



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Коварный Фрукт



Обратите внимание:

мелкий шрифт.

Для прочтения правил может
понадобиться взрослый игрок.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Во Фруктовом городе случилось невероятное: ночью банда коварных фастфудов ограбила банк, украв из сейфа все накопления добропорядочных фруктовых граждан! Все очень взволнованы. Известно лишь одно: грабителям удалось скрыться, переодевшись в костюмы фруктов, чтобы замести следы.

Проведите расследование и узнайте, в каких обличьях теперь скрываются лидер банды коварных «фруктов» и два его помощника. А верный полицейский пёс Кокос поможет вам проверить показания свидетелей и задержать виновных!

Компоненты



Планшет детектива



Планшет Кокоса



9 жетонов фруктов



5 двусторонних
жетонов
с цифрами



Жетон ведущего



84 карточки фруктов




**Дневная
сторона**
От 2 до 5

мирных фруктов
на светлом фоне




**Ночная
сторона**
3 коварных
фрукта на

тёмном фоне

Цель игры

Опросите мирных жителей и узнайте, какие 3 фрукта — совсем не фрукты, а фастфуд в костюмах. Разоблачите как можно больше групп коварных фруктов за игру.



Подготовка к игре

1 Положите **планшет детектива** в центр стола и разложите на нём **9 жетонов фруктов** стороной с фруктами вверх.

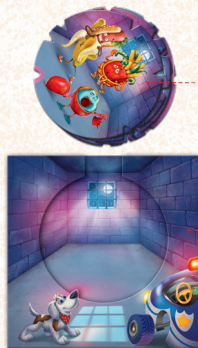
2 Перемешайте **карточки фруктов дневной стороной** ☀ **вверх**. Отсчитайте 20 карточек и положите их в выемку планшета детектива также дневной стороной вверх — это **стопка свидетелей**.

3 Оставшиеся карточки фруктов переверните **ночной стороной** 🌙 **вверх** и раздайте по **3 карточки** каждому игроку (или возьмите **5 карточек**, если вы играете **в одиночку**). Вы можете смотреть на **дневную сторону** ☀ своих карточек, но не показывайте её другим игрокам.

4 Положите оставшиеся карточки на стол в виде **колоды ночной стороной** 🌙 **вверх** так, чтобы все могли до них дотянуться.

5 Рядом положите **планшет Кокоса** и **жетоны с цифрами**.

6 Игрок, который последним ел свежие фрукты, становится ведущим и берёт себе **жетон ведущего**.



Игрок 1



Игрок 2

Пример подготовки к игре вдвоём



Ход игры

Игроки действуют вместе как одна команда детективов. Игру начинает **ведущий**. С каждым новым раундом эта роль передаётся по часовой стрелке. Каждый раунд состоит из следующих шагов:



Шаг 1: Положите карточку на планшет Кокоса

**Если на планшете Кокоса уже есть карточка, пропустите этот шаг.*

Ведущий берёт верхнюю карточку из **стопки свидетелей** и выкладывает её на планшет Кокоса **дневной стороной** ☀️ **вверх**, проверяя, что карточка вставлена правильно. Розовая отметка по краю карточки должна совмещаться с носом пса Кокоса на планшете (см. рис. ниже). Это **карточка коварных фруктов**.

Внимание! Не смотрите на **ночную сторону 🌙 этой карточки!** В ходе игры вам нужно узнать, какие 3 коварных фрукта на ней спрятались!



Важно:

- Не обращайте внимания на дневную сторону **карточки на планшете кокоса**. Для этой карточки имеет значение ТОЛЬКО **ночная сторона** 🌙.
- На **всех остальных карточках**, которые вы будете использовать в игре, имеет значение ТОЛЬКО **дневная сторона** ☀️, а ночная служит в качестве рубашки.

Пример: ведущий — **Влад**. Он выкладывает карточку на планшет Кокоса **дневной стороной** ☀️ **вверх**, не глядя на **ночную сторону** 🌙. Ему и другим игрокам предстоит вычислить коварные фрукты, спрятавшиеся на **ночной стороне** 🌙 этой карточки.



Шаг 2: Выложите карточку свидетелей

Ведущий выкладывает в центр стола верхнюю карточку из **стопки свидетелей дневной стороной** ☀ **вверх**. Она поможет всем понять, какие фрукты можно проверить в этот ход.

Пример: на карточке изображены Банан 🍌, Яблоко 🍏, Груша 🍏 и Апельсин 🍊.



Шаг 3: Выберите и выложите по одной карточке из руки

Пришло время опросить свидетелей. Каждый игрок, включая ведущего, выбирает из своей руки карточку для проверки и кладёт её на стол **ночной стороной** 🌙 **вверх** (чтобы никто заранее не увидел, какие на ней фрукты). Для успеха в игре желательно, чтобы хотя бы один фрукт на **дневной стороне** ☀ выбранной карточки совпадал с одним из фруктов на карточке свидетелей (см. **Шаг 2**). Выкладывайте карточки без совпадений, **ТОЛЬКО** если у вас нет другого выбора!

Карточка свидетелей

Примечание: Если вы играете **в одиночку**, откройте **дневной стороной** ☀ **вверх** ещё одну дополнительную карточку из **колоды после** того, как выберете карточку из руки.

Внимание! Если на этом этапе кто-либо из игроков понимает, что ни одна из его карточек никак не поможет в расследовании дела, **один раз за игру** он может сбросить все карточки из руки (убрать их под низ колоды) и взять новые из колоды. После этого он выбирает карточку из руки, как обычно.

Карточка Юли



Карточка Влада



Карточка Даши

Шаг 4: Переверните выбранные карточки

Игроки переворачивают выложенные карточки **дневной стороной** ☀ **вверх** и изучают фрукты на них.

Пример:

- **Юля** кладёт карточку с  и , потому что оба фрукта на ней также встречаются на карточке из стопки свидетелей.
- **Даша** — карточку с ,  и . У неё с карточкой из стопки свидетелей совпадает только .
- У **Влада** не нашлось подходящей карточки, поэтому он выбирает карточку наугад, и  у него совпал с  на карточке **Даши**.



Шаг 5: Выберите две карточки для проверки

Ведущий выбирает **две любые открытые карточки**, между которыми есть хотя бы один совпадающий фрукт. Одной из этих карточек может быть карточка свидетелей, выложенная в **Шаге 2**, но её использовать необязательно. На планшете Кокоса будут проверяться только те фрукты, которые совпадают на **двух выбранных** карточках.

Пример: **Влад** выбирает карточку **Юли** ( и ) и карточку свидетелей (, ,  и ), потому что между ними есть два совпадения. В зависимости от результата такой проверки у игроков будет шанс обвинить или оправдать сразу двух фруктов.



Шаг 6: Проверьте метки

Ведущий переворачивает обе выбранные карточки **ночной стороной** 🌙 **вверх** и совмещает розовые метки на них. Потом он кладёт карточки на планшет Кокоса, поверх карточки коварных фруктов так, чтобы розовые метки были совмещены с носом пса Кокоса.

Если через прорези на проверяемых карточках вы увидите **красные сигналы**, значит, среди проверяемых фруктов есть совпадения. Если вы не увидели ни одного **красного сигнала**, или увидели лишь маленький кусочек сигнала, значит, проверяемые фрукты не имеют с коварными фруктами ничего общего.



Пример: игроки увидели один красный сигнал. Значит, один из проверяемых фруктов (🍏 или 🍌) — коварный, но какой именно — пока неясно.

Шаг 7: Сделайте выводы и передвиньте жетоны фруктов

В зависимости от количества видимых красных сигналов, переложите жетоны фруктов, которых вы проверяли, на сторону с папкой **«Невиновные»** ✅, **«Подозреваемые»** 🕒 или **«Виновные»** ❌ на планшете детектива:

👉 **Нет сигналов** → все проверяемые фрукты **невиновны**.

👉 Сигналов **столько же**, сколько проверяемых фруктов → все проверяемые фрукты **виновны** — переверните жетоны на сторону **фастфудов**.

👉 Сигналов **меньше**, чем проверяемых фруктов → часть проверяемых фруктов виновны, и вам нужно выяснить, какие именно. Пока же все они **под подозрением**.

Совет: используйте жетоны с цифрами, чтобы обозначить, сколько преступников в каждой группе подозреваемых.



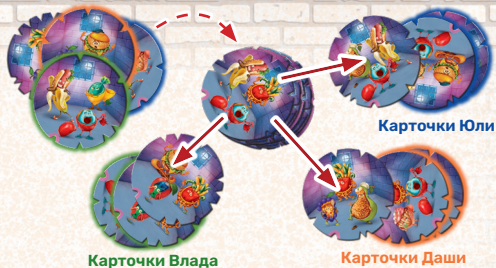
Пример: Влад перемещает 🍏 и 🍌 на сторону «Подозреваемые» и добавляет к ним жетон с цифрой «1».

Шаг 8: Конец хода

Ведущий подкладывает все сыгранные в этот ход карточки, включая 2 верхние карточки с планшета Кокоса, под низ **колоды ночной стороной** 🌙 **вверх**. Затем каждый игрок добирает по 1 карточке из колоды.

Шаг 9: Обсуждение

Обсудите, какая новая информация вам открылась. Может быть, кого-то ещё из фруктов уже можно оправдать или обвинить? Делитесь догадками и стройте логические цепочки, но **не показывайте друг другу свои карточки** и **не называйте фрукты на них**.



Пример: Даша предлагает в следующий ход проверить 🌙, чтобы понять, не он ли был виновным.



Шаг 10: Конец расследования и/или начало следующего раунда

Если после обсуждения никто из игроков не уверен, что обнаружены все виновные:

- **начните новый раунд с Шара 2**. Передайте жетон ведущего следующему игроку по часовой стрелке — он становится новым ведущим.

Если же один из игроков считает, что дело распутано и уже можно вычислить всех трёх коварных фруктов, и ведущий согласен:

- игроки вместе обсуждают выдвинутую версию;
- ведущий называет всех трёх фруктов, а потом переворачивает карточку на планшете Кокоса **ночной стороной** 🌙 **вверх**, чтобы проверить догадку:



Если вы обвинили кого-то, кто на самом деле не преступник, то вся команда проигрывает, а игра на этом завершается.



Если ваши предположения верны — дело раскрыто! Отложите карточку коварных фруктов, чтобы не забыть, сколько дел вы раскрыли, и **начните новое расследование с Шара 1** (передайте жетон ведущего следующему игроку и верните все жетоны фруктов обратно на планшет детектива).



Конец игры

Игра завершается в одном из двух случаев:

- **Ведущий неверно назвал хотя бы одного из коварных фруктов.** Вся команда проигрывает! Попробуйте сыграть ещё раз.
- Стопка свидетелей опустела, и ведущий не может выполнить **Шаг 1** или **Шаг 2** своего хода. Посчитайте, сколько дел вам удалось раскрыть, и узнайте свой результат:

0-1

РАСКРЫТОЕ ДЕЛО:

Возможно, вам стоит сменить тактику и опрашивать больше свидетелей – при расследовании важно собрать как можно больше информации!

2

РАСКРЫТЫХ ДЕЛА:

Неплохо, но чтобы быстрее приходиться к верным выводам, вам нужно больше обсуждать полученную информацию!

3

РАСКРЫТЫХ ДЕЛ:

Очень хорошо! Чтобы стать настоящими мастерами, вам осталось лишь ополитровать свои приёмы!

4+

РАСКРЫТЫХ ДЕЛ:

Поздравляем! Вы мастера расследований! Хотите испытание посложнее? В следующий раз при подготовке к игре отложите в стопку свидетелей на 1 карточку меньше. Продолжайте уменьшать количество карточек в стопке свидетелей и добивайтесь всё более впечатляющих результатов!

Авторы игры: Александр Пешков, Екатерина Плужникова | **Иллюстратор:** Марина Чулкова
Руководитель редакции: Анастасия Губанова | **Редакторы проекта:** Мария Кравченко, Анастасия Филонова
Корректор: Полина Басалаева | **Художественный руководитель:** Анастасия Дурова
Вёрстка: Артур Бурлаков | **Технолог:** Алёна Александрова



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru



Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors