

+



+



+

+



+



+

+



+



+

+



+



+

+



+

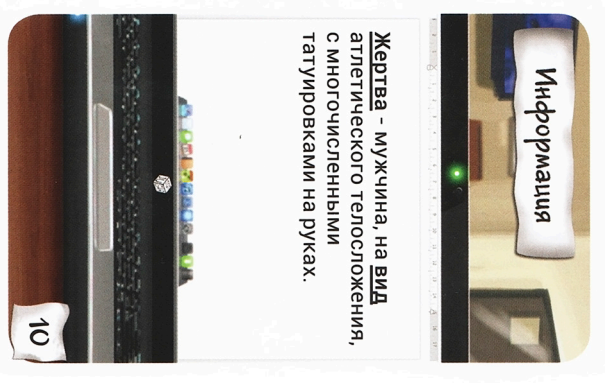
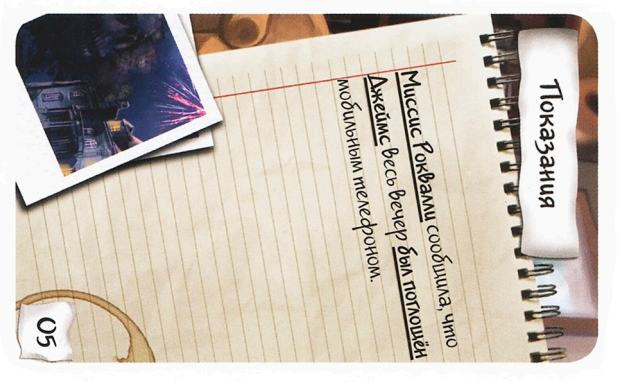
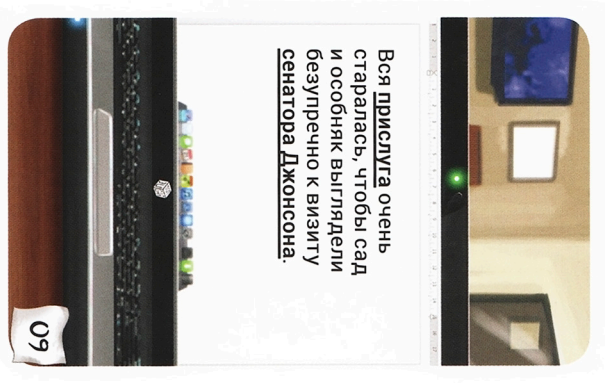
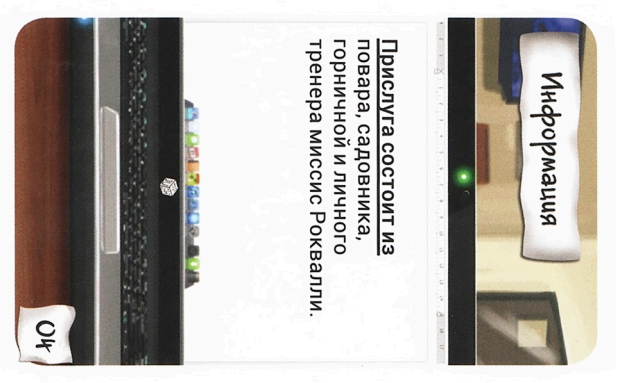
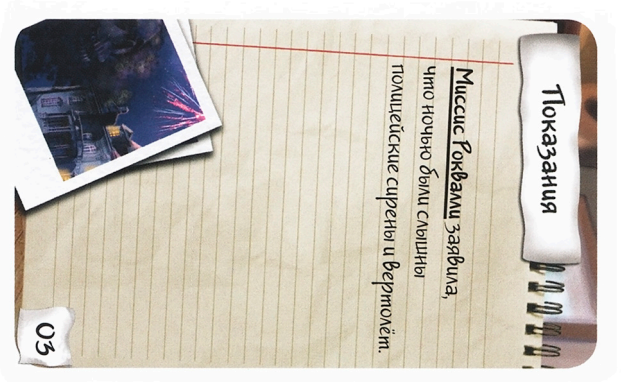
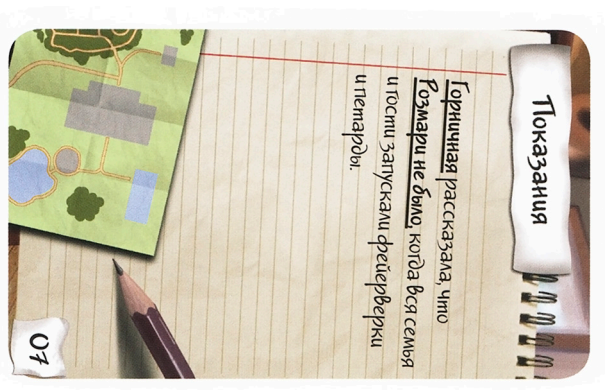


+

+

+

+



+



+



+

+



+



+

+



+



+

+



+



+

+



+



+

+

+

+

Информация

Мистер и миссис Роквалли каждую неделю ходят к семейному психологу.

12

Показания

По словам горничной из участка мистера Роквалли исчезли рубашка, штаны и пиджак. Больше у обитателей дома ничего не пропало.

13

Показания

По словам мистера Роквалли их собаки пришли в ступор. Возбуждённое состояние из-за фреджерверков, поэтому он попросил Розарию затереть их в сарай с инсектицидами.

14

Показания

Мистер Роквалли заявил, что он старший сын Джэксон хотел взять его машину, чтобы поехать на вечеринку в поместье Дунканов всего в 20 минутах от особняка Роквалли. Он отказал сыну.

15

Информация

Садовник уехал из поместья перед приездом семьи Джонсонов.

16

Информация

По данным судебно-медицинской экспертизы, раны на лице и на запястьях были нанесены после смерти жертвы.

17

Информация

В области шеи на теле жертвы найдены отметины, явно от сдвигивания звеньями металлической цепи.

18

Информация

С 19:10 до 03:15 движение на шоссе 151 было прервано из-за автомобильной аварии.

19

Информация

Сенатор Джонсон приехал на вечеринку без охраны.

20

Показания

Мистер Роквалли рассказал, что 4 июня они праздновали День Независимости с сенатором Джонсоном и его семьей. Обедали они в беседке, а фреджерверки и петарды запускали около прудка.

21

+



+



+

+



+



+

+



+



+

+



+



+

+



+



+

+

+

+

Информация

Всё поместье окружено **изгородью**.

В одном месте в изгороди была обнаружена **дыра**. Достаточно большая, чтобы в неё могли пролезть два взрослых человека.

22

Точка зрения

Розмари сказала, что **Тождана** **собака** и вместе того, чтобы **запереть** их, пошла с ними гулять около **бассейна**.

23

Точка зрения

Горничная рассказала, что на прошлой неделе нашла в комнате **Джеймса таксика с маршрутной** **Пло** **словами Джеймса**, таксик принадлежал его другу.

24

Информация

У Роквалли трое детей:
Джеймс (16 лет),
Розмари (12 лет)
и Диана (10 лет).

25

Информация

По данным судебно-медицинской экспертизы **причина смерти:** Удушье.
Время смерти: Улучшение между 18:00 и 00:00.

26

Информация

Из **одежды** на **жертве** были только **трусы** и **носки**. Спина убитого была **зелёной** от **травы**.

27

ЛЕК
МЕДВЕЖЬИ ЗАПОВЕДНИК
ШОССЕ 113

РАЧО
МАК-КВИЛЛИ

ПОМЕСТЬЕ
ПОКАЛЛИ

28

ДЖЕКСОНВИЛЛ
СТРИПТИЗ-КЛУБ
ШОССЕ 142

ПОМЕСТЬЕ
ПОКАЛЛИ

29

ГРЕЙМВИЛЛ
ШОССЕ 142
ШОССЕ 163

ПОМЕСТЬЕ
ПОКАЛЛИ

30

ШОССЕ 151
ШОССЕ 163

ПОМЕСТЬЕ
ПОКАЛЛИ

31

СНАЧАЛА ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТИТЕ ПРАВИЛА!

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

Откройте эту
карту!



Проверка

Определившись с версией случившегося, **передите 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», «Б», «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 сбор, 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, 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.

АВТОРЫ: Франиско Гальего Маррелло, Жозеп Искьердо Санчес, Марти Луисес Фельу
ИЛЛЮСТРАТОР: Альба Драгон
Ответственный редактор: Галина Нилона
Дизайнер-верстальщик: Татьяна Виноградова
Технолог: Юрий Хмельской
Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Паужниковой.



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

© GDM Games

Правила игры

ЭЛЕМЕНТАРНО!

УБИЙСТВО В ДЕНЬ НЕЗАВИСИМОСТИ

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 сбрасывайте те, которые, по вашему мнению, не имеют отношения к делу.

**Не смотрите карты, скачала
прочтите правила!**

I

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 сброса.
- Когда стопка карт с подсказками опустеет, а количество карт, которые вы точно решили сбросить, больше 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.

АВТОРЫ: Франиско Гальего Маррелло, Жозеп Искьердо Санчес, Марти Луисес Фельу
ИЛЛЮСТРАТОР: Альба Драгон
Ответственный редактор: Галина Нилона
Дизайнер-верстальщик: Татьяна Виноградова
Технолог: Юрий Хмельской
Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Паужниковой.



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

© GDM Games

Правила для одного игрока

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

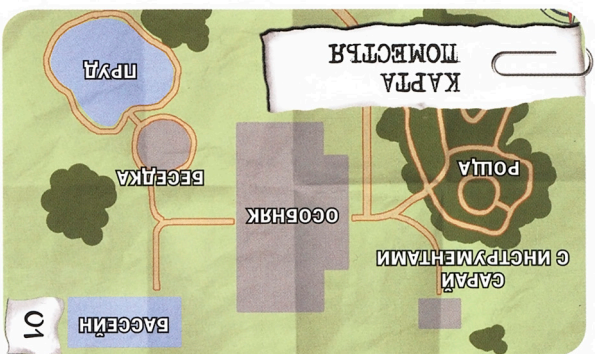
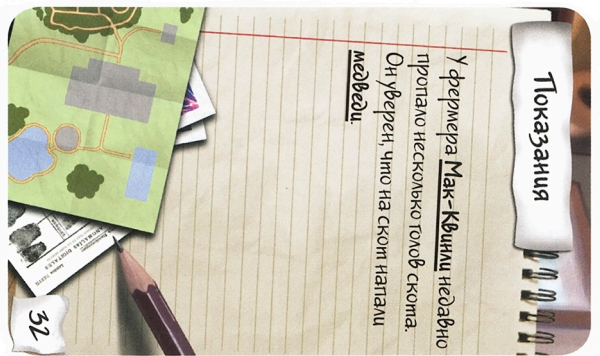
- В руке у вас должно быть 6 карт.
- Когда вы отправляете карту в сбор, вы должны решить, временно вы это делаете или окончательно. Таким образом вы формируете две стопки сброса.
- Когда стопка карт с подсказками опустеет, а количество карт, которые вы точно решили сбросить, больше шести, перемешайте 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.

АВТОРЫ: Франиско Гальего Маррелло, Жозеп Искьердо Санчес, Марти Луисес Фельу
ИЛЛЮСТРАТОР: Альба Драгон
Ответственный редактор: Галина Нилона
Дизайнер-верстальщик: Татьяна Виноградова
Технолог: Юрий Хмельской
Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Паужниковой.



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

© GDM Games



Показанция

У фермера Мак-Кьюиди недавно пропало несколько голов скота. Он уверен, что на скот напали медведи.

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 переверните остальные карты, не разглядывая их.
- Раздайте по 3 карты каждому игроку (при игре вестерном 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

Служба спасения: Служба спасения 911, чем я могу вам помочь?

Садовник: Да, здравствуйте. Мы нашли тело в поместье Роквалли.

Служба спасения: По какому адресу?

Садовник: Это здесь, в поместье Роквалли.

Служба спасения: Объян Роквалли?

Садовник: Да, да. Я нашёл тело в кустах в роще.

Служба спасения: Вы проверили признаки жизни?

Садовник: Уверью вас, это уже не нужно, трупья точно мёртв.

Служба спасения: Вы знаете жертву?

Садовник: Я не знаю, это белый мужчина. Он не из семьи Роквалли. С мистером и миссис Роквалли всё в порядке, и с их детьми тоже.

Служба спасения: С кем я сейчас говорю?

Садовник: Меня зовут Уильям Фретз, я садовник и сторож в поместье.

Служба спасения: Хорошо. Подмиги мне ещё к вам.

Садовник: Спасибо.

3

Ход игры

Игроки поочерёдно выкладывают карты — либо в открытую в центр стола, если считают их важными, либо взакрытую 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 девальвировать информацию с этой карты до того, как все остальные карты будут разлитраны.

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.

4

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

Чтобы раскрыть дело, очень важно обсуждать именованную 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 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 сброшенных карт, если вы её запомнили.

5

+



+



+

+



+



+

+



+

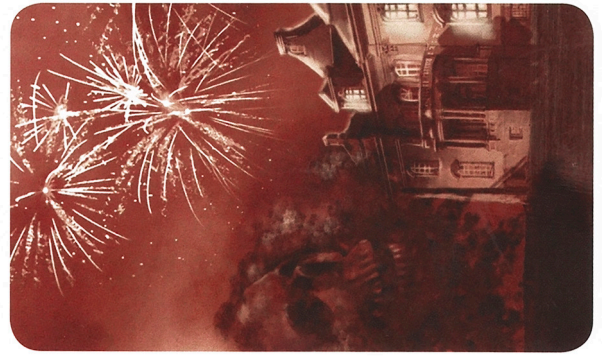


+

+



+



+

+



+



+

+

+

+

СЧАЛА

ВНИМАТЕЛЬНО

ПРОЧИТАЙТЕ ПРАВИЛА!

ОГЛОЖИТЕ

КАРТЫ С КРАСНОЙ РАМКой В СТОРОНУ И НЕ СМОТРИТЕ ДО КОНЦА ИГРЫ!

А

ЧТО ПРОИЗОШЛО НА САМОМ ДЕЛЕ

Тело принадлежигт заклопчённому, которого задушил его товарищ (26) железной цепью, связывавшей их (18). Они воспользовались авто-мобильной аварией (19), чтобы убежать из фургона, который вёз их в тюрьму (30 и 31), и спрятались в поместье Роквалли. Беглецы проникли на его территорию через дыру в изгороди, окружённой поместье (22).

Алтегическое телосложение и тагуировки на теле жертвы (10) подтверждают эту версию. Пока члены семьи находились в бесеке и около пруда (21), на другом конце поместья (01), беглецы спрятались в сарае синструментами и там попросовали распилить цепь ножовкой по металлу, но та оказалась недостаточно крепкой (06).

Б

ВОПРОСЫ
(ответчайте на вопросы последовательно и только после розыгрывания всех карт)

1. Кто убийца?
 - а) Член семьи Роквалли.
 - б) Член семьи Джонсонов.
 - в) Кто-то из прислуги.
 - г) Кто-то другой.
2. Где была жертва за 12 часов до убийства?
 - а) Дома.
 - б) В особняке Роквалли.
 - в) В медвежьем заповеднике.
 - г) Другой вариант.
3. Почему рука убитого была оторвана от тела?
 - а) Чтобы его было сложнее опознать.
 - б) Чтобы убить его.
 - в) Чтобы что-то у него забрать.
 - г) Чтобы что-то этим сказать.

Б

4. Зачем лицо убитого было изуродовано?

- а) Чтобы убитого было сложнее опознать.
 - б) Чтобы убить его.
 - в) Чтобы что-то у него забрать.
 - г) Чтобы что-то этим сказать.
5. Почему убитый был раздет?
- а) Чтобы его было сложнее опознать.
 - б) Чтобы убить его.
 - в) Чтобы что-то у него забрать.
 - г) Он был раздет до убийства.
6. Где одежда жертвы?
- а) Её закопали.
 - б) Её сожгли.
 - в) Убийца забрал её с собой.
 - г) Она в особняке.

В

7. Где орудие убийства?

- а) Его закопали.
 - б) Его сожгли.
 - в) Убийца забрал его с собой.
 - г) Оно в особняке.
8. Где находится одежда, пропавшая из шкафа мистера Роквалли?
- а) Её закопали.
 - б) Её сожгли.
 - в) Убийца забрал её с собой.
 - г) Она в особняке.
9. Какие отношения связывали убийцу и жертву?
- а) Семейные.
 - б) Любовные.
 - в) Профессиональные.
 - г) Другой вариант.

Г

10. Кто был на месте аварии на шоссе 131?

- а) Джеймс Роквалли.
- б) Убийца.
- в) Жертва.
- г) Правильных ответов больше одного.

Д

ЧТО ПРОИЗОШЛО НА САМОМ ДЕЛЕ

Тело принадлежигт заклопчённому, которого задушил его товарищ (26) железной цепью, связывавшей их (18). Они воспользовались авто-мобильной аварией (19), чтобы убежать из фургона, который вёз их в тюрьму (30 и 31), и спрятались в поместье Роквалли. Беглецы проникли на его территорию через дыру в изгороди, окружённой поместье (22).

Алтегическое телосложение и тагуировки на теле жертвы (10) подтверждают эту версию. Пока члены семьи находились в бесеке и около пруда (21), на другом конце поместья (01), беглецы спрятались в сарае синструментами и там попросовали распилить цепь ножовкой по металлу, но та оказалась недостаточно крепкой (06).

Б

Разозлившись из-за неудачи, один из заклопчённых задушил другого цепью и топором (06) отрубил ему руку, чтобы избавиться от соучастника (02). Он сорвал с убитого тюремную одежду, оттащил его в рощу (27) и изуродовал лицо (02 и 17), чтобы поисковым бригадам (03) было сложнее его обнаружить и опознать.

Убийце необходима была новая одежда, чтобы не выделяться из толпы, поэтому он взял костюм из шкафа мистера Роквалли (13) и сжег тюремную одежду (свою и убитого) в камине (11), чем очень сильно его испугал для июльского вечера во Флориде, причём именно в тот день, когда прислуга вычистила весь дом до блеска (09).

Ж

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Каждый правильный ответ приносит вам 2 очка:

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

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

04, 05, 07, 08, 12,
14, 15, 16, 20, 23,
24, 25, 28, 29, 32.

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 преступнику не удалось от вас уйти.

7-10

Инспектор Лестрейд:
Неплохая работа! Вот если бы вы ещё не отвлекались на пожные следы...

6 и меньше

Миссис Холсон:
Вы совсем не разобрались, что произошло.

И

СЧАЛА

ВНИМАТЕЛЬНО

ПРОЧИТАЙТЕ ПРАВИЛА!

ОГЛОЖИТЕ

КАРТЫ С КРАСНОЙ РАМКой В СТОРОНУ И НЕ СМОТРИТЕ ДО КОНЦА ИГРЫ!

К