



# ДЕТЕКТИВ

... или едно  
перфектно  
разследване...



**От музея са откраднати 24 скъпи картини на известни художници. С помощта на Детектив и Експерт намери картини и бъди готов за решаване на проблеми, които ще ти създаде един анонимен Крадец.**

**Игра Детектив** е занимателна игра за деца над 8 години и възрастни. В играта могат да участват 2 или 4 играчи. Целта на играчите е да намерят откраднати **Картини**. В това ще им помага **Детектив** и **Експерт**, а **Крадец** само ще им пречи.

**Комплектация:** игрално поле, пионки - 4 бр., зар - 1 бр., карти **Детектив** - 10 бр., , карти **Експерт** - 8 бр., **Експерт** - 8 бр., жетони **Картини** – 24 бр.

**Игрално поле.** Игралното поле е квадрат , по краищата на който са разположени ходове с следните обозначения: **Трезор** (с цифри от 1 до 8), **Детектив**, **Крадец**, **Експерт**, **Офис**, **Старт**.

Преди началото на играта, играчите избират **Водещ**, който ще се разпорежда с жетони **Картини**. Всеки играч избира по 1 пионки и я слага на ход **Старт**. Картите **Детектив**, **Крадец**, **Експерт**, се слагат извън игралното поле, с лице нагоре, в отделни тестета. Поредността на играчите се определя с хвърляне на зар. Пръв започва играчът хвърлил най-голямото число. Останалите играят в посока на часовникова стрелка. Играчът хвърля зар и според показанието на зара мести пионката си в посока на стрелката с толкова хода, колкото му е паднало на зара. За да изиграе играта си, играчът първо трябва да се сдобие със схема на трезора, върху която е посочен номер на картината, схемите са различни за всеки играч, те са общо 4 и се намират на гърба на карти **Детектив**, играчът вече разбира къде и какво трябва да търси и му остава да намери **Кодовите** от съответните **Трезори**, които се намират на гърба на карти **Експерт**.



При попадане на определени ходове има следните възможности.

- Ход **Детектив** – играчът тегли една карта от съответно тесте. Ако на гърба на картата е схема на **Трезор**, той я запазва при себе си до края на игра. Ако играчът вече притежава схема, той връща картата обратно в тестето най отдолу и продължава играта. Ако на гърба на карта не е схема , а определено условие, играчът задължен да го изпълни и да върне картата обратно в тестето най отдолу. В случай, ако условието задължава играча да запази картата, тогава тя остава при него. Ако играят двама играчи, всеки от тях трябва да притежава по две **Схеми**.
- Ход **Експерт** – играчът тегли една от картите от съответното тесте и я запазва при себе си до края на играта. На гърба на картата има код за всеки отделен **Трезор**.
- Ход **Крадец** – играчът тегли една от картите от съответното тесте и изпълнява написаното условие на гърба, след което връща картата обратно в тестето. Играчът не тегли карта, само, ако има съответна карта **Детектив**, която го освобождава от неприятното задължение. Карта Детектив трябва да бъде върната обратно в тестето, след попадане на ход **Крадец**.
- Ход **Трезор** – ако играчът в даден **Трезор** има **Картина** с съответен номер, според схемата и разполага с кода на трезора,тогава той получава жетон с съответна **Картина**. При едно попадане играчът може да получи само един жетон, ако по схемата има още една Картина, играчът трябва пак да попадне на същия ход **Трезор**.

**А за какво е ОФИС в играта?** Тук стигаме до най-интересната част от играта. Офисът ще бъде използван от играчите за подпомагане един на друг. Играчите, притежаващи карта Експерт с код на Трезор, който вече отворен оставят тази карта в Офиса. Пример: играчът притежава карта **Експерт** с код от **Трезор №5** и той вече е прибрал от там Картината с своя номер, и кодът не му е необходим в процеса на играта, тогава той попадайки на един от трите хода **Офис**, оставя до самия ход въпросната карта, а играчът на който му трябва код от **Трезор № 5**, се стреми да попадне на хода **Офис**, независимо на кой от трите хода **Офис**, прибира дадена карта.

**Ако картина с номер от Вашата схема вече взета от друг играч, не се притеснявайте, важно е да намерите всички картини заедно.**

**Играта продължава** докато не бъдат намерени всички **24 картини**. Играчът събрал най много картини е.... **Късметлия**, а всички участници са победители, нали успяхте да намерите откраднатите Картини.