

★ Дикий Запад ★ Правила игры

# ЭЛЕМЕНТАРНО!

## Нарушенный покой

КОМПОНЕНТЫ:

37 карт

10+



1-8



60 мин.



1

## Описание игры

Элементарно! Нарушенный покой – это кооперативная игра-детектив, в которой вам нужно раскрыть преступление всем вместе при помощи информации на картах. Анализируйте полученные сведения, открывайте нужные карты и сбрасывайте те, которые, по вашему мнению, не имеют отношения к делу.

**Не смотрите карты, сначала прочтите правила!**

## Цель игры

Восстановить картину преступления.



## Подготовка к игре

**Отложите карты с красной рамкой и не смотрите до конца игры.**

- Прочитайте диалог владельца салуна и посетителя на стр. 4.
- Выньте карты из плёнки и переверните колоду так, чтобы карта с зелёной рамкой оказалась внизу.
- Вытащите снизу карту с зелёной рамкой (она будет сразу видна стороной 01), положите её в центр стола и перемешайте остальные карты, не разглядывая их.
- Раздайте по 3 карты каждому игроку (при игре вшестером или большим количеством игроков — по 2 карты). Правила для одного игрока приведены на стр. 8 правил.
- Оставшиеся карты положите стопкой рубашкой вверх в центр стола.
- Выберите первого игрока.

**Торнадо Таун, округ Сан-Мигель, Нью-Мексико.  
30 сентября 1889 года.**

В салуне.

Уолтер Джонсон: Где шериф? Кто-нибудь видел шерифа? А мэра?

Владелец салуна: Чего вы раскричались, мистер Джонсон? Что произошло?

Уолтер Джонсон: Я был на кладбище на могиле Хелен. Хотел принести ей букетик цветов, а её могила... осквернена!

Владелец салуна: Могила Хелен осквернена?!

Уолтер Джонсон: Да, и несколько других тоже.

Владелец салуна: Погодите, Уолтер, успокойтесь. Я уверен, мы разберемся, что к чему. А что могильщик? Он в курсе?

Уолтер Джонсон: Могильщик, прости Господи! Я постучал в его мастерскую, но мне никто не открыл, а на ручке двери вообще была кровь! Я приоткрыл дверь, но зайти внутрь не решился.

Владелец салуна: Сядьте и выпейте, Уолтер. Эй, вы, чего встали как вкопанные?! Найдите шерифа!

## Ход игры

Игроки поочерёдно выкладывают карты — либо в открытую в центр стола, если считают их важными, либо в закрытую в стопку сброса, если информация кажется им несущественной.

В свой ход каждый игрок выполняет одно из следующих действий:

**А) РАСКРЫВАЕТ ИНФОРМАЦИЮ:** Выберите карту из руки и положите её на стол так, чтобы все игроки могли прочесть, что на ней написано. Мы рекомендуем в этот момент зачитывать вслух всю информацию с карты.

Если вы положите на стол карту, которая не имеет отношения к делу, то в конце игры потеряете 1 очко. Будьте осторожны!

Некоторые подсказки совершенно необходимы для раскрытия преступления.

**Б) СБРАСЫВАЕТ КАРТУ:** Выберите карту с руки и положите её рубашкой вверх в стопку сброса. Вы не можете делиться информацией с этой карты до того, как все остальные карты будут разыграны.

**ВАЖНО:** в конце игры в стопке сброса должно быть не менее 6 карт. Если в конце игры карт в стопке сброса оказалось меньше, вы лишаетесь 3 очков за каждую недостающую карту.

В конце хода возьмите карту, если колода ещё не опустела.

**Чтобы раскрыть дело, очень важно обсуждать имеющуюся информацию. Постоянно проверяйте открытые подсказки и перечитывайте, что на них написано.**

Вы не можете обсуждать информацию с карт у вас в руке, но можете произносить **выделенные слова** и текст в рамочке.



## Построение версии случившегося

Когда все подсказки открыты или отправлены в сброс, игроки обсуждают имеющиеся у них сведения и все вместе выстраивают версию случившегося.

На этом этапе вы можете без ограничений обсуждать информацию со сброшенных карт, если вы её запомнили.

# Проверка

Определившись с версией случившегося, **перейдите к ответам на вопросы.**

Возьмите карту «А» с красной рамкой и переворачивайте карты с красной рамкой одну за другой, отвечая на вопросы на сторонах «Б», «В», «Г», «Д».

После того как вы ответили на все вопросы, на сторонах «Е» и «Ж» **прочтите, что произошло на самом деле.**

**Проверьте свои ответы** на стороне «З» с подсчётом очков. **Каждый правильный ответ приносит 2 очка. Каждая открытая подсказка, не имеющая отношения к делу, лишает вас 1 очка.**

**Подсчитайте свои очки**, и на стороне «И» вы узнаете, справились ли вы с задачей на уровне Шерлока Холмса или вам нужно ещё потренироваться в раскрытии преступлений.

**Раскрыли дело сами?  
Подарите игру друзьям!**

## Правила для одного игрока

Если вы собираетесь раскрыть дело в одиночку, играйте по тем же правилам со следующими изменениями:

- В руке у вас должно быть 6 карт.
- Когда вы отправляете карту в сброс, вы должны решить, временно вы это делаете или окончательно. Таким образом вы формируете две стопки сброса.
- Когда стопка карт с подсказками опустеет, а количество карт, которые вы точно решили сбросить, больше шести, перемешайте карты, по которым вы ещё не приняли окончательное решение, и используйте их как новую стопку подсказок (Да, вы будете использовать уже сброшенные подсказки!). Теперь, если вы захотите убрать карту в сброс, это решение уже будет окончательным.



**АВТОРЫ:** Жозеп Искьердо Санчес,  
Марти Лукас Фелиу

**ИЛЛЮСТРАТОР:** Амелия Салес

**Ответственный редактор:** Анастасия  
Ермакова

**Дизайнер-верстальщик:** Анна Медведева

**Технолог:** Юрий Хмелевской

**Особая благодарность** выражается  
Александрю Пешкову и Екатерине  
Плужниковой.



Если вам понравилась эта игра,  
загляните на сайт компании  
«Стиль Жизни»

Там вы найдёте множество других  
интересных настольных игр для  
взрослых и детей!

**ENIGMA**  
STUDIO

© Enigma Studio OOD

“  
Говорят, от судьбы не уйти  
и прошлого не изменить. Но герои  
новой серии кооперативных игр  
получили «Второй Шанс»!

Путешествуйте во времени,  
чтобы собрать из осколков судьбу  
персонажей и предотвратить  
их смерть. Станьте творцами  
судьбы и отправьтесь в Америку,  
Японию и даже Древний Египет!

”