

# Правила настольной игры «Леди Элис» (Lady Alice)

Дедуктивная игра для 3-5 игроков.

Автор: Людовик Гайар.

Перевод на русский язык: Наталья Тележкина для ООО «Игровед» ©

*Внимание: нижеприведенные правила описывают игру на 4 игроков («Дети Бейкер Стрит»). Тем не менее, внимательно изучите их, поскольку большая часть действий не зависит от количества участников. Необходимые изменения для 3 и 5 игроков перечислены в конце этих правил.*

Шерлок Холмс:

«Здравствуйте, дорогие дети Бейкер Стрит. Вот новое дело, которое я сочинил для вас сегодня:

В 1878 году известный исследователь Генри Мортон Стэнли был приглашен Королевским Географическим Обществом в Лондон. Он вернулся из Африки, чтобы выступить с рассказом и представить всем коллекцию собранных в африканской экспедиции предметов. Той самой экспедиции, что дала ему возможность найти Давида Ливингстона.

Но, что любопытно, в назначенное время Стэнли на собрание не пришел. Все испугались самого страшного... Королевское Географическое Общество без промедления вызвало меня провести расследование.

Войдя в номер Стэнли в отеле, я моментально заметил, что из его коллекции пропал один предмет. Тщательный осмотр комнаты позволил мне обнаружить упавший между кроватью и стеной конверт. На нем была загадочная надпись:

## *Вспомни Леди Элис*

Открыв его, я обнаружил старую фотографию и карту Лондона, некоторые места на которой были обведены тонким карандашом. Места встречи?

На фото был сам Стэнли с другими исследователями. На заднем плане находилась Леди Элис – шхуна для путешествия по рекам и озерам материка, разобранный на несколько частей для более удобной транспортировки.

Очевидно, сам я разгадал тайну быстро, это было... хм... скажем так... элементарно!

Тем не менее, я решил использовать этот случай, чтобы познакомить вас, детей с Бейкер Стрит, моих верных осведомителей, с искусством разгадывания загадок. В игре, которую я назвал «Леди Элис», вам понадобится вся ваша интуиция, умение блефовать и хитрить.

Вы уже знаете, что Стэнли был похищен. Но вы, по-прежнему, не представляете, кем, где, когда и что поможет вам разоблачить преступника.

Каждый из вас должен попытаться решить эту головоломку и найти **преступника, место похищения, узнать, в какое время** это произошло, и определить похищенный из коллекции Стэнли **предмет**. Этот предмет станет решающим доказательством чьей-то вины.

Но, вы меня знаете, все будет не так-то просто. Я люблю запутанные дела, разгадка которых не столь очевидна. Поэтому, чтобы немного оживить игру, я с самого начала дам каждому из вас один из кусочков этой головоломки. Вам придется постараться узнать, какой информацией владеют другие дети Бейкер Стрит, и не выдать то, что знаете лишь вы...



### В вашем распоряжении есть:



Мой рабочий стол со всеми подсказками, которые помогут вам в ваших логических выводах (игровое поле)



Блокнот, в котором я собрал все улики, они разделены на 4 категории, по 8 штук в каждой:

- подозреваемые
- места
- время
- предметы



32 карты улик. Таким образом, вы сможете играть в «Леди Элис» снова и снова, меняя параметры дела, пока не станете такими же догадливыми, как я... хотя не обязательно ставить себе целью именно это!

Карты делятся по категориям,

перемешиваются и располагаются стопками лицом вниз. Затем стопки меняют местами так, чтобы никто не знал, какая категория улик где.



4 набора по 9 жетонов дедукции, которые понадобятся вам, чтобы сбить коллег с толку. Настоятельно рекомендую держать их в закрытую. На трех из них изображены нули, на трех – единицы, еще на трех – двойки. Каждый из вас получит полный набор. Для удобства, наборы отличаются по цвету. Пока вы это читаете, разберите жетоны со своим изображением на

них – они помогут запомнить, каким цветом вы будете играть!



25 моих визитных карточек. Сейчас положите их рядом с моим рабочим столом. Но, самое главное, пожалуйста, не мните их!



4 конверта с решениями, по одному для каждого из вас. Внутри вы найдете мой портрет... с одной его стороны я изображен улыбающимся и протягивающим пенни, а это значит, что вы доказали свои подозрения! С другой стороны портрета я выгляжу сердитым: ложный след, сконцентрируйтесь!

Что ж, теперь можно начать игру. Я беру, не глядя на них, первые карточки улик из каждой категории, перемешиваю их тщательно и... вуаля!... раздаю каждому из вас по одной случайным образом. Посмотрите, что вам досталось, не показывая карту соперникам, и положите ее лицом вниз точно перед собой. Эта карта – один из четырех кусочков того неопровержимого доказательства, которое позволит вам раскрыть дело.

Позвольте добавить еще кое-что: делать записи во время игры нельзя! Тем более, вскоре вы убедитесь, что это и не нужно...

*(Примечание от издателя: изображение стартового расклада игры вы найдете в начале этих правил)*

Вернемся к игре. Она состоит из ходов, в каждом из которых будет три фазы:  
 первая фаза – подозрения,  
 вторая фаза – мое решение,  
 третья фаза – выводы.

Как только кто-либо из вас раскроет преступление, игра закончится и этот игрок получит пенни.

Теперь подробнее:

### Первая фаза, подозрения.

Один из вас берет блокнот, выбирает комбинацию «подозреваемый-место-время-предмет» и показывает остальным, сопровождая ритуальной фразой:

«Я утверждаю, что \_\_\_\_\_ был замечен в \_\_\_\_\_ примерно в \_\_\_\_\_ с \_\_\_\_\_ в руках.»

Позвольте проиллюстрировать: «Я утверждаю, что Мэри Кингсли была замечена на станции Ватерлоо примерно в 17:00 с компасом в руках».

Обратите внимание, здесь вам понадобится немного дополнительной информации:

- В следующем раунде вы передадите блокнот игроку слева от себя, кто, в свою очередь, озвучит свои подозрения, и так далее.
- Вы можете как включать доказательство, которым владеете, в озвучиваемую комбинацию, так и не делать этого.
- Вы не можете озвучить такую же комбинацию улик, как и игрок перед вами.
- Вы также не можете проверять комбинацию улик, о которых уже известно, что они ложные, а почему – вы узнаете немного позже.

Учтите, в свой ход вы *обязаны* поделиться своими подозрениями!

### Вторая фаза, мой вердикт.

После того, как подозрения высказаны, ВСЕ должны взять свои конверты с моим решением.



Если улика, о которой знаете только вы, была упомянута в только что прозвучавшей комбинации, вы должны вложить мое фото улыбающейся стороной вверх в ваш конверт.



Если улика, которой вы владеете, не является частью заявленной комбинации, поместите в конверт мое фото, выражающее сомнение.

После этого положите свои конверты в закрытую рядом с моим рабочим столом. Игрок, озвучивший свои подозрения, тщательно перемешивает их, чтобы никому не было понятно, где чей конверт, а затем по очереди открывает. Таким образом, вы узнаете, сколько ложных следов и сколько действительно весомых улик было в комбинации этого игрока.

Если все перечисленные игроком доказательства оказались ложными, я разрешаю вам закрыть их изображения на моем рабочем столе моими визитками... и пожалуйста, не мните их!

Если на изображении улики находятся какие-либо жетоны, их вы также накрываете визитной карточкой.

### Третья фаза, выводы.

Начиная с игрока, сидящего слева от только что высказавшего свои подозрения, и продолжая по часовой стрелке, вы можете, если захотите, поделиться своими соображениями по поводу нашей головоломки.

Когда до вас придет очередь, вы можете выполнить одно из следующих действий:

- 1). Поместить один из своих жетонов на улику на моем рабочем столе.
- 2). Сказать «я пас» и ничего не делать.
- 3). Сформулировать обвинение и завершить расследование дела.

### 1). Как поместить свой жетон на какую-либо улику.



Выберите улику на моем рабочем столе и поместите свой жетон (цифрой вниз) на соответствующую зону.



Если в этой зоне уже находится жетон другого игрока, он открывается – переверните его числовой стороной вверх.

На этом месте позвольте мне задержаться и уточнить несколько немаловажных моментов:

- Выложенный на стол жетон остается там до конца игры.
- Его нельзя ни передвинуть, ни забрать.
- На одной улике может находиться не больше 4-х жетонов.
- В конце игры жетоны с числовыми значениями 1 и 2 принесут вам победные очки, если будут находиться на уликах, относящихся к составу преступления.

### 2). Как спасовать.

Вы можете решить не выкладывать никаких жетонов и просто сказать: «пасую». Третья фаза хода будет продолжаться, пока не спасуют все игроки. Таким образом, в эту фазу можно выложить несколько жетонов на стол. Вы можете спасовать для начала, позволив противникам выложить свои жетоны и поделиться догадками и надеясь, что вам удастся высказать свои предположения (и поместить жетон) позже, если, конечно, все игроки не решат сразу сказать «пас».

*Пример: Лена начинает фазу выводов и решает спасовать. Миша кладет свой жетон на станцию Ватерлоу, а Андрей свой – на изображение Мэри Кингсли. Маша также пасует. Лена помещает свой жетон детектива на Мэри Кингсли и открывает жетон Андрея: это 0! Миша выкладывает еще один жетон на 7:00, после чего все игроки по очереди пасуют, и эта фаза хода завершается.*

Когда фаза выводов завершается, начинается новый ход. Игрок, сидящий слева от того, кто высказывал свои подозрения, забирает блокнот и выбирает новую комбинацию.

### 3). Переходим к обвинению.

Пожалуйста, обратите внимание, и не говорите потом, что я вас не предупреждал! Настоятельно рекомендую несколько раз подумать, прежде чем переходить к этой фазе игры, ведь если хотя бы какая-то часть вашего обвинения окажется неверной, вы потеряете мое уважение!

Ваши жетоны останутся на своих местах, вы продолжите участвовать во второй фазе игры, но больше не сможете делиться своими подозрениями или выводами. Партия для вас будет проиграна, а все остальные продолжат разыгрывать третью фазу игры: раскладывать жетоны, пасовать или высказывать обвинение.

Поэтому подумайте хорошенько, прежде чем что-то сказать!

*Пример фазы выводов с обвинением: Лена начинает третью фазу игры и решает спасовать. Миша кладет жетон на станцию Ватерлоу. Андрей пасует. Маиа высказывает обвинение, но ошибается. Лена и Миша пасуют. Фаза выводов на этом заканчивается.*

Великолепно, теперь, когда вы предупреждены о последствиях ошибки, но все-таки желаете высказать свои подозрения, возьмите блокнот и составьте комбинацию «подозреваемый-место-время-предмет» из улик, которые, по-вашему, являются неопровержимыми в деле исчезновения Стэнли, а затем скажите следующее:

«**Я обвиняю** (подозреваемый) в том, что его видели в (место) примерно в (время) часов с (предмет) в руках.»

После того, как обвинение высказано, вы все берете свои конверты с решениями.



Если улика, о которой знаете только вы, является частью высказанного обвинения, вы обязаны поместить мое улыбающееся фото в свой конверт.



Если улика, находящаяся в вашем распоряжении, не является частью озвученной комбинации, поместите в конверт мою сомневающуюся фотографию.

Затем сложите все конверты рядом с рабочим столом, и высказавший обвинение перемешает их и откроет (как в фазе 2).

Если на всех увиденных вами фотографиях я улыбаюсь – вы раскрыли дело!

Я с удовольствием вручу вам пенни... но погодите, это совсем не означает, что вы победили в этой игре!

## Конец игры.

Если во время обвинения или фазы высказывания подозрений на всех фотокарточках вы видите мою улыбку, игра закончена.

Приготовьтесь к подсчету очков, для этого выполните следующие действия:

- I. Каждый игрок демонстрирует находившуюся в его распоряжении улику.
- II. Все жетоны детективов, выложенные на мой рабочий стол, но не относящиеся к решению загадки, убираются из игры обратно в коробку.
- III. Жетоны, принадлежащие игрокам, высказавшим обвинение и ошибившимся, также убираются из игры, даже если находятся на относящихся к нашему преступлению уликах.
- IV. Все оставшиеся жетоны переворачиваются лицом вверх.
- V. Все жетоны с ценностью «ноль» также возвращаются в коробку.

Теперь непосредственно о подсчете очков:

- VI. Подсчитайте очки на ваших жетонах, находящихся на моем рабочем столе.
- VII. Если ваши жетоны находятся на каждом из кусочков решения нашей головоломки, я дам вам дополнительные два очка!
- VIII. Если вы озвучите верную комбинацию во время фазы высказывания подозрений (первая фаза игры), я буду добрым и, аплодируя вашей интуиции, добавлю вам еще одно победное очко!
- IX. Если вы высказали обвинение и оказались правы – получите три победных очка.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает.

Позвольте рассказать вам еще кое о чем:

- если несколько игроков имеют одинаковое количество очков, победа считается совместной, если, конечно, один из них не высказал ранее совершенно верное обвинение, в таком случае, победа достается ему;
- если после череды ошибочных обвинений в игре остается один игрок, он или она становится победителем.



## О, привет! Вижу, к нам присоединился пятый игрок...

Не вижу проблем, сейчас мы приспособим игру к этой ситуации.

Распределяя игрокам улики, я, вместо того, чтобы взять по одной карте из каждой категории, возьму

- по одной из первых трех категорий и
- две карты из четвертой стопки.

Конечно же, я прослежу, чтобы никто из вас, умных детишек, не знал, где какая стопка... а затем раздам вам по карте. Таким образом, каждый получит свой начальный кусочек информации.

В этом расследовании одна из категорий будет содержать два доказательства, это:

- 2 обвиняемых;
- 2 места похищения;
- 2 различных времени суток или
- 2 принадлежащих Стэнли предмета.

И поскольку вас теперь пятеро, на каждую улику на моем рабочем столе можно будет поместить 5 жетонов дедукции.

А вот ваши записанные в блокноте предположения в фазу подозрений или обвинения будут, по-прежнему, содержать 4 из 5 улик (Подозреваемый-Место-Время-Предмет).

Более того, для завершения расследования будет достаточно увидеть мою улыбку на 4 из 5 конвертов с моим вердиктом.

Подсчет очков остается прежним, но появляются бонусы:

После того, как с моего рабочего стола уберут жетоны со значением «ноль», те из вас, кто угадал, в какой именно категории присутствовало 2 доказательства, получают дополнительные два очка. Для этого ваши жетоны должны находиться на обеих уликах в этой категории.



## Эй... Сегодня только три храбреца...

Можете себе представить, я так и думал!

Распределяя в начале игры улики, я просто уберу одну из категорий. Вам понадобится собрать всего лишь три доказательства. Естественно, я прослежу, чтобы никто не знал, какой именно категории сейчас нет в игре. Не думайте, что я дам вам поблажку!

Так как вас трое, на каждой зоне на моем рабочем столе может быть лишь три жетона. Будьте внимательны, не дайте вашим противникам преподнести вам неприятный сюрприз.

Фазы игры проходят как обычно. Несмотря на то, что вам нужно найти лишь три улики, озвучиваемые комбинации в блокноте будут содержать в себе по-прежнему 4 категории. Чтобы завершить игру и приступить к подсчету очков, достаточно будет увидеть меня улыбающимся на фото в 3 конвертах.

Но не думайте, что обвинить кого-то будет так уж легко.

Озвучивая обвинение, вы должны показать три составляющие его части. Чтобы сделать это, переверните карты в отсутствующей категории улик так, чтобы в блокноте были видны лишь их черные рубашки. То есть вы должны знать, какой категории улик нет в этой игре...



Если доказательство, о котором знаете только вы, не является частью показанной комбинации, вы обязаны поместить мое недовольное фото в свой конверт.

Еще раз: если все три конверта содержат мою улыбающуюся фотокарточку, расследование завершено, но если хотя бы на одной из фотографий я не улыбаюсь, игра для вас проиграна.

Ход игры и подсчет очков остаются прежними.

### **Чуть не забыл: мой дорогой друг Ватсон хочет дать вам несколько советов.**

#### **Должен ли я включать в комбинацию известную лишь мне улику?**

Включение в комбинацию собственной улики может иметь смысл, если ведет к тому, чтобы увидеть единственную (из всех конвертов) улыбку Шерлока Холмса. Ведь в этом случае вы единственный, кто знает об этом, а значит, вы продвинулись вперед на долгом пути к истине. Но не переусердствуйте, иначе ваши оппоненты вскоре вычислят, что у вас на руках.

Если вы не включите свою улику в комбинацию, это собьет ваших противников со следа, разве что все вердикты Холмса окажутся не в вашу пользу. И хотя визитные карточки закроют все исключенные улики, и расследование продолжится, пользу это принесет всем одинаково. В заключение хочу добавить, что выбор, включить улику в комбинацию или пренебречь ей, может помочь вам послать конкурентов в неправильном направлении, но, чтобы это сделать, нужно выбрать верный момент.

#### **Зачем используются жетоны со значением «ноль»?**

Это приманка...

Выкладывая жетон на какую-нибудь улику, вы помещаете его лицом вниз.

Противники могут подумать, что вы выложили его на улику, о которой точно знаете, что она приведет к раскрытию преступления. Каким соблазном станет для них положить жетон со значением «2» в эту же зону, чтобы впоследствии больше победных очков. Только взгляните на их подавленные лица, когда они обнаружат этот «ноль»!

Грамотное использование этих жетонов (0-1-2), а также немного блефа и хитрости – вот они, ключи к вашей победе!



**Сколько жетонов можно выложить во время фазы выводов?**

Эта фаза игры заканчивается только когда все игроки успешно сказали «я пас». Пока это не произошло, в свой ход вы можете поместить жетон на рабочий стол Холмса. Но у вас всего 9 жетонов, и три из них – это ловушки. Выложите их в нужное время, не ждите слишком долго, ведь в каждой зоне стола может находиться не больше жетонов, чем игроков за столом.

Будете ждать слишком долго – не сможете выложить жетон.

Поторопитесь – раскроете другим игрокам свои намерения... Разве что вы блефуете...

**Действующие лица:**

**Шерлок Холмс и дети Бейкер Стрит** – известнейший лондонский детектив Шерлок Холмс не нуждается в представлении! Но гораздо менее известно, что во время поиска улик этот выдающийся сыщик регулярно прибегал к помощи беспризорников. В качестве награды за информацию он давал детям пенни.



**Леди Элис** – у Стэнли была лодка, специально сконструированная, чтобы во время своей Африканской экспедиции он мог исследовать внутренние реки и озера материка. При транспортировке лодку разбирали на части и снова собирали в случае необходимости.



**Генри Мортон Стэнли** – Британский исследователь и журналист, наиболее известен своим изучением Африки и поисками Давида Ливингстона, потерянного, как уже считалось, навсегда.



**Чарльз Шайе-Лонг** – потомок французов из Ла Рошели, сам Чарльз родился в Балтиморе. А после бесчисленных удивительных приключений стал первым, кто проплыл по Нилу, от устья к его истокам.



**Сэмюэл Уайт Бейкер** - английский исследователь бассейна Нила. Открыл озеро Альберт и продемонстрировал, что Нил протекает через него.



**Мэри Кингсли** – исследователь и писательница из Англии. Значительным образом повлияла на представление европейцев об Африке и ее народах. Открыла неизвестные ранее виды рыб и первая поднялась на вулкан Камерун (4100м) по ранее неизвестному пути.



**Джозеф Марлоу.** Этот персонаж – отсылка к Чарльзу Марлоу, вымышленному герою новел английского писателя Джозефа Конрада. Он был альтер-эго («другое я») автора в рассказах о многочисленных приключениях в Африке.



**Аджай Кроутер** – первый чернокожий англиканский епископ южной Нигерии, один из наиболее пылких сторонников европеизации Африки. Культивировал в населении чувство собственного достоинства, вдохновлял людей взять судьбу в свои руки... Такая поддержка сопровождалась переходом в Христианство.



**Джон Хеннинг Спик** – английский исследователь восточной Африки. Бывший офицер британской армии в Индии, он снарядил три экспедиции в Африку в поисках истоков Нила.



**Типпу Тиб** – работороговец и плантатор из Занзибара, он встречал и помогал большинству известных европейских исследователей Черного Континента, включая Стэнли.



**Алексина Тинне** – голландский исследователь и первая белая женщина, пересекшая Сахару. Также приняла участие в нескольких экспедициях по исследованию истоков Нила.

