

ПИСЬМА ПРИЗРАКА ТАЙНЫЙ РИТУАЛ

мистическая детективная игра с тайными ролями

ПРАВИЛА ИГРЫ



Автор: Никита Кузнецов



8+



2-12



ПРОЛОГ

Пламя костра вздымалось к ночному небу, будто пытаясь облизать огромную полную луну, нависшую над Сайдвудом. Ханна сидела на поваленном дереве на краю пустыря и отрешённо наблюдала за суетившимися у огня людьми. На фоне ослепительно яркого пламени были видны лишь тёмные силуэты, и в голову снова стали лезть сомнения – можно ли им всем доверять?

Сзади послышался треск веток и неразборчивая ругань. Ханна обернулась – сквозь заросли к ней продирался шериф с увесистым поленом в руках. Наконец выбравшись из колючего кустарника, он бросил свою ношу на землю и сел рядом с Ханной, отряхивая руки о форменную куртку.

– Напомни, почему мы занимаемся этим бредом? – спросил он после недолгого молчания.

– Хопкинс, мы ведь договаривались, что ты будешь держать свои сомнения при себе. Может, у нас ничего не выходит именно потому, что ты несерьёзно относишься к ритуалу.

– Прости уж, но мне сложно поверить, что эта чудачка действительно владеет древней магией, – шериф криво усмехнулся и указал рукой на шаманку, раздававшую указания людям у костра. – Понять не могу, почему в ней так уверен ваш чудо-детектив. Мне кажется, она просто водит нас за нос, а мы впустую тратим время.

– Но ты ведь смог как-то поверить в мистический почтовый ящик, через который можно общаться с духом убитого. Постарайся поверить и в это. Других вариантов у нас всё равно не осталось.

Хопкинс неопределённо повёл плечами и сплюнул в траву.



– Обе предыдущие попытки привели только к тому, что мы ещё больше запутались. Расследование и так в тупике, а теперь мы вообще начинаем сомневаться в имеющихся уликах. Сколько ещё мы будем водить эти дурацкие хороводы?

– Сколько потребуется, – отрезала Ханна.

Она встала и направилась к костру. Выслушивать нытьё шерифа уже не оставалось никаких сил.

– Пошли, пора начинать, – бросила она через плечо. – И бревно своё не забудь.

Все остальные уже собрались, ждали только их двоих. Хопкинс нарочито небрежно швырнул полено в огонь и нехотя взял Ханну за руку. Под протяжное пение шаманки участники ритуала сомкнулись в кольцо и двинулись вокруг костра, постепенно ускоряясь. В нос Ханне ударил запах жжёных трав, перед глазами всё поплыло и заполнилось яркими пятнами. Она прикрыла глаза и старательно представила, как огненная воронка вкручивается в грань между мирами, словно огромный штопор.

Шаманка говорила, что прорваться к миру духов удастся, только если они направят на это все свои силы без остатка. К Ханне снова подкралась тревожная мысль – вдруг кто-то из собравшихся старается недостаточно? Или даже намеренно хочет сорвать ритуал? Но думать об этом было некогда – хоровод уже двигался так быстро, что приходилось практически бежать.

Всё слилось воедино: зыбкая тишина и пение на непонятном языке, ночная прохлада и жар костра, огромная луна и огненная воронка. Ноги несли Ханну сами, будто и вовсе не касаясь земли. «Только бы в этот раз всё получилось, – невольно повторяла себе она, – только бы всё получилось...»



ОБЗОР И РЕЖИМЫ ИГРЫ

Вы расследуете загадочное убийство. Изучив **место преступления**, вы нашли множество **улик**, указывающих на **мотив, место и способ**. Но только 3 из них являются **истинными уликами!**

Один из вас – **Призрак** (жертва убийства), остальные – **Детективы**. Призрак безмолвен, его единственный способ общения – мистический почтовый ящик. Через него игроки отправляют Призраку карты улик, а Призрак открывает часть из них в качестве **подсказок**. Обсуждая открытые (и неоткрытые) Призраком карты, вам нужно вычислить 3 истинные улики.

Первые партии

Рекомендуем постепенное усложнение игры:

- Начните с режима **без Убийцы** – в игре только **Призрак** и **Детективы**. Ваша общая цель – раскрыть преступление, отгадав все 3 истинные улики.
- Не используйте пока карты Ритуала – уберите их из игры.

Осваиваем игру

Сыграв пару партий, добавьте интриги:

- Используйте режим **с Убийцей** (от 4 игроков): среди вас теперь есть Убийца и Сообщники, которые мешают расследованию и скрываются под видом Детективов.

Для опытных игроков

Расширяйте игру как настоящие эксперты:

- Добавьте в игру карты **Ритуала** для большего взаимодействия с Призраком – см. с. 17.
- Для 4-6 игроков попробуйте **«Сброс случайной роли»** – см. с. 20.
- Для 7+ игроков добавьте роли **Свидетеля, Эксперта** и **Шантажиста** – см. с. 20.
- Добавьте **улики** из игр **«Письма Призрака»**, **«Почтовый Ящик»** и **«Зеркало Истины»** для большего разнообразия дел – см. с. 21.
- Добавьте **персонажей** с уникальными способностями (*требуются компоненты из игры «Письма Призрака»*) и увеличьте число карт Места Преступления – см. с. 21.

КОМПОНЕНТЫ

158 карт улик

— в том числе 25 карт Ритуала



15 карт ролей

2 карты персонажей



6 жетонов раундов

Маска Призрака



Жетон
рации

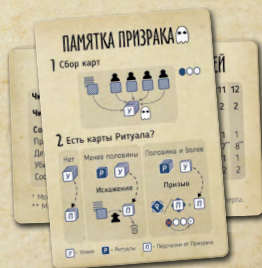
Жетон
сброса

Жетон
почтового ящика



3 карты-памятки

3 жетона категорий





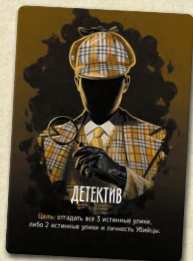
ОПИСАНИЕ РОЛЕЙ

Обязательные роли

Призрак – знает роли всех игроков и истинные улики. Призрак помогает Детективам раскрыть дело и побеждает вместе с ними.

Детектив – старается отгадать истинные улики и личность Убийцы. Детективы побеждают, если смогут **раскрыть дело**: отгадать **все 3 истинные улики** либо отгадать **любые 2 истинные улики** и **арестовать Убийцу**. Однако если Убийца отгадает личность Свидетеля или Эксперта, Детективы проигрывают, даже раскрыв дело.

В режиме **без Убийцы** у Детективов только один способ **раскрыть дело**: отгадать **все 3 истинные улики**.



Роли режима с Убийцей

Убийца (от 4 игроков) – знает истинные улики и своих Сообщников (если они есть в игре). В начале игры он сам тайно выбирает (и показывает Призраку и Сообщникам) истинные улики, а в ходе игры старается помешать Детективам их отгадать. Убийца побеждает, если Детективы не раскрыли дело (либо если отгадал личность Свидетеля или Эксперта – при игре с этими ролями).



Сообщник (от 7 игроков) – знает других Сообщников, Убийцу и истинные улики. Побеждает, если Детективы не раскрыли дело и сам он не был арестован.

Дополнительные роли

(см. «Дополнительные роли» на с. 20)

Свидетель (от 7 игроков) – знает Убийцу. Помогает Детективам раскрыть дело, но не должен выдать себя Убийце. Побеждает вместе с Детективами.



Эксперт (от 10 игроков) – знает истинные улики. Помогает Детективам раскрыть дело, но не должен выдать себя Убийце. Побеждает вместе с Детективами.



Шантажист (самая сложная роль, от 8 игроков) – знает Убийцу и Сообщников. Побеждает, если Детективы не смогли раскрыть дело, а он сам отгадал истинные улики и не выдал себя Убийце.



ПОДГОТОВКА И НАЧАЛО ИГРЫ

1. Распределение ролей

В режиме **без Убийцы**: Вам не нужны карты ролей. Выберите одного из игроков Призраком (эта роль чуть сложнее). Все остальные играют за Детективов. Среди вас не будет Убийцы, и ваша общая задача – верно разгадать все 3 истинные улики.



В режиме **с Убийцей** (от 4 игроков): Подготовьте стопку **карт ролей** по числу игроков согласно таблице. Перемешайте её и раздайте каждому по 1 карте роли в закрытую. Игрок, получивший роль Призрака, сразу открывает свою карту. Остальные игроки хранят свои роли в тайне до конца игры.



Число игроков	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Состав ролей											
Призрак	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Детектив	1	2	2	3	4	4*	5*	6*	6**	7**	8**
Убийца			1	1	1	1	1	1	1	1	1
Сообщник						1	1	1	2	2	2

* Можете заменить одного Детектива на Свидетеля.

** Можете заменить двух Детективов на Свидетеля и Эксперта.

2. Место Преступления

Выложите в центре стола друг под другом **3 жетона категорий: Мотив, Место и Способ**. Перемешайте колоду улик. Начиная с Призрака, игроки по кругу берут из колоды улики по 1 карте и выкладывают их в ряд справа от любого из жетонов категорий, для которого ещё не выложено **4 улики**. При этом игроки предлагают гипотезу, как эта улика может быть связана с выбранной категорией. Гипотезы для разных улик не обязательно должны выстраиваться в общую картину. Это могут быть совершенно разные истории. Озвучивание гипотез поможет разбудить фантазию детективов, а заодно вы убедитесь, что все верно понимают, что изображено на картах. Рядом с каждым жетоном категории в результате должно оказаться по 4 улики.



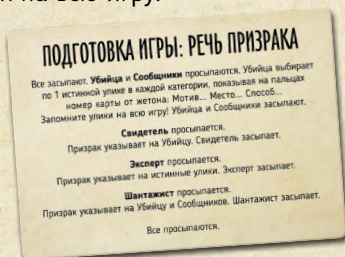
Пример: Игрок вытянул карту «Зубная щётка». Он говорит, что щётка может указывать на то, что убийство произошло в ванной комнате, и выкладывает эту карту в категорию «Место». Следующий игрок открыл карту «Подкова» и добавил её в категорию «Мотив», пояснив, что жертва громко топала по ночам.

Важно: Играя с картами персонажей, выкладываете по 5 карт в каждой категории (см. подробнее на с. 21).

3. Выбор истинных улик

В режиме без Убийцы: Призрак сам тайно выбирает по 1 истинной улике в каждой категории и запоминает их на всю игру.

В режиме с Убийцей: Призрак читает вслух Речь Призрака, и все выполняющие указанные действия в зависимости от своей роли – в том числе Убийца выберет истинные улики, которые будет знать он, его Сообщники и Призрак.



Важно: Призрак, Убийца и Сообщники должны запомнить истинные улики на всю игру!



Убийца выбрал истинные улики

4. Первая зацепка

Призрак берёт взакрытую 3 карты из колоды улик, тайно смотрит их и открывает строго 1 из взятых карт в качестве первой подсказки, стараясь намекнуть на истинные улики. Другие 2 карты Призрак убирает (никому не показывая) в Исчезнувшее – под жетон почтового ящика. Остальные игроки могут обсудить выложенную подсказку перед началом первого раунда игры.



Важно: До самого финала игры Призрак не может словами, жестами или иным образом общаться с игроками. Он направляет Детективов только с помощью открываемых (и не открываемых)

карт подсказок. Даже если Детективы окончательно запутались и пошли по ложному следу, Призрак должен оставаться невозмутимым и не выдавать своих эмоций. Используйте маску Призрака, чтобы исключить даже случайную реакцию на действия и обсуждения игроков.



Пример: Призрак сыграл в качестве подсказки «Шар медиума», намекая одновременно на «Стереочки» (по цвету и смыслу) и на «Вирус» (формой).

И наконец:

- Раздайте всем (кроме Призрака) по 5 карт из колоды улик. Игроки не должны показывать свои карты улик друг другу или обсуждать их.
- Выложите справа от Места Преступления **жетоны раундов** светлой стороной вверх – по числу раундов игры для вашего числа игроков, лишние жетоны оставьте в коробке. Удобно разместить жетоны друг под другом так, чтобы затем в каждый раунд Призрак выкладывал улики-подсказки справа от очередного жетона.

Игроки	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Раунды	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2

Число раундов указано также на памятке.

Теперь вы готовы начать игру!

РАУНД ИГРЫ

Переверните 1 жетон раунда на тёмную сторону. Если это не первый раунд – каждый (кроме Призрака) может сбросить **взакрытую** строго **1 карту** из руки в **стопку сброса** (под жетон сброса). Затем каждый, у кого менее 5 карт улики, пополняет руку до 5 карт.



1. Отправка карт Призраку

Все (кроме Призрака) выбирают и выкладывают по 1 карте улики из руки **взакрытую** на **жетон почтового ящика**.



Игрок, который первым выложил карту на жетон почтового ящика, забирает себе **жетон рации**. В фазе обсуждения игрок с жетоном рации будет высказываться первым. До фазы обсуждения игрокам нельзя говорить, какие именно улики они отправляют Призраку.

***Пример:** Игрок отправляет Призраку карту «Кукла», чтобы проверить улику «Детский рисунок» в категории «Место» – обе эти карты связаны с детской комнатой.*



При игре вдвоём: Детектив отправляет Призраку сразу 2 карты.

2. Подсказки Призрака

Призрак забирает полученные от игроков карты с жетона почтового ящика, **добавляет к ним 1 случайную карту из колоды**, перемешивает **взакрытую** и только затем смотрит. Из взятых карт Призрак выбирает те, что могут ассоциироваться с истинными уликами, и открывает выбранные в качестве **подсказок**, а остальные убирает в **стопку Исчезнувшего** (под жетон почтового ящика), никому не показывая их до самого конца игры.

Призрак может открыть **любое** число карт подсказок или вообще ни одной. Призрак открывает все выбранные им карты одновременно и не подаёт никаких знаков очерёдностью и положением подсказок на столе, в том числе о том, к каким категориям относятся подсказки. Удобно выкладывать улики-подсказки справа от перевёрнутого жетона текущего раунда, чтобы открытые подсказки группировались по раундам.

3. Обсуждение

Игрок с жетоном рации начинает обсуждение, затем передаёт жетон рации и возможность высказаться по кругу. Каждому даётся около 30 секунд. Высказаться должны все (кроме Призрака), затем выделите несколько минут на общее обсуждение.

Каждому игроку имеет смысл сказать, какую карту он отправлял Призраку (и особенно если она исчезла), озвучить свои мысли насчёт открытых подсказок и исчезнувших улик, а также предположения об истинных уликах Места Преступления. Пока высказывается один игрок, другие могут отвечать и спорить, но приоритет слова у обладателя жетона рации.

Важный тактический совет: Убийце выгодно, чтобы отправленная им карта исчезла (то есть не подошла в качестве подсказки к истинным уликам). Тогда Детективы не получают дополнительной информации. Убийца всегда может безопасно сказать, что отправил Призраку карту, которую он на самом деле оставил в своей руке (или ранее сбросил), – и тем самым направить общее обсуждение по ложному следу, отводя подозрения от истинных улик. Сообщники и Шантажист тоже могут блефовать насчёт отправленных ими карт.

Пример: Истинная улика в категории «Место» – «Детский рисунок». Убийца отправляет Призраку «Розу», которая не ассоциируется ни с одной истинной уликой, и Призрак убирает «Розу» в стопку Исчезнувшего. Во время обсуждения Убийца говорит, что якобы отправлял «Куклу» (хотя на самом деле эта карта осталась у него в руке). И раз «Куклы» нет среди открытых подсказок, то «Детский рисунок» вне подозрений. Таким образом Убийца старается отвести подозрения от истинной улики.



Когда все высказались и завершили общее обсуждение – **начинайте новый раунд**. Пока Призрак будет выбирать подсказки из отправленных ему карт в новом раунде, вы можете дополнительно вместе обсудить всю полученную информацию.

Если раунды закончились (все жетоны раундов лежат тёмной стороной) – переходите к финалу игры.

ФИНАЛ ИГРЫ — ГОЛОСОВАНИЕ

С помощью голосования вам теперь предстоит решить, какие улики вы считаете истинными и кого арестуете как Убийцу. В голосовании участвуют все, кроме Призрака.

Голосование проходит в **3 этапа**: за Мотив, Место и Способ. Призрак называет категорию, и все игроки одновременно показывают на пальцах номер карты, которую считают истинной уликой в названной категории. Улика, за которую проголосовало большинство, считается выбранной: чуть поверните карту. **Призрак не сообщает, угадана ли улика!**

***Важно:** Если на любом этапе нет большинства голосов, повторите голосование. Если снова ничья – игрокам не удалось принять верное решение на этом этапе.*

В режиме **без Убийцы**: Игра на этом завершена: Призрак показывает истинные улики, и игроки побеждают, если все 3 истинные улики угаданы верно.

В режиме **с Убийцей**: Вы проводите 4-й этап голосования: по команде Призрака одновременно укажите на игрока, которого считаете Убийцей и хотите **арестовать**. Если арестован Сообщник, он открывает свою карту роли, а игроки сразу проводят дополнительный арест (арестованный Сообщник не голосует). После удачной или неудачной попытки ареста – Убийца открывает свою карту роли. Призрак сообщает, **удалось ли Детективам раскрыть дело**, не уточняя, разгаданы ли все 3 истинные улики либо 2 улики и личность Убийцы.

Если в игре есть доп. роли – Призрак пока не называет истинные улики.

При игре со Свидетелем или Экспертом, если дело раскрыто: Убийца пытается определить Свидетеля или Эксперта, указав на одного из игроков и назвав его роль. Если он точно определил Свидетеля или Эксперта, Убийца выигрывает, а Детективы (а также Свидетель и Эксперт) проигрывают.

При игре с Шантажистом, если дело не раскрыто: Убийца пытается определить Шантажиста, указав на одного из игроков. Если Убийца не угадал его, Шантажист называет истинные улики. Если всё названо верно, побеждает только Шантажист, а **все остальные игроки** проигрывают.

Наконец, все игроки открывают свои роли, а Призрак показывает истинные улики. Вы также можете открыть карты Исчезнувшего и обсудить, как выглядело расследование для Убийцы и Призрака.

РЕЖИМЫ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ



Игра с картами Ритуала

*Старые тайны всплывают на поверхность, а в уцелевших записях жертвы мелькают намёки на таинственный обряд, способный пролить свет на истину... или ещё больше скрыть её в тени. Теперь детективы могут отправлять Призраку не только улики, но и карты Ритуала. Успешный ритуал подсветит важнейшие подсказки, но вмешательство убийцы может вызвать **искажение**...*



Подготовка: добавление карт Ритуала в колоду улик

Возьмите все 158 карт улик (включая карты Ритуала) из набора игры и уберите в коробку 8 карт Ритуала – они не используются в партии.

Если вы играете с дополнительными уликами из других игр серии («Письма Призрака», «Почтовый Ящик», «Зеркало Истины»), возьмите полную колоду из 150 карт улик другой игры (или смешайте колоды улик из разных наборов и отделите для партии 150 карт) и замешайте к ним 20 карт Ритуала.

Несколько карт Ритуалов всегда остаются вне игры, чтобы сохранялись карты в разном состоянии «износа». Это полезно, если вы добавляете в партию улики из другого набора: если те карты выглядят новыми и отличаются, замените несколько карт Ритуалов на неиспользованные вами ранее.



Открытие карт Ритуала в фазе Место Преступления

Если в фазе Место Преступления игрок достаёт карту Ритуала, он берёт её в руку и передаёт ход. А перед первым раундом все (кроме Призрака) собирают руку до 5 карт.



Карты Ритуала в фазе Первая Зацепка

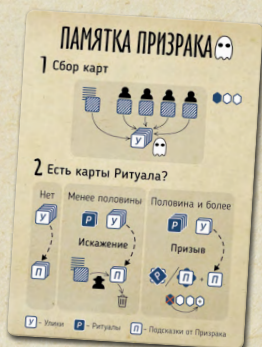
Если у Призрака уже есть карты Ритуала в руке после изучения Места Преступления, в фазе Первая Зацепка он также берёт из колоды ровно 3 карты и открывает строго 1 карту в качестве первой подсказки, а затем сбрасывает все остальные свои карты в Исчезнувшее. Только в фазе Первая Зацепка – Призрак может открыть вместо подсказки карту Ритуала, если считает, что у него нет достаточно хороших улик для подсказки.



Получение Призраком карт Ритуала

В начале каждого раунда все игроки отправляют Призраку по 1 карте улики как обычно, но могут вместо обычных улик отправлять карты Ритуала. Игроки могут предварительно обсуждать свои намерения и наличие у них карт Ритуала (не показывая их), а Убийца и Сообщники могут блефовать о наличии у них карт Ритуала.

Если у Призрака среди полученных карт (после добавления им случайной карты из колоды) окажется карт Ритуала **половина или больше** – состоится **Призыв**, **полезный расследованию**. Но если карт Ритуала окажется **менее половины**, произойдет **Искажение**, **мешающее расследованию**.



Призыв (карт Ритуала – половина или больше):

1. Призрак восстанавливает раунд: переворачивает 1 жетон раунда, лежащий тёмной стороной, на светлую сторону.
2. Призрак может открыть подсказки из числа карт обычных улик (если есть) и убирает остальные в Исчезнувшее (под жетон почтового ящика).
3. Призрак кладёт все карты Ритуала стопкой **на** или **под** одну из любых ранее открытых подсказок – тем самым **закрывает неудачную / выделяет важную** подсказку.

Важно: Убийце и Сообщникам обычно есть смысл отправлять Призраку карты Ритуала, чтобы случались Искажения. Но когда игроки планируют провести ритуал, Убийца и Сообщники могут заявить, что также участвуют в отправке карт Ритуала, но не отправить их и попытаться сорвать Ритуал. Однако в этом случае круг подозрений может сузиться.



Искажение (карты Ритуала есть, но их менее половины):

1. Призрак кладёт все карты Ритуала одной стопкой в зону подсказок в ряд этого раунда и объявляет Искажение.
2. Призрак отбирает подсказки из полученных карт улик, но пока не открывает их. Неотобранные карты Призрак убирает в Исчезнувшее.
3. Призрак усыпляет всех игроков, будит Убийцу и Сообщников, открывает 1 случайную карту из колоды, показывает её Убийце и Сообщникам, замешивает её в подсказки, все просыпаются.
Важно: Убийца и Сообщники могут использовать эту информацию для блефа.
4. Призрак сбрасывает 1 случайную подсказку в Исчезнувшее и открывает оставшиеся подсказки рядом со стопкой карт Ритуала.



Пример: В результате одного успешного ритуала – Призрак закрыл самую первую подсказку стопкой карт Ритуала, потому что игроки её поняли неверно. Второй успешный ритуал – позволил Призраку выделить подсказку с кассетой, чтобы показать её важность. Третий ритуал не удался, и случилось искажение: Призрак выбрал всего 1 подсказку, добавил к ней случайную карту и затем одну из карт сбросил. Теперь неизвестно, открытая подсказка – действительно от Призрака или это случайная карта. Стопка карт Ритуала рядом напоминает об Искажении в этом раунде.

Сброс случайной роли

При игре с Убийцей, от 4 до 6 игроков – вы можете перед распределением ролей сбросить случайную карту роли. Теперь в ходе игры вам предстоит ещё вычислить, есть ли среди игроков Убийца.

При подготовке стопки ролей отложите в сторону карту Призрака, а вместо неё **добавьте дополнительную карту Детектива**. Перемешайте получившуюся стопку и **сбросьте случайную карту**. После этого добавьте в стопку отложенную карту Призрака, снова перемешайте и раздайте каждому игроку по 1 карте роли взакрытую. Призрак тайно смотрит сброшенную карту роли, чтобы узнать, кого не будет в игре.

Если сброшена роль Убийцы, Призрак должен сам выбрать истинные улики, но при этом не дать понять другим игрокам, что Убийцы нет в игре. Призрак читает ту же Речь Призрака и изображает, что Убийца проснулся и выбрал истинные улики.

Если вы считаете, что Убийцы в игре нет, во время голосования за личность Убийцы укажите на Призрака. Если большинство игроков указали на Призрака и Убийцы в игре действительно нет, то считается, что Детективам удалось вычислить Убийцу.

Дополнительные роли

При игре с Убийцей (от указанного числа игроков) вы можете добавить в игру вместо 1–3 ролей Детектива дополнительные роли Свидетеля, Эксперта и Шантажиста.

Свидетель (от 7 игроков) – знает Убийцу. Помогает Детективам раскрыть дело, но не должен выдать себя Убийце. Побеждает вместе с Детективами.

Эксперт (от 10 игроков) – знает истинные улики. Помогает Детективам раскрыть дело, но не должен выдать себя Убийце. Побеждает вместе с Детективами.

Шантажист (от 8 игроков) – самая сложная роль, рекомендуем добавлять его только при игре с опытными игроками и одновременно со Свидетелем. Шантажист изначально знает Убийцу и Сообщников. Ему нужно помешать Детективам раскрыть дело, но при этом самому вычислить истинные улики. Тогда он сможет шантажировать Убийцу, угрожая выдать всю правду о совершённом преступлении. Убийца в конце партии имеет возможность обнаружить его, поэтому Шантажист не должен себя выдать.

Дополнительные улики

Добавьте в игру дополнительные карты улик из игр «Письма Призрака», «Почтовый Ящик» и «Зеркало Истины» для большего разнообразия дел и ассоциаций. Для одной партии вам потребуется не более 150 карт – поэтому вы можете смешать разные наборы карт улик и взять для партии 150 случайных карт. После игры вы сможете легко разделить карты по исходным наборам, используя метку набора в правом верхнем углу карт.



Игра с картами персонажей

В составе игры «Тайный Ритуал» вы найдёте 2 карты с 4 персонажами с уникальными способностями. Для игры с персонажами вам потребуются компоненты из игры «Письма Призрака», в которой есть колода из 24 персонажей – смешайте их с персонажами игры «Тайный Ритуал» и добавьте в игру.



Важно: Играя с картами персонажей, в фазе Место Преступления выкладываете в каждую категорию (Мотив, Место и Способ) не по 4, а по 5 карт улик.

Многие жители Сайдвуда решили принять участие в расследовании. Но все ли из них действительно хотят помочь раскрыть преступление или кто-то лишь замечает следы?

После распределения ролей раздайте всем (кроме Призрака) случайную карту персонажа. Карты персонажей – двусторонние: игрок выбирает, за кого из двух персонажей он хочет играть, и кладёт свою карту персонажа перед собой выбранной стороной вверх. Каждый персонаж обладает уникальной способностью, которая может помочь игроку в достижении своих целей. Все способности персонажей – **одноразовые**. Применив свою способность, поверните карту персонажа боком.

В описании способностей некоторых персонажей указано: «Другие игроки засыпают». Когда кто-то применяет такую способность, все игроки, кроме него и Призрака, должны **закрыть глаза**. Дополнительную информацию получает только применивший способность игрок, поэтому Убийца и его Сообщники могут блефовать насчёт того, что они узнали благодаря способностям своих персонажей.

Многие способности дают Призраку возможность указать игроку на какие-то элементы на столе. Если Призрак считает, что, указав на любой из вариантов, он только запутает Детективов, он может ничего не показывать.

При игре с персонажами Призрак может подсказками указывать не только на истинные улики, но и на персонажа Убийцы. Отправляя Призраку карту, вы можете сказать, что собираетесь проверить персонажа. Но Призрак, открывая подсказки, никак не отмечает, относятся ли они к персонажу или к уликам.

Пример: Выложив в качестве подсказки карту «Шаманский бубен», Призрак может намекать, что Убийцей является Шаман.



ВСЕ ОТЛИЧИЯ «ТАЙНОГО РИТУАЛА» ОТ «ПИСЕМ ПРИЗРАКА»

Для опытных игроков в «Письма Призрака» будет полезен этот раздел.

- Призрак хранит **Исчезнувшее** под **жетоном почтового ящика**.
- **Жетон сброса** отмечает место для карт сброса, чтобы те не путались с колодой карт (храните сброс под или рядом с жетоном сброса).
- Раунды отмечаются **жетонами раундов** (в начале игры откройте жетоны раундов светлой стороной по числу раундов в партии для вашего числа игроков; перед каждой отправкой карт Призраку – переворачивайте 1 жетон раунда на тёмную сторону).
- В фазе **Место Преступления**: если игрок достаёт карту Ритуала, он берет её в руку и передаёт ход (а перед первым раундом добирает руку до 5 карт).
- В фазе **Первая Зацепка**: Призрак берёт **3 случайные карты** улик, **открывает ровно 1**, остальные сбрасывает в Исчезнувшее. *Попавшиеся карты Ритуала позволяют Призраку открыть карту Ритуала, если нет подходящей подсказки.*
- Призрак **не добирает 5 карт** и не отправляет карты себе. После получения карт от игроков Призрак добавляет **1 случайную** из колоды, перемешивает, смотрит улики (если есть карты Ритуала – см. ниже) и открывает подсказки.
- В составе «Тайного Ритуала» 158 карт улик, среди них 25 карт Ритуала (в «Письмах Призрака» 150 карт улик без карт Ритуала). Игроки отправляют Призраку карты улик как обычно, но могут вместо обычных улик отправлять и карты Ритуала.
- Если у Призрака среди полученных карт (после добавления им случайной карты) окажется карт Ритуала **половина или больше** – состоится **Призыв, полезный расследованию**. Но если карт Ритуала окажется менее половины, произойдет **Искажение, мешающее расследованию**.
- Призрак может использовать Маску, чтобы наверняка исключить заметную реакцию на действия и обсуждения игроков.
- В обновлённых правилах более ясно выделена игра без Убийцы, рекомендуемая для первой партии новичков. А также структурированы все усложнения игры: с Убийцей, с картами Ритуала, со сбросом роли и доп. ролями, со смешением наборов улик из разных игр и с персонажами.



© 000 «Экономикус», 2025 г.
www.economicusgame.com

Автор игры: Никита Кузнецов.
Проработка игры: Фёдор Корженков.
Арт и дизайн: Даниэла Рябичева,
Анастасия Клементьева, Елена Прокудина.

БЛАГОДАРНОСТИ

за участие в работе над игрой, обсуждение, идеи,
тестирование и вычитку правил следующим прекрасным людям:

Елена Прокудина, Никита С. и Наталия Л., Алексей Ковтунов,
Денис Варшавский, Антон Парфенов, Евгений Старков, Алёна Хлопкина,
Ирина Розенталь, Елена Водолажская, Анна и Василий Колюбины,
Александр Шадеев, Константин Пономарёв, Ирина Черникова.

Автор игры выражает отдельную благодарность
своей жене Жанне Кузнецовой за неоценимую помощь
и поддержку во время работы над проектом!

Страница игры на сайте издательства
и приложение-компаньон:



ТГ-канал издательства
с анонсами новинок:



ВК-паблик серии
«Письма Призрака»:

