



Коварный крот



Обратите внимание: мелкий шрифт.

Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.

ПРАВИЛА ИГРЫ

В огороде поселилось семейство кротов! Новые соседи приспособлены жить под землёй, и поэтому не очень хорошо видят — во время своих вылазок на поверхность они иногда могут по ошибке прихватить с собой овощи с грядки. И как после этого найти виновника, узнать, какой заветный овощ он припрятал и где? К счастью, неподалёку работяга-шмель обычно собирает пыльцу — если кто-то и может помочь, так это он. Его всегда можно расспросить, чтобы узнать некоторые детали, но расследовать дело всё равно придётся вам самим!

КОМПОНЕНТЫ



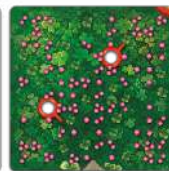
• 16 жетонов
обстоятельств



• 1 двухслойный планшет
расследования



Лицо



Оборот

• 64 карточки подозреваемых

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Расследуйте как можно больше происшествий, пока в колоде не закончились карточки.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Перемешайте **карточки подозреваемых** рубашкой вверх и раздайте по 3 карточки каждому игроку (или 5 карточек, если вы играете в одиночку). Игроки могут смотреть свои карточки подозреваемых, но не могут показывать их другим игрокам.

Примечание: перед вашей первой игрой удалите мусор из отверстий карточек (если есть).

- 2 Отсчитайте ещё 24 карточки подозреваемых и сложите их в виде колоды, а оставшиеся карточки уберите обратно в коробку.
- 3 Положите **планшет расследования** в центр стола.
- 4 Возьмите верхнюю карточку из колоды и положите её на планшет расследования рубашкой вверх. Крот из другой стороне этой карточки — и есть крот, ответственный за пропажу овоща.



НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ СМОТРИТЕ НА ЛИЦЕВУЮ СТОРОНУ ЭТОЙ КАРТОЧКИ!

Важно: убедитесь, что ориентация карточки совпадает с ориентацией планшета! Сопоставьте камень внизу по центру и лупу в левом верхнем углу карточки с камнем и лупой на планшете.



- 5 Рядом выложите 16 **жетонов обстоятельств** лицом вверх.



Подготовка к игре вдвоём

ХОД ИГРЫ

Игроки действуют вместе как одна команда детективов. Тот, кто последним срывал овощ с грядки, начинает игру, далее ход будет передаваться по часовой стрелке. Если вы играете в одиночку, вы всегда активный игрок и принимаете все решения.

Чтобы распутать происшествие, вам нужно верно назвать все 4 его обстоятельства:

ГОЛОВНОЙ УБОР

В каком головном уборе был крот?



БАНДАНА



КЕПКА



КАСКА



ПАНАМА

ПРОПАВШИЙ ОВОЩ

Какой овощ унёс крот?



МОРКОВЬ



ТЫКВА



РЕДИС



ОГУРЕЦ

ТАЙНИК

Где крот спрятал овощ?



САРАЙ



СТОГ СЕНА



КУСТ
МАЛИНЫ



НОРА

ВРЕМЯ ПРОИСШЕСТВИЯ

Когда пропал овощ?



6:00



7:00



8:00



9:00

В данном примере подозреваемый – крот в **кепке**, он стащил **морковь** в **6:00** и спрятал её в своей **норе**.



1. ВЫБЕРИТЕ КАРТОЧКУ

В свой ход игрок должен посмотреть на свои карточки и решить, какого из кротов он хочет проверить.

Примечание: в самый первый ход партии выбор карточки большого значения не имеет. Начиная со второго хода, игрокам нужно обращать внимание на ранее сыгранные карты, чтобы принять обдуманное решение.

Игрок выбирает одну из своих карточек и накладывает её **рубашкой вверх** на карточку, лежащую на планшете расследования.

Обратите внимание: ориентация карточек должна совпадать!



2. ПОЛУЧИТЕ ПОДСКАЗКУ

Наложив карточку, игроки получают информацию о разыскиваемом кроте и подробностях происшествия. Игроки смотрят через одно из отверстий (через второе никогда не будет видно цветков) и узнают, что подсказывает им шмель:



Если не видно **ни одного цветка** – так шмель намекает, что между двумя карточками **нет совпадений**;



Если видно **2 цветка** – между ними **2 совпадения**;



Если видно **1 цветок** – между ними есть **1 совпадение**;



Если видно **3 цветка** – между ними **3 совпадения**.

Активный игрок аккуратно достаёт верхнюю карточку из планшета расследования (не потревожив карточку под ней) и кладёт её **лицом вверх** с той стороны планшета, где указано такое же количество совпадений. Если там уже лежит одна или несколько карточек, продолжайте выкладывать их в ряд, чтобы все карточки были хорошо видны.

Пример: первый ход за Машей. Она выбирает карточку и накладывает её рубашкой вверх на планшет расследования. Сквозь отверстие она не видит ни одного цветка, а значит, между карточками совпадений нет. Маша выкладывает карточку слева от планшета (рядом с отметкой «0»).



3. ОБСУДИТЕ ПОДСКАЗКУ

Игроки вместе обсуждают, что они узнали. Если активный игрок решает, что может исключить одно из обстоятельств, то он переворачивает жетон с ним лицом вниз.

Пример (продолжение): Маша может исключить все обстоятельства с сыгранной карточкой и переворачивает соответствующие жетоны лицом вниз (подозреваемый — крот в каске, пропавший овощ — огурец, тайник — куст малины, время происшествия — 9:00).



4. ЗАВЕРШИТЕ РАССЛЕДОВАНИЕ ИЛИ СВОЙ ХОД



Если никто из игроков не готов распутать дело:

- 1) Активный игрок добирает в руку карточку из колоды.
- 2) Ход переходит к следующему игроку.



Если один из игроков считает, что готов распутать дело, и активный игрок с ним согласен:

- 1) Игроки вместе обсуждают его версию.
- 2) Активный игрок называет все 4 обстоятельства происшествия и переворачивает карточку подозреваемого на планшете расследования:
 - Если хотя бы 1 из 4 обстоятельств было названо неверно, то вся команда проигрывает, а игра на этом завершается.
 - Если все 4 обстоятельства были названы верно, то команда раскрыла происшествие (карточку с планшета отложите в сторону в качестве трофея). Игра продолжается: игроки оставляют карточки у себя в руке, а активный игрок подготавливает **новый раунд**.

Активный игрок:

- Убирает все карточки, выложенные рядом с планшетом расследования, в стопку сброса;
- Кладёт на планшет расследования рубашкой вверх новую карточку из колоды;
- Переворачивает все жетоны обстоятельств лицом вверх;
- Добирает в руку карточку из колоды, чтобы у него их снова стало 3.

Затем ход переходит к следующему игроку – он начинает новый раунд.

Пример (продолжение): теперь наступает ход Лизы. Она играет карточку, и количество совпадающих обстоятельств равно 3. Лиза выкладывает карточку ниже планшета.



Головной убор крота не может быть одним из совпадающих обстоятельств, так как игроки исключили крота в каске в предыдущем ходу. Следовательно, 3 совпадающих обстоятельства — это пропавший овощ (морковь), тайник (стог сена) и время происшествия (8:00). Лиза исключает следующие обстоятельства: тыква, редис, амбар, кротовая нора, 6:00 и 7:00 (она переворачивает соответствующие жетоны лицом вниз).

Теперь игрокам осталось лишь выяснить, в каком головном уборе был крот.

Сейчас ход Артура. Он играет карточку, и количество совпадающих обстоятельств равно 2. Артур выкладывает карточку справа от планшета расследования.



Так как игроки уже исключили амбар и 9:00, то одно из совпадающих обстоятельств — это морковь (в чём они уже убедились ранее), а другим может быть только головной убор крота (кепка) — последний недостающий кусочек информации! Артур решает завершить расследование и называет все 4 обстоятельства происшествия:

виновный — крот в кепке, пропавший овощ — морковь, тайник — стог сена, время происшествия —

8:00. Игроки сверяются с карточкой... и это действительно так!

Успех!



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в двух случаях:

- Активный игрок назвал хотя бы 1 из 4 обстоятельств неверно. **Вся команда проигрывает!**
- Игрок не может в конце своего хода добрать карточку подозреваемого из колоды. Посчитайте, сколько происшествий удалось раскрыть вашей команде (совпадает с количеством выигранных карточек), и узнайте свой результат.

✓ 1 РАСКРЫТОЕ ПРОИСШЕСТВИЕ ИЛИ МЕНЬШЕ.

Вам стоит быть внимательнее – при расследовании происшествий важна каждая деталь!

✓✓ 2 РАСКРЫТЫХ ПРОИСШЕСТВИЯ.

Неплохо, но чтобы быстрее приходить к верным выводам, вам нужно больше обсуждать полученную информацию!

✓✓✓ 3 РАСКРЫТЫХ ПРОИСШЕСТВИЯ.

Очень хорошо, но чтобы стать настоящими мастерами, вам потребуется больше практики!

✓✓✓✓ 4 РАСКРЫТЫХ ПРОИСШЕСТВИЯ ИЛИ БОЛЬШЕ.

Поздравляем, вы – мастера расследований! Если вы хотите бросить себе вызов, в следующий раз при подготовке к игре отсчитывайте на 1 карточку меньше и попробуйте повторить свой успех! Продолжайте уменьшать количество карточек, чтобы проверить свои способности.



Авторы игры: Александр Пешков и Екатерина Плужникова
Иллюстратор: Наталья Ефремова | **Руководитель редакции:** Анастасия Дурова
Редактор: Полина Басалаева | **Корректор:** Мария Кравченко
Технолог: Кристина Балакирова | **Вёрстка:** Артур Бурлаков



**БОЛЬШЕ ИНТЕРЕСНЫХ НАСТОЛЬНЫХ ИГР
ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ И ДЕТЕЙ НА САЙТЕ КОМПАНИИ
«СТИЛЬ ЖИЗНИ» WWW.LIFESTYLELTD.RU**

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors



Игра от компании
Red Cat Games.
© 2025 Все права
защищены.

