

3 СЕКРЕТА

ВРЕМЯ ПРЕСТУПЛЕНИЯ

2–8 игроков,
возраст 18+, ~15 мин.

*У всех есть свои секреты.
Вашей задачей будет докопаться до истины.*

В настольной игре «3 секрета: Время преступления» вы станете детективами, которые отправились в путешествие во времени с помощью суперкомпьютера ЭАЛ, чтобы пролить свет на таинственные истории прошлого и будущего. ЭАЛ знает правду, но не может полностью раскрыть её вам из-за искажения пространства и времени. Постарайтесь задать ему правильные вопросы и раскрыть дело, прежде чем придётся вернуться на базу! Время поджимает, а информации у вас мало. Чтобы узнать все секреты персонажей игры, вам потребуются наблюдательность, нестандартное мышление и дедуктивные способности.

КОМПОНЕНТЫ:

- 50 карт
- Правила



Вы также можете скачать бесплатное приложение (для iOS и Android), которое поможет вам во время партии (мы рекомендуем играть с приложением, но это необязательно). Оно называется «3 SECRETS» и доступно в Apple App Store™ или в Google Play™. Для игры не нужно подключение к интернету.

ВВЕДЕНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

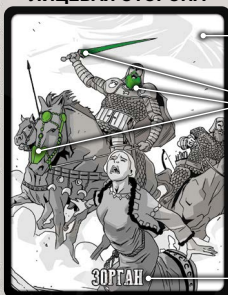
В игре «3 Секрета: Время преступления» есть два режима:

- **Кооперативный:** все игроки должны действовать как одна команда.
- **Соревновательный:** игроки делятся на две команды, которые будут бороться за победу.

Если раньше вы играли в «3 секрета», то правила кооперативного режима вам уже знакомы.

В этом примере текст на карте размыт во избежание спойлеров и отличается от текста на карте в коробке.

ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА



Изображение персонажа

Три выделенных элемента (они являются ключами к трём секретам)

Имя персонажа

ОБОРОТ



История


Подсказка и секрет №1

Подсказка и секрет №2

Подсказка и секрет №3

Цель игры – узнать три секрета, связанных с таинственным персонажем, прежде чем истечёт время.

Один из вас возьмет на себя роль **суперкомпьютера ЭАЛ** – только ему известна вся правда о произошедшем (те самые секреты, которые игрокам предстоит узнать). Он должен помочь остальным разгадать их. Другие игроки должны задавать ЭАЛу вопросы, чтобы собрать как можно больше полезной для поиска ответов информации.

На лицевой стороне каждой карты изображён главный герой истории в некой необычной ситуации, а **три элемента** вокруг него выделены определённым цветом. Каждый такой элемент связан с одним из **трёх секретов**, которые детективы должны разгадать. Цвет, которым выделены элементы, указывает на сложность карты: просто  сложно.

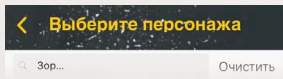
КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ


Подготовка к игре

Этот раздел правил описывает игру с использованием приложения. Чтобы играть без него, прочтите раздел «Игра без приложения» в конце правил.

1. Возьмите **одну карту из колоды** и положите её на стол лицом вверх, **убедившись, что никто из игроков не видел истории и правильных ответов на обороте**. Теперь все игроки могут изучить иллюстрацию на карте. Отложите остальные карты в коробку: они не будут использоваться в этой игре.

2. Запустите **приложение**, найдите **имя** выбранного персонажа и нажмите на соответствующую строку.



3. Выберите игрока, который возьмёт на себя роль **суперкомпьютера ЭАЛ**. Он должен взять **в руки** карту так, чтобы всем остальным была видна только иллюстрация. ЭАЛ **втайне от других игроков изучает историю, подсказки и секреты**, указанные на обороте карты. Когда игрок-суперкомпьютер будет готов, нажмите на кнопку «Старт» .

Игровой процесс

В этом режиме нет строгой очерёдности ходов. Игроки действуют как одна команда, и все являются равноправными участниками игры.

На разгадку тайны детективам отводится максимум 15 минут. У вас есть 5 минут на то, чтобы разгадать 1 секрет. Если вам удалось сделать это прежде, чем 5 минут истекли, вы получаете ещё 5 минут на то, чтобы справиться со следующим секретом и т. д. Во время игры детективы могут изучать иллюстрацию, совещаться друг с другом и задавать ЭАЛу сколько угодно вопросов.

Тот, кто играет за суперкомпьютер, может говорить только тогда, когда отвечает на заданные ему вопросы, и может пользоваться только одним из четырёх ответов:

ДА

НЕТ

НЕ СОВСЕМ

(например, когда вопрос основывался на ошибочном предположении)


НЕ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЯ

(например, когда вопрос заводит в тупик)

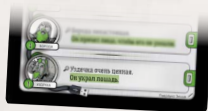
Так как ЭАЛ заодно с детективами, он всегда должен отвечать честно и стараться направить команду к разгадке.



Как дать подсказку

На обороте каждой карты находятся три подсказки – по одной для каждого из трёх секретов. В любой момент игрок-суперкомпьютер может помочь детективам, зачитав **одну из подсказок** и уточнив, к какому из выделенных элементов она относится. Если игроки решают прибегнуть к подсказке, нажмите **на кнопку с увеличительным стеклом**  (это вполовину сократит оставшееся у вас время). После нажатия кнопка с увеличительным стеклом больше не будет доступна, пока детективы не разгадают хотя бы один секрет или пока не истечёт время. Будьте осторожны, когда читаете подсказку, и не прочтите случайно вслух сам секрет!

ПРИМЕР: игрок-суперкомпьютер нажимает на кнопку и говорит: «Сейчас я прочитаю подсказку, связанную с уздечкой. Уздечка очень ценная». ЭАЛ не может больше давать никаких подсказок (даже не связанных с уздечкой), пока не закончится время или пока детективы не дадут правильный ответ.



★ Если секрет разгадан

Если детективы **разгадали** один из секретов, игрок-суперкомпьютер **должен нажать на кнопку со звездой** ★. Таймер запускается заново, и детективы приступают к следующему секрету. Секреты можно разгадывать в любой последовательности: вы не обязаны делать это в том порядке, в котором они перечислены на обороте карты.

Если **время истекло** до того, как детективы смогли разгадать хотя бы один секрет, игрок-суперкомпьютер **зачитывает вслух правильную разгадку одного из секретов** на свой выбор, и таймер запускается снова. Игроки пытаются отгадать оставшиеся секреты.

Завершение игры

Когда детективы разгадают все три секрета, или же все три секрета будут зачитаны вслух игроком-суперкомпьютером, игра закончится. Ваш результат зависит от количества секретов, с которыми справились детективы:

- ☆☆☆ **0 звёзд:** история до сих пор окутана тайной. Попробуйте ещё раз!
- ★☆☆ **1 звезда:** вы выяснили кое-какие детали, но многое осталось неразгаданным.
- ★★☆ **2 звезды:** миссия выполнена! Однако ЭАЛ вскоре снова захочет проверить ваши навыки.
- ★★★ **3 звезды:** отличная работа, детективы! ЭАЛ ставит вам высший балл.

Уровни сложности

Если 5 минут на разгадку одного секрета — это слишком много или слишком мало для вас, вы можете изменить настройки таймера в меню приложения, выбрав подходящий уровень сложности.

Чтобы сделать игру ещё сложнее, вы можете также ввести дополнительное правило: игрок-суперкомпьютер должен отвечать на все вопросы только «ДА» или «НЕТ».

Игра без приложения

Вам потребуются обыкновенные часы.


В этом случае действуют все базовые правила, за исключением следующих изменений:

- У детективов есть только 10 минут на то, чтобы разгадать все три секрета;
- Каждые 3 минуты игрок-суперкомпьютер зачитывает вслух одну из подсказок по своему выбору;
- По истечении 10 минут подсчитайте свои очки, как указано выше.


СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ

Подготовка к игре

В этом режиме действуют все базовые правила кооперативного режима, за исключением следующих изменений:

- Выберите в главном меню приложения режим «Команда на команду».
- Один из игроков берёт на себя роль суперкомпьютера ЭАЛ (для обеих команд). Остальные участники делятся на две команды – так, чтобы в каждой было примерно равное количество человек. Команды садятся по обе стороны от игрока-суперкомпьютера, друг напротив друга, и внимательно изучают иллюстрацию на карте для игры.
- Игрок-суперкомпьютер нажимает на кнопку  и случайным образом выбирает команду, которая начинает игру.

Игровой процесс

Команды по очереди задают ЭАЛу по одному вопросу. Игроки могут открыто обсуждать со своей командой, какой именно вопрос задать. Команда, которая угадывает секрет, получает **одну звезду**. В этом случае ЭАЛ должен нажать в приложении кнопку  слева или справа – в зависимости от того, какая команда справилась с задачей. Игра продолжается: угадавшая команда может задать следующий вопрос.

Если отведённое время заканчивается, игрок-суперкомпьютер зачитывает вслух правильную разгадку одного из секретов на свой выбор.

Задача игрока-суперкомпьютера – сделать так, чтобы команды разгадали все секреты.

Если одна из команд слишком медленно задает вопрос или специально тянет время, чтобы получить преимущество, ЭАЛ может вынести им предупреждение или даже немедленно передать ход другой команде в качестве наказания.

Завершение игры

Игра завершается в одном из двух случаев:

- Если одна из команд разгадывает **два секрета** – эта команда побеждает!
- Если **время игры истекло** – побеждает команда, набравшая больше звезд.

В случае ничьей сыграйте ещё одну партию с тем же составом команд.

Игра без приложения

Вам потребуются обыкновенные часы. В этом случае действуют все базовые правила, за исключением следующих изменений:

- У детективов есть всего 12 минут на то, чтобы разгадать все три секрета.
- Когда одна из команд правильно разгадывает секрет, ЭАЛ присуждает этой команде одну звезду.
- Каждые 3 минуты игрок-суперкомпьютер зачитывает одну из подсказок по своему выбору.
- Если одна из команд получает 2 звезды или время игры истекло, игра заканчивается.

Совет: рекомендуем также сыграть в соревновательный режим с картами из базовой версии «3 секрета»!



3 SECRETS © MMXVII DAVINCI EDITRICE S.R.L. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.
© ООО «ГАГА ТРЕЙД», 2022 – ПРАВООБЛАДАТЕЛЬ РУССКОЯЗЫЧНОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.
Авторы: Марино Кьякьера, Пьерлука Зицци. **Художник:** Вертер дель Эдера.
Текст правил: Роберто Корбелли, Вильям Ниблинг. **Цвета:** Маттео Брустенги, Аврора Салари.



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.
Переводчик: Артём Ясинский. **Редактор:** Данила Евстифеев.
Руководитель проекта: Елена Ткачева. **Дизайнер-верстальщик:** Алиса Каршицкая.
Общее руководство: Антон Сквородин.