## КОНЕЦ ИГРЫ

*Если* детектив обвинил преступника – выигрывают детектив и настоящий свидетель. Преступник и ложный свидетель – проиграли.

*Если* детектив обвинил ложного или настоящего свидетеля – выигрывают преступник и ложный свидетель. Детектив и настоящий свидетель проиграли.

## СОВЕТЫ

Детективу стоит обращать внимание на логику, личные ассоциации и фантазию всех участников, чтобы сужать круг подозреваемых.

Настоящий свидетель должен давать максимально понятные ответы, помогая детективу.

Ложный свидетель и преступник могут использовать неподходящие карточки ответов, но красиво и правдоподобно объяснять их, избегая подозрений.

18+

# ДЕТЕКТИВ НА ФРИЛАНСЕ

4–6 игроков / 30 минут

***У известного актёра похитили ценные вещи, но он не хочет привлекать к этому делу лишнее внимание, поэтому он нанимает детектива на фрилансе... но не самого опытного, а того, кто согласился работать за скромный гонорар. Теперь именно вам предстоит расследовать это дело – правда, с одной маленькой проблемой: вы не очень хороший сыщик.***

*Состав игры:*

- 6 карт игроков.
- 38 карт допроса.
- 76 карт для дачи показаний.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Каждый игрок берёт в руку одну карту личности, не показывая её другим, кладёт её перед собой рубашкой вверх.

  ОСОБЕННОСТЬ: Детектив – единственный игрок, который раскрывает свою карту личности в самом начале и играет открыто.

**Обязательные роли:** преступник, детектив и, как минимум, по одному ложному и настоящему свидетелю.

*Задача детектива* – найти преступника.

*Задача настоящего свидетеля* – помочь ему в этом.

*Задача ложного свидетеля* – помогать преступнику запутать следы.

*Задача преступника* – вынудить детектива ошибочно обвинить другого игрока.

- Детектив кладёт около себя колоду вопросов – это карты для ведения допроса.
- Остальные участники берут по 3 карты из колоды ответов – это их алиби.

## ХОД ИГРЫ

1. Детектив начинает допрос. Для этого он достаёт 1 карточку из своей стопки вопросов и кладёт её перед другими игроками, зачитывая текст на ней.
2. Остальные участники должны ответить на этот вопрос, предоставив свои алиби. Для этого они по очереди выкладывают на стол одну из карт «лицом» вверх (основную) и одну или две карты «лицом» вниз (дополнительные), чтобы таким образом закрыть ненужные символы, изображённые на первой (основной) карте. Выкладывать карты нужно без пояснений, молча и без жестов.

**Важно:** Образы и символы ответов должны быть связаны ассоциативно или метафорически с тем, что изображено или спрашивается на карточке вопроса.

3. Используя свою дедукцию, детектив озвучивает свои версии. Он должен рассказать, где и какую связь между картой вопроса и ответами участников он видит.

   **Важно:** Если детектив не может найти никакой связи у одного из игроков, он объявляет его подозреваемым. В следующий круг подозреваемый берёт в руку на 1 карту больше и должен предоставлять алиби, используя на 1 карту больше (теперь 2 основных).

4. Игроки по очереди объясняют, какую связь между вопросом детектива и своим ответом они имели в виду. Это поможет детективу в следующем кругу лучше понимать логику подозреваемых.
5. Второй круг начинается так же, как и первый: детектив выкладывает карточку вопроса, озвучивая его. Игроки повторяют свои действия. Теперь у детектива либо 2 подозреваемых, либо 1 игрок под максимальным подозрением.
6. В конце третьего круга вместо подозреваемого детектив назначает обвиняемого. Обвиняемый открывает свою карту личности.