

## Проверка

Определившись с версией случившегося, **перейдите к ответам на вопросы.**

Возьмите карту «А» с красной рамкой и переворачивайте карты с красной рамкой одну за другой, отвечая на вопросы на сторонах «Б», «В», «Г», «Д».

После того как вы ответили на все вопросы, на сторонах «Е» и «Ж» **прочтите, что произошло на самом деле.**

**Проверьте свои ответы** на стороне «З» с подсчётом очков. **Каждый правильный ответ приносит 2 очка. Каждая открытая подсказка, не имеющая отношения к делу, лишает вас 1 очка.**

**Подсчитайте свои очки**, и на стороне «И» вы узнаете, справились ли вы с задачей на уровне Шерлока Холмса или вам нужно ещё потренироваться в раскрытии преступлений.

**Раскрыли дело сами?  
Подарите игру друзьям!**

6

## Правила для одного игрока

Если вы собираетесь раскрыть дело в одиночку, играйте по тем же правилам со следующими изменениями:

- В руке у вас должно быть 6 карт.
- Когда вы отправляете карту в сброс, вы должны решить, временно вы это делаете или окончательно. Таким образом вы формируете две стопки сброса.
- Когда стопка карт с подсказками опустеет, а количество карт, которые вы точно решили сбросить, больше шести, перемешайте карты, по которым вы ещё не приняли окончательное решение, и используйте их как новую стопку подсказок (Да, вы будете использовать уже сброшенные подсказки!). Теперь, если вы захотите убрать карту в сброс, это решение уже будет окончательным.

7



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» [WWW.LIFESTYLELTD.RU](http://WWW.LIFESTYLELTD.RU) Там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!



© Enigma Studio OOD

8

## Правила игры



### 13 заложников

КОМПОНЕНТЫ:  
37 карт



## Описание игры

«Элементарно!» – это кооперативная игра-детектив, в которой вам нужно раскрыть преступление всем вместе при помощи информации на картах.

Анализируйте полученные сведения, открывайте нужные карты и сбрасывайте те, которые, по вашему мнению, не имеют отношения к делу.

**Не смотрите карты, сначала прочтите правила!**

9

## Цель игры

Восстановить картину преступления.

## Подготовка к игре

**Отложите карты с красной рамкой и не смотрите до конца игры.**

- Прочитайте диалог бойцов отряда специального назначения на стр. 3.
- Выньте карты из плёнки и переверните колоду так, чтобы карта с зелёной рамкой оказалась внизу.
- Вытащите снизу карту с зелёной рамкой (она будет сразу видна стороной 01), положите её в центр стола и перемешайте остальные карты, не разглядывая их.
- Раздайте по 3 карты каждому игроку (при игре шестером или большим количеством игроков — по 2 карты). Правила для одного игрока приведены на стр. 7 правил.
- Оставшиеся карты положите стопкой рубашкой вверх в центр стола.
- Выберите первого игрока.

2

**Альфа:** 12 часов 4 минуты. Отряд особого назначения готов войти в ювелирный магазин «Золотой дворец», на который сегодня утром, в 9:07, был совершён вооружённый налёт.

**Альфа:** Мы предполагаем, что в помещении находятся 13 заложников и неустановленное число грабителей. Заходим.

*Шум. Вдалеке слышны крики «Давай, вперёд!»*

**Альфа:** Это Альфа. Мы внутри. *Звуки шагов и шумное дыхание из-за напряжения и адреналина. Раздаются голоса других бойцов: «Никому не двигаться! Полиция!»*

**Альфа:** В главном зале чисто.

**Браво:** Это Bravo. Зона 1 – чисто.

**Альфа:** Будь осторожен. Они могут нас ждать.

**Чарли:** Это Чарли. Зона 2 – чисто. Здесь четыре заложника: все связаны и с мешками на головах.

**Альфа:** Дельта, что у тебя?

**Дельта:** Это Дельта. Зона 3 – чисто. Здесь ещё пять заложников, тоже с мешками на головах. В форме сотрудников магазина.

**Альфа:** Где же они, чёрт побери?

**Эко:** Это Эко. Зона 4 – чисто. Ещё четыре заложника.

**Альфа:** Оцепить периметр. Они где-то здесь. Есть что-нибудь?

**Эко:** Чисто.

**Дельта:** Чисто.

**Чарли:** Чисто. Нам надо вывести заложников. Им нужна вода.

**Альфа:** Проклятье! Куда они могли подеваться? И где украшения?

3

## Ход игры

Игроки поочередно выкладывают карты — либо в открытую в центр стола, если считают их важными, либо в закрытую в стопку сброса, если информация кажется им несущественной.

**В свой ход каждый игрок** выполняет одно из следующих действий:

**А) РАСКРЫВАЕТ ИНФОРМАЦИЮ:** Выберите карту из руки и положите её на стол так, чтобы все игроки могли прочитать, что на ней написано. Мы рекомендуем в этот момент зачитывать вслух всю информацию с карты.

Если вы положите на стол карту, которая не имеет отношения к делу, то в конце игры потеряете 1 очко. Будьте осторожны! Некоторые подсказки совершенно необходимы для раскрытия преступления.

**Б) СБРАСЫВАЕТ КАРТУ:** Выберите карту с руки и положите её рубашкой вверх в стопку сброса. Вы не можете делиться информацией с этой карты до того, как все остальные карты будут разыграны.

**ВАЖНО:** в конце игры в стопке сброса должно быть не менее 6 карт. Если в конце игры карт в стопке сброса оказалось меньше, вы лишаетесь 3 очков за каждую недостающую карту.

4

В конце хода возьмите карту, если колода ещё не опустела.

**Чтобы раскрыть дело, очень важно обсуждать имеющуюся информацию. Постоянно проверяйте открытые подсказки и перечитывайте, что на них написано.**

Вы не можете обсуждать информацию с карт у вас в руке, но можете произносить **выделенные слова** и текст в рамочке со скрепкой.



## Построение версии случившегося

Когда все подсказки открыты или отправлены в сброс, игроки обсуждают имеющиеся у них сведения и все вместе выстраивают версию случившегося.

На этом этапе вы можете без ограничений обсуждать информацию со сброшенных карт, если вы её запомнили.

5

## Проверка

Определившись с версией случившегося, **перейдите к ответам на вопросы.**

Возьмите карту «А» с красной рамкой и переворачивайте карты с красной рамкой одну за другой, отвечая на вопросы на сторонах «Б», «В», «Г», «Д».

После того как вы ответили на все вопросы, на сторонах «Е» и «Ж» **прочтите, что произошло на самом деле.**

**Проверьте свои ответы** на стороне «З» с подсчётом очков. **Каждый правильный ответ приносит 2 очка. Каждая открытая подсказка, не имеющая отношения к делу, лишает вас 1 очка.**

**Подсчитайте свои очки**, и на стороне «И» вы узнаете, справились ли вы с задачей на уровне Шерлока Холмса или вам нужно ещё потренироваться в раскрытии преступлений.

**Раскрыли дело сами?  
Подарите игру друзьям!**

6

## Правила для одного игрока

Если вы собираетесь раскрыть дело в одиночку, играйте по тем же правилам со следующими изменениями:

- В руке у вас должно быть 6 карт.
- Когда вы отправляете карту в сброс, вы должны решить, временно вы это делаете или окончательно. Таким образом вы формируете две стопки сброса.
- Когда стопка карт с подсказками опустеет, а количество карт, которые вы точно решили сбросить, больше шести, перемешайте карты, по которым вы ещё не приняли окончательное решение, и используйте их как новую стопку подсказок (Да, вы будете использовать уже сброшенные подсказки!). Теперь, если вы захотите убрать карту в сброс, это решение уже будет окончательным.

7



СТИЛЬ  
ЖИЗНИ

ENIGMA  
STUDIO

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» [WWW.LIFESTYLELTD.RU](http://WWW.LIFESTYLELTD.RU) Там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

© Enigma Studio OOD

8

## Правила игры



### Пожар в лаборатории

КОМПОНЕНТЫ:  
37 карт



### Описание игры

«Элементарно!» – это кооперативная игра-детектив, в которой вам нужно раскрыть преступление всем вместе при помощи информации на картах.

Анализируйте полученные сведения, открывайте нужные карты и сбрасывайте те, которые, по вашему мнению, не имеют отношения к делу.

**Не смотрите карты, сначала прочтите правила!**

9

## Цель игры

Восстановить картину преступления.

## Подготовка к игре

**Отложите карты с красной рамкой и не смотрите до конца игры.**

- Прочитайте запись звонка в службу спасения на стр. 3.
- Выньте карты из плёнки и переверните колоду так, чтобы карта с зелёной рамкой оказалась внизу.
- Вытащите снизу карту с зелёной рамкой (она будет сразу видна стороной 01), положите её в центр стола и перемешайте остальные карты, не разглядывая их.
- Раздайте по 3 карты каждому игроку (при игре вшестером или большим количеством игроков — по 2 карты). Правила для одного игрока приведены на стр. 7 правил.
- Оставшиеся карты положите стопкой рубашкой вверх в центр стола.
- Выберите первого игрока.

2

*Среда, 12 июля, 22:10.*

*Телефонные гудки. Оператор службы спасения поднимает трубку. На заднем плане слышны голоса и треск пожара.*

**Оператор:** Служба спасения. Что случилось?

**Мия:** Я звоню из Лаборатории Робса, Страндвейен 179, Осло. У нас на пятом этаже возгорание.

**Оператор:** В здании есть люди?

**Мия:** Мы не знаем. В фойе... (считает) семь человек. Где сейчас другие сотрудники, мы не знаем.

**Оператор:** Какова площадь возгорания?

**Мия:** Почти весь пятый этаж. Там три лаборатории общей площадью примерно 300 квадратных метров.

**Оператор:** На территории пожара есть что-нибудь легковоспламеняющееся или опасное?

**Мия:** Это лаборатория. В ней много чего есть, в том числе и очень дорогостоящее оборудование.

**Слышны голоса:** На третьем этаже баллоны с кислородом.

**Мия:** На третьем этаже есть баллоны с кислородом. Кажется, огонь ещё не успел туда добраться.

**Оператор:** Вы работаете в здании?

**Мия:** Да, меня зовут Мия Даль. В фойе сейчас семеро сотрудников.

**Оператор:** Пожарные уже в пути. Дождитесь их и предоставьте всю необходимую информацию.

**Мия:** Спасибо.

3

## Ход игры

Игроки поочередно выкладывают карты — либо в открытую в центр стола, если считают их важными, либо в закрытую в стопку сброса, если информация кажется им несущественной.

**В свой ход каждый игрок** выполняет одно из следующих действий:

**А) РАСКРЫВАЕТ ИНФОРМАЦИЮ:** Выберите карту из руки и положите её на стол так, чтобы все игроки могли прочитать, что на ней написано. Мы рекомендуем в этот момент зачитывать вслух всю информацию с карты.

Если вы положите на стол карту, которая не имеет отношения к делу, то в конце игры потеряете 1 очко. Будьте осторожны! Некоторые подсказки совершенно необходимы для раскрытия преступления.

**Б) СБРАСЫВАЕТ КАРТУ:** Выберите карту с руки и положите её рубашкой вверх в стопку сброса. Вы не можете делиться информацией с этой карты до того, как все остальные карты будут разыграны.

**ВАЖНО:** в конце игры в стопке сброса должно быть не менее 6 карт. Если в конце игры карт в стопке сброса оказалось меньше, вы лишаетесь 3 очков за каждую недостающую карту.

4

В конце хода возьмите карту, если колода ещё не опустела.

**Чтобы раскрыть дело, очень важно обсуждать имеющуюся информацию. Постоянно проверяйте открытые подсказки и перечитывайте, что на них написано.**

Вы не можете обсуждать информацию с карт у вас в руке, но можете произносить **выделенные слова** и текст в рамочке со скрепкой.



## Построение версии случившегося

Когда все подсказки открыты или отправлены в сброс, игроки обсуждают имеющиеся у них сведения и все вместе выстраивают версию случившегося.

На этом этапе вы можете без ограничений обсуждать информацию со сброшенных карт, если вы её запомнили.

5

## Проверка

Определившись с версией случившегося, **перейдите к ответам на вопросы.**

Возьмите карту «А» с красной рамкой и переворачивайте карты с красной рамкой одну за другой, отвечая на вопросы на сторонах «Б», «В», «Г», «Д».

После того как вы ответили на все вопросы, на сторонах «Е» и «Ж» **прочтите, что произошло на самом деле.**

**Проверьте свои ответы** на стороне «З» с подсчётом очков. **Каждый правильный ответ приносит 2 очка. Каждая открытая подсказка, не имеющая отношения к делу, лишает вас 1 очка.**

**Подсчитайте свои очки**, и на стороне «И» вы узнаете, справились ли вы с задачей на уровне Шерлока Холмса или вам нужно ещё потренироваться в раскрытии преступлений.

**Раскрыли дело сами?  
Подарите игру друзьям!**

6

## Правила для одного игрока

Если вы собираетесь раскрыть дело в одиночку, играйте по тем же правилам со следующими изменениями:

- В руке у вас должно быть 6 карт.
- Когда вы отправляете карту в сброс, вы должны решить, временно вы это делаете или окончательно. Таким образом вы формируете две стопки сброса.
- Когда стопка карт с подсказками опустеет, а количество карт, которые вы точно решили сбросить, больше шести, перемешайте карты, по которым вы ещё не приняли окончательное решение, и используйте их как новую стопку подсказок (Да, вы будете использовать уже сброшенные подсказки!). Теперь, если вы захотите убрать карту в сброс, это решение уже будет окончательным.

7



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» **WWW.LIFESTYLELTD.RU** Там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!



© Enigma Studio OOD

8

## Правила игры



### Пропавший без вести

КОМПОНЕНТЫ:  
37 карт



### Описание игры

«Элементарно!» – это кооперативная игра-детектив, в которой вам нужно раскрыть преступление всем вместе при помощи информации на картах.

Анализируйте полученные сведения, открывайте нужные карты и сбрасывайте те, которые, по вашему мнению, не имеют отношения к делу.

**Не смотрите карты, сначала прочтите правила!**

9

## Цель игры

Восстановить картину преступления.

## Подготовка к игре

**Отложите карты с красной рамкой и не смотрите до конца игры.**

- Прочитайте запись звонка в службу спасения на стр. 3.
- Выньте карты из плёнки и переверните колоду так, чтобы карта с зелёной рамкой оказалась внизу.
- Вытащите снизу карту с зелёной рамкой (она будет сразу видна стороной 01), положите её в центр стола и перемешайте остальные карты, не разглядывая их.
- Раздайте по 3 карты каждому игроку (при игре вшестером или большим количеством игроков — по 2 карты). Правила для одного игрока приведены на стр. 7 правил.
- Оставшиеся карты положите стопкой рубашкой вверх в центр стола.
- Выберите первого игрока.

2

*31 августа, пятница, 13:06*

**Оператор:** Служба спасения. Что у вас случилось?

**Нурия:** Здравствуйте. Кто-то проник в мою квартиру и перевернул всё вверх дном.

**Оператор:** Назовите ваш адрес.

**Нурия:** Барселона, улица Сальвадора Эсприу, 25.

**Оператор:** Вы сейчас в квартире?

**Нурия:** Да, я в квартире.

**Оператор:** Вы думаете, в ней есть кто-нибудь ещё?

**Нурия:** Я не знаю. Нет, не думаю. Моего мужа в квартире нет.

**Оператор:** Ваш муж должен быть дома?

**Нурия:** Нет, он уехал в Сарагосу сегодня утром. Но его ключи и телефон здесь. Странно, что он их оставил дома...

**Оператор:** Не волнуйтесь. Как вас зовут?

**Нурия:** Меня зовут Нурия Молинс.

**Оператор:** Хорошо, Нурия. Никуда не уходите. Полиция скоро будет.

3

## Ход игры

Игроки поочерёдно выкладывают карты — либо в открытую в центр стола, если считают их важными, либо в закрытую в стопку сброса, если информация кажется им несущественной.

**В свой ход каждый игрок** выполняет одно из следующих действий:

**А) РАСКРЫВАЕТ ИНФОРМАЦИЮ:** Выберите карту из руки и положите её на стол так, чтобы все игроки могли прочитать, что на ней написано. Мы рекомендуем в этот момент зачитывать вслух всю информацию с карты.

Если вы положите на стол карту, которая не имеет отношения к делу, то в конце игры потеряете 1 очко. Будьте осторожны! Некоторые подсказки совершенно необходимы для раскрытия преступления.

**Б) СБРАСЫВАЕТ КАРТУ:** Выберите карту с руки и положите её рубашкой вверх в стопку сброса. Вы не можете делиться информацией с этой карты до того, как все остальные карты будут разыграны.

**ВАЖНО:** в конце игры в стопке сброса должно быть не менее 6 карт. Если в конце игры карт в стопке сброса оказалось меньше, вы лишаетесь 3 очков за каждую недостающую карту.

4

В конце хода возьмите карту, если колода ещё не опустела.

**Чтобы раскрыть дело, очень важно обсуждать имеющуюся информацию. Постоянно проверяйте открытые подсказки и перечитывайте, что на них написано.**

Вы не можете обсуждать информацию с карт у вас в руке, но можете произносить **выделенные слова** и текст в рамочке со скрепкой.



## Построение версии случившегося

Когда все подсказки открыты или отправлены в сброс, игроки обсуждают имеющиеся у них сведения и все вместе выстраивают версию случившегося.

На этом этапе вы можете без ограничений обсуждать информацию со сброшенных карт, если вы её запомнили.

5