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.

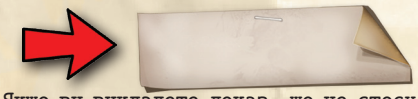
Перебіг гри

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 інформацію 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.

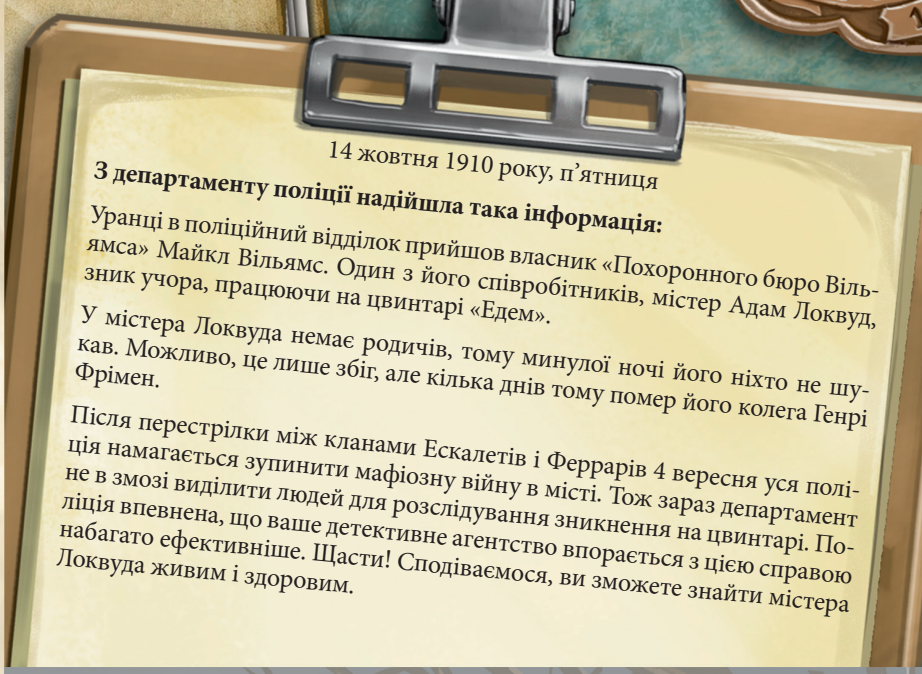
Керівник проєкту: Олександр Рудка **Перекладацтво**: Олександра Астапова
Випускова редакторка: Аліна Костовська **Редактор**: Сергій Лисенко
Подяка: Анна Бакуленко, Владислав Дубчак, **Вертка**: Артур Патрихайко
Таня Жукова, Дмитро Наумейко, Сергій Шук і Сергій Тодоров
Українське видання © 2023 Geekach Games • info@geekach.com.ua • www.geekach.com.ua

Сценарій: Альберто Мілліан
Художник: Педро Сото **Редагування**: Маріс Мадіньєвітіна
Оригінальна ідея: Cdm Games, Хосе Ісідро і Марті Ґуасс
Дизайн: Enigma Studio • http://qsystem.games • info@qsystem.games

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.

GEEKACH



14 жовтня 1910 року, п'ятниця

З департаменту поліції надійшла така інформація:

Уранці в поліційний відділок прийшов власник «Похоронного бюро Вільямса» Майкл Вільямс. Один з його співробітників, містер Адам Локвуд, зник учора, працюючи на цвинтарі «Едем».

У містера Локвуда немає родичів, тому минулої ночі його ніхто не шукав. Можливо, це лише збіг, але кілька днів тому помер його колега Генрі Фрімен.

Після перестрілки між кланами Ескалетів і Феррарів 4 вересня уся поліція намагається зупинити мафіозну війну в місті. Тож зараз департамент не в змозі виділити людей для розслідування зникнення на цвинтарі. Поліція впевнена, що ваше детективне агентство впорається з цією справою набагато ефективніше. Щасти! Сподіваємося, ви зможете знайти містера Локвуда живим і здоровим.

Шерлок

1. Де Адам Локвуд?
А. У будинку місіс Фрімен
Б. На цвинтарі
В. На конспіративній квартирі сім'ї Ескалета
Г. Він утік із країни

2. Чию краватку знайшли на цвинтарі?
А. Генрі Фрімена
Б. Адама Локвуда
В. Марчелло Ескалети
Г. Майкла Вільямса

3. Чи причетна мафія до зникнення Адама Локвуда?
А. Так, це зробила родина Ескалета
Б. Так, це зробила родина Феррара
В. Частково, родина Ескалета допомогла комусь іншому
Г. Ні

4. Як містер Локвуд зміг купити автівку?
А. Він позичив гроші в родини Ескалета
Б. Він украв гроші в родини Ескалета
В. На свою зарплату
Г. Він працював на родину Ескалета

5. Що сталося з тілом містера Фрімена після смерті?
А. Його поховали
Б. Його було кремовано
В. Його віддали на дослідження
Г. Його забрала родина Ескалета

6. Як Адам Локвуд познайомився з Ніколою Ескалетою?
А. Адам украв щось у родини Ескалета
Б. Вони працювали разом
В. Їх познайомив Генрі Фрімен
Г. Вони не знали один одного

7. Хто приїхав у будинок Фріменів?
А. Адам Локвуд
Б. Генрі Фрімен
В. Марчелло Ескалета
Г. Майкл Вільямс

8. Чому Генрі Фрімен рознервувався аж до епілептичного нападу?
А. Через борги Адама Локвуда
Б. Через фінансові проблеми
В. Його переслідувала мафія
Г. Він дізнався про зраду дружини

9. Де був Нікола Ескалета в день зникнення Адама Локвуда?
А. На похоронах свого батька
Б. Бився з Адамом Локвудом
В. У будинку Мераї Фрімен
Г. Працював у похоронному бюро

10. Хто перестрибнув через стіну цвинтаря в день зникнення Адама Локвуда?
А. Сам Адам Локвуд
Б. Нікола Ескалета
В. Генрі Фрімен
Г. Інше

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!

11 жовтня 1910 року Генрі Фрімен дізнався, що в його дружини роман з його колегою Адамом Локвудом (15). Після запеклої сварки з дружиною (22) в Генрі стався епілептичний напад (05), який так і не вдалося зупинити, бо ліки він забув на роботі (31). Після смерті Генрі (16) його тіло поховали в безпечній труні, яку родині подарувало «Похоронне бюро Вільямса» (25 і 10). Утім, Генрі не помер, а просто впав у летаргічний сон.

Через два дні Адам Локвуд приїхав на цвинтар на власній автівці (18), щоб перевірити системи безпечних трун (08). Коли Адам почув дзвоник із труни Генрі Фрімена (03), він відразу кинувся рятувати колегу. Утім, коли Генрі побачив чоловіка, з яким йому зрадила кохана дружина, він зняв із себе краватку й задушив нею Локвуда (12). Знайдена на місці злочину краватка не могла належати Адаму Локвуду, бо він вдягався офіційно, лише якщо треба було доставити труну (19). Краватка Адама залишилася в шафці на роботі (06).

Після того як Локвуд зайшов на цвинтар, його більше ніхто не бачив (02). Генрі поховав труп Адама у власній безпечній труні й утік, перестрибнувши через стіну цвинтаря (32). Також він украв автівку, яку Адам припаркував біля входу (02). Нову розкішну модель Локвуд придбав на гроші, позичені в Марчелло Ескалети (29, 21 і 09) – брата Ніколи, з яким Генрі сам познайомив колегу (11). Фрімен приїхав додому (27), взяв гроші з сейфа (17) і безслідно зник.

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

04, 07, 13, 14, 20, 23, 24, 26, 28.

Кожна правильна відповідь дає вам 2 очки:

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