

# «Скелет в шкафу»

## Правила игры

### Предыстория

Леди Фелисия собирается открыть своим близким тайну, которую хранит много лет.

Под этим предлогом она приглашает их в свой замок Саделей.

Многие гости собрались накануне вечером и вообще не виделись с хозяйкой.

А утром дворецкий обнаружил, что леди Фелисия бесследно пропала, не взяв с собой никаких вещей. Ни тела хозяйки, ни следов крови не обнаружено. До выяснения обстоятельств дела все обитатели замка находятся под подозрением.

Тут же кто-то вспомнил о девушке в зеленом платье, пропавшей много лет назад при таких же странных обстоятельствах. Её призрак бродит теперь по замку, пугая хозяев и гостей...

*Что же случилось с леди Фелисией сегодня ночью?*

*Неужели, призрак девушки в зеленом повинен в исчезновении хозяйки замка?*

*Или кто-то из гостей замка затаил злобу на леди Фелисию?*

*Что за страшную тайну она хотела открыть? И не связано ли это как-то с ее пропажей?*

*Смогут ли гости замка снять с себя подозрения и распутать это нелегкое дело?*

### Цели игры

Главная задача ИНСПЕКТОРА выяснить, **что случилось** с хозяйкой замка и **кто виноват?**

То есть, найти хозяйку живой или мёртвой, и, если она мертва, то найти преступника и арестовать его.

Главная задача КАЖДОГО ИГРОКА - **сохранить** свои “скелеты в шкафу” и **вычислить** настоящего преступника, либо не дать вычислить себя (если преступником оказались вы).

Все игроки принимают активное участие в расследовании, так как, пока не найден настоящий преступник, все остальные также находятся под подозрением и в любой момент любой из них может быть обвинен в убийстве.

Все игроки имеют право слова, чтобы высказать свои соображения по поводу пропажи хозяйки, и свои подозрения. Каждый игрок выступает в роли своего собственного адвоката и защищается от чужих подозрений и нападков на свою персону.

### Ход игры

Карточки сортируются по названиям на три стопки: ПЕРСОНАЖИ, АЛИБИ, УЛИКИ.

Каждый игрок получает по одной карточке из каждой стопки.

1. Карточки **УЛИКИ** смотреть нельзя! Они кладутся рядом с каждым игроком рубашкой вверх. Инспектор их открывает по мере необходимости, когда расследование заходит в тупик.

В карточках УЛИКИ содержатся, собственно, улики, которые могут дать какую-то полезную дополнительную информацию или бросить тень на кого-то из персонажей. Каждый раз, вскрыв карточку УЛИКА, игроки должны обсудить, что это за улика, с кем она может быть связана, может ли новая информация помочь следствию или уводит его в сторону. Если она связана с одним из игроков, он должен попытаться объяснить, что это, как к нему попало и прочее. Если он не сможет этого сделать, то может оказаться обвиненным большинством голосов в убийстве.

2. Карточки **ПЕРСОНАЖ И АЛИБИ**.

Все внимательно читают описание своих персонажей в карточках **ПЕРСОНАЖ**.

В этой карточке нет ничего, что необходимо было бы скрывать от других игроков. Можете смело рассказывать, кто вы и как попали в замок.

### **Рекомендации:**

*Если вы в первый раз играете в эту игру, то, изучив карточки персонажей можно провести первый раунд, во время которого игроки расскажут, кто есть кто, и проведут первый этап расследования - выскажут свои подозрения и предположения по поводу того, куда могла деться леди Фелисия, по какой причине и кто из присутствующих мог бы быть причастен к её исчезновению. И уже после этого раздать карточки АЛИБИ.*

3. Игроки наугад берут себе по одной карточке - **АЛИБИ**.

В карточке АЛИБИ содержится информация - кем ваш персонаж является на самом деле, зачем он на самом деле находится в замке, а также где был и что делал сегодня ночью. Это может быть вашим алиби (если, конечно, вам не досталась карточка преступника), но в то же время, это ваш “скелет в шкафу”. Не все игроки смогут открыто рассказать где они были и что делали, так как это может уличить их в другом преступлении или мелкой пакости. Можно намеками дать понять, что вы невиновны, что не могли совершить убийства хозяйки замка, так как были заняты совсем другим делом, так далее.

Чистосердечно признаться в меньшем проступке, и предъявить всем свой “скелет в шкафу” можно только в самом крайнем случае - если вас большинством голосов обвинили в убийстве хозяйки замка и больше никакие ваши доводы не помогают оправдаться.

Если вы невиновны в этом преступлении, то игра продолжается и вы, по прежнему, в игре.

Если же именно вы виновны в пропаже хозяйки замка, что ж, финита ля комедия, как говорят итальянцы!

Придется признать свою вину и начать всё заново!