

# ШЕРЛОК ХОЛМС

## ПРАВИЛА ИГРЫ

В игре участвуют от двух до четырёх игроков. Внимательно изучите игровое поле и правила игры. Аккуратно вырежьте карточки. Распределите фишки между игроками. Разложите карточки событий по типам в стопки. В каждой стопке должны быть одинаковые карты событий для простоты их нахождения игроками. Установите фишки игроков на клетку "Старт".

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Собрать все карточки сюжетов и сложить рассказ, или выложить в ряд больше сюжетных карт, чем противники.

Игроки двигаются по часовой стрелке согласно показаниям одного шестигранного кубика.

Сектор поля	Действие игрока
Любая карточка	Возьмите любую карточку сюжета из любой стопки на поле
Сюжет	Если игрок не умеет читать - прочтите ему текст события, и пусть он сам выберет нужную карту. Возьмите карточку соответствующего сюжета в руку.
Потеря любой карточки	Вернуть на поле карточку сюжета, которую вытащит у вас наугад любой выбранный вами игрок.
Вход, выход	Можно выйти из любого сектора "Выход" на поле и продолжить движение по часовой стрелке. При этом клетки "Вход" и "Выход" идут в счёт.
В ряд	Если у вас есть несколько карточек событий, идущих одно за другим по ходу сюжета, можете выложить их из руки в ряд.
Обмен	Можете обменять любую из карточек событий, которые есть у вас в руке, на любую из тех, что ещё не взяты игроками. Если таких нет, или среди оставшихся карточек нет необходимой Вам - любой из игроков по вашему желанию должен обменять указанную вами карточку на предложенную взамен.
Подарок	Вы обязаны подарить одну любую карточку сюжета любому из игроков по вашему выбору.
Старт (сложи сказку)	Всякий раз, проходя через сектор "Старт", вы можете сложить сюжет целиком, если собрали все сюжетные карты.

### Некоторые возможные игровые ситуации:

Если вы попали в сюжетный сектор, все карты которого находятся на руках, переместите фишку в следующий сюжетный сектор по часовой стрелке. И так до тех пор, пока вы не сможете взять карточку.

- В любой момент игры вы можете по-договоренности обмениваться с другими игроками сюжетными картами.

- Попадая в сюжетный сектор, карточка которого у вас уже есть, можете взять еще одну для обмена.

- В любой момент игры можно обменять 2 любые свои карточки сюжета на одну любую из тех, что еще не взяты игроками.

- Карточки, выложенные в ряд, не подлежат обмену и не могут быть потеряны игроком в секторе потери карточки.

### Конец игры.

Побеждает тот, кто первым соберет все карты сюжета рассказа.

Если все карты событий находятся на руках, либо в рядах, но ни один из игроков не может сложить рассказ целиком, победителем становится тот, у кого в ряду больше карт. Победителей может быть несколько, если максимальное количество карт в ряду у двух и более игроков.