

АДИБИ

РОКОВОЙ КРУИЗ

Правила игры



«Алиби» — детективная игра для компании от четырёх человек, в которой игроки выступают в роли подозреваемых в убийстве, вызванных на допрос. Лишь один из них настоящий убийца, и до определённого момента даже он сам не знает, что виновен в преступлении!

На основании полученной из показаний персонажей информации игрокам предстоит составить общую картину происшествия и постараться отвести подозрения от своего персонажа. Цель подозреваемых — установить личность убийцы, а преступника — избежать обвинений.

Сойдёт ли убийство преступнику с рук?

ВНИМАНИЕ!

Ни в коем случае не перемешивайте карты и не просматривайте их раньше положенного времени. Карты расположены в определённом порядке — в данных правилах объясняется, как ими пользоваться.

КОМПОНЕНТЫ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Разделите все карты по колодам:

5 колод **подозреваемых** разных цветов (по 8 карт в каждой колоде)



Колода **детектива** (7 карт)

Примечание: используйте колоду детектива только при игре с шестью или более участниками. При игре вчетвером или впятером уберите колоду детектива в коробку.



Колода **улик** (11 карт)



«**Признание**» (последние 2 карты колоды)

Ни в коем случае не просматривайте их до конца игры!



- 2 Прочитайте вслух введение к истории на странице 10 этого буклета.
- 3 Каждый игрок должен выбрать персонажа, взять соответствующую ему колоду и положить её перед собой.



Примечание: если несколько игроков хотят выбрать одного и того же персонажа, решите спор с помощью жребия.

- 4 Выложите карты улик по одной в центр стола лицом вниз.
- 5 Положите карты «Признание» поблизости. Ни в коем случае не просматривайте эти карты до конца игры!

ВЫ ГОТОВЫ НАЧАТЬ ИГРУ!

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из **пяти раундов** и **финальной фазы**. В ходе раундов игроки от лица своих персонажей рассказывают о событиях прошлого. В финальной фазе игроки строят теории о произошедшем, а также пытаются отвести от себя подозрения и избежать обвинения в убийстве. В конце финальной фазы каждый выбирает того из персонажей, кто, по его мнению, совершил убийство.

Важно: далее изложены правила игры **впятером**. Особенности игры с иным количеством игроков описаны на стр. 8.

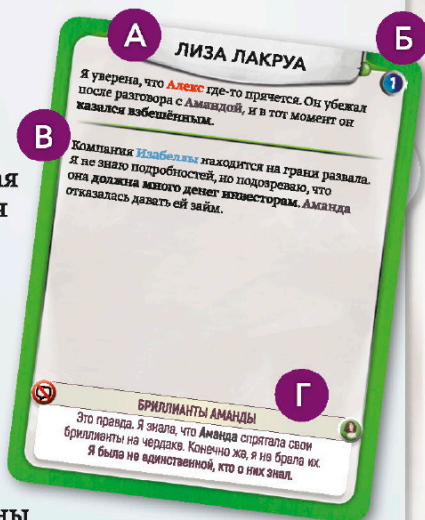
Примечание: карты, изображённые в данных правилах, являются примерами и не содержат информацию, относящуюся к игре.

- 1 Каждый игрок **про себя** читает первую карту колоды своего персонажа. После прочтения этой карты положите её на стол перед собой стороной с изображением персонажа вверх. Эта карта содержит вводную информацию о персонаже и важные факты о его отношениях с другими подозреваемыми. Вы можете раскрывать эту информацию в ходе игры по своему усмотрению.

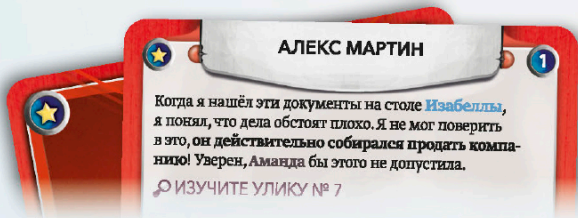
- 2 Каждый игрок берёт верхнюю карту колоды своего персонажа с цифрой, соответствующей номеру раунда (например, карта «Лиза Лакруа» с цифрой «1» для первого раунда). Сперва эту карту нужно прочитать про себя.

На каждой из таких карт приведено **2-3 показания** (в верхней части карты) и **1 секрет** (в рамке в нижней части карты).

- А Имя подозреваемого
- Б Номер текущего раунда
- В Показания: эти данные **вы должны огласить** в текущем раунде. В тексте выделена ключевая информация, облегчающая запоминание, но огласить показания нужно полностью.
- Г Секрет: информация, которую вы **не обязаны сообщать** другим игрокам. Однако, если другой игрок **задаст вам вопрос, связанный с темой секрета**, вы должны раскрыть этот секрет (см. стр. 6).



- 3 Игрок, на чьей карте есть символ , должен начать дискуссию, огласив **только первое показание** со своей карты.



- 4 После первого показания начинается свободное обсуждение: очерёдности ходов нет, все игроки могут вступать в обсуждение и задавать любые вопросы по своему усмотрению, но при этом каждый игрок **обязан озвучить все свои показания** и постараться раскрыть информацию, содержащуюся в них, наиболее точным и естественным для разговора образом.

Примечание: оглашать показания можно в любом порядке, по одному за раз или все вместе.

- 5 После того как вы представили всю информацию, содержащуюся в ваших **показаниях** (даже если вы не раскрыли свой **секрет** другим игрокам), положите свою карту текущего раунда лицом вниз в стопку перед собой, чтобы показать другим, что вы закончили дачу показаний. Игроки могут просматривать свои карты предыдущих раундов в любое время.

Примечание: даже если вы уже положили свою карту лицом вниз перед собой, вы можете продолжать задавать вопросы или отвечать на вопросы, заданные вам.

- 6 Раунд заканчивается, когда все игроки положили свои карты подозреваемых текущего раунда на стол лицом вниз. Новый раунд начинается и проходит по тем же правилам, что и предыдущий. Если следующая карта — карта «Вердикт», то начинается **финальная фаза** (см. стр. 7).



СОВЕТЫ ИГРОКАМ

- Попробуйте вжиться в роль: произносите фразы своих персонажей с выражением, соответствующим контексту истории, или с другим акцентом.
- Если во время игры вам задали вопрос, но вы не владеете нужной информацией для ответа, импровизируйте — попытайтесь ответить так, как это сделал бы ваш персонаж.

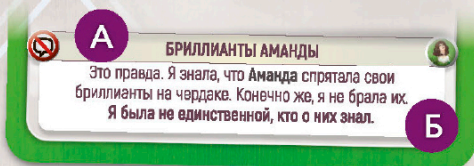
СЕКРЕТЫ

В нижней части каждой карты подозреваемого указана секретная информация, полезная для лучшего понимания намерений вашего персонажа. Как правило, она должна оставаться в секрете, чтобы другие игроки не использовали её против вас.

Однако, если в любой момент текущего раунда один из игроков задаст вам прямой вопрос по теме секрета (А), используя точные формулировки или же синонимы, вы обязаны раскрыть этот секрет (Б) как обычное показание.

Если вам задают вопрос, относящийся к теме секрета прошедшего раунда, вы не обязаны его раскрывать.

Примечание: если у вас есть сомнения, касается ли полученный вами вопрос темы вашего секрета или нет, предположите, что это так, и раскройте его.



- А Тема секрета
- Б Содержание секрета

УЛИКИ

Каждая улика даёт новую информацию, позволяющую лучше понять возможные мотивы подозреваемых.

Если на карте содержится пометка «ИЗУЧИТЕ УЛИКУ», откройте соответствующую карту улики так, чтобы все могли её увидеть, и зачитайте вслух текст (если он есть).

Примечание: если пометка «ИЗУЧИТЕ УЛИКУ» расположена в рамке с секретом, раскройте данную улику только в случае, если вы были вынуждены огласить секрет.

Игроки могут в любое время обращаться к уже изученным уликам.



По окончании пятого раунда перейдите к финальной фазе. Финальная фаза разделена на три этапа:

1 ВЕРДИКТ

2 ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ФАКТОВ

3 ГОЛОСОВАНИЕ

1 ВЕРДИКТ

Каждый игрок читает свой вердикт про себя, **ни в коем случае не озвучивая его**, затем кладёт карту перед собой лицом вниз. Дождитесь, когда все игроки выложат свои карты на стол.



2 ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ФАКТОВ

Представление фактов начинается с любого игрока. В ваш ход у вас есть примерно одна минута, чтобы привести аргументы в защиту вашего персонажа и высказать предположения о виновности других. Затем ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. После того как все игроки высказали свою точку зрения на события, приступайте к голосованию.

3 ГОЛОСОВАНИЕ

Когда все готовы, игрок, который инициировал представление фактов, вслух начинает отсчёт. На счёт «три» все одновременно должны указать пальцем на игрока, которого они считают убийцей. Настоящий убийца также должен сделать выбор.

ВАЖНО! Ни один игрок, даже сам убийца, не может обвинить себя в преступлении!

После голосования объявляется личность убийцы:

- Если за убийцу проголосовало больше всего игроков, побеждают все, кто его обвинил.
- Если за невиновного проголосовало больше игроков, чем за убийцу, победителями считаются убийца и все, кто его обвинил.

Примечание: если за двух или более подозреваемых проголосовало одинаковое количество игроков и при этом один из этих обвинённых — убийца, то убийца проигрывает, а игроки, обвинившие его, выигрывают.

Теперь убийца берёт карты «Признание» и читает их вслух, чтобы восстановить всю историю от начала до конца.

6 И БОЛЕЕ ИГРОКОВ

Пятеро игроков выступают в роли пятерых подозреваемых, а остальные играют **вместе** как команда **детектива** и берут соответствующую колоду (колоду держит один из игроков).

Детектив **всегда** начинает обсуждение раунда и допрашивает подозреваемых, используя подсказки на своих картах, но он также может задавать дополнительные вопросы по своему усмотрению. (При игре с детективом игнорируйте символ 🌟 на картах подозреваемых.)

Если все подозреваемые выложили свои карты текущего раунда лицом вниз, раунд считается завершённым.

В финальной фазе на этапе «Представление фактов» детектив излагает свои соображения по делу **после всех остальных игроков**. На этапе «Голосование» детектив может сделать только один выбор (независимо от количества игроков в команде детектива), но **его голос считается за два обычных**.

***Примечание:** детектив никогда не является убийцей, и на этапе «Голосование» другие игроки не могут обвинить его.*



4 ИГРОКА

Во время подготовки отсканируйте QR-код справа. На открывшейся веб-странице вы найдёте документ, который раскроет личность подозреваемого, **точно не являющегося убийцей** в этой истории. Колоду этого подозреваемого необходимо убрать обратно в коробку. Каждый игрок может выбрать одного из оставшихся персонажей.

В начале каждого раунда **до общего обсуждения** зачитывайте вслух все показания, принадлежащие исключённому персонажу, из документа на веб-странице.

***Примечание:** исключённый подозреваемый не может быть обвинён на этапе «Голосование», так как он точно невиновен.*




СТРУКТУРА КАРТЫ

- А** Имя подозреваемого
- Б** Номер текущего раунда
- В** Показания
- Г** Секрет



СТРУКТУРА РАУНДА

- 1 Каждый игрок читает карту своего подозреваемого текущего раунда про себя.
- 2 Когда все готовы, игрок, на чьей карте указан символ , начинает обсуждение.
- 3 Обсуждение проходит в свободной форме, определённого порядка нет. Каждый игрок должен озвучить всю информацию, содержащуюся в показаниях.
- 4 После того как вы озвучили все показания со своей карты текущего раунда, выложите эту карту на стол лицом вниз.
- 5 Раунд заканчивается, когда все игроки положили свои карты текущего раунда на стол. После окончания пятого раунда игроки переходят к финальной фазе.

ФИНАЛЬНАЯ ФАЗА

- 1 Вердикт
- 2 Представление фактов
- 3 Голосование

Автор игры: Антонелло Лотронто

*Иллюстраторы: Эмануэле Дезиати,
Мартен Мотте, Алессандро Манцелла*

*Особая благодарность выражается
Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.*

Редактор проекта: Маргарита Наташина

Корректоры: Полина Басалаева, Анастасия Губанова

Технолог: Юрий Хмелевской

Руководитель редакции: Анастасия Дурова

Верстка: Алёна Наумова



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors



© MMXXIII daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24
06132 Perugia, Italy
Все права защищены.

АЛИБИ

РОКОВОЙ КРУИЗ

ВВЕДЕНИЕ

17 марта 1982 года. Очередной день на борту **роскошного круизного лайнера «Эксельза»**, следующего по Нилу, выдался насыщенным. С утра вы посетили экскурсию в храмы Луксора и Карнака, а позже вечером вам представили шоу знаменитого мага Альберто Непревзойдённого. По окончании представления вы и другие пассажиры отдыхали и вели неторопливую беседу в ресторане лайнера.

Темой разговора стал **инцидент**, произошедший во время выступления Альберто Непревзойдённого. Для одного из номеров своей программы он всегда выбирал из зала добровольца, чтобы тот связал его руки и ноги цепями, из которых маг впоследствии чудесным образом высвобождался, поражая публику. К его несчастью, добровольцем в этот раз стал **Андре Тавернье**, президент АСКЕ (Ассоциации СКЕптиков) и эксперт по разоблачению магов и экстрасенсов. Из-за его подлой выходки **шоу потерпело фиаско**, и Альберто пришлось ретироваться в свою каюту скованным по рукам и ногам!

Однако позже выяснилось, что это было не самое страшное происшествие этого дня...

Жизель, сестра Андре Тавернье, подняла тревогу, когда её брат не открыл ей дверь, хоть и знала, что Андре находился в каюте не один, а со своей женой. После неудачной попытки открыть дверь самостоятельно капитан судна дал экипажу разрешение вломиться в каюту через окно.

Ступив внутрь, сотрудники лайнера ужаснулись: на полу лежали **безжизненные тела Андре и Лары Тавернье**.

Пассажиров попросили незамедлительно разойтись по своим каютам.

Вас, как пассажиров, имевших **наиболее тесные связи с жертвами**, пригласили в специальное помещение. Сотрудники службы безопасности лайнера уверены, что имело место **убийство**.

Вы переглядываетесь с подозрением, осознавая, что **среди вас совершенно точно были люди, настроенные против жертв**.



**ЛАРА
И АНДРЕ
ТАВЕРНЬЕ**
жертвы

В помещении находятся:



ЖИЗЕЛЬ ТАВЕРНЬЕ
сестра Андре, страстная
любительница
магии и астрологии



**ВАЛЕРИ
ФАЛЛЕ**
член АСКЕ, бывшая
девушка Андре



**КАРЛ
БЛОК**
драматург,
жених Валери



**РАМИ
ЭЛЬ-ШЕРИФ**
директор круиза



**АЛЬБЕРТО
НЕПРЕВЗОЙДЁННЫЙ**
знаменитый маг