

13 Clues

Для 2-6 игроков, возраст 8+

Лондон, 1899 год: город шокирован чудовищными преступлениями, а их разгадки окутаны тайной. Скотленд-Ярд просит о помощи вас, лучших детективов. Каждому следователю будет поручено разгадать свою собственную тайну, и он должен использовать свою интуицию, чтобы определить, какая из 13 улик соответствует его делу - раньше, чем это сделают другие!

СОСТАВ:

~ 30 карт подсказок, разделенных на



10 Персонажей
(мужчины / женщины)



10 Локаций
(помещения / улица)



10 Видов оружия
(близкого боя / дальнего боя)

~ 6 ширм с кармашками

~ 6 карандашей

~ Блокнот

~ 8 жетонов "Лупа"

~ 8 тайлов с буквами

~ 6 жетонов "Совершенно секретно" для продвинутого варианта игры

~ Правила



Кол-во игроков	Кол-во карт подсказок в игре	Кол-во карт подсказок, которые нужно удалить (цвета указаны ниже)	Карты секретного информатора (тайлы с буквами)
2	18	12 (серый, коричневый, белый, желтый)	8 (A, B, C, D, E, F, G, H)
3	21	9 (серый, коричневый, белый)	6 (A, B, C, D, E, F)
4	24	6 (серый, коричневый)	4 (A, B, C, D)
5	27	3 (серый)	2 (A, B)
6	30	0	0

Разделите карты в игре на три стопки: Персонажи, Локации и Оружие. Перемешайте каждую стопку отдельно, затем раздайте каждому игроку по одной карте из каждой стопки рубашкой вниз.

Затем перетасуйте остальные карты вместе и раздайте каждому игроку еще по две карты рубашкой вверх. Теперь у каждого игрока есть в общей сложности пять карт: по одной из каждой стопки плюс две наугад. Положите все оставшиеся карты рубашкой вверх в ряд посередине стола: это карты секретного информатора. Назначьте каждой из этих карточек буквенный тайл, начинающийся с буквы А, как показано в таблице выше (верните неиспользуемые тайлы в коробку).

Посмотрите на пять карт, которые вам раздали. Вы должны выбрать ровно одного Персонажа, одну Локацию и одну карту Оружия и положить их перед собой рубашкой вверх.

Подсказка для игры: Вы можете выбрать любую комбинацию, но старайтесь избегать трех карт одного цвета.

Аккуратно вставьте две оставшиеся у вас карты в держатель для карт за ширмой, чтобы только вы могли их видеть! После того как все игроки выберут свои карты, вставьте три карты, которые вы выбрали ранее, во внешний держатель для карт на ширме игрока слева от вас.



ВНЕШНИЙ ДЕРЖАТЕЛЬ КАРТ

Убедитесь, что игрок не видит, какие карты вы вставили в его ширму! Расположите ширму так, чтобы все, кроме этого игрока, могли их видеть.

Примечание: теперь вы получили набор карт от игрока справа от вас, включая одну Персонаж, одну Локацию и одно Оружие, прикрепленные к внешней стороне вашей ширмы, чтобы вы не могли их видеть. Ваша цель состоит в том, чтобы угадать идентичность этих карт.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Стать первым игроком, который разгадает вашу собственную тайну, правильно идентифицировав человека, местоположение и оружие.

ПОДГОТОВКА

Примечание: Это правила для трех или более игроков. Дополнительные правила для игры с двумя игроками можно найти в конце этих правил. Мы также рекомендуем вам сыграть в свои первые несколько игр менее чем с 6 игроками.

Каждый игрок берет себе 1 ширму, 1 жетон с лупой, 1 карандаш и 1 блокнот. Положите оставшиеся жетоны луп на середину стола в качестве общего запаса. Верните неиспользуемые компоненты в коробку.

Установите перед собой ширму так, сторона с 3-мя кармашками указывала на центр стола; держите блокнот за ним (чтобы другие игроки ее не видели). Поместите жетон лупы перед своей ширмой, т.к. то количество, которое есть у каждого игрока, всегда известны всем. Возьмите карты подсказок. В зависимости от количества игроков уберите некоторые карты и верните их в коробку, как показано в следующей таблице:



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ
ДЛЯ ТРЕХ ИГРОКОВ

ХОД ИГРЫ

Выберите первого игрока случайным образом. В игру зодят по очереди по часовой стрелке.

В начале вашего хода, если у вас нет жетонов с лупой, возьмите один из общего запаса. Если запас пуст, возьмите вместо него один у игрока по вашему выбору.

Затем "потратите" все свои лупы. Каждая потраченная лупа позволяет вам выбрать одно из следующих действий. Вы можете выполнять эти действия в любом выбранном вами порядке, и вы можете повторить одно и то же действие более одного раза (исключение: сделать Обвинение, см. ниже). Как только вы израсходуете все свои лупы, ваш ход заканчивается и настает очередь следующего игрока.

Подсказка: Используйте блокнот и карандаш, чтобы отслеживать карты, которые вы исключили, и делать заметки. Ширма поможет вам сохранить ваши заметки в секрете.

ДЕЙСТВИЯ

1. Допросите свидетеля

Дайте свою лупу игроку по вашему выбору, затем спросите этого игрока, сколько карт он видит одного цвета или одной категории.

- Количество разыгрываемых цветов зависит от количества игроков в игре (см. "Подготовка").
- Всегда есть шесть категорий: мужчины или женщины (Персонажи), в помещении или на открытом воздухе (Локации), а также с оружие ближнего или дальнего боя (Оружие).

Когда вы допрашиваете Свидетеля, вы можете предложить только один из этих двух вариантов. Вы не можете задавать никаких других вопросов. Разрешается задавать разным игрокам один и тот же вопрос.

Примеры правильных вопросов: "Сколько красных карт вы видите?" (цвет); "Сколько мест в помещении, которые ты видишь?" (категория).
Примеры неверных вопросов: "Сколько сережек вы видите?"; "Сколько оружия без ствола ты видишь?"; "Сколько стульев ты видишь?"; "Сколько человек вы видите?" (недопустимая категория).

Игрок, которого вы спрашиваете, должен ответить правдиво (блеф запрещен!), основываясь на всем, что он может видеть: все карты на ширмах перед другими игроками и две карты за его ширмой.

2. Проконсультируйтесь с секретным информатором

Отдайте свою лупу игроку, у которого нет жетонов лупы (если их больше одного, то ближайшему к вам игроку, считая по часовой стрелке; если у всех игроков есть хотя бы одному жетону лупы, вместо этого сбросьте его в общий запас), затем выберите одну из открытых карт секретного информатора, посмотрите на ее тайно, а затем положите обратно туда, где она было, лицевой стороной вниз.

Примечание: Эта опция недоступна в игре для шести игроков.

3. Выдвиньте обвинение

Отдайте свою лупу игроку, у которого нет жетонов лупы (если их больше, чем один, ближайший к вам игрок, считая по часовой стрелке; если у всех игроков есть хотя бы одному увеличительному стеклу, сбросьте его в общий запас), а затем попробуйте разгадать свою тайну!

Назовите одного Персонажа, одну Локацию и одно Оружие (например: "Это был Мясник в парке с мечом!"). Вы не можете выдвигать обвинения, включающие карты, которые Вы можете видеть (либо за своей ширмой, либо на ширмах других игроков). Другие игроки сравнивают Ваше обвинение с тремя картами на внешней стороне Вашей ширмы: если Ваше обвинение верно, вы разгадали свою тайну и выиграли игру!

– Если Вы ошиблись, они просто говорят Вам об этом! Ваш ход окончен: сбросьте все жетоны луп, которые у Вас остались в общий запас.

Важно: Когда вы отвечаете на обвинения, говорите игроку только о том, прав он или нет. Не делайте никаких других комментариев, чтобы не выдать никаких улик!

Пример. Настала очередь Мари. У нее есть 2 лупы, и она вполне уверена, что разгадала еще одну загадку из 3 карт (см. рисунок).



Она использует свою первую лупу и заявляет: "Я собираюсь разгадать свою тайну: это была баронесса на рынке с пистолетом!" Другие игроки проверяют карты на ширме Мари и говорят ей: "Неправильно!" Очередь Мари закончилась: она сбрасывает оставшуюся лупу в общий запас.



На следующем ходу Мари использует лупу, чтобы выдвинуть другое обвинение: "Тогда это, должно быть, была баронесса на рынке с ружьем!" Другие игроки проверяют еще раз: "ДА!" Мари выигрывает игру!



ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ ВДВОЕМ

- Игнорируйте жетоны луп и их правила. Каждый игрок всегда совершает только одно действие за ход.
- Когда Вы спрашиваете, сколько карт видит Ваш оппонент, Вы также должны указать "включая карту слева от Вас" или "включая карту справа от Вас". Ваш оппонент принимает во внимание только карту, находящуюся за его ширмой с этой стороны.

Пример: "Сколько женщин вы видите, включая карту слева от вас?" "Я вижу двух женщин, включая карту слева от меня".

ВАРИАНТ ДЛЯ 3-6 ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Как только вы ознакомитесь с игрой, вы можете использовать следующий вариант. Во время подготовки раздайте каждому игроку по одному жетону "Совершенно Секретно" (неиспользуемые жетоны верните в коробку). Держите свой жетон перед ширмой.



Когда вы допрашиваете свидетеля, вы можете использовать свой жетон "Совершенно Секретно" (верните его в коробку) в дополнение к лупе, который вы тратите, чтобы задать вопрос и получить ответ тайно. Запишите свой вопрос на листке бумаги и передайте его игроку, которому вы задаете вопрос. Он записывает ответ на том же листке бумаги и возвращает его Вам. Ни вопрос, ни ответ не могут быть видны другим игрокам. Только вы знаете этот вопрос и ответ на него!

СОВЕТЫ ДЛЯ ПЕРВЫХ ИГР

Если Вы исключите все карты, удаленные во время подготовки, и все карты, которые вы можете видеть, у Вас останется 13 пробелов. Разгадка вашей тайны находится среди этих 13 подсказок.

Если ответ игрока на вопрос "Ноль", Вы можете исключить все карты, о которых был задан вопрос, независимо от того, кто задал вопрос, поскольку теперь вы знаете, что этих карт не может быть на Вашей ширме.

Игрок, получающий дополнительные лупы, обычно не получает никакой информации, но у него будет больше действий, когда настанет его очередь: подумайте дважды, прежде чем давать игроку слишком много луп!

Будьте осторожны, выдвигая обвинения: каждое неправильное обвинение может дать ключ к разгадке другим игрокам!

Author: Andrés J. Voicu **Development:** Roberto Corbelli **Artwork:** Giacomo Tappainer
English rules editing: Roberto Corbelli, William Niebling

Thanks to Paola Lamberti, Luigi Ferrini, Roberto Duca, Fabio Marinelli, Adriano Franchini, Sergio Roseini, Daniela D'Alessandro, Martino Chiazziera, Raffaele Precipice, Sara Pantini, Silvano Bertolini, Donatella Ansinì, Daniele Barberi, Andrea Gambelunghe, Giacomo Pompei, Monica Tirabosco, Fabrizio Pompei, Gabriele Ridarelli, Stefania Dinetti, Simone Faccio, Sabrina Carazzo, Emiliano Sciarra, Emilio Desalvo, Chiara Cocorullo, Alessio Buzzanca, Federica Morichetti, Simone Verlengia, Alessandro Merolli, Gabriele Margapoti.



Copyright ©MMXVII
da Vinci Editrice S.r.l. - Via C. Bozza, 8
06073 Corciano (PG) - Italy
All rights reserved.



Unauthorized reproduction of all or part of this guide is strictly prohibited.
For questions, comments or suggestion: info@dvgiochi.com www.dvgiochi.com