

A man in a white shirt is sleeping on a blue tufted sofa in a dimly lit room. A lamp with a yellow shade is on the left, and a plate with a red substance is on a table in front of the sofa. The text 'CRIME ZOOM' is overlaid on the left side of the image.

CRIME ZOOM

СТЕФАН АНКЕТИЛЬ

НОЧНОЙ ВЫСТРЕЛ

Ваше расследование начнётся с места преступления. Оно состоит из карт с уликами. Эти карты можно переворачивать, чтобы обнаружить зацепку и взять её из колоды. Продвигайтесь в расследовании вместе — как команда. Остановитесь, когда решите, что раскрыли убийство, и попробуйте ответить на вопросы на последних страницах правил. Вы можете набрать победные очки двумя путями: либо раскрыть дело за наименьшее количество карт, либо исследовать сюжет максимально подробно и дать как можно больше точных ответов.

Подготовка

Возьмите карту **0** с заголовком «Подготовка» и следуйте инструкции на ней. У вас получится место преступления и рядом колода карт с зацепками лицом вниз. Вы можете взять ручки и бумагу, чтобы делать заметки.



0 Подготовка

Вставьте 15 карт без номеров в верхнем левом углу. Соберите из них место преступления, как на картинке:



Оставшиеся карты (из перемазанной) положите рядом стопкой лицом вниз – это колода зацепок.

Вы готовы начать расследование? Переверните карту.

Слева место преступления, справа колода зацепок.

Ход игры

В расследовании нет очерёдности ходов и раундов. Решайте сообща, какие карты перевернуть и какие зацепки изучить. Ведите расследование вместе как команда детективов.

В любой момент вы можете:

- Осмотреть карту с места преступления.
- Перевернуть карту, и если там есть отсылка на зацепку – взять её из колоды и изучить.
- Завершить расследование и подготовить доклад с помощью вопросов на странице 11. Постарайтесь не читать вопросы, ответы и эпилог, пока расследуете дело.

Вы можете пройти игру быстро: тогда постарайтесь перевернуть и взять из колоды как можно меньше карт. Завершите расследование, как только определите виновного, его мотив и его орудие убийства. За неиспользованные карты вы получите победные очки.

Или вы можете погрузиться в сюжет, использовать больше карт и попробовать ответить в конце не только на главные, но и на дополнительные вопросы – они тоже приносят очки.

Осмотрите карту с места преступления

Место преступления состоит из 15 карт. Каждая содержит визуальные подсказки. В любой момент вы можете взять карту места преступления, не переворачивая её, чтобы рассмотреть получше.



Например, вы видите визитку на полу. Логотип кажется знакомым...

Также вы можете в любой момент перевернуть карту, чтобы изучить улики.



На обороте вы читаете, что это логотип издательства «Аврора», выпустившего эту игру.

На обороте может быть указан номер карты – это значит, вы можете изучить зацепки. Вы сами решаете, какие зацепки изучать и когда.



Изучите зацепки

Зацепки – это карты в колоде рядом с местом преступления. Каждая карта пронумерована в верхнем левом углу.



Не просматривайте карты, пока не разрешит игра!

Вы можете взять из колоды зацепку, когда вы видите на карте значок с номером зацепки и описанием — названием предмета или действием. Необязательно брать зацепку сразу, как она стала доступна.

Есть три типа зацепок:

- Зацепки с условиями вида «Есть **предмет**».
- Информация.
- Вторичная сцена.

Зацепки с условиями

Некоторые зацепки доступны, только если у вас есть нужный предмет. Этот предмет указан на фотографии с цифрой. Условие выглядит так:

3 технический анализ

Например, тут значок **3** позволяет вам взять зацепку **3** и выполнить технический анализ.

Есть **ПРЕДМЕТ**: **X** зацепка



Есть **КЛЮЧ**: 6 откройте сейф

Например, тут вы нашли ключ. Возьмите зацепку 6, чтобы открыть сейф.

Вторичная сцена

Вторичная сцена устроена как место преступления: вы составляете из карт иллюстрацию.

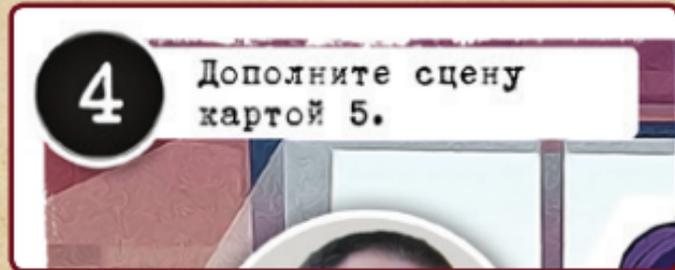
Например, в этой сцене вы находитесь в издательстве «Аврора».



Первая карта второстепенной сцены подсказывает, из каких ещё карт она состоит.

Тут вам предлагают после того, как возьмёте карту 4, взять карту 5 и завершить сцену.

Как и на месте преступления, вы можете внимательно разглядывать каждую карту и переворачивать её, чтобы получить новые зацепки. Иногда действие выделено, чтобы было удобнее читать.



Надпись означает, что вы можете перевернуть карту 4, чтобы допросить Алексиса, издателя игры.

Информация

У всех карт с информацией одинаковая рубашка. Отличие только в цифре в левом верхнем углу – так вы возьмёте нужную карту. Как только сделаете это, переверните, чтобы получить информацию для исследования.



Завершите расследование

Итак, вы решили, что узнали достаточно. Теперь нужно создать доклад о расследовании. Ответьте на вопросы на странице 11 и покажите, как хорошо вы поняли историю. Есть основные и дополнительные вопросы.

Основные связаны с виновником, орудием убийства и мотивом. Чтобы ответить на вопрос, кто виновен, вы должны встретиться с виновником в ходе игры. Это главные вопросы и суть сюжета, на них обязательно нужно ответить.

Дополнительные вопросы проверяют, смогли ли вы отделить ложные зацепки, установить связи между персонажами, оправдать того, кого подозревали по ошибке. Если вы играли быстро и определили только состав преступления, можете пропустить эти вопросы, но если вы любите раскрывать историю, они вас порадуют. Если вы по ходу чтения вопросов понимаете, что упустили нечто важное в сюжете, можете вернуться к расследованию.

Некоторые вопросы открытые. Например, как погибла жертва. Другие – с вариантами ответов, чтобы вы могли сделать выбор. Наконец, есть вопросы, которые требуют, чтобы вы предъявили номер карты в качестве доказательства. Такие отмечены значком **X**.



И главное – никаких предположений! Нужны доказательства, и вы наверняка найдёте то, что связывает вашего подозреваемого с местом преступления.



Осторожно! Не читайте дальше до конца игры.

Вопросы

Значок **?** означает, что ответ на вопрос – это номер карты, которая должна быть у вас. Ответьте на все вопросы, прежде чем читать разгадку.

Основные вопросы

1. От чего умер Фрэнк Букко?
Вы нашли орудие убийства? **?**
Какая карта доказывает, что это орудие убийства? **?**
2. Кто убил Фрэнка Букко? **?**
Какая карта связывает убийцу с местом преступления? **?**

3. Каковы мотивы преступления?

- Мафиозные разборки.
- Неоплаченные долги.
- Любовная ревность.
- Заговор, чтобы подставить Карло Готи.
- Получение страховки.
- Владелец ресторана больше не хочет платить.

Дополнительные вопросы

4. Где сейчас виновник? **?**
5. Кто заказал убийство?

6. Как зовут Шерри? **?**
Чем это можно доказать? **?**
7. Что связывало Фрэнка Букко с Джиной Готи?

Разгадка

Теперь, когда вы составили доклад о расследовании, вы можете прочитать правильные ответы и проверить себя. Также вы можете посчитать звёзды — они же победные очки. Как это делать, описано дальше.

Подсчёт очков

Ответы, отмеченные синим, дают вам как команде одну ★, если совпадают с вашими.

Если вы тоже установили, что Вилли умер от удара по голове, начислите себе одну звезду.

Оставшиеся карты

Когда проверите себя по ответам, посчитайте карты места преступления, которые вы не переворачивали. Также посчитайте, сколько зацепок осталось в колоде. Сложите эти числа — это количество оставшихся карт. Если вы правильно ответили на основные вопросы, получите по одной ★ за каждые пять оставшихся карт.

Пример:

От чего умер Вилли Нельсон?

Вилли Нельсон умер от удара по голове ★.
Вскрытие **17** подтвердило причину смерти.

Выложенные вторичные сцены не считаются оставшимися картами, даже если они не перевернуты.

Зал славы

На предпоследней странице правил вы найдёте зал славы. В него входят лучшие детективы, блестяще раскрывшие дело. По итогам расследования вы можете вписать туда свои имена, дату и количество очков.

Ответы на вопросы

Основные вопросы

1. От чего умер Фрэнк Букко?

Фрэнка убили **выстрелом в голову** ★. Вскрытие **29** подтверждает причину смерти. Впрочем, это ясно и по месту преступления.

Вы нашли оружие убийства? **?**

Оружие убийства — «Кольт Кобра» **32** ★, который можно найти при обыске квартиры Карло Готи **38** / **39**.

Какая карта доказывает, что это оружие убийства? ?

Баллистическая экспертиза 31 ★ доказывает, что пули выпущены именно из этого оружия. Это связывает оружие 32 с пулей в стене 3 и пулей в голове Фрэнка 29.

2. Кто убил Фрэнка Букко? ?

Получите одну ★, если у вас есть хотя бы одна из этих четырёх карт.

- Джина Готи 36 / 53
- Шерри 40 / 42

Какая карта связывает убийцу с местом преступления? ?

На одной пуле 30 ★, найденной на месте преступления, есть отпечаток пальца. Он совпадает с отпечатками Джини 53 и Шерри 42.

3. Каковы мотивы преступления?

Получение страховки ★. Жизнь жертвы была застрахована 28 от всех видов смерти, кроме самоубийства и терроризма. Получателем выплат указана Джина Готи.



Есть и другой мотив — **заговор, чтобы подставить Карло Готи** ★. Вы знаете, что Эми Готи умерла от побоев Карло **34/37**. Джина спрятала оружие в его доме **32/48**, чтобы подставить.

Дополнительные вопросы

4. Где сейчас виновник? **?**

Виновницу можно задержать в «Везувии» **52** ★, а именно в комнате, которую ресторан сдаёт в аренду **53**.

5. Кто заказал убийство?

Сам Фрэнк Букко. Вскрытие **29** даёт понять, что он не сопротивлялся и не двигался. Хотя, возможно, он отреагировал на первый выстрел **3**.

6. Как зовут Шерри? **?**

Её настоящее имя — Джина Готи **36/53** ★.

Чем это можно доказать? ?

Двумя уликами. Первая: отпечаток пальца на помаде Шерри **42** ★ принадлежит Джине Готи **53**. Вторая: у Шерри **40** и Джини Готи **36**/**38**/**53**/ родинка на одном и том же месте.



7. Что связывало Фрэнка Букко с Джинной Готи?

Джина – дочь Фрэнка ★. Она родилась в декабре 1962 года **34**, а точнее 18 декабря **36**. Эми Готи и Фрэнк Букко должны были пожениться в мае 1962 года, за восемь месяцев до рождения Джини. Ещё одно доказательство: Фрэнк представил Джину как свою дочь в закусочной «У Нейтана» **51**. То, что страховка составлена на её имя **28**, тоже указывает на их связь.

Не забудьте посчитать оставшиеся карты и вписать себя в зал славы!

Эпилог

Вы ответили на вопросы. Но узнали ли всю историю? Прежде чем вы закроете дело, предлагаем прочитать эпилог и проникнуться сюжетом. На этих страницах вы откроете для себя уже знакомых персонажей с новой стороны. Важно: эпилог содержит ответы на дополнительные вопросы. Если вы не отвечали на них, лучше прочитать эпилог в следующий раз.

Фрэнк Букко откинулся на старый кожаный диван – последнее, что осталось в его норе от былой роскоши. «Вот и конец пути, старик», – сказал он себе.

Она будет здесь с минуты на минуту. Он нарочно оставил окно открытым, чтобы она могла незаметно войти по пожарной лестнице. Джина. Его дочь. И дочь Эми.

Фрэнк вскочил и взял кольцо с комода. Оно тут. Как новенькое. Его золотое обручальное кольцо. Не заложено, не продано. Все эти годы он боролся с собой, невзирая на игорные долги. Оно на месте.

Он выпил в последний раз. Есть не хотелось. Затем поставил стакан обратно на стол. Не хватало ещё, чтобы люди подумали, будто он был пьян. Он взглянул на жуткую надпись томатным соусом на стене. Не хватило смелости её смыть. Да и вообще прибраться. Он представил, что подумают копы, когда увидят надпись, и улыбнулся. Если выйдет повесить это дело на старого козла Тони, будет в самый раз!

Фрэнк не мог предупредить старину Фила. Слишком опасно. Фил — единственный друг, который будет по нему скучать. Ну и, может быть, Глория. Бедняжка Глория, чего она ожидала от такого мужчины, как он? Походы в кино, ужины при свечах, иллюзия, что они нормальная пара... Именно она посоветовала ему заказать стриптиз у Шерри. Ирония судьбы. Родинка на том же месте. Шерри так изумилась... Встреча. Объяснения. Кино. Хот-доги у Нейтана. План.

Ну где там Джина? Неужели не смогла достать пушку? Посреди-то Бруклина? Бред какой.

Его взгляд упал на договор о страховке. Отлично, пусть кто-нибудь свяжется с Джиной, тем более что Карло скоро тоже станет подозреваемым. Старое фото его отца с Джо Готи лежало на телевизоре лицом

вниз. Он не хотел смотреть на него перед смертью. «Семья»... Скорее уж тюрьма! Ты в неё не просился, но тебя из неё не отпустят. Когда он работал в санитарной инспекции, у многих владельцев ресторанов всегда были наготове конверты с наличкой — они вбили себе в головы, что Фрэнк работает на Готи. В ярости он швырнул фото в рамке на пол, и стекло разбилось. Он нагнулся было поднять его, но тут в окне появилась Джина.

- Привет, Джина!
- Привет.
- Ствол достала?
- Да. Меня никто не видел.
- Я готов. Давай покончим с этим.
- М-м-м... Ладно. Как эту штуку заряжать?
- В барабан. Ты лучше перчатки надень, когда оружие держишь, пока не сбросишь его в доме отчима.



– Да. Хорошо, сперва я попробую его зарядить. Не люблю оружие. Когда была маленькой, Карло вечно бил маму рукояткой...

– Я понял. Не спеши, заряжай, думаю, пары пуль хватит.

– Чёрт! Извини, я уронила патрон.

– Ничего, Джина. Сосредоточься на плане. Это наше возмездие. Мне уже нечего терять. Мой брак, работа, твоя мать, деньги... Для меня всё кончено... Это единственное доброе дело, которое я могу для тебя сделать. Так будет лучше.

– Ладно, – она надела шерстяные перчатки. – Ты уверен, что никто не придёт на шум?

– Не придёт, да и дверь заперта изнутри. Я присяду, не буду двигаться. Прощай, Джина.

– Прощай, Фрэнк.

БАХ!

Пуля прошла мимо цели. Всё оказалось не так просто. Джине это не нравилось. Эмоции охватывали её. Но, в конце концов, чего ей жалеть этого

мужика? Фрэнк Букко, азартный картёжник, доигрался до того, что потерял невесту. Неудачник. Узнал, что он отец, с опозданием на 18 лет.

Джина слишком долго прожила и слишком много повидала. Она всем пожертвовала, чтобы сбежать от убийцы своей матери. Глупые планы, грязные игорные притоны, ложь про свой возраст. Поначалу она приняла его за одного из извращенцев, которые цепляют девочек в клубах. Она подумала об отчине, обо всех мужчинах, пытавшихся её сломить. Теперь этому конец. Страховка Фрэнка стала светом в конце тоннеля. Ей просто надо нажать на спуск и спрятать пушку в доме Карло. С презрением Джина навела ствол на голову Фрэнка и на сей раз выстрелила уверенно. Бум. Результат выглядел отвратительно.

Она испугалась и поспешно сбежала через окно. Ей осталось проникнуть в дом Карло и спрятать там оружие. Отчим попадёт в ловушку. Мелодраматичное воссоединение семьи всегда нравилось бандитам. Затем, как только доберётся до своей комнаты, она перекрасит волосы.

Фрэнк сыграл свой последний козырь, чтобы спасти её.
Должно сработать.

Зал славы

Дата	Имена детективов	Очки 

**ДЕЛО
ЗАКРЫТО**

Создатели игры

Автор: Стефан Анкетиль | **Художники:** Жульен Лонг, Сесиларт
Дизайнеры: Кристофер Матт, Сандра Тессьер | **Корректор:** Кудос
© Аuroга. Все права защищены.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов | **Руководство производством:** Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев | **Текст:** Максим Половцев, Анна Половцева,
Дмитрий Чупикин, Анна Давыдова | **Переводчик:** Александр Гагинский
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Ксения Таргулян | **Корректор:** Ксения Ларина
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана,
пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов
и иллюстраций игры без разрешения правообла-
дателя запрещены.

© 2021 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.

Версия правил 1.0



hobbyworld.ru

