

МАЙЖЕ НЕВИННІ ПРАВИЛА



12+



30'



2-5



WHITE
GAMES



ПЕРЕДІСТОРІЯ

Ваш загін вирушив у героїчний похід, щоб відшукати втрачену корону імператора Ошри. Однак останній вечір у місцевій таверні завершився трохи не так, як ви планували. Ви всі перепили пряного чаю. Наступного ранку ви стали головними підозрюваними в низці жахливих злочинів. Але ж ви, певна річ, повністю невинні! Чи вдасться вам розкрити злочини й знайти справжніх лиходіїв? Ви зможете продовжити свій героїчний похід, лише якщо всі доведете свою невинність!

ВМІСТ ГРИ	3
ПРИГОТУВАННЯ БАЗОВОЇ ГРИ	4
ЗАСАДИ ІГРОЛАДУ	6
ХІД ГРАВЦЯ	6
ЯК СТАВИТИ ЗАПИТАННЯ	7
ПРИКЛАД ПЕРЕБІГУ ГРИ	7
ВЕДЕННЯ НОТАТОК	8
РОЗКРИТТЯ СПРАВ / КІНЕЦЬ ГРИ	8
ПЕРСОНАЖІ	9
МЕНША КІЛЬКІСТЬ ТИПІВ ПІДКАЗОК	9
КІЛЬКІСТЬ ЗАПИТАНЬ РІЗНИХ ТИПІВ	9
УМІННЯ ПЕРСОНАЖІВ	10
МОДУЛЬ «КОРОЛЕВА»	13
«ВЕЛИКІ» ПІДКАЗКИ	14
СЦЕНАРІЇ	15

ВМІСТ ГРИ



5 карт персонажів



5 ширм гравиці



1 книжка правил



7 карт розгадок злочину



7 карт розгадок локації



7 карт розгадок жертви
2 особливі карти розгадок



7 карт розгадок доказу
2 особливі карти розгадок



7 карт розгадок лиходія
2 особливі карти розгадок

41 карта розгадок

- 7 злочинів
- 7 локацій
- 7 доказів + 2 особливі карти
- 7 лиходіїв + 2 особливі карти
- 7 жертв + 2 особливі карти



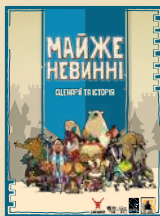
5 листів-нотатників



5 маркерів



Особливі жетони розслідування
(1 чорний, 1 білий та 1 зелений)



1 книжка кампанії



3 жетони невинності



12 двосторонніх жетонів розслідування



1 жетон активного гравця



6 двосторонніх полів сценаріїв



Модуль «Королева»

- 1 карта переміщень королеви
- 1 кубик переміщень королеви
- 1 жетон королеви



ПРИГОТУВАННЯ БАЗОВОЇ ГРИ

1. У книжці кампанії **визберіть сценарій**, прочитайте його сюжет та вказівки щодо приготувань.

Ми наполегливо радимо почати з першого сценарію і далі проходити кампанію послідовно.

2. Визберіть рівень складності (легкий, звичайний, експертний).

3. Підготуйте кількість жетонів розслідування та жетонів невинності відповідно до вказівок вибраного сценарію.

4. Сформуйте колоди з 6 **карт розгадок** кожного типу відповідно до пам'ятки на ширмі гравця (додайте сюому карту, якщо це вказано в сценарії).

5. Кожен гравець бере **лист-нотатник, ширму й маркер**.

6. Роздайте гравцям відповідні **карти персонажів** (якщо це вказано в сценарії).

Для жертв, лиходіїв і доказів є по дві «особливі карти розгадок» (8). Ці карти мають зображення зірки замість ілюстрації. Особливі карти розгадок використовують лише тоді, коли це вказано в сценарії. Ці карти стосуються особливих підказок, також позначених зірками на полі.

Наприклад, у сценарії № 115 чорна зірка особливої карти лиходія вказує на підказку королеви на полі № 115. Через те, що особливих карт доказів завжди дві, цілком можливо, що два гравці матимуть однако-ву підказку. Наприклад, королева може бути лиходійкою і для гравця А, і для гравця Б.

Після завершення приготувань кожен гравець **бере по 1 карті розгадки кожного типу** й таємно записує розгадки в таблиці на листі-нотатнику (див. «Ведення нотаток»), а також відмічає клітинки «Немає підказки» (7).

Примітка. Приготування можуть змінюватися залежно від розіграного сценарію або вибраного рівня складності. Наприклад, вам можуть знадобитися інші поєднання типів карт розгадок (4) або певні карти персонажів (6). Докладніше про персонажів див. на с. 9–12 книжки правил.

ПОРАДИ

Перед початком нового сценарію переконайтеся, що кожен гравець:

- відмітив клітинки «Немає підказки» на своєму листі (7);
- правильно відмітив на своєму листі карти розгадок;
- відмітив клітинки «великих підказок».

Це важливо, адже неправильно відмітивши клітинки, ви порушите перебіг гри для всіх гравців.





3

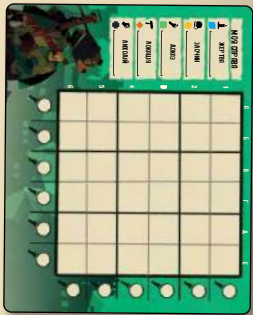


3

1



4



5

7



8



6

ЗАСАДИ ІГРОЛАДУ

Приготування.

Отримання карт розгадок

На початку гри кожен гравець бере по 1 карті з кожної колоди карт розгадок.

Разом ці карти розгадок утворюють секретну комбінацію, яка є розгадкою справи для гравця **ліворуч**.

Вам заборонено показувати свої карти розгадок іншим гравцям або натякати на них, за винятком випадків, коли ви ставите **вказані запитання**, витрачаючи жетони розслідування.

Водночас ви повинні спробувати знайти власну комбінацію, відому лише гравцеві **праворуч** від вас.



Одна з багатьох можливих комбінацій у гри.

ПОРАДИ

Спілкування за столом


Залежно від вибраного рівня складності ви можете обговорювати за столом ті чи інші ігрові нюанси.

ЛЕГКИЙ РІВЕНЬ. Можете повідомляти іншим гравцям, підказки якого типу викликають у вас сумніви, а які ви вже розгадали.

ЗВИЧАЙНИЙ РІВЕНЬ. Ви можете лише повідомляти, завершили ви розгадувати свою справу (і готові до завершення гри) чи ні.

ЕКСПЕРТНИЙ РІВЕНЬ. Вам узагалі заборонено розповідати про свій прогрес у розгадуванні.

ХІД ГРАВЦЯ

1. Активний гравець  ставить 1 з 2 можливих запитань і кладе жетон розслідування біля відповідного ряду або стовпця:



А. «Скільки підказок у цьому ряді / стовпці стосуються моєї справи?»



Б. «Чи є в цьому ряді / стовпці моя жертва / лиходій / доказ / локація / злочин?» (Можна виврати лише один тип підказки.)

2. Усі гравці по черзі відповідають на запитання, поставлене активним гравцем (так, ніби запитання було поставлене гравцем ліворуч).

3. Коли всі гравці дадуть відповіді на запитання та зроблять свої нотатки, гру продовжує наступний гравець (жетон активного гравця передають гравцеві ліворуч від активного гравця).

ЯК СТАВИТИ ЗАПИТАННЯ

Гравці ходять по черзі, розміщуючи один із жетонів розслідування біля рядка чи стовпця, де ще немає жетона розслідування. Активний гравець може поставити лише одне з таких двох запитань:



Запитання «А»

«Скільки підказок у цьому ряді / стовпці стосуються моєї справи?»





Запитання «Б»

«Чи є в цьому ряді / стовпці моя жертва / лиходій / доказ / локація / злочин?»
(Можна виврати лише один тип підказки.)



Таблиця підказок сценарію № 3.

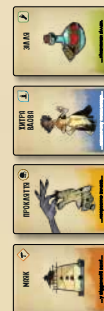
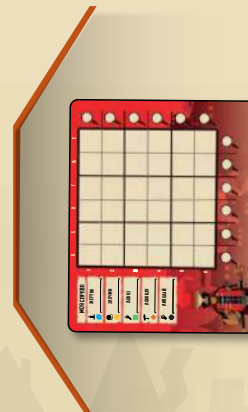
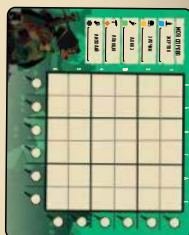
ПРИКЛАД ПЕРЕБІГУ ГРИ

Гравець **праворуч** від активного гравця повинен відповісти на поставлене запитання, назвавши число від 0 до 5 (запитання типу ) або сказавши «Так»/«Ні» (запитання типу ).

Гравцям заборонено давати будь-які інші відповіді чи натякати на зміст їхніх таємних підказок.



Після того як гравець **праворуч** від активного гравця дасть відповідь на поставлене запитання, кожен гравець по черзі відповідає на запитання, поставлене активним гравцем (так, ніби запитання було поставлене гравцем ліворуч).



Отже, кожен отримує відповідь на запитання, поставлене активним гравцем.



Приклад. У грі беруть участь Маркіян, Леся, Оксана й Андрій. Маркіян запитує: «Скільки підказок у стовпці В стосуються моєї справи?» Леся відповідає: «2», Оксана: «1», Андрій: «1», Маркіян: «0».



Гравці записують ці відповіді на листі-нотатнику (див. «Ведення нотаток» на с. 8). Також гравці можуть записувати будь-що, що допоможе їм розкрити справу.

Примітка. У деяких сценаріях є обмеження щодо кількості запитань типу  й типу . Ви позначаєте тип поставленого запитання, перевертаючи жетон розслідування відповідною стороною догори.

Наприклад, у сценарії № 5 (на експертному рівні складності) ви маєте 10 жетонів розслідування, але можете поставити лише 7 запитань типу  і 3 запитання типу .

ВЕДЕННЯ НОТАТОК

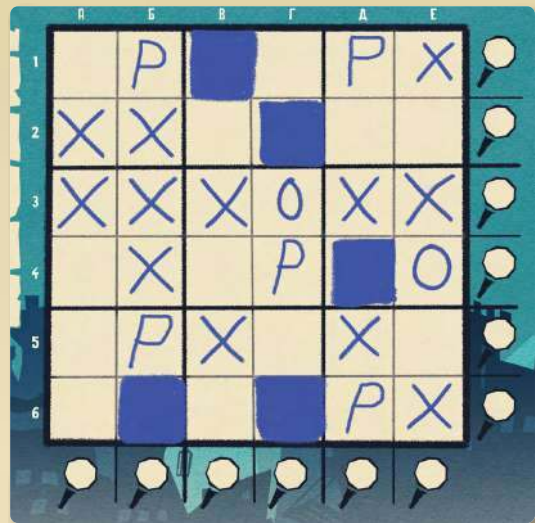
Протягом розслідування кожен гравець робить позначки в таблиці на своєму листі-нотатнику.

На початку гри гравець позначає клітинки з розгадками для гравця ліворуч літерою «Р» та заштриховує клітинки без підказок. Далі кожен гравець протягом гри записує відповіді, отримані від гравця праворуч. На запитання типу  це будуть числа від 0 до 5, а на запитання типу  — «Так»/«Ні» (скорочено — Т/Н).

Ви записуєте цифри або літери в лунках навпроти відповідного стовпця або ряду. Якщо ви записуєте літеру (Т/Н), поряд позначте, якого типу карти вона стосується (жертви, лиходія і т. д.).

Це дозволяє виключати певні підказки (позначкою «Х» у клітинках) або визначати їх (позначкою «0» у клітинках).

Гравці можуть робити будь-які додаткові нотатки та переглядати допоміжний текст на ширмі, щоб визначати свої підказки.



РОЗКРИТТЯ СПРАВ / КІНЕЦЬ ГРИ

Після того як гравці використають усі доступні в сценарії жетони розслідування, кожен повинен спробувати розкрити свою справу (комбінацію підказок).

Гравці можуть здогадатися про свої підказки раніше, проте вони всі повинні розкрити їх одночасно.

Після того як гравці спробують розгадати свої комбінації, вони по черзі оголошують свої ймовірні підказки тип за типом.

Спершу треба розгадати всіх лиходіїв, потім — усі локації, далі — усі злочини, усіх жертв і всі докази.

Кожен гравець по черзі (за годинниковою стрілкою) розгадує свою комбінацію, оголошуючи вголос імовірну здогадку. Гравець праворуч від нього відповідає «Так» або «Ні».

- Якщо **віповідь правильна**, своє припущення робить наступний гравець.
- Якщо **віповідь неправильна**, гравці негайно втрачають 1 жетон невинності.
 - Якщо відповідь неправильна й гравці більше не мають жетонів невинності, вони всі негайно програють.
 - Якщо жетони невинності ще лишилися, гравець, що помилився, повинен ще раз спробувати віггадати ту саму підказку, враховуючи додаткову інформацію, отриману завдяки неправильній відповіді.

У будь-якому разі гравці повинні правильно розгадати всі підказки. Жетони невинності не дають змоги пропустити одну з підказок або автоматично її розкрити. Якщо гравці правильно розгадають усі підказки, вони перемагають і можуть переходити до наступного сценарію.

ПЕРСОНАЖІ

У грі є 5 різних персонажів, які урізноманітнюють гру. В описі кожного сценарію зазначені доступні персонажі.



Проходячи сценарії з книжки кампанії, ви будете знайомитися з цими персонажами по черзі. Ми радимо грати по одному сценарію за раз і вивчати персонажів по ходу кампанії.

Однак, якщо ви вже досвідчені гравці, то можете вирішити (повторно) розіграти певні сценарії в довільному порядку або змінити їхні вимоги.

МЕНША КІЛЬКІСТЬ ТИПІВ ПІДКАЗОК



Щоб полегшити гру новачкам, у перших сценаріях використовують меншу кількість типів підказок. Це означає, що гравці беруть меншу кількість карт розгадок — по 1 карті за кожен указаний у сценарії тип.

Наприклад, у сценарії № 1 використовують лише **жертву**, **локацію**, **доказ** і **злочин**, а лиходія не використовують.



Це значно полегшує гру новачкам.



КІЛЬКІСТЬ ЗАПИТАНЬ РІЗНИХ ТИПІВ

Жетони розслідування двосторонні. Ви використовуєте їх, щоб ставити запитання відповідних типів. Перевернувши жетон стороною  догори, ви ставите запитання: «Скільки підказок у цьому ряді / стовпці стосуються моєї справи?», а перевернувши стороною  догори — запитання: «Чи є в цьому ряді / стовпці моя жертва / лиходій / доказ...?».

Однак у багатьох сценаріях кількість запитань певного типу обмежена. У таких сценаріях у приготуваннях зазначено, скільки жетонів розслідування кожного типу доступно вам протягом гри.

Наприклад, у сценарії № 3 (залежно від вибраного рівня складності) ви маєте від 5 до 9 жетонів розслідування для запитань типу  та 3 жетони розслідування для запитань типу .



Біля поля лежать 9 жетонів — 6 жетонів стороною «А / число» догори та 3 жетони стороною «Б / тип» догори.

УМІННЯ ПЕРСОНАЖІВ

Протягом проходження кампанії у гравців з'являються персонажі з уміннями, які дають додаткові стратегічні можливості. Кожен гравець може вибрати будь-якого персонажа, а отже, відповідне вміння, яке він буде використовувати у грі.

Гравці повинні «розблокувати» свої вміння, проходячи певні сценарії. На сторінці кожного сценарію зазначено, які персонажі вам доступні. Гравці беруть відповідні карти персонажів і повертають їх у коробку після використання.

2 гравці

Якщо ви граєте вдвох, то отримуєте 1 додаткове вміння персонажа, якого немає в грі (за умови, що це вміння дозволене сценарієм). Будь-який гравець може використовувати вміння цього персонажа протягом гри.

ПЕРСОНАЖІ У ГРІ



Дін, мудрець

Коли: Будь-коли.

Ефект: один раз за гру Дін може вибрати одного гравця (себе також). Цей гравець бере 3 невикористані карти зі стосів карт розгадок у будь-якій комбінації. Цих 3 карт розгадок немає у грі, тому гравець може викреслити їх зі своєї таблиці на листі-нотатнику. Потім гравець вибирає 1 з 3 карт розгадок і показує її іншим гравцям.

Примітка. Гравцеві не можна говорити про 2 інші карти розгадок, які він бачив.

Тіор, бувалий

Коли: Будь-коли.

Ефект: Тіор починає гру з 2 особливими жетонами розслідування, чорним і білим. Один раз за гру Тіор може вибрати будь-якого гравця, який викладе один із цих жетонів на поле — на середину одного з квадратів 2x2. Білий жетон указує на те, що в цьому квадраті є принаймні 1 розгадка.

Чорний жетон указує на те, що в цьому квадраті немає ніяких підказок. Відповідний гравець ліворуч викреслює ці клітинки на своєму листі для нотаток.





Ед, дослідник

Коли: замість свого ходу.

Ефект: один раз за гру Ед може замість звичайного ходу поставити одне з двох альтернативних запитань.

- Мій лиходій — це **тварина**?
- Мій доказ — це **рідина**?

Усі гравці відповідають на запитання словом «Так» або «Ні». Якщо сумнівається, чи на малюнку тварина або рідина, дивіться нижче:

Тварина



Не тварина



Рідина



Не рідина



Окра, стрілець

Коли: замість свого ходу.

Ефект: один раз за гру Окра може замість свого ходу поставити будь-яке запитання (🔑 або 🗝) щодо рядка / стовпця, про який уже питали.

Окра використовує свій особливий жетон розслідування замість звичайного жетона розслідування.






МОДУЛЬ «КОРОЛЕВА»

Цей модуль додає до гри жетон королеви, а також карту і кубик переміщення королеви.

Королева намагається перешкодити гравцям. Вона завжди починає гру в центрі ігрового поля (див. малюнок праворуч).

Так вона «контролює» два ряди та стовпці, які проходять через її позицію. У прикладі праворуч королева контролює ряди 3 і 4 та стовпці В і Г. Якщо гравці хочуть поставити запитання щодо будь-якого з контрольованих королевою рядів / стовпців, вони повинні додатково скинути

ти 1 будь-який жетон розслідування. Якщо гравці не можуть скинути додатковий жетон, то не можуть розслідувати відповідний ряд / стовпець.

Приклад. Тарас хоче розслідувати **ряд 3**. Цей ряд **контролює королева**. Тарас усе одно вирішує поставити запитання : «Скільки підказок у цьому ряді / стовпці стосуються моєї справи?» Гравці кладуть жетон розслідування  біля **ряду 3** і додатково скидають 1 жетон. Вони вирішують скинути .



ПЕРЕМІЩЕННЯ КОРОЛЕВИ

Наприкінці ходу кожного гравця кидає кубик і перемістить королеву відповідно до компаса праворуч.



Після того як гравець завершить хід, він кидє кубик. Королева переміщується полем залежно від результату кидка.

«1»: королева переміщується вгору.

«2»: королева переміщується вниз.

«3»: королева переміщується ліворуч.

«4»: королева переміщується праворуч.

«5» або «6»: гравці самі вирішують, куди перемістити королеву. Однак вони неодмінно повинні перемістити королеву!



Королева переміщується на середину квадрата 2x2 у вказаному напрямку. Якщо на кубику випадає віг «1» до «4», але королева не може переміститися у відповідному напрямку, то вона залишається на місці.

Загалом, королева може зайняти будь-яку з 9 позицій на ігровому полі. Королева ніколи не переміщується по діагоналі.

Королева блокує тільки певні ряди та стовпці. Вона не впливає на особливі запитання, які ставлять Дін, Тіор, Ег чи Валія. Утім, вона впливає на запитання Окри, і гравцям доведеться додатково скинути 1 жетон.

«ВЕЛИКИ» ПІДКАЗКИ

У деяких сценаріях на ігровому полі є «великі» підказки.

Коли ви ставите запитання  або , то пам'ятайте, що велика підказка належить до двох рядів / стовпців одночасно.

Приклад. Якщо Незграбний чаклун — жертва гравця, то на його запитання «Чи є моя жертва в ряді 5?» або «Чи є моя жертва в ряді 6?» відповідь буде однакова — «Так». Крім того, Незграбного чаклуна рахують під час відповідей щодо кількості підказок у кожному з двох рядів.

Примітка. Незалежно від більшого розміру, велику підказку трактують як звичайну підказку. Тобто велику підказку вважають однією підказкою під час кожного підрахунку, незалежно від того, скільки клітинок на полі вона займає.

	А	Б	В	Г	Д	Е	І
1							І
2							З
3							Є
4							Ї
5							Є
6							Є
ДЛЯ	У	С	В	Л	А	З	ТІЛ

Сценарій № 4 з 4-ма великими підказками.



СЦЕНАРІЇ

Щоб насолодитися повною історією гри, складність якої поступово зростає, ми радимо розігравати сценарії по черзі, використовуючи книжку кампанії.

Щоб почати розігравати сценарії, відкрийте відповідну сторінку книжки кампанії та дотримуйтеся наведених там указівок з приготувань.

Після успішного завершення сценарію ви записуєте свій прогрес і переходите до наступного сценарію.

Хоча ми й радимо розігравати сценарії за порядком (зважаючи на зростання їхньої складності), але ви можете кілька разів розігравати той самий сценарій або взагалі пропускати певні сценарії.

Пізніше ви зможете продовжити з того місця, де зупинилися, або просто повторно розігравати будь-який сценарій, який вам подобається.

У кожному сценарії в книжці кампанії ви знайдете короткий опис самого сценарію та вказівки щодо приготувань. На полі сценарію ви знайдете таблицю підказок, яку використовують у цьому сценарії.



	А	Б	В	Г	Д	Е	II КІВ
1							І
2							2
3							Є
4							4
5							Є
6							6
Д	У	Г	Я	Л	У	З	II 7

Сценарій № 7

Книжка кампанії, с. 9, дія II, сценарій № 7



Відредаговано Kolossal Games



Створено спільно з BFF Games

ЗАДУМ ГРИ

Ваш загін вирушив у героїчний похід, щоб відшукати втрачену корону імператора Ошри.

Однак останній вечір у місцевій таверні завершився трохи не так, як ви планували. Ви всі перепили пряного чаю.

Наступного ранку ви стали головними підозрюваними в низці жахливих злочинів. Але ж ви, певна річ, повністю невинні! Чи вдасться вам розкрити злочини й визначити справжніх лиходіїв? Ви зможете продовжити свій героїчний похід, лише якщо всі доведете свою невинність!

ТВОРЦІ ГРИ

АВТОР: Філіппе Амталі

ХУДОЖНИК: Сатоші Мацуура

РОЗРОБНИК: BFF Games

ХУДОЖНИЙ КЕРІВНИК: Максим Ерсо

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: Олександр Ручка

ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА: Алла Костовська

КООРДИНАТОР ПРОЄКТУ: Володимир Риваков

ПЕРЕКЛАДАЧ: Святослав Михаць

РЕДАКТОРКА: Олександра Асташова

ДИЗАЙН І ВЕРСТКА: Артур Патрихалко

ОСОБЛИВА ПОДЯКА: Володимир Білогід, Андрій Журба, Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Ілля Бобров, Олена Богуславська, Сергій Іщук, Сергій Тодоров і Тетяна Іщук

Українське видання © 2023 Geekach спільно з White Games.

Усі права застережено.

www.geekach.com.ua • www.white-games.com.ua

«Майже невинні» — кооперативна гра, у якій гравці перемагають, якщо спільно знайдуть певну комбінацію підказок для кожного гравця. Кожен гравець повинен розгадати одну унікальну комбінацію. Кожен гравець має розгадку для гравця ліворуч себе, водночас у розкритті своєї справи покладається на допомогу гравця праворуч.

Гравці по черзі ставлять запитання, пов'язані з рядками та стовпцями таблиці підказок розміром 6x6. Коли у гравців вичерпуються запитання (жетони розслідування), вони повинні розгадати свої справи. Ви перемагаєте, лише якщо кожен гравець правильно розгадає свою комбінацію.

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН: Флоріан Рус / Кріс Баєр

ВИРОБНИЦТВО: Surfin Meeples Chine

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: Ей-Джей Ламбет

