

ПІДОЗРЮВАНІ

За справу береться Клер Гарпер

Автор гри: Гійом Монтьяз
Художник: Еміль Дені
Автори справ: Гійом Монтьяз
Себастьян Дюверже Неделлек
Поль Гальтер



90'



1-6



10+

У грі ПІДОЗРЮВАНІ гравці разом зіграють за Клер Гарпер (див. «Хто така Клер Гарпер?» на с. 4), молоду детективку, яка розслідує загадкові справи 1930-х років.

У ЦЬЙ КОРОБЦІ ВИ ЗНАЙДЕТЕ 3 ЗАГАДКОВІ СПРАВИ КЛЕР ГАРПЕР.

Ці три справи мають хронологічний порядок. Ми рекомендуємо розслідувати їх послідовно.

Розділ 1 УБИВСТВО В МАЄТКУ АЛЛІСТЕРІВ

*автор справи
Гійом Монтьяз*



ВМІСТ

- 53 карти доказів
- 1 титульна карта
- передмова із запитаннями
- документ А: план маєтку
- документ Б: родинне дерево
- конверт із розв'язкою

Розділ 2 ОСТАННІЙ АКТ

*автор справи
Себастьян Дюверже Неделлек*



ВМІСТ

- 56 карт доказів
- 1 титульна карта
- передмова із запитаннями
- документ А: театральна програмка
- документ Б: план театру
- конверт із розв'язкою

Розділ 3 КРИЛА ПОМСТИ

*автор справи
Поль Гальтер*



ВМІСТ

- 55 карт доказів
- 1 титульна карта
- передмова із запитаннями
- документ А: місце злочину
- документ Б: план готелю
- конверт із розв'язкою

ПРАВИЛА ГРИ:

ПРИГОТУВАННЯ

Виберіть справу, яку ви хочете розслідувати, і візьміть із коробки відповідну колоду карт **доказів**, **передмову** та 2 **документи** до цієї справи.



Покладіть колоду карт **доказів** долілиць на центр стола так, щоб усі могли до неї дотягнутися.



Покладіть поруч 2 **документи** до справи. Не дивіться їх, доки не отримаєте відповідну вказівку.



Візьміть ручку та папір для нотаток — своїх думок, висновків, підозр тощо.



Конверт із розв'язкою залиште в коробці. Ви зможете відкрити його тільки після завершення розслідування.



Один з гравців читає вголос **передмову**. Після цього можна починати розслідування.

ОСНОВНІ ПРАВИЛА ТА МЕТА ГРИ

У грі **ПІДЪЗРЮВАНІ** ви берете й читаєте карти **доказів**, обговорюєте отриману інформацію, робите припущення та певні висновки.

На початку гри прочитайте **передмову**. Після передмови вам буде запропоновано прочитати **запитання** до справи.

Ваша мета — здобути якнайбільше очок, правильно відповівши на **запитання**. Що «швидше» ви відповісте на запитання (тобто візьмете й прочитаєте якнайменше карт **доказів**), то більше очок здобудете.

РОЗСЛІДУВАННЯ

Після прочитаних **передмови** та **запитань** ви починаєте розслідування.

Ви будете отримувати вказівки взяти карти **доказів** та ознайомитися з певними **документами**. Протягом гри ви бачитимете різні символи. Вони відповідають певним діям, які ви можете виконати. Наприклад:

РОЗПИТАТИ КОГОСЬ

Приклад: візьміть і прочитайте **карту доказу 7**, щоб розпитати вказану особу.



ПІТИ В ЛОКАЦІЮ

Приклад: візьміть і прочитайте **карту доказу 54**, щоб піти в указану локацію.



ОГЛЯНУТИ ПРЕДМЕТ

Приклад: візьміть і прочитайте **карту доказу 12**, щоб оглянути вказаний предмет.



Щоразу коли ви бачите один з цих символів, ви можете виконати вказану дію.

⚠️ ПРИМІТКА. Ці дії можна виконувати в довільному порядку. Ви можете спершу розпитати когось про щось, потім піти в одну локацію, перейти в іншу, а згодом знову повернутися до розпитування і так далі.

Деякі карти **доказів** містять додаткові вказівки. Дотримуйтеся їх для продовження розслідування.

ВІДПОВІДІ НА ЗАПИТАННЯ

- Ви можете відповісти на одне або кілька запитань у будь-який момент розслідування. Запишіть свою відповідь на аркуші паперу. Потім у таблиці підрахунку очок зробіть позначку в стовпчику з кількістю взятих карт **доказів** (див. нижче).

ПРИМІТКА. Рахуйте всі карти доказів. Навіть першу.

- Що раніше ви дасте відповіді, то більше очок здобудете. Отримавши більше інформації, ви завжди можете змінити свої відповіді. Якщо змінили їх, то зробіть позначку в стовпчику з відповідною кількістю взятих карт доказів.

ПРИМІТКА. Якщо в будь-який момент розслідування вам дають вказівку взяти другу карту доказу, то ви можете записати свої відповіді ПЕРЕД взяттям цієї другої карти.

ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ОЧОК НАПРИКІНЦІ ГРИ

Скажімо, ви намагаєтеся розкрити таку справу: «Доктор Лесомбре був убитий міс Фуксією в гаражі гайковим ключем на 12 мм». Запитання до цієї справи виглядатимуть так:

Кількість взятих карт доказів	1-30 карт	31-45 карт	46 або більше карт	Неправильна відповідь			
Здобуто очок	5	4	3	0			
1. Хто вбивця?	X						
2. Де стався злочин?	X		X				
3. Яке знаряддя вбивства?		X		X			
Загальна кількість очок	5	+	0	+	3	=	8

1. Ваша відповідь «Міс Фуксія — вбивця» правильна. Ви відповіли, узявши 30 карт доказів. Ви здобуваєте 5 очок.
2. Ваша відповідь «Злочин стався в гаражі» правильна. Після взяття 30 карт ви відповіли «на кухні», але після взяття 46 карт ви змінили думку й записали правильну відповідь. Ви здобуваєте 3 очки.
3. Ваша відповідь «Знаряддя вбивства — комбайн» неправильна. Ви відповіли після взяття 45 карт. Якби відповідь була правильна, то ви б здобули 4 очки. Однак ваша відповідь помилкова, тому ви здобуваєте 0 очок.

Ваш остаточний результат: 5 + 3 = 8 очок.

ВАРІАНТ ПІДРАХУНКУ. Якщо гравці не дійшли згоди щодо відповідей, то вони можуть відповідати індивідуально й порівняти кількість здобутих очок наприкінці розслідування.

КІНЕЦЬ РОЗСЛІДУВАННЯ

ПРИМІТКА. Якщо вичерпалася колода карт доказів — розслідування негайно завершується.

Дійшовши згоди щодо відповідей на запитання, ви можете відкрити конверт з розв'язкою, прочитати відповіді й порахувати свої очки. Вам треба об'єктивно оцінити свої детективні навички.

За кожне запитання:

- якщо ваша остаточна відповідь правильна, ви здобуваєте кількість очок, що відповідає позначці у найправішому стовпчику таблиці;
- якщо ваша остаточна відповідь неправильна, ви здобуваєте 0 очок.



КІЛЬКА ПОРАД

4. Кількість очок залежить від кількості взятих карт (наприклад, ви здобуваєте 5 очок, якщо взяли від 1 до 30 карт), тому варто дочекатися взяття 30 карти, а потім зробити перерву й обговорити справу з іншими гравцями.
5. Радимо на початку гри вибрати одного гравця, який буде стежити за кількістю взятих карт доказів. Це позбавить гру зайвих затримок і зробить її приємнішою для всіх гравців.
6. Після взяття 46 карт доказів більше немає сенсу слідкувати за кількістю взятих карт. Ви можете взяти позostalі карти доказів для підтвердження або спростування своїх припущень.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

ХТО ТАКА КЛЕР ГАРПЕР?

1. ЗВ'ЯЗОК МІЖ 2 КАРТАМИ

Щоб зробити деякі припущення, іноді треба об'єднати інформацію на двох картах.

Для перевірки зв'язку між двома об'єктами покладіть карти поруч, горілиць і в тій самій орієнтації (не повертайте їх). Якщо кольорова лінія збігається на обох картах, то ви можете зробити певний логічний висновок.

ПРИКЛАД. Коли карти 22 та 10 лежать поруч, зелена лінія на них повністю збігається. Ви можете зробити висновок, що знайдені на чайнику відбитки пальців належать Клер Гарпер.

2. РОЗБЛОКУВАННЯ КАРТ

10 КЛЕР ГАРПЕР
• 25 років •

З великою увагою Клер жваво переглядає сторінки. Вона відриває свої великі блакитні очі від чотарок і говорить спокійним, але різким голосом.

«Коли йдеться про обвинувачення, завжди варто розуміти, була жертва. Оскар жертви — безсмертний багаторазовий злочинець. І це правда, але мене навчили очисити, май бачити на відбитки «сторінки»».

22 Відбиток пальця

Знайдений на ручці чайника, наповненого м'ягким ароматним чаєм. Біля чайника лежить розкритий тьмяний пакетик чаю з вишнітим золотим написом — «Саражквій Державний чайна плантація Алу-барі, Індія». У пакетик уложено темного листа.

23 • Розшифрувати її про останнє розслідування.
45 • Розшифрувати про її освіту.
37 • Розшифрувати про її улюблений роман.

Деякі карти стають доступними тільки після взяття кількох інших карт з певним символом. Тобто, відкривши якусь кількість певних символів, ви можете взяти таку карту.

ПРИКЛАД.

ВИ МОЖЕТЕ ВЗЯТИ КАРТУ 10, ЯКЩО МАЄТЕ 3 СИМВОЛИ «ЧАЙНИК».

ВИ МОЖЕТЕ ВЗЯТИ ЦЮ КАРТУ, ЯКЩО МАЄТЕ 3 СИМВОЛИ «ЧАЙНИК».

Нижня частина карти 10

Вона народилася в 1910 році. Затята читачка детективів Агати Крісті, мандрівниця і справжня британка зі своїм чаюванням о п'ятій.

Клер здобула вищу освіту в Оксфордському університеті після запровадження квот на жінок-студенток у 1927 році. Це стало ключем до здійснення її мрій — наслідувати приклад батька й отримати диплом з кримінального права.

Тепер Клер Гарпер перешкоджає злочинам, виявляє і розслідує їх. Для її блискучого розуму немає справ, які були б надто заплутаними або складними.

Клер Гарпер — не просто детективка. Вона найкраща у цій справі.



ПОРАДИ ВІД КЛЕР

- У грі **ПІДОЗРЮВАНІ** ви повинні використовувати дедукцію та критичне мислення. Ваша мета — викрити вбивцю. Для розкриття справи не достатньо покладатися тільки на свої переконання чи інтуїцію.
- Якщо ваші припущення не підкріплені фактами та реальними доказами, вони, імовірно, хибні. Не покладайтеся на свою уяву, ігноруючи факти та логіку. З іншого боку, зачіпка не вказує відразу на чийсь провину. Залишайтеся неупередженими! Ви можете обґрунтовано підозрювати певну особу, якщо на знарядді вбивства були знайдені тільки її відбитки, однак у цієї зачіпки може бути інше пояснення. Знайшовши викрутку, ви можете зробити припущення, що саме нею відкривали сейф, однак це не означає, що саме так і було. Зберіть усі докази, щоб дізнатися правду.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проекту: Олександр Ручка
Випускова редакторка: Алла Костовська
Координатор проекту: Володимир Рибаків
Перекладач: Філіпп Головнин
Редактор: Сергій Лисенко
Дизайн і верстка: Артур Патрихалко
Українське видання ©2024 Geekach LLC
www.geekach.com.ua

