

Отцу Рольдан
завещал, что ведьма
Габина прокляла
Вирджиллио,
потому что тот
покаялся отпасть её
под суд за колдовство.

02

Уличённые в обмане
или мошенничестве
будут лишены ушей.

Указ

03

Некоторые жители
считают Габину не
ведьмой, но «вещуньей
с горы» – доброй
знахаркой, которая
помогает людям.
Именно поэтому
отец Рольдан,
представитель
официальной церкви,
так не любит её.

04

Бракенвер Флейн

05

Дети часто
обращаются
к Габине за
советом, когда
им нездоровится.
Ведьма лучше всех
в округе разбирается
в болезнях и снах/объях.

06

В конце месяца назад
у Вирджиллио украли
овчинные пальто.
Должно быть, вор
совсем нечего было
надевать, если он
позарился на такую
спарую и пролащую
потом одежку.

07

Габина выхаживает
больных животных
в местном лесу.
Она знает, каким
животным ещё можно
помочь, а каким уже
нет.

08

По словам Габини,
нет такого средства,
которое могло бы
спасти Вирджиллио.

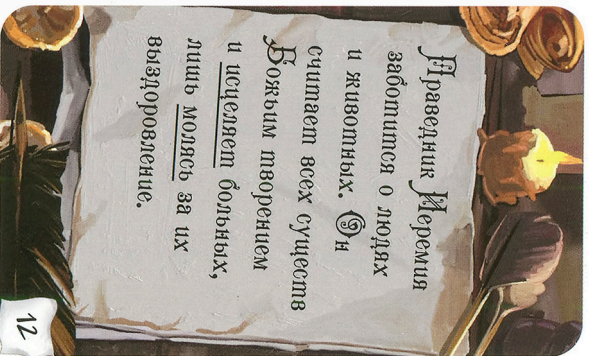
09

Известно, что
Вирджиллио
проверяет свои силки
по воскресеньям
с утра. Только он
и отец Рольдан
имеют право
охотиться в лесах
Бурбуи.

10

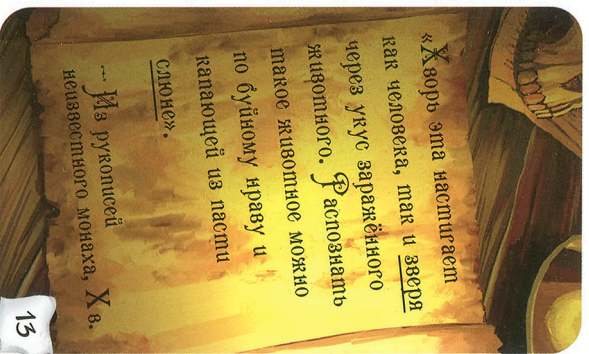
Теплячку от дома
Флейна

11



Драведник Меремзия
заботится о людях
и животных. ⁹И
считает всех существ
и целует больны
х, лишь молясь за их
выздоровление.

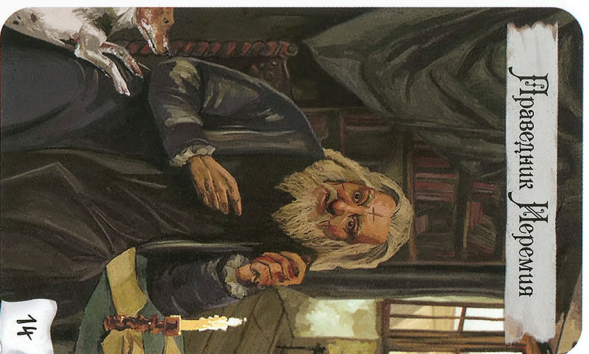
12



«Хворь эта наступает
как чеповска, так и зверя
через укус заражённого
животного. ⁹Аспознаить
такое животное можно
по буйному нраву и
канатоцей из пасты
слонен».

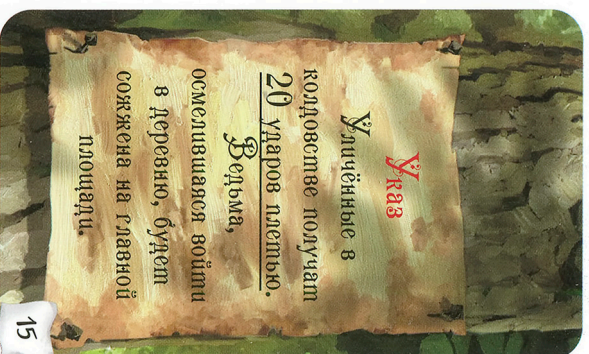
... Из рукописей
неизвестного монаха, X в.

13



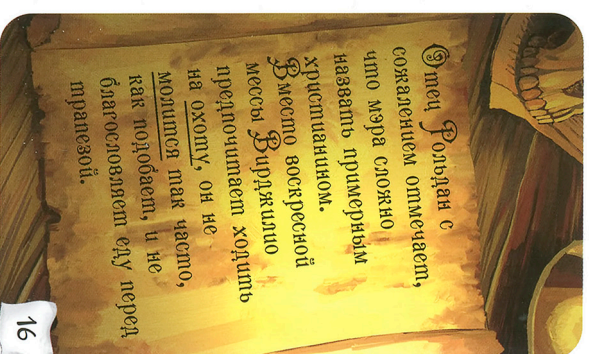
Драведник Меремзия

14



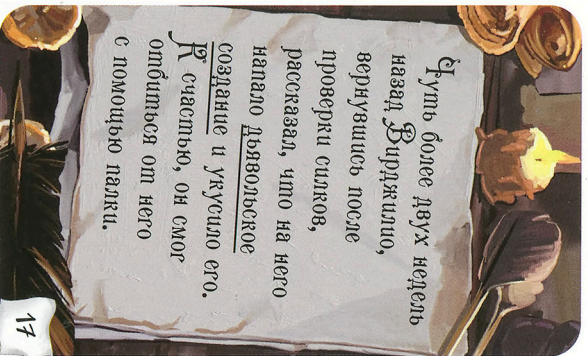
Указ
Уличенные в
колдовстве получат
20 ударов плетью.
Ведьма,
осмелившаяся войти
в деревню, будет
сожжена на главной
площади.

15



⁹Имен Рольдан с
сожалением отмечаем,
что мера сложно
назвать примерным
христианином.
Вместо воскресной
мессы ⁹Вурджалино
предпочитает ходить
на охоту, он не
молится так часто,
как подобает, и не
как благословляет еду перед
трапезой.

16



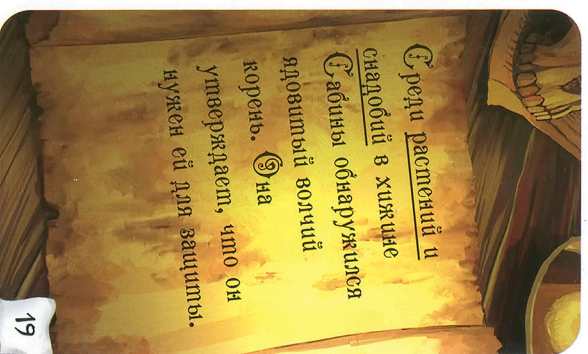
Что более двух недель
назад ⁹Вурджалино,
вернувшись после
проверки силков,
рассказал, что на него
напало львовольское
создание и укусило его.
⁹У счастью, он смог
отбиться от него
с помощью папки.

17



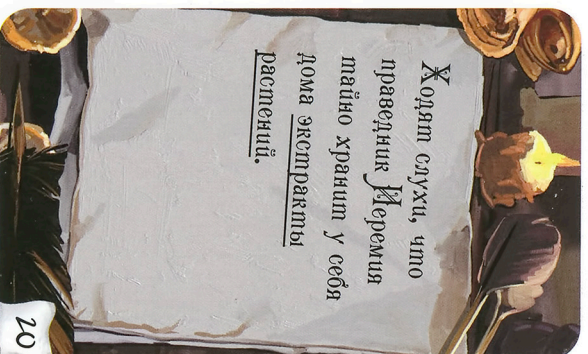
Ведьма Сабина

18



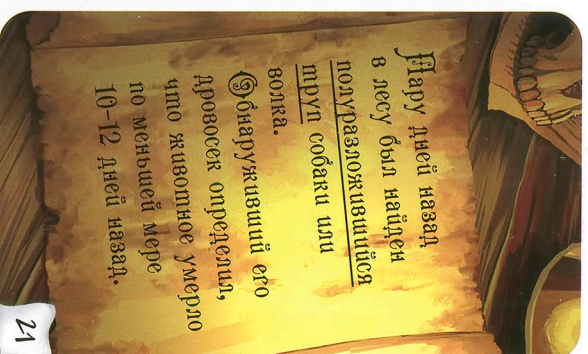
Бреду растений и
снадобий в хижине
⁹Абинны обнаружился
ядовитый волчий
корень. ⁹И на
утверждает, что он
нужен ей для защиты.

19



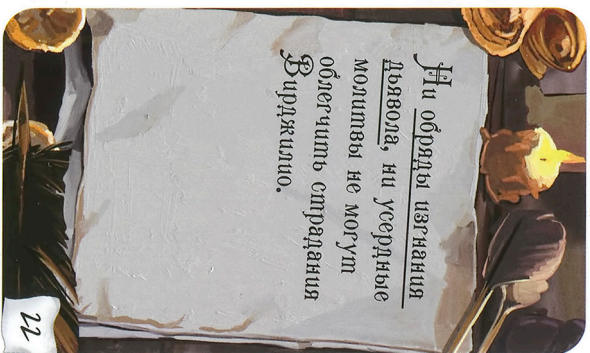
Жодем слухи, что
драведник Меремзия
тайно хранит у себя
дома экстракт
растений.

20



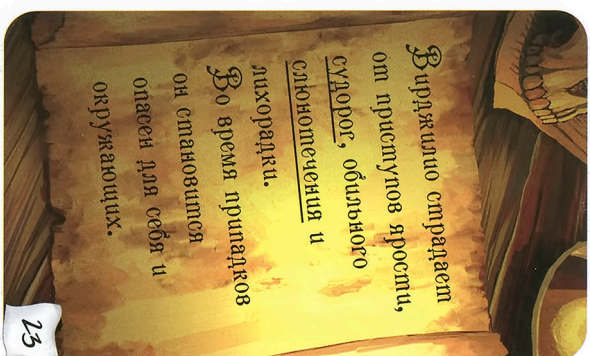
Пару дней назад
в лесу был найден
полуразложившийся
труп собаки или
волка.
⁹Обнаруживший его
дровосек определил,
что животное умерло
по меньшей мере
10-12 дней назад.

21



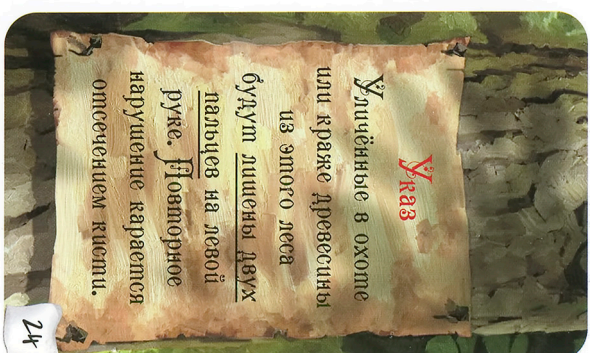
Ни обряды изгнания
Ляивола, ни усердные
молитвы не могут
облегчить страдания
Фурджилито.

22



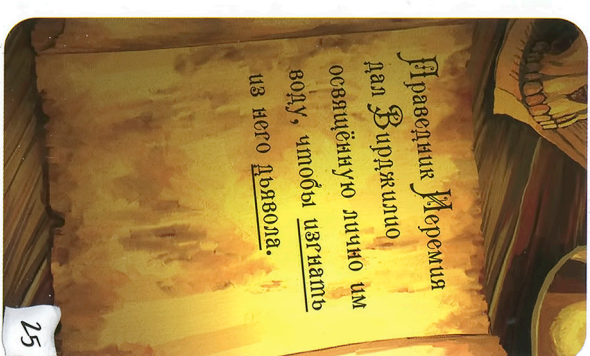
Фурджилито страдает
от приступов ярости,
судорог, обильного
слюноотечения и
лихорадки.
Во время приступов
он становится
опасен для себя и
окружающих.

23



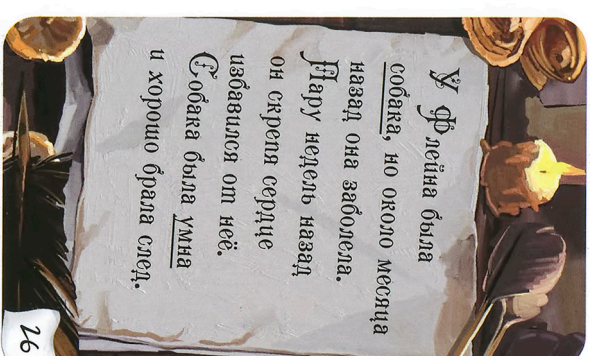
Указ
Уличённые в охоте
или краже древесины
из этого леса
будут лишены двух
пальцев на левой
руке. Поморное
нарушение карается
отсечением кисти.

24



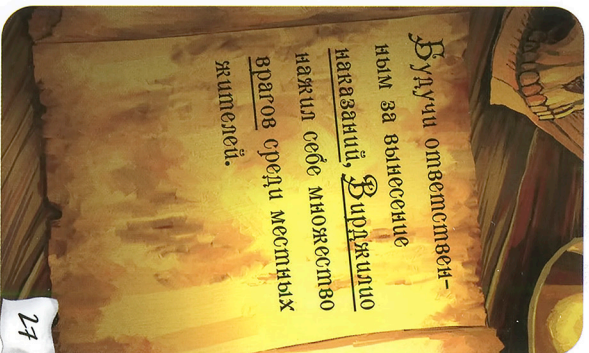
Управление Меремия
дал Фурджилито
освещённую лично им
воду, чтобы изгнать
из него Ляивола.

25



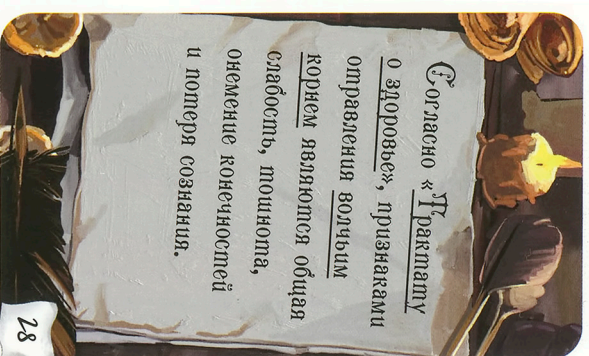
Уфлейна была
собака, но около месяца
назад она заболела.
Пару недель назад
он скрестил сердце
избавился от неё.
Гобака была умна
и хорошо брала след.

26



Будучи ответствен-
ным за вынесение
неказаний, Фурджилито
нажил себе множество
врагов среди местных
жителей.

27



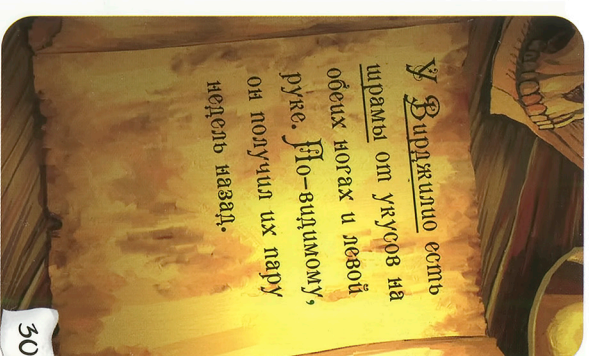
Трактат «Трактат
о здоровье», признанием
отравления волчьим
корнем является общая
слабость, пономота,
онемение конечностей
и потеря сознания.

28



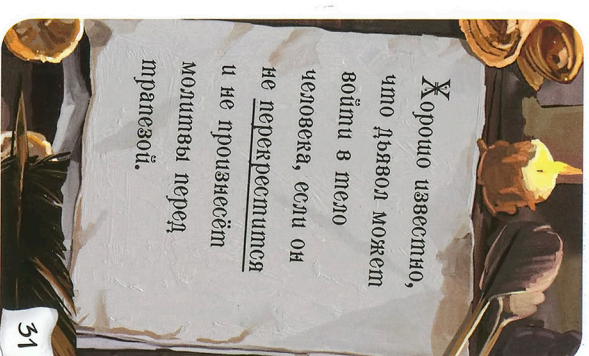
Отец
Фольдан

29



У Фурджилито есть
шрамы от укусов на
обеих ногах и левой
руке. По-видимому,
он получил их пару
недель назад.

30



Жоршо известно,
что лявол может
войти в тело
человека, если он
не перекрестится
и не произнесёт
молитвы перед
трапезой.

31

СНЧАЛА 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 перемещайте 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 «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 карта, 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 сбор, вы должны решить, временно вы это делаете или окончательно. Таким образом, вы формируете две стопки сбора.
- 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 урвать карту в сбор, это решение уже будет окончательным.



“ Любите распутывать загадочные дела вместе с друзьями? В таком случае познакомьтесь с историей Доктора Дарка! Настольная игра “Доктор Дарк” – это полноценное приключение, которое помещается в конверт. Помогите герою выбраться из камеры в полицейском участке, решая необычные головоломки!

” А юные сыщики могут примерить на себя роль детей-шпионов в игре “Миссия Печеньки”!

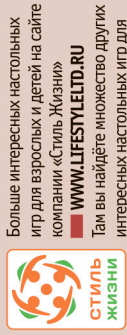


Средние века
Правила игры
ЭЛЕМЕНТАРНО!

Загадочная
Болельная
Мэра

КОМПОНЕНТЫ:
37 карт

10+
1-8
60мин
Арт



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

WWW.LIFESTYLE.ID.RU

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

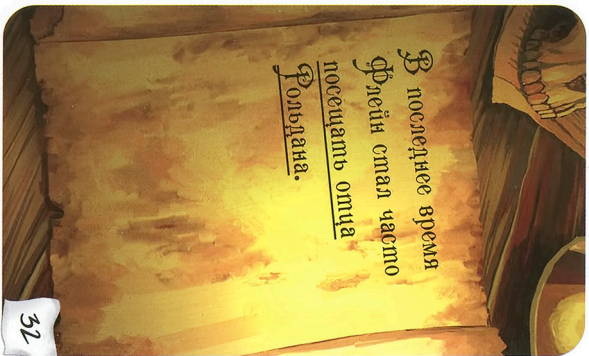
ENIGMA
STUDIO
© Enigma Studio 000



АВТОРЫ: Рикард Ибаньес, Марти Лукас,
Жозеп Искьеро, GDM Games
ИЛЛЮСТРАТОР: Амелия Слес
Редакторы: Олег Кованев,
Анастасия Ермакова
Дизайнер-верстающий: Артур Бураков
Технолог: Юрий Хмельской
Особая благодарность выражается
Александр Пешкову и Екатерине
Плужниковой.

СТИЛЬ
ЖИЗНИ

ENIGMA
STUDIO
© Enigma Studio 000



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 сбрасывайте 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 обращение 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 лицевой стороной 01), положите её в центр стола и 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.

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 выполняет одно из следующих действий:

А) **РАСКРЫВАЕТ ИНФОРМАЦИЮ.** Выберете 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 выполните 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. Б) **СБРАСЫВАЕТ КАРТУ.** Выберете карту с руки и положите её рубашкой вверх в стопку сброса. Вы не можете делиться информацией с этой карты 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 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 прозвонить **выделенные слова** и текст в рамочке.



Построение версии случившегося

Когда все карты разыграны или отравлены 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

ПРОЧИТАЙТЕ ПРАВИЛА!

Отложите

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

А

ВОПРОСЫ

(отвечайте на вопросы последовательно и только после розыгрыша всех карт)

1. Что послужило источником болезни Вирджиллио?
 - а) Он был проклят.
 - б) Он был отравлен.
 - в) Он был одержим дьяволом.
 - г) Он был заражен.
2. Кто виноват в болезни Вирджиллио?
 - а) Дьявол.
 - б) Вельма Сабина.
 - в) Праведник Иеремия.
 - г) Бракеньер Флейн.

Б

3. Выясняется ли эта ситуация следствием нахождения Вирджиллио на должности мэра?
 - а) Да.
 - б) Нет.

4. Мог ли кто-то желать мэру зла?
 - а) Да, кто-то хотел ему отомстить.
 - б) Нет, это Расплата за его грехи.
 - в) Нет, для этого не было причин.
 - г) Да, кто-то сильно завидовал ему.

5. Кто напал на Вирджиллио?
 - а) Оборотень.
 - б) Бродячая собака.
 - в) Большое животное.
 - г) Разъярённый волк.

В

6. Кто украл пальто из овчины?
 - а) Вельма Сабина.
 - б) Какой-то бедняк.
 - в) Бракеньер Флейн.
 - г) Праведник Иеремия.

7. Можно ли называть Вирджиллио плутоко религиозным человеком?
 - а) Да.
 - б) Нет.

8. Есть ли способ спасти Вирджиллио?
 - а) Да, нужно усердно за него молиться.
 - б) Да, нужно изгнать из него дьявола.
 - в) Да, нужно дать ему противоядие.
 - г) Нет, его участь predetermined.

Г

9. Кто из перечисленных понёс наказание?
 - а) Вельма Сабина.
 - б) Бракеньер Флейн.
 - в) Праведник Иеремия.
 - г) Отец Рольдан.

10. Зачем Сабине волчий корень?
 - а) Чтобы травить волков.
 - б) Чтобы лечить больных.
 - в) Чтобы использовать его в качестве галлюциногена.
 - г) Это не имеет отношения к делу.

Д

РЕШЕНИЕ

Вирджиллио де Рейес не был отравлен волчьим корнем (28). Несмотря на то, что мэра еда или можно было назвать примерным христианином (16), он также не был одержим дьяволом.

На самом деле он заболел бешенством (13, 23) после укуса большой собаки во время охоты. Именно эта эпизодная собака и принагнала Флейну (26) – охотнику, который решил отомстить Вирджиллио (27) после того, как по его приказу лишился двух пальцев (05, 24).

Когда собака Флейна подхватила бешенство, он увидел в этом возможность расквитаться. Он запер животное в клетке (11), украл овчинное пальто Вирджиллио (07), чтобы собака запомнила его запах, и воскресным утром пустил её по следу мэра (17), когда тот, как обычно, проверил свои силки (10, 16). Собака не затрясла Вирджиллио насмерть, как рассчитывал Флейн, но заразила его бешенством (30).

Е

Необдуманное действия Флейна отразились на нём самом: в раскаянии он вновь и вновь приходит к отцу Рольдану (32), надеясь искупить свой грех.

Хотя план Флейна провалился, судья мэра всё равно решена (09), и Сабине об этом хорошо известно (06). Знахарка знакома практически с каждым жителем в округе (08), поэтому она без труда сложила одно с другим. Вельма знает, какая участь ожидает мэра: та же, что уже постигла собаку Флейна (21). Но из-за своих непростых отношений с мэром (02) Сабина, вероятно, решила помалкивать, хоть и добавляется о случившемся.

Ж

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Каждый правильный ответ приносит вам 2 очка:

1 – Г	5 – В	9 – 6
2 – Г	6 – В	10 – Г
3 – А	7 – 6	
4 – А	8 – Г	

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

03, 04, 12, 14, 15, 18, 19, 20, 22, 25, 29 и 31.

З

18 и больше

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

15-17
Майкрофт Холмс:
Даже регуляция вашего брата не может затмить ваш талант!

11-14
Доктор Ватсон:
Вы потратили много времени на болтовню, но преступнику не удалось от вас уйти.

7-10
Инспектор Лестрейд:
Неплохая работа! Вот если бы вы ещё не отвлеклись на ложные следы...

6 и меньше
Миссис Хадсон:
Вы совсем не разобрались в том, что произошло.

И

СНАЧАЛА ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТАЙТЕ ПРАВИЛА!

Отложите

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

К