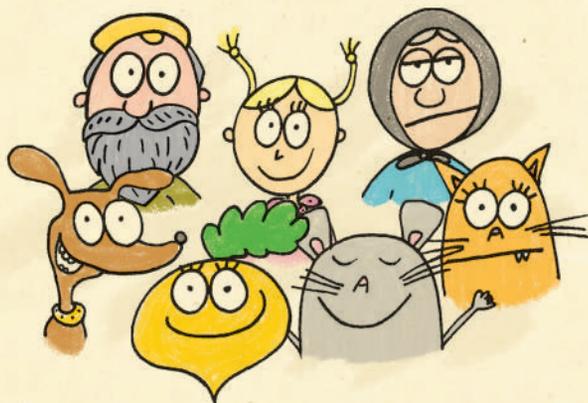


НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ТАТЬЯНЫ ЗАДОРЖНЕЙ

КТО УКРАЛ РЕПКУ?

Правила игры

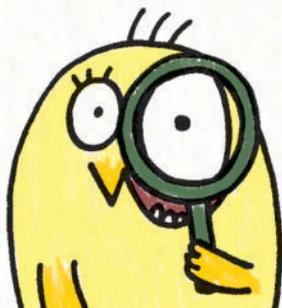


Начало этой истории известно всем: дед посадил репку, выросла репка большая-пребольшая, общими усилиями репку вытянули – и вроде бы всё закончилось хорошо.

Но на следующее утро выяснилось, что репка пропала.

Главный следователь К. Ряба, естественно, подозревает всех: и дедку, и бабуку, и внучку, и Жучку, и кошку, и мышку. И саму репку тоже. Вдруг она сама подстроила собственное похищение!

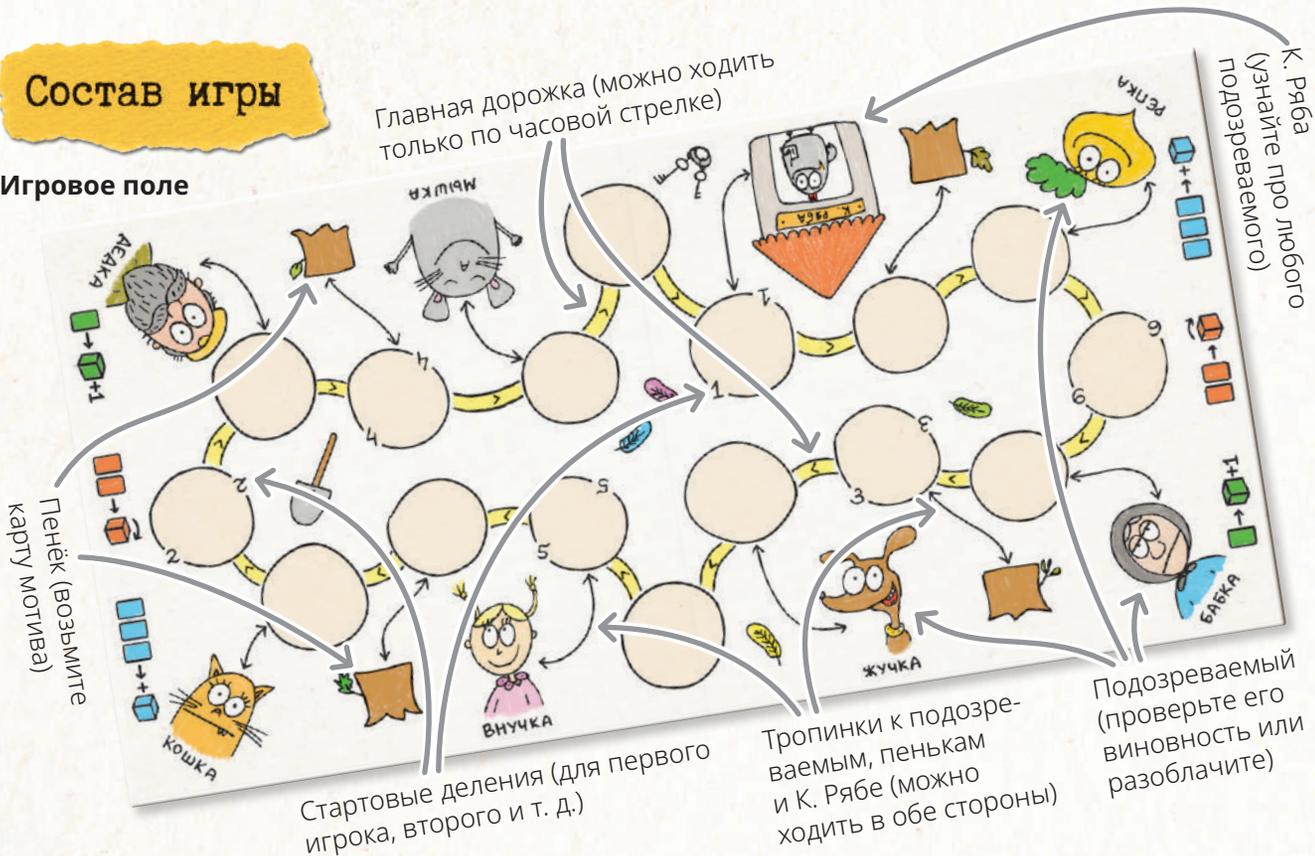
И тогда в дело вступают цыплята-детективы. Каждый из них начинает собственное расследование, мечтая первым выяснить, кто же украл репку и, что не менее важно, как и зачем.



Правила предназначены
для прочтения взрослыми.

Состав игры

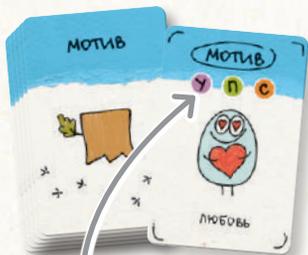
Игровое поле



15 карт мотивов

69 карт следствия

6 фишек цыплят с подставками



8 жетонов подозреваемых

Кубик



Подходящие карты следствия
(У — улика, П — примета,
С — свидетель)

Перед началом вашей первой игры аккуратно выдавите из листа картонные элементы и вставьте фишки цыплят в пластиковые подставки.

Об игре

Вы играете за цыплят-детективов, которые ищут похитителя репки. Все семь подозреваемых изображены на игровом поле: это дедка, бабушка, внучка, Жучка, кошка, мышка и сама репка. Рядом с каждым подозреваемым лежит круглый жетон, на нижней стороне которого указано, кем является этот персонаж: невиновным, похитителем или сообщником.

Цыплята ходят по полю, собирая карты следствия: улики, приметы и свидетелей. Если у вас есть такая карта, вы можете зайти к подозреваемому, предъявить её, рассказать, почему она указывает на этого персонажа, и тайно от остальных посмотреть его жетон. Когда вы найдёте похитителя, вам надо будет прийти к нему и предъявить обвинение: карту мотива и три подходящие карты следствия. Расскажите, почему злоумышленник похитил репку, как вам удалось его вычислить и был ли у него сообщник. Если вы всё сделали верно — поздравляем с победой!

Подготовка к игре

Положите игровое поле на середину стола. Каждый игрок берёт себе одну из фишек цыплят. Тот, кто последним видел репку, становится первым игроком, игрок слева от него — вторым и так далее по часовой стрелке. Каждый ставит фишку своего цыплёнка на деление, отмеченное его порядковым номером.

Перемешайте колоду карт следствия и колоду карт мотивов. Положите их лицом вниз рядом с полем в удобном для всех месте.

Найдите жетон подозреваемого «Похититель» и отложите его в сторону. Переверните остальные семь жетонов подозреваемых лицом вниз, выберите случайный из них и не глядя уберите в коробку. Добавьте к оставшимся шести жетонам «Похитителя» (тоже лицом вниз), перемешайте их и разложите рядом с игровым полем — по одному для каждого подозреваемого (дедка, бабушка, внучка, Жучка, кошка, мышка, репка).

Вы готовы разгадать тайну похищения репки! Первый игрок делает свой ход, затем игроки ходят по часовой стрелке, пока кто-нибудь не победит.



Ход игры

В свой ход бросьте кубик и передвиньте фишку своего цыплёнка вперёд на столько шагов, сколько вам выпало.

По главной дорожке можно ходить только по часовой стрелке. Во время движения цыплёнок может свернуть с дорожки в сторону: к подозреваемому, К. Рябе или пеньку. Для этого также нужно потратить 1 шаг, а потом все оставшиеся у вас шаги сгорают. Если вы начали ход в стороне от дорожки, первым шагом ваша фишка возвращается на главную дорожку, а дальше должна двигаться по часовой стрелке, как обычно.

Внимание! Чтобы зайти к подозреваемому, у вас на руке должна быть хотя бы одна карта следствия. Чтобы зайти к К. Рябе, у вас на руке должна быть хотя бы одна карта мотива.

Раз в ход, сразу после броска кубика, вы можете сбросить с руки любые карты, чтобы помочь своему цыплёнку идти вперёд.

- Сбросьте 1 карту, чтобы ваш цыплёнок сделал на один шаг больше, чем выпало.



- Сбросьте 2 карты, чтобы перебросить кубик: ваш цыплёнок идёт на столько шагов, сколько выпало во второй раз.



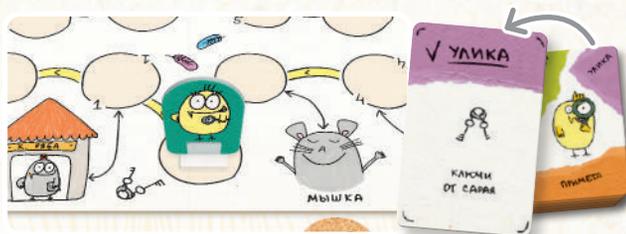
- Сбросьте 3 карты, чтобы кинуть кубик ещё раз и сложить оба выпавших числа: ваш цыплёнок получает столько шагов, какова сумма обоих бросков.



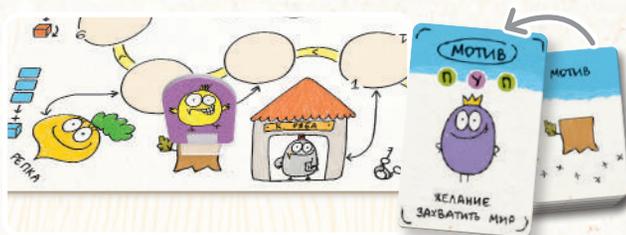
Кладите сброшенные карты в стопки лицом вверх рядом с соответствующими колодами.

Теперь посмотрите, на какой клетке оказался ваш цыплёнок.

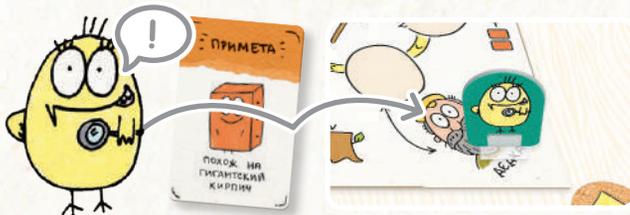
Если цыплёнок остановился на главной дорожке, возьмите верхнюю карту колоды следствия. Держите свои карты на руке, не показывая их соперникам.



Если цыплёнок остановился на пеньку, возьмите верхнюю карту колоды мотивов.



Если цыплёнок остановился у подозреваемого, сыграйте с руки одну карту следствия. Положите её лицом вверх рядом с этим подозреваемым и расскажите, почему эта карта следствия указывает на его виновность. Например:

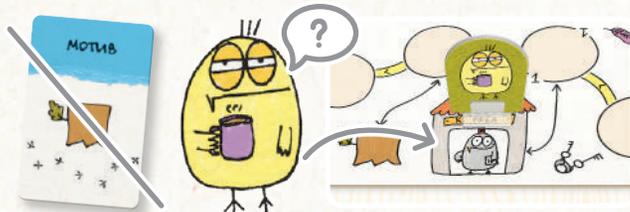


«Я выяснила, что похититель похож на гигантский кирпич. Дедка недавно чинил курятник и так перемазался в кирпичной крошке, что и сам стал как кирпич».

После этого посмотрите, какой жетон лежит рядом с этим подозреваемым. Не показывайте его соперникам и постарайтесь запомнить, что там указано. Верните его на место лицом вниз.

Помните, что вы не можете прийти к подозреваемому, если у вас нет карт следствия.

Если цыплёнок остановился у К. Рябы, сбросьте с руки одну карту мотива и скажите: «Ряба, помоги!» После этого посмотрите, какой жетон лежит рядом с любым подозреваемым.



Помните, что вы не можете прийти к К. Рябе, если у вас нет карт мотива.

Ваш ход закончен. Теперь ходит ваш сосед слева.

Победа в игре

Для победы в игре нужно сделать следующее:

- 1) Найти похитителя и его сообщника (или установить, что сообщника не было).
- 2) Собрать на руке набор из карты мотива и трёх подходящих для этого мотива карт следствия (улики, приметы, свидетели).
- 3) Прийти к похитителю и предъявить ему обвинение, сыграв соответствующие карты и связав их в историю (и не забудьте про сообщника). Раскройте жетоны этих подозреваемых, чтобы все убедились в вашей правоте.

Пример

Вы установили, что похитителем была кошка, а её сообщником — сама репка. У вас есть мотив «Долги» и три подходящих карты следствия: улика подозрная труба, свидетель крот-зануда и примета чешуя. Вы приводите своего цыплёнка к кошке и рассказываете, попутно выкладывая нужные карты:

«На месте преступления я нашла подозрную трубу, а на ней — прилипшую рыбку чешую. Кто может иметь отношение к рыбе? Конечно, кошка: неделю назад у неё закончился корм, и она грызла рыбки очистки, потому что у неё не было денег. Крот-зануда рассказал мне, что кошка уже месяц не возвращает ему долги. Конечно, он надоел ей так сильно,

что кошка решила действовать. Высматривая через подзорную трубу, где бы достать деньги, она заметила репку и вступила с ней в сговор: репка делает вид, что пропала, а когда за её возвращение объявят награду, кошка приносит репку, а деньги они делят пополам. Коварный план, но и он не ускользнул от острого взгляда цыплёнка-детектива!»

Дело закрыто, а цыплёнок-победителя ждёт повышение по службе!

Если цыплёнок обвинил невинного подозреваемого или не собрал нужные карты, его отстраняют от расследования. Этот игрок больше не участвует в игре. Раскрытые жетоны подозреваемых остаются лежать лицом вверх: теперь остальным детективам проще найти похитителя.

Варианты игры

Вы можете упростить игру любыми из следующих способов — только договоритесь заранее, по каким правилам играть.

- Не используйте жетон сообщника. Уберите его в коробку и просто разложите семь оставшихся жетонов рядом с подозреваемыми.
- Не пользуйтесь возможностью изменить число шагов во время движения.
- К любому мотиву подходят три любые карты следствия, а не только указанные на мотиве.

Создатели игры

Автор игры и художник: Татьяна Задорожная

Развитие игры: Петр Тюленев

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Игру тестировали: Елена Ворноскова, Илья Воробьёв, Анна Давыдова, Ольга Зябко, Константин Пономарёв, Александра Сальникова и другие

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Заместитель главного редактора: Анастасия Егорова

Выпускающий редактор: Анастасия Павутницкая

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение: Павел Сафонов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



© 2022 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru