

Правила настольной игры «Призрак Оперы» «Le Fantôme de l'Opéra»

Авторы игры: Брюно Катала (Bruno Cathala) и Людовик Моблан (Ludovic Maublanc)

Перевод на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©

Игра для 2 участников от 9 лет

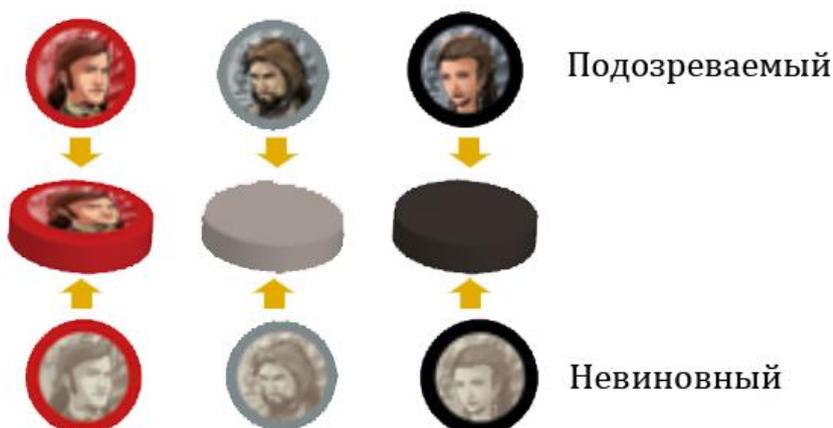
Париж – 1881 – Опера Гарнье

Карлотта, известная оперная певица, готовится к предстоящему сольному концерту. Но с каждым днём вокруг дивы происходят всё более странные события: то рядом падает люстра, чудом не убив её, то странные голоса доносятся из ниоткуда, то двери захлопываются сами по себе... Очевидно, что в Опере орудует призрак! И речи быть не может о том, чтобы работать в таких условиях! И Карлотта грозит отказаться от выступления в Париже и уехать в Милан, в Ла Скала! Вот почему необходимо как можно быстрее разобраться с этими чудесами! Весь Париж стоит на ушах – шутка ли, призрак в Опере! По имеющимся данным существует 8 подозреваемых – и у каждого из них немало причин желать Карлотте краха. Удастся ли вам вовремя разоблачить виновного?

Компоненты:

- 1 игровое поле
- 8 двусторонних жетонов персонажей (сторона Подозреваемого и сторона Невинного)

Перед началом самой первой игры необходимо наклеить стикеры на соответствующие по цвету жетоны (красный стикер на красный жетон и т.д.).



- 8 карт персонажей с указанием их особых способностей



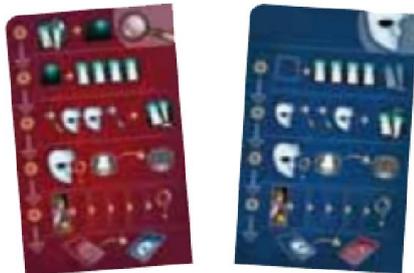
- 1 жетон Карлотты/1 жетон темноты/1 жетон замка



- 11 карт алиби, на каждой из которых – персонаж или Призрак (Призрак изображён на 3 картах)



- 1 карта раунда: Следователь на одной стороне, Призрак на другой



Цель игры

Один из игроков – Призрак.

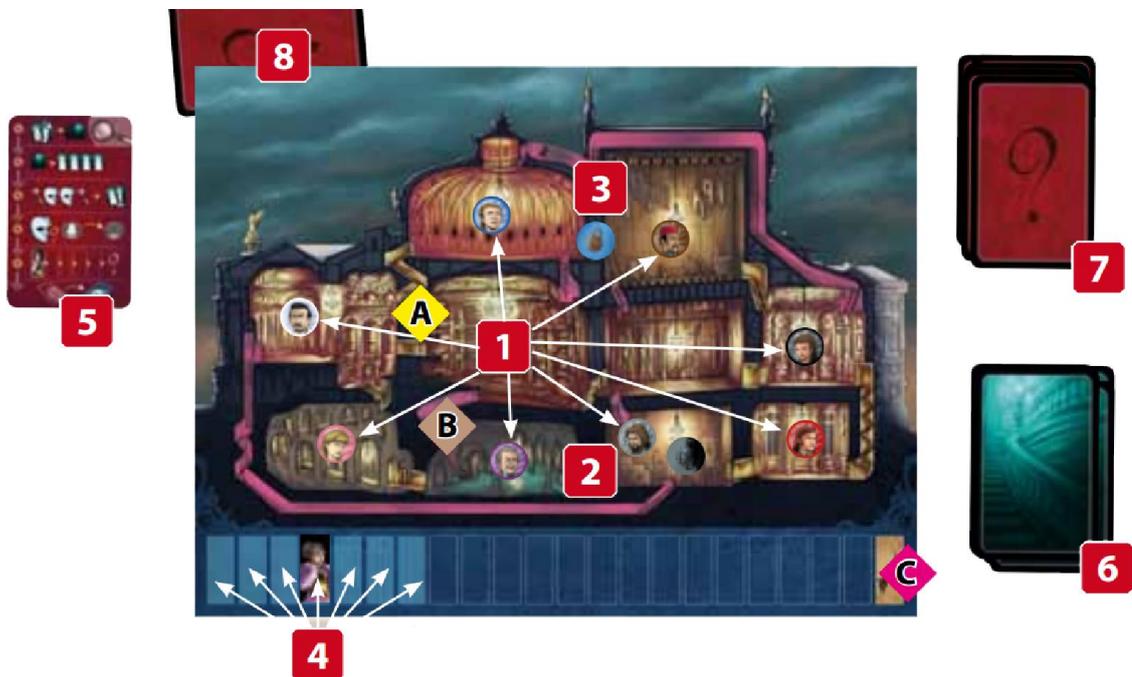
Только он знает, под личиной какого из восьми персонажей он скрывается.

Его цель – напугать Карлотту, чтобы она навсегда покинула Опера Гарнье.

Его противник – Следователь.

У него нет собственных карт или жетонов.

Его цель – разоблачить Призрака прежде, чем Карлотта решит покинуть Опера Гарнье и отправится в Милан.



Игроки выбирают, кто получит роль Следователя, а кто – Призрака.

Следователь садится перед игровой доской (как показано на рисунке), а Призрак – напротив него (он видит картинку на игровом поле перевернутой).

Действие игры происходит в освещённых комнатах Опера Гарнье, некоторые из которых соединены коридорами **A** и потайными ходами **B** (розовые переходы).

Шкала **C** показывает уровень беспокойства Карлотты (крайнее правое деление шкалы – окончательная отмена концерта в Париже).

1. 8 жетонов персонажей разместите в случайном порядке в служебных помещениях оперного театра – стороной Подозреваемого вверх. В двух центральных комнатах в начале игры никого быть не должно.
2. Поместите жетон темноты в одну комнату с серым жетоном Жозефа Бюке.

3. Положите жетон замка так, чтобы он перекрыл коридор между комнатой Мадам Жири (персонаж с синим жетоном) и соседней с ней комнатой по часовой стрелке.
4. Поместите жетон Карлотты в одно из семи начальных положений:
 - Если Следователь и Призрак примерно равны по силе, жетон кладётся в центр шкалы.
 - Если Следователь сильнее (например, играет взрослый против ребёнка или этот участник уже не раз побеждал), то жетон сдвигается на два-три деления вправо.
 - Если Призрак сильнее Следователя, то жетон можно сдвинуть на два-три деления влево.
5. Поместите карту раунда рядом с игровым полем стороной со Следователем вверх.
6. Перемешайте карты персонажей и положите эту колоду рубашкой вверх рядом с игровым полем.
7. Перемешайте 11 карт алиби и положите колоду рубашкой вверх рядом с игровым полем.
8. Призрак берет верхнюю карту алиби, смотрит на неё, не показывая остальным, и прячет её под игровым полем перед собой. Так он узнаёт, какой персонаж будет призраком. Этот персонаж – единственный в игре, у кого нет алиби. Если игроку попала карта призрака, то её нужно вернуть в колоду, перемешать карты и вытянуть другую карту алиби.

Принцип игры

В течение каждого раунда активируются 4 персонажа. Двоих активирует Следователь, двоих – Призрак.

В конце каждого раунда Призрак должен объявить, что он:

- **Может** проявить себя (сбросить люстру и т.д.)

Или

- **Не может** никак себя проявить.

В зависимости от этого Следователь может с уверенностью исключить некоторых персонажей из числа подозреваемых и постепенно выяснить, под чьей личиной скрывается Призрак.

В зависимости от оставшегося числа подозреваемых Карлотта движется к выходу. Если вдруг Призрак проявляет себя, то её страх возрастает – и она делает на один шаг больше.

Смысл игры – в нешуточной схватке Призрака и Следователя, каждый из которых должен обдуманно размещать персонажей:

- Следователь старается как можно быстрее поймать Призрака, сужая круг подозреваемых, одновременно следя за тем, чтобы Карлотта не покинула Опера Гарнье.
- Призрак пытается помешать Следователю, задержать его, чтобы расследование затянулось и Карлотта уехала из Парижа.

Порядок игры

Каждый раунд состоит из 3-х шагов:

1. Выбор и активация персонажей
2. Заявление Призрака
3. Конец раунда/конец игры

1. Выбор и активация персонажей

В каждом раунде используется по 4 персонажа (по два у каждого игрока).

Когда карта раунда лежит стороной Следователя вверх (в первом раунде)...



Перемешайте 8 карт персонажей и положите колоду рубашкой вверх рядом с игровым полем.



Возьмите верхние 4 карты и разложите в открытую на столе.



Следователь первым выбирает любую из этих карт и играет её: передвигает жетон персонажа или использует его особые способности. Сыгранная карта отправляется в сброс.

Затем Призрак выбирает две карты из оставшихся трёх, играет их по очереди (двигает жетоны или использует особые способности героев) и сбрасывает.

Следователь берёт оставшуюся карту, использует её и также сбрасывает.

Когда карта раунда лежит стороной призрака вверх...



Возьмите оставшиеся 4 карты персонажей, выложите их в открытую на столе.



На этот раз Призрак первым играет одну карту персонажа, затем Следователь играет две, затем Призрак – оставшуюся одну.

К концу игры все карты персонажей должны быть сброшены.

2. Заявление Призрака



Когда четыре карты персонажей сыграны, Призрак должен объявить, может он проявить себя или нет.

- Чтобы Призрак **мог** проявить себя, должны соблюдаться определённые условия:
 - Он должен быть **один** в освещённой комнате Опера **или**
 - Находиться в одной комнате с жетоном темноты. (В этой комнате **нет света**, жетон его отключает. Не имеет значения, есть ли там персонажи, – они все равно не увидят Призрака в темноте, так что он может там объявиться.)

Следователь в этом случае может снять подозрения с персонажей, которые находятся в **освещённых комнатах и не одни**. Он переворачивает их жетоны стороной Невиновного вверх, не передвигая их.

Пример 1



В примере 1 Призрак объявляет, что может проявить себя.

- *с Де Шаньи (красный), Кристины Доэ (черный), Жозефа Бюке (серый) и Перса (коричневый) подозрения снимаются, потому что они не в одиночестве и в освещённых комнатах.*
- *Мадам Жири (Синий) и месье Ришар (Фиолетовый) всё ещё остаются под подозрением, поскольку находятся в темных комнатах*
- *Мег Жири (Розовый) и месье Мушармен (Белый) не могут быть оправданы, поскольку в их комнатах больше никого нет.*

- Призрак не может проявить себя, если находится в освещённой комнате с другими персонажами.

В этом случае Следователь может снять подозрения:

- с тех, кто находится в комнате один
- с тех, кто находится в комнате с жетоном темноты (вне зависимости от того, сколько человек в комнате)

Он переворачивает их жетоны стороной Невинного вверх, не передвигая их.

Пример 2



В примере на картинке 2 Призрак заявляет, что не может проявить себя.

- Мег Жири (розовый) и месье Мушармен (белый) теперь вне подозрений, потому что они одни в комнатах.
- Мадам Жири (синий) и месье Ришар (фиолетовый) также объявляются невиновными, поскольку они находятся в тёмных комнатах.
- Кристина Доз (чёрный), Де Шаньи (красный), Жозеф Бюке (серый) и Перс (коричневый) находятся в освещённых комнатах и не одни, поэтому остаются под подозрением.

Влияние происходящего на перемещения Карлотты:

Если остаётся двое и более подозреваемых:

- Хотя расследование продвигается, Карлотту ещё не переубедили, поэтому она идёт к выходу – её жетон передвигается на столько делений вправо, сколько осталось подозреваемых.
- Если появился Призрак, её беспокойство возрастает и она делает на один шаг больше...



Таким образом, в примере 1: осталось 4 подозреваемых, значит, Карлотта делает 4 шага. Призрак появился, значит, она делает ещё один шаг.



В примере 2: осталось 4 подозреваемых, значит, Карлотта делает 4 шага. Призрак не проявил себя, поэтому дальше она не передвигается.

Если остался только один подозреваемый, Следователь побеждает в игре. (см. пункт 3)

3. Конец раунда/Конец игры

Когда все вышеперечисленные действия выполнены:

Если Карлотта дошла до двери или зашла за неё...

Напуганная последними событиями и измученная затянувшимся следствием, Карлотта покидает Опера Гарнье. Париж не достоин её таланта! Призрак побеждает. Некоторые утверждают, что по сей день в коридорах Опера слышится его гулкий зловещий смех...

Если остался только один подозреваемый...

Следователь сразу арестовывает персонажа, который притворялся Призраком. Карлотту убедили остаться, она благодарна парижским властям и возобновляет репетиции в Опера Гарнье. Следователь побеждает в игре.

В остальных случаях...

Карта раунда переворачивается – и игра продолжается.

Персонажи и их возможности

В игре 8 персонажей. Каждый из них, будучи активированным, должен либо сделать ход, либо использовать свою особую способность, либо и то, и другое. Специальные обозначения на картах напоминают игрокам, какими возможностями обладают те или иные персонажи.

Ходы – общие правила

Когда персонаж ходит, он должен сделать как минимум 1 шаг (перейти в соседнюю комнату). Он может сделать и больше, но число шагов не должно превышать изначальное количество персонажей в комнате, где он находился.

Персонаж может использовать только не закрытые на замок коридоры **A** (без жетона замка). Тайными ходами **B** может пользоваться только Мег Жири (розовый жетон).



В данном примере:

Мадам Жири (синий) может сделать только один шаг, поскольку она изначально одна в комнате, но она может выбрать, пойти ли ей в комнату 1 или в комнату 3.

Месье Мушармен (белый) может сделать один или два шага (изначально в комнате двое). Он может пойти в комнату 2 или 3, но не в комнату 5, поскольку

коридор между 4 и 5 закрыт на замок. В другие комнаты он пойти не может, потому что не имеет права использовать потайные ходы.

Важно: если Месье Мушармен (белый) ходил раньше, чем Мадам Жири, и оказался в комнате 2, то там теперь два персонажа, а значит, Мадам Жири уже может делать 2 шага. Вот почему так важен порядок активации персонажей.

Условные обозначения



Особые способности **должны** быть активированы **после** хода.



Особые способности **должны** быть активированы **до** или **после** хода – на усмотрение игрока.



Особые способности **могут быть** активированы по желанию игрока **во время** хода.



Особые способности **могут быть** активированы по желанию игрока **после** хода.



Особые способности **могут быть** активированы по желанию игрока **вместо** хода.

Персонажи



Рауль Де Шаньи

Сначала делает ход, **потом обязан** использовать свои особые способности.

Молодой хозяин подозревается в том, что хочет напугать Карлотту, а когда она сбежит из Опера – заменить её Кристиной Доэ, в которую он безумно влюблён.

Особая способность (обязательно): в конце хода берет карту алиби из колоды.

Когда Рауля Де Шаньи активирует Призрак:

- если взятая карта алиби – персонаж, то её нужно положить перед собой лицом вниз.
- если взятая карта алиби – Призрак, то её нужно открыть, а жетон Карлотты передвинуть на одно деление вправо. Если при этом она достигает выхода, Призрак побеждает.

Когда Рауля Де Шаньи активирует Следователь:

- если взятая карта алиби – персонаж, то он открывает её и переворачивает соответствующий жетон (персонажа с открытой карты алиби) на сторону Невинного. Если остался только один подозреваемый, Следователь выигрывает.
- если взятая карта алиби – Призрак, то он открывает её и передвигает жетон Карлотты на одно деление влево, подальше от выхода (если жетон находится на крайнем левом делении, он остаётся на месте).



Мег Жири

Делает ход и **по желанию** использует свои особые способности.

Дочь билетёрши, она практически выросла в оперном театре и знает все входы и выходы. Сейчас она танцует в кордебалете и терпеть не может Карлотту, которая обращается с ней как с «девочкой на подтанцовке». А значит, у Мег тоже есть причины желать ухода Карлотты.

Особая способность (по желанию): во время хода только ей можно использовать потайные ходы. **Важно:** она не может уйти тайным ходом, если её заставляют двигаться другие персонажи.



Мадам Жири

Ходит и **обязательно** использует свои особые способности.

Билетёрша Опера Гарнье, имеющая при себе ключи от всех замков. Подозревают, что она злится на Карлотту, обижающую её дочь Мег Жири. Кто знает, на что может пойти простая билетёрша, чтобы защитить дочь?

Особая способность (обязательно): она обязана передвинуть замок в любой другой коридор. Этот жетон закрывает проход между комнатами. Его нельзя использовать, чтобы перекрыть потайной ход. Замок может быть помещён даже в коридор, не связанный с комнатой, где находится сама Мадам Жири.



Жозе Бюке

Ходит и **обязательно** использует свои особые способности.

Главный рабочий сцены, он отвечает за освещение. Возможно, он жаждет мести: Карлотта решительно отвергла его, когда он признался ей в любви.

Особая способность (обязательно): он должен подвинуть жетон темноты в другую комнату (не зависит от того, связана она с его комнатой или нет). Это можно сделать до хода или после него (на усмотрение игрока).



Кристина Доз

Делает ход, затем **может использовать** свои особые способности.

Молодая певица, невероятно красивая и талантливая, пользуется популярностью у всего коллектива Опера Гарнье. Полиция считает, что за её милым личиком скрывается настоящий манипулятор, достойный пера Макиавелли! Кто знает, не задумала ли она занять место Карлотты?

Особая способность (по желанию): после хода она может позвать к себе всех персонажей из соседних комнат. Те, кого таким образом позвали, не могут пользоваться тайными ходами или проходить по закрытым на замок коридорам.

Эта особая способность может использоваться только после сделанного хода.



Месье Мушармен

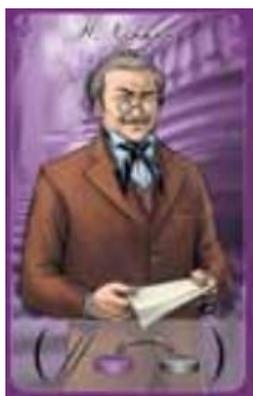
Делает ход, затем **может** использовать свои особые способности.

Импресарио, один из совладельцев Опера, известный своей вспыльчивостью и порой наводящий страх на своих подчинённых. Он сердится из-за жалоб дивы и утверждает, что больше не в силах этого терпеть – разве не подозрительно?

Особая способность (по желанию): после своего хода он может разогнать оказавшихся рядом с ним персонажей по соседним комнатам. Игрок, активировавший карту месье Мушармена, сам решает, как распределить «изгнанных» персонажей.

Те, кого таким образом выгнали, не могут пользоваться тайными ходами или проходить по закрытым на замок коридорам.

Эта особая способность может использоваться только после сделанного хода.



Месье Ришар

Либо ходит, **либо** использует свои способности.

Второй из совладельцев Опера Гарнье. Его подозревают в том, что он хочет быть единоличным хозяином Опера – а для этого решил очернить репутацию месье Мушармена.

Особая способность (по желанию): вместо хода может поменяться местами с любым из персонажей.



Перс

Ходит **и может** использовать особые способности.

Самый загадочный персонаж. Никто не знает абсолютно ничего о его мотивах и о нём самом. Поговаривают, что его подослали итальянцы, чтобы переманить Карлотту в Ла Скала.

Особая способность (по желанию): во время своего хода может взять с собой персонажа, находящегося с ним в одной комнате. Он может идти с ним до конца или бросить его на полпути.