

Итак, из дома известного коллекционера и ювелира Мистера Грега был похищен один из самых больших бриллиантов в мире. Преступление произошло в то время, когда в доме находились гости, приглашённые хозяином на ужин. Прибыв на место преступления, полиция установила, что грабителей было двое: кто-то из гостей, выкравший бриллиант и передавший его второму соучастнику караулившему снаружи дома. В итоге последний скрылся вместе с камнем. Единственный шанс разыскать скрывшегося преступника и найти украденный камень — это раскрыть его соучастника действовавшего в середине дома. То есть установить, кто из гостей Миссис Скайд, Миссис Рипли, Миссис Роуз, Преподобный Чемберлен, Профессор Уокер или Сержант Лейбел им окажется.

Теперь пришла очередь детективов (в лице участников игры) проявить свою смекалку, находчивость и профессионализм, чтобы раскрыть это запутанное преступление.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Подготовка к игре

Разверните игровое поле. Расставьте по своим местам все 6 фишек в соответствии со своим цветом: Миссис Скайд — желтая; Миссис Рипли — красная; Миссис Роуз — голубая; Преподобный Чемберлен — черная; Профессор Уокер — зеленая; Сержант Лейбл — синяя.

В игре принимают участие все фишки без исключения, даже если в игре менее шести участников.

Рассортируйте карточки на три колоды по следующим признакам:

- а) карточки — улики;
- б) карточки — комнаты,
- в) карточки — подозреваемые.

(Карточки для информации участия в игре не принимают.) Переверните их лицевой стороной вниз и перемешайте каждую колоду по отдельности. Затем, возьмите из каждой колоды по 1 карточке и поместите их в конверт преступника. Оставшиеся карточки перемешайте в

одной колоде и разделите между игроками. Не важно, если каждому детективу достанется не одинаковое количество карточек. Каждый детектив берет себе по одному листу для записей и карандаш.

Цель игры

В ходе игры, детектив обязан определить — кем, при помощи какого инструмента был похищен бриллиант, и из какой комнаты преступник передал его соучастнику.

Ход игры

При помощи кубиков, игроки определяют и очередность хода. Затем детектив, которому досталось право первого хода, бросает кубики и передвигает на выпавшее количество шагов того подозреваемого, которого он собирается включить в свою версию. Игроки не привязаны индивидуально к конкретным фишкам. Передвигая выбранного Вами подозреваемого, старайтесь переместить его в ту комнату, из которой, по Вашей версии, подозреваемый передал соучастнику похищенный бриллиант. Ходить можно как угодно — вверх, вниз, вправо, влево, но не по диагонали. Разрешается менять направление фишки любое количество раз за время одного хода.

Комнаты в противоположных углах соединены секретными ходами. Вы можете воспользоваться ими, используя ход, не бросая кубики. Попав в нужную Вам комнату, выдвигайте свою версию.

Как выдвигать версии

Предположите, какие именно карточки находятся в конверте, при этом исключив из их числа те, которые достались Вам.

Пример. Вам достались следующие карточки: «Профессор Уокер», «Кухня» и «Столовая». Тогда, Вы заводите красную фишку (Миссис Рипли) в гостинную и говорите:

— *Я считаю, что именно Миссис Рипли с помощью булавки похитила бриллиант и именно из этой комнаты передала его своему неизвестному напарнику.*

Затем, другие игроки по очереди стараются опровергнуть его версию. Первым попробовать должен детектив слева. Этот детектив смотрит в свои карточки, проверяя, есть ли у него одна из названных карт. Если у него есть одна, он должен показать ее только игроку выдвинувшему версию и никому более. Если у него есть более одной из названных карточек, он показывает одну на свой выбор. Если у него нет ни одной из названных карточек, то право опровержения переходит к следующему игроку слева. Как только какой то из детективов покажет одну из названных карточек — это доказательство того, что ее нет в конверте. Значит выдвинутая версия ошибочна. Заканчивайте свой ход, записав эту карточку к себе в лист для записей.

После того, как первый игрок выдвинет и отработает свою версию, право хода переходит к следующему детективу. Тот, в свою очередь, бросает кубики и делает свой ход. Если в ходе игры, игрок собирается выдвинуть версию в отношении подозреваемого, который уже находится в комнате, подходящей для его версии — бросать кубики ему не надо, свою версию он выдвигает сразу.

Если никто из детективов не опроверг выдвинутой версии, игрок, выдвинувший ее, может заканчивать игру обвинением, если он уверен, что раскрыл преступление. Он утверждает:

— Я обвиняю Миссис Рипли в том, что она похитила бриллиант при помощи булавки и передала его неизвестному соучастнику через окно гостиной.

Затем игрок, выдвинувший обвинение, аккуратно заглядывает в конверт, чтобы никто кроме него не видел какие карточки в нем находятся.

Если он угадал все три карточки — он выиграл игру, раскрыв совершенное преступление.

Запомните, каждый детектив может выдвинуть только одно обвинение за одну игру. В то время как, версии можно выдвигать без численное количество раз.

Если обвинение оказалось ошибочным, детектив выдвинувший его,

отстраняется от дальнейшего расследования и участвует в игре только для того, чтобы опровергать версии других детективов.

ПРИМЕЧАНИЯ:

1. Если за один ход, Вы не смогли завести выбранного Вами подозреваемого в намеченную комнату, он остается на поле до следующего Вашего хода. Последующими ходами нужно обязательно зайти оставленной на поле фишкой в любую из комнат. Другим игрокам, в последующих ходах, разрешается использовать фишки только из числа находящихся в комнатах или стоящих на своих исходных позициях.
2. В одной комнате могут находиться несколько подозреваемых одновременно.
3. Версии и обвинения следует выдвигать только тогда, когда Ваш подозреваемый находится именно в той комнате, которая прозвучит в Вашей версии или обвинении.
4. Если во время Вашего хода на кубиках выпало большее количество шагов чем Вам нужно, чтобы попасть в нужную Вам комнату, тогда лишние шаги сгорают.

Итак, детективы, за работу! Желаем вам удачи!

З будинку відомого колекціонера та ювеліра Містера Грега було викрадено один з найбільших діамантів світу. Злочин стався в той час, коли в будинку перебували гості, запрошені господарем на вечерю. Прибувши на місце злочину, поліція з'ясувала, що зловмисників було двоє: хтось із запрошених поцупив діамант та передав його іншому співучаснику злочину, який чекав зовні будинка. Останній зник разом з каменем.

Єдиний шанс розшукати зниклого злочинця та знайти викрадений камінь — це викрити зловмисника, який діяв у середині будинка. Тобто встановити, хто з гостей Містера Грега — Місіс Скайд, Місіс Ріплі, Місіс Роуз, Привелебний Чемберлен, Професор Уокер чи Сержант Лейбл — ним опиниться.

Тепер настала черга детективів (тобто гравців), проявити свої спритність, винахідливість та професіоналізм, для того, щоб розкрити цей заплутаний злочин.

ПРАВИЛА ГРИ

Підготування до гри

Розгорніть ігрове поле. Розставте на свої місця усі 6 фішок, згідно зі своїм кольором: Місіс Скайд — жовта; Місіс Ріплі — червона; Місіс Роуз — блакитна; Привелебний Чемберлен — чорна; Професор Уокер — зелена; Сержант Лейбл — синя.

В грі беруть участь всі фішки без виключень, навіть якщо в грі менше шести учасників. Розділіть картки на три колоди за такими ознаками:

- а) картки — речові докази;
- б) картки — кімнати;
- в) картки — підозрювані.

(Примітка: картки для інформації участі в грі не беруть). Переверніть їх лицьовою стороною донизу та перемішайте кожен колоду окремо. Потім, дістаньте з кожної колоди по 1 картці та покладіть їх у конверт злочинця. Інші картки перемішайте усі разом в одній колоді і розділіть їх поміж гравцями. Не має значення, якщо кожному гравцю дістанеться

не однакова кількість карток. Кожен детектив бере собі по одному аркушу для поміток та олівець.

Мета гри

В ході гри детектив повинен з'ясувати — ким, за допомогою якого знаряддя було викрадено діамант та з якої кімнати зловмисник передав його своєму співучаснику.

Хід гри

За допомогою кубиків гравці з'ясовують черговість ходів. Потім детектив, що виборює право першого ходу, кидає кубик і пересуває на визначену кількість кроків того підозрюваного, якого він збирається назвати в своїй версії. Гравці не прив'язані індивідуально до конкретних фішок. Пересуваючи обраного Вами підозрюваного, намагайтесь дістатися ним тієї кімнати, з якої за Вашою версією, підозрюваний передав своєму співучаснику вкрадений діамант. Ходити можна як завгодно — угору, вниз, вправо, вліво, але не по діагоналі. Дозволяється змінювати напрямок фішки будь-яку кількість разів під час одного ходу. Кімнати в протилежних кутах з'єднані секретними ходами. Ви можете скористатись ними під час свого ходу, не кидаючи кубики.

Діставшись потрібної Вам кімнати, висувайте свою версію.

Як висувати версію

Зробіть припущення, які саме картки знаходяться у конверті, включивши з них ті, які дісталися Вам

Приклад. Вам дісталися такі картки: «Професор Уокер», «Кухня», «Ідальня». Тоді Ви заводите червону фішку до гостьової кімнати і кажете:

— *Я вважаю, що саме Місіс Рінлі скоїла злочин за допомогою шпильки та саме із цієї кімнати передала його своєму співучаснику.*

Потім інші гравці по черзі повинні намагатися спростувати цю версію. Першим повинен спробувати детектив, що знаходиться

ліворуч. Він розглядає свої картки та перевіряє, чи є в нього ті, що назвав гравець, висуваючий версію. Якщо є одна з карток, він повинен показати її гравцеві, що висував версію і більше нікому. Якщо в нього є більш ніж одна з названих карток, тоді він показує одну на свій вибір. Якщо ж в нього нема жодної з названих карток, право спростовування версії переходить до іншого гравця ліворуч. Якщо хоч один з гравців показав названу картку, це є ознакою того, що цієї картки у конверті немає і висунута версія є помилковою. Закінчуйте свій хід, відмітивши цю картку в своєму аркуші для відміток

Після того, як перший детектив висунув та відпрацював свою версію, право подальшого ходу належить наступному гравцю ліворуч. Той в свою чергу кидає кубики і робить свій хід за прикладом першого гравця. Якщо в ході гри, хтось з детективів збирається висунути версію по відношенню до підозрюваного, який вже перебуває в кімнаті, що відповідає його версії, кидати кубики він не повинен, свою версію він висовує відразу.

Якщо ніхто з детективів не зміг спростувати висунутої версії, гравець що її висував, може закінчувати гру звинуваченням, якщо впевнений, що розкрив злочин. Він стверджує:

— *Я звинувачую Місіс Піплі в тому, що саме вона викрала діамант за допомогою шпильки, та саме з цієї кімнати передала його своєму співучаснику.*

Потім, гравець що висунув звинувачення, обережно зазирає у конверт, так щоб інші гравці не помітили його змісту. Якщо гравець правильно назвав усі три картки — він переміг.

Пам'ятайте, кожен детектив має право висунути лише одне звинувачення під час однієї гри. В той час коли версій можна висовувати скільки завгодно.

Якщо ж звинувачення виявилось помилковим і гравець, що його висовував, помилився хоча б з однією картокою, він усувається від подальшого розслідування і бере участь у грі лише для того, щоб спростовувати версії інших детективів.

ПРИМІТКИ:

1. Якщо під час ходу, гравцеві не вистачило кількості кроків, щоб завести підозрюваного у намічену Вами кімнату, обрана Вами фішка залишається на своєму місці до наступного Вашого ходу. Наступними ходами потрібно обов'язково дістатися залишеною на полі фішкою будь-якої кімнати. Інші гравці, у наступних ходах, повинні використовувати лише ті фішки, що знаходяться на своїх початкових позиціях або перебувають у кімнатах.
2. В одній кімнаті водночас можуть перебувати декілька підозрюваних.
3. Версії та звинувачення потрібно висовувати лише тоді, коли підозрюваний перебуває саме в тій кімнаті, яку Ви збираєтесь оголосити у своїй версії чи звинуваченні.
4. Якщо під час Вашого ходу на кубиках випало більше кроків ніж потрібно, щоб дістатися потрібної кімнати, залишок кроків скасовується.

Отже, детективи за роботу! Бажаємо Вам успіху!