



Q SYSTEM

Детективні ігри

— це серія кооперативних детективних ігор, кожна з яких пропонує вам застосувати свої дедуктивні здібності та спробувати розкрити загадковий злочин. Серія «Шерлок дитячий» спеціально розроблена для наймолодших членів сім'ї. Ви, юні детективи, заочно змагаєтеся в розслідуванні справ з легендарним детективом з Бейкер-стріт. Зможете впоратися не гірше, ніж геніальний Шерлок Голмс? Чи товкнетеся 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 звининами 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. Ці докази допоможуть вам розкрити справу.

Важливо! Наприкінці гри на столі повинно бути викладено щонайменше 10 карт горілиць.

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:



Б. Скинути доказ. Виберіть карту з руці й покладіть її долілиць у скид. За кожен скинутий карту гравці здобувають 1 очко під час підрахунку результату. Ви не можете розголошувати інформацію з цієї карти, доки гравці не викладуть або не скинуть усі карти. Але двічі подумайте, перш ніж скинути карту. Без деяких доказів ви не зможете розкрити справу.

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 кожну **скинуту** карту гравці здобувають 1 очко. Порахуйте свій результат і дізнайтеся, чи вдалося вам утерти носа поліціянту зі Скотланд-Ярду або навіть зрівнятися із самим Шерлоком.

ENIGMA



ENIGMA STUDIO



1. Останній інстинкт
2. Смерть археолога
3. Убивство в Денчезі
4. Снапок магната
5. 13 зарпучків
6. Код «Червоний»

Якщо вам сподобалася гра, радимо спробувати розкрити інші загадки в інших іграх серії.

Місцева газета із сумом повідомляє: «Улюбленець усіх містян, чарівний сурикат Сурігурі, зник із міського зоопарку за дивних обставин».

Служба безпеки зоопарку розпочала розслідування, щоб розкрити таємницю цього загадкового зникнення і знайти можливих винуватців.

1. Коли зник Сурігурі?

- 15 квітня 2019 року
- 16 квітня 2019 року
- 17 квітня 2019 року
- 18 квітня 2019 року

2. Хто забрав Сурігурі?

- Директор
- Ветеринарка
- Продавець
- Хтось інший

3. Як викрадач підманив Сурігурі?

- Побрязкавши ключами
- Хотдогом
- Покликавши Сурігурі на ім'я
- Жменю хробаків

4. Як викрадач виніс суриката із зоопарку?

- Посадив його в рюкзак
- Посадив його в спортивну сумку
- Сховав його під одягом
- Сурикат не залишав зоопарк

5. Чому викрадач забрав Сурігурі?

- Був ображений на зоопарк
- Сурігурі створював зоопарку забагато проблем
- Хотів зробити його домашнім улюбленцем
- Хотів доглянути за ним

6. Чи хтось інший бачив Сурігурі під час його зникнення?

- Так
- Ні

7. Чому викрадач повернув Сурігурі в зоопарк?

- Він перестав ображатися на зоопарк
- Через страх, що хтось побачить суриката вдома й викличе поліцію
- Поранення суриката загоїлися
- Набридло тримати суриката вдома

8. Повернувши Сурігурі в зоопарк, викрадач хотів залишити натяк на свою особистість.

Чи знаєте ви, що це за натяк?

- Етикетка з написом «Крихке» на коробці
- Лист у коробці
- Малюнок на коробці
- Особиста світлина в коробці

9. Скільки людей брали участь у викраденні Сурігурі?

- Жодної людини
- 1
- 2
- 3 або більше

10. Як Сурігурі втік з вольєру для сурикатів?

- Хтось відчинив двері
- Він утік, коли охоронець відволікся
- Викопав тунель
- Переліз через стіну

ПІДСУМОК ГРИ

- 33 або більше** **Шерлок Голмс**
Феноменально! Ви — справжній геній.
- 25 – 32** **Майкрофт Голмс**
Навіть репутація вашого брата не може затьмарити ваш талант. Не дарма ви працюєте на Її Величність!
- 17 – 24** **Грен Адлер**
Сам Шерлок вражений вашою винахідливістю, а його мало хто може здивувати!
- 9 – 16** **Джон Вотсон**
Непогана робота! Але ця справа далася вам ой як непросто.
- 8 або менше** **Інспектор Лестрейд**
Шерлок над вами ще довго глузуватиме... Хутчіш, беріться за наступну справу!

УВАГА! НЕ ЧИТАЙТЕ ЦЕЙ ТЕКСТ ДО ЗАВЕРШЕННЯ РОЗСЛІДУВАННЯ!

Маючи велику кількість роботи в зоопарку (10), після уроків Нора працює там як волонтерка і допомагає своїй мамі доглядати за хворими тваринами (18 і 21). Одного дня вона помітила, що в суриката Сурігурі поранена лапа (18). Знаючи, що її мама на кілька днів поїде на конференцію (14), Нора вирішила ще більше допомогти зоопарку. Вона сама подбає про хвору тварину! Нора таємно взяла мамині ключі (11) та 16 квітня (01) прийшла до вольєра із сурикатами. Щоб підманити Сурігурі й завоювати його довіру, вона запропонувала тварині жменю апетитних хробаків (08 і 32). Коли Сурігурі підійшов ближче, вона обережно взяла його, сховала у своєму рюкзаку (21) і вийшла із зоопарку, перш ніж хтось помітив, що сталося (03). Однак, поспіхом залишаючи місце злочину, Нора загубила свої ключі (07), а хотдог, який їй дав продавець (08 і 25), упав на землю.

Доки мама була в Парижі, у Норі була лише одна проблема — бабуся. Щоб уникнути викриття, Нора розповіла старенькій, що у неї з'явився новий домашній улюбленець, третій тхір. Вона знала, що бідолашна жінка їх на дух не приймає (13 і 23). Тепер Нора могла піклуватися про Сурігурі, доки його лапа повністю не загоїться. 22 квітня, того ж дня, коли мама поверталася додому, Нора прийшла в зоопарк після уроків й повернула суриката в коробці (30). Нора пишалася тим, що допомогла зоопарку, але водночас відчувала провину через те, що зробила це, не сказавши ані слова своїй мамі. В останню мить вона вирішила намалювати на коробці серце (07). Таке саме серце, як і на брелоку для ключів її мамі (30)! Хіба це не чудовий спосіб поділитися секретом?

Пам'ятайте!

- Наприкінці гри на столі повинно бути викладено щонайменше 10 карт горілиць.
- За кожну скинуту карту гравці здобувають 1 очко під час підрахунку результату.

Кожна правильна відповідь дає вам 2 очки:

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