

# ТАЧАНОРМАЛЪН

ДЕТЕКТИВИ

Правила гри



# Вступ

*Розплющивши очі, ви зазнаєте найбільшого шоку в своєму житті, бо воно, власне, добігло кінця, а ви тепер – справжнісінький привид. Охоплені жахом, ви опускаєте погляд униз і бачите своє тіло й дивну групу незнайомців, які його обступили. Невже це... детективи? Що ж, це гарна новина. Тепер треба якось повідомити їм, що з вами сталося та хто до цього причетний. А тоді можна спокійно піти в засвіти!*

## Мета гри

«Паранормальні детективи» – це весела настільна гра в жанрі детективу. Один із гравців перевтілиться у привида, а решта – у детективів, які намагатимуться розкрити таємницю його загадкової смерті. Використовуючи свої екстрасенсорні здібності, детективи спілкуватимуться з привидом і ставитимуть запитання, щоб з'ясувати обставини його загибелі.

Детектив, який першим зуміє правильно відповісти на 5 ключових запитань щодо деталей справи, перемагає разом із привидом.

## Вміст гри

1 ігрове поле



28 карт історій

2

35 карт взаємодії



карти взаємодії привида



3



5 ширм детективів



записників детективів 5



1 планшет привида

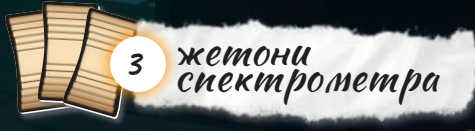
пергамент 1



5 вказівників спиритичної дошки

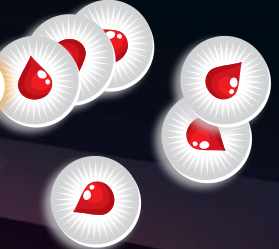


6 маркерів



3 жетони спектрометра

жетонів пошкоджень 10



17 карт таро



2 тотузки повішеника

# Батьківський нагляд

«Паранормальні детективи» — це гра, що порушує тему смерті. Крім того, деякі історії містять згадки чи натяки на насильство, наркотики та секс. Якщо в партії братимуть участь молодші гравці, ми радимо комусь із дорослих взяти на себе роль привида й вибрати історію, яка відповідатиме віку гравців. Історії, у яких можуть траплятися згадки про наркотики та секс, мають позначку **БАТЬКІВСЬКИЙ НАГЛЯД** у правому верхньому куті карти.

# Піриготування до гри

1 Покладіть ігрове поле та пергамент у центрі столу **А**.

2 Поряд з ігровим полем покладіть жетони спектрометра, вказівники спіритичної дошки, жетони пошкоджень і мотузки повішеника **Б**.

3 Виберіть гравця, який стане приви́дом.

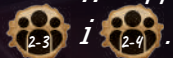
Цей гравець бере планшет приви́да, 1 випадкову карту історії, 3 карти взаємодії приви́да, колоду карт таро і маркер **В**.

4 Решта гравців вибирають (або беруть навмання) детективів, за яких гратимуть. Кожен гравець-детектив бере:

- відповідну ширму детектива;
- 1 записник детектива (покладіть його за ширмою);
- відповідний набір карт взаємодії (7 карт із зображенням вибраного детектива в лівому верхньому куті);
- маркер **Г**.

5 Різні карти взаємодії детективів призначені для партій з різною кількістю гравців (включно з приви́дом), ця кількість зазначена у лівому нижньому куті карти. Поверніть у коробку ті карти взаємодії, які не знадобляться в поточній грі.

**ПРИКЛАД.** Під час приготувань до гри **вп'ятьох** поверніть у коробку всі карти з позначками



Нижче вказано, скільки карт взаємодії повинен мати кожен детектив на початку гри залежно від загальної кількості гравців:

2 гравці	14 карт
3 гравці	7 карт
4 гравці	6 карт
5 гравців	5 карт
6 гравців	4 карти

**ПРИМІТКА.** Дві карти взаємодії («Примарний дотик» і «Перо») передбачають фізичний контакт між гравцями. Якщо комусь із гравців це не до вподоби, можете повернути ці карти в коробку під час приготувань до гри **замість** карт з невідповідною кількістю гравців.

Якщо ви граєте **вдвох**, **втрьох** чи **вчотирьох**, коли повинні скинути менше двох карт під час приготувань до гри, то можете замінити карти «Примарний дотик» і «Перо» на будь-які інші карти взаємодії **невибраних** детективів. У такому разі гравець може мати кілька карт одного типу.

**ПРИМІТКА.** Не переглядайте і не читайте карти історії перед грою! Під час приготувань до гри можна прочитати тільки 1 карту історії, і це може зробити тільки гравець-привид.



**ПРИМІТКА.** У грі **вдвох** (1 детектив та 1 привид) гравець-детектив **натомість** бере набори карт взаємодії **будь-яких** двох детективів.

Гравець-привид мовчки читає вибрану карту історії. Потім він викладає жетони пошкоджень на намальований крейдою силует тіла **Д** на ігровому полі, як показано на карті історії (у деяких історіях жетони не потрібно викладати). Також він кладе 1 жетон пошкодження на символ статі жертви **Є**. Ці жетони показують, де на тілі жертви є **видимі** рани та якої вона статі. Насамкінець привид уголос читає короткий опис вигляду свого тіла (це текст у правому нижньому куті карти історії, виділений курсивом).

*ПРИКЛАД ПРИГОТУВАНЬ ДО ГРИ ВТРЬОХ:*



# Теребіг гри

Першим ходить детектив, який останнім з-поміж присутніх став свідком якоїсь незвичайної події. Далі хід виконуватиме наступний за годинниковою стрілкою гравець-детектив і т. д. аж до завершення гри. Хід ніколи не передають безпосередньо гравцю-привиду, адже його роль полягає в тому, щоб відповідати на запитання детективів упродовж усієї гри.

У свій хід детектив може виконати 2 дії в такій послідовності:

- 1 Поставити запитання привида (обов'язково).
- 2 Спробувати розкрити справу (необов'язково).

## Як поставити запитання привида

Щоб поставити запитання привида, виконайте такі кроки:

- 1 Виберіть зі своєї руки 1 карту взаємодії й зіграйте її, виклавши на стіл горілиць.
- 2 Поставте вголос 1 будь-яке запитання, на яке **не можна** відповісти «так» або «ні».
- 3 Привид відповідає на запитання тим способом, який передбачений зіграною картою.
- 4 Коли привид відповість на поставлене запитання, усі детективи можуть зробити нотатки у своєму записнику за ширмою.
- 5 Відкладіть зіграну карту взаємодії або поверніть її у коробку – вона більше не знадобиться у цій партії.


*ПРИМІТКА. Творчий підхід – запорука успіху! Детективи можуть ставити привида будь-які запитання на свій розсуд. Вони можуть стосуватися одного з ключових запитань справи (ці запитання зазначені у записниках детективів: «Хто?», «Чому?», «Де?», «Як?» і «Знаряддя?»), але вам не обов'язково обмежуватися лише ними.*

*Приклади запитань:*

- Чим ти займаєся?
- Як швидко ти помер?
- Як ти почувалася за 5 хвилин до смерті?
- Які в тебе були стосунки зі вбивцею?

## Як розкрити справу

Після того як привид відповів на ваше запитання, можете спробувати розкрити справу й **уголос** розповісти свою версію подій і відповісти на 5 ключових запитань. Це частина ходу активного гравця, тож тільки він може висловлювати свої здогадки.

 «Хто?» – людина або інша істота (чи група), відповідальна за смерть жертви. Винуватець – це не обов'язково той, хто вчинив убивство, адже жертва могла загинути внаслідок ненавмисних дій. Зрештою, винуватцем може бути й сама жертва. Зазвичай відповіддю на запитання «Хто?» є професія чи рід занять винуватця, або ж статус взаємин чи спорідненості з жертвою.

*ПРИКЛАД: бандит, таксист, дядько, коханий.*



«Де?» – місце, де загинула жертва. Зазвичай це район міста, тип будівлі, кімната чи навіть конкретне місце в будинку.

6

*ПРИКЛАД: вітальня, пекарня, пляж, шахта.*

**ВАЖЛИВО.** Кожен детектив може спробувати розкрити справу не більше двох разів за гру. Після другої невдалої спроби вас усувають від розслідування, і ви більше не можете виконувати ходи. Решта детективів продовжують грати далі за звичайними правилами.



«Чому?» — мотив чи причина дій, що призвели до загибелі жертви.

*ПРИКЛАД: ревності, гроші, цькування, поспіх.*



«Як?» — в який спосіб загинула жертва. Зазвичай це медичні стани чи дії, які стали безпосередньою причиною смерті.

*ПРИКЛАД: колота рана, утоплення, алергічна реакція, вогнепальне поранення.*



«Знаряддя?» — знаряддя вбивства, предмет або інструмент, який спричинив смерть жертви.

*ПРИКЛАД: мачете, дробовик, камінь, вогонь.*

Зліва на карті історії вказаний перелік слів, які привид повинен трактувати як правильні відповіді на ключові запитання. Якщо детектив, розповідаючи свою версію, використовує синоніми до цих слів, таку відповідь теж слід зарахувати як правильну.

*ПРИКЛАД. Правильна відповідь на ключове запитання «Знаряддя?» — «Сокира». Привид також повинен зарахувати відповідь «топірець» або «томагавк», тоді як варіанти «мачете», «кинджал» або «ніж» будуть неправильними.*

*Правильна відповідь на ключове запитання «Чому?» — «Паніка». Привид зарахує як правильну відповідь слова «переляк» або «страх». Неправильними варіантами відповіді будуть «емоції», «невроз» і «стрес».*

## Розкриття справи й хибний слід

Після того як ви спробували розкрити справу й розповіли свою версію, може статися одне з двох:

- **Ви розкрили справу!** Якщо ви правильно відповіли на усі 5 ключових запитань, гру завершено. Вітаємо, ви та привид перемогли!
- **Хибний слід.** Якщо ви правильно відповіли тільки на частину ключових запитань, то привид повинен написати в будь-якому місці вашого записника число від 0 до 4. Це число вказує на кількість правильних відповідей, однак ви не знаєте, які з відповідей правильні, а де ви пішли хибним слідом. Гравець-привид виконує цю дію мовчки і таємно від інших гравців, тож тільки ви знатимете, як близько підійшли до розгадки.

Потім привид записує на своєму планшеті (також потай) кількість правильних відповідей. Це число слід записати в першому порожньому стовпці, у рядку із зображенням відповідного детектива. Коли наступний детектив піде хибним слідом, розповідаючи свою версію, то кількість його правильних здогадок привид повинен записати у наступному порожньому стовпці у відповідному рядку.

*ПРИКЛАД: Черниця Клара робить другу й останню спробу розкрити справу. Вона правильно відповідає на 4 ключові запитання. Привид пише цифру 4 на своєму планшеті у першому порожньому стовпці, у рядку із зображенням Клари.*

	3				
		3			
	2			4	
			4		
				3	

*ПРИМІТКА. Планшет привида слід завжди ховати чи класти долілиць, після того як привид запише результати чергової невдалої спроби. Ніхто з детективів не повинен бачити, що там написано.*

## Додаткові підказки привида

Якщо ви пішли хибним слідом, то привид може дати усім детективам додаткову підказку. Для цього він грає одну з трьох карт взаємодії привида і дає підказку у спосіб, визначений зіграною картою. Жоден детектив не може поставити запитання, поки привид не закінчить давати підказку. Детективи можуть спостерігати за привидом та робити відповідні нотатки в своїх записниках. Кожну зі своїх карт взаємодії привид може використати лише 1 раз за гру. Після використання карту взаємодії привида повертають в коробку.

## Кінець ходу детектива

Після того як ви виконаєте свої дії (чи дію), ваш хід закінчується, і наступним ходить детектив ліворуч від вас.

## Кінець гри

Гра завершується, якщо:

- 1 Один із детективів правильно відповів на усі 5 ключових запитань історії (див. розділ «Як розкрити справу»). Цей детектив і привид перемагають.
- 2 У всіх детективів закінчилися карти взаємодії та/або спроби розкрити справу, і жоден із них не відповів правильно на 5 ключових запитань. У такому разі детектив із найбільшою кількістю правильних здогадок стає єдиним переможцем. У разі нічиєї переможцем стає той претендент, який раніше висловив найбільшу кількість правильних здогадок.

*ПРИКЛАД. У грі беруть участь 2 детективи – черниця Клара і професор Крістофер. Відповідно до записів на планшеті привида, черниця Клара першою спробувала розкрити справу і правильно відповіла на 3 з 5 ключових запитань. Після неї свою першу спробу зробив професор Крістофер, правильно відповівши на 4 ключових запитання. У наступному раунді Крістофер спробував ще раз із таким самим результатом. Насамкінець Клара зробила свою другу спробу й також правильно відповіла на 4 запитання. Гра завершується, бо всі детективи використали всі свої спроби. У грі перемагає Крістофер, адже він першим висловив найбільшу кількість правильних здогадок.*

		4	4						
3			4						

## Історії й сортування карт

«Паранормальні детективи» — це гра, що опирається на історії. Кожну історію можна зіграти лише раз. Радимо вам складати використані карти історій в окремий мішечок, щоб випадково не взяти їх у своїх наступних партіях. Радимо завантажити наш безплатний застосунок «Paranormal Detectives», там ви знайдете ще більше таємничих історій! Застосунок доступний українською мовою!

Безплатний  
застосунок



ЗАВАНТАЖИТИ З

App Store



ЗАВАНТАЖИТИ З

Google play





## Кооперативний режим

У цьому режимі всі детективи спільно працюють над розкриттям справи, вони можуть спілкуватися та обмінюватися ідеями щодо отриманих підказок упродовж усієї гри.

Єдина різниця в перебігу гри полягає в тому, що всі детективи як команда мають усього лише 2 спроби, щоб розкрити справу. Детективи спільно вирішують, коли варто спробувати розкрити справу, й погоджують між собою версію подій.

Усі гравці (разом з привидами) перемагають, лише якщо детективи дадуть правильну відповідь на усі 5 ключових запитань. Підсумковий результат залежатиме від кількості зіграних карт взаємодії:

### Кількість зіграних карт взаємодії

14+  
12–13  
10–11  
9 або менше

### Результат

Екстрасенси-початківці  
Спритні ловці примар  
Досвідчені консультанти духів  
Славетні мисливці на привидів

# Карти взаємодії

## Карти таро



Привид викладає на стіл до 3 карт таро.

Привид вибирає до 3 карт таро зі своєї колоди та розкладає їх так, щоб відповісти на запитання.

Привид може використовувати як лице, так і зворот вибраних карт таро, повертати їх як завгодно та накладати одну на одну, щоб показати важливі частини і накрити неважливі частини зображень.



**ПРИКЛАД.** Детектив запитав у привида: «Як ти помер?». Привид у відповідь виклав дві карти таро горілиць («Вежу» та «Десятку кубків») і закрити неважливі частини однієї з них зворотом третьої карти. У такий спосіб привид намагався показати людину, що падає з даху високої будівлі.



Привид розміщує вказівники на спиритичній дошці.

## Спиритична дошка

Привид відповідає на запитання за допомогою спиритичної дошки. На дошці розміщені літери українського алфавіту, розділені на 11 груп по 3 літери в кожній. Привид може розмістити на дошці від 1 до 5 пронумерованих вказівників, позначаючи в такий спосіб 5 перших букв

відповіді на запитання. Кожен вказівник повинен вказувати на групу літер, а не на конкретну літеру. На одну групу літер може вказувати кілька вказівників.

**ПРИКЛАД.** Привид розмістив вказівники, щоб натякнути на слово «отрута». Він вирішив використати тільки 4 вказівники.



Привид розміщує до 3 жетонів на шкалах та/або кольорах спектрометра.

## Спектрометр

Привид бере до 3 жетонів спектрометра і розміщує їх на різних шкалах спектрометра:

- «Маленький» – «Великий»
- «Легкий» – «Важкий»
- «Повільний» – «Швидкий»
- «Добрий» – «Злий»
- «Тихий» – «Гучний»
- «Холодний» – «Гарячий»
- «Молодий» – «Старий»

Замість того щоб розміщувати жетони на шкалах, привид може розмістити 1 або більше жетонів на полі спектру кольорів.

**ПРИКЛАД.** Детектив запитав привида про знаряддя вбивства. Привид хоче своєю підказкою натякнути на вогонь, тому він розмістив жетони так, щоб один з них вказував на «Гарячий», а другий – на червоний колір. Привид вирішив не викладати третій жетон.





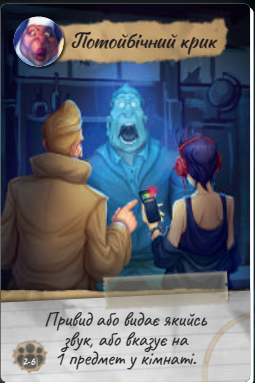
## Перо

Привид намагається намалювати відповідь на запитання на пергаменті, тримаючи детектива за зап'ясток і рухаючи його рукою з маркером. Малюнок має складатися з однієї суцільної лінії. Якщо лінія переривається, детектив втрачає зв'язок із привидом, і той не може завершити малюнок. Привид може малювати лише форми та символи — писати слова, літери та цифри не можна.



## Петля повішеника

Щоб відповісти на поставлене запитання, привид використовує дві мотузки. Він може викладати ними лише форми та символи — утворювати мотузками слова, літери та цифри не можна.



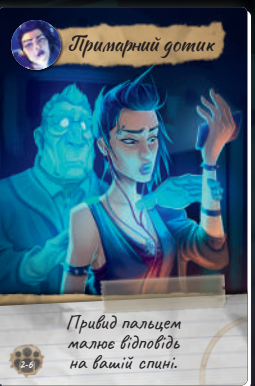
## Потойбічний крик

Щоб відповісти на запитання, привид може видати будь-який звук (це не може бути слово) або вказати пальцем на 1 предмет у кімнаті.



## Німий шепіт

Без жодного звуку привид відповідає на запитання, рухаючи губами так, ніби вимовляє 1 слово.



## Примарний дотик

Привид відповідає на запитання, малюючи пальцем на спині детектива, який поставив це запитання. Привид повинен зробити це так, щоб інші гравці не бачили, що він малює. Привид може малювати лише форми та символи — писати слова, літери та цифри не можна.



## Тінь у дзеркалі

Без жодного звуку привид відповідає на запитання, використовуючи тільки жести та міміку упродовж щонайбільше 3 секунд.



# Творці гри

- Автори гри:** Марцін Лончинський, Шимон Малінський, Адріан Ожеховський  
**Співавтор концепції гри:** Горацій Мазовецький  
**Ілюстрації:** JocArt – Йохем ван Гул  
**Графічний дизайн:** Матеуш Комада, Катажина Кособуцка  
**Продюсер:** Венсан Вергонжан  
**Менеджер з виробництва:** Пшемислав Долеговський  
**Розвиток гри:** Філіп Мілунський, Міхал Голембовський  
**Редагування правил:** Сет Джонсон, Пол Гроган, Gaming Rules!

# Українське видання

- Головний редактор:** Михайло Клейменов  
**Переклад та редагування:** Алла Костовська  
**Коректорка:** Олена Діденко  
**Дизайн та верстка:** Артур Патрихалко  
**Видавничі процеси:** Владислав Бондаренко, Дмитро Худобін, Оксана Таран, видавництво «ROZUM»



**ROZUM**

[www.rozum.com.ua](http://www.rozum.com.ua)

**GAMING  
RULES!**

*Історія створення цієї гри досить незвичайна. Ідея гри з'явилася в авторів на фестивалі «Games Laboratory». «Lucky Duck Games» та автори гри висловлюють подяку команді фестивалю на чолі з Кшиштофом Шафранським та Мацеєм Єсьоновським, а також усім учасникам «Games Laboratory».*

*Ми також надзвичайно вдячні усім амбасадорам «Lucky Duck Games» за корисні відгуки, надіслані нам під час бета-тестування гри!*