

Der Process: УБИЙСТВО

(настольная игра для 3-6 игроков)

16+

- Вот мои бумаги.
 - Да какое нам до них дело! – крикнул высокий. – Право, вы ведете себя хуже ребенка. Чего вы хотите? Неужто вы думаете, что ваш огромный, страшный процесс закончится скорее, если вы станете спорить с нами, с вашей охраной, о всяких документах, об ордерах на арест? Мы – низшие чины, мы и в документах почти ничего не смыслим, наше дело – стеречь вас ежедневно по десять часов и получать за это жалованье. К этому мы и приставлены, хотя, конечно, мы вполне можем понять, что высшие власти, которым мы подчиняемся, прежде чем отдать распоряжение об аресте, точно устанавливают и причину ареста, и личность арестованного. Тут ошибок не бывает. Наше ведомство – насколько оно мне знакомо, хотя мне там знакомы только низшие чины, – никогда, по моим сведениям, само среди населения виновных не ищет: вина, как сказано в законе, сама притягивает к себе правосудие, и тогда властям приходится посылать нас, то есть стражу. Таков закон. Где же тут могут быть ошибки?
 - Не знаю я такого закона, – сказал К.
 - Тем хуже для вас, – сказал высокий.
 - Да он и существует только у вас в голове, – сказал К.
- Ему очень хотелось как-нибудь проникнуть в мысли стражей, изменить их в свою пользу или самому проникнуться этими мыслями. Но высокий только отрывисто сказал:
- Вы его почувствуете на себе.

Франц Кафка «Процесс»

«На чердаке дома № 13 по улице Правды был найден труп. Личность убитого устанавливается, ведутся соответствующие мероприятия. По подозрению в совершении преступления ...»

Из оперативно-следственных материалов.

Да-да, по подозрению в совершении преступления были задержаны именно Вы! Так что добро пожаловать в мир российского уголовного процесса. Вам предстоит увлекательное путешествие, в ходе которого Вы почувствуете на себе работу правоохранительной системы.

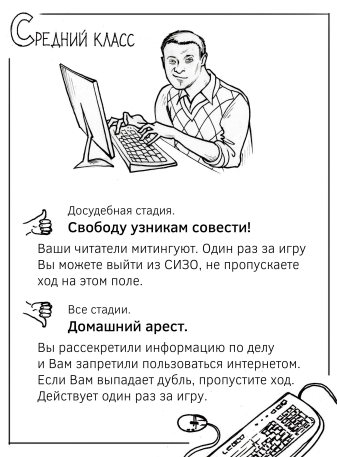
Игра основана на реальной статистике, описывающей движение уголовных дел в Российской Федерации. Перемещаясь по игровому полю, Вы будете сталкиваться со множеством событий, которые определяют скорость движения дела. Вероятность наступления событий (например, найм платного адвоката или признание вины) будет зависеть от Вашего социального статуса.

Игровые персонажи и их атрибуты

Игра начинается с того, что каждый игрок вытягивает карточку с типом подозреваемого, на которой указано, к какой социальной группе он принадлежит и какие индивидуальные бонусы и антибонусы действуют для него в игре.

Всего есть пять социальных групп:

- Ю – работники юстиции и правоохранители
- П – привилегированный класс
- С – средний класс
- Н – социально /материально незащищенные слои населения
- М – маргинальные и деклассированные элементы.

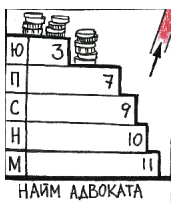


Так, например, выглядит карточка «блогера». Социальная группа указана в верхнем левом углу («Средний класс»). Палец вверх означает бонус. Палец вниз означает антибонус. Бонусы и антибонусы могут действовать как на протяжении всей игры, так и на одной из стадий.

Поля «Шанс»

Статистика рассмотрения уголовных дел в РФ и вероятность наступления того или иного события для представителей разных социальных групп заложена в полях «Шанс».

Если игрок останавливается на поле «Шанс», он должен кинуть кубики еще раз. Вероятность наступления события для каждой социальной группы разная. Если сумма на кубиках будет больше или равна указанной вероятности для конкретной социальной группы, то поле становится активным и игрок должен следовать его указаниям – продвинуться вперед по красной стрелке («самолет»), продвинуться назад по фиолетовой стрелке («железная дорога») или пропустить ход.



Например, первое поле «Шанс», которое встречается в игре – это «Найм адвоката». Если игрок относится к социальной группе «Ю», то ему необходимо выкинуть на кубиках в сумме 3 или более для того, чтобы найм адвоката состоялся и он переместился на поле «Следствие».



В некоторых случаях вероятность наступления события одинакова для всех социальных групп. Тогда на поле «Шанс» отображено не пять отдельных столбиков, а один общий.

Внимание! Бонусы и антибонусы могут отменять или изменять эффекты социальных групп.

Траектория уголовного дела

СТАРТ

Вы начинаете игру с поля «Старт» в качестве подозреваемого, которого задержали рядом с местом совершения преступления.



С момента попадания на поле «Следствие» возбуждается уголовное дело, игроку выдвигается обвинение и он переходит в статус обвиняемого.



Важный атрибут уголовного преследования – это заключение под стражу. Независимо от того, как попадают в следственный изолятор (СИЗО), там сидят два хода (если индивидуальные бонусы или антибонусы не вносят изменения).



Попадание на поле «Суд» означает получение обвиняемым статуса подсудимого. Это начало судебного процесса, который должен закончиться приговором.



Поле «Приговор» означает конец игры, это последнее судебное слушание, на котором выносится решение по делу.

Приговор

Попав на поле «Приговор», игрок должен еще раз кинуть кубики. Сумма на кубиках определяет исход игры для Вашего персонажа.

- 2 – смертная казнь
- 3 – пожизненное заключение
- 4 – реальный максимальный по статье срок
- 5 – реальный средний по статье срок
- 6 – реальный минимальный по статье срок
- 7 – признан невменяемым и направлен на принудительное лечение
- 8 – осужден с переквалификацией: 2 года исправительных работ по ч. 1 ст. 108 УК
- 9 – осужден с переквалификацией: 2 года условно по ч. 1 ст. 109 УК
- 10 – прекращение за отсутствием состава
- 11 – прекращение за непричастностью (вышел свидетелем)
- 12 – оправдание

Первый прибывший на финиш игрок получает бонус +2 к своему броску, второй +1. Кроме того, некоторые персонажи имеют индивидуальные бонусы и антибонусы, которые отмечены в их карточках.

Внимание! Когда в игре остается один игрок, его дело прекращается за истечением срока давности.

Желаем Вам увлекательного погружения в реальность российского уголовного процесса!