

# ПРАВИЛА ИГРЫ

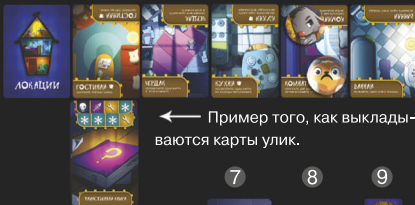


# КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ

5



2



← Пример того, как выкладываются карты улики.

11

4



3



7



8



9



10



6



12



1



- 1 Карты «Персонажи»
- 2 Карты «Локации»
- 3 Фишки персонажей
- 4 Карты «Улики»
- 5 Карты «События»
- 6 Пам'ятка
- 7 Карта «Счётчик»
- 8 Стрелка счётчика
- 9 Маркер ведущего игрока
- 10 Жетоны «Очки победы»
- 11 Пример ситуации, когда в одну локацию попали персонажи с одним символом
- 12 Пример карт в руке одного игрока

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Наберите как можно больше очков, выкладывая карточки и угадывая персонажей соперников.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Перемешайте колоду карт «Персонажи» **1** и раздайте каждому по карте. Говорить другим игрокам или показывать, кто вам достался, нельзя. Также сохраняйте в тайне нарисованные на карточках символы.
2. Найдите среди карт «Локации» **2** ванную и выложите её в открытую на середину стола. Остальные локации перемешайте, вытяните случайным образом четыре карты и расположите их в ряд возле ванной.
3. Возьмите фишки персонажей **3** и случайным образом равномерно распределите их по всем локациям, кроме ванной. Проверьте — в каждой локации у вас:
  - должно быть по две фишки;
  - не должно быть персонажей с одним символом (сверьтесь со списком персонажей на памятке).

Если вы обнаружили в локации двух персонажей с одним и тем же символом **11**, замените кого-то из них какой-либо другой фишкой.

4. Перемешайте колоду карт «Улики» **4** и раздайте каждому игроку по четыре карты **12**. Оставшиеся карты положите стопкой на стол рубашкой вверх.
5. Перемешайте колоду карт «События» **5** и положите её на стол рубашкой вверх.
6. Раздайте каждому игроку по одному очку победы **10** и выдайте памятки **6**.
7. Найдите карту «Счётчик» **7** и положите на неё стрелку **8**. Стрелка должна показывать на 7 (при игре вдвоём), на 6 (при игре втроём) или на 5 (при игре вчетвером).
8. Любым способом определите ведущего игрока и передайте ему маркер **9**.

## ХОД ИГРЫ

Сначала каждому игроку нужно понять, за что он будет получать очки. Для этого:

1. Рассмотрите карту со своим персонажем. На ней показан ваш символ. В конце игры вы будете получать

очки за каждый такой символ на выложенных в открытую уликах.


2. Посмотрите, в какой локации находится фишка вашего персонажа. В конце игры все выложенные сюда карты дадут вам дополнительные очки.


## СТАДИЯ УЛИК

Первым ходит ведущий игрок. Он должен по очереди выложить две карты улик, поместив каждую под любой локацией. Если там уже лежат улики, то новые карты кладутся поверх так, чтобы символы с карт ниже остались видны. Не обязательно класть две карты в одну локацию.

Игрок может выложить каждую карту двумя способами.

- В открытую, поместив её в любую локацию картинкой вверх. В конце игры все игроки, чьи символы указаны на выложенной карте (неважно в какой локации), получают по одному очку за каждый свой символ.
- В закрытую, положив её в любую локацию рубашкой вверх. Эта карта больше не принесёт очки за символы, но зато даст очки персонажам, чьи фишки лежат в этой локации, в конце игры.


Сыграв любым способом карту «Улики», вы сразу же активируете и выполняете действие локации. Для того чтобы воспользоваться действием некоторых локаций, нужно выложить вместе две карты (они отмечены значком ). Если сыграна карта с эффектом, то эффект карты отыгрывается раньше действия локации.



Выкладывая карты лицом вверх, проще заработать очки, к тому же у некоторых карт есть эффекты. Выкладывая карты лицом вниз, проще скрыть своего персонажа. Помните, что в конце игры карты, лежащие лицом вниз, не переворачиваются.

После того как игрок выложил улики, он добирает из колоды на руку до четырёх карт. Следующим ходит игрок слева от него и так далее. Когда все игроки за столом выложили по две карты, начинается стадия догадок.

## СТАДИЯ ДОГАДОК

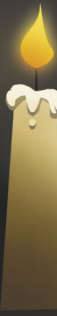



Ведущий игрок может попытаться угадать персонажа любого соперника или сказать «пас». После него каждый игрок по часовой стрелке получает возможность высказать предположение или отказаться угадывать.

- Если вашего персонажа угадали, вам придётся раскрыть его (из игры вы при этом не выбываете). За верную догадку даётся столько очков, сколько показывает счётчик.
- Если догадка была неверна, показанное на счётчике количество очков получит тот, кого ложно обвинили.

## СТАДИЯ СОБЫТИЙ

Ведущий игрок передаёт свой маркер игроку слева. Новый ведущий поворачивает стрелку счётчика так, чтобы она показывала на одно деление меньше, а затем вытягивает карту «События» и зачитывает её вслух. События могут быть двух видов: карточки, вводящие дополни-





тельные правила для нового раунда (в описании будет сказано: «В этом раунде»), либо задания, которые игроки должны выполнить сразу после прочтения (по часовой стрелке, начиная с ведущего). Если событие выполнить невозможно, оно не учитывается. Если игрокам требуется сбросить улики, они кладут их под низ колоды улик.


После этого начинается новый раунд, который тоже состоит из трёх стадий: улик, догадок и событий.




## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда стрелка на счётчике покажет на ноль. Сразу после этого начинается подсчёт очков. Каждому игроку нужно посчитать, сколько:

- карт (выложенных и рубашкой, и картинкой вверх) есть в локации с фишкой его персонажа, и взять столько же очков. Например, если персонаж стоит в кухне и к концу игры в кухне окажется десять карт, персонаж получит десять очков;
- символов его персонажа есть на выложенных в открытую картах улик, и взять столько же очков.



Тот, кто набрал в сумме больше всего очков, победил! В случае ничьей выигрывает тот, у кого в его локации больше своих символов.



# ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

**Получу ли я в конце игры очки за символы на перевёрнутых картах?**

Нет, очки начисляются только за символы на картах, лежащих лицом вверх.

**Можно ли угадать собственного персонажа?**

Нельзя.

**Должны ли карты с моими символами лежать в локации с моим персонажем, чтобы за них начислялись очки?**

Нет, очки за символы начисляются вне зависимости от того, где лежат карты.

**Могу ли я выкладывать карты, на которых нет символа моего персонажа?**

Да, можете.

**Срабатывает ли эффект карты, если её перемещают или переворачивают?**

Нет, эффект карты срабатывает только один раз — когда вы играете её из руки.

**Нужно ли сбрасывать лишние карты, если к концу хода у меня их больше четырёх?**

Нет, эти карты остаются у вас.



**Если у меня на руке три карты, в конце своего хода мне всё равно нужно взять из колоды ещё две?**

Нет, в конце своего хода игрок добирает карты до четырёх. В данном случае вы берёте одну карту.

**Нужно ли добирать карты из колоды, если у меня в руке больше четырёх улик?**

Нет, добирать карты нужно, только если у вас меньше четырёх улик.

**Считаются ли карты с эффектами уликами?**

Да, карта с эффектом тоже улика.

**Моя догадка оказалась неверной. Что дальше?**

Игрок, чьего персонажа вы пытались угадать, получит столько очков, сколько показывает счётчик.

**Как долго действует событие?**

Событие действует в течение одного раунда. В конце раунда оно заменяется другим событием.

**Где находится сброс?**


Каждый раз, когда по ходу игры требуется сбросить карту «Улики», она кладётся под низ колоды улик, если на ней не указано иное.

**Что выполняется в первую очередь: действие локации или эффект карты?**

Сначала эффект карты, потом действие локации.

**Колода улик закончилась. Что делать?**

Сыграйте оставшиеся на руках карты. Помните: если у вас на руках четыре карты или более, брать новые из колоды не нужно.



### **Моего персонажа угадали. Я выбываю из игры?**

Нет. Цель игры — набрать как можно больше очков.

### **Как действует карта «Улики» с монетой?**

Карта с монетой удваивает только находящуюся над ней улику. Она не удваивает всю стопку.

### **Происходит ли событие перед началом игры?**

Нет. Событие происходит только в конце каждого раунда.

### **Почему в ванной нет персонажей?**

Пользоваться ванной нужно всем, поэтому никто не сидит там постоянно.

### **Что такое «таинственный предмет»?**

Любая улика со словом «таинственный» в названии.

### **Что означает символ , которым отмечены некоторые локации?**

Он означает, что нужно сыграть две карты, чтобы выполнить действие локации.



### **Когда заканчивается игра?**


Игра заканчивается, когда стрелка на счётчике покажет на ноль.

### **Может ли игрок отказаться выполнять действие локации или выложенной карты?**

Не может.

### **Зачем нужны деления 8 и 9 на счётчике?**

Вы можете ставить стрелку счётчика на эти деления в начале игры, если хотите сделать партию длиннее.






Флойд Лю

Шорохи в ночи  
Логическая настольная игра

Иллюстрации Дарина Лапковская  
Леттеринг Виктор Романовский, Светлана Пахомова

Руководитель направления Юлия Петропавловская  
Арт-директор Елизавета Краснова  
Ответственный редактор Анна Бобкова  
Вёрстка коробки Наталия Майкова  
Вёрстка компонентов игры Ирина Гревцова,  
Татьяна Гришина  
Разработка ложемента Ксения Елканова  
Корректоры Олег Пономарёв,  
Дарья Балтрушайтис, Мария Кантурова



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ БЛАГОДАРЯТ:  
Backerkit, Bren Chong,  
команду B&B Games,  
Board Game Builders, всех  
поддержавших проект на Kickstarter,  
Kei Kouji, Jonathan Grothe,  
Ryan Husk, Tantrum House,  
The Game Crafter,  
тестировщиков на Round Table  
в Сан-Хосе, а больше всего — вас,  
талантливых детективов!



EAC





AUTHOR: FLOYD LU  
ARTIST: DARINA LAPKOVSKAYA

**B&B**  
GAMES  
STUDIO