

In a Grove.

В этом городе слишком много убийств и слишком много детективов. Сегодня несколько детективов стали свидетелями убийства. Используя известную только вам информацию, а также учитывая доводы других детективов, вы должны осторожно и умело попытаться одержать верх и объявить, кто из подозреваемых является преступником. Сможете ли вы победить своих соперников и стать величайшим детективом, которого когда-либо видел этот город? Это соревновательная игра, наполненная рассуждениями, дедукцией и сложной смесью прогнозов.

1. Цель игры

Игроки берут на себя роль детектива и пытаются раскрыть преступников в серии убийств. Информация, которую каждый из детективов видел, немного отличается, поэтому, конечно, их рассуждения и выводы также будут отличаться. Либо делайте правильные предположения, либо попытайтесь возложить вину за неправильные предположения на других игроков. Вы не хотите быть неумелым детективом.

2. Определение места преступления

▼ В зависимости от количества игроков используйте фишки с изображениями людей, показанные ниже.

2-3 игрока

Удалите плитки с изображением 2 человек, отмеченные [X].

4 игрока

Удалить 1 плитку человека, отмеченную [X]

5 игроков

Использовать все файлы людей

** При игре с двумя игроками ознакомьтесь с последним разделом «Правила для двух игроков».*

▼ Каждый игрок берет свои 7 фишек детективов с одинаковыми усами, изображенными на них, и кладет их на стол перед собой лицевой стороной вверх (с усами).

▼ Положите плитки с людьми лицом вниз (сторона с номером должна быть внизу) и тщательно перемешайте. Каждый игрок берет по 1, а игрок с наибольшим номером становится первым на сцене. Этот игрок берет «маркер первого на сцене».

▼ Соберите плитки с изображением людей, положите их лицом вниз и снова тщательно перемешайте. Раздайте по одной плитке каждому игроку и выложите оставшиеся 4 плитки, как показано на схеме.

Не показывая другим игрокам, проверьте, какую карточку вам сдали.

3. Расследование алиби

**Для 2 игроков, пожалуйста, проверьте последнюю страницу.*

1 Посмотрите номер своего жетона.

2 Передайте свою фишку игроку слева от вас (по часовой стрелке).

3 Не показывая другим игрокам, проверьте жетон персоны, который вы получили от игрока рядом с вами.

* Теперь каждый игрок знает информацию о двух фишках игроков, которые не находятся на месте преступления.

3 правила определения преступника:

Правило 1

Из трех подозреваемых преступником является тот, у кого больше число на плитке.

Правило 2

Однако если у одного из подозреваемых есть номер «5», то преступником является подозреваемый с наименьшим номером.

Правило 3

Подозреваемый с [X] не может быть преступником.

4. Объявление преступника

▼ Попробуйте определить, кто из них преступник. Следуйте процедуре, описанной ниже, начиная с первого игрока на месте преступления и продолжая по часовой стрелке.

Первый на месте происшествия (первый игрок!)

1. Из 3 подозреваемых выберите 2 (центр стола). Проверьте лицевую сторону плиток, убедившись, что она не видна никому из других игроков. **Поместите** невидимый маркер (треугольник с увеличительным стеклом) на оставшегося подозреваемого, которого вы не проверили.

2. Поместите свой детективный чип ниже подозреваемого, которого **вы считаете преступником**. Вы также можете поместить свой детективный чип ниже подозреваемого, которого вы не проверяли.

Другие игроки

1. От первого игрока продолжайте по часовой стрелке. Внимательно проверьте 2 подозреваемых, которых предыдущий игрок (**справа от вас**) не положил свой детективный чип ниже.

2. Поместите свой детективный чип под подозреваемым, которого **вы считаете преступником**. Если под подозреваемым уже есть другой детективный чип, поместите свой детективный чип **поверх другого**. Вы также можете поместить свой детективный чип под подозреваемым, которого вы не проверили.

Невидимый маркер - Невидимый маркер указывает на подозреваемого, которого не проверил первый игрок, прибывший на место происшествия.

5. Раскройте правду

▼ После того, как все игроки разместили свои фишки детективов, переверните всех подозреваемых на месте преступления и подтвердите, кто является преступником, следуя «Трем правилам определения преступника».

Фишки, которые были размещены под невиновными подозреваемыми

Последний игрок, который поместил свою фишку детектива под каждым невиновным подозреваемым, должен забрать все фишки детектива под этим подозреваемым в качестве штрафа. Переверните эти фишки лицом вниз (теперь это фишка неумелого) и положите их перед игроком.

Фишки, которые были размещены под преступником. Положите все фишки в коробку.

▼ Это место преступления теперь закончено.

▼ Дайте маркер «Первый на сцене» игроку с наибольшим количеством неумелых фишек, исключая предыдущего первого игрока. (Если есть более 1 игрока с одинаковым количеством неумелых фишек, то отдайте его игроку, который находится ближе всего слева от предыдущего «первого на сцене»)

6. Завершение игры

▼ Игра заканчивается, когда у игрока либо остается 5 или более неспособных фишек, либо больше нет детективных фишек. (Максимум 7 мест преступления)

▼ Игрок с наибольшим количеством неумелых фишек проигрывает. В случае ничьей проигрывает игрок с наибольшим количеством неумелых фишек своего цвета. Если после этого ничья сохраняется, проигрывает игрок, сидящий левее последнего игрока «первого на сцене». Игроки с меньшим количеством неумелых чипы получают более высокий итоговый рейтинг.