

# ГОРОДСКОЙ УБИЙЦА



## НОВЫЕ СЦЕНАРИИ

В этом дополнении вас ждёт два новых захватывающих сценария!

Играйте их по обычным правилам сценариев, представленным в базовой игре.



# ГОРОД В ПЛЕНУ

Незнакомец назначает встречу редактору газеты Джиму Остину, обещая рассказать о связях мэрии с мафией. За день до встречи его неожиданно убивают, и полиция не торопится найти виновного. Остин начинает собственное расследование и обнаруживает, что мафия подмяла под себя весь город и доверять в нём можно не каждому...



Детективом становится:



Газетчик

Используемые мотивы:



Киллер

Маньяк

Садист

Радикал

Террорист

Грабитель

~~Вигилант~~

~~Шпион~~

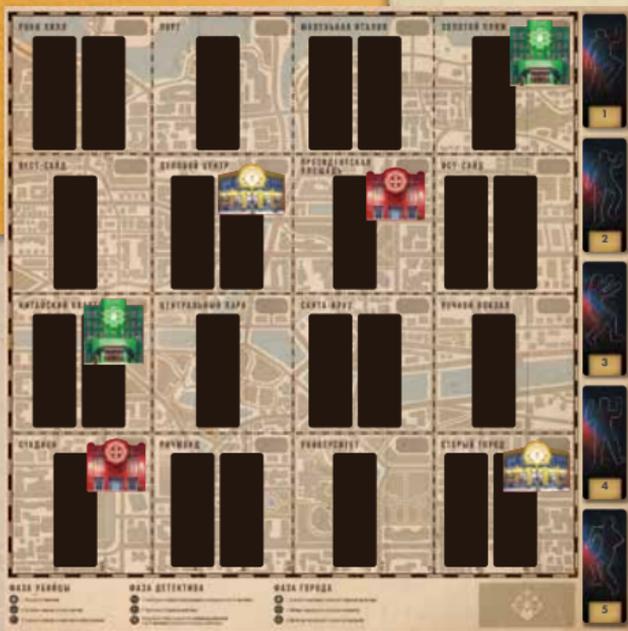
## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В этом сценарии не может быть Фигуранта. Уберите из игры карту детектива «Чистосердечное признание». В начале игры Убийца выбирает 2 соцгруппы, которые станут его союзниками, и кладёт жетоны этих соцгрупп перед собой. Затем Убийца убирает в коробку случайный жетон соцгруппы из оставшихся в стопке.

Детектив перед началом игры берёт карту детектива «Полицейский рейд» и один жетон соцгруппы, тайно смотрит его и замешивает обратно в стопку. В фазе города Убийца может назвать цвет соцгруппы вместо того, чтобы открывать жетон, и переместить жителей этого цвета по обычным правилам.

# ОРУЖИЕ ДЛЯ НАЙМА

После ликвидации своей цели наёмный убийца Филипп Рэйвен получает оплату мечеными деньгами, и на его след выходит полиция. Желая поквитаться с заказчиком, Рэйвен возвращается к нему и обнаруживает... его тело. Похоже, кто-то убивает всех причастных к этому делу. Рэйвена не интересуют мотивы, ему просто нужно найти охотника до того, как он сам станет добычей...



Детективом становится:



Гангстер

Используемый мотив:



Киллер

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В этом сценарии используется 24 карты жителя, и Детективу для победы необходимо вычислить только личность Убийцы, так как мотив всего один и он ему известен.

В этом сценарии у Убийцы два фигуранта дела — определите второго привычным образом во время подготовки к игре.

Уберите в коробку жетон слежки, жетоны улики и фишку полицейского участка — они не понадобятся. Убийца в начале игры берёт три карты убийцы: «Самодельная бомба», «Похищение» и «Ложный вызов». Под карты мест преступления 2 и 4 положите по одной карте «Конфискация транспорта».

Детектив получает эти карты после совершения соответствующих убийств. Остальные карты убийцы и детектива уберите в коробку.

Выполняя действие пожарной части, Детектив может не брать жетон и вместо этого называет соцгруппу, жителей которой хочет переместить.

# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:** Артур Ходжиков

**Иллюстрации, дизайн и вёрстка:** OWL Agency

**Развитие игры:** Павел Ильин

**Продюсер:** Владимир Грачёв

**Арт-директор:** Сергей Дулин

**Выпускающий редактор:** Анна Давыдова

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Ведущие тестировщики:** Елена Ворноскова, Марина Кузнецова,

Егор Бережков, Андрей Виннер

---

## ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Корректор:** Ольга Португалова

**Креативный директор:** Николай Пегасов

**Международное продвижение:** Мария Никольская

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.

© 2025 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

