

СЛУЕДО

От 9 лет 3-6 ИГРОКОВ

Вечеринка, на которой каждому до смерти хочется побывать



**ВКЛЮЧЕНО:
ОБУЧАЮЩЕЕ РУКОВОДСТВО!**

Содержимое: игровая доска, 6 фишек гостей, 6 карт личности, колода карт со слухами, колода карт интриги, блокнот «ключи к разгадке», скандальный конверт, 2 кубика, 9 предметов преступления.

УСПЕХ
Познайте
секрет успеха



ВЛИЯТЕЛЬНЫЙ МИЛЛИОНЕР ВНЕЗАПНО ИСЧЕЗАЕТ

Каждый понимает, что дело нечисто. Теперь вы должны **раскрыть эту тайну**. Двигайтесь по поместью, чтобы заглянуть в карты ваших соперников. Если вам удастся сузить круг подозреваемых и установить, **кем было совершено преступление, где и при помощи какого оружия**, т.е. верно определить все три карты в конверте, вас признают победителем!



НАЧАЛЬНЫЕ поля Белых и Горчишникова

1

Отделите карты со слухами на гостей, комнаты и оружия. Из каждой кучки возьмите по одной карте, не глядя на них, и положите их в желтый конверт. Отложите конверт в сторону.



В КОНВЕРТЕ ТЕПЕРЬ ХРАНИТСЯ РАЗГАДКА ПРЕСТУПЛЕНИЯ:

кто совершил его, в какой комнате и при помощи какого оружия.

2

Перемешайте оставшиеся карты со слухами и раздайте их всем игрокам поровну, держа карты лицевой стороной вниз. Поместите лишние карты со слухами (если такие остались) в бассейн, лицевой стороной вниз.

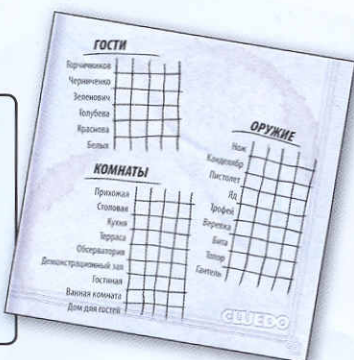


4

Каждый игрок получает листок с ключами к разгадке. Втайне от других пометьте на нем карты со слухами, которые вам достались.



НЕ ПОМЕЧАЙТЕ СВОЕГО ГОСТЯ, ЕСЛИ ТОЛЬКО У ВАС НЕТ ЕГО КАРТ СО СЛУХАМИ.



5

Перемешайте карты интриг и положите сбoku.



КАРТА ЧАСОВ



ПОСТОЯННАЯ КАРТА

О том, когда тянуть карту интриги, см. на стр. 7.

КОГДА ПОДОШЕЛ ВАШ ХОД

Во время вашего хода перемещайтесь по поместью и распространяйте слухи, чтобы попытаться разведать, что знают другие гости – увидеть их карты. Если вы считаете, что вам уже известно, какие карты лежат в конверте, направляйтесь к бассейну и выдвиньте обвинение.

3

Поместите фишки гостей на начальные поля соответствующих цветов. Затем выберите, каким гостем вы хотели бы быть.



Возьмите соответствующую карту личности и поместите её стороной особенного качества вверх. Подробности см. на стр. 7.



6

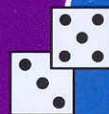
ОРУЖИЕ

Поместите оружие в бассейн. Бросьте кубики – первым ходит тот, кто выбросил больше всех очков.



1

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ



бросайте кубики

Во время каждого хода

2

РАСПРОСТРАНИТЕ СЛУХИ

Я думаю, это был(а)...

только находясь в комнате



3

ВЫДВИНЬТЕ ОБВИНЕНИЕ

Это был(а)...

один раз за игру, у бассейна

ЕСТЬ ДВА СПОСОБА ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ...

БРОСАТЬ КУБИКИ

Бросьте кубики и переместите свою фишку на количество полей, равное сумме очков на кубиках. Если на одном из кубиков выпал вопросительный знак, тут же вытягивайте карту интриги.

ИСПОЛЬЗОВАТЬ ТАЙНЫЙ ХОД

Если вы оказываетесь в комнате с тайным ходом (в кухне, лаборатории, ванной комнате или в доме для гостей), вы можете пройти по этому ходу в комнату, в которую он ведет.

**Если вы
оказываетесь
у бассейна, вы
можете либо...**



посмотреть любое количество карт со слухами, расположенных лицевой стороной вниз, либо выдвинуть обвинение (см. стр. 6).

“ Если на одном из кубиков выпал вопросительный знак, тут же тяните карту интриги ”

ПРАВИЛА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Полностью расходовать свой ход НЕобязательно.

В покинутую во время текущего хода комнату НЕЛЬЗЯ возвращаться.

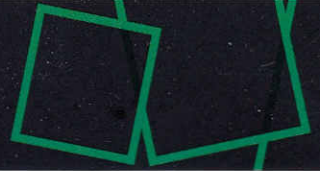
Если вы окажетесь на поле с вопросительным знаком, ПРЕКРАТИТЕ ДВИЖЕНИЕ и вытяните карту интриги.

Во время своего хода вы должны выйти из комнаты, если только вас не поместили туда при распространении слухов (см. стр. 5).

Перемещаться можно по вертикали и по горизонтали, но НЕ ПО ДИАГОНАЛИ.

Войдя в комнату, вы должны ОСТАНОВИТЬСЯ.

Через поле, занимаемое другим игроком, можно проходить, но останавливаться на нем нельзя.



Распространение слухов

При помощи распространения слухов попытайтесь определить, какие три карты лежат в конверте!

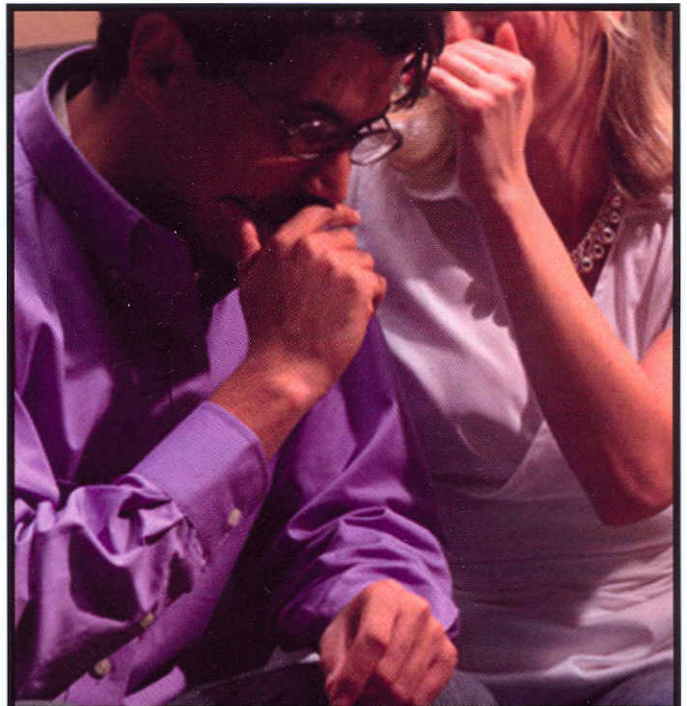
Распространить слухи разрешается, если после перемещения вы оказываетесь в комнате (не у бассейна).

Чтобы распространить слухи, назовите гостя, оружие и комнату, в которой вы находитесь в данный момент.

Переместите этого гостя и оружие в ту же комнату, где вы находитесь (если этот гость там уже не находится).

Пример: вы играете за Краснову и входите в ванную комнату. Вы распространяете слухи:

«Мне кажется, преступление совершил Зеленович при помощи трофея, находясь при этом в ванной комнате». После этого переместите Зеленовича вместе с трофеем в ванную комнату.



Белых делится слухами с Черниченко

Доказательство или опровержение слухов

После того как вы распространили слухи, остальные игроки пытаются его опровергнуть. Первым это может сделать игрок, сидящий слева от вас. Если этот игрок имеет одну из названных карт в руке, он показывает её вам – и только вам. Если у игрока в руке несколько карт из названных вами, он должен показать только одну (по его выбору). Отметьте эту карту на вашей карте с ключами к разгадке – это доказывает, что карта не находится в конверте. На этом ваш ход заканчивается. Если у игрока слева от вас нет карт со слухами из названных вами, право опровержения слухов переходит к следующему игроку слева от него и так далее. Если никто не может опровергнуть ваши слухи, ваш ход заканчивается.

ЕСЛИ ВЫ БЫЛИ ПЕРЕМЕЩЕНЫ В КОМНАТУ В СВЯЗИ СО СЛУХАМИ

Если гость, за которого вы играете, был замешан в слухах, а вас переместили в названную комнату из какой-либо другой, то за причиненные неудобства вам разрешается вытянуть одну карту интриги.

Если ваш гость и так находился в названной в слухе комнате, либо был перемещен гость, за которого не играет ни один игрок, карту вытягивать нельзя.

“**Распространение слухов помогает сузить круг возможных преступников, а также мест и орудий преступления**”

Выдвижение обвинения

Если вы считаете, что вычислили три карты, лежащие в конверте, отправляйтесь к бассейну и выдвиньте обвинение.

Оказавшись у бассейна, обвините того или иного гостя, назвав оружие и место преступления:

«Я обвиняю Краснову, которая совершила преступление в гостиной с помощью яда». Затем втайне от других посмотрите на карты в конверте.

Выигрыш

Вы побеждаете в игре, если ваше обвинение оказывается верным, то есть если вы находите в конверте все три карты, которые вы назвали. В таком случае выньте карты из конверта и покажите всем.



УЗНАЙТЕ, как КАРТЫ ИНТРИГИ добавляют напряжения и интереса!



Знает ли Голубева, кто совершил преступление?

ЕСЛИ ВАШЕ ОБВИНЕНИЕ НЕВЕРНО

- Тайно верните три карты обратно в конверт.
- Вы больше не делаете ходы в игре и не можете победить.
- Вы можете опровергать слухи соперников, в нужном случае показывая свои карты.
- Вы можете быть вовлечены в слухи, но не вытягиваете карты интриги.

Карты ИНТРИГИ



Есть два типа карт интриги:

ЧАСЫ. В колоде карт интриги есть 8 карт часов. Первые 7 ничего не дают. Вытянув одну из них, положите карту лицевой стороной вверх под игровую доску, чтобы было видно, сколько карт часов уже вытянуто. Однако когда вы вытягиваете 8-ю карту часов, это означает, что Вы скончались от рук убийцы!

ПОСТОЯННЫЕ КАРТЫ. Если вы вытягиваете постоянную карту, оставьте ее себе. Эти хорошие карты используются в игре различными способами. Можно иметь сколько угодно постоянных карт и разыгрывать любое их количество за один ход

ВЫТЯГИВАНИЕ 8-Й КАРТЫ ЧАСОВ

Если вы вытягиваете 8-ю карту часов, вы выбываете из игры.

Положите ваши карты лицевой стороной вверх на всеобщее обозрение. Вы больше не участвуете в игре и не вытягиваете карты интриги. Тем не менее вас все еще могут вовлекать в слухи.

Верните 8-ю карту часов в кучку карт интриги, даже если это единственная карта в кучке. Это означает, что 8-ю карту часов могут вытягивать повторно сколько угодно раз.

Примечание. Правила не запрещают всем гостям стать жертвами убийцы. В этом случае победителя в игре нет.

Карты ЛИЧНОСТИ

На **СТОРОНЕ ОСОБЕННОГО КАЧЕСТВА** карты каждого гостя показывается его или её специальная способность. Это особенное качество может быть применено один раз за всю игру. После его применения переверните карту обратно стороной личности вверх.

Сторона личности рассказывает о госте, но не оказывает влияния на ход игры.



3

способа вытянуть
карты интриги:

**На кубике выпал вопросительный знак:
вы ОБЯЗАНЫ вытянуть карту.**

**Вы оказались на поле с вопросительным
знаком:**

вы ОБЯЗАНЫ вытянуть карту.

**Вас переместили в комнату в ходе
распространения слухов:**

вы МОЖЕТЕ вытянуть карту, если хотите.



Елизавета Краснова

Эта популярнейшая из киноактрис находится в центре общественных событий. Все гламурные журналы пестрят её снимками. Больше всего она опасается, как бы пресса не раскрыла грязные делишки, благодаря которым Краснова добралась до вершин шоу-бизнеса.



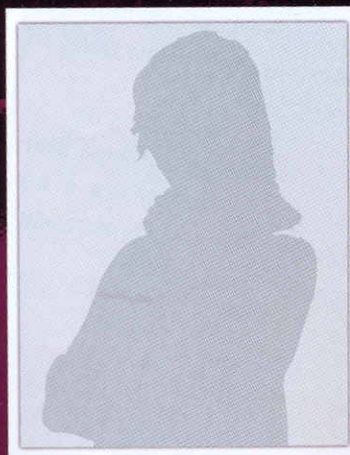
Яков Зеленович

Вам нужны полезные связи? Хотите привлечь к себе внимание или пробиться вперед? Тогда вам не обойтись без Зеленовича. У него всё схвачено, хотя никто толком не знает, как ему это удается. Однако не стоит забывать, что бесплатный сыр бывает только в мышеловке. Рано или поздно Зеленович позвонит вам и попросит вернуть все одолжения до единого.



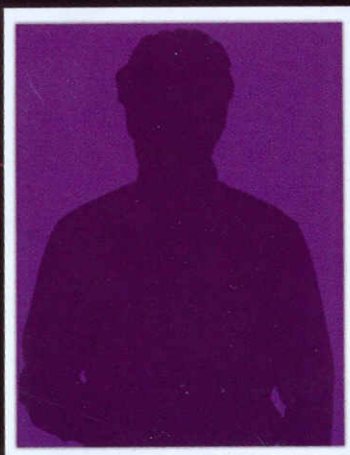
Дмитрий Горчичников

Этот некогда знаменитый футболист уже не так молод, и теперь работает спортивным комментатором, уповая на свою увядающую внешность и былую славу. Его рассказы из жизни неизменно приковывают внимание слушателей... но насколько еще хватит его известности? В погоне за своей репутацией Горчичников не сдастся без борьбы.



Наталья Белых

Белых не оправилась от славы, доставшей ей еще в детском возрасте после удачной кинороли. Она постоянно напоминает окружающим о своих прошлых успехах. Болезненно ощущая недостаток внимания к своей персоне, Белых любит говорить, «Рано или поздно настанет мой день, вот увидите!».



Виктор Черниченко

Своими миллиардами Виктор обязан только самому себе и своему таланту к созданию компьютерных игр. Недавно он вошел в «стильную тусовку», но подвергает сомнениям мотивы своих новых друзей. И все же нельзя не признать: внимание приятно, откуда бы оно ни шло... и Черниченко собирается пользоваться этим, пока может.



Галина Голубева

Голубева, дочь богатых политиков, умеет привлекать средства на любые предприятия, пока на нее саму направлено всеобщее внимание. Она всегда спокойна и собрана — особенно когда раздает приказы своим многочисленным помощникам. Она ревностно следит за манерами и поведением окружающих, так что, придя к ней на званый ужин, не забудьте положить на колени салфетку — или можете горько пожалеть.

© 2008 Hasbro. Все права защищены.
Эксклюзивный дистрибьютор в России: ЗАО "ПЛЭЙХАУС", 109202, Москва,
Зеленодольская ул, д.18, корп 1
www.hasbrorussia.ru

070840613121 00

Сделано в Ирландии

