

# 13 ПІДКАЗОК

Для 2 - 6 гравців, вік 8+

Лондон, 1899: місто шоковане жадливими злочинами, а розв'язання проблеми оповите таємницею. Скотланд-Ярд у відчай і просить допомоги у вас, найкращих детективів у вирішенні таких справ. У кожного слідчого власна таємниця, яку потрібно розгадати. Використовуйте свої інстинкти, щоб раніше за інших визначити, які з 13 ПІДКАЗОК відповідають саме вашій справі!

## ВМІСТ КОРОБКИ

~ 30 карт-підказок, що поділяються на:



10 **Осіб**  
(чол. ♂ / жін. ♀)



10 **Місце**  
(Всередині 🏠 / Зовні 🌳)



10 **Зброї**  
(Ближня 🔪 / Дальня 📍)

~ 6 **ширм** з холдерами для карт

~ 6 олівців



~ книга справ (блокнот)

~ 8 жетонів лупи



~ 8 жетони літер (А - Н)



~ 6 надсекретних жетонів



~ 2 карти-пам'ятки



~ правила гри.

## ЦІЛЬ ГРИ

Стати першим гравцем, що розгадає справу, правильно визначить особу, місце та зброю.

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Перед першою грою, обережно видавіть всі жетони з планшету.

**Примітка:** Нижче описані правила для 3-6 гравців. Додаткові правила для гри вдвох описані екіпці цих правил. Ми також радимо вам, перші декілька партій зіграти з **менш ніж 6 гравцями**.

Кожен гравець отримує **1 ширму**, **1 жетон лупи**, **1 олівець** і **1 аркуш з книги справ**. Решту жетонів лупи помістіть в ігрову зону як резерв. Не використані ширми та олівці покладіть назад у коробку.

Поставте перед собою **ширму** так як показано на малюнку справа; тримайте свій аркуш з книги справ за ширмою (щоб інші гравці не бачили його). Покладіть жетон лупи перед ширмою. Жетони лупи залишаються видимими всім гравцям.

Покладіть картки-пам'ятки поряд з ігровою зоною. Візьміть **картки підказок**, та відберіть за кольором необхідні карти для гри в залежності від кількості гравців. Картки підказок, що не беруть участі в грі поверніть у коробку.

Розділіть карти підказок на 3 колоди: **Особа**, **Місце**, та **Зброя**. Потасуйте кожну колоду карт окремо та роздайте кожному гравцеві по **одній карті з кожної колоди** долілиць.

К-сть гравців	К-сть карт підказок, що використовуються в грі	К-сть карт підказок, які потрібно відібрати (на аркуші книги справ внизу праворуч)	Інформатори (жетони літер, що використовуються в грі)
2	18	12 (● сірий, ● коричневий, ○ білий, ● оранжевий)	8 (А, В, С, D, E, F, G, H)
3	21	9 (● сірий, ● коричневий, ○ білий)	6 (А, В, С, D, E, F)
4	24	6 (● сірий, ● коричневий)	4 (А, В, С, D)
5	27	3 (● сірий)	2 (А, В)
6	30	0 (жодного)	0 (жодного)

Потім, з'єднайте решту карт, що залишилися в одну колоду, добре потасуйте їх та роздайте кожному гравцеві ще по дві карти долілиць. Тепер у кожного гравця загалом по п'ять карт: по одній з кожної категорії, та 2 випадкові карти. Розкладіть карти, що залишилися, долілиць у ряд в середині ігрової зони: це карти **секретного інформатора**. Для полегшення розпізнавання цих карт, покладіть на кожну з них по одному жетону літер, починаючи з А, як показано в таблиці вище (решта невикористаних жетонів, повернуть у коробку).

Подивіться на п'ять карт, що ви отримали. Ви маєте вибрати **лише** по одній карті **Особа**, **Місце**, та **Зброї**. Покладіть ці карти долілиць перед собою.

**Порада:** Ви можете використати будь-яку комбінацію карт підказок, але намагайтесь уникати підказок одного і того ж кольору.

Обережно вставте **дві карти підказок**, що ви залишили в холдери **всередині** вашої ширми так, щоб тільки ви могли їх бачити!

Після того, як всі гравці обрали свої карти, вставте три карти, які ви відібрали раніше, в **зовнішні холдери на ширмі в сусіда зліва**. Переконайтесь в тому, що гравець **не бачив**, які карти ви вставили в його холдери! Розташуйте ширму так, щоб **коден гравець** бачив ці карти, крім гравця, якому належить ширма.

**Примітка:** Тепер ви отримали набір карт від гравця праворуч (особу, місце, зброю), що розміщені у зовнішніх холдерах вашої ширми, так, щоб ви **не** могли їх бачити. Ваша мета визначити ці карти.



ПРИКЛАД РОЗКЛАДКИ ДЛЯ ГРИ ВТРОХ

## ХІД ГРИ

Оберіть випадковим чином першого гравця. Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою.

Якщо на початок ходу, у вас немає жетону лупи, візьміть його з загального запасу. Якщо запас порожній, візьміть один жетон лупи у будь-якого гравця на ваш вибір.

Далі, "використайте" всі свої жетони лупи. Кожен ваш жетон лупи дозволяє вибрати одну з наступних дій. Ви можете використовувати свої дії в будь-якому порядку на ваш вибір, можна повторювати одну і ту саму дію кілька разів (виняток: звинувачення, див. нижче). Після того, як ви користуєтеся всі своїми лупами, ваш хід закінчується.

**Порада:** Використовуйте аркуш з книги справ та олівець, для відстежування карт, які ви виключили. Ваша ширма допоможе вам зберегти ваші нотатки в секреті.

## Дії

### 1. Допитати свідка

Оберіть будь-якого гравця, дайте йому свій жетон лупи, та **запитайте у нього скільки він бачить карт підказок** одного кольору або категорії.

- ~ кількість **кольорів**, залежить від кількості гравців, що беруть участь в грі (див. "Підготовка до гри").
- ~ категорій завжди **шість** (незалежно від кількості гравців): Чоловік чи Жінка (Особа), Всередині чи Зовні (Місце) і Ближня чи Дальня (Зброя).

Коли ви допитуєте свідка, ви можете запитати лише **одне** з цих двох запитань на вибір. Ви не можете задавати ніяких інших запитань. Дозволено задавати одне і те саме запитання різним гравцям.

**Приклади правильних запитань:** "Скільки червоних карток ти бачиш?" (колір); "Скільки внутрішніх місць ти бачиш?" (категорія).

**Приклади неправильних запитань:** "Скільки та бачиш сережок?"; "Скільки ти бачиш зброї без ствола?"; "Скільки стільців ти бачиш?"; "Скільки осіб ти бачиш?" (не дійсна категорія).

Гравець, якого ви запитали, **має відповісти правду** (блефувати заборонено!), виходячи з усього, що він бачить: усі видимі карти на ширмах інших гравців та дві карти всередині його ширми.

### 2. Звернутись до секретного інформатора

Віддайте свій жетон лупи гравцеві у якого *немає* жетонів лупи (якщо таких гравців декілька, то найближчому до вас за годинниковою стрілкою, якщо таких гравців нема, тоді покладіть свій жетон лупи до загального запасу), потім виберіть **одну** з карт таємного інформатора, що лежать в середині столу, *таємно* подивіться на неї і поверніть на місце.

**Примітка:** ця дія недоступна для гри у шістьох.

### 3. Висунути звинувачення

Віддайте свій жетон лупи гравцеві у якого *немає* жетонів лупи (якщо таких гравців декілька, то найближчому до вас за годинниковою стрілкою, якщо таких гравців нема, тоді покладіть свій жетон лупи до загального запасу), тоді **спробуйте розгадати свою таємницю!** Назвіть **Особу, Місце та Зброю** (наприклад: "Це був М'ясник у Парку з Мечею"). *Не можна* називати карти які ви бачите у себе або на ширмі інших гравців.

Інші гравці порівнюють ваше звинувачення з картками на вашій ширмі:

- ~ Якщо ваше звинувачення правильне, вітаємо, ви виграли!
- ~ Якщо ви помилились, поверніть всі ваші жетони лупи в запас. На цьому ваш хід закінчується.

**Важливо:** Коли ви перевіряєте звинувачення, **кажіть гравцеві лише "так" або "ні"**. Не коментуйте, не давайте жодних інших підказок!

**Приклад:** Марія ходить. У неї є два жетони лупи, і вона впевнена, що розгадала всі три карти своєї таємниці (див. малюнок).



Вона витрачає свій перший жетон лупи і висуває звинувачення: "Це був Офіцер на Ринку з Пистолетом!" Інші гравці перевіряють її відповідь і кажуть "Ні!" Хід Марії закінчився: вона повертає свій не використаний жетон лупи до загального запасу.



Наступного ходу, Марія знову висуває звинувачення: "Це був Офіцер на Ринку з Рушницею!" Інші гравці перевіряють і кажуть: "Так!" Марія виграє гру!



## ДЛЯ ГРИ УДВОХ

- ~ Жетони лупи не беруть участі в грі. Кожен гравець завжди виконує лише одну дію за хід.
- ~ При використанні дії "допитати свідка" до запитання слід додавати одну з фраз "включаючи карту зліва" або "включаючи карту справа". Суперник включає в підрахунок лише одну картку за його ширмою в залежності від заданого питання.

**Приклад:** "Скільки жінок ви бачите включаючи карту зліва?" "Включаючи карту зліва, я бачу двох жінок."

## ДЛЯ 3-6 ДОСВІДЧЕНИХ ГРАВЦІВ

Після того, як ви зіграєте декілька партій, пропонуємо вам скористатись наступним варіантом гри. Під час підготовки до гри, роздайте кожному гравцю по одному **надсекретному жетону** (невикористані жетони поверніть до коробки). Покладіть жетон перед ширмою.

Під час використання дії "допитати свідка" гравець може скористатись надсекретним жетоном! Запишіть своє запитання на аркуші паперу та передайте гравцеві, якому хочете задати запитання. Надсекретний жетон повертається у коробку і більше не бере участі в грі. Гравець записує відповідь на тому ж аркуші паперу та повертає його вам назад. Інші гравці не бачать ні запитання, ні відповіді. Питання і відповіді на нього знаєть тільки ви.

## ПОРАДИ ДЛЯ ПЕРШИХ ПАРТІЙ

Якщо ви закреслите на вашому аркуші з книги справ всі кольори, що не використовуються у грі, та всі видимі вам підказки, у вас на аркуші залишаться **13 підказок**, серед яких знаходиться розгадка вашої таємниці.

Якщо на запитання, відповідь гравця "Нуль!", ви можете викреслювати всі картки підказок про які запитували, незалежно від того хто ставив запитання- оскільки тепер ви знаєте, що ці картки не можуть бути на вашому екрані.

Гравець у якого запитують, не отримує нової інформації для себе, але за кожне запитання він отримує додатковий жетон лупи, тому він матиме більше дій під час свого ходу. Двічі подумайте перед тим як дати гравцеві занадто багато жетонів лупи!

Будьте обережні, висуваючи звинувачення. Кожне неправильне звинувачення дає підказки іншим гравцям!

Автор: Андрес Дж. Войку Розробка: Роберто Корбеллі Ілюстрація: Джакомо Таппайнер українське видання підготували: Марія Гошко

Подяка Паолі Ламберті, Луджі Ферріні, Роберто Дука, Фабіо Маринеллі, Адріано Франкіні, Серджіо Росціні, Даніелі Д'Алессандро, Маргіно Какчіера, Рафале Пренсіне, Сара Пантіні, Сільвано Бертоллі, Донателла Ансіні, Даніеле Барбері, Андреа Гамбуеліне, Джакомо Тірабоско, Фабріціо Помпеї, Габріеле Рідареллі, Стефанія Дінетті, Сімоні Фаччо, Сабріна Караччо, Еміліано Скіарра, Еміліо Десальо, К'яра Кокорулло, Алессіо Буццанка, Федеріка Морічетті, Сімоні Верленджіа, Алессандро Мероллі, Габріеле Марганоці.



Авторське право ©MMXX  
daVinci Editrice S.r.l.  
Via C. Пенна, 24 - 06132 Перуджа ІТАЛІЯ  
Всі права захищені.



www.dvgiochi.com

Будь-яке часткове чи повне копіювання тексту заборонене.  
З будь-яких питань чи уточнень зв'яжіться з нами: info@lelekan.com.ua | lelekan.ua