

СЛІДСТВО

МІСІЯ «ЗАЄЦЬ»

Комплектація

16 карт підозрюваних	1 фішка зайця
16 карт зайців	1 кубик
12 жетонів з предметами	1 дешифрувальник
4 фішки гравців	1 ігрове поле

Мета гри

В підземеллі відомого міста поселилося велике сімейство зайців. Хтось із них украв цілий мішок моркви і тікає з ним у свою нору! Вам і вашій команді належить з'ясувати, хто ж Злодій? Ви повинні встигнути розгадати цю загадку раніше, ніж він пройде через усе місто і потрапить до своєї нори. Працюйте, як злагоджений механізм, підказуйте один одному, знайдіть злодія: кидайте кубики, шукайте докази, звільняйте від підозри невинних.

Підготовка до гри

1. Покладіть ігрове поле на стіл.
2. Поставте фішку Зайця на стартову клітинку.
3. Кожен гравець вибирає собі фішку і ставить її в центральну клітинку ігрового поля.
4. Розкладіть 16 карт підозрюваних сорочкою вгору поруч із полем, потім відкрийте будь-які дві з них.
5. Візьміть дешифрувальник, переконайтеся, що шторка знаходиться вгорі та закриває віконце. Потім, перетасуйте 16 карт зайців, покладіть їх сорочкою вгору і вставте одну з них у верхню кишеню дешифрувальника, при цьому, ніхто не повинен бачити лицьову сторону карти!
6. Решту карт зайців покладіть у коробку, вони не знадобляться (не дивіться на лицьові сторони цих карт!).
7. Перетасуйте 12 жетонів із предметами та розкладіть їх сорочкою вгору на символи лупи на ігровому полі.
8. Поруч із полем покладіть кубик.



оборот Дешифрувальника

Хід гри

Гру починає наймолодший учасник, далі хід передається за годинниковою стрілкою.

У свій хід гравець буде:

1. Кидати кубик.
2. Діяти: намагатися дійти до жетонів із предметами (і вивчити їх), АБО «побачитися» з підозрюваними.
3. Розмірковувати.
4. Ходити Зайцем.

Крок 1. Кидайте кубики

У свій хід візьміть кубик і кидайте його.

Крок 2. Дійте

Якщо на кубуку випало парне число, гравець може зробити дві дії:

1. Перемістити свою фішку на таку кількість клітинок на ігровому полі, яке випало на кубуку. Ви можете пересуватися по вертикалі або по горизонталі (але не по діагоналі), на будь-яку клітинку ігрового поля, включно і по стежці Зайця. Якщо Ви, в свій хід, дійшли до клітинки з жетоном, переверніть його. Перевернувши жетон, Ви побачите предмет і цифру. Візьміть дешифрувальник у руки і виставте морквину на цифру, що вказана на жетоні. Потім відкрийте шторку на дешифрувальнику і подивіться, який колір видно через отвір - зелений чи червоний?

● Якщо видно зелений колір, то це означає, що на Зайці цього предмета немає.

● Якщо видно червоний колір, то це означає, що на Зайці цей предмет є.

Закрийте шторку на дешифрувальнику, переверніть жетон лицьовою стороною вгору і поверніть його на місце, звідки взяли.

2. Перевернути одну карту підозрюваних. Переходьте до кроку 3.

Крок 3. Розмірковуйте

Після вашого кроку з'явилися нові докази! Саме час поміркувати...

Уважно розгляньте всі жетони з предметами, що були **відзначені в дешифрувальнику зеленим**. Зайці, які носять ці предмети (подивіться на відкриті карти підозрюваних на столі) - невинні, з них можна зняти всі підозри і відпустити додому. Відкладіть ці карти підозрюваних у коробку.



Потім розгляньте всі жетони з предметами, що були **відзначені в дешифрувальнику червоним**. Зайці, які носять ці предмети (ще раз подивіться на відкриті карти підозрюваних на столі), можуть бути винні..., але поки що рано висувати остаточне звинувачення! Залиште ці карти на столі. Отже, Ви можете бути впевнені, що зайці, які не носять ці предмети, - точно не винні. Відкладіть такі карти підозрюваних у коробку.

На цьому ваш хід завершується, передайте кубики сусіду зліва.

Крок 4. Хід Зайця

Якщо на кубуку випало непарне число, фішка зайця на ігровому полі пересувається на 3 клітинки вперед. На цьому хід завершується, передайте кубик сусіду зліва.

Кінець гри

Гра завершується в одному з наступних трьох випадків:

1. Ви отримали досить підказок і впевнені, що знаєте, який Заєць вкрав мішок із морквою. У такому випадку, виберіть одну з карт підозрюваних, що перевернута, це і буде ваш Заєць. Для перевірки, дістаньте карту Зайця з дешифрувальника підказок. Якщо ваша здогадка виявилася вірною, Ви виграли! В іншому випадку, Заєць вислизає від вас і тікає в своє підземне лігво (Ви програли).

2. Ви відправили в коробку всі, розкладені поряд з ігровим полем, карти підозрюваних, крім однієї. В такому випадку, дістаньте карту Зайця з дешифрувальника підказок і переконайтеся, що там указані всі предмети, що є і на карті підозрюваних, яка залишилась. Якщо це дійсно так, вітаємо - Ви розкрили справу і виграли! В іншому випадку Ви програли.

3. Заєць дістався до клітинки з люком. У такому випадку, йому вдалося втекти і Ви зазнали поразки. Удачі наступного разу!

Варіанти гри

Як тільки Ви освоїли основні правила, можете ускладнити гру, пересуваючи фішку Зайця на 4 клітинки за один хід, замість 3.

