



## 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

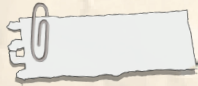
Гравці ходять по черзі, виконуючи одну з двох можливих дій.

**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 руки й покладіть її долілиць у скид. За кожен скинуту 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 кожен правильну відповідь гравці здобувають 2 очки. За кожен скинуту карту гравці здобувають 1 очко. Порахуйте свій результат і дізнайтеся, чи вдалося вам утерти носа поліціанту зі Скотланд-Ярду або навіть зрівнятися із самим Шерлоком.

Четвер, 15 лютого, 20:00.

Лунає телефонний дзвінок. Хтось відповідає.

**Поліціант.** Це поліція. Чим я можу вам допомогти?

**Джулія.** Мене звуть Джулія Касадемунт. Моя донька не повернулася зі школи. Вона мала бути вдома о 16:30! Це на неї не схоже. Боюся, з нею могло щось трапитися.

**Поліціант.** Ви намагалися додзвонитися до неї по мобільному телефону?

**Джулія.** У неї немає мобільного телефона. Її звали Альба, їй десять років. Я дзвонила в школу та деяким іншим батькам, але ніхто не бачив її, відколи вона пішла зі школи.

**Поліціант.** Не хвилюйтеся, ми попросимо нашу найкращу команду детективів зайнятися цією справою!

#### 1. Хто чекав Альбу після уроків?

- А. Мама
- Б. Брат
- В. Хтось інший
- Г. Ніхто

#### 6. Чому вона там?

- А. Бо не закінчила те, що хотіла зробити
- Б. Бо не хоче йти додому
- В. Бо не знає, як повернутися додому
- Г. Бо їй не дозволяють повернутися додому

#### 2. Яким видом транспорту скористалася Альба сьогодні після школи?

- А. Автомобілем
- Б. Мотоциклом
- В. Автобусом
- Г. Метро

#### 7. З ким вона?

- А. З родичем
- Б. З кимось зі школи
- В. З кимось із баскетбольного клубу
- Г. З кимось, хто грає роль

#### 3. Куди вона хотіла поїхати?

- А. У магазин
- Б. У театр
- В. В університетське містечко
- Г. У спортивний заклад

#### 8. Що змусило її змінити свій план?

- А. Дорожньо-транспортна пригода
- Б. Помилка на мапі
- В. Їй не вистачило грошей
- Г. Вона не змінила свій план

#### 4. Чому вона хотіла туди поїхати?

- А. Щоб зробити комусь сюрприз
- Б. Щоб побачитися з кимось
- В. Щоб зробити якусь капость
- Г. Щоб отримати інформацію

#### 9. Зі слів працівника метрополітену, Альба вийшла з метро й повернулася через п'ять хвилин. Чому вона так зробила?

- А. Їй вистачило часу, щоб зробити те, що вона хотіла
- Б. Вона щось забула
- В. Вона помилилася станцією
- Г. Це не стосується справи

#### 5. Де зараз Альба?

- А. У магазині
- Б. У театрі
- В. В університетському містечку
- Г. У спортивному закладі

#### 10. Що є в рюкзаку Альби, крім предметів, описаних її матюком?

- А. Гроші
- Б. Певне лабораторне обладнання
- В. Баскетбольний м'яч
- Г. Більше нічого

ENIGMA



Українське видання © 2025 Geekach LLC • info@geekach.com.ua • www.geekach.com.ua

Директор з виробництва: Сергій Богданюк  
Випускова редакторка: Олена Науменко  
Керівник проекту: Володимир Рибаків  
Керівник видання: Ольга Ручка  
Перекладач: Філіпп Голованів  
Редактор: Сергій Лисенко  
Верстка: АПР Патрікало  
Ліцензійна компанія: Enigma Studio • http://enigma.studio.ua • info@enigma.studio.ua  
Опубліковано: Сідней, Австралія  
Художник: Майте Мадіаеліта  
Редагування: Амелія Салес  
Складання: Хосе Іскердо і Марті Льюка

ENIGMA



1. Останній наш шанс
2. Смерть археолога
3. Убивство в Лень неможливості
4. Снапок магната
5. Із заручинки
6. Код «Червоний»

Якщо вам сподобалася гра, радимо спробувати розкрити інші таємниці.

## ПІДСУМОК ГРИ

**33 або Шерлок Голмс**  
**більше** 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 Інспектор Лестрейд**  
**менше** Шерлок над вами ще довго глузуватиме...  
Хутчіш, беріться за наступну справу!

### УВАГА! НЕ ЧИТАЙТЕ ЦЕЙ ТЕКСТ ДО ЗАВЕРШЕННЯ РОЗСЛІДУВАННЯ!

Завтра, 16 лютого, день народження Джулії (13), тому Альба вирішила купити їй подарунок у ювелірному магазині (18), рекламна вивіска якого висить біля її школи (32). Саме тому вчора вона розбила свою скарбничку (14), попросила в мами планшет (09) і перевірила маршрути автобусів, якими могла б туди доїхати (19).

Вийшовши зі школи рівно о 16:30 (12), Альба сіла на маршрутний автобус № 37, скориставшись своїм проїзним квитком. Автобус мав висадити її на вулиці, де розташований ювелірний магазин (25 і 32). Однак автобус потрапив у ДТП. Пасажирам довелося пересісти на метро (21). Однак Альба не знала, як ним користуватися (18). Вона вийшла на станції з такою самою назвою, як і вулиця, на якій вона живе (02 і 06). На жаль, ця станція була дуже далеко від її дому (26 і 27).

Альба розгубилася, бо не знала, як повернутися додому. Тому знову сіла на метро (06), щоб потрапити в Лореллану, театральний район (28). Вона знала, що знайде там батьків Віктора (29 і 31) — її сусідів (12). Вони зможуть відвезти її додому. Однак якщо вона хоче поговорити з ними, їй доведеться почекати до 20:30, коли закінчиться вистава (29).

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