

# НАМАЛЮЙ УБИВЦЮ

АВТОРИ ГРИ: ЛІ ЧУГВА  
ТА КІМ ГІУН

Убивство! Чули? Сталося вбивство! Жертва детективам уже нічого не скаже... Але намалює. І підкаже, хто в цьому людному натовпі злочинець. Утім, будьте пильні: цей слизький негідник зробить усе можливе й неможливе, щоб замести сліди. Чи зможете ви зупинити його, перш ніж підказки закінчатся?

## ОГЛЯД І МЕТА ГРИ

Протягом 4 раундів жертва намагається допомогти детективам встановити особу злочинця, передаючи їм 4 записки. Однак не все так просто, адже злочинець може частково стирати повідомлення!

Якщо детективи не зможуть визначити особу злочинця до кінця 4-го раунду, то він переможе.



## ВМІСТ ГРИ



1 ширма



12 двосторонніх листів  
з 6 місцями злочину



3 складені листи  
з 6 місцями злочину



4 планшети для малювання



2 маркери



1 прозора  
фішка



1 пісочний  
годинник

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

2

Усі інші гравці – детективи. Вони сідають з іншого боку стола.

1

Виберіть серед гравців одну жертву й одного злочинця. Вони разом сідають з одного боку стола та ставлять перед собою ширму.



1

6



6

Злочинець бере пісочний годинник, другий маркер і готується заплутувати розслідування!



5



5

Злочинець за ширмою розкладає ілюстрацію з вибраним місцем злочину перед собою і жертвою так, щоб детективи нічого не бачили. Потім він вибирає будь-якого персонажа на малюнку й кладе на нього прозору фішку. Цей персонаж і буде злочинцем, якого детективи повинні відшукати з допомогою жертви.



2

3

Виберіть одне з 6 місць злочину, складіть 4 відповідні листи в одну ілюстрацію і покладіть перед детективами.



### МІСЦЕ ЗЛОЧИНУ

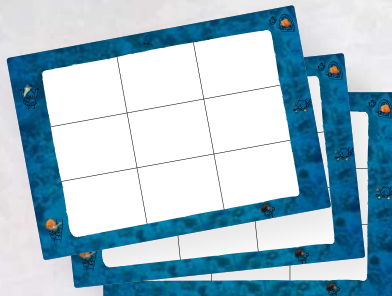
Є 6 різних місць злочину. Для жертви та злочинця кожне з них представлено складеною навпіл ілюстрацією місця злочину, а для детективів – такою самою ілюстрацією, але розділеною на 4 листи.

4

Жертва бере 4 планшети й один маркер.



4



## ПЕРЕВІГ ГРИ

Гра триває 4 раунди. Кожен раунд складається з 3 кроків:

1. Жертва лишає підказки.
2. Злочинець замітає сліди.
3. Детективи визначають підозрюваного.



### 1. Жертва лишає підказки

Жертва уважно вивчає місце злочину й елементи навколо персонажа, вибраного злочинцем. Після цього злочинець перевертає пісочний годинник. Жертва має 30 секунд, щоб намалювати на одному з планшетів підказки (у межах 9 квадратів), які допоможуть детективам відшукати в натовпі злочинця.

- Підказки можуть бути у вигляді тексту й/або малюнків.
- Жертва **не може** малювати чи описувати той самий елемент із місця злочину кілька разів у різних квадратах. Однак може описати **та** намалювати той самий елемент. Жертва також може ще раз намалювати чи описати той самий елемент у наступних раундах.

*Приклад. Жертва не може намалювати кілька разів той самий димохід, але якщо біля злочинця є кілька димоходів, то жертва може намалювати кожен по одному разу.*

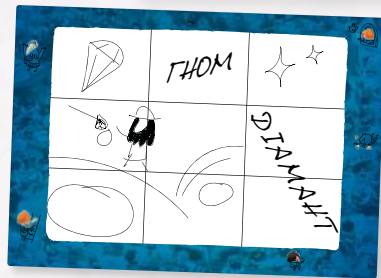
Коли час спливає, злочинець наказує жертві відкласти маркер.

#### Приклад



#### ПОРАДА

Жертві варто зайняти малюнками й/або текстом якнайбільше квадратів на планшеті. Можна малювати чи описувати один елемент відразу на кількох квадратах.



За 30 секунд жертва змогла лишити відразу кілька підказок про особу злочинця.

Продовження: 2. Злочинець замітає сліди.

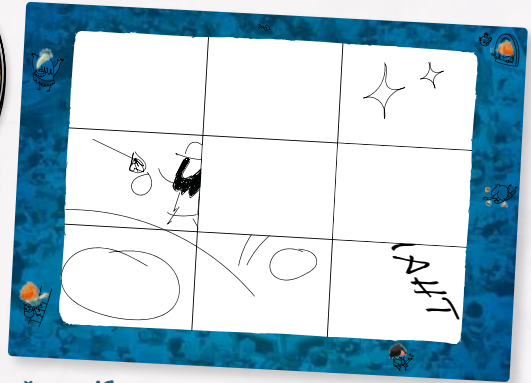
## 2. Злочинець замітає сліди

Злочинець бере планшет у жертви та стирає кілька квадратів (на свій розсуд). З кожним раундом він зменшує їхню кількість:

- 1-й раунд: злочинець стирає 5 квадратів.
- 2-й раунд: злочинець стирає 4 квадрати.
- 3-й раунд: злочинець стирає 3 квадрати.
- 4-й раунд: злочинець стирає 2 квадрати.



### Приклад



**Злочинцю вдалося замести сліди в такий спосіб.  
У 2-му раунді він стирає 4 квадрати з 9.**

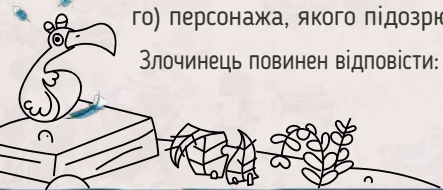
Продовження: **3. Детективи визначають підозрюваного.**

## 3. Детективи визначають підозрюваного

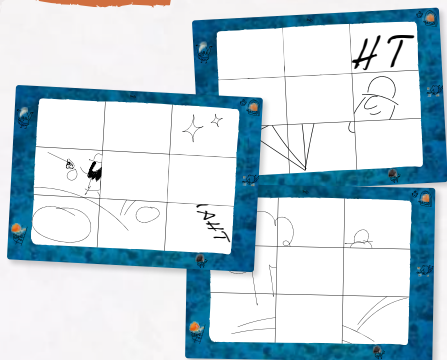
Злочинець передає частково стертий планшет детективам. Вони додають його до планшетів, отриманих у попередніх раундах, і уважно їх вивчають. Жертва також може дивитися на планшети, видані детективам. Так вона розумітиме, які підказки отримали детективи, і зможе підготуватися до наступного раунду.

Після обговорення детективи разом вибирають на ілюстрації одного (і лише одного) персонажа, якого підозрюють у злочині.

Злочинець повинен відповісти: вгадали детективи чи ні, але не повідомляє іншої інформації.



## Приклад



**У 3-му раунді детективи мають 3 планшети з підказками.  
Чи зможуть вони нарешті спіймати злочинця?**

Якщо детективам не вдається встановити особу злочинця в поточному раунді, то новий раунд починається з першого кроку: жертва лишає підказки на новому планшеті. Гра закінчується після 4-го раунду або коли детективи знайдуть злочинця.

## КІНЕЦЬ ГРИ

- Якщо детективи знаходять злочинця (наприкінці будь-якого раунду), вони перемагають разом із жертвою.
- Якщо детективи протягом 4 раундів не можуть знайти персонажа, що скоїв убивство, то перемагає злочинець.

## ТВОРЦІ ГРИ

**Автори гри:** Лі Чугва та Кім Гун

**Ілюстратори:** Стефан Ескапа, Венсан Дютре,  
Гас Мораїс і Нейтан Гакетт

**Керівник проєкту:** Флоран Бодрі

**Редактор:** Ксав'є Таверне

**Графічний дизайнер:** Сінді Рот

**Ігрове агентство:** Forgenext



LAST MESSAGE © 2021 IELLO. «Намалюй убивцю» та їхні логотипи – торгові марки IELLO. Усі права застережено.

IELLO - 9 avenue des Érables - Lot 341  
54180 Heillecourt France. [www.iello.com](http://www.iello.com)

Українське видання © 2022 Geekach Games.  
[www.geekach.com.ua](http://www.geekach.com.ua)



## НАДТО ЛЕГКО?

Якщо детективам надто легко визначити злочинця, можете трохи заплутати розслідування, додаючи ці умови в такому порядку:

**Рівень 1.** Жертва не може писати.  
Дозволяється лише малювати.

**Рівень 2.** Злочинець у кожному раунді стирає на один квадрат більше.

**Рівень 3.** Шукаємо зняряддя вбивства:  
злочинець вибирає на ілюстрації об'єкт замість персонажа!

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

**Керівник проєкту:** Олександр Ручка  
**Випускова редакторка:** Алла Костовська  
**Перекладачка:** Олександра Асташова  
**Редактори:** Сергій Лисенко,  
Святослав Михаць

**Дизайн і верстка:** Артур Патрихалко  
**Особлива подяка:** Анна Вакуленко,  
Ганна Жукова, Дмитро Науменко, Сергій Іщук та Сергій Тодоров