

Не просматривайте колоду и не перемешивайте её!



6+



2-4



3 x 20'

Настольная игра
Александра Пешкова
и Екатерины Плужниковой

ДЕТЕКТИМ

Для детей

Переполох на острове

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

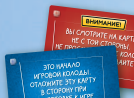
В каждый набор входит 2 карты истории:

карта с картинкой (стартовая карта) и карта с текстом.

- 24 карты острова

Сторона с символом  — остров без персонажей, сторона с символом  — остров 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 острова размером 3x3 карты.



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




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

Так выглядит остров 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 (синей 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: ,  и . 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 острова) 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 острова 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 острова 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 острова до тех пор, пока не сможете ответить на все вопросы на карте истории или пока карты острова 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 картинки. 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 острова 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 в несколько простых шагов:

- 1** В низ колоды положите нижнюю карту-заглушку (стороной с символом  вверх).
- 2** Сложите карты острова 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 острова.
- 4** Накройте колоду верхней картой-заглушкой (стороной с символом  вверх).

Готово!



Авторы игры: Александр Пешков и Екатерина Плужникова

Иллюстратор: Екатерина Изобова

Менеджер проекта: Мария Кравченко

Корректор: Полина Басалаева

Художественный руководитель: Анастасия Дурова

Вёрстка: Артур Бурлаков | **Технолог:** Юрий Хмелевской



**БОЛЬШЕ ИНТЕРЕСНЫХ НАСТОЛЬНЫХ ИГР
ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ И ДЕТЕЙ
НА САЙТЕ КОМПАНИИ «СТИЛЬ ЖИЗНИ»
WWW.LIFESTYLELTD.RU**

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