



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 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 верушає звинувинення 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 скинуту карту гравці здобувають 1 очко під час підрахунку результату. Ви не можете розголошувати інформацію з цієї карти, зокри 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.

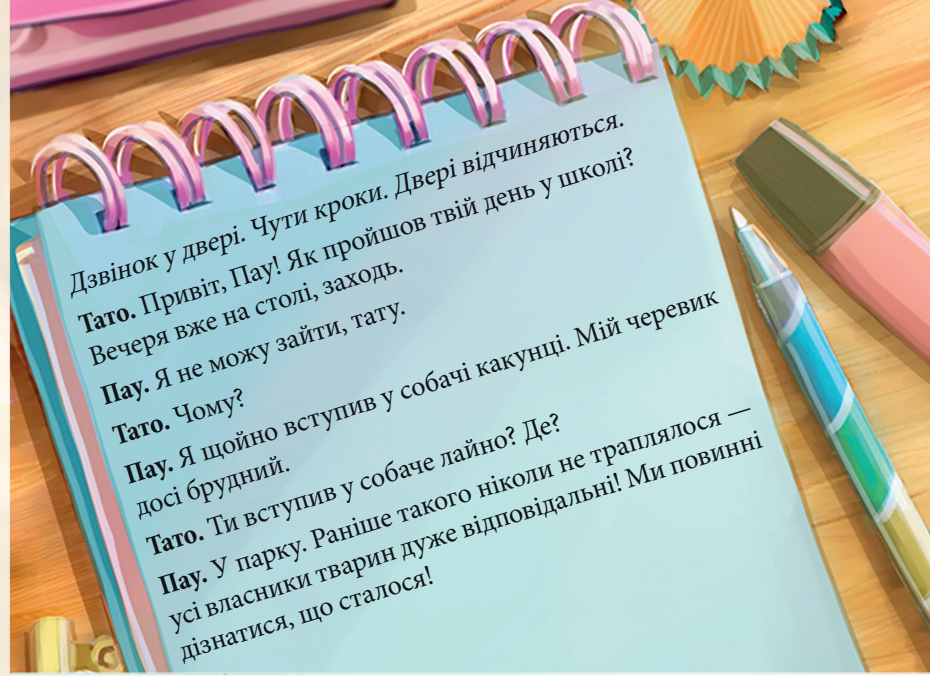
Перевірка

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.

Українське видання © 2025 Geekach LLC • info@geekach.com.ua • www.geekach.com.ua
 Директор з виробництва: Сергій Володимиров
 Випускова редакторка: Олена Намненко
 Керівник проекту: Володимир Рижков
 Керівник видання: Олександр Ручка
 Ліцензія: Enigma Studio • http://system.games • info@system.games
 Оригінальна ідея: Sidm Games, Хосе Іскерро і Марті Лукас
 Редагування: Амелія Салес
 Сценарій: Хосе Іскерро і Марті Лукас
 Художня ілюстрація: Майте Мадінабейті



Якщо вам сподобалася гра, радимо спробувати розкрити інші історії та ігри розробки.



1. Ротвейлер водія автобуса накакав у парку? 6. О котрій годині з'явилися кавелики?

- А. Так
- Б. Ні, цього ранку його не вигулювали в парку
- В. Ні, цього ранку його власник був на роботі
- Г. Ні, кавелики завеликі для нього

2. Бордер-колі ветеринарки накакав у парку?

- А. Так
- Б. Ні, цього ранку його не вигулювали в парку
- В. Ні, цього ранку його власниця була на роботі
- Г. Ні, кавелики завеликі для нього

3. Німецька вівчарка вчительки накакала в парку?

- А. Так
- Б. Ні, цього ранку її не вигулювали в парку
- В. Ні, цього ранку її власниця була на роботі
- Г. Ні, кавелики завеликі для неї

4. Золотистий ретривер аптекарки відповідальний за кавелики?

- А. Так
- Б. Ні, цього ранку його не вигулювали в парку
- В. Ні, цього ранку його власниця була на роботі
- Г. Ні, кавелики завеликі для нього

5. Бульдог дідуся відповідальний за кавелики?

- А. Так
- Б. Ні, цього ранку його не вигулювали в парку
- В. Ні, цього ранку його власник був на роботі
- Г. Ні, кавелики завеликі для нього

- А. Між 9 та 10 годинами ранку
- Б. Між 10 та 11 годинами ранку
- В. Між 11 та 12 годинами дня
- Г. Між 12 та 13 годинами дня

7. Чому власник собаки не прибрав їх?

- А. Бо не дбає про чистоту в місті
- Б. Через якісь фізичні проблеми
- В. Бо поспішав
- Г. Бо не побачив їх

8. Чому це сталося вперше?

- А. Через появу нової сусідки
- Б. Через дорожньо-транспортну пригоду
- В. Через якусь побутову пригоду
- Г. Це не вперше, коли трапилося щось подібне

9. Хто новий сусід?

- А. Учителька
- Б. Аптекарка
- В. Ветеринарка
- Г. Пау

10. Уранці аптекарка почула гавкіт двох собак. Один з них відповідальний за кавелики. А хто другий?

- А. Німецька вівчарка
- Б. Золотистий ретривер
- В. Бульдог
- Г. Ротвейлер



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!

Ветеринарка завжди дивиться в телефон під час прогулянки (10 і 23). Сьогодні вранці водію автобуса довелося різко зупинитися (10 і 14) і посигналізувати (12), щоб не збити її. Через це він потягнув м'язи спини й пішов у аптеку, щоб купити знеболювальну мазь (05).

У нього ротвейлер, великий собака з низьким гавкотом (24), тому водій вирішив вигуляти його по дорозі в аптеку (24). Розмір кавеликів (08) і гавкіт, який аптекарка чула вранці (06), підтверджують це припущення. Також, згідно з мапою району (29 і 30), водію автобуса довелося йти через парк, щоб потрапити в аптеку.

Коли його собака покакав, через біль у спині (20) бідолаха не зміг нахилитися, щоб прибрати кавелики.

Жоден інший собака не міг бути причетний до цього інциденту. Уранці вчителька й аптекарка були на роботі (04 та 18), ветеринарка не ходила в парк (09), а бульдог дідуся занадто малий, щоб накакати стільки (27).

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