

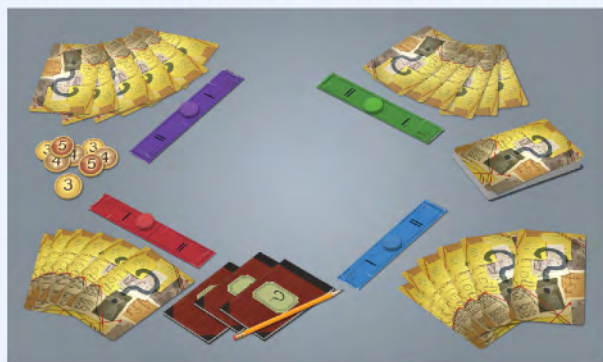
Компоненты

- 168 Карт доказательств
- 58 Жетонов победных очков
- 8 Фишек обвинения
- 8 Плашек игроков
- 7 Блокнотов
- 1 Карандаш

“Детектив Клуб” приглашает к себе всех желающих! **Анализируйте различные версии, ищите необходимые доказательства и найдите того, кто скрывает правду. Только самый наблюдательный и сообразительный одержит победу! Вы справились? Добро пожаловать в клуб!**

Подготовка к игре

1. Разместите жетоны победных очков и колоду карт доказательств так, чтобы к ним могли легко дотянуться все игроки.
2. Каждый игрок получает фишку обвинения и плашку игрока одного цвета.
3. Случайным образом определите игрока, который возьмет на себя роль ведущего первым. Этот игрок берет карандаш и блокноты на каждого игрока за исключением себя (при игре всемером ведущий возьмет шесть блокнотов).
4. Каждый игрок тянет 6 карт из колоды доказательств.



Подготовленные компоненты для 4 игроков.

Игровой процесс

Игра длится определенное количество раундов, во время которых игроки сыграют по две карты. Игра заканчивается после того, как каждый игрок был ведущим по разу (при игре на 6-8 игроков), или дважды (при количестве игроков меньше 6).

Каждый раунд состоит из пяти шагов:

1 Выбор слова

Ознакомившись со своими картами, ведущий придумывает слово и выбирает две карты, которыми он сможет это слово показать. После этого он выкладывает в центр первую карту, символизирующую выбранное слово.



Во время игры, когда игрок сыграет карту доказательств, он тотчас дотягивает новую из колоды. Каждый игрок должен постоянно иметь на руке 6 карт.



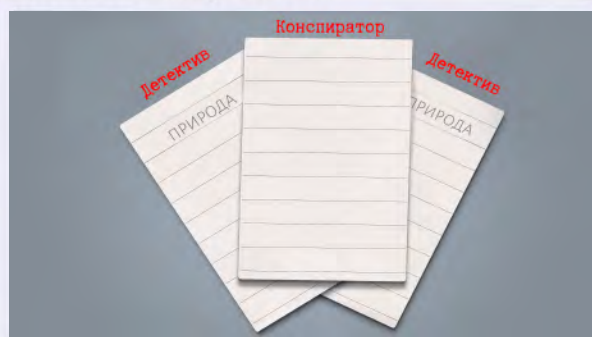
Пример: Николай - ведущий. Он решает загадать слово “природа”. Для этого он играет карту с красной розой, которая символизирует данное слово.

2

Получение ролей

Ведущий пишет выбранное им слово в каждом блокноте, кроме одного. После этого он перемешивает их и случайным образом раздает каждому игроку по блокноту.

Игроки, получившие слово, становятся детективами, а игрок, который не получил слово - конспиратором. Детективы должны вычислить конспиратора. Ведущий играет заодно с конспиратором и не должен вводить того в заблуждение.

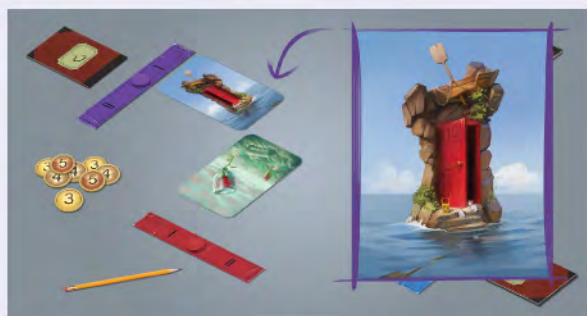


Внимание: игроки должны сохранять в тайне содержание своих блокнотов!

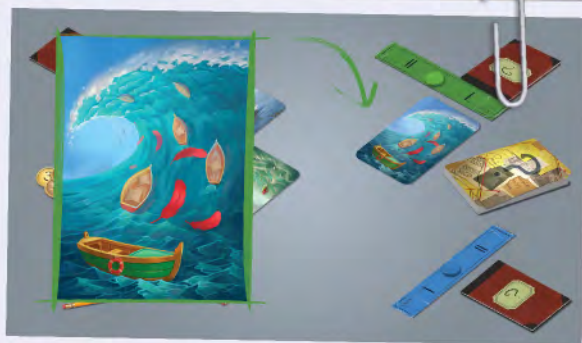
3

Розыгрыш карт

Начиная с игрока, сидящего по левую руку от ведущего, и далее по очереди по часовой стрелке, каждый игрок играет одну карту с руки. Карта также должна отображать суть слова ведущего.



Пример: Леонид - детектив. В его блокноте Николай написал слово "природа", поэтому он играет карту, на которой нарисовано море, считая, что она отображает значение этого слова.



Пример: Мария - конспиратор. В ее блокноте слово не было написано. Она старается проанализировать две карты, сыгранные до нее, и найти в них что-то общее. На обеих картах присутствует вода... Может, слово - вода? Она выбирает карту, на которой изображена волна.

После того как все игроки сыграют по карте, ведущий играет свою вторую карту. Затем также по очереди по часовой стрелке то же делают и остальные игроки.



Пример: Николай и Леонид сыграли по две карты, Мария и Дмитрий пока выложили только по одной карте. Очередь Марии и она понимает, что слово, скорее всего, не "вода". Может, тогда "природа"? Или что-то подобное? Она играет карту с подсолнухом, в надежде, что в этот раз она угадала.

В отличие от ведущего, который играет свои карты, выкладывая их в центр, остальные игроки выкладывают карты перед собой напротив числа на плашке, обозначающего порядок, в котором они были сыграны.

- Если вы - детектив, обязательно играйте подходящие карты доказательств, чтобы избежать ошибочных обвинений в свой адрес!
- Если вы - конспиратор, старайтесь увидеть логику в картах, сыгранных другими игроками.



Дебаты и обвинение

Как только все игроки сыграют по две карты, ведущий называет слово, которое он написал в блокнотах. После этого он объясняет, почему выбрал именно эти карты для данного слова. Далее по очереди по часовой стрелке другие игроки делают то же самое.

Когда все игроки объяснят свой выбор, они выдвигают обвинения в адрес игрока, который, по их мнению, является конспиратором. Ведущий не принимает участия в этом. Начиная с игрока, сидящего по левую руку от ведущего, и продолжая по часовой стрелке, каждый игрок ставит свою фишку обвинения рядом с плашкой другого игрока, которого он подозревает. Обвинять самого себя и ведущего запрещено.

Пример: Леонид думает, что Мария - конспиратор, так как она не могла убедительно объяснить свои карты. Леонид ставит свою фишку обвинения рядом с плашкой Марии. Мария обвиняет Леонида в ответ, надеясь, что Дмитрий сделает неправильный выбор.



Начисление победных очков

После того как каждый игрок, кроме ведущего, выдвинет обвинение, игроки демонстрируют содержание своих блокнотов и переходят к начислению победных очков.

- Каждый детектив, поставивший свою фишку обвинения рядом с плашкой конспиратора, получает 3 победных очка.
- Если рядом с плашкой конспиратора 0 или всего 1 фишка, конспиратор получает 5 победных очков, а ведущий 4 победных очка.
- Если рядом с плашкой конспиратора 2 или более фишек, конспиратор и ведущий не получают победных очков.

Пример: Леонид и Дмитрий были правы и получают по 3 победных очка каждый. Николай и Мария не получают победных очков в этом раунде.



Игроки держат жетоны победных очков лицевой стороной вниз, разминивать их запрещено. Как только начисление победных очков будет завершено, начнется новый раунд: ведущий передает карандаш игроку, который сидит по левую руку от него. Этот игрок становится ведущим и собирает блокноты. Не забудьте зачеркнуть предыдущее слово во всех блокнотах, чтобы избежать путаницы!

Конец игры

Игра заканчивается после того, как каждый игрок был ведущим по разу при игре на 6-8 игроков или дважды при количестве игроков меньше 6.

Переверните свои жетоны победных очков и сложите значения на них - это и будет ваш финальный счет. Игрок с наибольшим количеством победных очков становится победителем. Если таких игроков несколько: побеждает тот, кто имеет больше жетонов победных очков; если и тут сохраняется равенство: эти игроки разделяют победу.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Тематическая игра

Игроки в начале игры выбирают тему. Подбирая слово, ведущий должен убедиться в том, что оно соответствует выбранной теме. Темы могут быть более узкими (например, «фэнтези», «Украина», «герои видеоигр» и так далее), так и общими («литература», «страны», «видеоигры» и так далее). Это зависит от того, насколько вы хотите усложнить игру. Убедитесь в том, что все игроки согласны с озвученной темой. Вы можете менять тему после одного или нескольких раундов, если хотите, или же играть всю игру с одной темой.

Без дебатов

Для того чтобы несколько сместить акценты в игровом процессе, вы можете пропустить дебаты в шаге «Дебаты и обвинения». В этом варианте начните выдвигать обвинения сразу после того как каждый игрок сыграет две карты. Ведущий не называет слово и игроки не объясняют своих карт.