



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 змагаєтесь в розслідуванні справ з легендарним детективом з Бейкер-стріт. Зможете впоратися не гірше, ніж геніальний Шерлок Голмс? Чи товктиметесь 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 застосовуйте 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. Іноді дивитися, як ворушать 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; працювала 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 уголок.

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 уголок підкреслені слова або **текст в такій рамочці зі скріпкою:**



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

Б. Скинути доказ. Виберіть карту з руки 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 скиді 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 визначаються 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.

Альфа. 12 година 4 хвилини. Тактична група готова увійти в ювелірну крамницю «Golden Palace», у яку сьогодні о 9:07 увірвалися нападники з вогнепальною зброєю. За нашою інформацією, вони захопили 13 заручників. Кількість нападників не встановлено. Ми заходимо всередину.

(Шум. Віддалені крики: «Вперед, вперед!»)

Альфа. Альфа на зв'язку. Ми всередині.

(Кроки. Важке дихання в рацію.)

(Віддалені крики інших офіцерів: «Поліція!»)

Альфа. Головна зала — чисто.

(Кроки. Задишка.)

Браво. Браво на зв'язку. Зона 1 — чисто.

Альфа. Обережно, це може бути засідка.

Чарлі. Чарлі на зв'язку. Зона 2 — чисто. Тут 4 заручники. Мішки на головах, руки зв'язані.

Альфа. Дельта, доповідайте!

Дельта. Дельта на зв'язку. Зона 3 — чисто. Тут ще 5 заручників, теж у мішках. В уніформі працівників крамниці.

Альфа. Та де ж вони, чорт забирай!

Омега. Омега на зв'язку. Зона 4 — чисто. Ми знайшли ще 4 заручників.

Альфа. Оточити периметр! Нападники десь у крамниці. Бачите їхні сліди?

Омега. Ні.

Браво. Ні.

Дельта. Ні.

Чарлі. Ні. Нам потрібно вивести заручників і дати їм води.

Альфа. Та де ж вони, в біса?! І де коштовності?

(Шум у рації. Кінець зв'язку.)

ШЕРЛОК

1. Ким були грабіжники?

- А. Колишніми працівниками
- Б. Мафіози
- В. Бандою, очолюваною сином власника
- Г. Інший варіант

2. Скільки грабіжників увірвалися в ювелірну крамницю?

- А. 1
- Б. 2
- В. 4
- Г. 5

3. Скільки грабіжників було в банді?

- А. 1
- Б. Щонайменше 4
- В. Щонайменше 5
- Г. Щонайменше 8

4. Як грабіжникам вдалося уникнути камер?

- А. Вони проникли в крамницю після того, як відключили камери
- Б. Вони проникли в крамницю і сховалися до того, як відключили камери
- В. Їм не потрібно було відключати камери
- Г. Інший варіант

5. Як грабіжники покинули крамницю?

- А. Через головний вхід
- Б. Пробралися на третій поверх через стелю
- В. Через тунель
- Г. Через вентиляцію

6. Як грабіжники винесли награбоване?

- А. Сховали в одязі звільнених заручників
- Б. Через діру в стелі
- В. Коштовності все ще в крамниці
- Г. Інший варіант

7. Чому грабіжники звільнили кількох заручників?

- А. Це було частиною їхнього плану
- Б. Щоб їм відновили водопостачання
- В. Щоб виграти час
- Г. Щоб позбутися цих людей

8. Чому кількість знайдених масок і пістолетів різна?

- А. Один із грабіжників не надягав маску
- Б. Один із грабіжників не зняв маску
- В. Один пістолет не належав грабіжникам
- Г. Грабіжники хотіли заплутати поліцію

9. Скільки людей загинули під час пограбування?

- А. 0
- Б. 1
- В. 4
- Г. 13

10. Коли грабіжники покинули крамницю?

- А. До звільнення першої групи заручників
- Б. Під час звільнення першої групи заручників
- В. Після звільнення першої групи заручників
- Г. Кілька правильних відповідей

ENIGMA



ENIGMA STUDIO

Українське видання © 2025 Geekach LLC • info@geekach.com.ua • www.geekach.com.ua
 Директор з виробництва: Сергій Володимирів
 Виробничо-редакційна група: Аліна Костовська
 Керівник проекту: Володимир Рибаків
 Перекладач: Олександра Астахова
 Редактор: Сергій Лисенко
 Верстка: Артур Патрикалко
 Дизайн: Матіє Мадинабетті
 Художниця: Альба Аратно
 Редагування: Матіє Мадинабетті
 Сценарій: Хосе Іскердо і Марті Лукас
 Ліцензія: Enigma Studio • http://qsystem.games • info@qsystem.games
 Оригінальна ігра: Sidm Games, Хосе Іскердо і Марті Лукас
 Сценарій: Хосе Іскердо і Марті Лукас
 Художниця: Альба Аратно
 Редагування: Матіє Мадинабетті
 Верстка: Артур Патрикалко
 Виробничо-редакційна група: Аліна Костовська
 Директор з виробництва: Сергій Володимирів
 Українське видання © 2025 Geekach LLC • info@geekach.com.ua • www.geekach.com.ua



ПІДСУМОК ГРИ

- 18 або більше** **Шерлок Голмс**
Феноменально! Ви — справжній геній.
- 15 - 17** **Майкροфт 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!

В ювелірну крамницю увірвалися чотири грабіжники, п'ятий вимкнув камери відеоспостереження (30). На це було дві причини. По-перше, щоб поліція не бачила, що відбувається всередині. І по-друге, щоб заблокувати двері (19) й заощадити час для себе. Поки камери працювали, грабіжники ховали свої обличчя за масками (17). Спершу вони вдарили охоронця, потім зв'язали клієнтів і працівників, накинувши їм на голови мішки (26). Після цього грабіжники обшукали приміщення і позносили всі коштовності в убиральню, де хотіли змити їх в унітаз й вивести через каналізацію. Утім, поліція вимкнула водопостачання та електрику (24). Грабіжники звільнили кількох заручників у обмін на відновлення подачі води (29) і зрештою змогли реалізувати свій план. Тому один із заручників і чув якусь метушню в убиральні (10).

У момент нападу в крамниці перебували двадцять шість людей (18). В обмін на відновлення водопостачання грабіжники звільнили тринадцять заручників (32). Тактична група знайшла в приміщенні ще тринадцять. То куди ж поділися грабіжники? Якщо в будівлі не було місць, де сховатися, а всі входи й виходи контролювала поліція (27), залишається тільки один варіант: четверо грабіжників вдали з себе заручників. Троє позбавилися масок і зброї та вийшли разом із першими звільненими заручниками (25), а один залишився, щоб змити в унітаз решту коштовностей. Після цього він перервав зв'язок із поліцією (4), сам себе зв'язав (22) і дочекався тактичної групи.

Один зі співробітників стверджував, що чув три абсолютно незнайомі голоси (13), хоча грабіжників було четверо. Чому ж четвертий грабіжник мовчав? Бо він був сином власника і хотів отримати спадщину, якої позбавив його батько (7). Тому нападники й відчинили сховище так швидко (16): хтось із них знав крамницю як свої п'ять пальців.

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

02, 03, 05, 06, 08, 09, 11, 12,
14, 15, 20, 21, 23, 28, 31.

CAMTech

Cam Tech
Comercial Division
+971 2 556
51133 Abu

Кожна правильна відповідь
дає вам 2 очки:

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