

Правила настольной игры «Тайна Синего Отеля» (Mord im Arosa)

Автор: Алессандро Цуккини (Alessandro Zucchini)

**Перевод на русский язык: Иннокентий Горбунов,
ООО «Игровед» ©**



Захватывающий дух триллер, действие которого происходит в Таинственной Башне Синего Отеля.
Участвует от двух до шести игроков с хорошим ~~ножом~~ слухом, от десяти лет и старше.
Автор Алессандро Цуккини

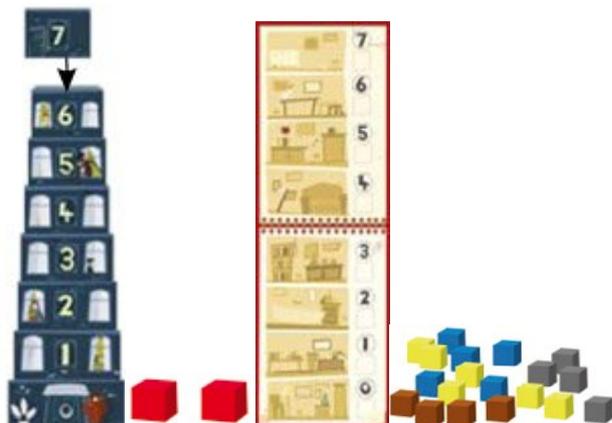
Ночь в Синем Отеле. Поскрипывающие половицы, хлопающие окна, странный шум то тут, то там. Любопытные уши ловят каждый звук, раздающийся за тонкими стенами. И тут: выстрел! Крик! И затихающий звук торопливых шагов... Никто ничего не видел! Но все всё слышали...и на каждом этаже есть улики, оставленные посетителями отеля. Но какие из них будут найдены, и какие останутся нетронутыми? Если не хочешь получить обвинение в убийстве – то указывай на других посетителей. Потому что одно известно точно: достаточное количество улик отправит обвиняемого в тюрьму.

Смысл и цель игры

Игроки оставляют следы: подбрасывают свои улики (в виде маленьких деревянных кубиков) в дымоход отеля. Если напрячь слух, то можно будет понять, на каком этаже лежат эти улики. И, поняв это, можно будет освободить себя от подозрения, и подставить других игроков.

Подозреваемый – это тот, кто оставил улики поблизости от места преступления. Наименее подозрительный игрок становится победителем.

Компоненты



Один отель (из восьми частей)
 Две жертвы (красные кубики)
 Один блокнот для записи хода расследования
 Сто двадцать улик (шести цветов)

Соберите отель, надстраивая поверх нулевого этажа новые, по порядку. Рядом с отелем положите блокнот расследования. Каждый игрок берет двадцать улик своего цвета, и кладет перед собой, образуя «сбор».

Пролог: Две жертвы в Синем Отеле - и улики повсюду...

Игрок, который последним из всех присутствующих за столом держал в руках нож, бросает два кубика жертв в дымоход отеля. Затем, игроки по очереди бросают туда же по две улики своего цвета.

Дымоход



Внимание: в момент сброса улик и жертв в дымоход не отвлекайтесь, и слушайте – так можно понять, на какой этаж они упали.

Расследование

Ход игры

Игра состоит из двух частей: в первом акте происходит поиск жертв; во втором акте игроки начинают **подозревать друг друга** и стараются **замести свои следы**.

Первый акт: поиск жертв

Начинает игру тот из присутствующих, кто последним бывал в отеле, а затем ход передается по часовой стрелке. В свой ход игрок **становится детективом**, и осматривает

этажи – для этого этаж надо аккуратно поднять, и тогда можно будет заглянуть внутрь здания.

После этого происходит следующее:

Случай первый: Детектив не находит жертвы на изучаемом этаже. Если на этаже были улики – то они забираются детективом. Затем, здание соединяется, и найденные улики снова забрасываются в дымоход, одна за другой.

Небрежное расследование: поскольку детектив искал жертву не там, где надо, **он сам оставляет улики** – бросает один из **своих** кубиков в дымоход.

Случай второй: На изучаемом этаже есть жертвы. Если найдена **одна** жертва – она кладется на **соответствующее место** в блокноте расследования, образуя там **место преступления**. Если обе жертвы находятся на одном и том же этаже – то обе укладываются на соответствующее место в блокноте. В этом случае, в игре будет только одно место преступления.

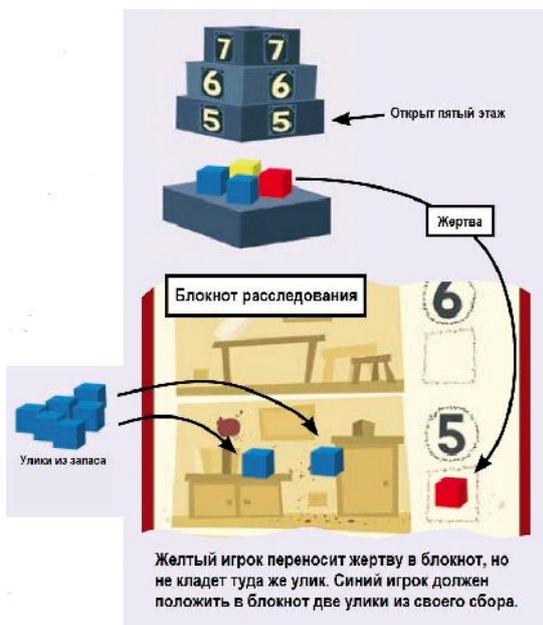


И если тут есть улики, оставленные другими игроками... подозрительное дело!

Немедленно отметьте это в блокноте: за каждую улику, найденную на месте преступления, «засветившиеся» игроки размещают по кубику **из своего запаса** в соответствующей части блокнота. На свои собственные улики детектив смотрит «сквозь пальцы» - и **не отражает их в блокноте**.

Затем, детектив забирает все улики с места преступления, собирает здание, и забрасывает находки в дымоход, одну за другой.

Поиск заканчивается сразу, как найдены обе жертвы.

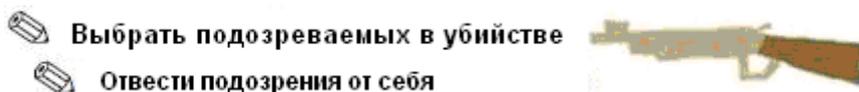


Примечание: всякий, кто забрасывает улики в дымоход, обязан назвать свой цвет – тогда игрокам будет проще следить за событиями.

Напоминание: в блокнот идут улики из запаса, а те, что найдены на изучаемом этаже, отправляются в шахту.

Второй акт: подозревай соседа или заметай свои следы

Игроки продолжают игру, соблюдая очередность хода. В свой ход детектив может совершить одно из следующих действий:



Выбрать подозреваемых в убийстве

Отвести подозрения от себя

Решив, что он будет делать, детектив должен громко объявить о своих намерениях.



Выбор подозреваемых

Детектив называет игрока (одного, но можно и нескольких), на которого (-ых) падает подозрение. Затем, он открывает этаж, на котором ожидает найти улики, оставленные подозреваемым (-и).

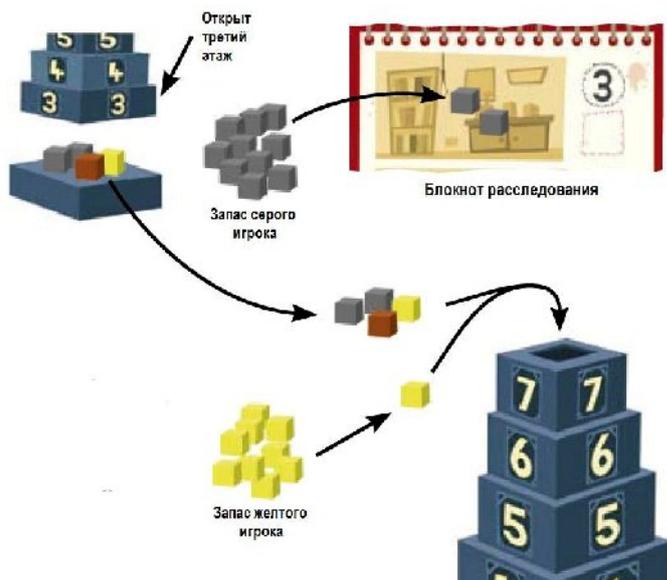
Далее происходит следующее:

- Каждый из **подозреваемых** выкладывает по одной улике из своего запаса на соответствующую часть **блокнота**, за **каждую** обнаруженную на изучаемом этаже улику.
- После этого детектив забирает все найденные улики, собирает отель, и забрасывает находки в дымоход, одну за другой.
- *Небрежное расследование:* за **каждого** подозреваемого, чьих улик на изучаемом этаже не нашлось, детектив обязан отправить в дымоход **по одной** своей улике.



Пример: Детектив (желтый) подозревает серого и синего игроков, и открывает третий этаж. На нем обнаруживаются две улики серого, но ни одной от синего. Серый выкладывает две улики из своего сбора на соответствующую часть блокнота. Детектив (желтый) заподозрил синего игрока необоснованно – и должен отправить одну улику из своего сбора в шахту.

Повезло коричневому игроку – он не находился под подозрением, и не должен выкладывать улику в блокнот.



Особый случай: «Нулевой этаж». Если детектив хочет **успешно** исследовать нулевой этаж, то на нем должна присутствовать хотя бы **одна** из **его** улик. В таком случае, исследование проходит так же, как и с другими этажами. Но если детектив не обнаружил своих улик на нулевом этаже, происходит следующее:

- Подозреваемые **не размещают** своих улик в блокноте расследования.
- Детектив забрасывает **по одной** улике из своего сбора в дымоход **за каждого** подозреваемого.
- Все найденные улики, как и в обычном случае, уходят в дымоход.

Отвод подозрения

Если улики детектива присутствуют в блокноте расследования, он может избавиться от них следующим способом:

- Детектив исследует любой этаж, и считает **свои** улики, обнаруженные на нем. Затем, он убирает с соответствующего участка блокнота столько улик, сколько обнаружил на исследуемом этаже (можно меньше, но только не больше), и убирает их в свой запас.
- Все улики с изученного этажа отправляются в дымоход, одна за другой.
- *Небрежное расследование:* если детектив не обнаружил **ни одной** своей улики на изучаемом этаже, то он обязан забросить **одну** улику из своего сбора в дымоход.

Конец: обвиняемый и победитель

Игра заканчивается, как только

- В блокноте расследования набирается **десять улик одного игрока**
- У кого-либо из игроков **заканчиваются улики в запасе**

В ходе игры может возникнуть ситуация, когда игроку надо добавить в блокнот больше улик, чем у него осталось в запасе. В этом случае недостаток улик возмещается из числа обнаруженных на исследуемом этаже.

Теперь по итогам игры определяются победитель и обвиняемый. Улики, занесенные в блокнот расследования, превращаются в **очки подозрения**:

- Улика на месте преступления – **3 очка подозрения**
- Улика на соседнем с местом преступления этаже – **2 очка подозрения**
- Прочие улики – **одно очко подозрения**

Игрок, набравший наибольшее число очков подозрения, считается обвиняемым.

Игрок, набравший наименьшее число очков подозрения – победитель.

По результатам игры может быть несколько обвиняемых и победителей.



Пример: синий игрок – убийца! Он закончил игру, имея двадцать одно очко подозрения: две синие улики на местах преступлений (шесть очков), шесть улик по соседству с местами преступлений (двенадцать очков), и три улики на остальных этажах отеля (еще три очка). Коричневый игрок, имеющий всего девять очков подозрения, оказывается вне всяких подозрений, и побеждает в игре.



© 2010 Zoch GmbH - Автор: Alessandro Zucchini - Иллюстрации:
Tobias Schweiger
Перевод с английского: Иннокентий Горбунов