

ДЕТЕКТИВ ФИНИК

АВТОР ИГРЫ:
ЖАН-ФРАНСУА РОША

6+

2-4
игрока

25
мин.

Здесь был Финник

Обратите внимание:
мелкий шрифт. Для
прочтения правил может
понадобиться взрослый
игрок.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Видели домового?
Всего на долю секунды!
Сможете вспомнить, как он
выглядел? Так попробуйте!

КОМПОНЕНТЫ

- 24 ДВУСТОРОННИХ ПОРТРЕТА ФИНИКА
- 1 ВРАЩАЮЩАЯСЯ ПЛАТФОРМА С ГОРКОЙ
- 4 НАБОРА ИГРОКА ПО 16 КАРТОЧЕК В КАЖДОМ
- 1 КАРТА-ЗАСЛОНКА
- 1 ШАРИК

*Компоненты могут отличаться
от изображённых.*

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Каждый игрок берёт набор игрока (16 карточек с рубашкой одного цвета).

Внимательно изучите все 16 карточек.

- 2 Разложите 16 карточек лицевой стороной вверх в виде 4 стопок — макушки, рты, туловища и пары ног — так, чтобы перед вами оказалось изображение Финника.



Карточки перед игроком

- 3 Поставьте коробку с вращающейся платформой на стол так, чтобы все игроки находились по одну сторону от неё. Вставьте карту-заслонку с силуэтом Финника в платформу.

Приведите платформу в начальное положение.

(Она должна вращаться по часовой стрелке — вы скоро разберётесь, как она работает!)



Возьмите шарик.

- 4 Перемешайте портреты Финника и положите колоду в центр стола.

(У вас ещё будет время познакомиться с изображённым на них домовым!)

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Собрать из карточек портрет только что увиденного вами домового быстрее и точнее других игроков и получить наибольшее количество карт с Финником.

ХОД ИГРЫ

Возьмите верхний портрет Финника из колоды и, не глядя на его обратную сторону, установите на платформу «спина к спине» с картой-заслонкой. Убедитесь, что портрет Финника не перевернут вверх ногами, а платформа повернута картой-заслонкой к игрокам. (Теперь мы знаем, что там прячется домовый!)



Когда все игроки будут готовы, спустите шарик с вершины встроенной горки. Шарик должен ударить по выступающему язычку платформы так, чтобы она сделала полный оборот вокруг своей оси и остановилась. (Что это было? Мимо нас прошмыгнул домовый?)

У игроков будет меньше секунды, чтобы разглядеть Финника на портрете и запомнить его!

Если платформа сделает неполный оборот и остановится портретом Финника к игрокам, уберите портрет с платформы, верните её в начальное положение и вставьте новый портрет. (Попробуйте ещё раз – теперь наверняка получится!)

Как только платформа остановится, все игроки одновременно начинают собирать портрет увиденного домового, используя полученный набор карточек.

Возьмите одну из стопок перед собой и поочерёдно перекладывайте карточки под низ стопки, пока не найдёте подходящее изображение.

Когда нужная вам карточка окажется сверху стопки, верните стопку на стол и возьмите другую. Проверьте все 4 стопки. Перед вами должна оказаться точная копия Финника с портрета. (Перед вашими глазами в любой момент находится портрет Финника, но верный ли он?)

Запрещается откладывать какие-либо карточки в сторону: все они должны оставаться в соответствующих стопках, меняется только порядок карточек внутри стопки!



НЕ СМЕШИВАЙТЕ КАРТОЧКИ ИЗ РАЗНЫХ СТОПОК. СТОПКИ ДОЛЖНЫ БЫТЬ АККУРАТНЫМИ И ЛЕЖАТЬ ОТДЕЛЬНО ДРУГ ОТ ДРУГА. В КАЖДОЙ СТОПКЕ ДОЛЖНА БЫТЬ ВИДНА ТОЛЬКО ВЕРХНЯЯ КАРТА.

Как только один из игроков решит, что он добился необходимого сходства, он кричит «Стоп!» Тогда все игроки останавливаются, вынимают портрет Финника из платформы и сравнивают с ним получившиеся у них портреты.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игроки проверяют, кто из них собрал портрет Финника с наибольшим числом верных частей. Этот игрок побеждает в текущем раунде и получает портрет Финника в награду.

В случае ничьей портрет Финника получает тот, кто остановил раунд.

Если игрок, остановивший раунд, не участвует в ничьей, то один из победителей получает портрет Финника с платформы, а остальные счастливицы забирают по одному портрету Финника у игрока, остановившего раунд.

Если у игрока, остановившего раунд, не хватает портретов Финника, он отдаёт все выигранные ранее портреты, а недостающие собираются из колоды.

НОВЫЙ РАУНД

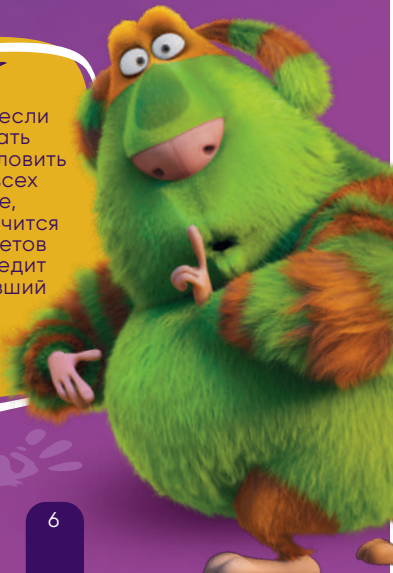
Следующий раунд играется по тем же правилам.
(Вы ведь уже разобрались, что надо делать?)

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из игроков получает пятый портрет Финника, игра заканчивается, и этот игрок объявляется победителем.



Примечание: если вы хотите играть дольше и подловить домового во всех позах, играйте, пока не закончится колода портретов Финника. Победит игрок, собравший больше всех портретов Финника!



КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

Следуйте базовым правилам со следующими изменениями:

Возьмите один набор игрока, а остальные 3 отложите в сторону (они вам не понадобятся).

- При игре вчетвером каждый игрок берёт одну стопку из 4 карточек одного типа (макушки, рты, туловища и пары ног).
- При игре втроём один игрок берёт две стопки из 4 карточек одного типа, а остальные берут по одной стопке из 4 карточек одного типа.
- При игре вдвоём каждый игрок берёт 2 стопки из 4 карточек одного типа.

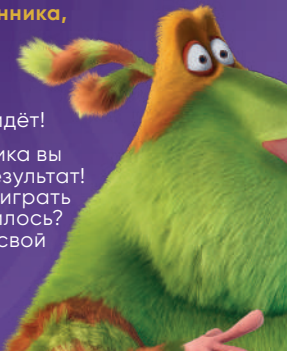
Вместо того чтобы каждому собирать свой портрет Финника отдельно, игроки вместе собирают один портрет.

Засеките 2 минуты на таймере в телефоне и начните игру.

Вы выигрываете портрет Финника, только если все 4 части совпадают.

После каждого раунда игроки передают свои стопки соседу слева и продолжают игру – время идёт!

Чем больше портретов Финника вы выиграете, тем лучше ваш результат! Для начала постарайтесь выиграть 5 портретов Финника. Получилось? А теперь попробуйте побить свой рекорд!



РЕЖИМ «КУЧА-МАЛА»

Следуйте базовым правилам со следующими изменениями:

Возьмите на один набор игрока меньше, чем игроков (лишние наборы отложите в сторону — они вам не понадобятся). Разложите карточки в центре стола лицом вверх и перемешайте, как показано на рисунке. Игроки будут использовать карточки из центра стола, чтобы составить портрет Финника.



Примечания:

- Вы можете получить портрет Финника только за полностью собранного Финника (состоящего из 4 частей).
- Если вы держали карточку в руках, когда другой игрок сказал «**Стоп!**», вы можете использовать её.
- Вы не можете сказать «**Стоп!**», если Финник перед вами собран не полностью (состоит меньше, чем из 4 частей).
- Если вы сказали «**Стоп!**», но у вас совпадений меньше, чем у другого игрока, вы не участвуете в следующем раунде.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

В каком бы режиме вы ни играли, вы можете использовать один или сразу несколько вариантов игры, чтобы сделать её более интересной.

ВВЕРХ НОГАМИ

Вставьте портрет Финника в платформу вверх ногами.

БЛИЗНЕЦЫ


Выньте карту-заслонку из вращающейся платформы. Как только платформа сделает полный оборот, игроки должны собрать портрет Финника на обратной стороне карты.

ЛАДОШКА И ПОНЧИК



- Если на портрете Финника изображена **зелёная ладошка**, вместо того чтобы собирать портрет Финника, игроки должны положить руку в центр стола. Первый игрок, сделавший это, получает портрет Финника в награду. Если на портрете Финника изображена **оранжевая ладошка**, собирайте портрет Финника, как обычно. Если вы положили руку в центр стола, а ладошка была **оранжевой**, вы теряете один из своих портретов Финника (положите его под колоду).
- Если на портрете Финника изображён **голубой пончик**, вместо того чтобы собирать портрет Финника, игроки должны сказать «**Пончик!**» Первый игрок, сделавший это, получает портрет Финника в подарок. Если на портрете Финника изображён **розовый пончик**, собирайте портрет Финника, как обычно. Если вы сказали «**Пончик!**», а пончик был **розовым**, вы теряете один из своих портретов Финника (положите его под колоду).





Автор игры: Жан-Франсуа Роша
Иллюстрации: ООО «Продюсерский центр «Рики»
Менеджер проекта: Полина Басалаева
Корректор: Мария Кравченко
Руководитель редакции: Анастасия Дурова
Вёрстка: Артур Бурлаков
Технолог: Юрий Хмелевской

Отдельная благодарность выражается
Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



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

WWW.LIFESTYLELTD.RU



Произведено по лицензии ООО «Продюсерский центр «Рики». Все права защищены.
© ООО «Продюсерский центр «Рики» 2022,
© ООО «Мармелад Медиа», 2020-2023

ПРОВЕРКА МЕХАНИЗМА



Перед игрой достаньте карты из специальных слотов. Запустите шарик. Если вращающаяся платформа не прокручивается до полной остановки, значит, части механизма могли незначительно сместиться во время транспортировки.

В этом случае:

- 1** Поставьте основание коробки с вращающейся платформой на ровную поверхность.
- 2** Достаньте вращающуюся платформу из специального отверстия в центре поля и вставьте её заново.
- 3** Немного надавите на центр вращающейся платформы. Убедитесь, что платформа не наклонена ни влево, ни вправо.
- 4** Проверьте работу механизма, запустив шарик. Если платформа сделала полный оборот и остановилась, то можете приступать к подготовке к игре!

