

+



+



+

+



+



+

+



+



+

+



+



+

+



+

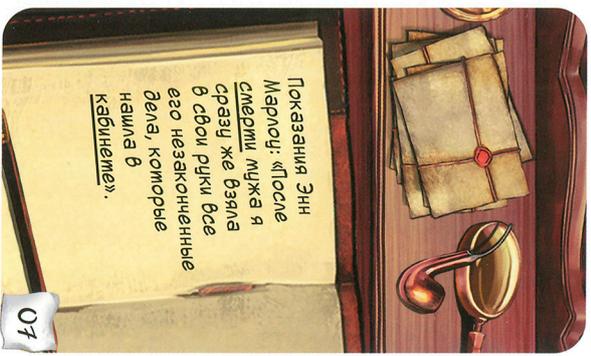
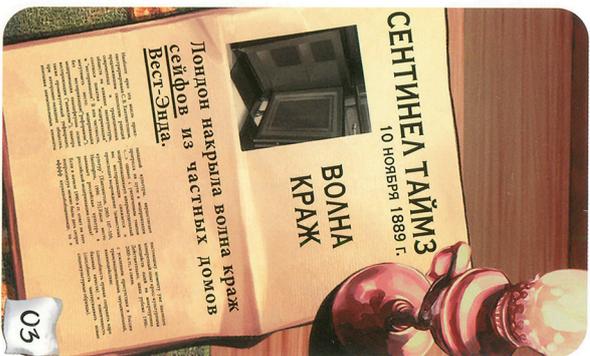


+

+

+

+



+



+



+

+



+



+

+



+



+

+



+



+

+



+



+

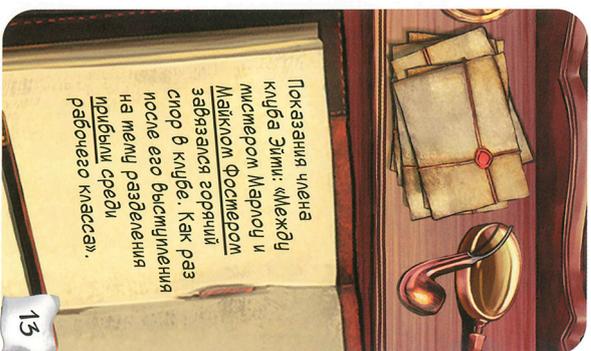
+

+

+



12



13



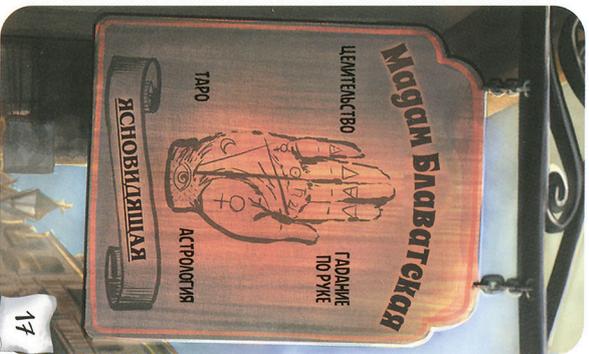
14



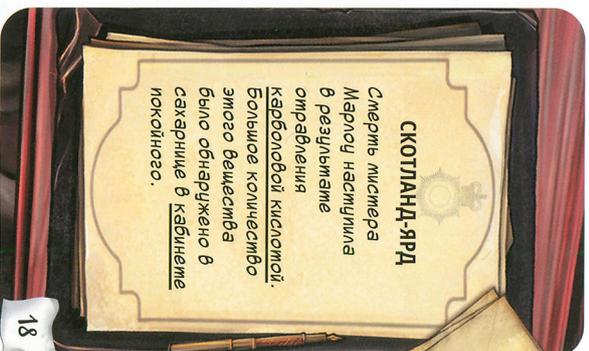
15



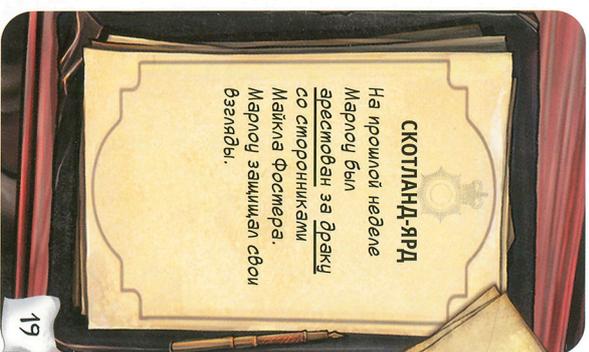
16



17



18



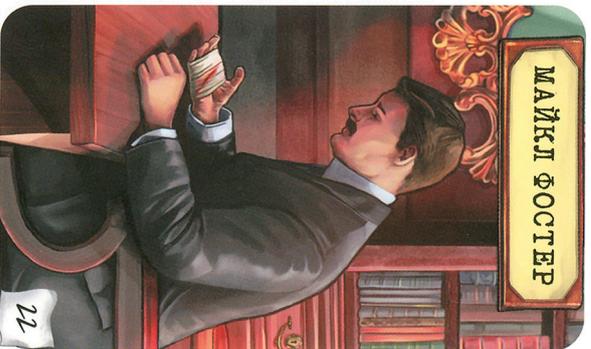
19



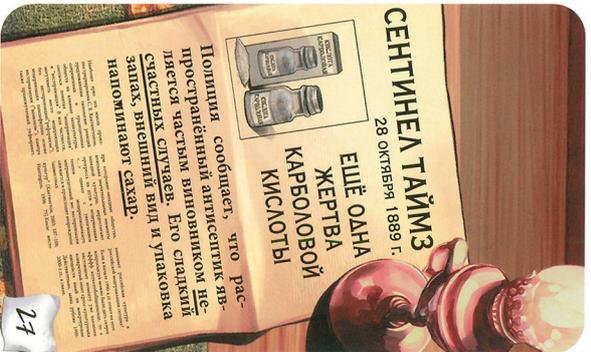
20



21



22



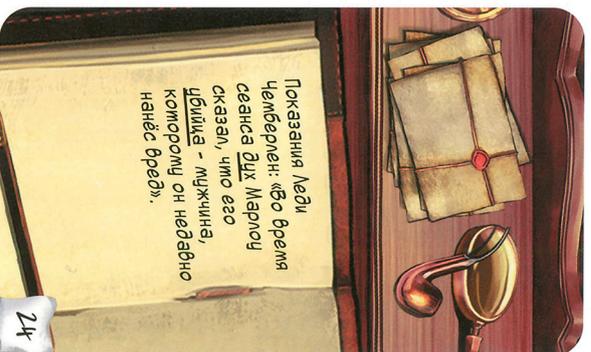
27



23



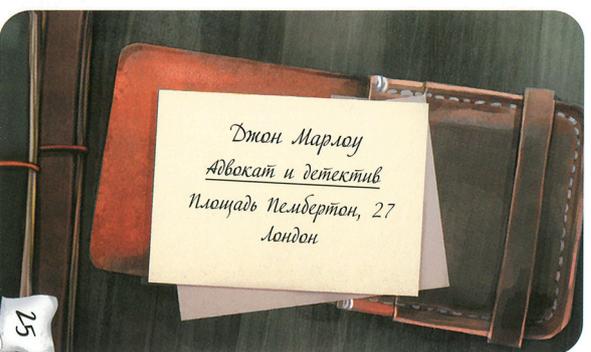
28



24



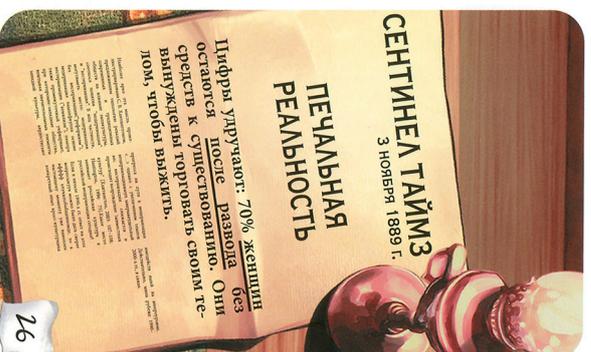
29



25



30



26



31

СНАЧАЛА ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧТИТЕ ПРАВИЛА!

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

Откройте эту
карту!

Проверка

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

После того как вы ответили на все вопросы, на сторонах «Е» 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.**

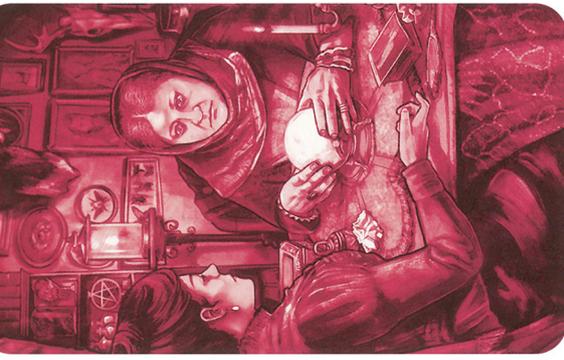
Подсчитайте свои очки, и на стороне «И» вы узнаете, справились ли вы с задачей на уровне Шерлока Холмса или вам нужно ещё потренироваться в раскрытии преступлений.

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 соросить, не меньше шести, перемишайте карты, по которым вы ещё не приняли окончательное решение, и используйте их как новую стопку подсказок (Да, вы будете использовать уже соросенные подсказки!). Теперь, если вы захотите убрать карту в сброс, это решение уже будет окончательным.



Правила игры

ЭЛЕМЕНТАРНО!

Фабианские эссе

КОМПОНЕНТЫ:
37 карт

10+
1-8
60 мин
ИИИИИ



“ Говорят, от судьбы не уйти и прошлого не изменить. Но герои 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 Дос-Анджелес, джунгли Центральной Америки и в мистический Аркхэм!

”

Игра разработана и издана в сотрудничестве с компанией «Стиль Жизни» (www.lifestyleid.ru). Все права защищены. Любое воспроизведение или распространение этой игры без разрешения правообладателя является нарушением законодательства Российской Федерации.

ДЕТОРНИ: Кем Гемес, Жозеп Искьерло, Марта Луке, CDW Games
ИЛЛЮСТРАТОР: Агнеша Салес
Ответственный редактор: Анастасия Ермакова

Дизайнер-верстальщик: Юлия Третьякова
Технолог: Юрий Хмелевской
Особая благодарность выражается Александру Пенскову и Екатерине Плаужниковой.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни»

WWW.LIFESTYLEID.RU

Там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

EMIGMA
STUDIO
© Enigma Studio 000



Описание игры

«Элементарно!» – это кооперативная игра-дектетив 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 правила!

Цель игры

Восстановить картину преступления.

Подготовка к игре

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

- Прочитайте новость в газете на стр. 4.
- Выньте карты из плёнки и переверните колоду так, чтобы карта с зелёной рамкой оказалась внизу.
- Вытащите снизу карту с зелёной рамкой (она будет сразу видна стороной 01).
- Перемешайте остальные карты, не разглядывая 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.

Лондон, 15 ноября 1889 г.

Вчера при странных обстоятельствах умер адвокат и депутат Джон Марлоу. Он был известным членом Фундационного общества – организации, созданной для борьбы с неравенством и предоставления революции. Его вдова Эни Марлоу связалась с его другом на спиритическом сеансе знаменитого медиума Мадам Блаватской. Вдова утверждает, что знает, кто убил Марлоу, но офицеры Скотленд-Ярда предпочитают рассмотреть место преступления и допросить всех, кто имеет отношение к убийству.

Тем временем в колониях растёт недовольство, а движение профсоюзов только начинает обретать форму. Выделены компании, про которые много раздается негативная пресса, говорят, что это негативным образом скажется не только на них, но и на крупных землевладельцах и британском обществе в целом.

Ход игры

Игроки поочередно выкладывают карты — либо в открытую в центр стола если считают их важными, либо закрывают в стопку сброса, если информация кажется им несущественной. В свой ход каждый игрок выполнит 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.
- СЕРЬЕЗЫВАЕТ 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 разыграны.

ВАЖНО: в конце игры в стопке сброса должно быть не менее 6 карт. Если в конце игры карт в стопке сброса окажется 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 произносить 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

СНЧАЛА

ВНИМАТЕЛЬНО

ПРОЧИТАЙТЕ ПРАВИЛА!

ОГЛОЖИТЕ

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

А

РЕШЕНИЕ
Майкл Фостер, бывший работником (11), и Леви Марлоу, защитник пруда рыбного класса (13), были неформальными противниками из-за своих политических взглядов. Напряжение между ними усиливалось из-за скорого издания «Фабьянских эссе» (29), и Марлоу, устав от споров, решил «уничтожить» Фостера, предав огласке все его секреты.

Марлоу сказал своей жене, что собрал достаточное количество отравительных дег Фостера и его связал с замужней женщиной. Все доказательства ушли в сейф (4). Фостер пришел в дом Марлоу (08), чтобы отоворить его от издания «Фабьянских эссе». В результате жаркого спора Марлоу рассердился, набросился на Фостера с ножом для писем (30) и порезал противнику руку (22). Фостер умер.

В тот день, как всегда по четвергам, Энн Марлоу пила чай в доме Леви Чемберлен (15), где они сплетничали о высшем обществе. Энн рассказывала Леви Чемберлену все, что знала про Фостера, не подозревая, что подслушала и сама женщина, с которой у Фостера связь (14). Энн Марлоу была так увлечена беседой, что потеряла счет времени — ей пришлось бежать, чтобы успеть на занятия живописью (09, 12). Леви Чемберлен пришел в ужас от мысли провести жизнь в плене, если бы её отпустили как Фостером убитой (26, 31), и позвонил Фостеру, чтобы убить Марлоу.

Б

ВОПРОСЫ
(ответьте на вопросы последовательно и только после розгрыши всех карт)

1. Где орудие убийства?

- а) Убийца забрал его с собой.
- б) На столе в кабинете.
- в) В одном из ящиков стола в кабинете.
- г) В другом месте.

2. Чья кровь на ноже для вскрытия писем?

- а) Майкла Фостера.
- б) Энн Марлоу.
- в) Мадам Быватской.
- г) Леви Чемберлен.

Б

Она взяла немного карболовой кислоты из кухни и пошла к дивану. Она знала, что у его служивхойной (06) а запах, не будет свидетелей.

Леви Чемберлен попросила проверить сейф, где документы в связи с банкротством отца (28, 31). Пока Марлоу открывал сейф (01), женщина предложила выпить чаю и подменила сахар в сахарнице на карболовую кислоту (18, 27). Она подождала, пока кислота подействует и Марлоу замертво упадет на стол. Затем женщина забрала из сейфа коmprомитированные её письма (14), но претрала своего бывшего возлюбленного, оставив нитриминированные его документы (11). Однако Леви Чемберлен так горючилась, что забыла забрать ящик с места преступления (05, 18). Позже, что полиция не поверит в несчастный случай, она придумила план, чтобы отвести от себя подозрения. Как только на следующий день стало известно о смерти Марлоу, Леви Чемберлен пришел к Энн Марлоу, которая только что пересела рукопись «Фабьянских эссе» издателью (07, 08). Убийца платилась повести полицию по ложному следу, уговорила свою подругу сходить к Мадам Быватской (16), известному журналисту с сомнительной репутацией (32). Леви Чемберлен взял тайком деньги у мужа (10), чтобы подкупить ассириолога, и рассказывала ей факты, которые могли подставить Фостера (24). Однако она не догадывалась, что тем самым лишь навредит подозреваемому на себя.

Ж

3. Кто приходил к мистеру Марлоу в день убийства?

- а) Леви Чемберлен.
- б) Майкл Фостер.
- в) Его издатель.
- г) Правильных ответов больше одного.

4. Как был убит Марлоу?

- а) Его засрешили.
- б) Его отравили.
- в) Его зарезали.
- г) Его ударили тупым предметом.

5. Было ли убийство запланированным?

- а) Да, убийца спланировал всё задолго до убийства.
- б) Да, убийца спланировал всё в день убийства.
- в) Нет, это была самооборона.
- г) Нет, это был несчастный случай.

В

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Каждый правильный ответ приносит вам 2 очка:

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

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

- 02, 03, 04, 17, 19, 20, 21, 23 и 25.

З

6. Что в жизни Марлоу привело его к смерти?

- а) Его адвокатская деятельность.
- б) Его писательская деятельность.
- в) Его легативная практика.
- г) Личные отношения.

7. Будут ли изданы «Фабьянские эссе»?

- а) Да.
- б) Нет.

8. Дух Марлоу говорит правду?

- а) Нет, он лжет.
- б) Да, всё, что он говорит, правда.
- в) Нет, это махинация Мадам Быватской.
- г) Нет, медиум случайно связалась с другим духом.

Г

18 и больше

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

15-17

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

11-14

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

7-10

Инспектор Лестрейт: Неплохой работа. Вот если бы вы ещё не отвлекались на ложные следы...

6 и меньше

Миссис Холсон: Вы совсем не разобрались, что произошло.

И

9. Что стало причиной убийства?

- а) Работопроuvia.
- б) Любовная связь.
- в) Угроза, которую представляют «Фабьянские эссе».
- г) Деньги в сейфе.

10. Кто убил Джона Марлоу?

- а) Майкл Фостер.
- б) Леви Чемберлен.
- в) Энн Марлоу.
- г) Это был несчастный случай.

Д

СНЧАЛА ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТАЙТЕ ПРАВИЛА!

ОГЛОЖИТЕ

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

К