

ДЕТЕКТИВ КЛУБ



Олександр Невски
M8I Studio



FANTASMAGORIA
GAMES

ПРАВИЛА

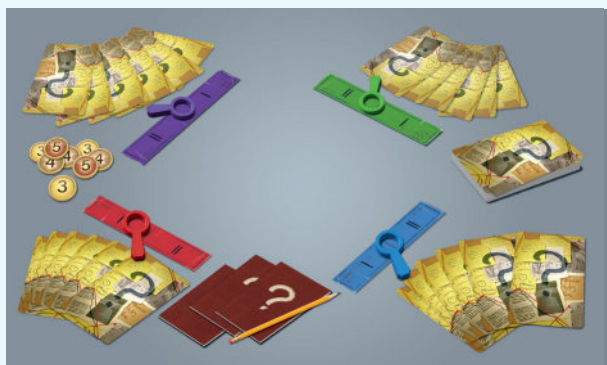
Съдържание

- 168 карти с илюстрации
- 68 чипа с точки за победа
- 8 лупи за гласуване
- 8 маркера за играчите
- 7 тефтерчета
- 1 молив (*маркер за инициатора)

“Клуб Детектив” отново отваря врати за нови членове. Разбира се, вие също сте поканени, но първо трябва да покажете детективските си умения. Анализирайте всички улики, разпитайте свидетелите и опитайте да разкриете кой от групата ви лъже. Само най-наблюдателният и най-обиграният ще успее да грабне победата!
Добре дошли в клуба!

Подготовка за игра

1. Поставете картите и чиповете с точки за победа (ТП) на място, достъпно за всички.
2. Всеки избира по един маркер за играча и поставя върху него лупа за гласуване в същия цвят.
3. Изберете кой ще бъде първият инициатор на случаен принцип. Този играч получава молива (маркера за инициатора) и взема по едно тефтерче за всеки друг играч (например в игра със 7 играчи инициаторът ще вземе 6 тефтерчета).
4. Всеки играч тегли по 6 карти с илюстрации.



Подредба при 4-ма играчи

Ход на играта

Клуб Детектив се играе в поредица от рундове. Всеки рунд играчите изиграват по 2 карти. Играта приключва, когато всеки е бил инициатор по веднъж (при 6-8 играчи) или по два пъти (с по-малко от 6 играчи).

Всеки рунд протича в следните 5 стъпки:

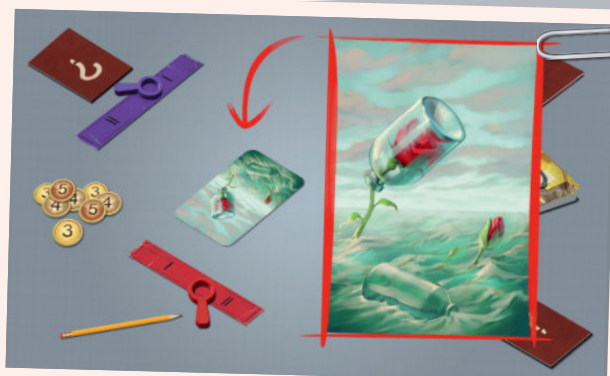


Избор на дума

Инициаторът преглежда картите си и измисля дума, като има предвид, че ще може да използва две карти, за да я обясни. После изиграва една карта с лицето нагоре в средата на масата: тази карта трябва да съответства на думата, която е намислил. След това веднага изтегля нова карта от тестето.



Забележка: В хода на играта, винаги когато играч играе карта, той веднага тегли нова, с която да допълни ръката си. Всички играчи трябва да имат винаги по 6 карти в ръката си.



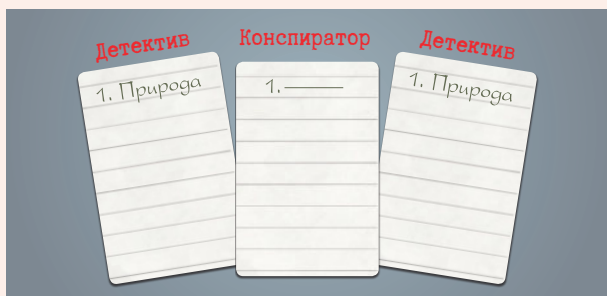
Пример: Ники е инициаторът и си е намислил думата „природа“. Той поставя на масата карта с нарисувана червена роза, за да обясни тази дума.



Разпределяне на роли

Инициаторът записва думата на всички тефтерчета освен на едно. След това ги разбърква и на случаен принцип дава по едно тефтерче на останалите играчи.

Един от играчите ще получи празно тефтерче: този играч е **конспираторът**. Останалите са **детективи**. Целта на детективите е да разобличат конспиратора. Конспираторът трябва да се съюзи с инициатора, за да се опитат да заблудят детективите.



Важно: Трябва да пазите тефтерчето си в тайна през цялото време! Никой не знае кой е конспираторът... освен самият той.



Изиграване на карти

Започвайки от играча вляво на инициатора и по часовниковата стрелка, всеки изиграва по една карта от ръката си. Отново, тази карта трябва да отговаря на думата, записана на тефтерчетата от инициатора.



Пример: Боби е детектив. Той вижда, че Ники е написал "природа" в тефтерчето му, затова играе карта с море. Това би трябвало да е достатъчно.



Пример: На тефтерчето на Яна няма нищо. Тя е конспираторът. Яна се опитва да анализира двете изиграни карти и да намери нещо, което да им пасва. И на двете има вода, може би думата е именно „вода“? Тя поставя карта с голяма синя вълна.

Когато всички играчи са изиграли по една карта, инициаторът слага втора карта, а след него и останалите играчи по часовниковата стрелка.



Пример: Ники и Боби вече са поставили втора карта и сега Яна осъзнава, че думата най-вероятно не е „вода“. А може би „природа“? Или нещо подобно? Тя играе карта със слънчоглед, надявайки се да уцели.

Инициаторът играе картите си в средата на масата, а останалите играчи ги поставят до маркера пред себе си, съответно на първа и втора позиция.

- Ако сте детектив, стремете се да играете убедителни карти с илюстрации, за да не бъдете набедени, когато дойде време за гласуването!
- Ако сте конспираторът, опитайте се да съберете информация от картите, изиграни от другите играчи.



Обсъждане и гласуване

След като всички са изиграли по две карти, инициаторът обявява думата, която е написал. След това разяснява защо е избрал тези две карти, за да изрази написаната дума. Другите играчи правят същото поред по часовниковата стрелка.

След като всички са аргументирали избора си на карти, играчите гласуват за това, кой според тях е конспираторът. **Инициаторът не гласува.** Започвайки с играча вляво от инициатора и по часовниковата стрелка, всички поставят своята лупа за гласуване до маркера на избран играч. Никоой не може да гласува за себе си.

Пример: Боби и Дани смятат, че конспираторът е Яна, защото тя не е успяла да даде достатъчно ясно обяснение за картите си. Боби слага лупата си за гласуване до маркера на Яна. Тя в отговор гласува срещу него, надявайки се Дани да сгреша.



Оценяване

След като всички са гласували, разкрийте всички тефтерчета и преминете към оценяването.

1. Всеки детектив, който е поставил своята лупа до маркера на конспиратора получава 3 ТП.
2. Ако има 0 или 1 лупа до маркера на конспиратора, то конспираторът получава 5 ТП, а инициаторът получава 4 ТП.
3. Ако има 2 или повече лупи до маркера на конспиратора, тогава конспираторът и инициаторът не получават никакви ТП.

Пример: Боби и Дани са били прави и получават по 3 ТП. Яна и Ники не взимат ТП този рунд.

• СЪЗДАТЕЛИ НА ИГРАТА •

Автор: Олександър Невски
 Разработка на играта: IGAMES Studio
 Илюстрации и графичен дизайн: MBI Studio
 Превод: Красимира Димитрова
 Редакция и оформление: Лела Герова

Играчите пазят чиповете си с ТП с лицето надолу. Щом приключите с оценяването, започва нов рунд: инициаторът предава молива на играча вляво. Той става новият инициатор и взема тефтерчетата. Задраскате предишните думи на всички тефтерчета, за да избегнете объркване!

Край на играта

Играта приключва, щом всеки е бил инициатор веднъж (при 6-8 играчи) или два пъти (с по-малко от 6-ма). Разкрийте чиповете си с ТП и сметнете крайния си резултат. Играчът с най-много ТП е победител. В случай на равенство, печели този с повече чипове; ако все още играчите са равни, победата е споделена.

★ ВАРИАНТИ ★

Тематична игра

Преди първи рунд може да изберете тема. В своя ход инициаторът измисля дума, като се съобразява с избраната в началото на играта тема. Темите може да са конкретни (напр. „рокендрол“, „България“, „главни герои...“) или по-обща („музика“, „държави“, „литература...“), според нивото на трудност, с което искате да играете. Може да смените темата след няколко рунда или да опитате да изиграете цялата игра с една и съща тема!

Без обсъждане

За да изместите фокуса на играта, може да пропуснете частта с обсъждането от стъпка 4 “Обсъждане и гласуване”. При този вариант започвате гласуване веднага, след като всеки изиграе по две карти. Инициаторът не обявява думата на глас и играчите не дават аргументи за картите си.

Българско издание
ФАНТАСМАГОРИЯ ООД

онлайн магазин: BIGBAG.BG
София, ул Лъвски рид 6
facebook.com/fantasmagoria.bg
kingdom@fantasmagoria.bg
+359 895 61 88 10



FANTASMAGORIA
GAMES

