

13 ПІДКАЗОК

Для 2 - 6 гравців, вік 8+

Лондон, 1899 рік. Місто шоковане жажливими злочинами. Скотланд-Ярд у відчай і просить допомоги у вас, найкращих детективів міста. У кожного слідчого власна таємниця. Використовуйте свої здібності, щоб раніше за інших визначити, які з 13 ПІДКАЗОК відповідають саме вашій справі!

ВМІСТ КОРОБКИ

~ 30 карт-підказок, що поділяються на:



10 карт **Осіб**
(чол. / жін.)



10 карт **Місце**
(Всередині / Зовні)



10 карт **Зброї**
(Ближня / Дальня)

~ 6 ширм з холдерами для карт

~ 6 олівців

~ книга справ (блокнот)

~ 8 жетонів лупи

~ 8 жетонів літер (А - Н)

~ 6 надсекретних жетонів

~ 2 карти-пам'ятки

~ правила гри.

ЦІЛЬ ГРИ

Стати першим гравцем, що розкриє справу (Правильно визначить особу, місце та зброю).

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Перед першою грою обережно витисніть усі жетони з планшету.

Примітка: Нижче описано правила гри для 3-6 гравців. Додаткові правила для гри вдвох описані вкінці цих правил. Ми також радимо вам перші декілька партій зіграти з менш ніж 6 гравцями.

Кожен гравець отримує 1 ширму, 1 жетон лупи, 1 олівець і 1 аркуш з книги справ. Решту жетонів лупи помістіть в ігрову зону як резерв. Невикористані ширми та олівці покладіть назад у коробку.

Поставте перед собою ширму так, як показано на малюнку праворуч; тримайте свій аркуш з книги справ за ширмою (щоб інші гравці не бачили його). Покладіть жетон лупи, який залишається видимим усім гравцям, перед ширмою.

Покладіть картки-пам'ятки поряд з ігровою зоною. Візьміть карти підказок та відберіть за кольором необхідні карти для гри відповідно до кількості гравців. Картки підказок, що не беруть участі в грі, поверніть у коробку.

Розділіть карти підказок на 3 колоди: **Особа**, **Місце** та **Зброя**. Потасуйте кожну колоду карт окремо та роздайте гравцям по **одній карті з кожної колоди** долілиць.

К-сть гравців	К-сть карт-підказок, що використовуються в грі	К-сть карт-підказок, які потрібно відібрати (на аркуші книги справ вилучити праворуч)	Інформатори (жетони літер, що використовуються в грі)
2	18	12 (● сірий, ● коричневий, ○ білий, ● оранжевий)	8 (А, В, С, D, E, F, G, H)
3	21	9 (● сірий, ● коричневий, ○ білий)	6 (А, В, С, D, E, F)
4	24	6 (● сірий, ● коричневий)	4 (А, В, С, D)
5	27	3 (● сірий)	2 (А, В)
6	30	0 (жодного)	0 (жодного)

Потім з'єднайте решту карт, що залишилися, в одну колоду, добре потасуйте їх та роздайте кожному гравцеві ще по дві карти долілиць. Тепер у кожного гравця загалом по п'ять карт: по одній з кожної категорії та 2 випадкові карти. Розкладіть карти, що залишилися, долілиць в ряд у середині ігрової зони: це карти **інформаторів**. Для полегшення розпізнавання цих карт покладіть на кожну з них по одному жетону літер, починаючи з А, як показано в таблиці вище (решту невикористаних жетонів повернуть у коробку).

Подивіться на п'ять карт, що ви отримали. Ви маєте вибрати *лише по одній* карті **Особа**, **Місце** та **Зброї**. Покладіть ці карти долілиць перед собою.

Порада: Ви можете використати будь-яку комбінацію карт-підказок, але намагайтесь уникати підказок одного і того ж кольору.

Обережно вставте **дві карти підказок**, що ви залишили, в холдери в середині вашої ширми так, щоб тільки ви могли їх бачити!

Після того як всі гравці обрали свої карти, вставте три карти, які ви відібрали раніше, в **зовнішні холдери на ширмі в сусіда ліворуч**. Переконайтесь у тому, що гравець *не бачив*, які карти ви вставили в його холдери! Розташуйте ширму так, щоб **кожен гравець** бачив ці карти, окрім гравця, якому належить ширма.

Примітка: Тепер ви отримали набір карт від гравця праворуч (особу, місце, зброю), що розміщені в зовнішніх холдерах вашої ширми так, щоб ви *не* могли їх бачити. Ваша мета визначити ці карти.



ПРИКЛАД РОЗКЛАДКИ
ДЛЯ ГРИ ВТРЬОХ

ХІД ГРИ

Оберіть випадковим чином першого гравця. Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою.

Якщо на початок ходу у вас немає жетону лупи, візьміть його із загального запасу. Якщо запас порожній, візьміть один жетон лупи у будь-якого гравця на ваш вибір.

Далі **“використайте”** всі свої жетони лупи. Кожен ваш жетон лупи дозволяє вибрати **одну** з наступних дій. Ви можете виконувати свої дії в будь-якому порядку на ваш вибір, можна повторювати одну й ту саму дію кілька разів (виняток: звинувачення, див. нижче). Після того як ви використаєте всі свої жетони лупи, ваш хід закінчується.

Порада: Використовуйте аркуш з книги справ та олівець для відстежування карт, які ви виключили. Ваша ширма допоможе вам зберегти ваші нотатки в секреті.

ДІ

1. Допитати свідка

Оберіть будь-якого гравця, дайте йому свій жетон лупи та **запитайте в нього скільки він бачить карт-підказок** одного кольору або категорії.

- ~ кількість **кольорів** залежить від кількості гравців, що беруть участь у грі (див. “Підготовка до гри”).
- ~ категорій завжди **шість** (незалежно від кількості гравців): Чоловік чи Жінка (Особи), Середина чи Зовні (Місце) і Ближня чи Дальня (Зброя).

Коли допитуєте свідка, ви можете запитати лише **одне** з цих двох запитань на вибір. Ви не можете задавати ніяких інших запитань. Дозволено задавати одне і те ж запитання різним гравцям.

Приклади правильних запитань: “Скільки червоних карток ти бачиш?” (колір); “Скільки внутрішніх місць ти бачиш?” (категорія).

Приклади неправильних запитань: “Скільки ти бачиш сережок?”; “Скільки ти бачиш зброї без ствола?”; “Скільки стільців ти бачиш?”; “Скільки осіб ти бачиш?” (неправильна категорія).

Гравець, якого ви запитали, має **відповісти правду** (блефувати заборонено!), з огляду на те, що він бачить усі видимі карти на ширмах інших гравців та дві карти в середині його ширми.

2. Звернутись до інформатора

Віддай свій жетон лупи гравцеві, у якого немає жетонів лупи (якщо таких гравців декілька, то найближчому до вас за годинниковою стрілкою, якщо таких гравців нема, тоді покладіть свій жетон лупи до загального запасу), потім виберіть **одну** з карт інформатора, що лежать по середині столу, **таємно** подивіться на неї і покладіть на місце.

Примітка: ця дія недоступна для гри у шістьох.

3. Висунути звинувачення

Віддай свій жетон лупи гравцеві, у якого немає жетонів лупи (якщо таких гравців декілька, то найближчому до вас за годинниковою стрілкою, якщо таких гравців нема, тоді покладіть свій жетон лупи до загального запасу), тоді **спробуйте розгадати свою таємницю!** Назвіть **Особу, Місце та Зброю** (наприклад: “Це був М'ясник у Парку з Мечем!”). Не можна називати карти, які ви бачите у себе або на ширмі інших гравців.

Інші гравці порівнюють ваше звинувачення з картками на вашій ширмі:

- ~ Якщо ваше звинувачення правильне, вітаємо, ви виграли!
- ~ Якщо ви помилились, поверніть всі ваші жетони лупи в запас. На цьому ваш хід закінчився.

Важливо: Коли ви перевіряєте звинувачення, **кажіть гравцеві лише “так” або “ні”**. Не коментуйте, не давайте жодних інших підказок!

Приклад: Марія ходить. У неї є два жетони лупи, і вона впевнена, що розгадала всі три карти своєї таємниці (див. малюнок).



Вона витрачає свій перший жетон лупи і висуває звинувачення: “Це був Офіцер на Ринку з Пістолетом!” Інші гравці перевіряють її відповідь і кажуть “Ні!” Хід Марії закінчився: вона повертає свій невикористаний жетон лупи до загального запасу.



Наступного ходу Марія знову висуває звинувачення: “Це був Офіцер на Ринку з Рушницею!” Інші гравці перевіряють і кажуть: “Так!” Марія виграє гру!



ДЛЯ ГРИ УДВОХ

~ Жетони лупи не беруть участі в грі. Кожен гравець завжди виконує лише одну дію за хід.

~ При використанні дії “допитати свідка” до запитання слід додавати одну з фраз “включно з картою ліворуч” або “включно з картою праворуч”. Суперник враховує лише одну картку за його ширмою в залежності від заданого питання.

Приклад: “Скільки жінок ви бачите включно з картою ліворуч?” “Разом з картою ліворуч, я бачу двох жінок.”

ДЛЯ 3-6 ДОСВІДЧЕНИХ ГРАВЦІВ

Після того як ви зіграєте декілька партій, пропонуємо вам скористатись наступним варіантом гри. Під час підготовки до гри роздайте кожному гравцю по одному **надсекретному жетону** (невикористані жетони поверніть до коробки). Покладіть жетон перед ширмою.



Під час використання дії “допитати свідка” гравець може скористатись надсекретним жетоном! Запишіть своє запитання на аркуші паперу та передайте гравцеві, якому хочете задати запитання. Надсекретний жетон повертається у коробку і більше не бере участі в грі. Гравець записує відповідь на тому ж аркуші паперу та повертає його вам назад. Інші гравці не бачать ні запитання, ні відповіді. Питання і відповідь знаєте тільки ви.

ПОРАДИ ДЛЯ ПЕРШИХ ПАРТІЙ

Якщо ви закреслите на вашому аркуші з книги справ всі кольори, що не використовуються у грі, та всі видимі вам підказки, у вас на аркуші залишаться **13 підказок**, серед яких знаходиться розгадка вашої таємниці.

Якщо на запитання відповідь гравця: “Нуль!” - ви можете викреслювати всі картки підказок, про які запитували, незалежно від того, хто ставив запитання - оскільки тепер ви знаєте, що ці картки не можуть бути на вашому екрані.

Гравець, у якого запитують, не отримує нової інформації для себе, але за кожне запитання він отримує додатковий жетон лупи, тому він матиме більше дій під час свого ходу. Двічі подумайте, перед тим як дати гравцеві занадто багато жетонів лупи!

Будьте обережні, висуваючи звинувачення. Кожне неправильне звинувачення дає підказки іншим гравцям!

Автор: Андрес Дж. Войку Розробка: Роберто Корбеллі Ілюстрація: Джакомо Таппайнер
українське видання підготували: Марія Гошко

Подяка Паолі Ламберті, Луджі Феррینی, Роберто Дука, Фабіо Марінееллі, Адріано Франкіні, Серджіо Росчіні, Даніелі Д'Алессандро, Маріно Какчіера, Рафаеле Пренсіне, Сара Пантіні, Сільвано Бертоллі, Донателла Ансіні, Даніеле Барбері, Андреа Гамбелунге, Джакомо Тірабоско, Фабріціо Помпеї, Габріеле Рідареллі, Стефанія Дінетті, Сімоне Фаччо, Сабріна Караччо, Еміліано Скїарра, Еміліо Десалво, К'яра Кокорулло, Алессіо Буццанка, Федеріка Морічетті, Сімоне Верленджіа, Алессандро Мероллі, Габріеле Марганоті.



Авторське право ©MMXX
daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Пенна, 24 - 06132 Перуджа ІТАЛІЯ
Всі права захищені. www.dvgiochi.com

Будь-яке часткове чи повне копіювання тексту заборонене.
З будь-яких питань чи уточнень зв'яжіться з нами: info@lelekan.com.ua | lelekan.ua



lelekan

