

+



+



+

+



+



+

+



+



+

+



+



+

+



+



+

+

+

+

Показания

По словам бортпроводника через три часа после взлёта слетившая жертва достала свою сумку, а затем положила её на место.

02

Показания

По словам бортпроводника через полчаса после взлёта Роберт Байвз попросил немного воды, чтобы залить таблетку.

07

Показания

Слетившая жертва сообщила: «Он не мог удержать хомя Вершца таблетку, и из-за этого был в плохом настроении?»

03

Информация

Кедровин — яд, который убивает через 7 часов после приёма, вызывает головокружение и мышечную слабость. Выпускается в таблетках или в виде газа.

08

Информация

Бортпроводник получил список пассажиров рейса ТУ1309 за пять минут до начала посадки.

04

Информация

Золпидем можно использовать как снотворное.

09

Информация

Лионур — яд, который убивает через 2 часа после приёма, вызывает бестолковость и дрожь. Выпускается в таблетках или в виде жидкости.

05

Информация

Слетившая жертва посетила туалетную комнату четыре раза: через 25 минут после взлёта, а также через 2, 3 и 5 часов после взлёта.

10

Показания

Слетившая жертва заявила: «Когда мы нашли свои места, Роберт расказал, что бортпроводник был его пациентом?»

06

Показания

Бортпроводник заявил, что пассажиры с места 14D за обедом ничего не ели.

11

+



+



+

+



+



+

+



+



+

+



+



+

+



+

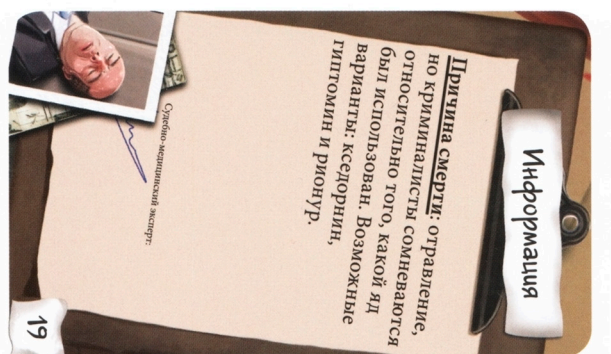
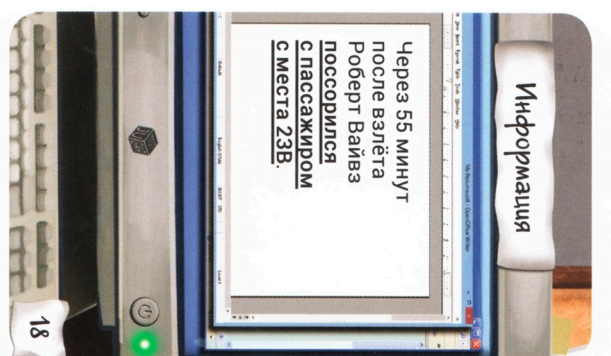
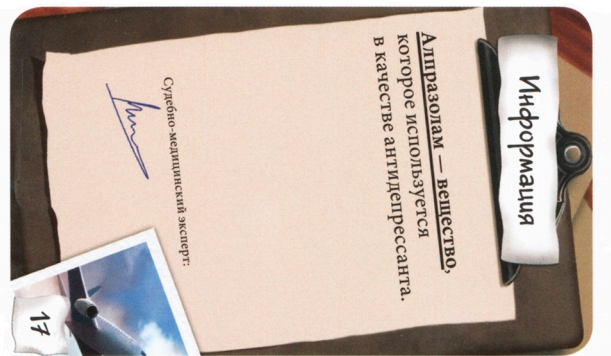
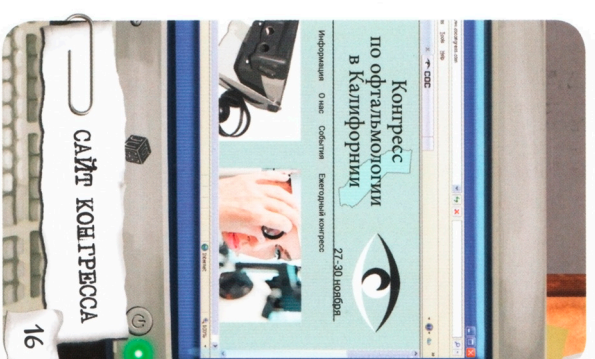
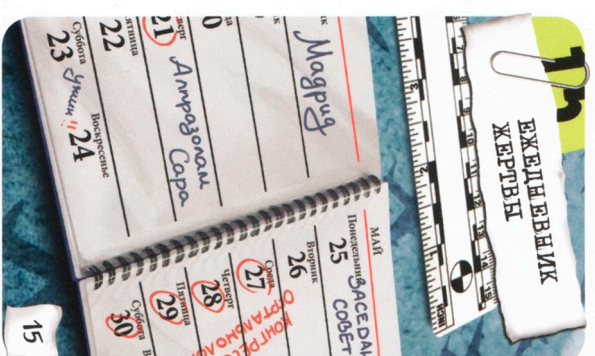
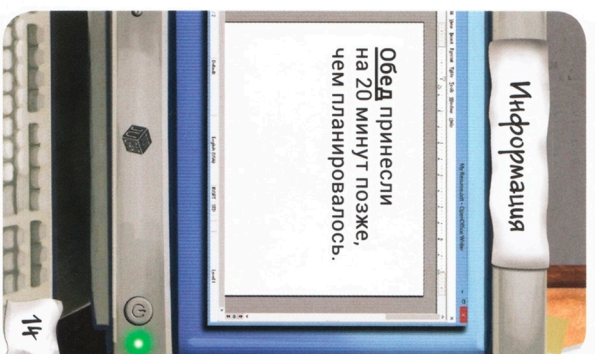
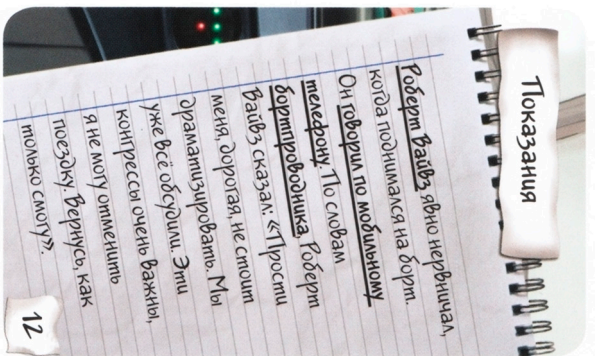


+

+

+

+



+



+



+

+



+

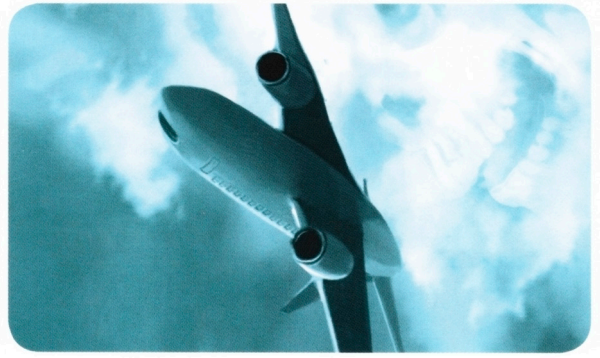


+

+



+



+

+



+



+

+



+



+

+

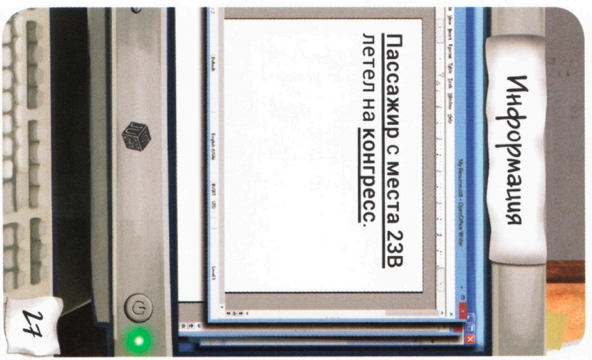
+

+



ТОСАДОЧНИЙ
ТАЛОН

22



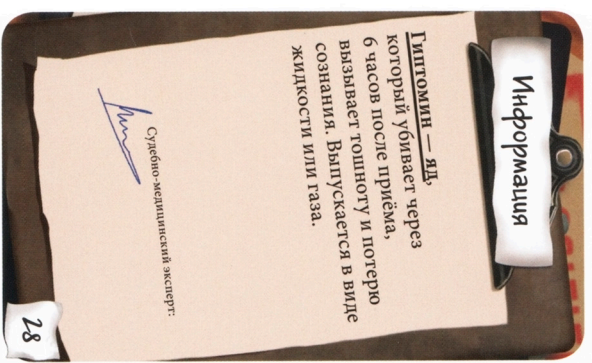
Информация

27



БУМАЖНИК
ЖЕРТВЫ

23



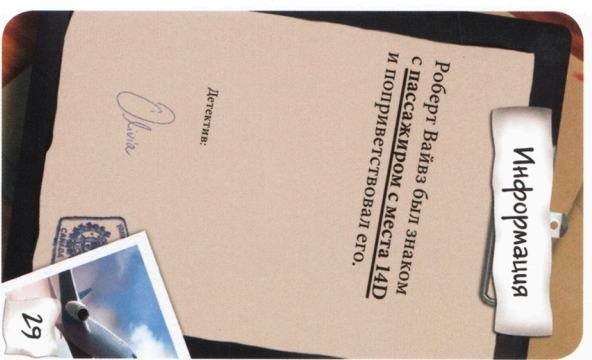
Информация

28



БОРТПРОВОДНИК

24



Информация

29



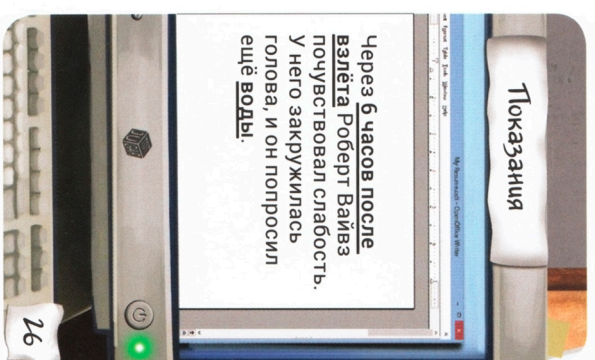
СТУПЕНИЦА
ЖЕРТВЫ

25



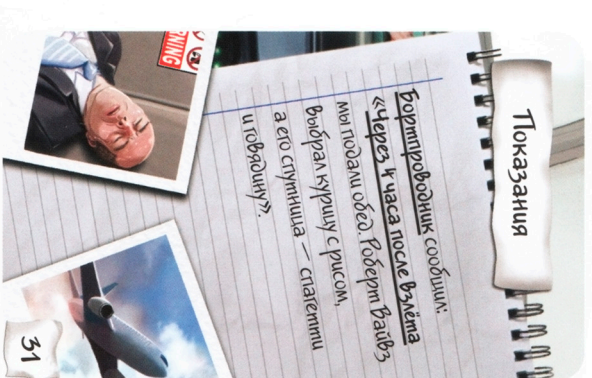
ЛИЧНЫЕ ВЕЩИ
ЖЕРТВЫ

30



Показанция

26



Показанция

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 переворачивайте карты с красной рамкой одну за другой, отвечая на вопросы на сторонах «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!**

6

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, больше шести, перемишайте 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.

7



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни»
WWW.LIFESTYLE.LTD.RU
Так вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

© GDM Games

8

Правила игры



Последний шанс

КОМПОНЕНТЫ:
37 карт.

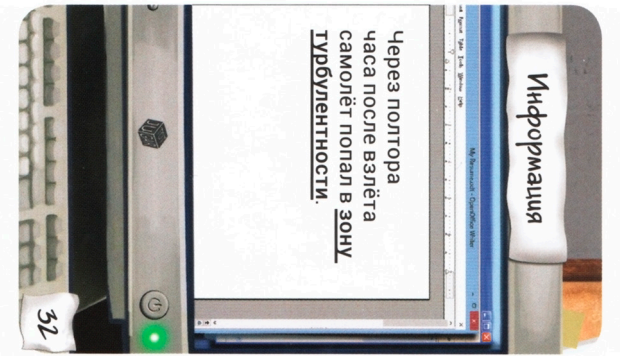


Описание игры

«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 правила!

9



Цель игры

Восстановить картину преступления.

Подготовка к игре

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

- Прочитайте материалы дела на стр. 3.
- 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), положите её на стол и перевешайте остальные карты, не разглядывая их.
- Раздайте по 3 карты каждому игроку (при игре вшестером или большим количеством игроков — по 2 карты). Правила для одного игрока приведены на стр. 7 правил.
- Оставшиеся карты положите стопкой рубашкой вверх в центр стола.
- Выберите первого игрока.

2

Капитан: Капитан лайнера, борт Т1309, запрашиваю срочную посадку.

Дистегчер: Дистегчерский пункт Саут-Индман-Лейк. Запрос принят. Что случилось?

Капитан: У одного из наших пассажиров случился сердечный приступ через семь с половиной часов после взлёта. А у его спутницы — приступ паники.

Дистегчер: Вас тонял, борт Т1309, мы вышли реактивномоторную бригаду, врача-криминалиста и следственную группу. Заботу о пассажирах мы возьмём на себя.

Капитан: Вас понял, дистегчер. Сообщите координаты как можно скорее.

Дистегчер: Информация для борта Т1309, вам повезло, взлётно-посадочная полоса сейчас свободна. Дано разрешение на посадку в Саут-Индман-Лейк, шесть тысяч футов, два-один-пять-семь.

Капитан: Борт Т1309 Саут-Индман-Лейк. Шесть тысяч футов, два-один-пять-семь. Спасибо.

3

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:

А) 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. **Б) СБРАСЫВАЕТ КАРТУ:** Выберите карту с руки и положите её рубашкой вверх в стопку сброса. Вы не можете дельтаться 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 лишитесь 3 очков за каждую недостающую карту.

4

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

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

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



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 оглашения обсуждать информацию со сброшенных карт, если вы её запомнили.

5

+

+

+



+

+

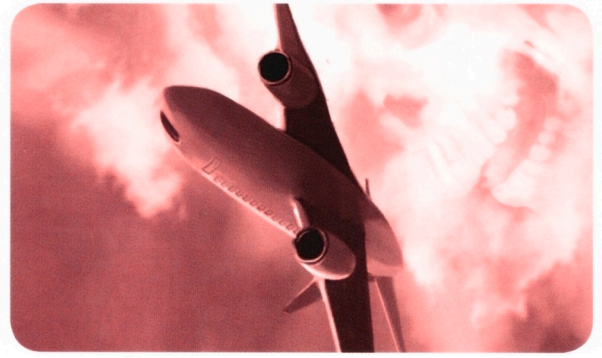
+



+

+

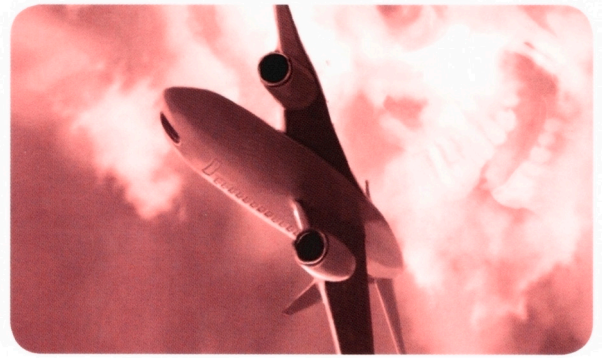
+



+

+

+



+

+

+



+

+

+

СЧАЛА

ВНИМАТЕЛЬНО

ПРОЧИТАЙТЕ ПРАВИЛА!

Отложите

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

А

ЧТО ПРОИЗОШЛО НА САМОМ ДЕЛЕ

Роберт Вайвз женат на Саре (21), но изменяет ей с Молодой и симпатичной Евой (25). Они вместе летят в Калифорнию (22). Жена Роберта, по всей видимости, пристально за ним следит, и Роберт ведёт себя очень осторожно. Даже в собственном ежедневнике (15) он не раскрывает свои планы полностью. В календаре он оправдывает поездку конгрессом, который на самом деле проходит совсем в другие даты (16). Запись «Алпразолам Сара» в его ежедневнике доказывает, что жена страдает от депрессии (17).

Б

ВОПРОСЫ

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

1. Кто убийца?
 - а) Пилот.
 - б) Пассажир с места 23В.
 - в) Пассажир с места 14Д.
 - г) Жена жертвы.
 - д) Бортироводник.
 - е) Кто-то ещё.
2. Что послужило причиной смерти?
 - а) Сердечный приступ.
 - б) Перепад высот.
 - в) Отравление золпидемом.
 - г) Отравление ксенофрином.
 - д) Отравление рионуром.
 - е) Отравление типтомином.

Б

3. Что было не так с обедом?

- а) Он был отравлен.
- б) Еда была испорченной.
- в) В еде были продукты, вызывающие аллергию.
- г) С обедом всё было хорошо.

4. Каковы были мотивы убийцы?

- а) Экономические.
- б) Ревность.
- в) Ненависть.
- г) Это был несчастный случай.

5. Что использовал убийца для реализации своего плана?

- а) Еду.
- б) Таблетки.
- в) Сигарету.
- г) Воду.

В

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Каждый правильный ответ приносит вам 2 очка:

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

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

02, 04, 05, 06, 10, 11
13, 14, 18, 23, 24, 27
28, 29, 30, 31, 32

З

6. Цель перелёта жертвы из Мадрида в Лос-Анджелес?

- а) Отдых.
- б) Командировка.
- в) Поездка к родственникам.
- г) Другой вариант.

7. Когда план убийцы был приведён в исполнение?

- а) Между первым и третьим часами полёта.
- б) Между третьим и пятым часами полёта.
- в) После пятого часа полёта.
- г) Другой вариант.

8. Каковы были отношения жертвы и пассажира с места 14Д?

- а) Коллеги по работе.
- б) Друзья детства.
- в) Летели вместе на другом рейсе.
- г) Другой вариант.

Г

9. Кем приходилась Роберту Вайвзу его спутница?

- а) Дочерью.
- б) Подругой.
- в) Любовницей.
- г) Коллегой по работе.

10. Дал ли убийца жертве шанс на спасение?

- а) Да.
- б) Нет.

Д

СЧАЛА

ВНИМАТЕЛЬНО

ПРОЧИТАЙТЕ ПРАВИЛА!

Отложите

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

К