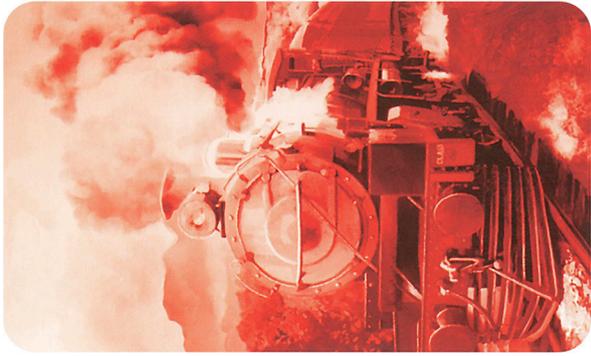
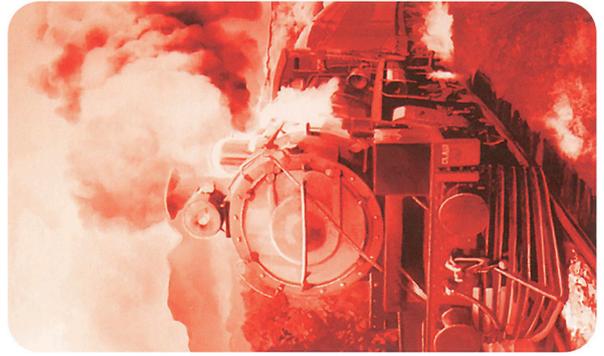


+

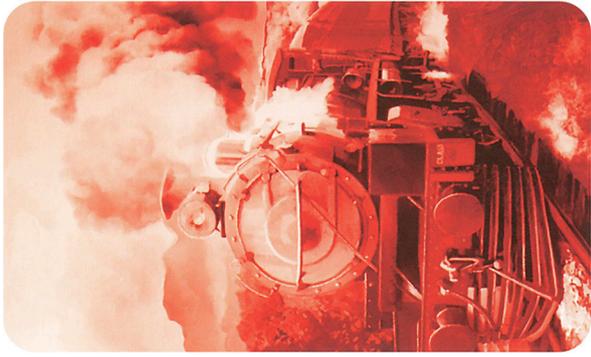


+

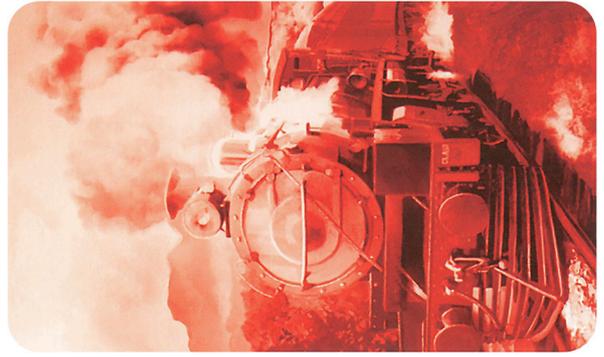


+

+

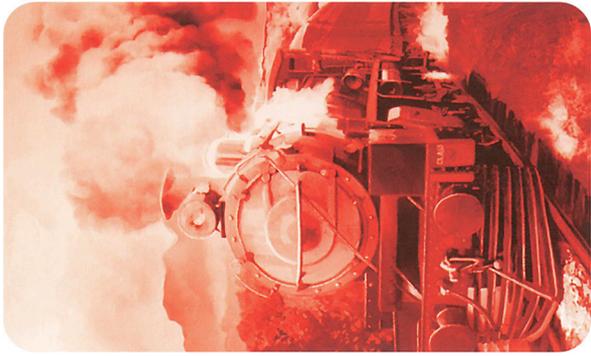


+

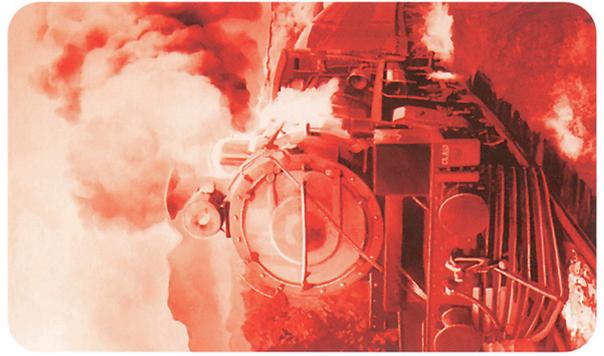


+

+

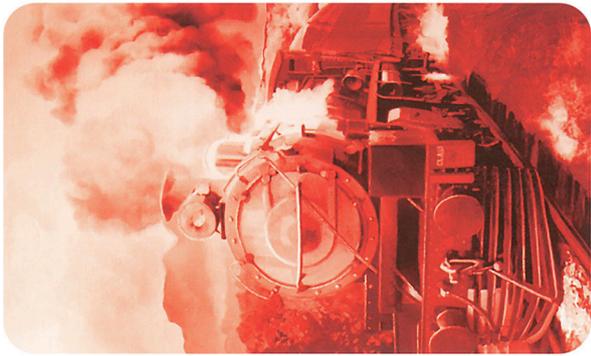


+

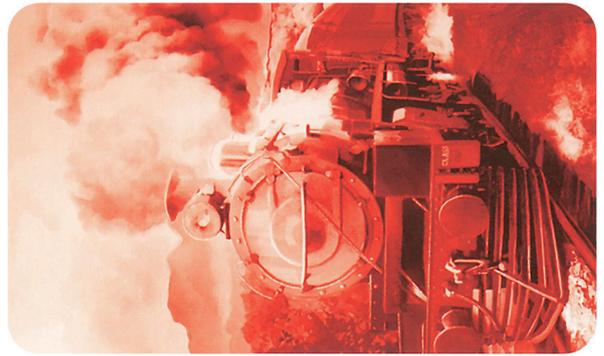


+

+

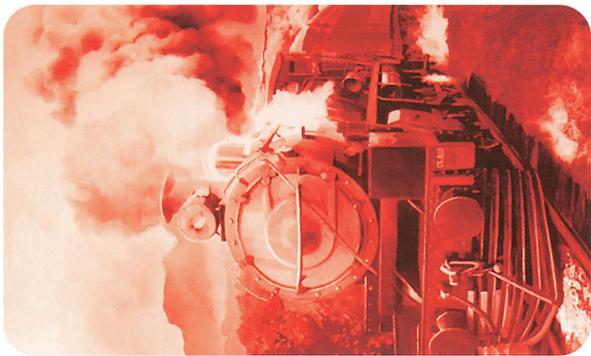


+

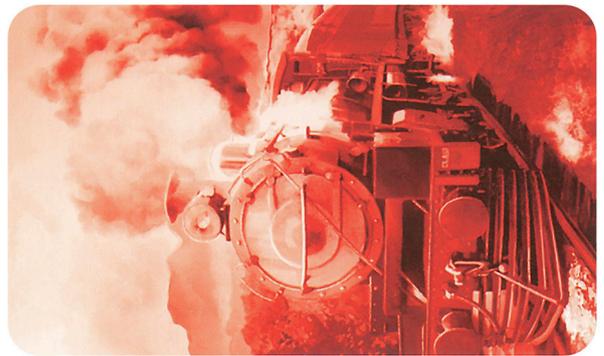


+

+



+

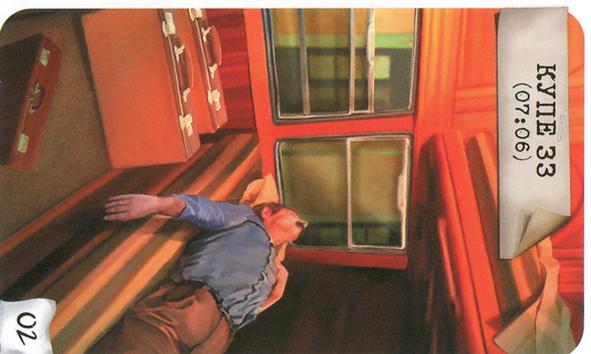


+

+

+

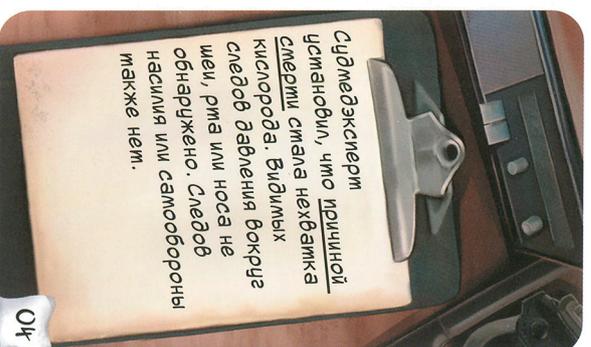
+



02

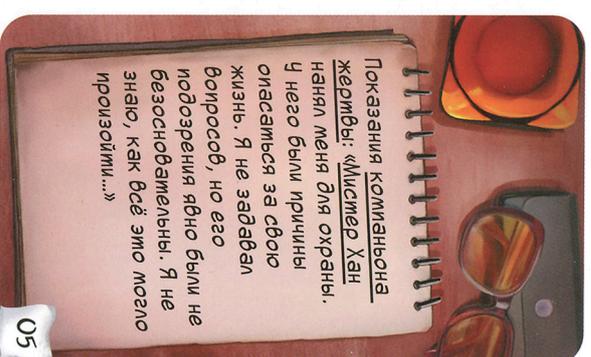
Гасварторид серы (SFB) - бесцветный, без запаха и вкуса, невоспалающийся газ. В пять раз тяжелее воздуха. Является хорошим диэлектриком и используется в электронике и металлургической промышленности. При вдыхании понижает тональность голоса.

03



04

Судмедэксперт Иштванови, что причиной смерти стала нехватка кислорода. Видимых следов давления вокруг шеи, рта или носа не обнаружено. Следов насилия или самообороны также нет.



05

Показания командыра жерты: «Мистер Хан нанял меня для охраны, и него были причины опасаться за свою жизнь. Я не задавал вопросов, но его поворенция явно были не безосновательны. Я не знаю, как всё это могло произойти...»



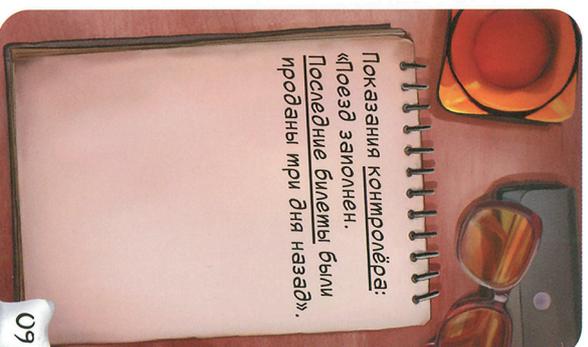
07

Показания пассажира из купе S2: «Что-нибудь странное? Я видел, как белая женщина выходила подышать свежим воздухом между 4 и 5 вагонами после 22 часов. Она вернулась минут через 10».



08

Показания пассажира из купе B1: «Я в восторге! Мои соседи были цирковые артисты! Но не помню, чтобы у них в турпике был факир».



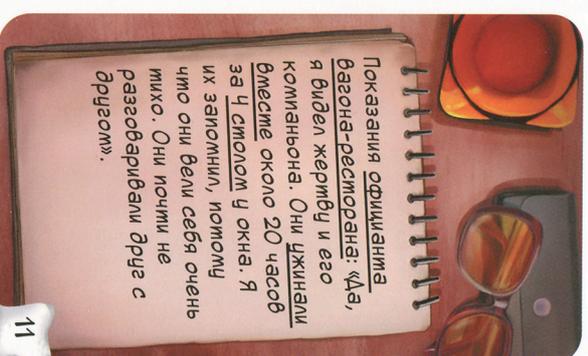
09

Показания контролёра: «Поезд заглохен. Последние билеты были проданы три дня назад».



10

Показания контролёра: «Ну и поездка! Вчера в 20:15 зая посеяла ничку в 6 вагоне. Не знаю, была она ядовитой или нет. Один из пассажиров убил её своим чемоданом».



11

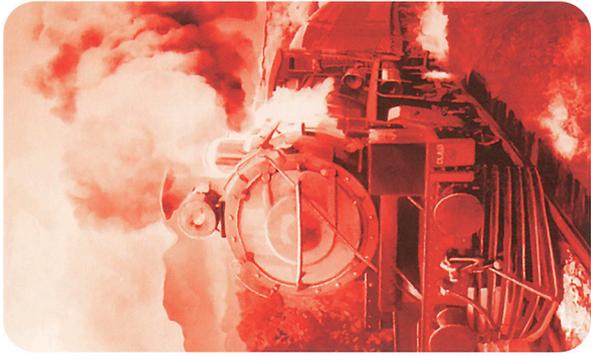
Показания официанта вагона-ресторана: «Да, я видел жертву и его командыра. Они ужинали вместе около 20 часов за столом у окна. Я их запомнил, потому что они ели себя очень тихо. Они почти не разговаривали друг с другом».



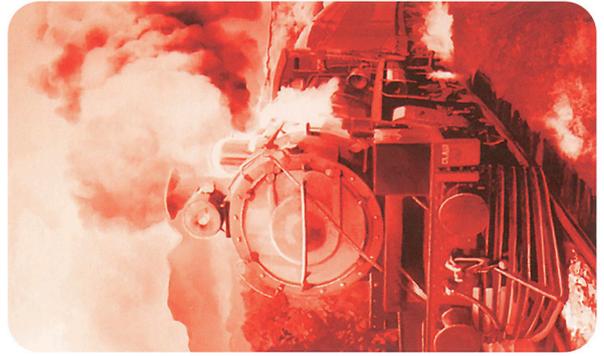
06

Показания пассажира из купе Z1: «В вагоне- ресторане в 19:00 я услышал за спиной два мужских голоса. Я повернулся, чтобы посмотреть на говорящих, и увидел погибшего: он говорил с белой женщиной с очень низким голосом».

+

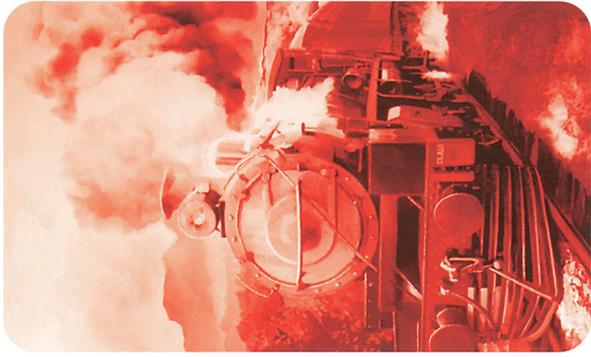


+

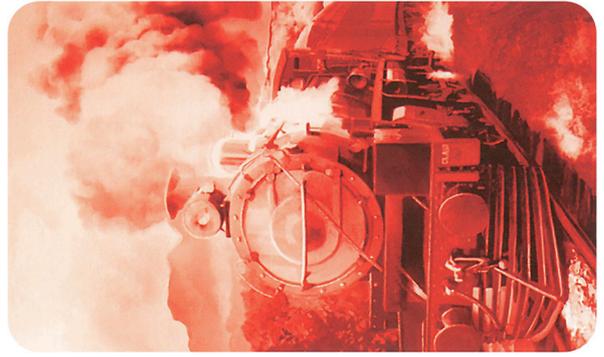


+

+

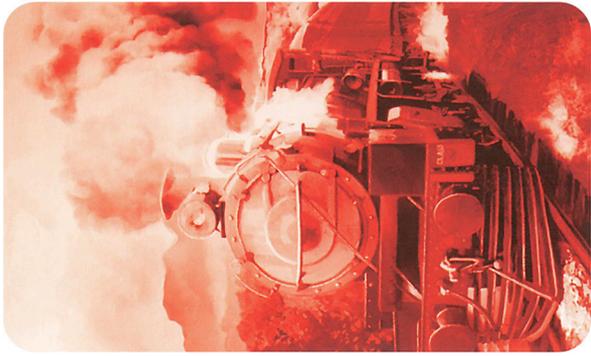


+

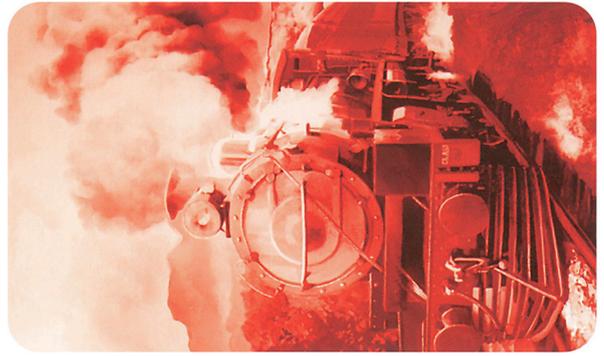


+

+

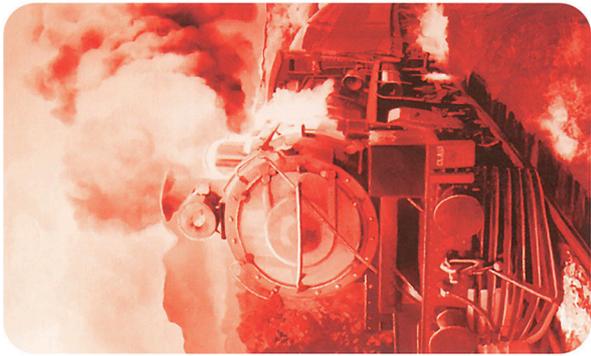


+

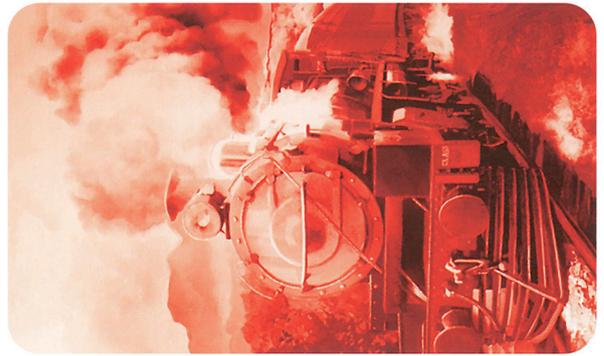


+

+

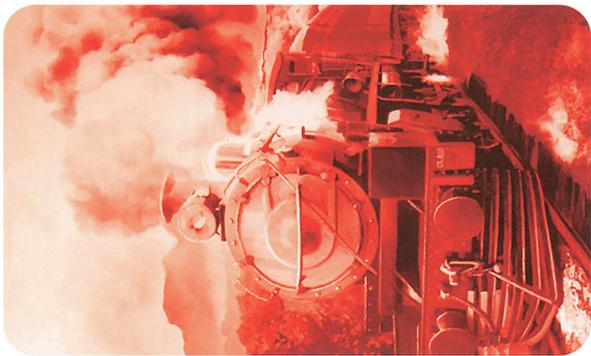


+

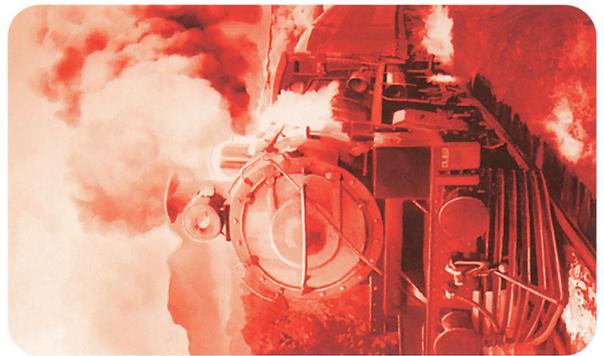


+

+



+



+

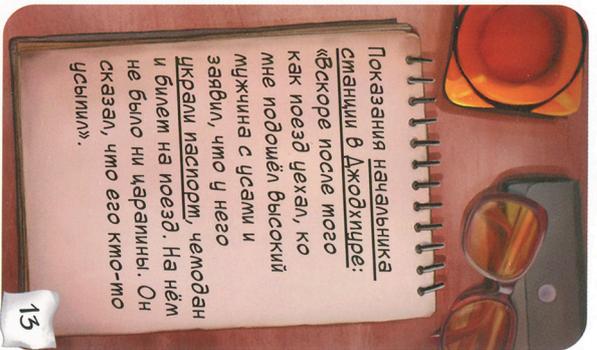
+

+

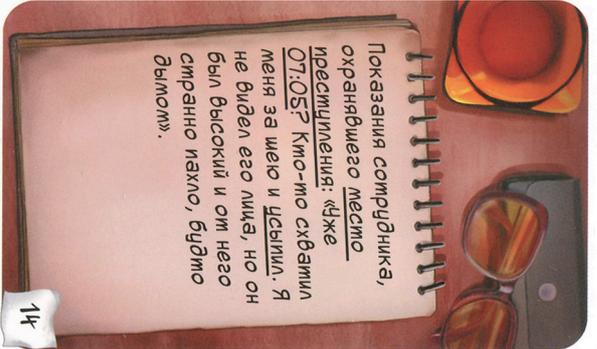
+



12



13



14



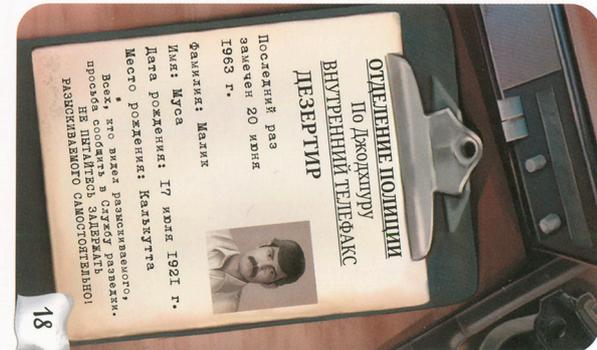
15



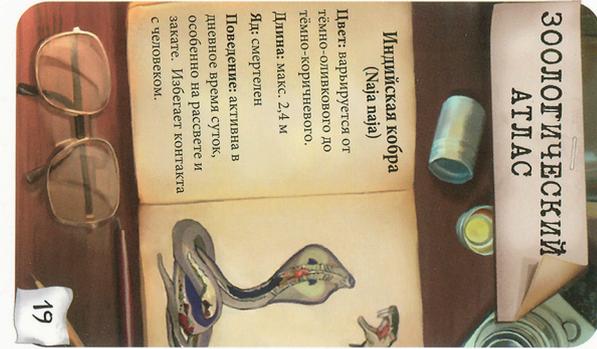
16



17



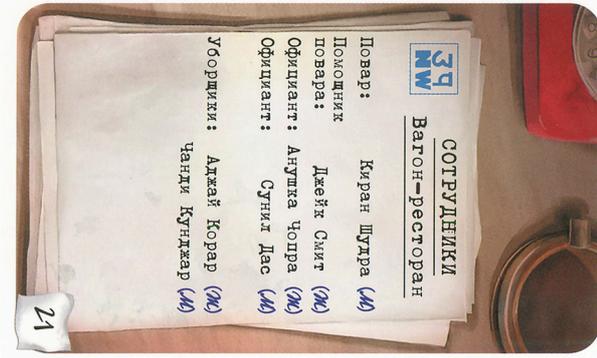
18



19

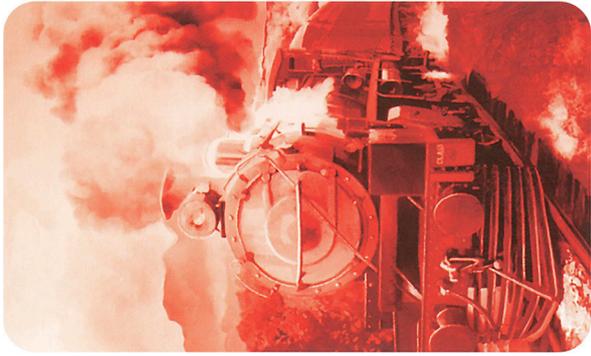


20

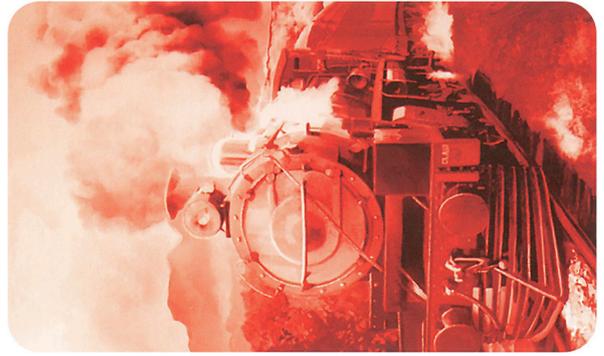


21

+

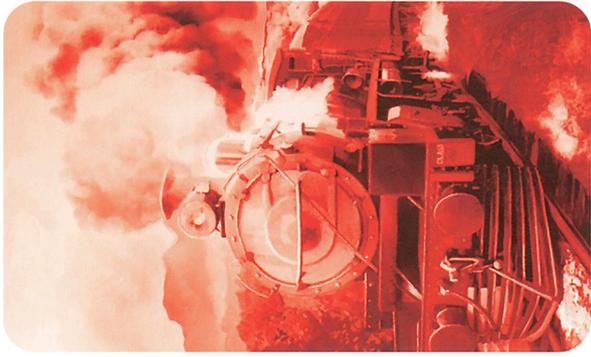


+

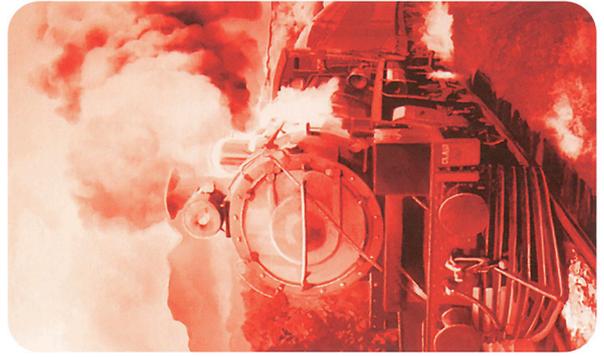


+

+

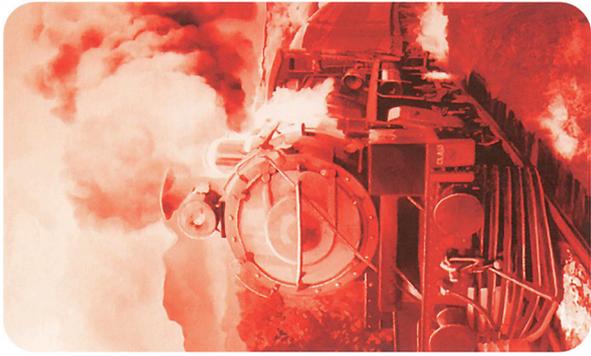


+

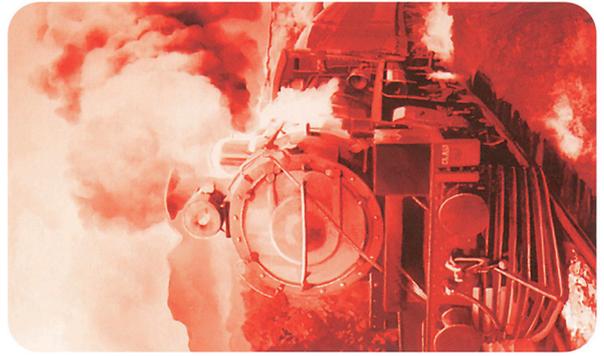


+

+

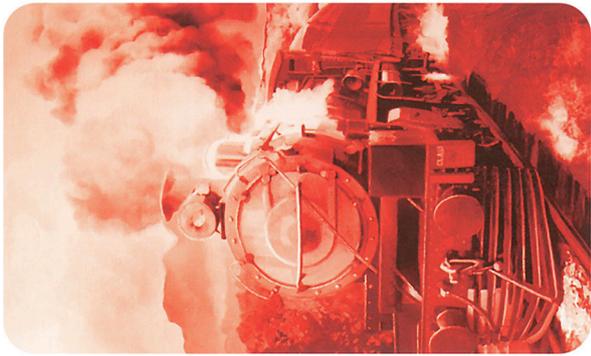


+

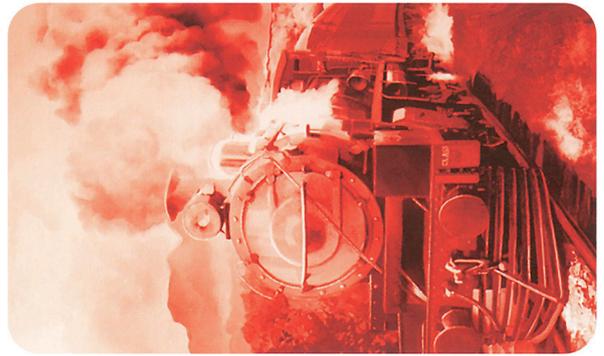


+

+

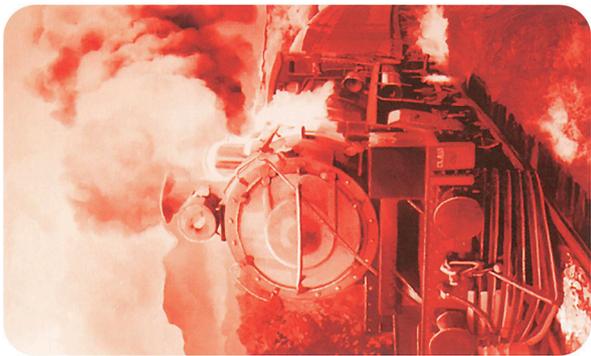


+

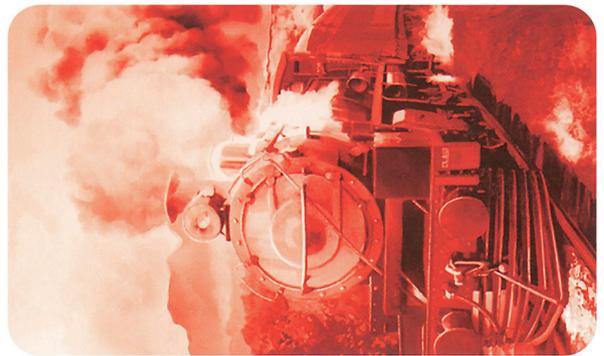


+

+



+



+

+

+

+

Полмиллиарда обнаружил
в куче жермы
коричневый цемент,
ионный датчик, и письмо
с печатью
Прэвиденсьтва
Пакистана. В письме
было написано:
«Остальное по
прибытию».

22



23



24

Машинист следующего
поезда сообщил о
наличии на 302 км пути
в сторону Аждохпура
зелёной битылки,
подсоединённой к
резиновой трубке. Через
4 км он заметил ещё
одну такую же битылку,
но уже без трубки.

25

ТАЙМЗ ОФ ИНДИА
21 апреля 1963 г.
ЯДЕРНЫЕ ИСПЫТАНИЯ
Муха Малик, директор
Ядерного исследовательского
центра, утверждает, что
испытания
абсолютно
безопасны.

26

ПАССАЖИРЫ ИЗ
КУПЕ 62

27

СПИСОК ГРУЗОВ
Товарный вагон

КОМПАНИЯ	ОПИСАНИЕ ГРУЗА	КОЛ-ВО
ЦАРЬ ЗВЕРЕЙ	ЦИРКОВОЙ ИНВЕНТАРЬ	2
ЦАРЬ ЗВЕРЕЙ	ЯЩИК - ЯЩИК (3 ШТ.)	1
ЦАРЬ ЗВЕРЕЙ	ЯЩИК - ЛАНГЕТ (1 ШТ.)	1
СУЛТАНИ	ПОСТАВКИ ПОД БЛАГОРОДНИ	8
ФУЛ И КО.	ЧАЙ В МЕШКАХ (2 МТ)	10
ФУЛ И КО.	КОФЕ В МЕШКАХ (5 МТ)	6

Источ: Eisenstraße, Якут - СПб в бумажках I

28

ТОВАРНЫЙ ВАГОН

ЦАРЬ ЗВЕРЕЙ
ЦАРЬ ЗВЕРЕЙ

29

Получатель:
Северо-западные
Железные Дороги
Транспортный департамент
компаний, Джодхпур

КРАУН ЭНТЕРПРАЙЗС
Накладная

Г ящик с 9 бутылками SP6

Откуда: Джодхпур
Куда: Карачи

30 июля
18:10

30

Во время осмотра
оборудованного вагона
было обнаружено, что
ящик с грузом Краун
Энтерпрайзс был
открыт. В нём было
только 7 зелёных
битылок.

31

СНЧАЧАЛА ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧТИТЕ ПРАВИЛА!

Отложите карты
с красной рамкой
в сторону
и не смотрите
до конца игры.

Откройте эту
карту!

Проверка

Определившись с версией случившегося, **перемидите к ответам на вопросы.** Возьмите карту «А» с красной рамкой и переворачивайте карты с красной рамкой одну за другой, отвечая на вопросы на сторонах «Б», «В», «Г», «Д».

После того как вы ответили на все вопросы, на сторонах «Б» и «Ж» прочтите, что произошло на самом деле.

Проверьте свои ответы на стороне «З» с подсчётом очков. Каждый правильный ответ приносит 2 очка. Каждая открытая подсказка, не имеющая отношения к делу, лишает вас 1 очка.

Подсчитайте свои очки, и на стороне «И» вы узнаете, справились ли вы с задачей на уровне Шерлока Холмса или вам нужно ещё потренироваться в раскрытии преступлений.

**Раскрыли дело сами?
Подарите игру друзьям!**

Правила для одного игрока

Если вы собираетесь раскрыть дело в одиночку, играйте по тем же правилам со следующими изменениями:

- В руке у вас должно быть 6 карт.
- Когда вы отправляете карту в сброс, вы должны решить, временно вы это делаете или окончательно. Таким образом вы формируете две стопки сброса.
- Когда стопка карт с подсказками опустеет, а количество карт, которые вы точно решили сбросить, не меньше шести, перемешайте карты, по которым вы ещё не приняли окончательное решение, и используйте их как новую стопку подсказок (Да, вы будете использовать уже сброшенные подсказки!). Теперь, если вы захотите убрать карту в сброс, это решение уже будет окончательным.

ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ!
ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ!
ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ!
ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ!

АВТОРЫ: Жозеп Искарело, Марги Лукас, СДМ Games
ИДЮСТРАТОР: Амелия Салес
Ответственный редактор: Анастасия Ермакова
Дизайнер-верстальщик: Юлия Третьякова
Технолог: Юрий Хмельевской
Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни»
WWW.LIFESTYLELD.RU
Там вы найдете множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

EMIGMA
STUDIO © Enigma Studio 00D

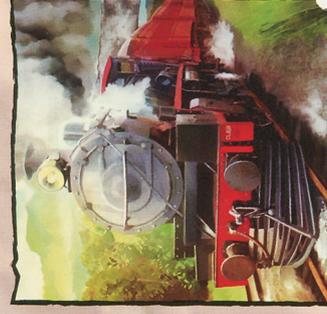
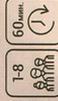
“ Говорят, от судьбы не уйти и прошлого не изменить. Но героям новой серии кооперативных игр получили «Второй Шанс»! Путешествуйте во времени, чтобы собрать из осколков судьбу персонажей и предотвратить их смерть. Станьте творцами судьбы и отправьтесь в Лос-Анджелес, Джунгли Центральной Америки и в мистический Архзэм!”



Правила игры ЭЛЕМЕНТАРНО!

Билет в один конец

КОМПОНЕНТЫ:
37 карт



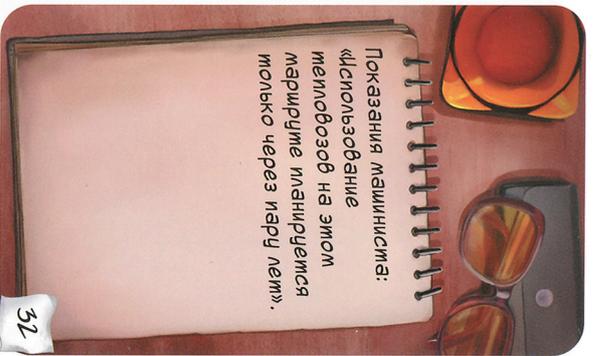
1

10

9

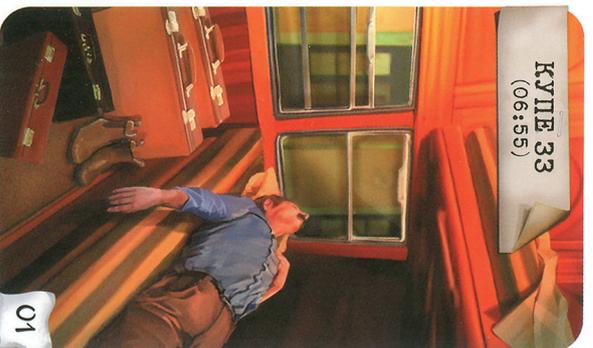
8

7



Показывая машинистам:
«Использование
тепловозов на этом
маршруте планируется
только через пару лет».

32



01

Описание игры

«Элементарно!» – это кооперативная игра-детектив в которой вам нужно раскрыть преступление всем вместе при помощи информации на картах.

Анализируйте полученные сведения, открывайте нужные карты и собирайте те, которые, по вашему мнению, не имеют отношения к делу.

Не смотрите карты, сначала прочтите правды!

Цель игры

Восстановить картину преступления.

Подготовка к игре

Отложите карты с красной рамкой и не смотрите до конца игры.

- Прочитайте диалог на стр. 4.
- Выньте карты из пачки и переверните колоду так, чтобы карта с зелёной рамкой оказалась внизу.
- Вытащите снизу карту с зелёной рамкой (она будет сразу видна стороной 01), положите её в центр стола и перемажьте остальные карты, не разглаживая их.
- Раздайте по 3 карты каждому игроку (при игре вестером или большим количеством игроков — по 2 карты). Правила для одного игрока приведены на стр. 8 правил.
- Оставшиеся карты положите стопкой рубашкой вверх в центр стола.
- Выберите первого игрока.

Карачи, Пакистан, 22 июня 1963 г., 06:50

Мужчина подошёл к куте и стучит в дверь.

Контролёр: Доброе утро! Мы прибыли в Карачи.

Тишина. Он стучит снова.

Контролёр: Мистер Хан? Мистер Сухат? Доброе утро! Наш поезд прибыл в Карачи, конечная. Вам придётся покинуть вагон.

Тишина. Он стучит снова.

Контролёр: Мистер Хан, мистер Сухат!

В куте какое-то движение. Едва различимей чей-то голос.

Контролёр: Доброе утро!

Голос всё ещё слыбид, но становится более отчетливым, слышны вздохи и шаги.

Пассажир: Мистер Хан? Мистер Хан! Помогите! На помощь!

Контролёр: Что у вас происходит?

Он пытается открыть дверь, куте, но безуспешно.

Контролёр: Дверь закрыта. Откройте, пожалуйста!

Дверь открывается.

Пассажир: Мистер Хан не дышит! Вызовите врача!

Контролёр: Что случилось?

Пассажир: Врачи! Скорее!

Пассажир: Врачи! Скорее!

Ход игры

Игроки поочередно выкладывают карты — либо в открытую в центр стола, если считают их важными, либо закрытую в стопку сброса, если информация кажется им несущественной.

В свой ход каждый игрок выполняет одно из следующих действий:

- РАСКРЫВАЕТ ИНФОРМАЦИЮ:** Выберите карту из руки и положите её на стол так, чтобы все игроки могли прочитать, что на ней написано. Мы рекомендуем в этот момент зачитывать вслух всю информацию с карты. Если вы положили на стол карту, которая не имеет отношения к делу, то в конце игры потеряете 1 очко. Будьте осторожны!

Некоторые подсказки совершенно необходимы для раскрытия преступления.

- СЕРЬЁЗЫВАЕТ КАРТУ:** Выберите карту с руки и положите её рубашкой вверх в стопку сброса. Вы не можете делиться информацией с этой картой до того, как все остальные карты будут разгранены.

ВАЖНО: в конце игры в стопке сброса должно быть не менее 6 карт. Если в конце игры карт в стопке сброса оказалось меньше, вы лишаетесь 3 очков за каждую недостающую карту.

В конце хода возьмите карту, если колода ещё не опустела.

Чтобы раскрыть дело, очень важно обсуждать имеющуюся информацию. Постоянно проверяйте открытые подсказки и перечитывайте, что на них написано.

Вы не можете обсуждать информацию с карт у вас в руке, но можете проанализировать выделенные слова и текст в рамочке.



Построение версии случившегося

Когда все подсказки открыты или отправлены в сброс, игроки обсуждают имеющиеся у них сведения и все вместе выстраивают версию случившегося.

На этом этапе вы можете без ограничений обсуждать информацию со сброшенных карт, если вы её запомнили.



2

3

4

5

6

СНАЧАЛА

ВНИМАТЕЛЬНО

ПРОЧТИТЕ ПРАВИЛА!

Отложите

карты с красной рамкой в сторону и не смотрите до конца игры!

А

ВОПРОСЫ

*(ответьте на вопросы
последовательно и только
после розгровки всех карт)*

1. Кто жертва?
 - а) Дипломат.
 - б) Учёный.
 - в) Военный.
 - г) Секретный агент.
2. Кто убийца?
 - а) Высокий мужчина атлетического телосложения. Возможно, с усам.
 - б) Женщина европейской внешности.
 - в) Женщина азиатской внешности очень низкого роста.
 - г) Факир.

Б

3. Каков мотив убийства?

- а) Мсть.
- б) Любовь.
- в) Деньги.
- г) Национальная безопасность.

4. Как убийца попал на поезд?

- а) Он купил билет.
- б) Он притворился другим человеком.
- в) Он зашмыгнул на крышу поезда во время движения.
- г) Он прятался в товарном вагоне.

5. Как убийца подобрался к жертве?

- а) Через окно в его купе.
- б) Притворившись членом поездной бригады.
- в) Притворившись профессиональным теплоходителем.
- г) Соблазнив.

В

6. Какое вещество стало причиной смерти?

- а) Ядовитая жидкость.
- б) Ядовитый газ.
- в) Недоливтый газ.
- г) Недоливтый газ.

7. Почему жертва погибла, а компаньон остался в живых?

- а) Потому что компаньон и был убийцей.
- б) Потому что у компаньона иммунитет к веществу.
- в) Из-за разницы в меню.
- г) Из-за разницы в высоте.

8. Зачем убийца вернулся на место преступления?

- а) Потому что жертва не умерла.
- б) Чтобы избавиться от улики.
- в) Чтобы украсть деньги.
- г) Чтобы украсть документы жертвы.

Г

9. Почему от убийцы пахло дымом?

- а) Он пропал дымом от локомотива.
- б) Он пропал дымом на кухне.
- в) Вокруг него были блатовония.
- г) Он много курит.

10. Кто сейчас носит бутинки жертвы?

- а) Убийца.
- б) Офицант.
- в) Дантур.
- г) Правильных ответов больше одного.

Д

РЕШЕНИЕ

Жертва – Муса Малик, директор Директора исследовательского центра (26), который ехал по поддельному паспорту (17). Правительство Индии объявило его в розыск, после того как он дезертировал два дня назад (18) и попытался бежать в Пакистан (24), чье Правительство обещало ему вышестоящее вознаграждение (22). Опасаясь за свою безопасность, Малик нанял телохранителя (05). Правительство Индии отправило секретного агента по имени Малика. Так как все места на поезд были раскуплены (09), агент украд билет и паспорт одного из пассажиров (13), который оплатено бил на нето похотж. Оказавшись в поезде, агент собрал информации о жертве (15) и придумал план, состоящий Джеймса Бонда. Он зашёл в товарный вагон, выкрал две бутылки с тексафторидом серы (03, 30, 31) из ящика, принадлежавшего компании Краул Интерпрайзс (28), и положил их в свой чемодан (12). Ночью мужчина снял бутинки (12), чтобы заглянуть на крышу вагона (23), по которой он беззвучно дошёл до купе жертвы.

Е

Пока он был на крыше, его одежда пропихла дыком паровоза (14). Через открытое окно (01) агент заполнил купе фторидом серы. Так как вещество тяжелее воздуха (03), оно сконцентрировалось внизу, вытеснив кислород наверх.

Позтому мужчина на нижней полке умер от нехватки кислорода (04), тогда как мужчина на верхней полке выжил. Когда дверь купе открыли, газ улетучился, не оставив и следа. Наконец, убийца выбросил пустые бутылки на пути (25). Но просто убить дезертира было недостаточно. Убийца вернулся на место преступления (14), чтобы задрать чемодан (02) и, раз уж он был там, взять бутинки, так как офицант забрал его (12). Если агент пошёл на такой риск, то только из-за того, что в чемодане было что-то очень ценное. Конечно, речь не о деньгах. Вероятно, в чемодане были еще секретные документы, касающиеся ядерных исследований.

Ж

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Каждый правильный ответ приносит вам 2 очка:

1 – 6	5 – а	9 – а
2 – а	6 – г	10 – а
3 – г	7 – г	
4 – 6	8 – г	

Каждая из стелующих карт, если они лежат лицевой стороной вверх на столе, лишает вас одного очка:

06, 07, 08, 10, 11, 16, 19, 20, 21, 27, 29 и 32.

З

18 и больше

Шерлок Холмс:
Отлично! Как детективы вы близки к совершенству.

15-17

Майрофт Холмс:
Даже репутация вашего брата не может затмить ваш талант!

11-14

Доктор Вансон:
Вы потратили много времени на болтовню, но преступнику не удалось от вас уйти.

7-10

Инспектор Дестрейк:
Неплохая работа! Вот если бы вы ещё не отвлекались на ложные следы...

6 и меньше

Миссис Хадсон:
Вы совсем не разобрались, что произошло.

И

СНАЧАЛА

ВНИМАТЕЛЬНО

ПРОЧТИТЕ ПРАВИЛА!

Отложите

карты с красной рамкой в сторону и не смотрите до конца игры!

К