

Не просматривайте колоду и не перемешивайте её!



6+



2-4



3 x 20'

Настольная игра  
Александра Пешкова  
и Екатерины Плужниковой

# ДЕТЕКТИМ

Для детей

Кот Макс и его друзья

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### ВВЕДЕНИЕ

Вы — команда юных детективов, чья помощь требуется, чтобы распутать три дела. Вам предстоит составить картину происшествия, играя карту за картой, и понять, что же произошло на самом деле.

### КОМПОНЕНТЫ

Колода из 32 больших карт:

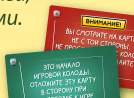
- 3 набора карт истории

*В каждый набор входит 2 карты истории:  
карта с картинкой (стартовая карта)  
и карта с текстом.*

- 24 карты леса

*Сторона с символом ♥ — лес без персонажей,  
сторона с символом ★ — лес с персонажами.*

- 2 карты-заглушки



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вам нужно выяснить, что случилось в каждой из трёх историй. Для этого вы каждый раз будете выкладывать картинку леса размером 3х3 карты.



Таким образом вы получите цельную картинку из 9 карт, на которой будет видно, что произошло.

На одной стороне карт леса вы увидите пустой лес, а на другой — тот же лес, но уже с персонажами. Место стартовой карты — в центре картинке. На каждое из оставшихся в картинке мест претендует по 3 карты.

### Так выглядит лес целиком:



Обратите внимание на широкую разноцветную рамку по краю картинке: она поможет вам определить, куда нужно положить карту.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Возьмите колоду карт (зелёной стороной вверх) и отложите верхнюю карту-заглушку.
- 2 Из следующих 6 карт возьмите 2 карты для соответствующей истории, не глядя на их обратные стороны. На каждой такой карте указан номер истории и соответствующий символ: **ИСТОРИЯ № 1** 🐱, **ИСТОРИЯ № 2** 🍌 и **ИСТОРИЯ № 3** 🍰. Уберите карты для других двух историй в коробку. **(Не рассматривайте и не переворачивайте их!)**



*Истории необходимо проходить по порядку: начните с истории № 1, затем можете перейти к истории № 2 и истории № 3 соответственно.*

- 3 Положите карту с текстом перед собой вопросной стороной **?** вверх и зачитайте текст на ней.
- 4 Стартовую карту (с картинкой) положите в центр стола также вопросной стороной **?** вверх и внимательно рассмотрите её. **Не смотрите на её обратную сторону, пока не получите соответствующее указание!**
- 5 Возьмите оставшуюся стопку карт (карты леса) и положите её на стол так, чтобы все игроки могли до неё дотянуться. Затем возьмите **3 верхние карты** из стопки и выложите их **в ряд рядом со стопкой** (стороной с символом ♥ вверх), как показано на рисунке:

СТОПКА



## ХОД ИГРЫ

Игру начинает самый юный игрок. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход игрок выполняет следующие действия в указанном порядке:

- 1 Игрок **одновременно берёт любые две карты леса из тех четырёх, что видны на столе** (включая верхнюю карту стопки), и втайне от других игроков смотрит на сторону с персонажами (с символом ★).



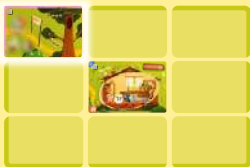
- 2 Далее игрок должен:

- **Сбросить обе карты** (стороной с символом ♥ вверх), если на них нет персонажей выбранной истории и они не помогают ответить на вопросы.



### или

- **Выложить одну карту** (стороной с символом ★ вверх), которая, по его мнению, помогает ответить на вопросы и распутать дело, **а вторую карту сбросить** (стороной с символом ♥ вверх).



*Карты можно стыковать как по вертикали/горизонтали, так и по диагонали!*



- 3** Если игрок выложил карту, вы можете обсудить события на ней. Однако игрок не может раскрывать то, что он увидел на сброшенных картах, до конца игры.

**Помните, что картинку нужно выложить полностью!** Поэтому при выборе карт обращайте внимание на пустые области в картинке!

**Каждая карта представляет один из возможных вариантов истории.** При желании вы можете выкладывать подходящие карты леса поверх уже ранее выложенных карт.

- 4** Закончив свой ход, доложите карты рядом со стопкой так, чтобы там снова было 3 карты.

*Каждый ход обсуждайте историю перед вами и выдвигайте свои версии!*



## КОНЕЦ ИГРЫ

Выкладывайте карты леса до тех пор, пока не сможете ответить на все вопросы на карте истории или пока карты леса не закончатся (в стопке и рядом с ней). Вы можете закончить игру в любой момент, если считаете, что распутали историю.

**Закончили?** Теперь пусть каждый игрок, начиная с самого юного, расскажет про одного или нескольких персонажей с получившейся картинке. Обсудите ваши версии и то, что вы видели на сброшенных картах (однако вы всё ещё не можете просматривать стопку сброса). Затем все вместе ответьте на вопросы на карте истории с текстом.

**Если вы пришли к общему решению, следуйте указаниям на карте истории с текстом, чтобы проверить себя!**

## НОВАЯ ИГРА

Если вы готовы распутать следующее дело, соберите все карты леса обратно в стопку (стороной с символом ♥ вверх) и перемешайте. Проведите подготовку к новой игре по тем же правилам, но в этот раз возьмите **карты следующей по номеру истории.**

## КАК ВОССТАНОВИТЬ ИГРУ?

Сыграв во все три истории, вы можете одолжить игру друзьям. Для этого необходимо вернуть игру в первоначальное состояние. Для этого выполните следующие шаги:

- 1** В низ колоды положите нижнюю карту-заглушку [стороной с символом ♥ вверх].
- 2** Сложите карты леса в случайном порядке в стопку [стороной с символом ♥ вверх] и положите её поверх нижней карты-заглушки.
- 3** Сложите карты историй в стопку в порядке от 1 до 6 [стороной с символом ♥ вверх] и положите её сверху на карты леса.
- 4** Накройте колоду верхней картой-заглушкой [стороной с символом ♥ вверх].

**Готово!**



**Авторы игры:** Александр Пешков и Екатерина Плужникова

**Иллюстратор:** Ольга Сурина

**Менеджер проекта:** Полина Басалаева | **Корректор:** Мария Кравченко

**Художественный руководитель:** Анастасия Дурова

**Вёрстка:** Анна Медведева | **Технолог:** Юрий Хмелевской



**БОЛЬШЕ ИНТЕРЕСНЫХ НАСТОЛЬНЫХ ИГР  
ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ И ДЕТЕЙ  
НА САЙТЕ КОМПАНИИ «СТИЛЬ ЖИЗНИ»  
[WWW.LIFESTYLELTD.RU](http://WWW.LIFESTYLELTD.RU)**

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр?  
Участуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни»  
и получите шанс выиграть один из денежных призов!  
Подробности на сайте [www.lifestyleltd.ru/authors](http://www.lifestyleltd.ru/authors)