

## Компоненти

- 168 Карт доказів
- 58 Жетонів балів перемоги
- 8 Фішок обвинувачення
- 8 Плашок гравців
- 7 Блокнотів
- 1 Олівець

“Детектив Клуб” запрошує усіх охочих! Аналізуйте різні версії, шукайте необхідні докази і намагайтеся вирахувати того, хто приховує правду. Тільки найуважніший та найкмітливіший здобуде перемогу! Вам вдалося? Ласкаво просимо до клубу!

## Підготовка до гри

1. Розмістіть жетони балів перемоги і колоду карт доказів так, щоб у всіх гравців був доступ до них.
2. Кожен гравець отримує фішку обвинувачення та плашку гравця одного кольору.
3. У випадковий спосіб оберіть того, хто першим візьме на себе роль ведучого. Цей гравець отримує олівець і бере блокноти на всіх гравців, окрім себе самого (в грі на сім гравців ведучий візьме шість блокнотів).
4. Кожен гравець тягне 6 карт з колоди карт доказів



Підготовлені компоненти для 4 гравців.

## Ігровий процес

Гра триває певну кількість раундів. Під час кожного раунду гравці зіграють по дві карти. Гра закінчується після того, як кожен гравець був ведучим по разу (у грі на 6-8 гравців), або двічі (коли кількість гравців менше 6). Кожен раунд складається з п'яти кроків:

### Вибір слова

Ведучий, ознайомившись зі своїми картами, обирає слово, з огляду на те, що в нього в руці буде дві карти, якими він зможе натякнути на його зміст. Потім він грає свою першу карту, викладаючи її в центр. Ця карта має відобразити обране ним слово. Після цього він дотягує нову карту з колоди.



Під час гри, коли гравець грає карту доказів, він одразу тягне нову карту з колоди. Кожен гравець має постійно мати на руці 6 карт



Приклад: Микола ведучий. Він вирішує обрати слово “природа”. Для цього він грає карту з червоною трояндою, що відображає це слово.

## 2

### Отримання ролей

Ведучий пише обране слово в кожному блокноті, окрім одного. Після того він перемішує їх та випадковим чином видає кожному гравцю по блокноту.

Один гравець, що не отримав слова, стає **конспіратором**. Решта стають **детективами**. Детективи мають вирахувати конспіратора. Ведучий та конспіратор, допомагаючи один одному, мають збити з пантелику детективів.

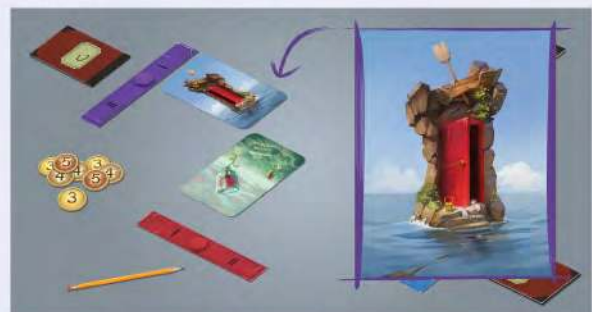


Увага: гравці мають зберігати вміст своїх блокнотів в таємниці весь час!

## 3

### Розігрування карт

Починаючи з гравця, що сидить ліворуч від ведучого, і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець грає одну карту зі своєї руки. Вона також має відображати слово, яке ведучий написав в блокноті.



Приклад: Левко - детектив. В його блокноті Микола написав слово "природа", тому він грає карту, на якій намальоване море, вважаючи, що вона відображає суть цього слова.



Приклад Марічка - конспіратор. В її блокноті слово не написано. Вона намагається аналізувати дві карти зіграні до неї і знайти в них щось спільне. На обох картах присутня вода... Може, слово - "вода"? Вона обирає карту, на якій зображено хвилю.

Після того як всі гравці зіграють по карті, ведучий грає свою другу карту. Потім також по черзі за годинниковою стрілкою те саме роблять і решта гравців.



Приклад: Микола та Левко зіграли по дві карти, Марічка та Дмитро покищо виклали лише по одній карті. Черга Марічки - вона розуміє, що слово, скоріше за все, не "вода". Може, тоді - "природа"? Чи щось подібне? Вона грає карту з соняшником, сподіваючись, що цього разу вона вгадала.

На відміну від ведучого, який грає свої карти викладаючи їх в центр, решта гравців викладають карти перед собою навпроти числа на плашці, що визначає порядок, в якому вони були зіграні.

- Якщо ви детектив, обов'язково грайте належні карти доказів, щоб уникнути помилкових обвинувачень на вашу адресу!
- Якщо ви конспіратор, намагайтеся побачити логіку в картах зіграних іншими гравцями.



## Дебати та обвинувачення

Як тільки всі гравці зіграють по дві карти, ведучий говорить слово, яке він написав в блокнотах. Після цього він пояснює, чому обрав саме ці карти для даного слова.

Далі за годинниковою стрілкою інші гравці роблять те саме. Після того як всі гравці пояснили свій вибір, вони можуть висувати обвинувачення на адресу того, хто на їхню думку є конспіратором. Ведучий не бере участі у цьому. Починаючи з гравця, що сидить ліворуч від ведучого, і продовжуючи за годинниковою стрілкою, кожен гравець ставить свою фішку звинувачення перед плашкою іншого гравця, якого він підозрює. Обвинувачувати самого себе та ведучого заборонено.

*Приклад: Левко думає, що Марічка - конспіратор, так як вона не могла чітко пояснити свої карти. Левко ставить свою фішку обвинувачення поруч з плашкою Марічки. Марічка обвинувачує Левка у відповідь, сподіваючись, що Дмитро зробить неправильний вибір.*



## Нарахування балів перемоги

Після того як кожен гравець висуне обвинувачення, гравці демонструють вміст своїх блокнотів і переходять до нарахування балів перемоги.

- Кожен детектив, що поставив свою фішку обвинувачення поруч з плашкою конспіратора, отримує **3 бали перемоги**.
- Якщо поруч з плашкою конспіратора **0 або лише 1 фішка**, конспіратор отримує **5 балів перемоги**, а ведучий **4 бали перемоги**.
- Якщо поруч з плашкою конспіратора **2 або більше фішок**, тоді конспіратор та ведучий не отримують жодних балів перемоги взагалі.

*Приклад: Левко та Дмитро були праві та отримують по 3 бали перемоги кожен. Микола та Марічка не отримують жодних балів перемоги за цей раунд.*

3

4

5

Гравці тримають жетони балів перемоги лицем донизу, обмінювати їх заборонено. Як тільки нарахування балів перемоги буде завершено, починається новий раунд: ведучий передає олівець гравцю, що сидить ліворуч. Цей гравець стає новим ведучим і збирає блокноти. Не забудьте закреслити попереднє слово у всіх блокнотах, щоб уникнути плутанини!

## Кінець гри

Гра закінчується після того, як кожен гравець був ведучим по разу (у грі на 6-8 гравців), або двічі (коли кількість гравців менше 6).

Переверніть ваші жетони балів перемоги і додайте значення на них, щоб отримати ваш фінальний рахунок. Гравець з найбільшою кількістю балів перемоги стає переможцем. Якщо таких гравців декілька, то переможцем стає той, хто має найбільше жетонів балів перемоги; якщо і в цьому буде рівність, тоді ці гравці розділять перемогу між собою.

## ВАРІАНТИ ГРИ

### Тематична гра

Гравці на початку гри обирають тему. Обираючи слово, ведучий повинен впевнитись, що воно відповідає тематиці.

Теми можуть бути як вузькими (наприклад, «Космічна опера», «Україна», «Герої відеоігор», і так далі), так і загальними («література», «країни», «відеоігри» і так далі). Це залежить від того, наскільки ви бажаєте ускладнити гру. Переконайтесь у тому, що всі гравці згодні з обраною темою.

Ви можете міняти тему після кожного або декількох раундів, якщо забажаєте, або грати всю гру з однією темою.

### Без дебатів

Для того щоб дещо змістити акценти в ігровому процесі, ви можете пропустити дебати в кроці «Дебати та обвинувачення». В цьому варіанті почніть висувати обвинувачення одразу після того, як кожен гравець зіграє дві карти. Ведучий не називає слово, і гравці не пояснюють своїх карт.