Q SYSTEM
Детективні ігри

— це серія кооперативних детективних ігор, кожна з яких пропонує вам застосувати свої дедуктивні здібності та спробувати розкрити загадковий злочин. У серії «Шерлок» ви заочно змагаєтеся в розслідуванні справ з легендарним детективом з Бейкер-стріт. Зможете впоратися не гірше, ніж геніальний Шерлок Голмс? Чи товктиметеся на одному місці, як інспектор Лестрейд?

Розслідування починається з короткого вступу, що знайомить вас із деталями справи. Викладайте потрібні докази й скидайте зайві, обговорюйте свої теорії та застосовуйте силу дедукції, щоб розгадати таємницю!

Кожна справа — особлива й неповторна, і розкрити її ви зможете лише раз. Утім, це ще не кінець! Якщо хочете отримати задоволення іншого типу, побудьте звичайним спостерігачем, організувавши партію для компанії друзів. Іноді дивитися, як ворушать звивинами інші, так само весело, як грати самому.

Перш ніж починати гру, ознайомтеся з правилами й сюжетом!

Приготування до гри

- Прочитайте сюжет на звороті цієї сторінки.
- Візьміть карту з номером «1», покладіть її на стіл горілиць і перетасуйте решту карт, не дивлячись на них.
- Роздайте по 3 карти на руку кожному гравцеві (або по 2 карти, якщо гравців 6 або більше; правила для соло-гри дивіться далі).
- Решту колоди покладіть долілиць у центрі столу.

Перебіг гри

Гравці ходять по черзі, виконуючи одну з двох можливих дій.

А. **Викласти доказ**. Виберіть карту на своїй руці й покладіть її горілиць у центрі столу, щоб усі могли прочитати написане на ній. Для зручності радимо прочитати текст уголос.

Викладений на стіл доказ стає доступним для всіх. Гравці можуть будь-коли ділитися своїми теоріями й обговорювати викладені карти в будь-який момент гри.

Порада! Щоб вибрати, хто першим викладе доказ, спершу обговоріть наявну інформацію. Ви не можете показувати одне одному карти на руці або зачитувати повний текст з них, але можете прочитати вголос підкреслені слова або такий **текст в рамочці:**



Якщо ви викладете доказ, що не стосується справи, то наприкінці гри втратите 1 очко. Але двічі подумайте, перш ніж скинути карту. Без деяких доказів ви не зможете розкрити справу.

Б. **Скинути доказ**. Виберіть карту з руки й покладіть її долілиць у скид. Ви не можете розголошувати інформацію з цієї карти, доки гравці не викладуть або не скинуть усі карти.

Важливо! Наприкінці гри в скиді повинно бути не менше ніж 6 карт. Інакше ви відразу програєте!

Виклавши чи скинувши карту, візьміть одну карту з колоди.

Коли всі докази викладені або скинуті, а колода вичерпалася, гравці обговорюють доступну інформацію і роздумують над імовірною версією подій. На цьому етапі ви нарешті можете поділитися будь-якою інформацією зі скинутих карт, якщо досі її пам'ятаєте.

Перевірка

Коли гравці визначаться з остаточною версією подій, вони відкривають запитання і дають відповіді на них. Після цього вони розгортають лист, читають, що було насправді, і звіряють відповіді. За кожну правильну відповідь гравці здобувають 2 очки. За кожен викладений доказ, що не стосується справи, вони втрачають 1 очко. Порахуйте свій результат і дізнайтеся, чи вдалося вам утерти носа поліціянту зі Скотланд-Ярду або навіть зрівнятися із самим Шерлоком.

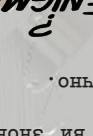
Дизайнери: Ігор Шевчук, Ігор Шевчук
Художники: Амелія Сапєс
Оригінальна ідея: Odin Games, Хосе Іскердо і Марті Ґуасс
Дизайн: Enigma Studio • http://qsystem.games • info@qsystem.games

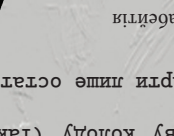
Керівник проєкту: Олександр Рунка
Випускова редакторка: Аліна Костовська
Подяка: Анна Бакуленко, Владислав Дубчак, Тетяна Жукова, Дмитро Наумченко, Сергій Шук і Сергій Тодоров

Перекладачка: Олександра Астапова
Редактор: Сергій Лисенко
Верстка: Артур Гаспарянко

Українське видання © 2022 Geekach Games • info@geekach.com.ua • www.geekach.com.ua



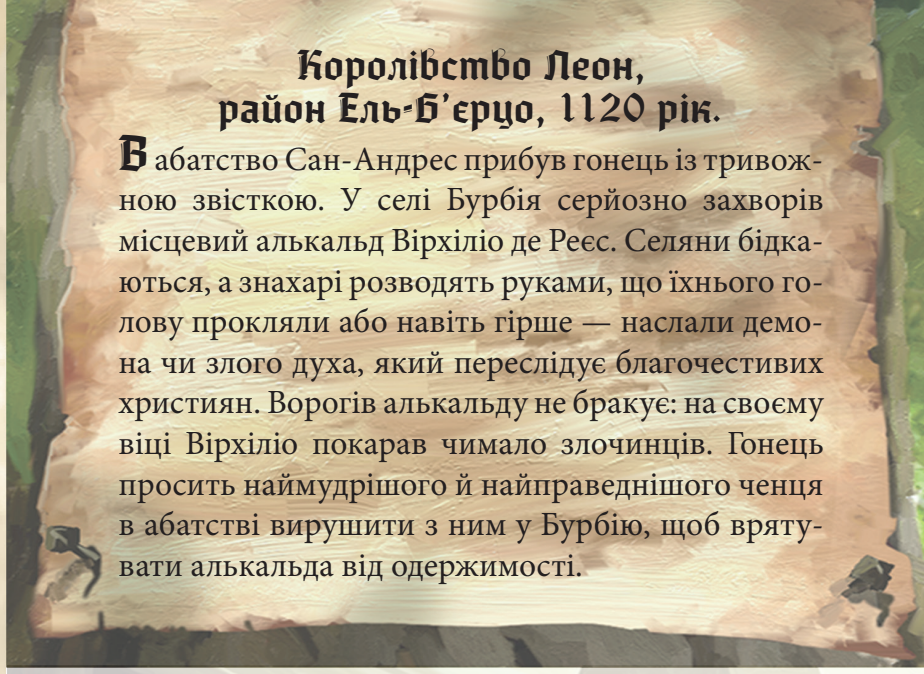




СОЛО-ГРА

Якщо хочете розкрити справу самостійно, грайте за стандартними правилами з такими змінами:

- На вашій руці повинно бути 6 карт.
- Ви можете скинути карту остаточно або тимчасово. Перш ніж скинути карту, виберіть, у який скид її покладете.
- Коли колода вичерпалася, а в остаточному скиді щонайменше 6 карт, перетасуйте тимчасовий скид і сформуйте нову колоду (так ви знову отримаєте раніше скинуті докази).
- Відтепер і до кінця гри ви можете скидати карти лише остаточно.



Королівство Леон, район Ель-Б'єрсо, 1120 рік.

Абатство Сан-Андрес прибув гонець із тривожною звісткою. У селі Бурбія серйозно захворів місцевий алькальд Вірхіліо де Реєс. Селяни бідкаються, а знахарі розводять руками, що їхнього голову прокляли або навіть гірше — наслали демона чи злого духа, який переслідує благочестивих християн. Ворогів алькальду не бракує: на своєму віці Вірхіліо покарав чимало злочинців. Гонець просить наймудрішого й найправеднішого ченця в абатстві вирушити з ним у Бурбію, щоб врятувати алькальда від одержимості.



1. Чому захворів Вірхіліо?

А. Його прокляли
Б. Його отруїли
В. У нього вселився диявол
Г. Він заразився

2. Хто злочинець?

А. Диявол
Б. Сабіна з високих гір
В. Цілитель Хереміас
Г. Браконьєр Флен

3. Причиною хвороби Вірхіліо стала його діяльність на посаді алькальда?

А. Так
Б. Ні

4. Який мотив у злочинця?

А. Помста
Б. Небесна кара
В. Заздрість
Г. Його немає

5. Хто напав на Вірхіліо?

А. Перевертень
Б. Здичавілий собака
В. Хвора тварина
Г. Розлючений вовк

6. Хто вкрав кожух?

А. Сабіна з високих гір
Б. Жебрак
В. Браконьєр Флен
Г. Цілитель Хереміас

7. Чи був Вірхіліо забобонною людиною?

А. Так
Б. Ні

8. Як врятувати Вірхіліо?

А. Старанно молитися
Б. Провести обряд екзорцизму
В. Дати протиотруту
Г. Ліків не існує, він помре

9. Хто поніс найтяжче покарання?

А. Сабіна з високих гір
Б. Браконьєр Флен
В. Цілитель Хереміас
Г. Отець Ролдан

10. Для чого Сабіні аконіт?

А. Труїти вовків
Б. Для настоянок дівчатам з села
В. Для створення галюциногена
Г. Це не стосується справи

ПІДСУМОК ГРИ

18 або більше **Шерлок Голмс**
Феноменально! Ви — справжній геній.

15 – 17 **Майкрофт Голмс**
Навіть репутація вашого брата не може затьмарити ваш талант. Не дарма ви працюєте на Її Величність!

11 – 14 **Ірен Адлер**
Сам Шерлок вражений вашою винахідливістю, а його мало хто може здивувати!

7 – 10 **Джон Ватсон**
Непогана робота! Але ця справа далася вам ой як непросто.

6 або менше **Інспектор Лестрейд**
Шерлок над вами ще довго глузуватиме... Хутчіш, беріться за наступну справу!

УВАГА! НЕ ЧИТАЙТЕ ЦЕЙ ТЕКСТ ДО ЗАВЕРШЕННЯ РОЗСЛІДУВАННЯ!

Причина хвороби Вірхіліо де Реєса — це не отруєння аконітом (28) і не одержимість дияволом. Алькальд підхопив сказ (13 і 23) під час полювання, коли його вкусив хворий собака браконьєра Флена (26). Колись за наказом Вірхіліо мисливець втратив два пальці (05 і 24), тож він вирішив помститися кривднику (27).

Коли собака захворів на сказ, у Флена визрів підступний план. Він посадив собаку в клітку (11) і вкрав у Вірхіліо кожух (07), щоб нацькувати на його запах тварину. Поки алькальд перевіряв свої капкани — як завжди, уранці в неділю, (10 і 16) — Флен пустив собаку по сліду (17). Собака не вбив свою здобич відразу, як сподівався Флен, але добряче покусав Вірхіліо, заразивши сказом (30). Коли Флен дізнався про страждання Вірхіліо, його охопили докори сумління. Мисливець регулярно навідувався до отця Ролдана (32) замолювати свої гріхи.

Попри провал задуму Флена, укуси скаженої тварини зрештою призведуть до смерті алькальда, як і пророчила Сабіна (09). Знаючись на тваринах (08) і рослинах (06 і 19), стара чаклунка швидко зрозуміла, чим хворий Вірхіліо. Сабіна знала, що на нього чекає страшна смерть від сказу. Це вже трапилося з собакою Флена (21). Утім, стосунки між чаклункою й алькальдом були відверто неприязними (02), тож Сабіна вирішила мовчати, знаючи всю правду.

Якщо ви виклали такі карти, відніміть по 1 очку за кожну з них:

03, 04, 12, 14, 15, 18, 20, 22, 25, 29, 31.

Кожна правильна відповідь дає вам 2 очки:

1 – Г 2 – Г 3 – А 4 – А 5 – В
6 – В 7 – Б 8 – Г 9 – Б 10 – Б