

★ Дикий Запад ★ Правила игры

ЭЛЕМЕНТАРНО!

Проклятая шахта

КОМПОНЕНТЫ:
37 карт

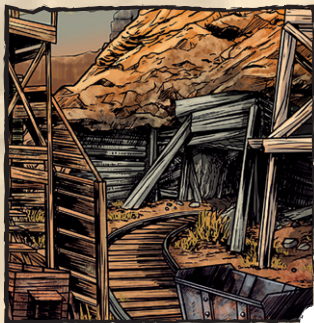
12+



1-8



60 мин.



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 до конца игры.

- Прочитайте диалог ковбоя и шерифа 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 лицевой 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). Правила для одного игрока приведены на стр. 8 правил.
- Оставшиеся карты положите стопкой рубашкой вверх в центр стола.
- Выберите первого игрока.

**Торнадо Таун, округ Сан-Мигель, Нью-Мексико.
14 марта 1878 г.**

(К полицейскому участку подъезжает ковбой.)

Ковбой: Шериф, скорее взгляните на это!

(Слышно, как приближается кто-то в сапогах со шпорами.)

Шериф: Что на этот раз?

Ковбой: Мы только что получили сообщение от бригадира. В Проклятой шахте снова несчастный случай!

Шериф: В сотый раз тебя прошу — перестань так называть эту шахту! Никаких проклятий не существует.

Ковбой: Простите, сэр. Вот, прочитайте.

Шериф: Хм... «Новый взрыв в Проклятой шахте.»

Господи, неужели кому-то было не лень набирать это слово?! «Точка. Джон Аллен мёртв. Точка.»

Ковбой: Вы возьмётесь за это дело?

Шериф: Конечно я за него возьмусь! Нравятся мне эти предрассудки или нет, но я обыщу все закоулки этой шахты, пока не выясню, что произошло на самом деле.

Ковбой: Но, шериф, шахта может быть...

Шериф: Даже не пытайся закончить эту мысль!
Даже не пытайся...

(Слышны удаляющиеся шаги.)

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.

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.



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.

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!**

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.

АВТОРЫ: Жозеп Искьердо Санчес,
Мarti Лукас Фелиу

ИЛЛЮСТРАТОР: Амелия Салес

Ответственный редактор: Анастасия
Ермакова

Дизайнер-верстальщик: Анна Медведева

Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается
Александру Пешкову и Екатерине
Плужниковой.



Если вам понравилась эта игра,
загляните на сайт компании
«Стиль Жизни»

 **WWW.LIFESTYLELTD.RU**

Там вы найдёте множество других
интересных настольных игр для
взрослых и детей!

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