



ЗА Q-SYSTEM Дедуктивни игри

System е система кооперативни игри, която ви потапя в различни загадки, които трябва да разрешите отборно или самостоятелно.

В тази игра вие влизате в ролята на **детективи**, разследващи заплетен случай. За разрешаване на случая разполагате с **32 карти** с улики. Основният принцип в играта е, че всеки от вас вижда само **част от уликите** и вие решавате кои от тях да разкриете на останалите играчи и кои да изчистите. Всяка игра започва с кратко въведение и една начална карта с улики на масата. По време на игра, следвайки няколко **прости правила**, вие ще трябва да анализирате уликите, да обсъждате теории и да използвате дедуктивните си умения, за да разплетете мистериата.

В поредицата **Шерлок!** ще сравнявате уменията си с тези на известния детектив. Можете ли да се мерите с него или сте по-скоро на нивото на инспектор Лестрейд?

Всеки случай е уникален и неповторим, затова може да бъде игран само по веднъж. Но не се притеснявайте! Дайте случая на приятели и наблюдавайте как те го разрешават. Да гледате как други хора играят е също толкова забавно, колкото да разгадате загадката сами.

При подготовката за игра, моля следвайте стъпките, описани на заглавната карта от тестето (тази с QR кода). **Не разглеждайте картите предварително!**

За да разрешите случая, е ключово да споделяте информация помежду си. **Не може да показвате картите си** на останалите, но може да споделяте на глас **подчертан текст** или текст, поместен върху долното **изображение с кламера**.



Разкритите в средата на масата улики се виждат от всички и всеки от вас може да ги чете. Може да споделяте теориите си с групата и да обсъждате САМО разкритите на масата карти през цялото време.

Шерлок! СИСТЕМА

Раздайте карти според инструкцията и изберете кой да започне, след евентуално обсъждане на разрешени думи от картите.

Разрешавате случая заедно в поредица от рундове. Играете, редувайки се по часовниковата стрелка. Когато сте на ход трябва да изиграете САМО **една карта** по един от следните начини:

А) Разкрийте информация на всички: Изберете **1 карта** от ръката си, прочетете я на глас и я поставете на масата, така че всички да я виждат; **ИЛИ**

Б) Изчистете информация, като опитате да я запомните: Изберете **1 карта** от ръката си и я сложете **закрита** в тестето с изчистени карти без да я показвате. Не може да говорите за тази улика повече, докато всички карти не бъдат изиграни.

В края на хода си теглите по 1 нова карта от тестето, докато картите там не свършат.

Решавайте мъдро дали да **изчистите или разкриете** улика! Някои карти с улики са несъществени или подвеждащи за случая. Ако разкриете такава карта на масата, тя ще ви донесе **-1 точка** накрая. От друга страна има улики с голямо значение за решаване на случая и ако ги изчистите, може да пропуснете важна информация!

ВАЖНО: В края на играта тестето с изчистени карти трябва да съдържа поне 6 карти. В противен случай, вие се провалите в разплитането на случая.

Когато **всички карти** бъдат разкрити или изчистени, идва време да анализирате наличната информация и да изградите **крайна** теория за това, какво се е случило. В тази фаза на играта **може да обсъждате свободно** изчистените улики и всичко, което си **спомняте за тях**.

Накрая, когато всички сте съгласни с една обща теория, **махнете лепенката** и отговорете на въпросите. Щом приключите, разгънете листовката, за да проверите отговорите от другата страна. Всеки верен отговор ви носи по 2 точки, а за всяка разкрита **несъществена** улика губите по 1 точка. Това формира крайният ви резултат.

СОЛО ВАРИАНТ

Ако ще решаваш случая сам, следвай същите правила, но със следните промени:

- Разполагаш с 6 карти в ръката си (вместо 3).
- При соло игра има две тестета за изчистени карти - **временно** или **финално** изчистени. Когато **изчистваш** карта, може да избереш в кое тесте да я поставиш.
- Когато тестето за теглене се изчерпа и ако имаш поне 6 финално изчистени карти (иначе започваш да градиш теория директно), **размеси временното** тесте и формирай ново тесте за теглене (да, в това тесте ще получиш отново улики, които вече си изчистил).
- Оттук нататък може да изчистваш карти само в тестето с финално изчистени карти.

Сценарий: Жозеп Изкиердо Санчес,
Марти Лукас Фелиу
Оригинална идея: GDM Games, Жозеп
Изкиердо Санчес & Марти Лукас Фелиу
Илюстрации: Алба Арагон



Превод: М. Вълкова, К. Димитрова
По лиценз на: Enigma Studio
info@qsystem.games
Българско издание: Фантасмагория ООД,
kindom@fantasmagoria.bg, fantasmagoria.bg