

inspector Nose



7+

...может раскрыть любое дело!

Игроки: 2-5 Возраст: 7+ Продолжительность: прим. 20 мин.

Состав



54 карт с картинками

5 карт с номерами (1-5) 1 карта с уликой

8 кубиков

Дорогие родители!

В этой игре вашим детям (и вам) предстоит выдавать и анализировать улики, мыслить вне стандартных рамок и развивать дедукцию. Важно помнить, что это **командная игра**, и в ней необходимо обсуждать значение улики с другими игроками. (Инспектор Нос, который выдает улики, должен молчать). Например, «быстрая», «летающая», «высота», «технология» или «огонь» могут указывать на ракету. Каждый ход вы должны устранить **1 неправильную** карту из 5 карт с картинками, лежащими лицом вверх, пока не останется 1 карта... Будем надеяться, что правильная! Вашей команде предстоит сыграть 5 раундов. Сколько очков вы сможете набрать? Можно набрать до 20 очков, что сделает вас **великим сыщиком!**

Подготовка

Положите карту с уликой (с красной стрелкой) лицом вверх посередине стола. Эта карта будет лежать там до конца игры (5 раундов).

Перетасуйте 54 карты с картинками. Вытащите **25 карт с картинками** и положите остальные 29 карт в коробку. Выберите **5 карт с картинками** из этих 25 карт и разложите их в ряд посередине стола, справа от карты с уликой. Вы можете разместить карты с картинками как лицом, так и рубашкой вверх. Карта номер 1 лежит ближе всего к карте с уликой, за ней следует карта номер 2 и т.д. Отложите 20 карт с картинками — они будут использованы в последующих раундах.

Выберите игрока **на роль Инспектора Носа** во время 1-го раунда. Этот игрок размещает **8 кубиков** перед собой. Инспектор Нос перемешивает 5 карт с номерами, **смотрит на номер на 1 карте** (не показывая ее другим игрокам!) и затем кладет выбранную карту с номером лицом вниз перед собой. Номер выбранной карты указывает на предмет, который должны найти игроки!

Важно: Инспектор Нос должен быть осторожным, глядя на карты с картинками, иначе игроки могут догадаться по его взгляду, какая карта правильная.



Тим берет на себя роль Инспектора Носа. Он получает 8 кубиков и карты с номерами, лежащие лицом вниз. Он смотрит на карту, не показывая ее другим игрокам: на карте указан номер 2. Это значит, что другим игрокам необходимо найти виноград (номер 2).

Как играть

Инспектор Нос бросает **5 кубиков**. **Важно:** он должен взять 5 случайных кубиков, выбирать кубики нельзя. Затем он выбирает **1 из брошенных кубиков с символом**, который, по его мнению, лучше всего описывает правильную карту с картинкой. Выбранный кубик кладется на карту с уликой и красной стрелкой.

Очень важно: Инспектору Носу не разрешается говорить. Ни слова! Ему также нельзя давать невербальные подсказки, вроде постукивания кулаком, закатывания глаз и так далее. Другим игрокам также не разрешается помогать Инспектору Носу с выбором кубиков. На данном этапе игры между игроками и Инспектором Носом должно быть **полное радиомолчание!**

Игроки должны обсудить символ, выбранный Инспектором Носом, и решить, на какую карту с картинкой он указывает. Игроки должны выбрать **1 карту**, которая является **неправильной**, по их мнению. Эта карта исключается и откладывается в сторону. Другие карты остаются на месте.



Тим бросает 5 кубиков. Он выбирает кубик с шариками и кладет его на карту с уликой. Другие игроки начинают обсуждение и наконец решают убрать карту с парковочными часами. Отлично, потому что карта с парковочными часами им не нужна!

Если игроки **исключают неправильную карту** (карта с картинкой, которая им нужна, все еще в ряду), Инспектор Нос бросает кубики снова. Он берет 4 брошенных кубика и добавляет случайный 5-й кубик из оставшихся кубиков. Бросив кубики, он выбирает **новый символ**, который, по его мнению, укажет на правильную карту с картинкой. Затем Инспектор Нос снова кладет кубик с выбранным символом на карту скрасной стрелкой.

Другие игроки обсуждают символ, его значение и на какую карту с картинкой он указывает. Им снова предстоит выбрать **1 карту**, которая, по их мнению, является **неправильной**. Эта карта исключается и откладывается в сторону. Другие карты остаются на месте.



Тим снова бросает 5 кубиков. В этот раз он выбирает кубик с символом мельницы и кладет его на карту с уликой. Игроки начинают обсуждение и в итоге решают исключить карту с изображением комода. Отлично, потому что карта с изображением комода является неверной!

➔ Игра продолжается в том же духе. Инспектор Нос бросает **5 кубиков каждый ход** и кладет **1 кубик** на карту с уликой. Остальные игроки решают, какую **1 неправильную карту** им стоит **исключить**. В идеале после 4 раундов на

столу должна остаться только правильная карта! Поздравляем: ваша команда раскрыла дело и успешно исключила 4 карты. Команда получает 4 очка, так как за каждую исключенную карту дается 1 очко.



После 4 улик (шарики, мельница, грибы, нож) на столе остается карта с виноградом. Команда раскрыла дело! Игроки получают 4 очка за исключение 4 карт.

Но что, если игроки исключают правильную карту?

Если игроки случайно исключают правильную карту, раунд **немедленно** заканчивается. И команда получает 1 очко за каждую неправильную исключенную карту.

→ Все исключенные карты откладываются в сторону, чтобы можно было легко произвести подсчет очков по окончании игры.

Еще один совет: иногда на брошенных костях может не быть подходящего символа. Поэтому игрокам также важно обратить внимание на символы, которые Инспектор Нос **не поместил** на карту с уликой. Например, если Инспектору Носу выпала копилка, и вы подозреваете, что на нужной карте изображено животное, то копилка — хорошая улика. Но если Инспектор Нос не поместил кубик с изображением копилки на карту со стрелкой, то, скорее всего, на карте не изображено животное.

Следующий раунд

Карты, которые лежат посередине стола, возвращаются в коробку. Разместите 5 новых карт с картинками посередине стола и начните 2-й раунд, как описано выше. Следующий игрок по часовой стрелке становится Инспектором Носом. Игра заканчивается после 5-го раунда. После чего производится подсчет всех исключенных карт, и игроки сверяются с таблицей:

0-11 очков: Рассеянный ищейка

12 очков: Кадет

13 очков: Констебль

14 очков: Шеф полиции

15 очков: Следователь

16 очков: Агент ФБР

17 очков: Дешифровщик

18 очков: Международный шпион

19 очков: Гений сыска

20 очков: Великий сыщик

