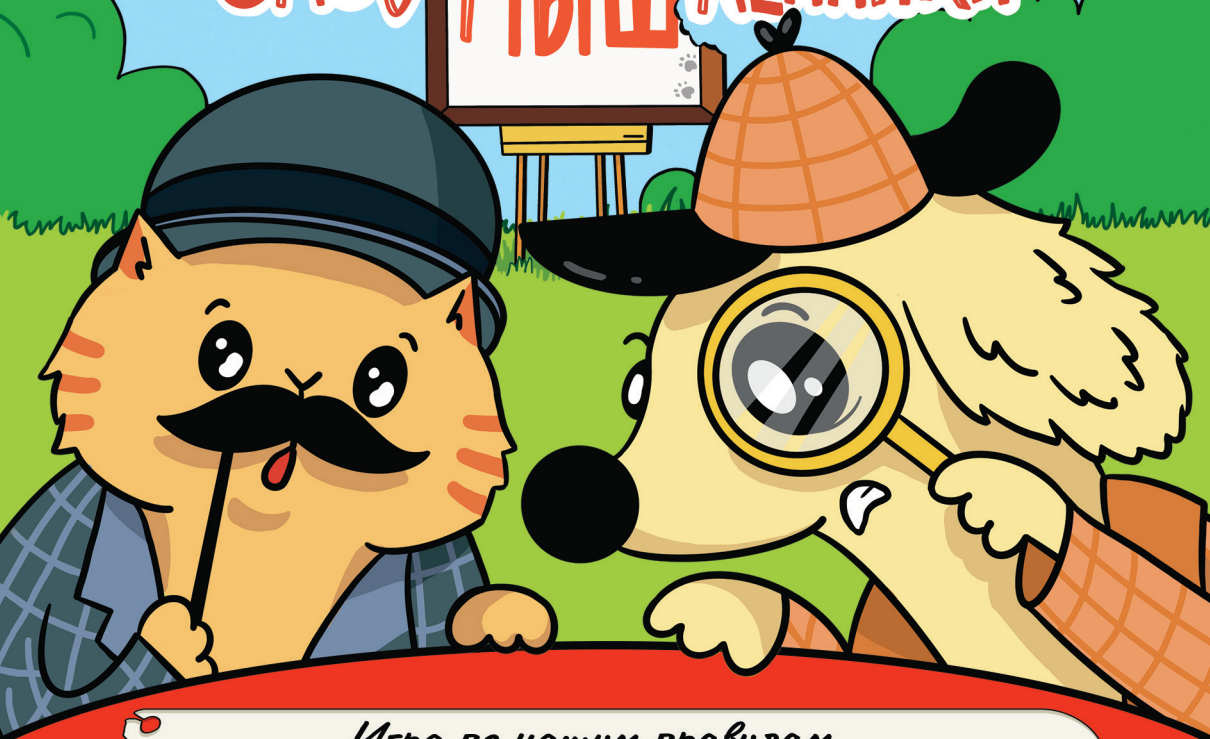


ЗЛОУМЫШЛЕННИКИ



Игра по нашим правилам

Не пригласили нас на выставку?! Ну так знайте: один экспонат мы заменили подделкой! Ха-ха! Если сможете её найти, принесите нам – только так мы отдадим оригинал!

злоуМЫШленники

Времени мало! Успейте всё расставить по местам и выяснить, который экспонат – подделка. Эта задача как раз для вас – настоящих детективов!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

За ограниченное количество действий совместно выяснить, какой экспонат подделали злоумышленники, и предъявить им его в качестве доказательства.

СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле



Жетоны
времени
8 шт.



Перед первой игрой
аккуратно отделите
жетоны от картонных
рамок и вставьте фишки
персонажей в подставки.



Фишки персонажей
с подставками
4 шт.



Жетоны экспонатов
16 шт.



лицо



оборот

Жетон
первого
игрока



Карты с экспонатами
16 шт.



лицо



оборот



Полный каталог экспонатов см. на стр. 10–11.

ПОДГОТОВКА К РАССЛЕДОВАНИЮ

-  1 Положите игровое поле в центр стола так, чтобы все игроки могли до него дотянуться.
 -  2 Возьмите все жетоны экспонатов, перемешайте и, не подглядывая, положите по одному лицом вниз на каждый **стол** на поле.
 -  3 Перемешайте все карты с экспонатами. Не подсматривая, положите по **1** карте лицом вниз рядом с каждым экспертом (всего 7 клеток) – это **карты информации**.
 -  4 Не подглядывая, положите карту с экспонатом лицом вниз рядом со злоумышленниками, а затем сдвиньте её под поле (как показано на рисунке) – она становится **картой подделки**.
 -  5 Оставшиеся 8 карт, не подсматривая, положите лицом вниз в ряд рядом с игровым полем – это **каталог**.
 -  6 В зависимости от количества игроков положите на злоумышленников **жетоны времени**: 5 жетонов при игре вчетвером, 6 – втроём, 8 – вдвоём. Лишние жетоны времени уберите в коробку – они не потребуются в этой партии.
 -  7 Определите **первого игрока**: им станет тот, кто последним был на выставке. Этот игрок получает жетон первого игрока. 
 -  8 Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает персонажа, затем выбирает одну из **свободных** стартовых клеток и ставит на неё фишку. Лишние фишки уберите в коробку.
Вы готовы к расследованию!
-  2 **Экспонаты на столе**



ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Чтобы победить, действуйте как команда: договаривайтесь между собой, запоминайте информацию и совместно планируйте ходы. Вы будете по очереди перемещать своих персонажей по полю, открывать экспонаты, запоминать, где какой находится, и относить их экспертам, чтобы получать новую информацию.

Расследование закончится либо когда игроки принесут подделку злоумышленникам в качестве доказательства, либо когда с поля будет снят последний жетон времени.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход игрок **последовательно** выполняет **все 4** действия:

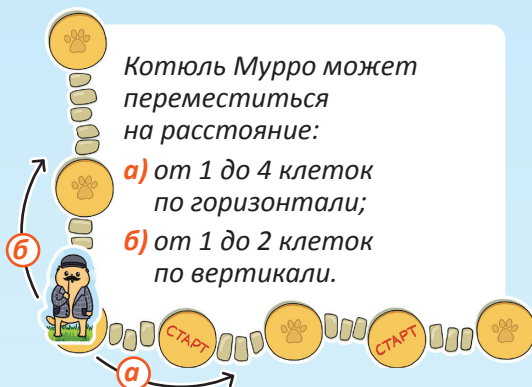
1. движение 🐾🐾;
2. разведка 🔍;
3. движение 🐾🐾;
4. разведка 🔍.

Игрок обязан выполнить **все 4** действия **по порядку**. Действия всегда выполняются полностью, никакое нельзя пропустить.

Как только игрок выполнит все 4 действия, его персонажу нужно **отдохнуть** – ход переходит к следующему игроку (см. стр. 8).

ДВИЖЕНИЕ 🐾🐾

Игрок **обязан** переместить своего персонажа на **любое** количество клеток по вертикали или горизонтали. **Поворачивать в процессе одного движения нельзя!** Можно проходить через занятые другими персонажами клетки, но **не останавливаться** на них.



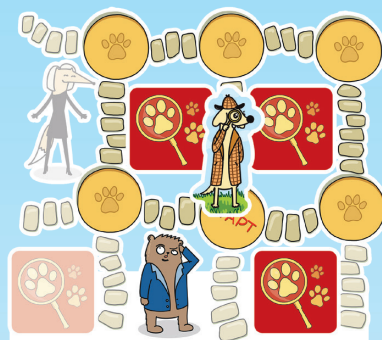
РАЗВЕДКА 🔍

Выполняя разведку, игрок выбирает **одно** из трёх:

- А.** Осмотреть соседний экспонат.
- Б.** Поговорить с соседним экспертом.
- В.** Предъявить подделку (это закончит расследование).

❏ **Соседними** объектами считаются те, что примыкают к клетке, на которой стоит персонаж.

До ИЛИ **после** разведки, если на соседней клетке есть персонаж, можно **передать** свой экспонат ему (если он ещё не несёт экспонат) ИЛИ **обменяться**. Тогда игрок, которому отдали экспонат, **не подсматривая**, кладёт его **лицом вниз** перед собой. Это можно сделать не более 2 раз в ход (т. к. разведку игрок выполняет 2 раза).



Шерлок Такс может осмотреть 1 из этих 3 экспонатов или поговорить с Медведием Пушным.

А. Осмотреть соседний экспонат

Выберите **1** из соседних экспонатов, переверните его лицом вверх, покажите всем и запомните его. Затем решите:

🔍 Хотите взять **этот** экспонат с собой? Тогда положите его **лицом вниз** перед собой – теперь ваш персонаж несёт этот экспонат.

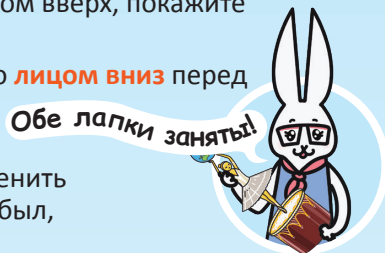
Персонаж может нести только **один** экспонат за раз!

🔍 Ваш персонаж **уже несёт** экспонат и вы хотите его заменить на только что открытый? Тогда положите тот, что у вас был, **лицом вниз** на место только что взятого экспоната.

🔍 **НЕ хотите** брать этот экспонат? Верните его на прежнее место **лицом вниз**.

Переворачивать экспонат можно только в двух случаях: когда осматриваете его и когда говорите с экспертом!

После этого продолжите расследование (если остались действия) или **отдохните**.



Джейн Кваккел осмотрела картину «Девочка с пёсиками». У неё ещё нет экспоната, она может:

А) Взять этот экспонат с собой.

Если бы она уже несла экспонат, то могла бы заменить его на только что открытый.

Б) Вернуть экспонат на место **лицом вниз**.

В) Передать экспонат Крольсике Флетчер, т. к. у неё нет экспоната и клетки соседние.

Если бы Джейн уже несла экспонат, то могла бы передать его Крольсике **ДО** разведки.



Б. Поговорить с соседним экспертом

Эксперты точно знают, какие экспонаты настоящие.

Выберите соседнего эксперта, переверните его карту информации лицом вверх, покажите всем и запомните её. Затем **проверьте**:

- У вашего персонажа нет экспоната? Переверните эту карту информации **лицом вниз**.
- Ваш персонаж несёт экспонат? Тогда **сразу же** переверните лицом вверх экспонат, лежащий перед вами. Сравните изображения.



Совпали? Отлично!

- Оставьте карту информации лежать **лицом вверх**.
- Положите на неё экспонат, который нёс ваш персонаж, **лицом вверх**.
- Откройте крайнюю левую **карту каталога**. *Эксперт сообщает, какой ещё экспонат точно не подделка.*

Не совпали? Не беда!

- Переверните карту информации **лицом вниз**.
 - Положите экспонат **лицом вниз на любой** свободный стол.
- Совет:** можно положить экспонат поближе к другому игроку или, наоборот, подальше, чтобы не мешал.

После этого продолжите расследование (если остались действия) или **отдохните**.



1. Последним действием Котюль Мурро решает поговорить с Эрнестом Львовским и открывает его карту информации – это «Купание красного коня».

Предметы не совпали – переверните карту информации лицом вниз.

В. Предъявить подделку

Важно! Предъявите подделку **до того**, как на злоумышленниках закончатся **жетоны времени**, иначе вы проиграете!





ОТДЫХ

Ух, запыхался! **Надо отдохнуть!**

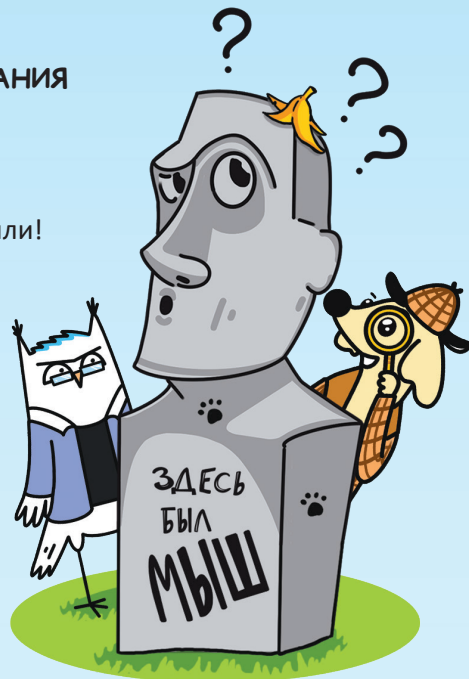
После того как игрок выполнил все 4 действия, его ход завершается и переходит к игроку, сидящему слева. Затем **последовательно проверьте:**

1. Ход вернулся к первому игроку? Если да, снимите **1 жетон времени** со злоумышленников.
2. Это был **последний** жетон времени? Если да, расследование **мгновенно** заканчивается – игроки проиграли.
3. Это был **НЕ последний** жетон времени? Откройте крайнюю левую **карту каталога** (если есть).

КОНЕЦ РАССЛЕДОВАНИЯ

Расследование **мгновенно** заканчивается в одном из 3 случаев:

1. Персонаж принёс злоумышленникам экспонат, и он совпал с картой подделки – игроки победили! Посчитайте, сколько очков удалось набрать, и проверьте результат в таблице на стр. 10.
За каждый принесённый экспертам экспонат получите 1 очко, а также получите 1 очко за каждый оставшийся жетон времени на злоумышленниках.
2. Персонаж принёс злоумышленникам экспонат, но он **НЕ совпал** с картой подделки – игроки проиграли.
3. Был снят последний жетон времени со злоумышленников – игроки проиграли.



Расследование ведёт Крольсика Флетчер

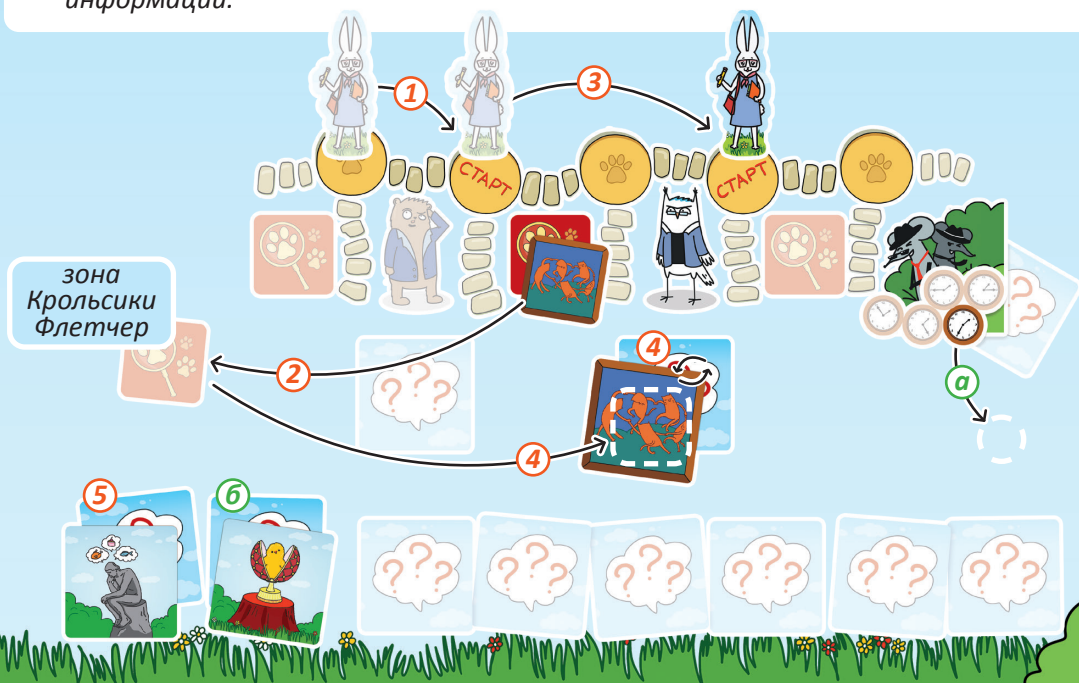
Ход Крольсики Флетчер, она:

1. Перемещается на 1 клетку.
2. Осматривает экспонат и решает взять его с собой.
3. Перемещается на 2 клетки.
4. Решает поговорить с соседним экспертом.
Т. к. у Крольсики есть экспонат, она открывает его и карту информации. Изображения совпали – она кладёт экспонат на карту информации.

5. Т. к. изображения совпали, Крольсика открывает крайнюю левую карту каталога.

Крольсике нужно отдохнуть, она передаёт ход – он возвращается к первому игроку, поэтому она:

- а) снимает 1 жетон времени со злоумышленников;
- б) открывает крайнюю левую карту каталога.





Эксперты оценили высокое качество подделки – у Мышей есть талант! Мыши заверили, что больше так не будут, и их не только пригласили на выставку, но и предложили им поступить в художественную школу!

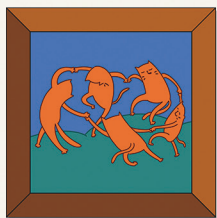


Сумма очков	Результат
0–2	Ах! Выставка едва не сорвалась, и посетителям пришлось ждать начала, но всё обошлось.
3–5	Уф! Было трудно, но вы справились, и выставка началась вовремя!
6–7	Вот это да! Замечательная командная работа, все вами гордятся!
8+	Ого! Вы не только всё успели, но даже подготовили пригласительные билеты для мышей, молодцы!

КАТАЛОГ

1. «Танец котиков» **Матисс А.**
2. «Бессонная ночь» **Ван Гог В.**
3. «Обед червячка» **Магритт Р.**
4. «Девушка со свежим огурцом» **Вермеер Я.**
5. «Девочка с пёсиками» **Серов В.**
6. «Купание красного коня» **Петров-Водкин К.**
7. «Я бананчик» **Каттелан М.**
8. «Сырные пирамиды» **Поленов В.**
9. «Венера Великолепная» **Неизвестный скульптор**

10. «Бумеранг Ланчелотти» **Копия бронзовой статуи Мирона V века до н. э.**
11. «Художник и художница» **Мухина В.**
12. «Мыслитель» **Роден О.**
13. «Свобода, славящая детство» **Бартольди О.**
14. Музыкальная шкатулка «Девочка с шаром» **Неизвестный мастер**
15. «Истукан» **Моаи, Средний период, о. Пасхи**
16. «Цыплёнок» **Фаберже К., серия «Императорские яйца»**



1



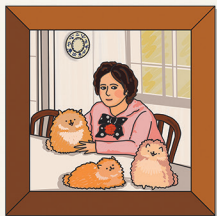
2



3



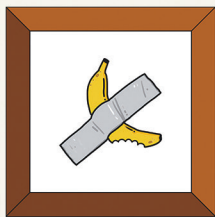
4



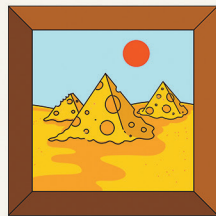
5



6



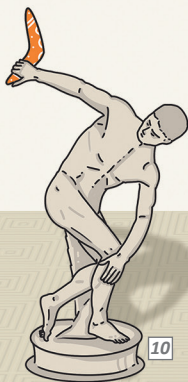
7



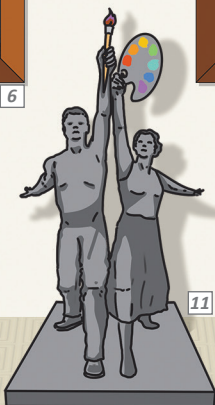
8



9



10



11



12



13



14



15



16

В ПРОВЕДЕНИИ ВЫСТАВКИ ПРИНИМАЛИ УЧАСТИЕ ЭКСПЕРТЫ:



Хавронья Тарасова



Медведий Пушной



Эрнест Львовский



Совений Лебедев



Полина Лисицына



Василий Ёжиков



Сергей Лоседов

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ ВЫРАЖАЕТСЯ ДЕТЕКТИВАМ:



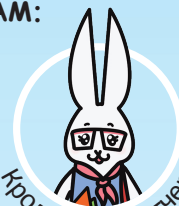
Шерлоку Таксу



Котюлю Мурро



Джейн Кваккел



Крольсике Флетчер

ОРГАНИЗАТОРЫ ВЫСТАВКИ:

Автор идеи: Мелешин Олег

Оформители: Шевченко Дарья, Кондратюк Наталья

Развитие и воплощение: Притула Сергей

Продюсер и редактор: Чиклаева Валентина

Дизайн и визуализация: Самухина Екатерина

Корректор: Португалова Ольга

Директор издательского департамента: Киселев Александр

Кураторы: Ворноскова Елена, Бережков Егор, Виннер Андрей, Кузнецова Марина, Чистяков Матвей, Рамодин Андрей

Отдельная благодарность выражается педагогам и воспитанникам МАДОУ ЦРР № 16 «Белочка» за помощь при подготовке к выставке.

Автор выражает особую благодарность за помощь и поддержку: Ермаковой Ольге, Мелешиной Купаве, Мелешину Роману, Филиппович Надежде, Притуле Сергеем, Хуснатдинову Дамиру, Павлову Аркадию, Поляковой Василисе.

*Выставка проводится
при поддержке*



8451