекнула, что её пёс превратился в камень.

Имя: Галина					ЛИГА ДЕТЕКТИВОВ						
✓		✗		✓		✗		✓		✗	
1 Рядователь		5 Сенатор		1 Отец-Зевс		13 Воспитан барбарамы					
Имя: Пётр		Имя: Ольга		Имя:		Имя:		Имя:		Имя:	
👁️	🔒	👁️	🔒	👁️	🔒	👁️	🔒	👁️	🔒	👁️	🔒
4,10	3	5,10									

После следующих трёх вопросов у Галины сложилось мнение о других игроках. В конце раунда она озвучивает свою версию о том, что Пётр — сборщик налогов, который позировал для обнажённой статуи, а Ольга делает предположение, что он легионер, который сжёг чудо света. Пётр открывает свои карты: он винодел, который позировал для обнажённой статуи. Галина угадала тайну и получает 1 ПО, так же как и Пётр. А вот профессию Петра не угадал никто, так что Галина и Ольга получают по 1 ПО. В итоге за Петра Галина набирает 2 ПО.

Затем Галина говорит, что Ольга — философ, который видел подвиг Геракла, а по версии Петра, Ольга — актёр, видевший подвиг Геракла. Ольга показывает карты «Актёр театра» и «Видел подвиг Геракла». Галина получает 1 ПО за угаданную тайну. Пётр получает 2 ПО за оба правильных предположения. Ольга же получает только 1 ПО за профессию, так как её тайну угадали все игроки. Осталась Галина. Пётр говорит, что она организатор вакханалий, который готовится к Олимпийским играм. А Ольга даёт два правильных ответа, разгадав все подсказки. Пётр не получает ПО, а Ольга и Галина получают по 2 ПО.

Игроки подсчитывают сумму ПО: у Галины 5 ПО, у Петра 3 ПО, а у Ольги 4 ПО.

Если бы Ольга отгадала профессию Петра, то Пётр получил бы 1 ПО вместо Галины, а количество ПО у Ольги не изменилось бы. В таком случае все наберут по 4 ПО, а победу одержит Ольга, поскольку у неё будет больше ПО за профессии и тайны других игроков (3 против 2 у Галины и Петра).

Имя: Галина					ЛИГА ДЕТЕКТИВОВ						
✓		✗		✓		✗		✓		✗	
1 Рядователь		5 Сенатор		1 Отец-Зевс		13 Воспитан барбарамы					
Имя: Пётр		Имя: Ольга		Имя:		Имя:		Имя:		Имя:	
👁️	🔒	👁️	🔒	👁️	🔒	👁️	🔒	👁️	🔒	👁️	🔒
4,10	3	5,10									
Воспитан барбарамы											
13											
🔒	🔒	🔒	🔒	🔒	🔒	🔒	🔒	🔒	🔒	🔒	🔒



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Дейв Нил
Художники: Светлана Пикуль, Павел Кассин, Анастасия Серова, Сергей Дулин
Развитие игры: Екатерина Рейес
Продюсер: Анна Давыдова
Дизайн и вёрстка: Кристина Соозар, Сергей Дулин
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Игру тестировали: Артур Великокнязев, Елена Ворноскова, Светлана Гаврилина, Илья Дроздов, Александр Ильин, Александр Казанцев, Вера Казанцева, Денис Климов, Юлия Колесникова, Екатерина Перегудова, Георгий Пермиловский, Виталий Репин и другие.

Автор выражает особую благодарность Йену Атеролу, Мэттью Данстану, Федерико Гарца де Леону, Бретту Гилберту, Тому Моргану-Джонсу, Гарри Нилу, Филу Нилу, Нику Ньюарку, Дэвиду Ньюстеду, Тому Пирси, Дину Прайсу, Энтони Проетти, Хелен Сантिलли, Кэрол Стотт, Расмусу Хервигу и Шерлоку Холмсу.

? | **Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!**

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru
или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Анна Давыдова
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Корректор: Ольга Португалова
Креативный директор: Николай Пегасов
Международное продвижение: Мария Никольская и Павел Сафонов

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.



© 2023 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.

Версия правил 1.0
hobbyworld.ru