

Проверка

Определившись с версией случившегося, **перейдите к ответам на вопросы.**

Возьмите карту «А» с красной рамкой и переворачивайте карты с красной рамкой одну за другой, отвечая на вопросы на сторонах «Б», «В», «Г», «Д».

После того как вы ответили на все вопросы, на сторонах «Е» и «Ж» **прочтите, что произошло на самом деле.**

Проверьте свои ответы на стороне «З» с подсчётом очков. **Каждый правильный ответ приносит 2 очка. Каждая открытая подсказка, не имеющая отношения к делу, лишает вас 1 очка.**

Подсчитайте свои очки, и на стороне «И» вы узнаете, справились ли вы с задачей на уровне Шерлока Холмса или вам нужно ещё потренироваться в раскрытии преступлений.

**Раскрыли дело сами?
Подарите игру друзьям!**

6

Правила для одного игрока

Если вы собираетесь раскрыть дело в одиночку, играйте по тем же правилам со следующими изменениями:

- В руке у вас должно быть 6 карт.
- Когда вы отправляете карту в сброс, вы должны решить, временно вы это делаете или окончательно. Таким образом вы формируете две стопки сброса.
- Когда стопка карт с подсказками опустеет, а количество карт, которые вы точно решили сбросить, больше шести, перемешайте карты, по которым вы ещё не приняли окончательное решение, и используйте их как новую стопку подсказок (Да, вы будете использовать уже сброшенные подсказки!). Теперь, если вы захотите убрать карту в сброс, это решение уже будет окончательным.

7



ENIGMA
STUDIO

8

Правила игры

ЭЛЕМЕНТАРНО!

13 заложников

КОМПОНЕНТЫ:
37 карт



Описание игры

«Элементарно! 13 заложников» – это кооперативная игра-детектив, в которой вам нужно раскрыть преступление всем вместе при помощи информации на картах. Анализируйте полученные сведения, открывайте нужные карты и сбрасывайте те, которые, по вашему мнению, не имеют отношения к делу.

Не смотрите карты, сначала прочтите правила!

9

Цель игры

Восстановить картину преступления.

Подготовка к игре

Отложите карты с красной рамкой и не смотрите до конца игры.

- Прочитайте диалог бойцов отряда специального назначения на стр. 3.
- Выньте карты из плёнки и переверните колоду так, чтобы карта с зелёной рамкой оказалась внизу.
- Вытащите снизу карту с зелёной рамкой (она будет сразу видна стороной 01), положите её в центр стола и перемешайте остальные карты, не разглядывая их.
- Раздайте по 3 карты каждому игроку (при игре шестером или большим количеством игроков — по 2 карты). Правила для одного игрока приведены на стр. 7 правил.
- Оставшиеся карты положите стопкой рубашкой вверх в центр стола.
- Выберите первого игрока.

2

Альфа: 12 часов 4 минуты. Отряд особого назначения готов войти в ювелирный магазин «Золотой дворец», на который сегодня утром, в 9:07, был совершён вооружённый налёт.

Альфа: Мы предполагаем, что в помещении находятся 13 заложников и неустановленное число грабителей. Заходим.

Шум. Вдалеке слышны крики «Давай, вперёд!»

Альфа: Это Альфа. Мы внутри.
Звуки шагов и шумное дыхание из-за напряжения и адреналина. Раздаются голоса других бойцов: «Никому не двигаться! Полиция!»

Альфа: В главном зале чисто.

Браво: Это Bravo. Зона 1 – чисто.

Альфа: Будь осторожен. Они могут нас ждать.

Чарли: Это Чарли. Зона 2 – чисто. Здесь четыре заложника: все связаны и с мешками на головах.

Альфа: Дельта, что у тебя?

Дельта: Это Дельта. Зона 3 – чисто. Здесь ещё пять заложников, тоже с мешками на головах. В форме сотрудников магазина.

Альфа: Где же они, чёрт побери?

Эко: Это Эко. Зона 4 – чисто. Ещё четыре заложника.

Альфа: Оцепить периметр. Они где-то здесь. Есть что-нибудь?

Эко: Чисто.

Дельта: Чисто.

Чарли: Чисто. Нам надо вывести заложников. Им нужна вода.

Альфа: Проклятье! Куда они могли подеваться? И где украшения?

3

Ход игры

Игроки поочерёдно выкладывают карты — либо в открытую в центр стола, если считают их важными, либо в закрытую в стопку сброса, если информация кажется им несущественной.

В свой ход каждый игрок выполняет одно из следующих действий:

А) РАСКРЫВАЕТ ИНФОРМАЦИЮ: Выберите карту из руки и положите её на стол так, чтобы все игроки могли прочитать, что на ней написано. Мы рекомендуем в этот момент зачитывать вслух всю информацию с карты.

Если вы положите на стол карту, которая не имеет отношения к делу, то в конце игры потеряете 1 очко. Будьте осторожны! Некоторые подсказки совершенно необходимы для раскрытия преступления.

Б) СБРАСЫВАЕТ КАРТУ: Выберите карту с руки и положите её рубашкой вверх в стопку сброса. Вы не можете делиться информацией с этой карты до того, как все остальные карты будут разыграны.

ВАЖНО: в конце игры в стопке сброса должно быть не менее 6 карт. Если в конце игры карт в стопке сброса оказалось меньше, вы лишаетесь 3 очков за каждую недостающую карту.

4

В конце хода возьмите карту, если колода ещё не опустела.

Чтобы раскрыть дело, очень важно обсуждать имеющуюся информацию. Постоянно проверяйте открытые подсказки и перечитывайте, что на них написано.

Вы не можете обсуждать информацию с карт у вас в руке, но можете произносить **выделенные слова** и текст в рамочке со скрепкой.



Построение версии случившегося

Когда все подсказки открыты или отправлены в сброс, игроки обсуждают имеющиеся у них сведения и все вместе выстраивают версию случившегося.

На этом этапе вы можете без ограничений обсуждать информацию со сброшенных карт, если вы её запомнили.

5