

ПРАВИЛА



Важно

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

Дорогие хозяин или хозяйка вечера!

В игре «Смертельный рецепт» из серии Culinario Mortale вы приглашаете ваших друзей на ужин. Но вашего 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...

«Смертельный рецепт» – это кооперативная игра, действие которой разворачивается уже после преступления. И чтобы разоблачить убийцу, все игроки будут совместно составлять из своих воспоминаний полную картину происшествия. Каждый раунд персонажи будут вспоминать новые детали злополучного вечера, так как 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.
- 7 БУКЛЕТОВ ПЕРСОНАЖЕЙ.
- 7 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 костюм своего персонажа.

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 пяти-семи 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. Игроки занимают места в соответствии с именами их персонажей. Постарайтесь вжиться в роль своих персонажей и использовать их имена при игре.*
- 4. Все игроки читают про себя разделы «Вступление», «Правила игры» и «Ход игры» из своих буклетов персонажей. Не вскрывайте пока заглушки и не читайте информацию, которая касается раундов 1–3.*

ДЛЯ 5 ИГРОКОВ

Аккуратно разрежьте

по пунктирной линии.

ДЛЯ 6 ИГРОКОВ

Аккуратно разрежьте

по пунктирной линии.

ДЛЯ 7 ИГРОКОВ

*Распределите
все роли,
кроме Арианы
Виттиг и Альберта
Меннингера.*

*Распределите
все роли,
кроме Альберта
Меннингера.*

*Распределите
все роли.*

Описание персонажей:

Патриция Меннингер (35 лет)

Красавица-жена погибшего шеф-повара и ресторатора Георга Меннингера. Настолько же ленива, насколько хороша собой. Большую часть своего времени проводит с подружками в баре ресторана, принадлежавшего её супругу.

Альберт Меннингер (58 лет)

Брат жертвы. Стал независимым владельцем экофермы, после того как был уволен Георгом несколько лет назад. Этим вечером Георг и Альберт увиделись впервые с того момента.

Соня Рихтер (42 года)

Бывшая возлюбленная Альберта. Занимается всеми организационными вопросами в ресторане. Постоянно находится под давлением и очень напряжена.

Ариана Виттиг (20 лет)

Стажёр в ресторане. Принимает близко к сердцу трудности, с которыми ей приходится сталкиваться. А будни у кухонного персонала весьма жёсткие...

Хенрик Киршхоф (38 лет)

Повар-бунтарь. Весь покрыт татуировками и пирсингом. Считает, что кулинария – это не профессия, а искусство.

Марсель Адлер (46 лет)

Повар и соперник Хенрика за право наследовать ресторан. Если Киршхоф, скорее, деятель искусства, то Марсель – трудолюбивый ремесленник.

Кристина Вайлер (38 лет)

Лучшая подруга Патриции. Часто сидит с последней в баре за бокалом шампанского. Держит небольшой магазин модной одежды в городке у подножья Альп.

Вечер игры

Так как партия может продлиться три-четыре часа, 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 легко найти в интернете.

Основное блюдо: жаркое в тыкве. Запечённые овощи с мясом в тыкве вместо горшочка для запекания.

Закуска: рулет из сельди с плавленым сыром. Отличная холодная закуска в виде рулетиков из сельди с плавленым сыром.

Десерт: жареный снег. Необычный восточный десерт из обжаренного в масле мороженого.

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, который будет указан в листе с кодом.



Ход игры

Старт

Начало

Если все игроки готовы и ознакомились с необходимыми разделами, вскройте первый раздел в буклетах своих персонажей. И ознакомьтесь с «Предысторией» и «Целью» ваших персонажей.

Пролог

Теперь игра начинается: каждый участник кратко представляет своего персонажа.

*ВАЖНО: последней представляется **СОНЯ РИХТЕР**. Ведущий передаёт ей на время **БУКЛЕТ СЮЖЕТА**. Соня приветствует всех присутствующих и читает «Пролог» из **БУКЛЕТА СЮЖЕТА**. Этот раздел выглядит как небольшое обращение. Затем Соня 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. 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.

30
60



Когда все игроки прочтут раздел раунда 1, можно начинать обсуждение. Например, начните обсуждение 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 только 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, можете переходить 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

A

30
60

3

Б

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 у 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.

Раунд 3

Все игроки вскрывают заглушки на раунде 3 в своих буклетах персонажей и читают раздел про себя. Затем вы как ведущий вскрываете заглушку у 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.



Подозрение 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 и мнением большинства решите, кого вы объявите убийцей.

После того как все высказали свою версию, переходите к разгадке.



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.



Список дел хозяина/хозяйки вечера

До игры

- Запланируйте партию на определённое время.
- Распределите роли между гостями.
- За пару дней 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 «До игры».

За день до игры

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

Заключение

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 «Смертельный рецепт»!



МОСИГРА
mosigra.ru



Magellan
mglan.ru

Авторы: Kauffmann, Bischoff & Otani GbR Württembergallee 29.
Художник Катя Гасенёрль.

Локализация игры

Разработка: Анна Половцева, Дмитрий Чупикин,
Анна Давыдова, Павел Коврижкин.

Тексты: Павел Коврижкин, Анна Давыдова.

Дизайн и вёрстка Евгений Загатин.

Перевод: Анастасия Егорова, Дмитрий Чупикин.

Корректоры: Елена Марута, Ксения Ларина.

© Culinario Mortale. Все права защищены.

© Издание на русском языке.

ООО «Магеллан Производство», 2021.

111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал, дом 11,
строение 9, этаж 2, комната 205. Тел.: +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры
без разрешения правообладателей запрещено.

И хватит читать мелкий шрифт – давайте играть!



CULINARIO
MORTALE®