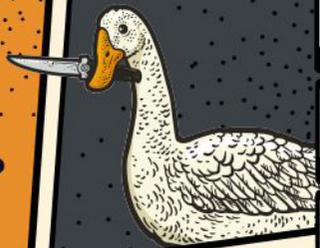


Для  
Веселой  
Компании



ТАК ВАМ  
ВСЕМ И НАДО!



6+

возраст



2-4 чел.



60 мин.

★ Настольная игра ★  
**ПЕРДИМОНОКЛЬ**  
ПРАВИЛА

5★  
**ORIGAMI**  
Games of Cooperation

Почему  
ёжик  
украл  
дедушку?

КТО ВОР?



Стратегия

В небольшом отдаленном городке произошла серия таинственных исчезновений. Неожиданно стали пропадать драгоценности, а позже и сами жители. Для поиска решения проблемы мэр пригласил известных сыщиков.

## В НАБОР ВХОДИТ:

- игровое поле,
- 20 карт предметов;
- 4 планшета сыщиков;
- 4 фишки;
- 40 карт персонажей,
- 20 карт мотивов;
- 48 фишек-маркеров;
- правила.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Построить свою версию преступления и доказать её раньше других игроков. Для достижения цели на одной версии должно лежать 9 фишек-маркеров.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок берет 1 планшет Сыщика, 12 маркеров одного цвета и фишку. Перемешайте карты Персонажей и Предметов вместе и сложите единой колодой на игровое поле рубашкой вверх, карты Мотивов выложите рядом отдельной стопкой. Все игроки ставят свои фишки на планшет Сыщика на СТАРТ. Для удобства разместите фишки-маркеры рядом с планшетом.



## ХОД ИГРЫ

Чтобы построить свою версию, игроку нужно выложить карты Подозреваемого, Пропажы и Мотива и связать их друг с другом. Связь строится исключительно по принципу, что Подозреваемый мог украсть Пропажу, имея Мотив. Пропажа всегда связывается только с Подозреваемым, Мотив и с Подозреваемым, и с Пропажей. Каждая связь отображается двумя маркерами. **Важно! Несколько игроков не могут строить и доказывать одну и ту же версию.**

## ХОД ИГРОКА

Каждый игрок может совершить только одно из пяти действий в свой ход:

### • Добавление новой карты

Игрок берет верхнюю карту из любой стопки – Персонажей и Предметов или Мотивов. В зависимости от типа открытой карты участник кладёт её на соответствующее свободное место на игровом поле, таким образом начиная выстраивать одну из восьми возможных версий произошедшего. Карту Персонажа можно положить на место Подозреваемого или Пропажы, Предмет – только на место Пропажы, Мотив – на место Мотива. Версия может начинаться с любой карты, не обязательно с Подозреваемого.

Если в текущей версии уже лежит какая-либо карта, то игрок обязан связать выложенную карточку с ней сразу же в этот ход, если есть такая возможность. Если возможности нет, игрок не может выкладывать новую карту для этой версии!

будет спрашивать: о Подозреваемом, Пропаже или Мотиве. Карта, о кото-рой хочет узнать игрок, должна быть связана хотя бы с одной другой.

Все карты имеют уровень Важности. Если игрок вытянул Персонажа, он становится Свидетелем, если на полученной карте предмет – это Улика. Игрок сравнивает Важность Свидетеля или Улики и Важность карты, о которой расспрашивает. Чтобы догадки сыщика подтвердились, Важность Свидетеля или Улики должна быть больше Важности доказываемой карты.

Карта Свидетеля или Улики идет в сброс вне зависимости от результата.

**Важно! Свидетель и Улика с Важностью 1 «бьёт» карту с Важностью 6.**

### Разрушение чужих версий

Игрок действует так же, как в случае с обычным допросом, выбирает карту Подозреваемого, Пропажу или Мотива, о которой будет спрашивать, но не среди своих версий, а у любого соперника. Выбранная карта должна быть связана хотя бы с одной другой.

**Важно! Для допроса Свидетеля с целью разрушения версии соперника игрок отдаёт один маркер из имеющихся на руках в сброс. Каждый игрок не может потратить больше, чем 3 фишки-маркера для разрушения чужих версий. После сброса использованный маркер нельзя вернуть в игру.**

### ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра завершается, как только один из игроков первым выстраивает свою версию преступления: находит Подозреваемого, Пропажу, успешно опрашивает всех Свидетелей и выкладывает все 9 фишек-маркеров связи. Должны быть выложены следующие фишки-маркеры связи: по три фишки на карточку Подозреваемого (за Пропажу, Мотив и Свидетеля), по три фишки на карточку Пропажу (за Подозреваемого, Мотив и Свидетеля) и по три фишки на карточку Мотива (за Подозреваемого, Пропажу и Свидетеля). В таком случае игрок доказывает свою версию преступления и объявляется победителем. Мэр награждает сыщика званием Лучшего детектива в городе!

★ **УДАЧНОГО** ★  
**РАСКРЫТИЯ**  
**ДЕЛА!**



### ● Перемещение не связанной карты

Вместо получения новой карты игрок может переместить карту, свободную от маркеров связи, из одной версии в другую (даже если она используется в версии соперника). Участник будет обязан связать её с какой-то другой картой в новой версии, иначе перемещение невозможно. При успешной связи игрок выставляет свои маркеры внутри этой версии.

### ● Связь несвязанных карт

Игрок может связать две карты в любой из версий, если они еще не связаны. После успешной связи игрок выставляет маркеры, из имеющихся на руках, на соответствующие места.

### ● Возврат своих маркеров

В свой ход игрок может вернуть любое количество маркеров с одной любой версии, разрушив связь карт. Карты при этом остаются на своих местах. Таким образом, участник отказывается строить выбранную версию.

### ● Допрос свидетелей

Если хотя бы две карты в версии связаны (то есть на каждой из них есть по 1 маркеру), то игрок может вызывать на допрос Свидетелей.

**Когда игрок выполняет выбранное действие, ход переходит к следующему участнику.**

## Правила связи

Игрок должен внимательно изучать информацию на картах Пропажи и Мотива. На картах Пропажи указано, сколько клеток на планшете нужно пройти Сыщику для успешной связи этой карты с Подозреваемым одного из четырех цветов. На картах Мотивов указано сколько клеток нужно, чтобы связать Мотив с Подозреваемым и Пропажей вне зависимости от их цветов.

**Важно! Если до следующей Звезды на планшете игрока достаточно клеток для установки данной связи, участник может связать карты. Если клеток не хватает – игрок не может этого делать.**

При успешной связи игрок выставляет два маркера из имеющихся на руках на соответствующие места на поле. После чего двигает фишку на планшете на столько клеток вперед, сколько понадобилось для установки связи. Если игрок не построил связь между картами за текущий ход, фишку на планшете необходимо

переместить сразу же на ближайшую клетку со Звездой.

## Правила перемещения карт

Карты всегда перемещаются только на свободные места внутри своей категории. Нельзя перемещать Пропажу в Подозреваемые и наоборот. Нельзя менять карты местами, например, вместо одного Мотива класть другой, вместо одного Подозреваемого – другого и так далее.

## Допрос свидетеля

Когда игрок готов допросить Свидетеля, он объявляет вслух о ком или о чем

