

Правила игры

# ЭЛЕМЕНТАРНО!

Билет в один конец

КОМПОНЕНТЫ:  
37 карт



## Описание игры

«Элементарно!» – 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!**

## Цель игры

Восстановить картину преступления.



## Подготовка к игре

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

- Прочитайте телефонный разговор на стр. 4.
- Положите колоду с картами рубашкой вверх 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 вшестером или большим количеством игроков — по 2 карты).
- Оставшиеся карты положите в виде стопки рубашкой вверх в центр стола.
- Выберите первого игрока.

*Правила для одного игрока  
приведены на стр. 8.*

**Карачи, Пакистан. 22 июня 1963 г., 06:50**

*Мужчина подходит к купе и стучит в дверь.*

**Контролёр:** Доброе утро! Мы прибыли в Карачи.

*Тишина. Он стучит снова.*

**Контролёр:** Мистер Хан? Мистер Сухат? Доброе утро! Наш поезд прибыл в Карачи, конечная. Вам придётся покинуть вагон.

*Тишина. Он стучит снова.*

**Контролёр:** Мистер Хан, мистер Сухат!

*В купе какое-то движение. Едва различим чей-то голос.*

**Контролёр:** Доброе утро!

*Голос всё ещё слабый, но становится более отчётливым, слышны взволнованные ноты.*

**Пассажир:** Мистер Хан? Мистер Хан! Помогите! На помощь!

**Контролёр:** Что у вас происходит?

*Он пытается открыть дверь купе, но безрезультатно.*

**Контролёр:** Дверь заперта. Откройте, пожалуйста!

*Дверь открывается.*

**Пассажир:** Мистер Хан не дышит! Вызовите врача!

**Контролёр:** Что случилось?

**Пассажир:** Врача! Скорее!

## 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 выложите 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 из 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.

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 вслух выделенные слова и текст в рамочке.



## Построение версии случившегося

Когда все карты разыграны 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.

## 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 карта, не имеющая отношения к делу, лишает вас 1 очка.**

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

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

## 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, не меньше 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.

**АВТОРЫ:** Жозеп Искьердо, Марти Лукас,  
GDM Games

**ИЛЛЮСТРАТОР:** Амелия Салес

**Ответственный редактор:** Анастасия  
Ермакова

**Дизайнер-верстальщик:** Юлия Третьякова

**Технолог:** Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается  
Александру Пешкову и Екатерине  
Плужниковой.



Больше интересных настольных  
игр для взрослых и детей на сайте  
компании «Стиль Жизни»

 [WWW.LIFESTYLELTD.RU](http://WWW.LIFESTYLELTD.RU)

**ENIGMA**  
STUDIO

© Enigma Studio OOD

# Путь Короля

Удастся ли вам добиться  
процветания и справедливости  
в своём королевстве?

Узнайте все 12 концовок  
этого приключения!



ПОВОРОТЫ  
СУДЬБЫ

10