



Правила гри



Дізнавшись, який предмет слід шукати гравець має подумати та сказати на якій локації він може бути.

**Після вибору об'єкта учасник має лише один шанс відгадати правильну локацію.*

Далі гравець відкриває картку з певною локацією та шукає на ній предмет:

- якщо знаходить – залишає картку з предметом собі, та бере нову картку з предметом для пошуку;
- якщо не знаходить – перевертає локацію, та повертає в середину колоди картку з предметом. Хід передається наступному за годинниковою стрілкою учаснику.

Наприклад: гравець бере картку з об'єктом та бачить там сир, він трохи думає та вибирає локацію «кухня». Залишається тільки показати на локації шуканий предмет.

**Предмети на картках і локаціях можуть відрізнятися положенням та розміром.*

Гра закінчується після того, як ви знайдете всі об'єкти з колоди. Учасники мають порахувати свої картки з предметами. Той, у кого буде найбільше таких карток стає переможцем.

**За домовленістю на початку гри ви можете визначити кількість шуканих предметів і відібрати необхідну кількість карток.*

Підготовка до гри

Перш за все учасникам слід обрати собі персонажів. Для цього кожен гравець має взяти собі одну картку детектива взакриту. Визначте того, хто буде ходити першим.



Кожен детектив має свій символ, тому на картці, яку візьмете запам'ятайте саме його. Це стане вам у пригоді під час гри.

Картки з об'єктами слід складати в колоду сорочкою догори. Поруч з об'єктами покладіть картки з локаціями, також сорочкою догори (з цих карток не формуємо колоду).

**Кожна картка з локацією містить певні об'єкти, які ви будете шукати під час гри.*

**Якщо грають діти, тоді перед грою їм можна роздивитися картки локацій.*

Хід гри

Активний гравець бере одну картку з об'єктом та дивиться на неї:

- якщо на картці є символ цього гравця, тоді він може шукати предмет тримаючи картку з об'єктом у руці;
- якщо на картці відсутній символ його персонажа, тоді він дивиться на картку 5 секунд і кладе її біля себе сорочкою догори.