



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 ворують звинувачені 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 кожного 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 угорос.

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:



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. 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 очка. 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. 14 березня 1878 року. Вершник під'їжджає до офісу шерифа

Вершник. Гей, шерифе!

Кроки. Чути наближення пари чобіт зі шпорами.

Шериф. Що знову трапилося?

Вершник. Ми щойно отримали повідомлення від бригадира. На Проклятій шахті стався нещасний випадок.

Шериф. Я вам тисячу разів казав не називати її так. Проклять не існує.

Вершник. Вибачте, сер. Ось, прочитайте самі.

Шериф. Гм. «Новий вибух на Проклятій шахті». Не розумію, навіщо комусь витрачати час на такі новини. «Крапка. Джон Аллен мертвий. Крапка».

Вершник. То ви будете розслідувати цю справу?

Шериф. Ще б пак! Я буду розслідувати цю справу. Подобається це забобонній публіці чи ні, я обстежуватиму кожну штольню цієї чортової шахти, доки не дізнаюся, що сталося.

Вершник. Але, шерифе, шахта може бути...

Шериф. Не смій закінчувати це речення. Не смій...
Кроки. Пара чобіт зі шпорами зникає вдалині.

- 1. Чому кількість видобутого зі штольні Г вугілля була такою малою?**
 - А. Шахтаря не було в штольні кілька годин
 - Б. Шахтар працював недостатньо старанно
 - В. Шахтар робив щось інше в штольні
 - Г. Шахтар не мав потрібного обладнання
- 2. Як помер Артур Довгоногий?**
 - А. Хтось його вбив
 - Б. Він загинув внаслідок нещасного випадку
 - В. Він наклав на себе руки
 - Г. Нічого з переліченого вище
- 3. Хто спричинив вибух у 1871 році?**
 - А. Джек Робертсон
 - Б. Джон Аллен
 - В. Артур Довгоногий
 - Г. Ніхто з перелічених вище
- 4. Якою була мета вибуху?**
 - А. Відлякати поселенців
 - Б. Це був нещасний випадок
 - В. Когось убити
 - Г. Приховати таємницю
- 5. Чому після повторного відкриття на шахті бракувало робітників?**
 - А. Не вистачило грошей, щоб найняти більше робітників
 - Б. Аллен хотів, щоб на шахті працювали тільки надійні люди
 - В. Через чутки про те, що шахта проклята, було складно знайти нових робітників
 - Г. Це не стосується справи
- 6. Де Джон Аллен узяв гроші, щоб купити шахту?**
 - А. Хтось інший профінансував його
 - Б. Він заробив їх на високооплачуваній роботі, поки шахта була закрыта
 - В. З таємного джерела прибутку
 - Г. Він підробив договір купівлі-продажу
- 7. Хто спричинив вибух у 1878 році?**
 - А. Роджер Догерті
 - Б. Мер міста
 - В. Преподобний
 - Г. Ніхто з перелічених вище
- 8. Якою була мета вибуху?**
 - А. Помститися комусь
 - Б. Закрити шахту раз і назавжди
 - В. Поширити чутки про прокляття
 - Г. Когось підставити
- 9. Хто вкрав ящик динаміту з господарської крамниці?**
 - А. Роджер Догерті
 - Б. Мер міста
 - В. Преподобний
 - Г. Ніхто з перелічених вище
- 10. Яку роль у вибуху 1878 року відіграли корінні американці?**
 - А. Вони надали певну інформацію
 - Б. Вони були ціллю вибуху
 - В. Вони залишили Джона Аллена напризволяще
 - Г. Вони не мають стосунку до справи

Українська видавництво • info@greekash.com.ua • www.greekash.com.ua

Директор з виробництва: Сергій Бончаров

Виникова редакторка: Олена Науменко

Керівник проекту: Володимир Рибак

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Редактор: Сергій Лисенко

Перекладач: Філіпп Голубович

Ліцензія: Enigma Studio • http://qsystem.games • info@qsystem.games

Оригінальна ідея: Gdm Games, Хосе Лекерно і Марі Лужас

Художнє оформлення: Амелія Сател

Редагування: Майте Мадінабеттія

Сценарій: Хосе Лекерно і Марі Лужас

Відтепер і в кітпнті гри ви можете скидати карти лише остаточно.

• Братимете релігійні докази).

• Коли ви остаточно схилять нову формулу (так як в зоні перетасування тимчасовий скид і сформуйте нову колоду) 6 карт, карту, виберіть, у який скид її покладе.

• Ви можете скинути карту остаточно або тимчасово. Перш ніж скинути на наявній руці 6 карт.

• Радимо читати справу самостійно, радимо застосувати правила гри.

СОЛО-ГРИ

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!

У 1871 році Джон Аллен був єдиним працівником у штольні шахти міста Торнадо (03, 20), де він знайшов золото (07)! Його видобуток вугілля раптом зменшився, тому бригадир був змушений дати йому напарника, Артура Довгоногого, для підвищення продуктивності (02). Джон не хотів ділитися здобиччю, тому вбив Артура, інсценувавши витік газу, щоб зупинити видобуток вугілля (22). Однак бригадир Робертсон продовжив видобуток вугілля (19). Джон не мав іншого способу захистити свою таємницю. Маючи доступ до вибухівки компанії (18), він використав її, щоб обвалити частину шахти, убивши бригадира та ще чотирьох працівників (14).

Через сім років, коли про шахту вже всі забули, Джон Аллен купив її за золото, частково викопаним до подій у 1871 році (23). Гроші не могли мати іншого походження — Аллен завжди був бідною людиною (26), розділяючи невибагливий спосіб життя корінних американців після закриття шахти (31). Потім він знову відкрив шахту й відновив розкопки з кількома надійними людьми, яких зустрів у поселенні та з якими встановив міцні зв'язки (15). Вони таємно викопували золото, використовуючи вугільну шахту як прикриття (11).

Забобонний до нутра кісток мер попросив преподобного Робертсона благословити кожен куточок шахти перед повторним відкриттям (10). Ось так преподобний дізнався про золото, зрозумів, що сталося з його батьком сім років тому (06), і почав планувати свою помсту. Спершу він украв ящик з дінамітом з господарської крамниці (32). Потім вивчив графік шахтарів (16), щоб дізнатися, коли Джон Аллен залишався на самоті. Нарешті він прокрався в тунелі й встановив пастку (21), забруднивши свою рясу (17). Його помста звершилася зі смертю Аллена й остаточним закриттям шахти.

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

04, 05, 08, 09, 12, 13, 24, 25, 27, 28,
29, 30.



Кожна правильна відповідь
дає вам 2 очки:

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