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.

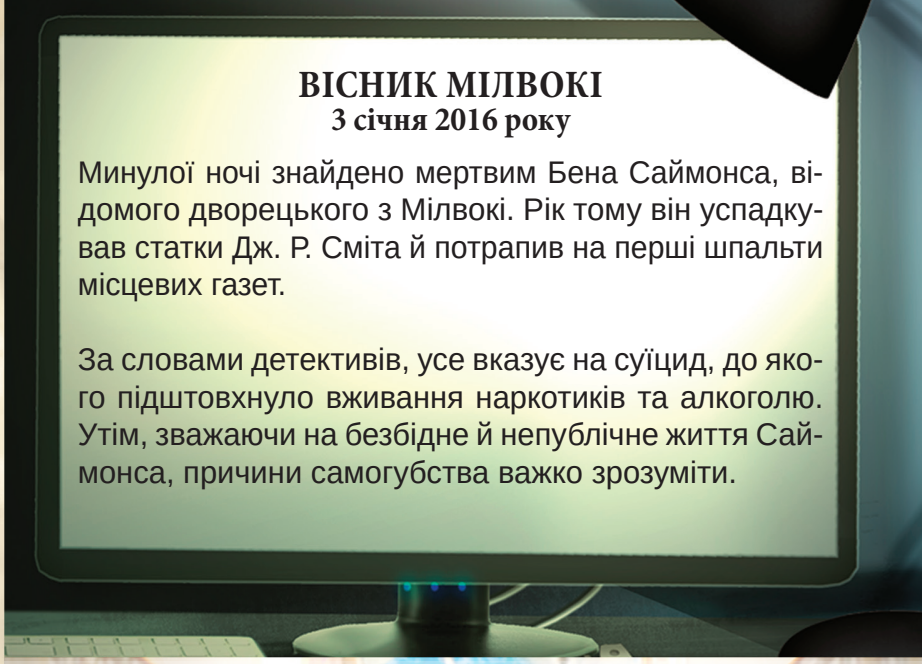
Перевірка

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.

Керівник проекту: Олександр Рудка **Перекладацька**: Олександра Астапова
Випускова редакторка: Аліна Костовська **Редакторка**: Сергій Лисенко
Подяка: Анна Бакуленко, Владислав Дубчак, **Вірстка**: Артур Гатрихайло
Таня Жукова, Дмитро Наумено, Сергій Шуст і Сергій Тодоров

Українське видання © 2023 Geekach Games • info@geekach.com.ua • www.geekach.com.ua

Сценарій: Бухенріо Кастаньо, Дані Сері
Художниця: Амелія Сапес **Редагування**: Маїте Мальдонадо
Оригінальна ідея: Gdm Games, Хосе Іскердо і Марті Луке
Дизайн: Enigma Studio • http://qsystem.games • info@qsystem.games



ВІСНИК МІЛВОКІ
3 січня 2016 року

Минулої ночі знайдено мертвим Бена Саймонса, відомого дворецького з Мілвокі. Рік тому він успадкував статки Дж. Р. Сміта й потрапив на перші шпальти місцевих газет.

За словами детективів, усе вказує на суїцид, до якого підштовхнуло вживання наркотиків та алкоголю. Утім, зважаючи на безбідне й непублічне життя Саймонса, причини самогубства важко зрозуміти.

Шерлок

1. Скільки людей було вбито?

А. 0
Б. 1
В. 2
Г. 3

2. Хто вбив Дж. Р. Сміта?

А. Бен Саймонс
Б. Кетрін Сміт
В. Чарльз Сміт
Г. Інше

3. Хто жив у будинку разом із дворецьким після оголошення заповіту?

А. Кетрін Сміт
Б. Джордж Фаррелл
В. Джулі Стівенс із сином Біллом
Г. Ніхто

4. Хто батько Білла?

А. Бен Саймонс
Б. Чарльз Сміт
В. Дж. Р. Сміт
Г. Джордж Фаррелл

5. Хто власник таємного банківського рахунку, на який Бен Саймонс переказував гроші?

А. Убивця Дж. Р. Сміта
Б. Його коханка Джулі Стівенс
В. Сам Бен — на випадок утечі, якщо поліція дізнається, що він убив Дж. Р. Сміта
Г. Інше

6. Чому він перестав переказувати гроші на цей рахунок?

А. Бо власник рахунку почав його шантажувати
Б. Бо в нього вистачало грошей, щоб утекти від поліції
В. Бо він почав шантажувати власника рахунку
Г. Бо він уже виплатив увесь борг

7. Що стало причиною смерті дворецького?

А. Передсмертна записка Дж. Р. Сміта
Б. Статки Дж. Р. Сміта
В. Правда про біологічного батька Білла
Г. Файл з його мемуарами

8. Хто вбив Бена Саймонса?

А. Джордж Фаррелл
Б. Джулі Стівенс
В. Білл, син Джулі Стівенс
Г. Інше

9. Як помер дворецький?

А. Його застрелили
Б. Передозування транквілізаторами
В. Його отруїли
Г. Він наклав на себе руки

10. Чому поліція вважає, що це вбивство?

А. Тому що Бен був шульгою, а пістолет був у правій руці
Б. Тому що покоївка бачила вбивцю
В. Тому що в склянці знайшли дивну речовину
Г. Тому що Бен випадково вистрілив із пістолета

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, вибрати, у який скид скид її покласти.
- Коли колода вичерпалася, а в остаточному скиді щонайменше 6 карт, перетасуйте тимчасовий скид і сформуйте нову колоду (так ви знову фізично рахуєте скинуті докази).
- Відтепер і до кінця гри ви можете скидати карти лише остаточно.



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 Вотсон**
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!

Бен Саймонс був правою рукою і довіреною особою Дж. Р. Сміта — скандального фармацевтичного магната, що задумав обікрасти власну компанію. Коли план полетів шкереберть через помилку його спільника, Джорджа Фаррелла (21), Дж. Р. звернувся до свого дворецького Бена й попросив допомогти йому зникнути, перш ніж поліція почне про щось підозрювати.

Дізнавшись, що його зрадила власна дружина (20), Дж. Р. Сміт залишає все своє майно Бену (08) в довірче володіння, доки його біологічний син (22) не досягне повноліття. Згідно з планом утечі Дж. Р. топить свій човен у крижаних водах озера Мічиґан та інсценує власну смерть (07). Магнат зникає безслідно попри усі спроби поліції його знайти (25). Тим часом Бен, заволодівши статками, щомісяця відправляє своєму господарю великі суми (23). Колишнього дворецького цілком влаштовує його новий статус.

Через кілька місяців потому Джорджа Фаррелла заарештовують, звинувативши в шахрайстві, у якому також був замішаний Дж. Р. Сміт (18). Вирішивши скористатися ситуацією, Бен припиняє відправляти гроші господарю (23). Дворецький гадає, що Дж. Р. погодиться на нові умови, щоб уникнути уваги з боку поліції, але магнат надсилає лист із погрозами (24). Бен панікує (17). Того ж дня Дж. Р. прокрадається в будинок і влаштовує сварку з Беном. Сварка переростає в бійку, фотографія Бена в рамці падає на підлогу й розбивається (05). Дворецький погрожує Дж. Р. опублікувати книгу з усіма його таємницями (29), однак магнат вихоплює пістолет із рук Бена й стріляє в нього (16).

Поліція прибуває на місце злочину через 11 хвилин (30). За цей час Дж. Р. встигає видалити книгу з комп'ютера Бена (06) і відправити електронний лист його редактору Френку з проханням зупинити видання книги. Утім, магнат припускається трьох помилок. По-перше, він звертається до Френка надто фамільярно, тоді як дворецький завжди спілкується поштиво (15). По-друге, він відправляє лист уже після встановленого часу смерті (09). І по-третє, він залишає пістолет біля правої руки, хоча Бен насправді був шульгою (02, 05).

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

03, 04, 10, 11, 12, 13, 14, 19, 26, 27, 28, 31, 32.

Кожна правильна відповідь дає вам 2 очки:

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