

ПРИМЕР 2: Финальная двойка
(Вампир против Миллиардера)



Карта с фразой «Хорошо готовит» расположена рядом с отметкой -5. Значит, готовит он отвратительно!

Миллиардер навряд ли умеет готовить — у него же есть личный повар!

Но из вампира вообще кулинар никудышный! Предлагаю исключить миллиардера.

Ладно, исключаем миллиардера! Итак, наш подозреваемый — вампир!

Игроки решили исключить МИЛЛИАРДЕРА:

Ведущий подтверждает, что это — не подозреваемый.

Игроки убирают карту этого персонажа в коробку и передвигают маркер подсчёта очков на 1 деление.

Ведущий открывает карту с номером — это номер 6, значит, Вампир — действительно подозреваемый! Игроки передвигают маркер подсчёта очков ещё на одно деление.

ЕСЛИ ИГРОКИ ОШИБЛИСЬ...

Если игроки исключили Вампира:
 ✓ Ведущий объявляет, что это — подозреваемый.
 Игроки не передвигают маркер подсчёта очков и переходят к следующему раунду.



НОВЫЙ РАУНД

Разыгранные карты персонажей и карты с фразами уберите в коробку. Снова перемешайте все карты с номерами. Игрок слева от Ведущего становится Ведущим в новом раунде. Игра продолжается по тем же правилам.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается после 5 раундов. Итак? Сколько очков набрали вы? Проверьте свои результаты на счётчике очков. Зачитайте текст на ближайшем делении, которое вы уже прошли.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ:

- Когда вы располагаете карты с фразами на треке оценки, оценивайте загаданного персонажа относительно всех остальных, чтобы не запутать других игроков.
 - Чтобы вам было легче сделать выбор, представляйте себе персонажей в самых невероятных ситуациях. Например: уступила бы Клеопатра место пожилому человеку в общественном транспорте? Была ли она внимательной к окружающим? И вообще, стала бы она ездить в общественном транспорте?
 - Некоторые карты персонажей относятся к игрокам за столом: вы можете заменить эти карты, если игроки плохо знают друг друга. Если 2 карты персонажей относятся к одному и тому же игроку (например, "Мой сосед справа" и "Учительница"), во избежание путаницы можете заменить одну из них. Вы также можете заменить карты незнакомых вам персонажей.
- Если вы хотите немного упростить игру, разрешите Ведущему брать, какие стороны вытянутых им карт с фразами использовать.*

ЭКСПЕРТНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Играйте по правилам базового варианта со следующими изменениями:
 При подготовке к игре переверните счётчик очков бирюзовой стороной вверх, а маркер подсчёта очков поставьте на первое деление (6х). Карты и жетоны с номерами от 7 до 10 положите неподалёку — они вам понадобятся позже в ходе игры.

С каждым выигранным раундом передвигайте маркер подсчёта очков на одно деление и выкладывайте на 1 карту персонажа больше.

Если вы победили в раунде:

Передвиньте маркер подсчёта очков на одно деление вперёд. Карту подозреваемого отложите в сторону, но не убирайте её в коробку.

В следующем раунде добавьте к ряду ещё один жетон со следующим по порядку номером, замешайте в колоду карт с номерами ещё одну карту со следующим по порядку номером и выложите на 1 карту персонажа больше (например, если вы победили в первом раунде, во втором выложите 7 карт). Чтобы не запутаться, на каждом делении указано количество карт, которое нужно выложить в новом раунде (6х, 7х, 8х, 9х и 10х).

Если вы проиграли в раунде:

Маркер подсчёта очков остаётся на месте. Карту подозреваемого отложите в сторону, но не убирайте её в коробку. В следующем раунде выложите столько же карт персонажей, сколько в предыдущем.

Игра проходит в 5 раундов. Как только вы откладываете в сторону пятую карту подозреваемого, игра завершается. Проверьте свои результаты на счётчике очков: количество очков указано в чёрных квадратах над делениями.

1 очко	И вы ещё называете себя экспертами?
2 очка	Хоть вам и не впервой вести подобные расследования, вам всё-таки не по силам тягаться с именитыми сыщиками.
3 очка	Бронзовая медаль! Вы заработали себе неплохую репутацию, но пока не доросли до гигантов детективного бизнеса.
4 очка	Серебряная медаль! Практически безупречно! Ваша работа говорит сама за себя!
5 очков	Золотая медаль! Деньги, слава... Чего ещё можно желать, когда вы лучшая команда сыщиков во всём мире! Как насчёт того, чтобы назвать в вашу честь какую-нибудь улицу или небольшую страну?

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!



«Подозреваемый» — настольная игра Ромарика Галоннье (оригинальное название «Suspect»). Иллюстрации по лицензии SARL Interlude. Эксклюзивные права на издание данной игры на русском языке принадлежат ООО «Настольные игры — Стиль Жизни». Все права защищены. ©2017



Автор игры:
Ромарик Галоннье

Иллюстратор:
Стиво

ПОДОЗРЕВАЕМЫЙ

Настольная игра для 3-8 игроков от 10 лет
 Продолжительность игры: 30 мин.

ПРАВИЛА ИГРЫ

КОМПОНЕНТЫ

• 100 двусторонних карт персонажей



• Двусторонний счётчик очков (одна сторона — для базового варианта игры, другая — для экспертного варианта игры)

• 1 маркер подсчёта очков
 • Правила игры

• 50 двусторонних карт с фразами



• 10 карт с номерами (включая 4 карты для экспертного варианта игры)



• 10 жетонов с номерами (включая 4 жетона для экспертного варианта игры)

• Трек оценки



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вместе находите загаданного персонажа и получайте победные очки. Это кооперативная игра: все участники играют в одной команде.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для базового варианта игры используйте **жетоны и карты только с номерами от 1 до 6**. Остальные жетоны и карты уберите в коробку. Перемешайте колоду из 6 карт с номерами и положите её рубашкой вверх перед самым юным игроком.

Сформируйте колоду карт персонажей, выбрав уровень сложности игры:

Если вы играете с **детьми**, используйте только бирюзовую сторону карт персонажей. Перемешайте карты и положите колоду на стол бирюзовой стороной вниз.

Если вы играете со **взрослыми**, используйте только красную сторону карт персонажей. Перемешайте карты и поместите колоду на стол красной стороной вниз.

Примечание: Вы также можете использовать обе стороны карт персонажей. В этом случае перемешайте карты персонажей так, чтобы в колоде они были расположены разными сторонами вверх.

- Разложите в центре стола в ряд 6 тайлов с **номерами** в порядке возрастания.
- Соедините две части трека оценки, как показано на картинке, и положите в центр стола.



Рядом положите счётчик очков (стороной с числами от 0 до 25 вверх). Соберите маркер подсчёта очков, как показано на картинке, и поставьте на деление 0 на счётчике очков.

- Перемешайте карты с **фразами** и положите их перед самым юным участником.



2

ХОД ИГРЫ

Игра проходит в 5 раундов. Самый юный игрок становится Ведущим в первом раунде.

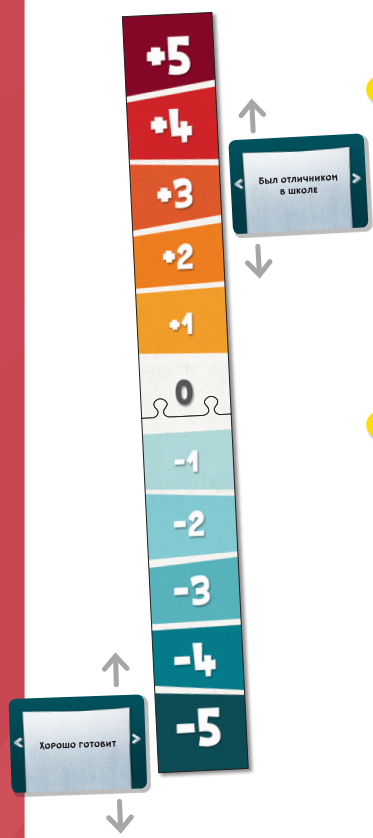
ХОД РАУНДА:

- 1 Вытяните 6 карт **персонажей**, переверните их и расположите под тайлами с **номерами**.



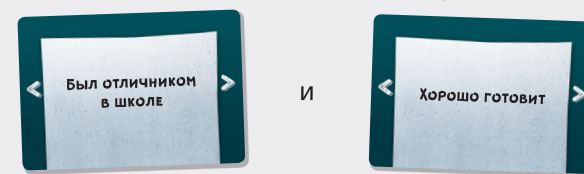
- 2 Ведущий случайным образом вытягивает одну карту с **номером** из колоды и смотрит на неё, никому не показывая, а потом кладёт перед собой рубашкой вверх. Номер на этой карте соответствует одному из 6 персонажей, расположенных под жетонами с **номерами**. Этот персонаж — подозреваемый в текущем раунде.

- 3 Ведущий вытягивает 2 карты с **фразами**, переворачивает их и зачитывает фразы. Его задача — с помощью этих двух фраз и трека оценки охарактеризовать подозреваемого. Для этого он аккуратно располагает карты с **фразами** по разные стороны трека оценки так, чтобы стрелочка на каждой из этих карт указывала на одну из отметок трека от **-5** («Совсем не подходит») до **+5** («В самую точку»).



3

ПРИМЕР: Ведущему досталась карта персонажа «Вампир» и следующие две карты с фразами:



- Ведущий располагает карту с фразой «Был отличником в школе» рядом с отметкой **+3**, так как вампиры — настоящие аристократы, а значит, были отличниками... Ну, или хорошистами.
- Kartu с фразой «Хорошо готовит» Ведущий располагает рядом с отметкой **+5**, так как он не хотел бы отвечать блюда, приготовленного вампиром.

- 4 Цель остальных игроков — вычислить подозреваемого. Для этого они должны исключать персонажей по одному, пока на столе не останется одна лишь карта подозреваемого. Ведущий не может говорить с игроками или как-либо ещё подсказывать им правильный ответ.

Все игроки, кроме Ведущего, советуются друг с другом и вместе выбирают персонажа, который **НЕ** является подозреваемым (не соответствует оценке ведущего). Приняв решение, игроки убирают из ряда на столе карту персонажа, который, на их взгляд, **НЕ** является подозреваемым.

Примечание: Если согласия достичь невозможно, проведите голосование (а если голоса разделились поровну, бросьте монетку). Ведущий говорит, является ли этот персонаж подозреваемым.

- ➔ **Если это подозреваемый (ведущий открывает карту с номером):**

Очень жаль! Раунд немедленно завершается! Вы не передвигаете маркер подсчёта очков. Начните новый раунд (см. «Новый раунд»).

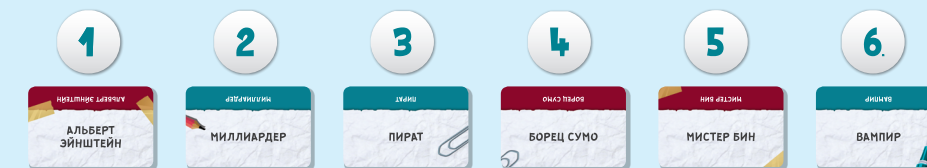
- ➔ **Если это НЕ подозреваемый (ведущий не открывает карту с номером):**

Поздравляем! Уберите карту этого персонажа в коробку. Передвиньте маркер подсчёта очков на 1 деление. Продолжайте исключать персонажей по одному, советуясь друг с другом и каждый раз приходя к общему решению.

Если в ходе раунда на столе осталась только карта подозреваемого — поздравляем, вам удалось его вычислить! Передвиньте маркер подсчёта очков на 1 дополнительное деление вперёд! Ведущий открывает карту с номером.

4

ПРИМЕР 1: Игроки исключают персонажей



Альберта Эйнштейна точно можно исключить — он самый умный из всех. Он точно был бы отличником в школе, поэтому эта карта с фразой была бы расположена рядом с отметкой +5, а не +3.

Исключаем Эйнштейна!

Тогда можно исключить и пирата — он был бы самым отстающим учеником в школе.

Хорошо! За борт его!

Игроки решили исключить **АЛЬБЕРТА ЭЙНШТЕЙНА**. Ведущий подтверждает, что это не подозреваемый. Игроки убирают карту этого персонажа в коробку и передвигают маркер подсчёта очков на 1 деление.

Затем игроки решили исключить **ПИРАТА**. Ведущий подтверждает, что это не подозреваемый. Игроки убирают карту этого персонажа в коробку и передвигают маркер подсчёта очков на 1 деление.



5