



## Q SYSTEM

### Детективні ігри

— це серія кооперативних детективних ігор, кожна з яких пропонує вам застосувати свої дедуктивні здібності та спробувати розкрити загадковий злочин. У серії «Шерлок» ви заочно змагаєтеся в розслідуванні справ з легендарним детективом з Бейкер-стріт. Зможете впоратися не гірше, ніж геніальний Шерлок Голмс? Чи товкнетеся на одному місці, як інспектор Лестрейд?

Розслідування починається з короткого вступу, що знайомить вас із деталями справи. Викладайте потрібні докази й скидайте зайві, обговорюйте свої теорії та застосуйте силу дедукції, щоб розгадати таємницю!

Кожна справа — особлива й неповторна, і розкрити її ви зможете лише раз. Утім, це ще не кінець! Якщо хочете отримати задоволення іншого типу, побудьте звичайним спостерігачем, організувавши партію для компанії друзів. Нюди дивитися, як ворухать звивинами інші, так само весело, як грати самому.

Перш ніж починати гру, ознайомтеся з правилами й сюжетом!

### Приготування до гри

- Прочитайте сюжет на звороті цієї сторінки.
- Візьміть карту з номером «1», покладіть її на стіл горілиць і перетасуйте решту карт, не дивлячись на них.
- Роздайте по 3 карти на руку кожному гравцеві (або по 2 карти, якщо гравців 6 або більше; правила для соло-гри дивіться далі).
- Решту колоди покладіть долілиць у центрі столу.

### Перебіг гри

Гравці ходять по черзі, виконуючи одну з двох можливих дій.

**А. Викласти доказ.** Виберіть карту на своїй руці й покладіть її горілиць у центрі столу, щоб усі могли прочитати написане на ній. Для зручності радимо прочитати текст уголос.

Викладений на стіл доказ стає доступним для всіх. Гравці можуть будь-коли ділитися своїми теоріями й обговорювати викладені карти в будь-який момент гри.

**Порада!** Щоб вибрати, хто першим викладе доказ, спершу обговоріть наявну інформацію. Ви не можете показувати одне одному карти на руці або зачитувати повний текст з них, але можете прочитати вголос підкреслені слова або текст в такій рамочці зі скріпком:



Якщо ви викладете доказ, що не стосується справи, то наприкінці гри втратите 1 очко. Але двічі подумайте, перш ніж скинути карту. Без деяких доказів ви не зможете розкрити справу.

**Б. Скинути доказ.** Виберіть карту з руці й покладіть її долілиць у скид. Ви не можете розголошувати інформацію з цієї карти, доки гравці не викладуть або не скинуть усі карти.

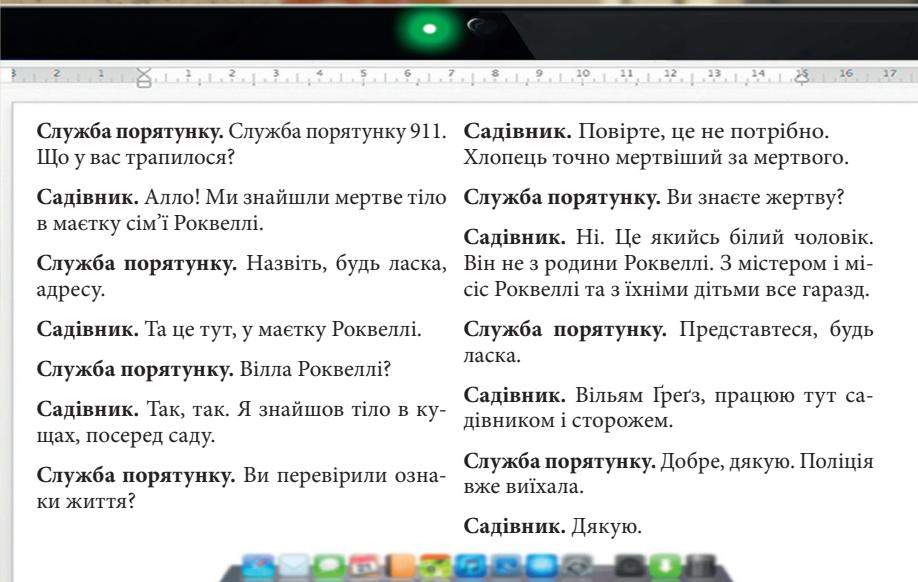
**Важливо!** Наприкінці гри в скид повинно бути не менше ніж 6 карт. Інакше ви відразу програєте!

Виклавши чи скинувши карту, візьміть одну карту з колоди.

Коли всі докази викладені або скинуті, а колода вичерпалася, гравці обговорюють доступну інформацію і роздумують над імовірною версією подій. На цьому етапі ви нарешті можете поділитися будь-якою інформацією зі скинутих карт, якщо досі її пам'ятаєте.

### Перевірка

Коли гравці визначаться з остаточною версією подій, вони відкривають запитання і дають відповіді на них. Після цього вони розгортають лист, читають, що було насправді, і звіряють відповіді. За кожну правильну відповідь гравці здобувають 2 очки. За кожен викладений доказ, що не стосується справи, вони втрачають 1 очко. Порахуйте свій результат і дізнайтеся, чи вдалося вам утерти носа поліціянту зі Скотланд-Ярду або навіть зрівнятися із самим Шерлоком.



**Служба порятунку.** Служба порятунку 911. Що у вас трапилось?

**Садівник.** Алло! Ми знайшли мертве тіло в маєтку сім'ї Роквеллі.

**Служба порятунку.** Назвіть, будь ласка, адресу.

**Садівник.** Та це тут, у маєтку Роквеллі.

**Служба порятунку.** Вілла Роквеллі?

**Садівник.** Так, так. Я знайшов тіло в кущах, посеред саду.

**Служба порятунку.** Ви перевірили ознаки життя?

**Садівник.** Повірте, це не потрібно. Хлопець точно мертвіший за мертвого.

**Служба порятунку.** Ви знаєте жертву?

**Садівник.** Ні. Це якийсь білий чоловік. Він не з родини Роквеллі. З містером і місіс Роквеллі та з їхніми дітьми все гаразд.

**Служба порятунку.** Представтеся, будь ласка.

**Садівник.** Вільям Грегз, працюю тут садівником і сторожем.

**Служба порятунку.** Добре, дякую. Поліція вже виїхала.

**Садівник.** Дякую.

# ШЕРЛОК

### 1. Хто вбивця?

- А. Член сім'ї Роквеллі
- Б. Член сім'ї Джонсонів
- В. Хтось із обслуги
- Г. Інший варіант

### 2. Де була жертва за 12 годин до смерті?

- А. Удома
- Б. У маєтку Роквеллі
- В. У ведмежому заповіднику
- Г. Інший варіант

### 3. Чому вбитому відрізали руку?

- А. Щоб мати відбитки пальців
- Б. Щоб убити його
- В. Щоб звільнитися
- Г. Щоб щось цим сказати

### 4. Навіщо спотворили обличчя трупа?

- А. Щоб було важче встановити особу
- Б. Щоб помститися
- В. Щоб помучити жертву
- Г. Щоб щось цим сказати

### 5. Чому на вбитому не було одягу?

- А. Щоб було важче встановити особу
- Б. Щоб принизити жертву
- В. Щоб позбутися чогось
- Г. Його роздягли до вбивства

### 6. Де одяг жертви?

- А. Його закопали
- Б. Його спалили
- В. Його забрав убивця
- Г. Він у будинку

### 7. Де знаряддя вбивства?

- А. Його закопали
- Б. Його знищили
- В. Його забрав убивця
- Г. Воно в будинку

### 8. Де одяг, який зник з гардероба містера Роквеллі?

- А. Його закопали
- Б. Його спалили
- В. Його забрав убивця
- Г. Він у будинку

### 9. Які стосунки мали вбивця і жертва?

- А. Сімейні
- Б. Романтичні
- В. Професійні
- Г. Інший варіант

### 10. Хто був на місці аварії на шосе 151?

- А. Джеймс Роквеллі
- Б. Убивця
- В. Жертва
- Г. Правильних відповідей кілька

Українське видання © 2025 Geekach LLC • info@geekach.com.ua • www.geekach.com.ua

**Директор з виробництва:** Сергій Войонянов  
**Винюскова редакторка:** Аліна Костовська  
**Керівник проекту:** Володимир Рибаків  
**Керівник видавництва:** Олександр Рувачок  
**Редакторка:** Оксана Асташова  
**Редактор:** Сергій Лісецько  
**Верстка:** Артур Патрихалко  
**Художниця:** Аліна Аратон  
**Оригінальний дизайн:** Gdm Games, Хосе Іскерно і Марті Лукас  
**Художниця:** Майте Маріанбетті  
**Сценарій:** Хосе Іскерно і Марті Лукас

- Відгепер і докінці гри ви можете скидати карти остаточно.
- Братимете раніше скинути докази.
- Коли колода вичерпалася, а в остаточному скидці щонайменше 6 карт, перетасуйте нову колоду (так як ви знову картку, виберіть, у який скид її покладете.
- Ви можете скинути карту остаточно або тимчасово. Перш ніж скинути.
- На вашій руці повинно бути 6 карт.

з такими змінними:

Якщо хочете розкрити справу самостійно, грайте за стандартними правилами



## ПІДСУМОК ГРИ

- 18 або більше** **Шерлок Голмс**  
Феноменально! Ви — справжній геній.
- 15 - 17** **Майкрофт Голмс**  
Навіть репутація вашого брата не може затьмарити ваш талант. Не дарма ви працюєте на Її Величність!
- 11 - 14** **Грен Адлер**  
Сам Шерлок вражений вашою винахідливістю, а його мало хто може здивувати!
- 7 - 10** **Джон Вотсон**  
Непогана робота! Але ця справа далася вам ой як непросто.
- 6 або менше** **Інспектор Лестрейд**  
Шерлок над вами ще довго глузуватиме... Хутчіш, беріться за наступну справу!

### УВАГА! НЕ ЧИТАЙТЕ ЦЕЙ ТЕКСТ ДО ЗАВЕРШЕННЯ РОЗСЛІДУВАННЯ!

Знайдене тіло належить засудженому злочинцю. Співучасник задушив його (26) залізним ланцюгом, яким вони були сковані разом (18). Завдяки автомобільній аварії (19) злочинці втекли з фургона, який віз їх у в'язницю (30 і 31). Утікачі сховалися в маєтку Роквеллі, проникнувши на територію через дірку в живоплоті (22).

Атлетична статура й татування на руках жертви (10) підтверджують цю версію. Поки члени сім'ї вечеряли в альтанці й запускали феєрверки біля ставка (21), утікачі сховалися в сараї з інструментами на іншому кінці маєтку (01) і спробували перепилити ланцюг, що їх сковував. Утім, ножівка по металу виявилася недостатньо міцною і зламалася (06). Один з утікачів роздратувався, задушив іншого ланцюгом і відрубав йому руку сокирою (06), щоб звільнитися (02). Він зняв з товариша тюремну форму, відтягнув його в сад (27) і спотворив обличчя (02 і 17), щоб тіло було важче знайти та впізнати (03).

Убивці потрібен був новий одяг, щоб не виділятися серед людей, тому він поцупив костюм з гардероба містера Роквеллі (13) і спалив форму — свою і мертвого товариша — у каміні (11), чим дуже його забруднив. Підозріла картина для липня: у цей час камін не топлять, та й обслуга напередодні до блиску вичистила кожен сантиметр будинку (09).

Якщо ви виклали такі карти, відніміть по 1 очку за кожну з них:

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



Кожна правильна відповідь дає вам 2 очки:

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