

«Скелет в шкафу»

правила игры

Предыстория

Леди Агата, хозяйка замка «Убежище монахов», известна своей добротой и эксцентричностью. Она готова приютить у себя в замке каждого, кто обратится к ней за помощью. Поэтому в её доме всегда полно гостей, постояльцев и прислуги, и всех она считает своими друзьями.

Накануне леди Агата сообщила всем своим друзьям и знакомым, что собирается открыть какую-то тайну. Под этим предлогом она приглашает всех в свой замок «Убежище монахов». Многие гости собрались накануне вечером и вообще не виделись с хозяйкой.

А утром дворецкий обнаружил, что леди Агата 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.

Что же случилось с леди Агатой сегодня ночью?

Неужели кто-то из гостей затаил злобу на хозяйку замка?

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 КАЖДОГО ИГРОКА – раскрыть как можно больше чужих секретов, сохранив при этом свой «скелет в шкафу».

Все игроки принимают активное участие в расследовании, так как пока не найден настоящий преступник, все находятся под подозрением и в любой момент каждый из них может быть обвинен в совершении преступления и «арестован».

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

Ход игры

Ведущий наудачу раздает игрокам по две карточки.

Первая - **Персонаж**. В ней нет ничего секретного, напротив, содержится информация, которую можно рассказать всем. Вторая карточка - **Алиби**. Здесь содержится секрет персонажа, его «скелет в шкафу», который следует сохранить как можно дольше! **Но, кроме того, в карточке Алиби есть информация, которой можно и нужно делиться!**

Например, что персонаж делал сегодня ночью, что или кого видел, возможно, кто-то сможет подтвердить его слова и тем самым составить алиби. Или персонаж может подтвердить чье-то алиби, но при этом, стараясь не раскрыть свой секрет!

Периодически ведущий вскрывает карточки **Улика**, которые могут задать неожиданное направление расследованию или бросить на кого-то тень подозрения.

Чтобы игра шла динамично, каждый игрок должен принимать активное участие в расследовании, высказывать свои мысли, умозаключения и подозрения.

Время от времени, путём общего голосования, производится «арест» самого подозрительного персонажа, при этом обнаружится его Алиби, то есть его «скелет в шкафу», чтобы все могли убедиться в его виновности или, напротив, снять с игрока подозрения. После чего игра продолжается, и «арестованный» игрок продолжает участвовать в расследовании.

Игра продолжается до логического конца, пока не будут раскрыты одно или несколько преступлений.