

ГАЗЕТА
23 августа 1923

LONDON
ПОХИЩЕННЫЙ
ИДОЛ НАЙДЕН
Вечернее издание

Священник нашёл Илвату
вчера вечером в корзинке у входа
в церковь Святого Климента.

01

Информация

Полицейские Скотланд-Ярда
отрицают, что просили
Шерлока Холмса помочь им
раскрыть это дело.

03

Показания

Мистер Арчибальд
Римплис заявил:
«Я знаю, кто украд
Илвату, но поскольку его
вернуть, я не раскрою имя
похитителя».

04

ЗАПИСКА
КАРТЕРУ

1 марта 1923
Кажется, я обнаружил, где
спрятан Илвата.
Чтобы добыть его, мне
понадобится твоя помощь.

АТ.

05

Информация

Стивенс и Филлипс снова
встретились в Оксфорде за
день до смерти Картера.

06

Показания

Миссис Мэри Картер
заявила, что у её мужа
Эдварда человека
впечатляющего и знаменитого,
были братья на работе и не
только.

07

Показания

Мистер Джон
Стивенс рассказал
под присягой, что
Римплис покупает
только проверенной
с историей
происхождения
и всегда справедливо
за них платит.

08

КАБИНЕТ
КАРТЕРА



09

Информация

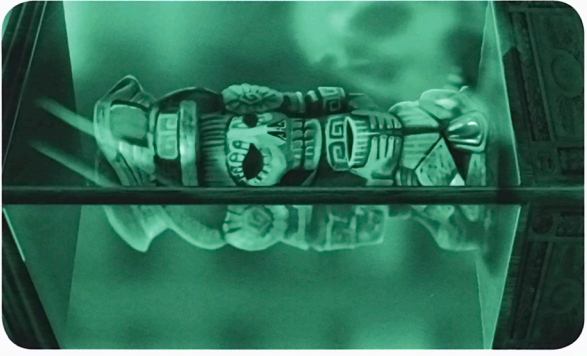
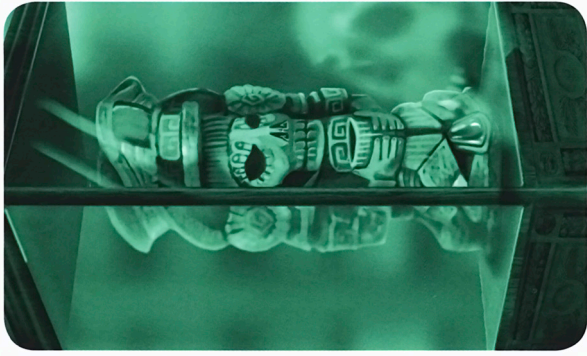
Жена мистера Картера,
миссис Мэри Картер, была
девушкой Стивенса, когда
они учились на первом
курсе.

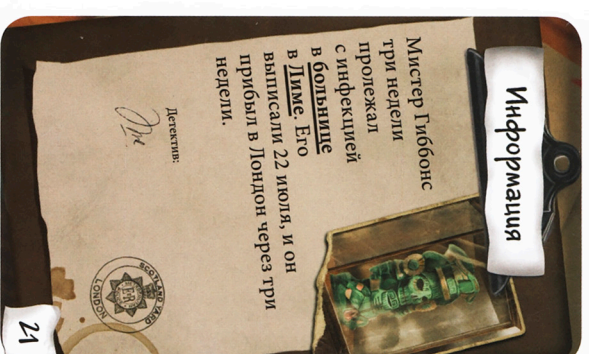
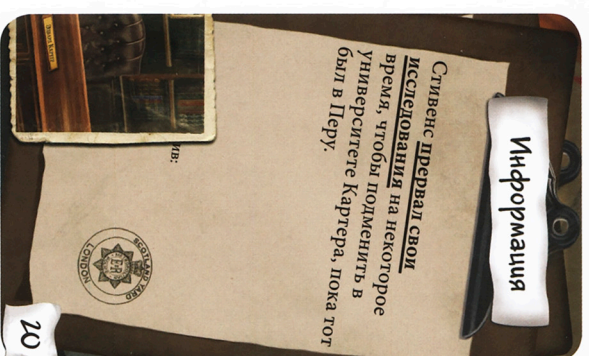
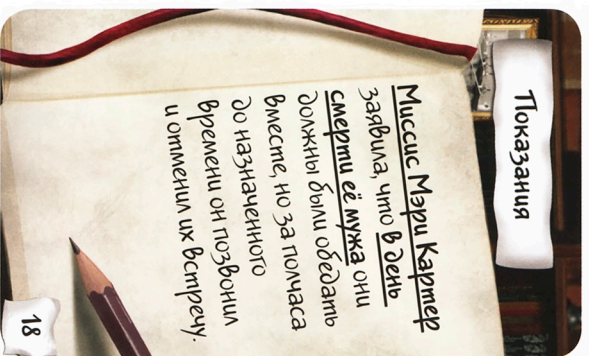
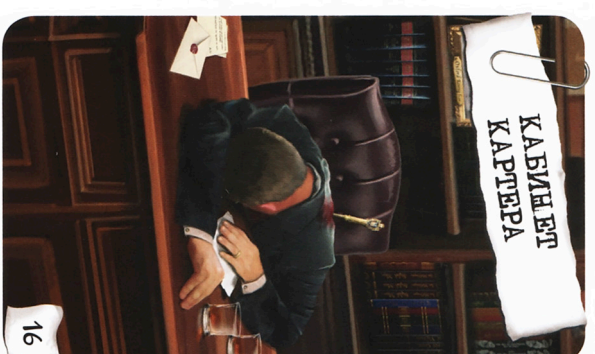
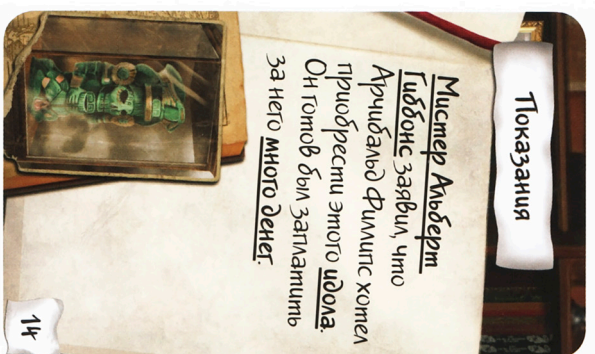
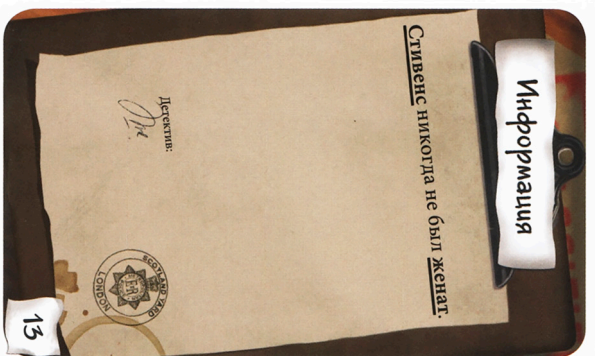
10

Информация

В коллекции Филлипса более
470 уникальных предметов,
среды них 39 - из Южной
Америки.

11





Информация

После того как Илзанду привезли в Лондон, гадалка рассказала, что ИЛОУ БНТ ПРОКЛЯТ.

22

Информация

Стивене Олшудиковад статья, в которой упоминал, что почти определил, где находится легендарный Эльдрорадо.

23

Терр, июнь 1925

Э. КАРТЕР И
А. ГИББОНС

24

Информация

17 июля 1923 года Эдвард Картер передал Илзанду Британскому Музею.

25

Информация

В 1922 году трёх иллоу маяя продали на аукционе за 12 000 фунтов стерлингов.

26

Информация

Причина смерти: отравление. Следы яда найдены в желудке жертвы.

27

ГАЗЕТА
20 августа 1923

LONDON TIMES
КРАЖА В
БРИТАНСКОМ МУЗЕЕ
Вечернее издание

28

Вор проник ночью в музей и похитил идола инков стоимостью более 45 000 фунтов стерлингов. Полиция начала выяснять, почему не сработала сигнализация.

ГАЗЕТА
18 августа 1923

LONDON TIMES
ВСТРЕЧА
ДИПЛОМАТОВ
Утреннее издание

29

Несколько представителей правительства Перу сегодня встречаются с английскими дипломатами в Лондоне.

ЗАПИСКА
ДЛЯ КАРТЕРА
18 марта 1925

Наш старинный университетский учитель предлагает прийти к каждому по 25 000 фунтов стерлингов, если мы привезём ему Илзанду.

Такую чепуху.
Ат.

30

Информация

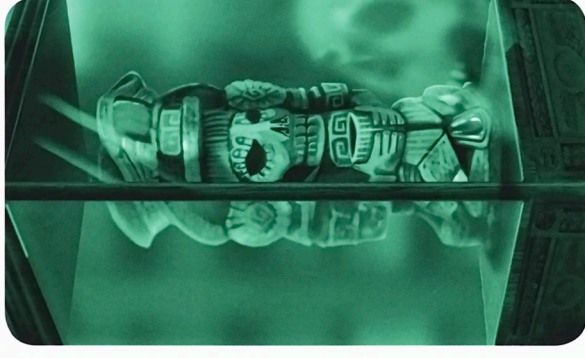
Многие учёные полагают, что в знак признания недавних заслуг Картер стал одним из наиболее вероятных кандидатов на посвящение в рыцари Её Величества.

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 перекорректируйте карты с красной рамкой одну за другой, отвечая на вопросы на сторонах «В», «Г», «Д», «Е».

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 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 собрать, больше шести, перемешайте карты, по которым вы ещё не приняли окончательное решение, и используйте их как новую стопку подсказок (да, вы будете использовать уже собранные подсказки!). Теперь, если вы захотите уорать карту в сбор, это решение уже будет окончательным.

7

АВТОРЫ: Франческа Гальети, Арнеола, Жакел Исхерре Санчес, Марти Лукас Фелиу

ИЛЛЮСТРАТОР: Альба Драгон

Ответственный редактор: Галина Нилова
Дизайнер-верстальщик: Татьяна Виноградова

Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается Александру Польшкову и Екатерине Плужниковой.

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

© GDM Games

8

Правила игры

«ЭЛЕМЕНТАРНО!»

Смерть археолога

КОМПОНЕНТЫ:



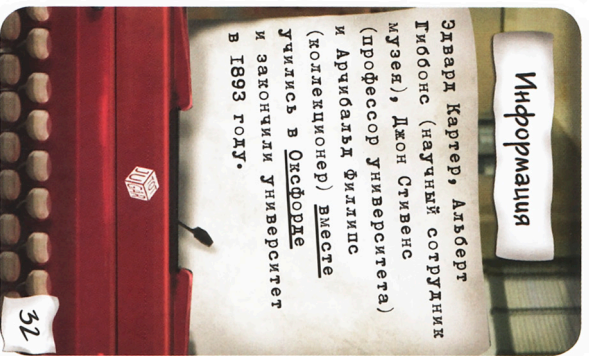
37 карт.

Описание игры

«Элементарно!» – это кооперативная игра-детектив, в которой вам нужно раскрыть преступление всем вместе при помощи информации на картах. Анализуйте полученные сведения, открывайте нужные карты и сбрасывайте те, которые, по вашему мнению, не имеют отношения к делу.

Не смотрите карты, сначала прочтите правила!

1



Информация

Эдвард Картер, Альберт Гибсонс (научный сотрудник музея), Джон Стивенс (профессор университета) и Арчибалд Филлипс (коллежник) вместе учились в Оксфорде и закончили университет в 1893 году.

НОВОСТИ

ЭДВАРД КАРТЕР
НАЙДЕН МЕРТВЫМ
25 АВГУСТА 1923

Цель игры

Восстановить картину преступления.

Подготовка к игре

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

- Прочитайте выпуск новостей на стр. 3.
- 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 O1), положите её на стол и переешайте 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.
- Оставьте карты, положите стопкой рубашкой вверх в центр стола.
- Выберите первого игрока.

2

Ход игры

Игроки поочередно выкладывают карты — либо в открытую в центр стола, если считают их важными, либо в 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.
- СБРАСЫВАЕТ КАРТУ.** Выберите 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 разлиты.

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.

3

4

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

Чтобы раскрыть дело, очень важно обсуждать именованные информации. 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 ограничений обсуждать информацию со сбросенных карт, если вы её запомнили.

5

+



+



+

+



+



+

+



+



+

+



+



+

+



+



+

+

+

+

СЕЛАЧАЛА

ВНИМАТЕЛЬНО

ПРОЧТИТЕ ПРАВИЛА!

ОГЛОЖИТЕ

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

А

ЧТО ПРОИЗОШЛО НА САМОМ ДЕЛЕ

Альберт Гиббонс, старинный университетский друг Эдварда Картера (32), считает, что знает, где находится древнее сокровище инков — Ильапа (05). Он просит Картера поехать с ним в экспедицию, конечной целью которой является продажа идола Арчибальду Филлипсу, ещё одному их приятелю по университету, за 46 000 фунтов стерлингов (30).

Картер и Гиббонс проделывают огромный путь, чтобы попасть в джунгли Перу (24). Они находят своё сокровище, но Гиббонс понадевает в больницу в Лиме (21), и, пока он там лежит, Картер возвращается в Британскому музею (25), становится национальным

Б

ВОПРОСЫ

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

1. Кто убица?
а) Альберт Гиббонс.
б) Джон Стивенс.
в) Арчибальд Филлипс.
г) Мэри Картер.
2. Что было орудием убийства?
а) Ильапа.
б) Нож для писем.
в) Яд в виски.
г) Проклятие.
3. Кто украд Ильяпу?
а) Альберт Гиббонс.
б) Джон Стивенс.
в) Арчибальд Филлипс.
г) Эдвард Картер.

Б

4. Зачем украли Ильяпу?

- а) Чтобы оставить себе.
- б) Чтобы продать.
- в) Чтобы вернуть владельцу.
- г) Чтобы потом перепать в музей.

5. Кто вернул Ильяпу?

- а) Альберт Гиббонс.
- б) Джон Стивенс.
- в) Арчибальд Филлипс.
- г) Эдвард Картер.

6. Почему Ильяпу вернули?

- а) Из-за утраченного совести.
- б) Потому что продать его не было возможности.
- в) Потому что не получилось вернуть его владельцу.
- г) Чтобы поднять свой авторитет.

В

7. Откуда Арчибальд Филлипс узнал, кто украд Ильяпу?

- а) Вор попытался продать Ильяпу Арчибальду.
- б) Он сам был вором.
- в) Он видел вора.
- г) Вор похвастался Арчибальду, что это его рук дело.

8. Почему в Картера всадили нож?

- а) Чтобы его убить.
- б) Чтобы добиться от него признания.
- в) Чтобы что-то этим сказать.
- г) Это был несчастный случай.

Г

9. На кого напал Жюль Витти?

- а) На Альберта Гиббонса.
- б) На Джона Стивенса.
- в) На Арчибальда Филлипса.
- г) Это не имеет отношения к делу.

10. Каковы были мотивы убийцы?

- а) Ревность.
- б) Мсть.
- в) Экономические.

Д

СЕЛАЧАЛА

ВНИМАТЕЛЬНО

ПРОЧТИТЕ ПРАВИЛА!

ОГЛОЖИТЕ

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

К

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Каждый правильный ответ приносит вам 2 очка:

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

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

одного очка:

03, 06, 07, 09, 10, 11,
12, 13, 15, 17, 18,
20, 22, 23, 26, 29.

З

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 болтовню, но престолнику не удалось от вас уйти.

7-10

Инспектор Лестрейд:
Нешкода работа! Вот если бы вы ещё не отвлекались на пошлые следы...

6 и меньше

Миссис Холсон:
Вы совсем не разобрались, что произошло.

И