

Райнхард Штаупе

inspector Nose

Розкриє будь-яку справу...



7+

Кількість гравців: 2-5 Вік: 7+ Тривалість гри: біля 20 хв.

Склад



54 картки із зображеннями



5 карток із
числами (1-5)



1 карта-підказка



8 кубиків

Любі батьки!

Із цією грою ваші діти (а також ви) зможуть навчатися чітко давати підказки, правильно тлумачити їх та вміло виходити із глухих кутів. У цій грі ви повинні бути єдиною командою, це дуже важливо, щоб один з одним обговорювати, що ж конкретно означає та чи інша підказка (тільки інспектор Ніс не повинен нічого казати). Так, наприклад, ракета може означати «швидко» або «літати», чи навіть «високо», «техніка» або «вогонь». У кожному раунді з 5 викладених карт із зображеннями діти мають знайти одну хибну карту, поки не залишиться остання карта із зображенням, сподіваючись, що вона правильна. Гравці повинні пройти 5 раундів. Скільки очок вони мають здобути? Максимально 20. І це вже звання

майстер-детективу!

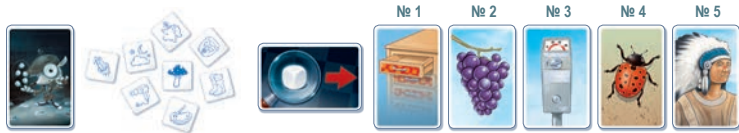
Підготовка до гри

Карта-підказка (з червоною стрілкою) повинна бути викладена на центр столу і знаходитися там до кінця гри (всі 5 раундів).

54 карти із зображенням необхідно перетасувати. Далі відрахуйте 25 карт із зображеннями, а інші 29 відкладіть назад у коробку. Із 25 карт із зображеннями візьміть **5 карт** та викладіть їх у центрі стола одну за одну, праворуч від карти-підказки. Викладіть карту тією стороною, лицьовою або зворотною, яка вам більше подобається. Карта із зображенням, яка лежить безпосередньо біля карти-підказки, є картою під номером 1, наступна – під номером 2 і т.д. 20 карт, що залишилися (для наступних 4-х раундів), відкладіть на край столу.

Обраний гравець (для початку першого раунда) бере на себе **роль інспектора Носа**. Він отримує **всі 8 кубиків**, які залишаються у нього. Згодом перемішуються 5 карт із числами і інспектор Ніс отримує 1 карту **лицьовою стороною донизу** (долілиць). Він дивиться на карту так, щоб інші гравці не побачили число, та викладає її перед собою долілиць. Інспектор Ніс знає по числу, яке зображення необхідно буде відшукати.

Важливо: інспектор Ніс повинен непомітно дивитися на карти, щоб за напрямком його погляду не можна було дізнатися, карта із яким зображенням розшукується.



Тім бере на себе роль інспектора Носа. Перед ним лежить 8 кубиків та карта з числом долілиць, яка показує число 2 (про що звичайно знає тільки Тім). Тож карта, яка розшукується, – із зображенням гілки винограду (№ 2).

Хід гри

Інспектор Ніс бере **5 кубиків** та підкидає їх. **Зверніть увагу:** він не повинен обирати певні 5 кубиків, просто бере будь-яких 5 штук (на вдачу) та підкидає. Після цього він обирає **один з кубиків**, що випали, із тим зображенням на ньому, яке, на його думку, найбільше характеризує карту із розшукуваним зображенням. Даний кубик інспектор Ніс повинен покласти на карту-підказку із червоною стрілкою.

Українською важливо: інспектор Ніс не повинен **нічого казати**, жодного слова. Так само він не повинен подавати невербальні сигнали, такі як закотити очі, стиснути кулаки від радощів тощо. Інспектор Ніс також не повинен давати іншим гравцям підказки, який символ імовірно всього підходить (не підходить) до тієї чи іншої карти – між інспектором та іншими гравцями повинно бути **абсолютне мовчання!**

Усі інші гравці можуть радитися між собою, що собою являє символ на викладеному кубуку і до якої карти він пасує. Після цього гравці разом мають обрати одну карту, яка, на їх думку, не має нічого спільного із символом. Цю карту необхідно прибрати з ряду та відкласти в сторону. Усі інші карти залишаються в ряду на тих самих місцях.



Тім підкидає 5 кубиків. Він вирішує обрати кубик із символом «кулька» і кладе його на карту-підказку. Інші гравці радяться між собою та забраковують карту «паркомат». І це вірно, бо карта «паркомат» не відповідає символу-підказці на кубуку.

Якщо хибна карта **відсортована правильно** (карта із зображенням, що розшукується продовжує залишатися в ряду!), інспектор Ніс підкидає кубики знову. Для цього він використовує 4 кубики, які залишилися та додатково бере ще один будь-який кубик (знову без цілеспрямованого відбору). Знов-таки приймає рішення щодо вибору одного із символів, який імовірніше всього, на його думку, збігається з зображенням на карті, що розшукується. Обраний кубик також викладається на карту-підказку із червоною стрілкою.

Усі інші гравці знову починають радитися, що ж означає викладений символ та до якої карти він дає підказку. Після цього гравці знову обирають **одну хибну**, на їхню думку, **карту**, яка не збігається з **картою, що розшукується**. Ця карта прибирається з ряду та відкладається в сторону. Усі інші карти залишаються в ряду на тих самих місцях.



Тім знову підкидає 5 кубиків. Він обирає символом-підказкою «вітряне колесо» і кладе кубик із цим зображенням на карту з червоною стрілкою. Усі інші гравці дискутують та вирішують прибрати із ряду карту «комод». І це вірно, бо карта «комод» не відповідає символу-підказці на кубуку.

→ Гра продовжується по такому ж принципу і далі. Інспектор Ніс **завжди підкидає 5 кубиків** і потім кладе **один кубик** на карту-підказку. Інші гравці радяться між собою та **видаляють** із ряду **одну карту**, яка на їх думку, **не пасує до символу-підказки**. В ідеальному варіанті гри, після чотирьох раундів у центрі столу залишається лише одна карта – карта, що розшукувалася!

Наші вітання! Пошукова команда розв'язала завдання та видалила 4 хибні карти. Кожна правильно видалена карта приносить 1 бал, тобто по завершенню раунда команда заробляє 4 бали.



Після чотирьох підказок (кулька, вітряне колесо, гриб, ніж) залишилася одна карта із зображенням грони винограду. Гравці блискуче виконали завдання. За 4 правильно видалені карти команда отримала 4 бали.

Що стається, коли із ряду помилково видаляється карта, що розшукується? Якщо команда обирає карту, що розшукується, як хибну та видаляє її з ряду, раунд **одразу** завершується. За кожну хибну карту, яка була видалена до цього моменту, команда отримує 1 бал.

→ Усі правильно видалені карти збираються одним гравцем у стос, щоб в кінці гри підрахувати загальну кількість балів.

Ще одна порада: іноді жодне із зображень на підкинутих кубиках не пасує до карти, що розшукується. У такому випадку, гравці, як команда, завжди повинні звертати увагу, які саме символи інспектор Ніс не викладає на карту-підказку. Наприклад, інспектор Ніс обрав зображення скарбнички, а карта, що розшукується – тварина, тож скарбничка є достатньо вдалою підказкою. Проте якщо кубик із зображенням скарбнички не викладався, то карта, яка розшукується, навряд чи зображає тварину.

Наступний раунд

Усі карти із зображеннями, які залишилися у центрі столу відправляються в коробку. 5 карт із новими зображеннями знову викладаються у центр столу і розігрується другий раунд, так само як розігрувався перший. Цього разу на роль інспектора Носа обирається інший гравець. І так як описано вище розігрується 5 раундів. Після завершення гри підраховується кількість карт, які були вірно видалені із ряду і результат команди стає очевидним:

0-11 балів: детектив-аматор
12 балів: детектив-практикант
13 балів: помічник детектива
14 балів: головний детектив
15 балів: слідопит

16 балів: тасмний агент
17 балів: зломщик коду
18 балів: професійний шпигун
19 балів: геній розшуку
20 балів: майстер-детектив

