

# СЫЩИК ХОЛМС и ДОКТОР ВАСЬКА

## Правила игры

Количество игроков: 2–4.

Возраст игроков: 7–99.

Время игры: 20–30 мин.

Развивающая игра  
для детей старше  
7 лет

## Состав игры:

1. 1 шестиугольник со стрелкой:



2. 90 карт-подсказок:



3. 15 карт-героев:

4. 1 кубик .



**Цель игры** — используя карты-подсказки, отгадать как можно больше героев различных произведений (совершить оперативно-разыскные действия).



## Подготовка к игре.

В центр игровой зоны помещается стрелка.

Карты-подсказки распределяются по темам (цвет рубашки) и выкладываются стопками вокруг шестиугольника со стрелкой в соответствии с цветом рубашки.



На каждую карту-героя приходится:



одна карта-подсказка «Дактилоскопия»



одна карта-подсказка «Показания подозреваемого»



одна карта-подсказка «Место жительства»



одна карта-подсказка «Свидетельские показания»



одна карта-подсказка «Особые приметы»



одна карта-подсказка «Могущественный покровитель»



Карты-герои перетасовываются и выкладываются отдельной стопкой рубашкой вверх.

Игроки оговаривают условия окончания игры, например, до 10 карточек или 30 минут.

С помощью кубика игроки разыгрывают очередность хода.

### Ход игры.

Каждый игрок берёт себе одну карту-героя и, не переверачивая её, кладёт возле себя рубашкой вверх. Затем первый игрок крутит стрелку и из стопки, на которую указывает стрелка, берёт себе карту-подсказку с таким же номером, как и на его карте-герое. Игрок, прочитав данные о герое, находящемся в розыске, пытается догадаться, чьи это приметы или действия.

Если в выпавшей стопке карта с нужным номером отсутствует, игрок берёт карту из следующей по часовой стрелке стопки.

Если игрок не знает или не уверен в правильности своего ответа, он оставляет у себя эту карту-подсказку, а ход переходит следующему игроку.

Когда игрок накопит достаточно карт-подсказок и у него появится уверенность в правильности ответа, он называет героя произведения (желательно и само произведение, и автора), например, «Это кот Базилио из произведения А. Толстого "Золотой ключик"». Игрок переверачивает карту-героя и проверяет правильность ответа. Если он

верен, то герой, изображённый на карте, считается найденным, его портрет переходит в копилку игрока, и игрок берёт себе очередную карту-героя из стопки. Карты-подсказки найденного героя выходят из игры. Если ответ неверен, то карта-герой и карты-подсказки выходят из игры, а игрок ничего не получает в свою копилку. Ход переходит следующему игроку.

## Окончание игры.

Побеждает игрок, собравший больше всех портретов героев (отыскавший наибольшее число находящихся в розыске героев).



ЗАО «Степ Пазл». 142105, Россия, Московская обл.,  
г. Подольск, ул. Большая Серпуховская, д. 63а.  
Тел.: +7 (495) 660-37-73, [www.iqstep.ru](http://www.iqstep.ru)

Автор идеи и руководитель проекта **Татьяна Колмыченко**

Главный редактор **Ольга Юсова**

Верстальщик **Артур Вардересян**

Корректор **Наталья Князева**

© ЗАО «Степ Пазл», 2024

© Е. Д. Садекова, иллюстрации, 2024