

# ПОЧТИ НЕВИНОВНЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ



## ВВЕДЕНИЕ

Ваш доблестный отряд отправился на героическую миссию в надежде отыскать утерянную корону императора Ошры. Однако прошлой ночью в местной таверне ситуация слегка вышла из-под контроля. Вы и ваши соратники выпили слишком много чая со специями.

На следующее утро выясняется, что вас подозревают в серии ужасающих преступлений. Но вы, конечно же, полностью невиновны! Сможете ли вы раскрыть эти злодеяния и установить настоящих преступников? Ваша героическая миссия продолжится, только если каждый из вас докажет свою невиновность!

## ОБ ИГРЕ

В игре «Почти невиновны» игроки должны работать вместе, чтобы разгадать несколько уникальных комбинаций улик. Каждый из участников знает разгадку для игрока слева, при этом ему требуется помощь от игрока справа, чтобы раскрыть своё собственное преступление. Игроки побеждают, только если каждый из них смог верно разгадать свою комбинацию.

<b>СОСТАВ ИГРЫ</b> .....	<b>3</b>
<b>ПОДГОТОВКА К ИГРЕ</b> .....	<b>4</b>
<b>ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС</b> .....	<b>6</b>
<b>ХОД ИГРОКА</b> .....	<b>6</b>
<b>КАК ЗАДАВАТЬ ВОПРОСЫ</b> .....	<b>7</b>
<b>ПРИМЕР ИГРЫ</b> .....	<b>7</b>
<b>ВЕДЕНИЕ ЗАПИСЕЙ</b> .....	<b>8</b>
<b>РАЗГАДЫВАНИЕ КОМБИНАЦИЙ / КОНЕЦ ИГРЫ</b> .....	<b>8</b>
<b>МОДУЛИ</b> .....	<b>9</b>
<b>УМЕНЬШЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО ТИПОВ УЛИК</b> .....	<b>9</b>
<b>ОГРАНИЧЕНИЕ ПО ТИПУ ВОПРОСОВ</b> .....	<b>9</b>
<b>КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ</b> .....	<b>10</b>
<b>КОРОЛЕВА</b> .....	<b>13</b>
<b>БОЛЬШИЕ КЛЕТКИ</b> .....	<b>14</b>
<b>ОБЛАСТИ</b> .....	<b>14</b>
<b>СЦЕНАРИИ</b> .....	<b>15</b>

# СОСТАВ ИГРЫ



5 карт способностей



5 ширм игроков



Правила игры



6 двусторонних  
планшетов сценариев



7 карт преступлений



7 карт мест



7 карт доказательств  
2 особые карты разгадок



7 карт жертв  
2 особые карты разгадок



7 карт преступников  
2 особые карты разгадок



5 планшетов для записей



5 маркеров



3 особых жетона расследования  
(1 чёрный, 1 белый и 1 зелёный)



Книга сценариев



3 жетона  
невиновности



12 двусторонних  
жетонов расследования



1 жетон активного  
игрока



Модуль «Королева»

- 1 карта передвижения королевы
- 1 кубик для передвижения королевы
- 1 фигурка королевы



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите **сценарий** и откройте соответствующую историю и указания по её подготовке в книге сценариев.

**Мы настоятельно рекомендуем начинать со сценария 1 и последовательно продвигаться по истории.**

1. Разместите **планшет сценария** в центре игровой зоны.
2. Выберите уровень сложности («Лёгкий», «Средний», «Сложный»).
3. Поместите в центр стола столько жетонов расследования и невинности, сколько указано в подготовке сценария.
4. Сформируйте колоду для каждого типа **карт разгадок** (по цвету), подбирая состав каждой стопки согласно сценарию. Уберите в коробку карты разгадок с 7-й уликой каждого типа в соответствии с ширмой игрока, а также особые карты разгадок (если в выбранном сценарии не указано иного).
5. Каждый игрок получает **планшет для записей**, **ширму игрока** и **маркер**.
6. Распределите **карты способностей** между игроками (если это предусмотрено сценарием).
7. Случайным образом определите первого игрока – он получает жетон активного игрока.

Когда подготовка завершена, каждый игрок берёт **1 карту разгадки из колоды каждого типа** и втайне от других игроков записывает полученные разгадки в свою таблицу для записей (см. «Ведение записей» на с. 8), а также записывает, в каких клетках нет улик (8).

*Примечание: указания по подготовке могут меняться в зависимости от выбранного сценария или используемых модулей. Например, могут поменяться требуемые типы карт разгадок (4) или доступные способности (6). Описание модулей вы можете найти в разделе «Модули» на с. 9.*

## СОВЕТЫ

**Перед тем как начинать новый сценарий, убедитесь, что каждый игрок выполнил следующее:**

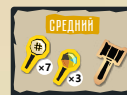
- отметил на своём планшете клетки, в которых нет улик (8);
- правильно отметил на своём планшете полученные карты разгадок;
- отметил расположение больших клеток (см. с. 14).

Это очень важно, поскольку любая ошибка в таком случае (например, неверный вертикальный или горизонтальный ряд) весьма вероятно усложнит игру всем игрокам.

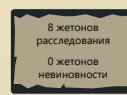
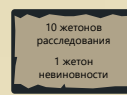
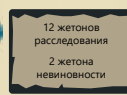
1



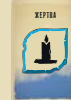
2



3



4



5



6

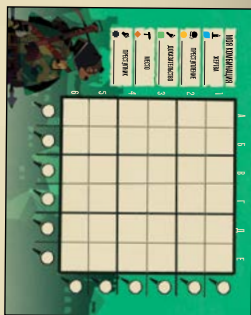


# ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К СЦЕНАРИЮ 1 НА ЛЁГКОМ УРОВНЕ СЛОЖНОСТИ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

4



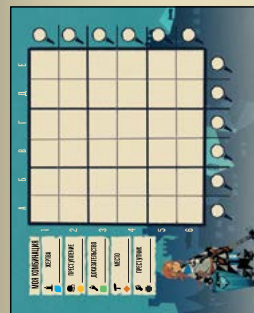
1



5

8

АКТ	А	Б	В	Г	Д	Е	АКТ
1							1
2							2
3							3
4							4
5							5
6							6
АКТ	А	Б	В	Г	Д	Е	АКТ



7



3

# ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В начале игры вы берёте взакрытую 1 карту из колоды разгадок каждого типа.

Эти карты являются уликами дела для игрока слева от вас. Вы должны помочь этому игроку отыскать его скрытую комбинацию.

В то же время вам необходимо отыскать собственную комбинацию, которая известна только игроку справа от вас.

Вы не можете показывать полученные карты разгадок другим игрокам или давать любые подсказки о них каким-либо способом, кроме ответов на установленные правилами вопросы при использовании жетонов расследования.



Одна из многих возможных комбинаций

Игроки по очереди совершают ходы, задавая вопросы по горизонтальные и вертикальные ряды с уликами, которые составляют таблицу размером 6 на 6 клеток. Когда у игроков закончатся жетоны расследования, они должны попытаться разгадать свои комбинации.



Таблица улик из третьего сценария

## СОВЕТЫ

### О разговорах за столом

Вы можете подстроить количество допустимых разговоров за столом под выбранный уровень сложности.

**ЛЁГКИЙ:** вы можете указывать другим игрокам на те типы улик, по поводу которых у вас возникли сомнения, и на те, которые вы уже раскрыли.

**СРЕДНИЙ:** вы можете говорить только о том, разгадали ли вы уже свою комбинацию улик (и готовы к концу игры) или ещё нет.

**СЛОЖНЫЙ:** вы не можете ничего рассказывать о ваших находках.

## ХОД ИГРОКА

1. Активный игрок задаёт один из двух возможных вопросов и помещает жетон расследования соответствующей стороной рядом с любым горизонтальным или вертикальным рядом, в котором ещё нет жетона расследования.
2. **Все игроки по очереди дают ответ** на заданный вопрос игроку слева от себя.



3. Когда все игроки ответили на вопрос и сделали записи об ответах, жетон активного игрока передаётся по часовой стрелке и следующий игрок совершает ход.

# КАК ЗАДАВАТЬ ВОПРОСЫ

Вы можете задавать только один из двух следующих вопросов:





## Вопрос «А»

«Сколько моих улик находится в этом ряду?»



## Вопрос «Б»

«Моя жертва / преступник / место / доказательство / преступление (можно назвать только один тип улики за раз!) находится в этом ряду?»

Игрок справа от вас должен дать ответ на этот вопрос, назвав число от 0 до 5 (вопрос ) или сказав «да/нет» (вопрос ). Игрокам не разрешается давать любые другие ответы или подсказки касательно взятых взакрывают улик.

После того как игрок справа от вас ответил на этот вопрос, остальные игроки (включая вас) по очереди дают ответ на этот же вопрос игроку слева от себя. Таким образом, каждый игрок получает подсказки по своему делу исходя из ответов на вопрос активного игрока.

# ПРИМЕР ИГРЫ

**МАКСИМ**





	А	Б	В	Г	Д	Е	ИИ
1							
2							
3							
4							
5							
6							
ИИ							



**ФИЛИПП**



В игре участвуют Максим и Филипп. Максим задаёт вопрос: «Сколько моих улик находится в вертикальном ряду В?» Филипп называет число «1», а Максим – «0».

Игроки записывают эти ответы с помощью планшета для записей (см. «Ведение записей», с. 8).

*Примечание: в некоторых сценариях вводится ограничение на то, какое количество вопросов каждого из двух типов можно задать. Для этого при подготовке жетоны расследования кладутся нужной стороной вверх ( или ).*



*Например, в сценарии 5 на уровне сложности «Сложный» у игроков есть 10 жетонов расследования, но они могут задать только 7 вопросов при помощи жетонов  и 3 вопроса при помощи жетонов .*

## ВЕДЕНИЕ ЗАПИСЕЙ

Во время расследования игроки делают записи в таблице на своём планшете для записей.

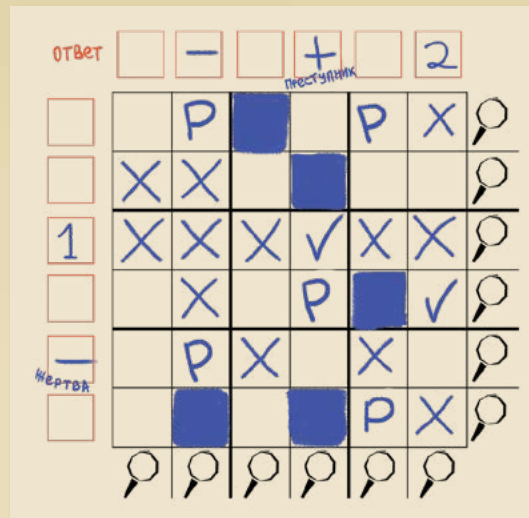
Для начала запишите в таблицу полученную вами в начале игры комбинацию разгадок для игрока **слева от себя** («P» на примере справа) и отметьте клетки, где нет улик (закрашенные клетки на примере справа).

По ходу игры записывайте ответы игрока **справа от себя** в соответствующий вертикальный или горизонтальный ряд.

В зависимости от типа вопроса записывайте число (0-5) при ответе на  вопрос или «+», «-» и тип разгадки («Преступник», «Жертва» на примере справа) в ответ на вопрос .

Это позволит вам исключить определённые улики («X» на примере справа) или установить их точное местоположение («✓» на примере справа).

Вы также можете вести любые дополнительные записи и сверяться с планшетом сценария, чтобы определить свои улики.



## РАЗГАДЫВАНИЕ КОМБИНАЦИЙ / КОНЕЦ ИГРЫ

Как только вы потратите все жетоны расследования, наступает конец игры и все игроки должны попытаться разгадать свои комбинации улик.

Вы можете вместе принять решение попытаться разгадать свои дела до того, как у вас закончатся жетоны расследования, однако это нужно сделать одновременно, и у вас будет только одна попытка на разгадку.

Чтобы разгадать свои комбинации, по очереди объявляйте подозреваемые вами улики по одному типу за раз.

Сначала разгадывайте все улики по преступникам, затем все улики по жертвам, все улики по преступлениям, все улики по доказательствам и, наконец, все улики по местам.

Начиная с активного игрока, в порядке очереди, по часовой стрелке вслух объявляйте подозреваемые вами улики.

Игрок справа от вас отвечает «да» или «нет».

- Если **ответ верный**, игрок слева от вас разгадывает свою улику.
- Если **ответ неверный**, игроки немедленно сбрасывают один жетон невиновности.
  - После сброса жетона невиновности допустивший ошибку игрок должен ещё раз попытаться разгадать ту же самую улику с учётом дополнительной информации, которую ему даёт отрицательный ответ.
  - Если ответ неверный и у вас больше нет жетонов невиновности, все игроки немедленно проигрывают игру.

**В любом случае** игроки должны правильно разгадать все улики. Жетоны невиновности не позволяют вам пропустить или раскрыть улику. Если все игроки правильно разгадали все улики, вы побеждаете в игре и можете перейти к следующей странице книги сценариев.



## МОДУЛИ

Вы можете добавить в игру **различные модули**, чтобы разнообразить игровой процесс. В каждом сценарии указано, какие модули требуется в него добавить.



При продвижении по книге сценариев вы поочередно знакомитесь с этими модулями. Мы рекомендуем проходить сценарии из книги по очереди и изучать модули по мере развития истории.

Однако, если вы уже являетесь опытным игроком, вы можете проходить определённые сценарии (или переигрывать их) так, как считаете нужным, или менять их требования.

## УМЕНЬШЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО ТИПОВ УЛИК

Чтобы сделать игру **проще** для новых игроков, в некоторых сценариях используется уменьшенное количество типов улик. В таком случае игроки берут уменьшенное количество карт разгадок, по одной за каждый тип улик в игре. Например, в сценарии 1 используются только карты улик «жертва», «преступление», «место» и «доказательство», а карта улики «преступник» исключена из игры.

Это правило делает игру намного проще для новичков.

## ОГРАНИЧЕНИЕ ПО ТИПУ ВОПРОСОВ

По умолчанию игроки могут свободно использовать жетоны расследования, чтобы задавать вопросы (#) («Сколько моих улик находится в этом ряду?») или ? («Моя жертва / преступник / место / доказательство / преступление находится в этом ряду?»).

Однако во многих сценариях использование жетонов расследования ограничено типами вопросов. В подготовке к этим сценариям указано, какое количество жетонов расследования каждого типа доступно в течение этой партии.

Например, в сценарии 3 в зависимости от выбранного уровня сложности у игроков может быть от 5 до 9 жетонов расследования для вопроса # и 3 жетона расследования для вопроса ?.



9 жетонов рядом с планшетом:  
6 повернуты стороной для вопроса о количестве (A)  
и 3 – для вопроса о типе (B)

# КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ

В более поздних сценариях добавляются карты способностей, которые облегчают сложные игровые ситуации и дают вам дополнительные возможности. Каждая способность ассоциируется с конкретным персонажем. Вы можете выбирать, какого персонажа и, соответственно, какую способность использовать в каждой партии.

С каждым последующим сценарием разблокируется всё больше карт способностей. На странице каждого сценария указано, какие способности вам доступны. Игроки берут соответствующие карты способностей перед началом игры и возвращают их в коробку после использования. **Использовать каждую способность можно только 1 раз за партию.**

## Партия с 2 игроками:

Если в игре участвуют 2 игрока, они получают одну дополнительную карту способности персонажа, который не участвует в игре (при условии, что эта способность допускается сценарием). Любой из игроков может принять решение воспользоваться способностью этого персонажа во время партии.

## В ИГРЕ ПРЕДСТАВЛЕНЫ СЛЕДУЮЩИЕ СПОСОБНОСТИ:



### С6 – Дин «Провидец»

**Когда можно использовать:** в любой момент.

**Эффект:** вы можете выбрать одного игрока (это можете быть вы). Этот игрок берёт 3 неиспользованные карты из стопок карт разгадок в любой комбинации и тайно смотрит их.

Эти 3 карты разгадок не находятся в игре, и игрок может вычеркнуть их из своей таблицы для записей. Затем игрок выбирает одну из этих 3 карт разгадок и выкладывает её на стол лицевой стороной вверх.

**Примечание:** игроку не разрешается рассказывать о двух других увиденных им картах разгадок.

### С7 – Теор «Дитя улиц»

**Когда можно использовать:** в любой момент.

**Эффект:** вы начинаете игру с двумя особыми жетонами расследования – одним чёрным и одним белым. Выберите одного игрока. Этот игрок может сделать одно из двух:

- 1) Игрок кладёт белый жетон в область размером 2×2 клетки (см. с. 14), чтобы обозначить, что там находится по крайней мере одна улика его соседа слева.
- 2) Игрок кладёт чёрный жетон в область размером 2×2 клетки, чтобы обозначить, что там нет ни одной улики его соседа слева. Игрок, сидящий слева от разместившего жетон игрока, вычеркивает эти улики на своём планшете для записей.





## С8 – Эдд «Сыщик»

**Когда можно использовать:** вместо своего хода.

**Эффект:** вы можете задать один из двух альтернативных вопросов:

- «Мой преступник – **животное?**»
- «Моё доказательство – **жидкость?**»

Все игроки дают своему соседу слева ответ на этот вопрос: либо «да», либо «нет». В случае сомнений ниже представлены правильные ответы:

### Животное



### Не животное



### Жидкость



### Не жидкость



## С9 – Окра «Меткий стрелок»

**Когда можно использовать:** вместо своего хода.

**Эффект:** вы можете задать любой вопрос (🔑 или 🏠) про горизонтальный или вертикальный ряд, в котором уже есть жетон расследования.

Используйте для этого особый жетон расследования (зелёного цвета) вместо обычного.





**ВАЛИЯ**

## С10 – Валия «Поборница королевы»

**Когда можно использовать:** вместо своего хода.

**Эффект:** вы можете передвинуть королеву (см. с. 13) в любую область по своему выбору и задать особый вопрос:

«Сколько улик затрагивает королева в настоящий момент?»

После этого каждый игрок называет число от 0 до 4. Оно даёт информацию о количестве улик, которые затрагивает область размером 2×2 клетки, где в настоящий момент расположена фигурка королевы (1, 2, 3, 4 или ни одной искомой улики).

**Пример:** в игре участвуют Филипп и Елизавета. Сейчас ход Филиппа. Филипп передвигает королеву в центр, так чтобы она в настоящий момент затрагивала следующие улики: «Мошенничество», «Чай со специями», «Волшебник-растяпа» и «Церковь».

Поскольку «Волшебник-растяпа» является жертвой, которую разыскивает Елизавета, он использует способность Валии, чтобы задать особый вопрос, и называет число «1». Елизавета помечает на своём планшете, что ей нужна одна из четырёх улик, которые затрагивает фигурка королевы.



Затем она также называет Филиппу число «2», таким образом сообщая ему, что две из нужных ему улик находятся в этой области.



# КОРОЛЕВА

Цель королевы – усложнять процесс разгадки игрокам. Она всегда начинает игру в центре планшета, как указано выше, занимая область из 4 клеток. У королевы может быть 9 возможных положений на планшете, которые она может занимать.

Королева контролирует два горизонтальных и вертикальных ряда, которые пересекаются с её местоположением. В примере справа горизонтальные ряды 3 и 4 и вертикальные ряды В и Г контролируются королевой. Если вы хотите задать вопрос про любой из контролируемых королевой горизонтальных/вертикальных рядов, вам нужно сбросить один дополнительный жетон расследования по своему выбору. Если вы не можете сбросить дополнительный жетон, вы не можете задавать вопросы про соответствующий горизонтальный /вертикальный ряд.

**Пример:** Елизавета хочет расследовать **горизонтальный ряд 3**. Эта линия **контролируется королевой**. Она решает задать вопрос: «Сколько моих улик находится в этом ряду?» Игроки помещают один жетон расследования  рядом с горизонтальным рядом 3 и сбрасывают один дополнительный жетон. Они решают сбросить жетон .



Когда ход любого завершается, этот игрок бросает шестигранный кубик. В зависимости от результата броска королева передвигается в соответствующем направлении так, как указано ниже:

1. Королева передвигается вверх на 1 область.
2. Королева передвигается вниз на 1 область.
3. Королева передвигается влево на 1 область.
4. Королева передвигается вправо на 1 область.
- 5 или 6. Игроки решают, в какую сторону передвинуть королеву.

*Однако королева должна передвинуться!*



Если результатом броска является значение от 1 до 4, но королева в настоящий момент не может передвинуться в соответствующем направлении, она остаётся там, где находилась.

Королева ни при каких условиях не может передвигаться по диагонали.

Королева блокирует только определённые вертикальные и горизонтальные ряды. Она не оказывает влияние на особые варианты вопросов у Дина (С6), Теора (С7), Эдда (С8) или Валии (С10), но она усложняет задачу Окре (С9), и игрокам придётся сбросить один дополнительный жетон для использования её способности.

## БОЛЬШИЕ КЛЕТКИ

В некоторых сценариях на игровых планшетах встречаются большие клетки с уликами.

Когда вы задаёте вопрос  или , каждая из больших клеток считается находящейся в двух вертикальных/горизонтальных рядах одновременно.

Например, жертвой, которую разыскивает один из игроков, является «Волшебник-растяпа».

Ответом на вопрос «Моя жертва находится в горизонтальном ряду?» про ряды 5 или 6 будет «да» как в отношении горизонтального ряда 5, так и в отношении горизонтального ряда 6. При определении числа улик «Волшебник-растяпа» также будет считаться находящимся в обоих горизонтальных рядах.

**Примечание:** независимо от их более крупного размера, большая клетка всё ещё является обычной клеткой с уликой. Во всех случаях подсчёта они считаются за одну улику, независимо от того, как много места они занимают.



Сценарий 4 с 4 большими клетками

## ОБЛАСТИ

В тексте некоторых способностей указаны области.

Планшет сценария разделён на 9 областей. Каждая область состоит из 4 клеток, образующих квадрат 2×2. Таблица на планшете для записей также разделена на 9 областей.



Области



# СЦЕНАРИИ

**Для того чтобы вы могли познакомиться с сюжетом игры с постепенным повышением уровня сложности, мы рекомендуем вам проходить сценарии по очереди, используя книгу сценариев и планшеты сценариев.**

Чтобы начать сценарий, откройте соответствующую страницу книги сценариев и следуйте приведённым там указаниям по подготовке.

Когда вы успешно завершили сценарий, запишите ваши достижения и переходите к сценарию на следующей странице.

*Хотя мы рекомендуем предложенный порядок с повышающимся уровнем сложности, вы можете переигрывать или пропускать сценарии как вам угодно.*

Позже вы можете продолжить с того же места, где остановились, или свободно переиграть любой сценарий.

**Для каждого сценария** в книге сценариев вы найдёте краткое описание его событий и указания по подготовке к нему. На планшете сценария вы найдёте таблицу с уликами для этого сценария.



	А	Б	В	Г	Д	Е	АКТ II
1							1
2							2
3							3
4							4
5							5
6							6
АКТ II	А	Б	В	Г	Д	Е	7

Сценарий 7

Книга сценариев, страница 9, Акт II, сценарий 7

# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Русское издание:**  
**ООО «Мир Хобби»**

**Общее руководство:** Михаил Акулов  
**Руководство производством:** Иван Попов  
**Директор издательского департамента:** Александр Киселев  
**Главный редактор:** Валентин Матюша  
**Выпускающий редактор:** Юлия Колесникова  
**Переводчик:** Михаил Сунцов  
**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой  
**Дизайнер-верстальщик:** Сергей Пузиков  
**Корректор:** Ольга Португалова  
**Лицензионный менеджер:** Иван Гудзовский

**Автор:** Филиппе Аттали  
**Художник:** Сатоши Мацуура  
**Компания-разработчик:** BFF Games  
**Художественный руководитель:** Максим Эрсо  
**Графический дизайн:** Флориан Роос и Крис Байер



Под редакцией  
«Kolossal Games»



Разработано  
в сотрудничестве  
с BFF Games



© 2023 ООО «Мир Хобби».  
Все права защищены.  
Версия правил 1.0  
hobbyworld.ru



Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.