

# СЛЕДСТВИЕ

ДЕТЕКТИВЫ-РЕПОРТЁРЫ **АДЕЛЬ** и **НЕВИЛЛ**

**Автор:** Гийом Монтьяж  
**Художники:** Looky, Siamh, Тео Легуис  
**Колорист:** Альбертина Раленти  
**Сценаристы:** Гийом Монтьяж, Фабьен Клавель,  
Себастьян Дюверже Неделлек  
Поль Альтер



В игре "**СЛЕДСТВИЕ**", игроки все вместе от лица двух американских репортёров Адели и Невилла расследуют запутанные преступления в разных уголках мира.

## КТО ТАКИЕ АДЕЛЬ И НЕВИЛЛ?

Адель и Невилл — супружеская пара, живущая в Нью-Йорке. Они познакомились, будучи студентами школы журналистики Колумбийского университета. Адель увлечена фоторепортажами, а Невилл гордится своими серьёзными статьями. В 1960-х годах супруги активно путешествуют по миру, стараясь наиболее полно задокументировать эпоху. И, конечно, они не могут пройти мимо загадочных происшествий, с которыми сталкиваются. У Адели и Невилла один девиз: "Всё тайное становится явным!"

## В ЭТОЙ КОРОБКЕ 3 РАССЛЕДОВАНИЯ АДЕЛИ И НЕВИЛЛА

Эти 3 происшествия случились в определённом хронологическом порядке. Мы рекомендуем вам проводить расследования в той же последовательности.

ГЛАВА 1

### СЛАДКАЯ ЛЮБОВЬ

(1962)

Себастьян Дюверже Неделлек  
и Гийом Монтьяж



Уровень сложности: ★

#### СОСТАВ:

- 53 карты улик
- карта-обложка
- введение и вопросы к делу
- документ А: виниловая пластинка
- документ Б: план дома
- конверт с разгадкой

ГЛАВА 2

### ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МИСТЕРИЯ-ЛЕЙН

(1964)

Фабьен Клавель



Уровень сложности: ★★

#### СОСТАВ:

- 44 карты улик
- карта-обложка
- введение и вопросы к делу
- документ А: карта района
- конверт с разгадкой

ГЛАВА 3

### ГРЁЗЫ КАТМАНДУ

(1969)

Поль Альтер



Уровень сложности: ★★★

#### СОСТАВ:

- 50 карт улик
- карта-обложка
- введение и вопросы к делу
- документ А: карта отеля
- документ Б: полицейские документы
- конверт с разгадкой

Не убирайте далеко  
коробку игры!

# ПРАВИЛА ИГРЫ

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Возьмите из коробки колоду карт **улик**, **введение** и **дополнительные документы** к тому делу, которое вы начинаете расследовать.



Сложите **карты улик** стопкой в центре стола, чтобы все игроки могли легко до них дотянуться. Не читайте эти карты.



Рядом положите **документы** к делу. Не смотрите их, пока не получите указаний от игры.



Приготовьте ручку и бумагу, чтобы делать заметки и записывать свои мысли, подозрения, выводы.



**Конверт с разгадкой** оставьте в коробке. Не доставайте его до конца расследования.



Один из игроков вслух читает введение в дело. Теперь вы готовы начать расследование.

## ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Расследуя дела в игре "**СЛЕДСТВИЕ**", вы читаете **карты улик**, обсуждаете полученную информацию с другими игроками, строите предположения и приходите к определённым выводам.

Начните с чтения **введения**. Обратите внимание на **вопросы** введущего расследования.

**Ваша цель** – набрать как можно больше победных очков, отвечая на эти вопросы. Чем быстрее вы ответите на вопросы (то есть чем меньше **карт улик** вы прочтёте), тем больше очков вы наберёте.

## ХОД РАССЛЕДОВАНИЯ

После того как вы прочитали **введение** и **вопросы** к делу, начинается расследование.

Вы получите указания взять **карты улик** и ознакомиться с **документами** по делу. Вам встретятся несколько видов символов, которые позволят вам:

### ДОПРОСИТЬ КОГО-ТО

**Пример:** возьмите и прочитайте **карту улик 7**, чтобы допросить указанного человека.



### ПЕРЕЙТИ НА МЕСТО

**Пример:** возьмите и прочитайте **карту улик 54**, чтобы перейти на указанную локацию.



### ИЗУЧИТЬ ПРЕДМЕТ

**Пример:** возьмите и прочитайте **карту улик 12**, чтобы изучить указанный объект.



Каждый раз, когда вы видите такой символ, вы можете выполнить соответствующее действие.

**⚠️ ПРИМЕЧАНИЕ.** Вы можете выполнять эти действия в любом порядке любое количество раз. Вы можете начать с допроса персонажей, затем перейти в одну локацию, в другую, а потом опять вернуться к допросу. И так далее.

На некоторых **картах улик** есть дополнительные инструкции. Следуйте этим инструкциям, чтобы продолжить расследование.

## ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ

- Вы можете ответить на один или несколько вопросов в любой момент расследования. Запишите ваш ответ на листе бумаги, а в таблице с вопросами сделайте пометку в колонке с количеством открытых **карт улик** (см. ниже).

**⚠️ ПРИМЕЧАНИЕ.** *Учитываются все карты улик, даже самая первая.*

- Вы всегда можете изменить свои ответы по мере появления новой информации в деле. Изменив ответ, поставьте новую пометку в соответствующей колонке таблицы.

**⚠️ ПРИМЕЧАНИЕ.** *Если вы получили указание от игры взять ещё одну карту улик, вы можете сначала записать ваш ответ, и лишь затем открыть новую карту.*

**⚙️ ВАРИАНТ:** *Если не все игроки согласны с ответами, вы можете записать индивидуальные ответы и сравнить свои результаты в конце расследования.*

## КОНЕЦ РАССЛЕДОВАНИЯ

Расследование заканчивается, когда открыты все карты улик. Как только у вас будут готовы ответы на все вопросы анкеты, вы можете открыть конверт с разгадкой дела, прочитать его и подсчитать победные очки. Вам будет необходимо объективно оценить свои аналитические способности, сравнив ответы на каждый вопрос.

- Если ваш окончательный ответ правильный, вы получаете количество победных очков того столбца, в котором вы сделали пометку.
- Если ваш окончательный ответ неверен, вы не получаете победных очков.

### ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ

Допустим, вы расследуете такое происшествие: *"Доктор Лесомбре был убит мисс Фуксией в гараже гаечным ключом на 12 мм"*. Таблица с вопросами по этому делу будет выглядеть так.

Количество открытых карт улик	От 1 до 30 карт	От 31 до 45 карт	46 или более карт	Неверный ответ			
<b>Победные очки</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>			
1. Кто убийца?	X						
2. Где произошло преступление?	X		⊗				
3. Что послужило орудием убийства?		X		X			
<b>Итоговое количество очков</b>	<b>5</b>	<b>+</b>	<b>3</b>	<b>+</b>	<b>0</b>	<b>=</b>	<b>8</b>

- 1 Ваш ответ *"Мисс Фуксия – убийца"* верен. Вы ответили, открыв всего 30 карт улик. Вы набираете 5 очков.
- 2 Сначала, открыв 30 карт, вы ответили *"в саду"*. Однако позже, открыв уже 47 карт и получив новую информацию, изменили ответ и написали верный ответ *"в гараже"*. Вы получаете 3 победных очка.
- 3 Ваш ответ *"Орудие убийства – кухонный комбайн"*. Вы написали его, открыв 45 карт. Если бы этот ответ был правильным, вы бы получили 4 очка. Однако, поскольку ответ неверен, вы не получаете победных очков за него.

**Ваш итоговый результат: 5+3+0=8 очков.**



## НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ

- Поскольку количество получаемых победных очков меняется в зависимости от количества открытых карт (например, вы получаете 5 очков, если открыто от 1 до 30 карт), есть смысл подождать до розыгрыша 30 карты, а затем сделать перерыв и обсудить ход расследования.
- Перед началом расследования советуем выбрать одного игрока, который будет следить за количеством открытых **карт улик**. Так игра будет идти без лишних задержек и принесёт больше удовольствия.
- После того, как вы взяли 46-ю **карту улик**, можно больше не следить за количеством карт. Откройте все оставшиеся **карты улик**, чтобы подтвердить или опровергнуть ваши предположения.

# СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

## 1. СОЕДИНЕНИЕ ДВУХ КАРТ

Иногда вам будет нужно соединить две карты, чтобы получить информацию. Чтобы увидеть, подходят ли два объекта друг к другу, положите карты рядом друг с другом, лицевой стороной вверх. Если цветная линия на обеих картах совпадает, вы можете сделать определённый логический вывод.

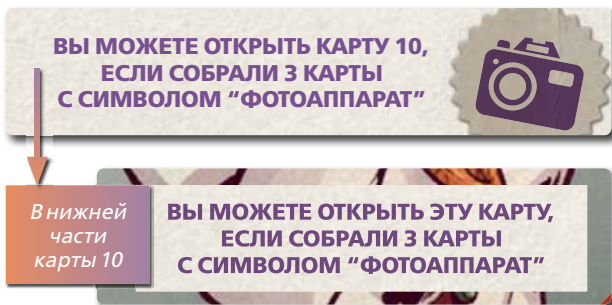
**ПРИМЕР.** Когда карты 16 и 49 лежат рядом, зелёная линия на них идеально совпадает. Вы можете сделать вывод, что отпечатки пальцев, найденные на фотокамере, принадлежат Адели.



## 2. ДОСТУП К КАРТЕ

Некоторые карты улик становятся доступными, только если были открыты некоторые другие карты. Условия доступа указаны на всех этих картах.

**ПРИМЕР.**



## 3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ВОПРОС

В ходе вашего расследования вы можете найти предметы, о которых захотите узнать больше. Чтобы получить информацию от подозреваемых, вы должны положить рядом карту свидетеля вместе с картой предмета (точно так же, как вы делали при соединении двух карт ранее).

Если значки диалога на них совпадут, значит, свидетель может вам рассказать о предмете. Затем вы можете взять карту с тем номером, который получился после соединения карт.

**ПРИМЕР.**



## СОВЕТЫ АДЕЛИ И НЕВИЛЛА

1. В игре "**СЛЕДСТВИЕ**" вы должны использовать дедукцию и аналитическое мышление. Ваша цель — разоблачить убийцу. Полагайтесь только на свои выводы, одной интуиции не достаточно, чтобы раскрыть дело.
2. Если ваши выводы не подтверждаются фактами и уликами, скорее всего, они ошибочны. Не увлекайтесь теориями, игнорирующими факты и логику. С другой стороны, подсказка или улика не означают автоматически чью-то вину. Сохраняйте непредвзятость! Конечно, логично подозревать персонажа, чьи отпечатки пальцев остались на орудии убийства, однако у этого факта может быть и другое объяснение. Если вы нашли отмычку, вероятно, что именно ей был взломан сейф, однако не факт, что всё было именно так, как кажется. Соберите все улики, чтобы узнать истину.