



## 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 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; 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:**



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.

### Запис телефонного дзвінка в службу порятунку «112» у п'ятницю, 31 серпня, о 13:06.

**Оператор.** Служба порятунку «112», що у вас трапилося?

**Нурія.** Добрий день. Хтось увірвався в мою квартиру. Усе перевернуто догори дригом.

**Оператор.** Назвіть, будь ласка, вашу адресу.

**Нурія.** Барселона, вулиця Сальвадора Еспріу, будинок 25.

**Оператор.** Ви у квартирі чи на вулиці?

**Нурія.** У квартирі.

**Оператор.** У квартирі може бути ще хтось?

**Нурія.** Я не знаю... мабуть, ні. Мого чоловіка тут немає.

**Оператор.** А мав би бути?

**Нурія.** Ні, сьогодні вранці він поїхав у Сарагосу. Але його ключі й мобільний телефон лежать тут. Це якась містика.

**Оператор.** Заспокойтеся. Назвіть своє ім'я, будь ласка.

**Нурія.** Нурія. Мене звати Нурія.

**Оператор.** Добре, Нуріє. Залишайтеся на місці. Я відправляю до вас машину поліції.

#### 1. Хто нишпорив у квартирі?

- А. Джуліан
- Б. Нурія
- В. Прибиральниця
- Г. Хтось інший

#### 2. Як ця людина ввійшла?

- А. За допомогою особистих ключів
- Б. За допомогою позичених ключів
- В. За допомогою вкрадених ключів
- Г. Хтось впустив її зсередини

#### 3. Де зараз Джуліан?

- А. У літаку
- Б. У в'язниці
- В. Його місцеперебування невідоме
- Г. Це не стосується справи

#### 4. Де зараз Хав'єр?

- А. У літаку
- Б. У в'язниці
- В. Його місцеперебування невідоме
- Г. Це не стосується справи

#### 5. Де зараз прибиральниця?

- А. У літаку
- Б. У в'язниці
- В. Її місцеперебування невідоме
- Г. Це не стосується справи

#### 6. Чому Джуліан підстригся?

- А. Бо так зручніше
- Б. Щоб приховати свою хворобу
- В. Щоб стати схожим на когось іншого
- Г. Це не стосується справи

#### 7. Чому машина Джуліана стрімко помчала геть, коли Мартіна наблизилася до неї?

- А. Водій не хотів з нею розмовляти
- Б. Водій не хотів наражати її на небезпеку
- В. Водій щойно пограбував її будинок
- Г. Це був збіг обставин

#### 8. Чи прийде завтра Хав'єр на весілля Мартіни?

- А. Мабуть, так
- Б. Ні, бо його не запросили
- В. Ні, бо йому не дозволили
- Г. Ні, бо він не хоче

#### 9. Чому Джуліан надягнув старий костюм?

- А. Він хотів його комусь позичити
- Б. Він погладшав
- В. Він знав, що костюм пошкодиться
- Г. Хотів щось приховати

#### 10. Хто з учасників цієї справи буде найбільше страждати через те, що сталося?

- А. Хав'єр
- Б. Джуліан
- В. Мартіна
- Г. Айзек

Українське видання © 2025 Geckach LLC • info@geckach.com.ua • www.geckach.com.ua  
 Директор з виробництва: Сергій Володимирів  
 Видавничо-редакційна група: Олена Науменко  
 Керівник проекту: Володимир Рибаків  
 Керівник видавництва: Олександр Ручка  
 Ліцензія: Enigma Studio • http://system.games • info@system.games  
 Оригінальна ідея: Sidm Games, Хосе Іскерто і Марті Лукас  
 Художниця: Альба Арагон  
 Редагування: Доріа Рарсіа  
 Сценарій: Хосе Іскерто і Марті Лукас

• Вітгенер і докінця гри ви можете скидати карти лише остаточно.  
 • Братимете раніше скинути докази).  
 • Перегляньте тимчасово нову колоду (так ви знову перетасуйте карти, а в остаточною скинути докази).  
 • Коли колода вичерпалася, а в остаточною скинути докази, у вас залишається тільки одна карта, яку ви можете скинути остаточно.  
 • Ви можете скинути карти остаточно або тимчасово. Перш ніж скинути карти, подумайте, чи ви дійсно хочете скинути карти остаточно.  
 • На вашій руці повинно бути 6 карт.  
 • Якщо ви не можете розкрити справу самостійно, грайте за стандартними правилами з такими змінами:

COLO-TRA

GEENISH



ENIGMA STUDIO

## 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 Джуліана Рота є брат-близнюк (19), Хав'єр, який відбуває тривалий термін ув'язнення (24). Племянниця Джуліана, Мартіна Рота (16), завтра виходить заміж (29). Через те що Хав'єру було відмовлено в тимчасовому звільненні з в'язниці для участі у весільній церемонії (15), брати вирішили помінятися під час побачення у в'язниці. Вони домовилися помінятися назад під час наступного запланованого побачення в понеділок (5).

Щоб план спрацював, Джуліан повинен був зробити кілька справ перед побаченням у в'язниці (20): постригтися, щоб бути схожим на брата (8), знайти одяг, який би пасував Хав'єру (13), а також мати алібі, щоб не проводити з Нурією всі вихідні й зменшити ризик бути викритим (28). Усе було готово, але Джуліан дуже нервував, тому в ніч перед побаченням не міг заснути (13).

І не дарма, адже Хав'єр вирішив не виконувати свою частину домовленості: замість того щоб поїхати в готель, як планувалося (14), він поїхав до квартири брата, відчинив двері ключами Джуліана (6) і забрав усе потрібне для втечі (25). Потім він поїхав до будинку доньки, щоб побачити її востаннє (7), а після цього в аеропорт. Хав'єр планував полетіти в країну, з якою немає договору про екстрадицію (14). Однак, приїхавши на місце, він згадав про одну деталь, яку не врахував: термін дії паспорта Джуліана сплив (27). Переліт до ЄС можна легко відстежити, що обмежить подальші пересування Хав'єра, тому він вирішив утекти на автівці (2).

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

3, 4, 9, 10, 11, 12, 17, 18, 21, 22, 23, 26, 30, 31, 32.



Кожна правильна відповідь дає вам 2 очки:

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