



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 товктиметеся 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 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; 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 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 скріпкою:**



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 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.

Запис телефонного дзвінка до служби порятунку. Середа, 12 липня, 22:10.

(Гудок. Оператор відповідає. На тлі чути голоси й тріск полум'я.)

Служба порятунку. Служба порятунку. Що у вас трапилося?

Мія. Я дзвоню з лабораторії Робса, вулиця Страндвеев, 179, Осло. На п'ятому поверсі пожежа.

Служба порятунку. Усередині хтось є?

Мія. Ми не знаємо. Нас семеро на пункті збору. Можливо, усередині хтось залишився.

Служба порятунку. Які масштаби пожежі?

Мія. Майже весь п'ятий поверх. Тут три лабораторії, десь 300 квадратних метрів.

Служба порятунку. У зоні пожежі є щось легкозаймисте чи вибухонебезпечне?

Мія. Це ж лабораторії. Тут чимало такого. І купа цінного обладнання.

Голос на тлі. На третьому поверсі є кисневі балони.

Мія. На третьому поверсі кисневі балони. Але, схоже, вогонь ще туди не дістався.

Служба порятунку. Ви працюєте в цій будівлі?

Мія. Так. Мене звуть Мія Даль. Поруч з мною ще шестеро співробітників.

Служба порятунку. Пожежники вже вихали, дочекайтеся їх. Надайте їм усю потрібну інформацію.

Мія. Дякую.

ШЕРЛОК

1. Кому належало тіло з притиснутими до грудей колінами?

- А. Працівниці лабораторії
- Б. Шпигунці
- В. Офіцерці поліції
- Г. Інше

2. Кому належало тіло з травмою голови?

- А. Працівниці лабораторії
- Б. Журналістці
- В. Активістці руху за права тварин
- Г. Інше

3. Хто вдарив її по голові?

- А. Емма
- Б. Мія
- В. Магнус
- Г. Хтось інший

4. Що зробили чи збиралися зробити перед початком пожежі?

- А. Промислове шпигунство
- Б. Саботаж
- В. Насильницький злочин
- Г. Романтичне побачення

5. Чому почалася пожежа?

- А. Співробітник навмисно підпалив лабораторію
- Б. Співробітник випадково підпалив лабораторію
- В. Зловмисник навмисно підпалив лабораторію
- Г. Зловмисник випадково підпалив лабораторію

6. У якій лабораторії почалася пожежа?

- А. У лабораторії № 11
- Б. У лабораторії № 12
- В. У лабораторії № 13
- Г. Інше

7. Чому хтось заблокував вхідні двері?

- А. Щоб ніхто не зміг вибратися
- Б. Щоб ніхто не заважав
- В. Щоб врятувати решту працівників
- Г. Щоб зупинити поширення пожежі

8. Навіщо хтось поклав годинник у склянку з водою?

- А. Щоб указати на винуватця
- Б. Щоб попередити про небезпеку
- В. Щоб пояснити свій вчинок
- Г. Щоб указати на час, коли сталася трагедія

9. Чому шафка Мії порожня?

- А. Тому що вона вийшла на вулицю покурити
- Б. Тому що вона готувалася втекти
- В. Тому що вона забрала речі до початку розслідування
- Г. Це не стосується справи

10. Чому система контролю доступу зафіксувала Олівера?

- А. Тому що він був у будівлі
- Б. Тому що хтось навмисно ввів його дані
- В. Тому що хтось інший скористався його перепусткою
- Г. Це не стосується справи

Українське видання © 2025 Geckach LLC • info@geckach.com.ua • www.geckach.com.ua

Керівник виняння: Олександр Ручак
Керівник проекту: Володимир Рибаків
Випускова редакторка: Аліна Костовська
Директор з виробництва: Сергій Володяков

Сценарії: Хосе Іскердо і Марті Лукас
Художниця: Амелія Салес
Редатуння: Маріте Малінбаєтті

Оригінальна ідея: Sidm Games, Хосе Іскердо і Марті Лукас
Ліцензія: Enigma Studio • http://qsystem.games • info@qsystem.games

Керівник виняння: Олександр Ручак
Керівник проекту: Володимир Рибаків
Випускова редакторка: Аліна Костовська
Директор з виробництва: Сергій Володяков

Сценарії: Хосе Іскердо і Марті Лукас
Художниця: Амелія Салес
Редатуння: Маріте Малінбаєтті

Українське видання © 2025 Geckach LLC • info@geckach.com.ua • www.geckach.com.ua

ENIGMA



ENIGMA STUDIO

ENIGMA

ENIGMA

ENIGMA

ENIGMA

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!

Місцеві активісти руху за права тварин уже неодноразово порушували закон. Нещодавно вони випустили тварин із зоопарку (22), кількох зоомагазинів (23) і лабораторії, де над ними проводили досліді (26). Щоб проникнути в лабораторію, активісти вкрали перепустку в одного зі співробітників (7): система зафіксувала Олівера в 22:00, хоча його вже не було в будівлі (27).

О 22:00 Емма залишила колег в офісі (21) й спустилася в лабораторію № 12, щоб узяти зразки в миші (32), зараженої невиліковним смертельним вірусом (14). У лабораторії Емма натрапила на активістку, яка вже випустила цю мишу з клітки. Щоб запобігти поширенню вірусу, Емма вдарила жінку по голові (24), заблокувала вхідні двері (12) й влаштувала пожежу (02), щоб знищити небезпечний вірус. На жаль, Еммі довелося пожертвувати своїм життям (13).

В Емми не було з собою мобільного телефона (6 і 29), тож вона вигадала інший спосіб пояснити причини свого рішення. Емма поставила свій годинник на 11:36, розбила його й занурила у воду, щоб захистити від вогню (28). Надзвичайний код для витоку вірусу — 1136 (25).

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

03, 04, 05, 08, 09, 10, 11, 15,
16, 17, 18, 19, 20, 30, 31.



Кожна правильна відповідь дає вам 2 очки:

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