

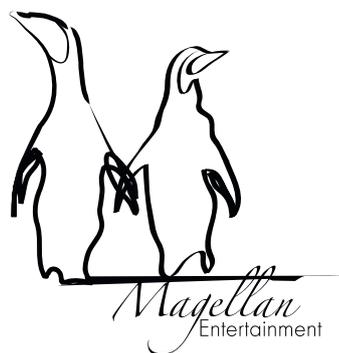


***MOSIGRA***

Крупнейшая в Европе сеть  
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,  
Украине, Казахстане.

**mosigra.ru**



Магеллан — российский  
производитель игр и подарков.

**mglan.ru**

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**

IOGAMES



# АННА ДЕТЕКТИВЪ

МИСТЕРИУМ

НЕВСКИЙ АЛЕКСАНДР • СИДОРЕНКО ОЛЕГ



# АННА ДЕТЕКТИВЪ

## МИСТЕРИУМ

НЕВСКИЙ АЛЕКСАНДР • СИДОРЕНКО ОЛЕГ

### Правила

«Анна-Детективъ. Мистериум» — это кооперативная настольная игра для 2–7 игроков. Один из игроков берёт на себя роль молодой провинциальной девушки — Анны Мироновой. Она увлекается спиритизмом, общается с призраками и видит то, чего не замечают другие. В городке, где живёт Анна, начали происходить загадочные преступления. Анне каждую ночь снятся сны, в которых жертвы рассказывают, что с ними произошло, и пытаются указать на убийц. Но Анне тяжело одной разгадать знаки, которые даёт ей жертвы. Остальные игроки — это детективы, специально приглашённые начальником сыскного отдела полиции Яковом Штольманом. С помощью снов Анны им предстоит разгадать тайну запутанных убийств и принести спокойствие в городок. В случае успеха детективы запишут на свой счёт очередную победу и, конечно же, получат финансовое вознаграждение от Штольмана. Времени для разгадки каждого убийства совсем немного: лишь семь дней...

## Состав игры:



84 карты снов.



54 карты Анны:

- 18 карт «подозреваемые»;
- 18 карт «место убийства»;
- 18 карт «орудие убийства».



54 карты детективов:

- 18 карт «подозреваемые»;
- 18 карт «место убийства»;
- 18 карт «орудие убийства».



6 фигурок детективов.



12 жетонов детективов.



Спиритическая доска и указатель.

Правила, которые вы держите в руках.



## Подготовка к игре

Вы можете начать играть прямо сейчас, параллельно читая правила.

В зависимости от количества игроков и выбранного вами уровня сложности игры разместите по соответствующему количеству случайных карт детективов (карты с зелёными рубашками), «подозреваемых», «мест убийства», «орудий убийства» лицом вверх в центре стола согласно приведённой таблице:

игроки	Сложность				
	легко	нормально	сложно	очень сложно	
2*	4	5	6	7	
3	5	6	7	8	
4	6	7	8	9	
5	7	8	9	10	
6	8	9	10	11	
7	9	10	11	12	

Подозреваемые, место убийства, орудие убийства.

Для первой игры мы рекомендуем уровень «легко».  
\* Игра для двоих игроков более детально описана в конце правил.



**Пример:** Если вы играете вчетвером при уровне сложности «легко», вам понадобится по шесть карт подозреваемых, мест убийства и орудий убийства.

Остальные карты детективов верните в коробку — они больше не понадобятся в этой игре.

Спиритическую доску разместите на столе рядом с картами детективов. Поставьте указатель на день «I».

Один из игроков берёт на себя роль Анны, остальные игроки — детективов.

Каждый детектив получает фишку и жетон соответствующего цвета. Жетоны лежат перед игроками в течение всей игры для того, чтобы Анне было легче идентифицировать каждого из них.

Анна получает колоду карт «Сон» и жетоны таких же цветов, как и у участвующих в игре детективов. Жетоны размещаются перед Анной так, чтобы была возможность поместить по одной карте подозреваемого, места убийства и орудия убийства под каждым жетоном.

Анна отбирает из своих карт (карты с фиолетовыми рубашками) точно такие же карты «подозреваемых», «мест убийства» и «орудий убийства», как карты детективов, которые лежат на столе. Остальные карты Анны верните в коробку — они больше не понадобятся в этой игре.

Анна тасует отдельно свои карты каждого вида и размещает группами рубашкой вверх по одной случайной карте «подозреваемого», «места убийства» и «орудия убийства» под каждым жетоном детектива.

Оставшиеся карты Анны верните в коробку — они больше не понадобятся в этой игре.

**Т**аким образом, Анна составляет комбинации — какие из подозреваемых находились на месте убийства, где именно и чем каждый из них занимался на момент совершения преступления. Именно эти комбинации и есть разгадка тайны, которая необходима для разоблачения истинного преступника.

Ознакомившись со своими картами «подозреваемых», «мест убийства» и «орудий убийства», Анна оставляет их закрытыми для детективов до определённого момента игры. Сама Анна может просматривать комбинации карт в любой момент во время игры, не меняя их порядка.

Анна берёт семь верхних карт из колоды «Сон».



## Игровой процесс

Вся игра состоит из максимум семи ходов и делится на две стадии:

- РЕКОНСТРУКЦИЯ СОБЫТИЙ;
- РАЗОБЛАЧЕНИЕ ИСТИННОГО ПРЕСТУПНИКА.

### Реконструкция событий

Во время этой стадии игры игроки пытаются установить, какие из подозреваемых находились на месте убийства, где именно и чем занимался каждый из них на момент совершения преступления.

Во время стадии игры «Реконструкция событий» каждый ход состоит из фаз:

- СОН;
- ТОЛКОВАНИЕ СНОВ;
- ТАИНСТВЕННЫЕ ЗНАКИ.

### Сон

Сначала Анна указывает детективам на то, кто именно находился на месте убийства во время преступления. После того как детективы определяют подозреваемых, Анна должна будет указать их точные местонахождения — место убийства. Позже Анна укажет, чем было совершено преступление — орудие убийства.

Анна анализирует карты в комбинациях под каждым жетоном. Затем выбирает из карт снов в руке одну или несколько карт, которые ассоциируются у неё с тем или иным подозреваемым (позднее — с местом убийства/орудием убийства), и выкладывает эти карты лицом вверх перед детективом, под жетоном которого лежит указываемая карта подозреваемого.

**А**нна не может указывать на место убийства или орудие убийства, пока детектив не угадал подозреваемого, и на орудие убийства, пока не разгадано место преступления.

**Примечание:** Выбирая карты снов, Анна не должна искать в них что-то, всецело указывающее на конкретного подозреваемого (позднее место убийства/орудие убийства). Указанием может послужить какая-то деталь, мелочь, часть композиции. В то же время подбор нескольких карт снов, как правило, упрощает детективам поиск верного решения при выявлении чего-то общего в этих картах.

Например:

На этой иллюстрации мышеловки могут указывать на кузнеца, звездная пыль — на гувернантку, а мыши на дворника.



В то же время эта же иллюстрация в совокупности с другими более чётко указывает на подозреваемого:



Мышеловки, меч и вулкан — кузнец.



Пыль — гувернантка.



Мыши — дворник.

После того как Анна выложила сон для одного детектива, она подбирает из колоды карт «Сон» в руку карты до семи. Таким образом, у Анны всегда есть выбор из семи карт для каждого детектива.

Затем Анна выкладывает сон для следующего детектива.

Анна не обязана выкладывать сны детективам в строгой очередности (по часовой стрелке или в любой другой очередности). В то же время далее в этот ход Анна уже не может докладывать карты снов детективу, которому уже выкладывала карты в этот ход.

В зависимости от уровня сложности игры Анна может несколько раз за игру сбросить все семь карт снов в сброс и взять в руку семь новых карт из колоды:

«Легко» — раз за ход;

«Нормально» — три раза за игру;

«Сложно» — раз за игру;

«Очень сложно» — Анна не может заменять карты снов в руке.

После того как все детективы получили сны, наступает фаза хода «Толкование снов».



## Толкование снов

**Примечание:** Детективы могут начать фазу «Толкование снов» сразу после того, как один из детективов получил карты снов.

Детективы анализируют увиденные сны и пытаются понять, на что именно хочет указать им Анна. Они принимают решения сообща: обсуждают, дают советы друг другу, высказывают свои предположения.

**В** эту фазу хода Анна не должна вербально или при помощи жестов помогать детективам.

Единственным способом её коммуникации с остальными игроками являются карты снов. Если это правило нарушено, игра немедленно заканчивается проигрышем игроков.

После обсуждения каждый детектив размещает свою фигурку на карту подозреваемого, на которого, по мнению детектива, указывает Анна.

**Примечание:** На одной карте могут размещаться несколько фигурок детективов, если некоторые из детективов предполагают то, что Анна указывает им именно на эту карту. Но, так как всем детективам загаданы различные карты, эта ситуация предполагает заведомо неверное решение кого-то из них.

После того как все детективы разместили свои фигурки, наступает фаза хода «Таинственные знаки».



## Таинственные знаки

В эту фазу хода Анна объявляет детективам о правильности или неправильности принятых ими решений. Если сон истолкован верно, Анна вскрывает из своих карт карту «подозреваемый», которая была угадана.

Верно определив подозреваемого, детектив забирает карту, на которую он размещал свою фигурку, и удаляет её в коробку — эта карта более не понадобится в игре. Затем сбрасывает все карты снов, которые он получал, в колоду сброса. В следующий ход в фазе «Сон» этот детектив получит карты снов, указывающие на место убийства (позднее на орудие убийства), в котором находился подозреваемый.

Если детектив неправильно истолковал сон — неверно определил подозреваемого,

он не сбрасывает карты снов, находящиеся перед ним. В следующий ход он получит новые карты снов, указывающие на того же подозреваемого. Тем самым, детективу представится возможность проанализировать большее количество карт снов, выявить среди них что-то общее, что поможет ему найти правильное решение.

Аналогичный процесс происходит в последующие ходы с картами «мест убийства» и «орудий убийства».

После того как все детективы узнали о правильности или неправильности принятых ими решений, ход заканчивается. Все фигурки детективов возвращаются к их владельцам.

Начинается новый ход с фазы «Сон».

Передвиньте указатель на следующий день на спиритической доске.



Детектив, определивший все три карты своей комбинации (подозреваемый, место убийства и орудие убийства), полностью выполнил свою задачу на стадии игры «Реконструкция событий». До стадии «Разоблачение истинного преступника» он помогает остальным детективам принимать правильные решения.

Если все детективы определили все карты своих комбинаций (подозреваемый, место убийства и орудие убийства), удалите в коробку оставшиеся на столе карты детективов — эти карты более не понадобятся в игре. Игра переходит в стадию «Разоблачение истинного преступника».



## Разоблачение истинного преступника

Восстановив полную картину событий дня преступления, детективы должны определить виновного.

В этот ход все детективы увидят общий сон, указывающий на подозреваемого.

Во время стадии игры «Разоблачение истинного преступника» каждый ход состоит из фаз:

- ОБЩИЙ СОН;
- ТОЛКОВАНИЕ СНА;
- РАЗОБЛАЧЕНИЕ ПРЕСТУПНИКА.

### Общий сон

Анна определяет личность преступника, выбирает из карт в руке и выкладывает перед детективами три карты снов. Одна из этих карт указывает на подозреваемого, другие две — на место убийства и на орудие убийства. Анна не должна вербально или при помощи жестов сообщать игрокам, на что именно указывает каждая из карт снов!

**Примечание:** Анна сама определяет личность преступника, исходя из карт снов. Иными словами, личность преступника определяется картами снов в руке Анны, наиболее подходящими под одну из комбинаций «подозреваемый», «место убийства», «орудие убийства».

**Примечание:** Для того чтобы заранее не выдать подозреваемого преступника при изучении его местонахождения и занятия, мы советуем Анне внимательно и не спеша изучить всех подозреваемых, их местонахождения и занятия — комбинации, размещённые перед ней, не заостряя внимание на преступнике.

Затем Анна собирает жетоны, которые лежат перед детективами, втайне от них отбирает жетон преступника и откладывает его отдельно от других жетонов рубашкой вверх.

**Примечание:** Жетон преступника такого же цвета, как и жетон, под которым находится указываемая Анной комбинация «подозреваемый», «место убийства», «орудие убийства».

После этого наступает фаза хода «Толкование сна».



## Толкование сна

В эту фазу хода детективы сообща определяют личность преступника. Приняв решение, каждый детектив размещает свою фигурку на подозреваемого, который, по его мнению, совершил преступление.

Если ни один из подозреваемых не выбран большинством детективов, они должны продолжить дискуссию до момента, пока этого не произойдет.

Если один, и только один из подозреваемых выбран большинством детективов, наступает фаза хода «Разоблачение преступника».

## Разоблачение преступника

Анна объявляет детективам о правильности или неправильности принятого ими решения. Если детективы верно определили личность виновного, Анна вскрывает жетон преступника, и игра заканчивается победой игроков (смотрите «Конец игры»).

Если детективы приняли неверное решение, удалите в коробку комбинацию карт «подозреваемый», «место убийства», «орудие убийства», на которую указывало большинство детективов — эти карты более не понадобятся в игре.

Начинается новый ход с фазы «Толкование сна».

Передвиньте указатель на следующий день на спиритической доске.

**Примечание:** Обратите внимание на то, что Анна не будет докладывать новые сны! Фаза хода «Общий сон» разыгрывается только раз за игру, далее каждый ход игра продолжается, начиная с фазы «Толкование сна». Иными словами, в зависимости от количества оставшихся дней во время перехода игры в стадию «Разоблачение истинного преступника», детективы имеют соответствующее количество попыток для определения преступника.



## Конец игры

Игра завершается победой игроков, если детективы правильно определили личность преступника за отведённое им на это время.

**Д**етективы получают финансовое вознаграждение от начальника сысского отдела полиции Штольмана, а Анна продолжает спокойно жить в своём любимом городке, где странные сны больше не беспокоят её.

Если по завершению хода указатель находится на седьмом дне на спиритической доске, а детективам не удалось определить личность преступника, игроки терпят поражение.

**В**ам не хватило времени? Увы, Штольману придётся собирать новую команду детективов, но он готов дать вам второй шанс. Попробуйте ещё раз!

## Вариант правил для двоих игроков

При игре вдвоём, один из игроков берёт на себя роль Анны, второй — детектива. Детектив получает две фигурки детективов и два жетона детективов соответствующих цветов. Анна составляет две комбинации «подозреваемый», «место убийства», «орудие убийства».

Таким образом, во время стадии игры «Реконструкция событий» детектив должен определить двух подозреваемых, два места убийства и два орудия убийства.

Авторы: Невский Александр и Сидоренко Олег.  
Художники: Дмитрий Тютфин, Давид Копыч, Яна Яценко, Виталий Голдычук, Наталия Харив, Гнатик Максим.  
Над игрой работали: Д. Кибкало, С. Абдулманов, Т. Фисейский, Т. Цветкова, А. Костин, Л. Савельева, А. Стекольников, И. Дружинина, Е. Безлепкина, В. Евдокимов, М. Половцев.

© Igames  
© Издание на русском языке. ООО «Магеллан», 2016.

117342, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139.  
Телефон +7-926-522-19-31

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.

I GAMES



МОСИГРА  
mosigra.ru



mglan.ru