

# ПРАВИЛА



## **Важно**

*Пожалуйста,  
прочитайте этот  
буклет первым:  
в нём содержится  
информация,  
необходимая для  
ведущего!*

# Дорогие хозяин или хозяйка вечера!

В игре «Тень над поместьем Хагенберг» из серии Culinario Mortale вы приглашаете друзей на ужин. Но основного блюда нет на столе. Потому что это история о преступлении, которое вам и вашим гостям предстоит раскрыть. Каждый из вас примерит на себя роль одного из подозреваемых. Ваша общая цель – найти среди вас убийцу. Стоит лишь собрать разрозненные факты воедино, обсудить их, и дело в шляпе. Но помните: у каждого приглашённого в этот вечер есть тайна, которую он не намерен раскрывать...

«Тень над поместьем Хагенберг» – это кооперативная игра, действие которой разворачивается уже после преступления. Чтобы разоблачить убийцу, все игроки будут совместно составлять из своих воспоминаний полную картину происшествия. Каждый раунд персонажи будут вспоминать новые детали злополучного вечера, поскольку в каждом раунде вы будете рассматривать разные временные отрезки. В конце игры вы совместно принимаете решение, кого из гостей передать в руки полиции.

Игры серии Culinario Mortale относятся к интерактивным ролевым играм. Поэтому, чтобы хорошо сыграть роль ведущего, вам как хозяину/хозяйке вечера будет очень полезно внимательно прочитать правила игры.

Состав:

- 1 БУКЛЕТ С ПРАВИЛАМИ ИГРЫ (вы их сейчас читаете).
- 1 БУКЛЕТ С СЮЖЕТОМ.
- 8 БУКЛЕТОВ ПЕРСОНАЖЕЙ (1 для вас и 7 для ваших гостей).
- 8 ТАБЛИЧЕК ПЕРСОНАЖЕЙ.
- 1 ЛИСТ С КОДОМ ПОДДЕРЖКИ – про него мы расскажем позже.

## До игры

Вы по своему желанию можете оформить помещение, в котором будете играть в Culinario Mortale. Если хотите, предложите своим гостям подготовить костюмы их персонажей.

Вам как ведущему понадобится буклет с правилами, который вы сейчас читаете, буклет своего персонажа и буклет с сюжетом — положите оба буклета справа от себя.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

1. *Определитесь с количеством игроков — игра предназначена для компании из шести-восьми игроков, включая ведущего. Страница справа расчерчена **НА ЗАГЛУШКИ** по количеству игроков. Откройте заглушку, которая соответствует количеству игроков, чтобы узнать, какие персонажи будут участвовать в игре. Персонажи, которых требуется исключить при распределении ролей, **НЕ МОГУТ БЫТЬ ПРЕСТУПНИКАМИ**. Для них действует презумпция невиновности.*
2. *Напишите имена персонажей на специальных табличках и расставьте их на столе. Рядом с табличкой положите буклеты этих же персонажей. Мы рекомендуем заранее распределить роли по игрокам. Если игроки хотят самостоятельно выбрать роль по краткому описанию, то это также допустимо.*
3. *Ведущий также выбирает одну из ролей. Все правила игры распространяются и на ведущего.*
4. *Все игроки за день до игры знакомятся с разделами «Вступление», «Правила игры», «Ход игры», а также вскрывают первый запечатанный раздел в буклете своего персонажа. В нём содержится предыстория, информация о роли, а также основной круг подозреваемых. Пока не вскрывайте заглушки и не читайте информацию, которая касается раундов 1–3.*
5. *Вы можете загрузить первую часть буклетов персонажей при помощи кода поддержки на специальном сайте, адрес которого будет указан в листе с кодом поддержки.*
6. *Игроки занимают места в соответствии с именами их персонажей. Постарайтесь вжиться в роль своих персонажей и использовать их имена при игре.*

## Вечер игры

Поскольку партия может продлиться несколько часов, будет нелишним приготовить небольшой ужин. Если вам понадобится дополнительное кулинарное вдохновение, мы собрали несколько рецептов.

Для незабываемого вечера мы предлагаем три блюда. Они просты в исполнении, их рецепты легко найти в интернете.

**Основное блюдо:** овощное рагу со свининой. Очень ароматное, пикантное и сытное блюдо.

**Закуска:** крем-суп из шампиньонов. Это отличная закуска с приятной консистенцией и сливочным вкусом.

**Десерт:** солёная карамель. Необычный и простой в приготовлении десерт.

Попросите гостей не опаздывать: вы сможете начать игру, только когда все участники будут сидеть за столом.

**ПОЖАЛУЙСТА, НЕ ОБСУЖДАЙТЕ СВОИХ ПЕРСОНАЖЕЙ ДО НАЧАЛА ИГРЫ.**

Если какие-либо материалы были потеряны, вы можете скачать их (но не более двух буклетов) при помощи кода поддержки на специальном сайте, адрес которого указан в листе с кодом.



## Ход игры

### Старт

#### Начало

Все игроки за день до игры знакомятся с разделами «Вступление», «Правила игры», «Ход игры», а также вскрывают первый запечатанный раздел в буклете своего персонажа. В нём содержится предыстория, информация об их ролях, а также основной круг подозреваемых. Ведущий также должен прочесть правила, предысторию и структуру вечера вслух.

### Пролог

#### Пролог

Теперь игра начинается: каждый участник кратко представляет своего персонажа.

***ВАЖНО:** последним представляется **АНТОН ХАГЕНБЕРГ**. Ведущий передаёт ему на время **БУКЛЕТ СЮЖЕТА**. Антон приветствует всех присутствующих и читает «Пролог» из **БУКЛЕТА СЮЖЕТА**. Этот раздел выглядит как небольшое обращение. Затем Антон возвращает **БУКЛЕТ СЮЖЕТА** обратно ведущему.*

### 1

#### Раунд 1

После прочтения «Пролога» можно начинать первый раунд игры. Все игроки вскрывают заглушки на раунде 1 в своих буклетах персонажей и читают раздел про себя. Обратите внимание: в каждом раунде вы будете обсуждать только определённый временной отрезок злополучного вечера. Это означает, что в каждом раунде игроки будут знать только часть информации о том, что происходило тем вечером. Например, информация раунда 1 ограничена временным отрезком раунда 1 и так далее.

30  
60



Информация о дальнейшем развитии событий будет раскрываться постепенно в следующих раундах. Поэтому в первом раунде вы не сможете полностью представить себе, как было совершено преступление.

Когда все игроки прочтут раздел раунда 1, можно начинать обсуждение. Например, так: спросите у любого персонажа, что он делал или где был в конкретное время.

***ВАЖНО:** следите за тем, чтобы участники говорили своими словами, а не зачитывали ответы из своих буклетов персонажей. Чтобы партия прошла интересно, отыгрывайте свои роли и обсуждайте произошедшее в формате живой беседы.*

На каждый из трёх раундов у вас уйдёт по 30–60 минут. Решение о переходе к новому раунду вы принимаете все вместе.

Когда именно? Как только возникает ощущение, что обсуждение идёт по кругу, – это верный знак, что вся доступная информация уже известна. Если у вас остались сомнения на этот счёт, вы можете уточнить, есть ли у кого-то из присутствующих желание что-то добавить. Получив отрицательный ответ, переходите к следующему раунду.

Мы рекомендуем делать небольшие перерывы между раундами, чтобы игроки могли передохнуть. Однако эти перерывы не должны быть слишком долгими: оптимальной будет пауза в 10–15 минут.

**2****А****30  
60****Раунд 2**

Все игроки вскрывают заглушки на раунде 2 в своих буклетах персонажей и читают раздел про себя. Затем вы как ведущий вскрываете заглушку раздела «Событие А» из **БУКЛЕТА СЮЖЕТА** и зачитываете его. Теперь, когда вы получили новую пищу для ума, можете приступить к обсуждению. Как обычно, честь начать дискуссию принадлежит хозяину вечера.

*Длительность раунда: 30–60 минут.*

**3****Б****30  
60****Раунд 3**

Все игроки вскрывают заглушки на раунде 3 в своих буклетах персонажей и читают раздел про себя. Затем вы как ведущий вскрываете заглушку раздела «Событие Б» из буклета сюжета и зачитываете его.

После этого вы в последний раз обсуждаете, как именно – с учётом новых подробностей – было совершено преступление. Теперь у вас достаточно информации, чтобы обличить преступника. Вы можете обвинить только одного персонажа. Как обычно, честь начать дискуссию принадлежит хозяину вечера.

*Длительность раунда: 30–60 минут.*





#### **Подозрения и защита**

Каждый игрок может высказать свои подозрения, кто совершил преступление. Все игроки, оказавшиеся под особым подозрением, имеют право защищать себя. После третьего раунда проведите голосование.

#### **Голосование**

Проведите голосование и мнением большинства решите, кого вы объявите убийцей. У каждого игрока ровно один голос. При равенстве голосов проведите второй тур, но голосовать можно только за тех, кто набрал большинство в первом туре. После того как все высказали свою версию, переходите к разгадке.

*Длительность голосования — не более 30 минут.*



#### **Разгадка**

Ведущий зачитывает вслух всю историю, чтобы собрать полноценную картину этого вечера. В финале вы узнаете, верно ли вы назвали преступника, а также сможете пролить свет на мрачные тайны всех участников.

Если вы правильно обличили преступника или преступницу, то группа побеждает, а убийца проигрывает. Если группа ошиблась, то убийца побеждает.



# Список дел хозяина/хозяйки вечера

## До игры

- Запланируйте партию на определённое время.
- Распределите роли между гостями.
- За день до запланированной игры разошлите участникам необходимые разделы их буклетов персонажей. Попросите игроков внимательно прочитать эти разделы.
- Предложите гостям подготовить костюмы, чтобы вжиться в роль. Напомните игрокам, что им будет необходимо отыгрывать своего персонажа.
- Подготовьте угощение, так как партия может продлиться несколько часов. Рекомендуемые блюда представлены в разделе «Вечер игры».

## За день до игры

- Оформите помещение, в котором будете играть, так, чтобы создать соответствующую атмосферу (по желанию).
- Расставьте таблички с именами, чтобы обозначить места персонажей за столом.

## Заключение

Если у вас возникли вопросы по подготовке или ходу игры серии Culinario Mortale, вы можете написать нам на адрес [info@mglan.ru](mailto:info@mglan.ru).

Если вы не нашли ответа на свой вопрос, мы будем рады вам помочь: обратитесь к нашему сайту [www.culinario-mortale.ru](http://www.culinario-mortale.ru). Мы будем также рады вашим отзывам и замечаниям.

Все персонажи являются вымышленными, любое совпадение с реально живущими или когда-либо жившими людьми случайно. Это же касается и большинства географических наименований.

А теперь – желаем приятного вечера за игрой «Тень над поместьем Хагенберг»!



МОСИГРА  
[mosigra.ru](http://mosigra.ru)



Magellan  
[mglan.ru](http://mglan.ru)

Авторы: Kauffmann, Bischoff & Otani GbR  
Художник: Геральд Вагнер

Русское издание: ООО «Магеллан Производство»  
Общее руководство: Михаил Акулов  
Руководство производством: Иван Попов  
Директор издательского департамента: Александр Киселев  
Главный редактор: Валентин Матюша  
Выпускающий редактор: Павел Коврижкин  
Переводчики: Валерия Куликова, Анастасия Егорова  
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой  
Дизайнер-верстальщик: Евгений Загатин  
Корректоры: Наталья Валько, Ксения Ларина, Елена Марута  
Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.


Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2023 ООО «Магеллан Производство». Все права защищены.

Версия правил 1.0

Подписывайтесь на новости нашего издательства:

 [t.me/magellanboardgames](https://t.me/magellanboardgames)

 [vk.com/magellanboardgames](https://vk.com/magellanboardgames)



CULINARIO  
MORTALE