



*Расследование начинается*



**ФАБРИКА  
ИГР**  
fbgames.ru

# ОПАСНЫЕ ГОСТИ

Кто убил мистера Уолтона?



## Содержание

Введение	стр. 4
Описание игры	стр. 5
Компоненты	стр. 6
Цель игры	стр. 8
Подготовка к игре	стр. 8
Ход игры	стр. 9
Вариант для двоих	стр. 10
Вариант для одного	стр. 10
Что делать, когда закончилась колода	стр. 10
Типы карт и листы для заметок	стр. 11
Советы	стр. 13
Дела	стр. 14
Разгадки	стр. 16

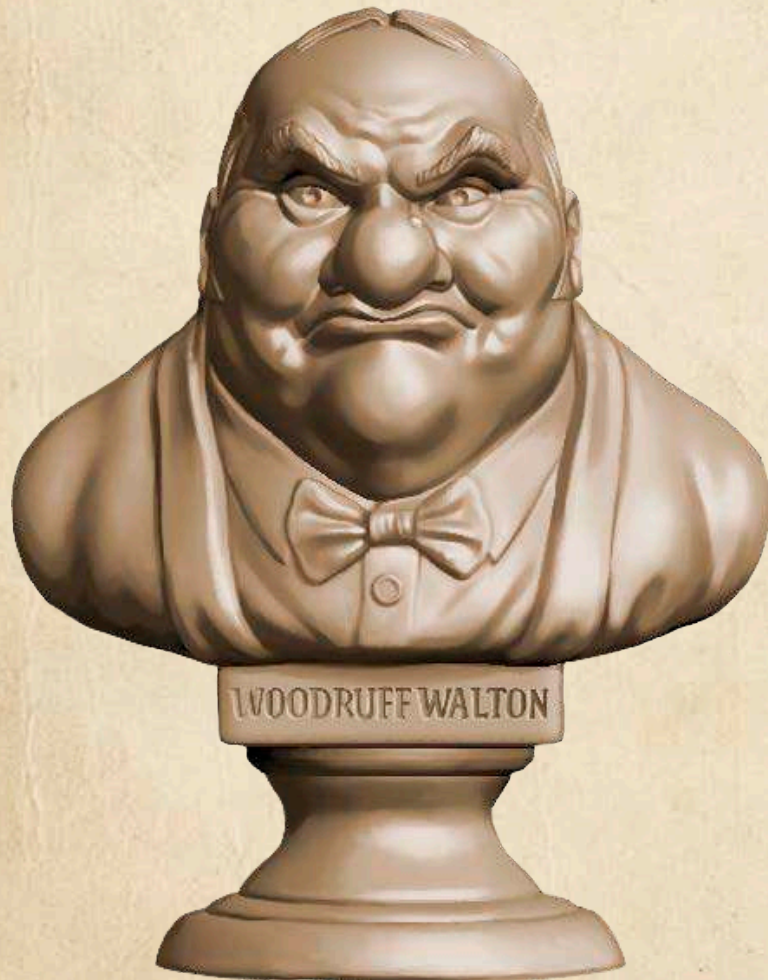


## Введение

Глубокой ночью вас и ваших коллег-детективов вызвали в особняк Уолтонов. Когда вы добрались, экономка объяснила причину столь срочного сбора: мистер Уолтон найден мертвым в своем кабинете!

Вудрафф Уолтон был одним из самых богатых людей в стране. Вполне очевидно, что его великолепный деловой нюх и абсолютная беспринципность были ключевыми факторами высокого положения. Деньги дали ему власть, а, как мы знаем, деньги могут превратить людей в эгоистичных, тираничных и при этом несчастных существ. Но не мистера Уолтона: он был козлом еще задолго до того, как приобрел свой статус. В довершение ко всему, у него было плохое чувство юмора и патологическая любовь к жестоким шуткам. Как вы теперь понимаете, у мистера Уолтона друзей было гораздо меньше, чем врагов.

На его столе вы обнаруживаете письмо...



*Если вы читаете это, значит...*

**МБЖА УБЖ. ЧУ!!!**

*Последние две недели кто-то настойчиво пытается меня прикончить. А знаю многих, кто хотел бы меня уойть, но лишь северо достаточно тупы, чтобы осуществить задуманное: мой бывший и не шибко умный однокурсник Стенли Смит, мой отставной племянник Мортимер В. Шошолоу, мерзкие догери моего покойного партнера Беатрис и Беренсе Бервик, мой некоинетентный телохранитель Фред Фарри, моя бывшая доинправительница, а ныне известный медик и Клодет Казелар и, конечно же, моя невыносимая «подруга» Лизжелика Сибинсон.*

*А решил собрать их сегодня вечером у себя в поместье, чтобы раскрыть того, кто за этим стоит.*

*К сожалению, что-то пошло не так. Мой отец всегда говорил, что люди, которые хотят тебя уойть –*

## ОПАСНЫЕ ГОСТИ

*А теперь перестали тратить время и быстро выжили, кто меня уойл!*

*Вудрафф Уолтон*

## Описание игры

«ОПАСНЫЕ ГОСТИ: Кто убил мистера Уолтона?» – новаторская карточная игра про тайны и расследования, где каждая партия воссоздает ночь, когда был убит мистер Уолтон.

Она предлагает в общей сложности 3600 способов раскрыть дело при помощи разнообразных комбинаций карт. Это означает, что могут быть созданы миллионы различных игровых колод, поэтому... можно с уверенностью заявить, что вы никогда не сыграете две одинаковые партии! Система «Умная колода» будет активно вовлекать вас в расследование – для раскрытия каждого дела придется проявить настоящий детективный талант.

Сможете ли вы первым разгадать тайну?



*КТО* убил мистера Уолтона?

*ПОЧЕМУ* преступник это сделал?

*ЧЕМ* было совершено убийство?

Был ли *СООБЩНИК*?

Чтобы найти ответы, вам потребуется допросить подозреваемых, расспросить домохозяев об инциденте, осмотреть место преступления, найти улики в особняке Уолтона, изучить полицейские отчеты... Все это вы будете делать, обмениваясь информацией с оппонентами или скрывая ее от них. Будьте готовы разбудить в себе непревзойденного сыщика!



ПОДОЗРЕВАЕМЫЕ



АНЖЕЛИКА АЛЬБИНСОН



СЕСТРЫ БЕРВИК



СТЕНЛИ СМИТ



КЛОДЕТТ КАЗЕЛАП



ГРЕГ ГАФНИ



МОРТИМЕР В. МОЛЛОУ



1(\*)-8



12+



45-75 мин.

## Компоненты

В игру «ОПАСНЫЕ ГОСТИ: Кто убил мистера Уолтона?» входят:

- 243 карты
- 1 держатель для колоды сброса
- 1 карта «ЗАСЕКРЕЧЕНО»
- 1 блокнот с листами для заметок
- 1 жетон первого игрока – фигура мистера Уолтона
- 8 жетонов разгадки
- 1 ложемент
- 8 ширм игроков
- 12 жетонов предложений
- 4 жетона расследования
- 6 карт профилей подозреваемых
- 1 буклет правил

(\*) Для игры в соло-режиме необходимо мобильное приложение



Рис. 1: Пример карты

Это темы. Они показывают, что информация на этой карте относится к определенным персонажам или комнатам в поместье Уолтона.

Это *ценность информации* по шкале от 1 до 3.

В этом месте находится *информация*, имеющая отношение к делу.



Так информация отображается в листе игрока.

Рис. 2: Пример рубашки карты

На рубашке каждой карты указан ее уникальный номер.



Рис. 3: Лист для заметок

Это основной инструмент детективов в игре «ОПАСНЫЕ ГОСТИ: Кто убил мистера Уолтона?». В нем игроки отмечают полученную информацию, чтобы ничего не забыть и строить теории.

### ОПАСНЫЕ ГОСТИ

<b>Анжелика Альбинсон</b> Отравленный бокал Дело принца Зловещие планы	<b>Сестры Бервик</b> Кровная месть Дискрепация Большие амбиции	<b>Клодетт Казелар</b> Раскрытый обман Роковой отказ Непризнанное дело	<b>Грег Гафни</b> Украденный рецепт Договорные бои Живодерство	<b>Морлов В. Молоу</b> Разбитые мечты Украденная идея Вспризорность	<b>Стелли Смит</b> Жуткое пари Унижение Фальшивая личность
---	---	---	---	--	---

### Подозреваемые и их мотивы

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
--	--	--	--	--	--

### Поместье Уолтона

Кто? .....  
 Почему? .....  
 Как? .....  
 Был ли сообщник?  
 Нет  
 Да Кто? .....  
 Почему? .....

### Возможные орудия

Тупые предметы	Огнестрельное оружие	Холодное оружие	Яды	Орудия удущения
Разводной ключ Гараж	Сковорода Кухня	Кухонный нож Кухня	Антифриз Гараж	Косаяй ремень Гараж
Лопата Сарай	Револьвер Спальня	Мечете Трофейная	Пестициды Сарай	Веревка Сарай
Кий Бильярдная	Мушкетон Гостиная	Сабля Вестибюль	Ядовитое растение Спальня	Шпур для штур Бильярдная

### Подозреваемые и их мотивы

Отмечайте здесь сведения, которые относятся к гостям мистера Уолтона и возможным мотивам убийства.

**Анжелика Альбинсон**

Отравленный бокал

Дело принца

Зловещие планы

Если мотив опровергнут информацией на одной из карт, вычеркните его.

Имя гостя

Помечайте эти ячейки, если вы находите **показания** (Q) или **улики** (Q), подтверждающие конкретный мотив.

Это **возможные мотивы гостя** для убийства мистера Уолтона. Рядом с каждым личным мотивом есть **общий символ, объединяющий схожие мотивы**.

План поместья Уолтона помогает отмечать информацию о местоположении гостей во время убийства и возможных передвижениях, полученную с их слов.

Стрелки показывают **возможные перемещения гостей между комнатами**.

В этой комнате **был убит мистер Уолтон**.

Это возможные **орудия убийства**, которые можно найти в данной комнате.

Гости могут заявлять, что находились в **этих комнатах в момент убийства**.

Это окошко нужно, чтобы отмечать **количество гостей**, которые были в комнате в момент убийства. Эту информацию вы получаете от прислуги.

И, наконец, **орудия преступления** – список орудий, которыми могло быть совершено убийство.

Тупые предметы	Огнестрельное оружие	Холодное оружие	Яды	Орудия удущения
Разводной ключ Гараж	Сковорода Кухня	Кухонный нож Кухня	Антифриз Гараж	Косаяй ремень Гараж
Лопата Сарай	Револьвер Спальня	Мечете Трофейная	Пестициды Сарай	Веревка Сарай
Кий Бильярдная	Мушкетон Гостиная	Сабля Вестибюль	Ядовитое растение Спальня	Шпур для штур Бильярдная

### Тупые предметы

Разводной ключ  
Гараж

Лопата  
Сарай

Кий  
Бильярдная

### Орудия удущения

Сковорода  
Кухня

Кий  
Бильярдная

**Вид орудия**

**Название**

**Комната, в которой оно находится**

**Клетка, чтобы отмечать опровержения**

**Следы, которые орудие оставляет на месте преступления. Например, «Следы самообороны» или «Следы пороха».**

Памятка содержит все возможные следы, которые могут оставить орудия преступления.

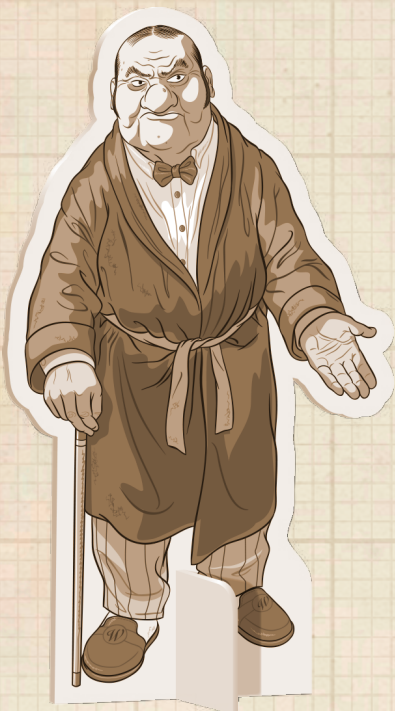


Рис. 4: Жетон первого игрока



Рис. 7: Карта «ЗАСЕКРЕЧЕНО»

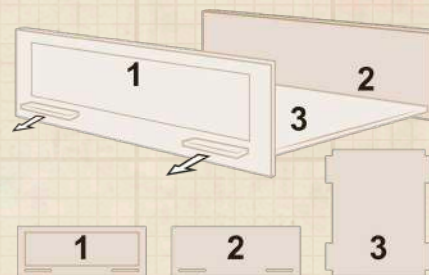


Рис. 9: Ящик для колоды сброса и инструкция по сборке



### Цель игры

Собирайте улики и обменивайтесь информацией с оппонентами, чтобы первым раскрыть убийство Вудраффа Уолтона. Разгадка должна содержать ответы на следующие вопросы:

КТО убил мистера Уолтона?

ПОЧЕМУ преступник это сделал?

ЧЕМ было совершено убийство?

Был ли СООБЩНИК? И если был, то КТО и ПОЧЕМУ?

### Подготовка к игре

- Каждый игрок получает лист для заметок и ширму, а также выбирает жетон разгадки. Поместите жетоны предложений и расследования в центре стола.
- Выберите дело в конце данного буклета или в мобильном приложении. Запишите номер дела: он понадобится при проверке разгадки.
- НЕ ПЕРЕВОРАЧИВАЯ КАРТЫ, найдите 70 карт, номера которых указаны в деле (номера находятся на рубашках карт). Теперь эти карты – ваша игровая колода: с их помощью вы найдете ответы на все вопросы, необходимые для разгадки дела. Оставшиеся карты уберите в коробку.
- Перемешайте колоду и раздайте игрокам по 6 карт.
- Оставшиеся карты поместите в центре стола. Ящик для сброса положите рядом и накройте картой «ЗАСЕКРЕЧЕНО». Оставьте место для раскрытых карт – в начале игры таких карт нет.
- Первым игроком станет тот, кто последним принимал незваных гостей: поставьте перед ним фишу мистера Уолтона.



Рис. 5: Жетон расследования



Рис. 6: Жетоны предложений



Рис. 8: Жетоны разгадки



## Ход игры

В игре «ОПАСНЫЕ ГОСТИ: Кто убил мистера Уолтона?» несколько раундов. Каждый раунд начинается с хода первого игрока. Далее игроки ходят по очереди против часовой стрелки.

Ход игрока разделен на три фазы:

- Расследование
  - Предложения
  - Обмен
- 
- Разгадка
  - Сброс

В конце каждого раунда разыгрываются следующие две фазы:

### Расследование

Активный игрок вслух запрашивает информацию о двух разных темах.

Возможные темы:

- Гости мистера Уолтона: Анжелика Альбинсон, Сестры Бервик, Клодетт Казелар, Грег Гафни, Стенли Смит, Мортимер В. Моллоу.
- Комнаты поместья: Кабинет, Сарай, Гараж, Ванная, Кухня, Трофейная, Спальня, Бильярдная, Вестибюль, Гостиная, Библиотека.

Таким образом, игрок может запросить информацию о двух комнатах, о двух подозреваемых или об одной комнате и одном подозреваемом. В свой ход игрок (активный игрок) может отметить выбранные темы на обратной стороне буклета правил, используя жетоны расследования, чтобы не ошибиться.



### Предложения

Начиная с игрока справа от активного игрока и далее против часовой стрелки, все неактивные игроки **ВЫБИРАЮТ** из своих карт те, которые они хотели бы поменять. Игроки могут предложить сколько угодно карт при условии, что каждая из них относится хотя бы к одной теме

запроса активного игрока. **ЗАПРЕЩЕНО** предлагать карты, не относящиеся к темам запроса. Каждый неактивный игрок выкладывает перед собой **взкрытую** карты, которые хочет поменять. После этого игрок называет суммарную ценность всех выбранных им карт и кладет на них соответствующий жетон (жетоны) предложения. После объявления ценности изменить свое решение **НЕЛЬЗЯ**.

**ПРИМЕР:** Сейчас ход Пендергаста, и он запросил информацию в отношении Сестер Бервик и гостиной.

Миссис Марпл смотрит карты у себя на руке:



Миссис Марпл, если захочет, может предложить Пендергасту любой набор из карт А, С, D и E. Давайте предположим, что миссис Марпл решает предложить карты А, С и E, а карту D оставляет себе. Тогда она выкладывает эти карты **взкрытую** и объявляет их суммарную ценность, равную 4. После этого она кладет жетон с цифрой 4 на эти карты.



### Обмен

После того, как все игроки сделали свои предложения, активный игрок решает, с кем он будет меняться картами. Он может поменяться с любым количеством игроков. Активный игрок обязан отдать **ЛЮБЫЕ** карты с руки так, чтобы суммарная ценность на них была **НЕ МЕНЬШЕ** объявленной в предложении. В обмене участвуют все карты предложения конкретного игрока – торговаться за часть карт нельзя. Все обмены происходят одновременно, после чего игроки забирают полученные карты в руку. Затем ход передается следующему игроку.

Только в том случае, если **НИКТО** из неактивных игроков не предлагает карты на обмен, активный игрок **берет три карты из колоды** (если колода заканчивается, см. раздел **ЧТО ДЕЛАТЬ, КОГДА ЗАКОНЧИЛАСЬ КОЛОДА**), и ход переходит к следующему игроку.

**ПРИМЕР:** Давайте продолжим предыдущий пример. Пендергаст решил поменяться с миссис Марпл.

Вот его карты:



Чтобы поменяться, Пендергаст должен отдать **миссис Марпл** любой набор карт с суммарной ценностью 4 или больше. Неважно, к кому или чему относятся эти карты. С учетом того, что есть у него на руке, он мог бы отдать ей карты G и K; I и J; G, H и I... Если бы он почувствовал прилив щедрости или преследовал какую-то хитрую цель, он даже мог бы отдать ей карты J и K.

Только в конце раунда, когда все игроки сделали по одному ходу, они получат возможность разгадать тайну в фазу **Разгадка**.

## Разгадка

Каждый игрок берет свой жетон расследования и принимает одно решение из двух возможных:  
- Разместить свой жетон СВЕЛОЙ стороной вверх, чтобы попробовать дать ответ на главные вопросы.

- Разместить свой жетон ТЕМНОЙ стороной вверх, чтобы продолжить расследование.

Когда все игроки определились, они выкладывают жетоны на стол нужной стороной вверх и закрывают их ладонью.

По готовности игроки убирают руки.



Игроки, которые решили дать разгадку, вписывают в свои листы для заметок ответы на следующие вопросы: Кто убил мистера Уолтона? Каков был мотив преступления? Какое орудие использовалось для убийства? Если игрок считает, что в деле был замешан сообщник, он также указывает сообщника и его мотив. Помните, что в делах уровней «начинающий», «очень легко» и «легко» НИКОГДА нет сообщников.

— Разгадка —

Кто? .....

Почему?.....

Как? .....

Был ли сообщник?

Нет

Да Кто?.....

Почему?.....

После этого игроки по очереди проверяют свои ответы в разделе «РАЗГАДКИ» этого буклета. Игроки не имеют права рассказывать о своих догадках или озвучивать правильный ответ другим игрокам.

Если кто-то из игроков правильно указал ВСЕ ответы (убийцу, мотив, оружие, сообщника и мотив сообщника, если он есть), игра заканчивается – игрок объявляется победителем.

Если игрок ошибся хотя бы в одном из вопросов, то он выбывает из игры, а его карты раскрываются – другие игроки могут их посмотреть.

## Сброс

Все игроки, оставшиеся в игре, должны сбросить карты с руки так, чтобы у них осталось 3 карты (если у вас 3 или меньше карт, ничего не сбрасывайте). Сброшенные карты кладутся ВЗАКРЫТУЮ в держатель для колоды сброса под карточку «Засекречено».



После этого первый игрок передает жетон первого игрока игроку справа. Теперь новый первый игрок раздает карты всем игрокам, пока у каждого не окажется по 6 карт. Если колода закончилась, посмотрите раздел ЧТО ДЕЛАТЬ, КОГДА ЗАКОНЧИЛАСЬ КОЛОДА. После этого начните новый раунд.



## Вариант игры для двоих

В «ОПАСНЫХ ГОСТЕЙ» можно играть вдвоем со следующими изменениями:

- В фазу Расследования игрок запрашивает информацию о четырех темах, а не о двух. Возможные темы остаются теми же:
- Гости мистера Уолтона: Анжелика Альбинсон, Сестры Бервик, Клодетт Казелар, Грег Гафни, Стенли Смит, Мортимер В. Моллоу.
- Комнаты поместья: Кабинет (место преступления), Сарай, Гараж, Ванная, Кухня, Трофейная, Спальня, Бильярдная, Вестибюль, Гостиная, Библиотека.

Таким образом, игрок может спросить про 4 подозреваемых, 3 подозреваемых и 1 комнату, 2 подозреваемых и 2 комнаты, 1 подозреваемого и 3 комнаты или про 4 комнаты.

- Игроки не забирают на руки полученные карты. Оба игрока смотрят их и делают пометки, после чего сбрасывают эти карты.
- Только в том случае, если активному игроку не предложат карты, он берет две карты из колоды, смотрит их, делает пометки и сбрасывает.



## Вариант для одного игрока

Чтобы насладиться режимом для одного игрока, вам понадобится приложение для Android или iOS. При запуске приложения выберите «Игра для одного». Приложение само расскажет правила игры.

## Что делать, когда закончилась колода

Когда колода закончилась, возьмите все сброшенные карты (это все карты под картой «Засекречено») и хорошо перемешайте их. Вскройте три случайные карты и положите на стол В ОТКРЫТУЮ, чтобы все игроки могли с ними ознакомиться. После этого отложите их в отдельную стопку раскрытых карт. Таким образом, все детективы получат дополнительную информацию. Оставшиеся карты станут вашей новой колодой.

## Типы карт и листы для заметок

Давайте повнимательнее взглянем на карты, которые встретятся вам в игре «ОПАСНЫЕ ГОСТИ: Кто убил мистера Уолтона?», и разберем, как делать заметки.

### Карты алиби

Эти карты содержат информацию об алиби подозреваемых.



Если УБИЙЦА заявляет, что в момент убийства он был в какой-то комнате, это значит, что он был в ней изначально. Оттуда он вышел на поиски оружия преступления, а затем направился в Кабинет, чтобы убить мистера Уолтона.



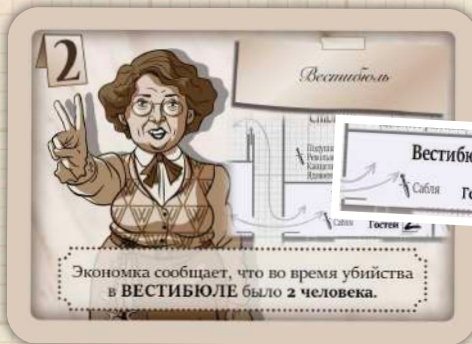
Подозреваемые могут заявить, что они были только в одной из этих четырех комнат в момент убийства: Бильярдная, Вестибюль, Гостиная, Библиотека.



Убийца будет стараться дать правдоподобное алиби. Например, если он заявит, что в момент убийства был в Библиотеке, то скажет, что был там либо один, либо с другими подозреваемыми, которые на самом деле в это время были в Библиотеке.



Если подозреваемый заявляет, что во время убийства он был в одной комнате с другим подозреваемым, это значит, что либо ни один из них не является УБИЙЦЕЙ, либо один из них УБИЙЦА, а второй – СООБЩНИК.



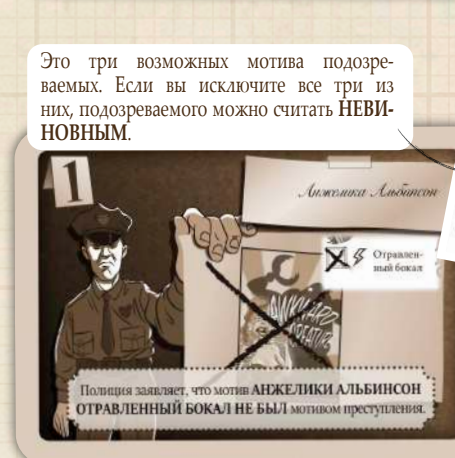
Несмотря на то, что СЕСТРЫ БЕРВИК – это две гости, они передвигаются и действуют как один человек.

### Карты мотивов

Эти карты либо исключают, либо, наоборот, подтверждают наличие мотива убить мистера Уолтона.



Если полиция сообщает, что мотив не относится к преступлению, это НЕ значит, что тот, кто раскрыл этот мотив, лжет. Это значит, что такой мотив был, но не он стал причиной убийства.



Это три возможных мотива подозреваемых. Если вы исключите все три из них, подозреваемого можно считать НЕВИНОВНЫМ.



В игре ВСЕГДА есть два свидетельских показания Q и одна улика Q, подтверждающие мотивы. Но будьте внимательны: вам могут встретиться и мотивы с двумя свидетельскими показаниями и одной уликой, которые не были причиной убийства.

## Карты возможностей

Эти карты содержат информацию о том, мог ли подозреваемый совершить преступление.



Если подозреваемый не мог попасть в Кабинет (место преступления), то есть не было пути, по которому он мог бы пройти в Кабинет, это значит, что он НЕ является убийцей.



У УБИЙЦЫ ВСЕГДА есть доступ к комнате, где находится орудие преступления.

На своем пути в Кабинет (место преступления) УБИЙЦА мог пройти через комнаты, в которых находились другие подозреваемые, и даже взять орудие преступления в одной из них.



Эти карты связывают убийцу с комнатами в поместье Уолтона.

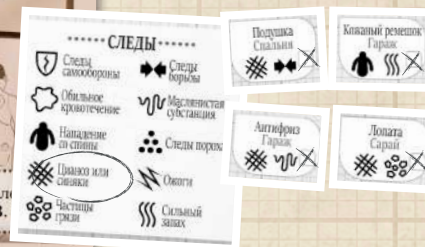
Если один из подозреваемых, указанных на этой карте - УБИЙЦА, значит, он прошел через эту комнату по пути в Кабинет.

Если комната, указанная на этой карте, содержит орудие убийства, значит, один из указанных подозреваемых - убийца. В ином случае эта карта не дает полезной информации.



## Карты экспертизы

Эти карты содержат информацию, относящуюся к орудию преступления.



Каждое орудие оставляет два следа. Если хотя бы один из них отсутствует, значит, преступление совершено другим орудием.



Карты, относящиеся к орудиям, обычно связаны с Кабинетом (место преступления).

## Карты заговоров

Эти карты содержат информацию, относящуюся к подозреваемым, которые могли бы быть сообщниками.



На уровнях сложности «Начинающий», «Очень легко» и «Легко» НИКОГДА НЕ БУДЕТ СООБЩНИКА. На более высоких уровнях сложности СООБЩНИК может быть или его может не быть.

Если в игре есть СООБЩНИК, прислуга ВСЕГДА замечает, что он плетет заговор. Но будьте осторожны: некоторые гости плетут заговоры, но НЕ ЯВЛЯЮТСЯ СООБЩНИКАМИ.

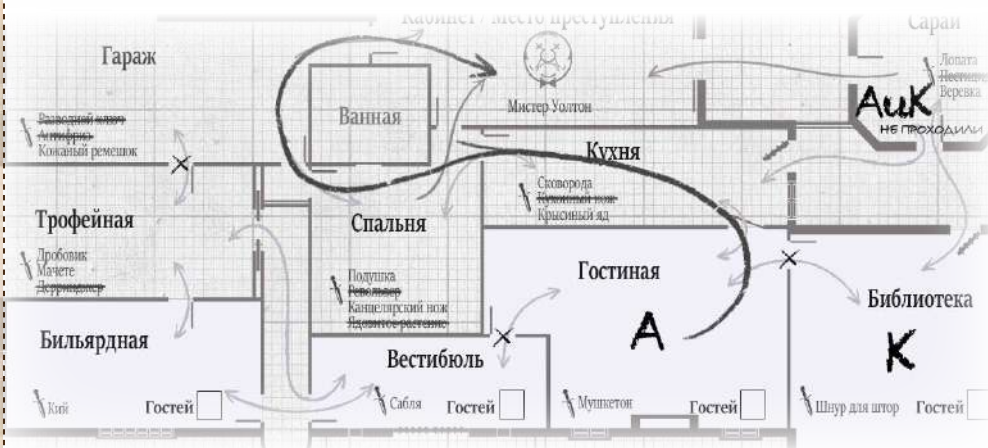
СООБЩНИК помогает только УБИЙЦЕ, обеспечивая ему алиби. Они оба заявят, что находились вместе в одной комнате. СООБЩНИК НЕ БУДЕТ врать о том, в какой именно комнате он находился.

СООБЩНИК НЕ БУДЕТ раскрывать мотивы УБИЙЦЫ, и наоборот.

## Советы

### ПРИМЕР:

Во время расследования *мистер Ван* собрал следующую информацию:



Клодетт Казелар заявила, что она была в Библиотеке в момент убийства. Также известно, что, если она является убийцей, у нее должна была быть возможность пройти в Кабинет из Библиотеки. Однако самоотверженная прислуга мистера Уолтона опровергла такую возможность. Нет сомнений, что мадам Казелар невиновна.

С другой стороны, мистер Ван слышал, как Анжелика Альбинсон заявила, что находилась в Гостиной во время убийства. Учитывая эту информацию, становится понятно, что подозреваемого и Кабинет соединяют всего два возможных маршрута – те, что обозначены хитроумным следователем.

На данный момент вычеркнуть мисс Альбинсон из списка подозреваемых нельзя. Однако мистеру Вану стали известны орудия преступления, которые она могла бы использовать – те, что находятся в комнатах, через которые она могла пройти: Мушкетон, Крысиный яд, Канцелярский нож, Подушка или Кожаный ремешок. Если все орудия преступления из Гостиной, Кухни, Спальни и Гаража будут вычеркнуты, мисс Альбинсон можно будет исключить из списка подозреваемых.

Мистер Ван решает запросить информацию о Бильярдной и Вестибюле в следующей фазе Расследования. Если кто-то из гостей заявит, что он был в этих комнатах во время убийства, это будет доказательством его невиновности.

«ОПАСНЫЕ ГОСТИ: Кто убил мистера Уолтона?» – игра на логику и ассоциативное мышление. Навыки дедукции помогут вам смотреть на все карты в целом – так вы сможете получить больше информации, чем если будете оценивать каждую карту по отдельности.

- Полиция, экспертиза, домработница и иная прислуга поместья Уолтона **НИКОГДА НЕ ВРУТ**.

- Внимательно относитесь к невиновным гостям: они странные, но **НЕ ВРУТ** относительно того, с кем они были в момент убийства.

- Внимательно и точно отмечайте полученную информацию. Ошибка в пометках может стоить вам результата расследования.

- Чтобы увеличить шансы на обмен информацией с оппонентами, старайтесь иметь на руках карты с разной ценностью и по разным темам.

- Не бойтесь обмениваться информацией в начале игры. С течением времени у вас будут появляться догадки по подозреваемым, мотивам и орудиям преступлений. Вы сможете выбирать, какую конкретно информацию утаивать от оппонентов. В любом случае старайтесь обмениваться информацией, иначе разгадать дело будет невозможно.

- Если вы постоянно будете возвращать оппонентам карты, полученные от них, они больше не захотят обмениваться с вами информацией. Старайтесь соблюдать баланс.

- Если вам нужно определить орудие преступления, спрашивайте про Кабинет (место преступления) и продумайте возможные маршруты гостей поместья Уолтона.

- Если вам понадобятся новые листы для заметок, вы можете скачать их здесь: <https://vk.com/fabricaigr>.

«ОПАСНЫЕ ГОСТИ: Кто убил мистера Уолтона?» включает в себя 39 дел семи уровней сложности – от «начинающего» до «идеального преступления». Если вы играете впервые, начните с любого дела уровня «начинающий» и сыграйте еще несколько простых дел перед тем, как переходить к более сложным.

СЛОЖНОСТЬ	СЛОЖНОСТЬ I	СЛОЖНОСТЬ A	СЛОЖНОСТЬ B	СЛОЖНОСТЬ C	СЛОЖНОСТЬ D	СЛОЖНОСТЬ E	ИДЕАЛЬНОЕ ПРЕСТУПЛЕНИЕ
		НАЧИНАЮЩИЙ	ОЧЕНЬ ЛЕГКО	ЛЕГКО	СРЕДНЕ	СЛОЖНО	ОЧЕНЬ СЛОЖНО

## 011736-J

### СЛОЖНОСТЬ I

009 014 015 025 035 036 039  
040 043 046 049 054 060 066  
070 073 076 078 079 083 086  
087 091 092 093 094 097 098  
100 107 108 109 110 116 118  
131 135 142 148 151 152 153  
154 155 156 160 162 163 168  
172 175 177 178 180 182 187  
190 193 196 197 206 213 214  
222 228 229 233 235 239 241

## 036365-P

### СЛОЖНОСТЬ A

003 006 009 014 023 024 029  
031 034 036 054 058 060 063  
067 069 072 073 076 077 081  
084 090 091 098 100 102 108  
109 110 113 118 122 123 126  
132 135 137 141 142 143 148  
162 163 168 169 173 178 182  
184 186 187 190 191 197 199  
204 207 216 218 219 220 222  
227 228 233 235 236 237 241

## 098282-V

### СЛОЖНОСТЬ B

007 010 011 012 013 016 018  
022 024 033 034 035 047 048  
050 052 061 065 081 083 084  
088 092 098 102 107 113 116  
117 118 119 120 124 127 132  
134 135 136 141 142 143 144  
147 148 156 158 162 163 166  
177 178 187 190 191 193 194  
197 204 207 216 222 227 229  
231 232 233 235 237 239 241

## 101839-S

### СЛОЖНОСТЬ A

001 003 009 013 015 017 018  
024 025 028 029 031 033 034  
038 043 050 051 054 061 063  
072 076 081 083 088 091 094  
098 099 101 106 115 116 117  
118 119 123 132 135 138 142  
147 148 153 155 156 159 163  
170 172 175 178 188 190 191  
192 198 199 204 211 218 222  
227 233 235 236 239 240 241

## 054288-K

### СЛОЖНОСТЬ I

013 015 024 031 033 035 041  
043 044 053 055 059 070 072  
074 075 078 081 083 086 087  
088 090 091 093 098 103 106  
108 118 121 132 134 135 138  
142 147 150 153 156 160 162  
163 166 173 176 177 183 190  
195 197 202 204 208 211 215  
218 221 222 228 233 235 236  
237 238 239 240 241 242 243

## 076683-Z

### СЛОЖНОСТЬ A

003 008 009 014 015 018 024  
027 033 038 043 045 047 059  
063 065 072 074 076 081 083  
091 093 096 098 099 101 102  
110 115 116 117 125 132 133  
134 135 138 142 147 148 163  
165 168 173 177 178 179 187  
188 189 190 192 193 197 205  
207 208 210 219 220 222 227  
232 233 235 236 239 241 243

## 178900-Q

### СЛОЖНОСТЬ A

001 004 023 024 025 028 033  
035 038 044 048 051 054 058  
065 071 072 073 076 083 091  
097 098 100 103 109 110 112  
118 120 122 124 134 137 138  
139 142 143 144 148 153 156  
162 166 171 173 175 176 178  
187 189 190 194 196 197 199  
201 210 212 214 218 222 225  
228 229 233 236 237 239 241

## 189268-X

### СЛОЖНОСТЬ A

010 017 024 030 031 033 035  
036 044 051 054 056 061 067  
081 083 085 087 090 091 092  
097 103 108 116 118 122 123  
125 127 129 130 132 133 134  
136 138 142 145 146 147 148  
149 153 162 163 165 176 177  
178 180 187 189 190 193 197  
204 205 210 211 214 216 217  
220 222 224 228 233 239 240

## 085266-T

### СЛОЖНОСТЬ I

005 007 014 024 028 029 033  
034 035 038 045 047 048 051  
054 056 058 059 072 073 076  
077 078 080 083 091 098 100  
101 109 115 118 119 123 124  
133 134 137 142 144 148 152  
157 162 163 170 177 183 187  
188 191 192 196 197 202 204  
205 208 210 213 215 220 222  
227 228 229 230 233 236 241

## 086126-F

### СЛОЖНОСТЬ A

004 006 015 024 028 032 033  
035 039 043 045 048 052 054  
057 058 063 072 076 077 081  
088 089 090 091 098 099 103  
117 118 123 125 132 135 136  
146 147 148 150 154 155 160  
162 166 174 176 177 178 182  
187 188 191 192 197 204 206  
209 218 219 222 223 226 228  
232 233 236 238 239 241 242

## 006818-Q

### СЛОЖНОСТЬ C

001 009 024 028 032 033 035  
037 038 047 048 053 054 065  
069 071 072 074 077 081 083  
086 096 098 099 102 103 108  
116 118 125 130 131 132 135  
136 137 141 142 147 148 149  
153 155 156 159 162 167 180  
187 190 195 196 197 198 204  
206 214 222 223 225 227 228  
232 233 234 238 239 241 242

## 031900-G

### СЛОЖНОСТЬ C

009 019 041 045 048 049 052  
054 058 059 064 069 070 071  
076 077 078 081 083 085 087  
091 093 098 107 110 112 116  
118 122 128 130 131 132 135  
140 141 142 144 147 148 152  
155 158 162 163 166 168 172  
177 178 187 190 193 197 198  
200 202 203 204 206 208 214  
217 222 224 226 228 239 240

**056729-S** СЛОЖНОСТЬ  
В

001 002 003 005 008 018 022  
 024 027 035 038 045 047 052  
 054 057 069 072 074 075 076  
 083 086 090 091 092 096 100  
 101 107 109 110 118 121 122  
 124 132 135 136 139 141 142  
 143 144 147 148 153 155 159  
 162 163 165 177 180 183 187  
 190 193 197 198 204 212 216  
 218 220 228 238 241 242 243

**067683-D** СЛОЖНОСТЬ  
С

002 003 011 024 032 033 038  
 040 044 045 052 054 058 059  
 061 063 066 067 072 077 081  
 088 091 092 100 106 108 109  
 116 118 120 129 132 133 134  
 135 137 142 144 147 151 155  
 156 163 168 173 176 177 178  
 190 191 192 193 194 195 196  
 197 204 208 209 210 215 223  
 225 228 231 233 235 239 241

**119415-M** СЛОЖНОСТЬ  
В

002 011 015 017 018 019 022  
 024 031 033 034 035 040 048  
 051 055 058 059 061 070 072  
 081 083 090 092 093 098 099  
 103 106 107 108 110 118 125  
 129 132 134 135 140 142 147  
 160 163 166 172 173 174 177  
 182 183 186 187 190 192 196  
 197 200 204 207 208 218 221  
 222 228 233 238 239 241 243

**123921-O** СЛОЖНОСТЬ  
В

003 008 027 028 030 031 032  
 033 038 045 047 049 050 054  
 058 061 067 070 071 072 075  
 076 083 086 090 091 094 097  
 098 100 102 114 115 118 119  
 124 128 130 131 135 138 142  
 145 147 162 163 168 170 177  
 178 179 188 190 192 196 203  
 204 206 209 213 214 216 217  
 223 228 229 230 233 239 241

**058475-R** СЛОЖНОСТЬ  
В

002 003 004 011 014 015 023  
 024 025 033 046 052 053 054  
 056 057 063 064 065 070 072  
 074 076 081 083 085 086 091  
 097 098 100 103 107 110 118  
 123 124 125 132 135 137 142  
 143 148 149 158 160 162 169  
 172 173 175 177 178 187 188  
 189 192 199 201 204 206 213  
 218 219 222 223 224 228 239

**116363-M** СЛОЖНОСТЬ  
В

004 013 031 033 035 043 048  
 049 053 054 055 056 060 061  
 065 072 075 081 086 090 091  
 093 094 097 098 099 109 110  
 115 118 119 120 126 131 135  
 136 143 147 148 153 155 156  
 162 163 172 173 177 178 182  
 187 189 190 194 196 197 201  
 204 206 210 213 214 221 222  
 225 227 233 235 236 239 241

**121615-T** СЛОЖНОСТЬ  
В

005 014 019 023 024 028 033  
 036 041 043 044 045 048 052  
 054 059 064 072 076 077 080  
 081 084 091 098 101 102 103  
 104 107 113 118 120 122 123  
 135 140 142 143 147 148 155  
 157 160 162 166 168 169 176  
 177 178 181 183 188 192 194  
 197 199 200 204 208 215 217  
 218 222 228 231 236 239 241

**126134-Y** СЛОЖНОСТЬ  
В

001 002 006 007 009 016 017  
 024 031 032 033 035 037 038  
 051 053 054 056 057 060 075  
 077 081 083 089 090 091 103  
 105 108 109 112 115 118 122  
 123 129 130 132 134 136 141  
 142 147 148 149 162 163 166  
 167 170 173 174 177 178 182  
 187 190 191 193 196 197 204  
 210 216 228 233 234 236 241

**208614-X** СЛОЖНОСТЬ  
С

004 008 011 013 014 016 017  
 019 024 025 027 028 033 035  
 038 043 044 049 053 054 056  
 062 064 065 071 072 073 081  
 083 091 092 098 099 110 121  
 130 135 137 140 147 148 158  
 159 160 162 163 164 172 175  
 177 178 184 185 186 187 191  
 193 198 200 201 204 206 209  
 222 223 228 232 235 239 243

**042635-Q** СЛОЖНОСТЬ  
С

009 010 013 014 024 028 029  
 030 031 033 035 043 045 054  
 056 065 072 073 075 076 081  
 083 084 086 088 092 098 100  
 103 107 113 120 122 126 127  
 131 133 135 136 137 142 147  
 148 149 153 156 162 163 165  
 167 170 172 177 178 180 183  
 187 192 193 204 205 206 210  
 222 227 228 234 235 239 241

**070280-Q** СЛОЖНОСТЬ  
D

006 007 009 017 024 025 028  
 033 035 036 043 046 054 055  
 060 065 066 072 073 076 079  
 081 083 091 097 098 099 103  
 104 105 106 109 118 124 131  
 132 134 137 140 142 146 147  
 148 151 155 156 160 162 173  
 175 178 180 181 187 190 191  
 197 206 214 218 221 226 227  
 228 229 233 239 241 242 243

**078418-V** СЛОЖНОСТЬ  
D

001 003 013 016 017 024 032  
 033 038 040 048 050 054 064  
 068 070 071 072 077 078 081  
 083 086 091 093 098 100 107  
 118 121 122 123 124 125 129  
 132 135 136 142 148 149 152  
 153 155 156 159 162 163 164  
 168 178 180 187 188 190 191  
 192 198 201 202 204 209 211  
 218 222 229 235 240 241 242

**213697-R** СЛОЖНОСТЬ  
С

003 010 013 014 018 019 020  
 024 031 032 033 034 036 040  
 043 048 049 054 056 062 071  
 083 084 085 087 089 091 093  
 100 108 111 113 116 122 126  
 127 128 129 132 135 136 144  
 147 148 160 163 174 176 177  
 178 188 190 196 197 204 209  
 211 214 215 216 223 224 225  
 228 230 233 238 239 240 241

**044892-X** СЛОЖНОСТЬ  
D

003 005 009 021 022 024 025  
 033 035 036 041 054 059 065  
 066 072 074 076 078 080 083  
 084 086 091 094 096 098 102  
 103 104 110 117 118 123 124  
 135 137 138 142 148 150 157  
 161 166 172 175 177 178 179  
 183 187 188 196 208 210 213  
 218 219 220 221 222 228 229  
 233 236 237 239 241 242 243

**076806-F** СЛОЖНОСТЬ  
E

003 009 013 017 023 029 031  
 033 035 039 041 044 045 049  
 054 059 065 072 075 076 077  
 088 091 092 093 098 099 100  
 104 113 114 118 125 126 132  
 133 135 137 139 142 148 150  
 151 154 155 156 158 159 160  
 163 169 172 177 178 180 181  
 183 187 190 197 199 203 204  
 212 213 219 225 237 239 242

**145162-R** СЛОЖНОСТЬ  
D

002 007 008 011 021 022 024  
 027 030 033 035 037 038 044  
 045 047 054 056 061 062 069  
 072 076 082 086 089 091 108  
 109 117 118 124 131 132 135  
 136 137 141 142 145 147 155  
 161 162 163 165 167 168 172  
 173 174 177 178 183 187 190  
 192 193 197 204 206 213 228  
 230 233 234 235 238 241 243

**110672-Z** СЛОЖНОСТЬ D

001 003 011 014 024 030 046  
 047 049 052 054 055 068 072  
 073 075 076 080 083 089 090  
 091 100 101 107 109 111 114  
 118 121 125 130 132 135 138  
 139 142 143 144 145 146 148  
 153 155 157 159 162 163 165  
 171 174 176 177 184 186 187  
 190 193 197 198 208 210 212  
 213 214 218 220 221 228 239

**112924-I** СЛОЖНОСТЬ D

010 011 012 013 015 019 020  
 023 024 027 033 041 047 050  
 053 061 067 070 071 072 081  
 083 090 091 093 097 098 100  
 103 104 106 110 115 118 121  
 123 127 130 138 141 144 146  
 147 157 163 166 169 171 176  
 177 178 181 187 190 192 195  
 196 197 204 206 212 214 222  
 226 227 228 233 239 240 241

**136090-S** СЛОЖНОСТЬ C

002 003 011 012 015 024 025  
 027 030 031 033 035 036 037  
 047 054 057 058 061 063 065  
 072 074 076 083 084 087 088  
 091 098 100 103 108 110 113  
 118 121 123 124 132 135 137  
 143 146 148 153 155 158 165  
 173 175 176 179 186 187 190  
 192 195 196 197 204 210 220  
 226 228 232 233 237 239 241

**173868-N** СЛОЖНОСТЬ D

003 007 013 016 018 024 026  
 031 033 034 035 039 041 048  
 049 054 059 061 067 068 077  
 078 080 083 085 088 090 092  
 093 094 105 106 108 119 121  
 128 129 131 132 135 141 142  
 144 147 148 149 150 152 157  
 162 163 166 170 171 177 178  
 190 191 192 197 204 207 208  
 210 216 224 228 233 239 241

**101275-P** СЛОЖНОСТЬ D

003 008 009 014 024 025 026  
 027 035 037 040 043 048 049  
 051 054 060 062 063 065 066  
 071 072 076 079 084 086 094  
 095 098 099 108 109 113 115  
 116 118 121 122 124 135 137  
 142 147 148 151 162 163 167  
 168 170 173 175 178 184 186  
 187 190 197 210 216 218 220  
 228 229 234 236 237 239 241

**200184-O** ИДЕАЛЬНОЕ ПРЕСТУПЛЕНИЕ

002 004 008 010 012 013 017  
 021 023 024 027 028 033 035  
 038 044 046 049 054 057 063  
 064 065 072 073 076 080 081  
 083 089 091 095 098 103 109  
 110 116 122 130 135 136 137  
 140 142 147 148 158 161 162  
 163 166 172 174 177 178 180  
 187 198 200 204 206 210 212  
 215 225 226 228 235 239 242

**158082-B** ИДЕАЛЬНОЕ ПРЕСТУПЛЕНИЕ

003 011 012 013 014 019 024  
 031 033 034 035 038 040 041  
 049 054 059 067 071 075 077  
 079 083 090 091 092 093 100  
 101 110 114 132 135 144 146  
 147 148 149 157 159 160 162  
 163 171 174 176 177 178 186  
 187 188 190 192 197 198 202  
 203 204 208 212 214 216 217  
 225 226 228 230 232 239 241

**117221-F** ИДЕАЛЬНОЕ ПРЕСТУПЛЕНИЕ

001 003 007 014 016 022 024  
 028 029 033 037 042 048 051  
 054 059 068 070 071 072 077  
 081 083 084 086 093 096 098  
 099 100 101 104 116 117 118  
 122 123 124 132 135 138 141  
 142 147 148 155 156 163 167  
 168 173 178 181 187 188 190  
 192 204 205 208 210 218 222  
 227 230 234 236 240 241 243

**206830-H** ИДЕАЛЬНОЕ ПРЕСТУПЛЕНИЕ

002 012 013 020 024 028 030  
 031 033 035 038 049 050 054  
 057 063 065 066 068 071 072  
 077 080 081 083 087 089 091  
 098 100 103 107 110 116 130  
 131 135 136 137 146 147 148  
 157 162 163 166 172 174 176  
 177 178 179 180 189 191 198  
 204 206 211 215 219 225 226  
 228 232 235 239 240 241 242

**036365-P** СЛОЖНОСТЬ A

Убийца: Клодетт Казелар.  
 Мотив: Непредвиденное дело.  
 Орудие: Пестициды.

Убийца прошла через:  
 Вестибюль, Гостиную,  
 Кухню, Сарай, Кабинет.

**076683-Z** СЛОЖНОСТЬ A

Убийца: Анжелика Альбинсон.  
 Мотив: Зловещие планы.  
 Орудие: Кухонный нож.

Убийца прошла через:  
 Вестибюль, Гостиную,  
 Кухню, Спальню, Кабинет.

## Разгадки

**011736-J** СЛОЖНОСТЬ I

Убийца: Стенли Смит.  
 Мотив: Жуткое пари.  
 Орудие: Дробовик.

Убийца прошел через:  
 Бильярдную, Трофейную,  
 Гараж, Кабинет.

**054288-K** СЛОЖНОСТЬ I

Убийца: Клодетт Казелар.  
 Мотив: Роковой отказ.  
 Орудие: Мачете.

Убийца прошла через:  
 Вестибюль, Трофейную,  
 Гараж, Кабинет.

**085266-T** СЛОЖНОСТЬ I

Убийца: Мортимер В. Моллоу.  
 Мотив: Украденная  
 идея. Орудие: Лопата.

Убийца прошел через:  
 Библиотеку, Сарай, Кабинет.

**086126-F** СЛОЖНОСТЬ A

Убийца: Мортимер В. Моллоу.  
 Мотив: Беспризорность.  
 Орудие: Разводной ключ.

Убийца прошел через:  
 Гостиную, Вестибюль,  
 Трофейную, Гараж, Кабинет.

**098282-U** СЛОЖНОСТЬ B

Убийцы: Сестры Бервик.  
 Мотив: Дискредитация.  
 Орудие: Сабля.

Убийцы прошли через:  
 Гостиную, Вестибюль,  
 Трофейную, Гараж, Кабинет.

**148938-L** СЛОЖНОСТЬ A

Убийца: Грег Гафни.  
 Мотив: Живодерство.  
 Орудие: Дерринджер.

Убийца прошел через: Библиотеку,  
 Гостиную, Вестибюль,  
 Трофейную, Гараж, Кабинет.



**178900-Q****СЛОЖНОСТЬ  
А**

Убийцы: Сестры Бервик.  
Мотив: Большие амбиции.  
Орудие: Антифриз.

Убийцы прошли через:  
Бильярдную, Трофейную,  
Гараж, Кабинет.

**189268-X****СЛОЖНОСТЬ  
А**

Убийца: Грег Гафни.  
Мотив: Договорные бои.  
Орудие: Подушка.

Убийца прошел через:  
Вестибюль, Трофейную,  
Гараж, Спальню, Кабинет.

**119415-M****СЛОЖНОСТЬ  
В**

Убийцы: Сестры Бервик.  
Мотив: Дискредитация.  
Орудие: Мачете.

Убийцы прошли через:  
Вестибюль, Трофейную,  
Гараж, Кабинет.

**121615-T****СЛОЖНОСТЬ  
В**

Убийца: Мортимер В. Моллоу.  
Мотив: Разбитые мечты.  
Орудие: Разводной ключ.

Убийца прошел через:  
Гостиную, Вестибюль,  
Трофейную, Гараж, Кабинет.

**006818-Q****СЛОЖНОСТЬ  
С**

Убийца: Анжелика Альбинсон.  
Мотив: Отравленный бокал.  
Орудие: Ядовитое растение.

Убийца прошла через:  
Вестибюль, Трофейную,  
Гараж, Спальню, Кабинет.

**031900-Q****СЛОЖНОСТЬ  
С**

Убийца: Клодетт Казелар.  
Мотив: Раскрытый обман.  
Орудие: Дробовик.

Убийца прошла через:  
Гостиную, Вестибюль,  
Трофейную, Гараж, Кабинет.

**123921-O****СЛОЖНОСТЬ  
В**

Убийца: Анжелика Альбинсон.  
Мотив: Дело принципа.  
Орудие: Мушкетон.

Убийца прошла через:  
Библиотеку, Гостиную,  
Библиотеку, Сарай, Кабинет.

**126134-Y****СЛОЖНОСТЬ  
В**

Убийца: Клодетт Казелар.  
Мотив: Непредвиденное дело.  
Орудие: Подушка.

Убийца прошла через:  
Вестибюль, Трофейную,  
Гараж, Спальню, Кабинет.

**101839-S****СЛОЖНОСТЬ  
А**

Убийца: Анжелика Альбинсон.  
Мотив: Дело принципа.  
Орудие: Крысиный яд.

Убийца прошла через:  
Гостиную, Кухню,  
Спальню, Кабинет.

**056729-S****СЛОЖНОСТЬ  
В**

Убийца: Грег Гафни.  
Мотив: Украденный  
рецепт. Орудие: Веревка.

Убийца прошел через:  
Бильярдную, Вестибюль,  
Гостиную, Библиотеку,  
Сарай, Кабинет.

**058475-R****СЛОЖНОСТЬ  
В**

Убийца: Стенли Смит. Мотив:  
Фальшивая личность.  
Орудие: Сковорода.

Убийца прошел через:  
Бильярдную, Вестибюль,  
Гостиную, Кухню,  
Сарай, Кабинет.

**208614-X****СЛОЖНОСТЬ  
С**

Убийца: Стенли Смит.  
Мотив: Унижение.  
Орудие: Кий.  
Сообщник: Клодетт Казелар.  
Мотив: Раскрытый обман.

Убийца прошел через:  
Бильярдную, Трофейную,  
Гараж, Кабинет.

**157819-Q****СЛОЖНОСТЬ  
А**

Убийца: Мортимер В. Моллоу.  
Мотив: Беспризорность.  
Орудие: Канцелярский нож.

Убийца прошел через:  
Гостиную, Кухню,  
Спальню, Кабинет.

**067683-D****СЛОЖНОСТЬ  
С**

Убийца: Мортимер В. Моллоу.  
Мотив: Разбитые мечты.  
Орудие: Кожаный ремешок.

Убийца прошел через:  
Библиотеку, Гостиную, Кухню,  
Спальню, Гараж, Кабинет.

**116363-M****СЛОЖНОСТЬ  
В**

Убийца: Стенли Смит.  
Мотив: Унижение.  
Орудие: Револьвер.

Убийца прошел через:  
Вестибюль, Трофейную,  
Гараж, Спальню, Кабинет.

**042635-Q****СЛОЖНОСТЬ  
С**

Убийца: Грег Гафни.  
Мотив: Живодерство.  
Орудие: Кий.

Убийца прошел через:  
Гостиную, Вестибюль,  
Бильярдную, Трофейную,  
Гараж, Кабинет.

**070280-Q** СЛОЖНОСТЬ  
D

Убийца: Стенли Смит.  
Мотив: Жуткое пари.  
Орудие: Антифриз.

Убийца прошел через:  
Библиотеку, Гостиную,  
Вестибюль, Трофейную,  
Гараж, Кабинет.

**078418-V** СЛОЖНОСТЬ  
D

Убийца: Мортимер В. Моллоу.  
Мотив: Украденная идея.  
Орудие: Крысиный яд.

Убийца прошел через:  
Бильярдную, Вестибюль,  
Гостиную, Кухню,  
Сарай, Кабинет.

**213697-R** СЛОЖНОСТЬ  
C

Убийца: Клодетт Казелар.  
Мотив: Роковой отказ.  
Орудие: Шнур для штор.  
Сообщник: Мортимер В. Моллоу.  
Мотив: Вспризорность.

Убийца прошла через:  
Гостиную, Библиотеку,  
Сарай, Кабинет.

**044892-X** СЛОЖНОСТЬ  
D

Убийца: Анжелика Альбинсон.  
Мотив: Зловещие планы.  
Орудие: Сковорода.

Убийца прошла через:  
Библиотеку, Сарай, Кухню,  
Спальню, Кабинет.

**076806-F** СЛОЖНОСТЬ  
E

Убийца: Стенли Смит. Мотив:  
Фальшивая личность.  
Орудие: Револьвер.

Убийца прошел через:  
Библиотеку, Сарай, Кухню,  
Спальню, Кабинет.

**145162-R** СЛОЖНОСТЬ  
D

Убийца: Грег Гафни.  
Мотив: Украденный рецепт.  
Орудие: Кожаный ремешок.

Убийца прошел через:  
Гостиную, Вестибюль,  
Трофейную, Гараж, Кабинет.

**110672-Z** СЛОЖНОСТЬ  
D

Убийца: Грег Гафни.  
Мотив: Договорные бои.  
Орудие: Веревка.  
Сообщники: Сестры Бервик.  
Мотив: Большие амбиции.

Убийца прошел через:  
Бильярдную, Вестибюль,  
Гостиную, Кухню,  
Сарай, Кабинет.

**112924-I** СЛОЖНОСТЬ  
D

Убийцы: Сестры Бервик.  
Мотив: Кровная месть.  
Орудие: Канцелярский нож.

Убийцы прошли через:  
Бильярдную, Трофейную,  
Гараж, Спальню, Кабинет.

**136090-S** СЛОЖНОСТЬ  
C

Убийцы: Сестры Бервик.  
Мотив: Кровная месть.  
Орудие: Ядовитое растение.

Убийцы прошли через:  
Библиотеку, Сарай, Кухню,  
Спальню, Кабинет.

**173868-N** СЛОЖНОСТЬ  
D

Убийца: Анжелика Альбинсон.  
Мотив: Дело принципа.  
Орудие: Шнур для штор.  
Сообщники: Сестры Бервик.  
Мотив: Дискредитация.

Убийца прошла через:  
Гостиную, Библиотеку,  
Сарай, Кабинет.

**101275-P** СЛОЖНОСТЬ  
D

Убийца: Анжелика Альбинсон.  
Мотив: Отравленный бокал.  
Орудие: Пестициды.  
Сообщник: Стенли Смит.  
Мотив: Жуткое пари.

Убийца прошла через:  
Бильярдную, Вестибюль,  
Гостиную, Библиотеку,  
Сарай, Гараж, Кабинет.

**200184-O** ИДЕАЛЬНОЕ  
ПРЕСТУПЛЕНИЕ

Убийца: Клодетт Казелар.  
Мотив: Раскрытый обман.  
Орудие: Кий.

Убийца прошла через:  
Библиотеку, Гостиную,  
Вестибюль, Бильярдную,  
Трофейную, Гараж, Кабинет.

**158082-B** ИДЕАЛЬНОЕ  
ПРЕСТУПЛЕНИЕ

Убийцы: Сестры Бервик.  
Мотив: Кровная месть.  
Орудие: Шнур для штор.

Убийцы прошли через:  
Бильярдную, Вестибюль,  
Гостиную, Библиотеку,  
Сарай, Кабинет.

**117221-F** ИДЕАЛЬНОЕ  
ПРЕСТУПЛЕНИЕ

Убийца: Анжелика Альбинсон.  
Мотив: Отравленный бокал.  
Орудие: Крысиный яд.  
Сообщник: Грег Гафни.  
Мотив: Украденный рецепт.

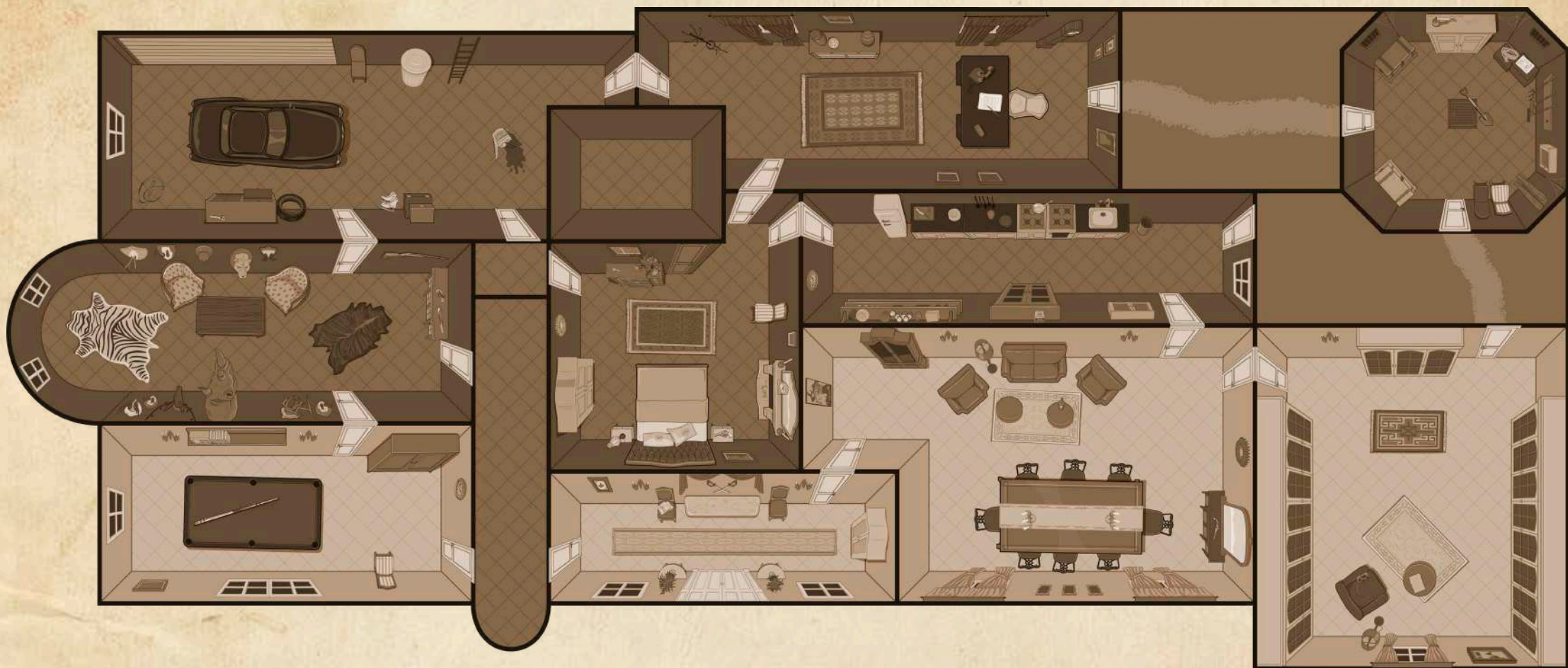
Убийца прошла через:  
Бильярдную, Вестибюль,  
Гостиную, Кухню,  
Спальню, Кабинет.

**206830-H** ИДЕАЛЬНОЕ  
ПРЕСТУПЛЕНИЕ

Убийца: Клодетт Казелар.  
Мотив: Роковой отказ.  
Орудие: Кий.  
Сообщники: Сестры Бервик.  
Мотив: Кровная месть.

Убийца прошла через:  
Библиотеку, Гостиную,  
Вестибюль, Бильярдную,  
Трофейную, Гараж, Кабинет.





УКАЖИТЕ ВОПРОС

