



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 товктиместься 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. 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; 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 **текти в такій рамочці:**



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 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. Инакше 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.

Місто Торнадо, округ Сан-Мігель, штат Нью-Мексико. 19 червня 1886 року.

Два постріли поспіль, з різницею в секунду, заглушають шум вітру, цвіріння коників і рівномірне дихання чоловіка, який глибоко спав.

Шериф. Що це було?

Жінка. Можу присягнути, що це були постріли.

Шериф. Чому, о Боже, чому? Навіть сонце ще не зійшло.

Жінка. Я подивлюся.

Вона встає і дивиться на вулицю через фіранки.

Шериф. Ти щось бачиш?

Жінка. Нічого ніяк.

Шериф. Чорт забирай! Невже людині не можна навіть виспатися?

Він починає одягатися й взуває чоботи.

Жінка. Хіба твій заступник не на варті? Хай він про це подбає.

Шериф. Гадаєш, я довіряю цьому бовдуру? Якщо хочеш зробити щось добре, зроби це сам. Де мій револьвер?

Жінка. Ось.

Вона відкидає барабан, а потім закриває.

Жінка. Він заряджений і готовий до стрільби, шерифе.

Шерифе. Дякую, серденько. Кохаю тебе.

Вони цілуються на прощання.

Жінка. Я теж тебе кохаю.

1. Хто застрелив Еверетта Йорка?

- А. Еверетт Йорк
- Б. Сет Гарві
- В. Заступник шерифа
- Г. Ніхто з перелічених вище

2. Хто застрелив Сета Гарві?

- А. Еверетт Йорк
- Б. Сет Гарві
- В. Заступник шерифа
- Г. Ніхто з перелічених вище

3. Кого викликав на дуель на світанку Еверетт Йорк?

- А. Джессі Джонса
- Б. Сета Гарві
- В. Заступника шерифа
- Г. Виклику на дуель не було

4. Хто подарував коня Мілдред Йорк?

- А. Еверетт Йорк
- Б. Сет Гарві
- В. Ніхто з них
- Г. Це не стосується справи

5. Заступник шерифа має те, чого не мав 24 години тому. Що це?

- А. Зброя
- Б. Годинник
- В. Кубинські сигари
- Г. Це не стосується справи

6. Як він це отримав?

- А. Украв
- Б. Узяв як хабар
- В. Забрав у трупа
- Г. Ми вже казали, що це не стосується справи

7. Хто вдарив заступника шерифа?

- А. Еверетт Йорк і Сет Гарві
- Б. Брати Абрагам
- В. Ніхто
- Г. Ніхто з перелічених вище

8. Хто звільнив в'язня?

- А. Еверетт Йорк і Сет Гарві
- Б. Брати Абрагам
- В. Шериф
- Г. Він утік сам

9. Чому Джессі Джонс пограбував господарську крамницю?

- А. Йому була потрібна зброя
- Б. Йому були потрібні гроші
- В. Він хотів, щоб його заарештували
- Г. Це не стосується справи

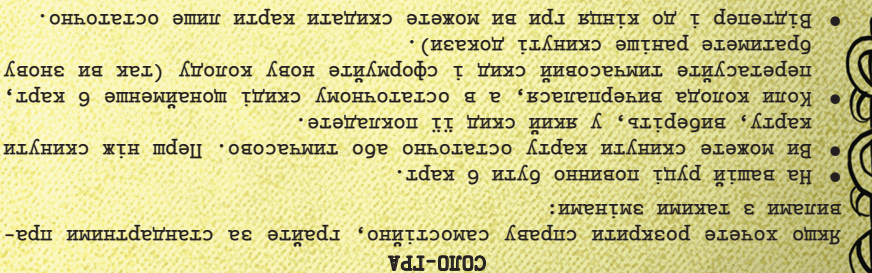
10. Через що почалася бійка під час гри в карти?

- А. Карті були мічені
- Б. Один з гравців не хотів платити
- В. Особиста суперечка
- Г. Це не стосується справи

Українська видавництво «ГЕОГРАФ»
 Директор з виробництва: Сергій Волюнов
 Випускова редакторка: Олена Наумова
 Керівник проекту: Володимир Рибак
 Керівник видавництва: Олександр Ручка
 Ліцензія: Enigma Studio • http://qsystem.games • info@qsystem.games
 Оригінальна ліцензія: Gdm Games, Хосе Лекерно і Марті Лукас
 Художництво: Амелія Сател
 Редагування: Майте Мадінабеттія
 Сценарій: Хосе Лекерно і Марті Лукас

• На вашій руці будуть 6 карт.
 • Ви можете скинути карту остаточно або тимчасово. Перш ніж скинути карту, виберіть, який скид її покладе.
 • Коли колода вичерпалася, а в остаточному скиді коподу (так як ви знову перетасуйте тимчасовий скид і сформуєте нову колоду) так як ви знову обтратите останні докази).
 • Відтепер і до кінця гри ви можете скидати карти лише остаточно.

якщо хочете розкрити справу самостійно, грайте за статистичними пра-



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!

Еверетт Йорк, Сет Гарві та Джессі Джонс разом з приятелями грали в карти в салуні (32). Вони грали міченою колодою Джессі (05 і 23). Коли шулерство помітили, між чоловіками спалахнула суперечка, й Еверетт за звичкою (15) викликав шахрая на дуель на світанку. Знаючи про вправність Еверетта як дуелянта, Джессі обікрав господарську крамницю (28), щоб його заарештували й ув'язнили (16). Тієї ж ночі Еверетт і Сет пішли в офіс шерифа (18) й підкупили заступника, щоб той звільнив Джессі (03). Хабарем був годинник, який Еверетт завжди носив із собою (11 та 22). Пізніше заступник шерифа намагався приховати факт підкупу, збрехавши у своїх свідченнях (30) й інсценувавши напад (22). Трое чоловіків поїхали на околиці міста (01), Джессі дали кольт 45-го калібру. Усе було готово до дуелі. Однак Джессі, природжений шахрай, побоюючись за своє життя, застрелив і свого противника, і суддю (26) ще до того, як вони стали на свої позиції. Наостанок він поклав свій пістолет біля руки судді, щоб усе виглядало так, ніби дуель відбулася між Евереттом і Сетом (27). Однак відстань між трупами (13) не відповідала звичайній відстані, на якій проводилися дуелі в цьому штаті (06).

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

02, 04, 07, 08, 09, 10, 12, 14, 17, 19,
20, 21, 24, 25, 29, 31.

Кожна правильна відповідь
дає вам 2 очки:

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

