

# Коварный волк

и пропавшая Нота

## ПРАВИЛА ИГРЫ



«Серебряная нота» — знаменитый музыкальный фестиваль, который каждый год проводится в Живописной долине. Самые талантливые музыканты-овцы собираются на фестивале в надежде получить приз — Серебряную ноту — от лучших музыкальных критиков-волков. Но в этом году во время финального концерта пропал главный приз фестиваля. В ходе расследования выяснилось, что на концерте отсутствовали один волк и четыре овцы — преступник и его сообщницы. Но какой именно волк? И какие именно овцы?

Скоро волки уедут из долины на поезде, но ваша команда детективов ещё может успеть допросить овец, чтобы вычислить преступника и вернуть Серебряную ноту.



1

Только вчера в Живописной долине прошёл гала-концерт музыкального конкурса.



Наша команда детективов тоже обожает музыку. Жаль, что мы пропустили этот концерт, но это дело мы точно не упустим!

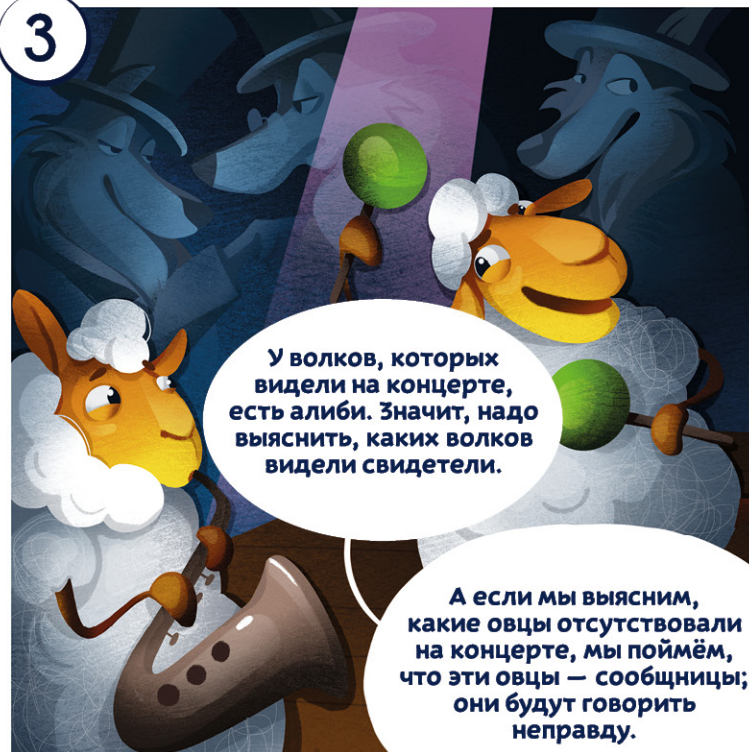
2

Пока все наслаждались музыкой, один коварный волк и четыре его овцы-сообщницы украли приз – Серебряную музыкальную ноту.



Чтобы распутать это дело, нужно срочно допросить овец-свидетелей!

3



У волков, которых видели на концерте, есть алиби. Значит, надо выяснить, каких волков видели свидетели.

А если мы выясним, какие овцы отсутствовали на концерте, мы поймём, что эти овцы – сообщницы; они будут говорить неправду.

4

## Показания кларнетистки



Все волки в красных пиджаках были на концерте.

Значит, эти волки невинны?..

5



Я была позади аккордеонистки.

Овцу с аккордеоном видели на концерте. Значит, ей можно верить.

6

## Показания скрипачки



Волки в жёлтых пиджаках... мэ-э-э... не виновны.

Можно ли верить скрипачке?

7



Я была, хм... за аккордеонисткой.

Не может такого быть! Позади аккордеона была только одна овца. Значит, одна из овец — кларнетистка или скрипачка — врёт!

8

## Какое-то время спустя...

Мы опросили почти всех овец, наше расследование подходит к финалу.

Однако у нас под подозрением ещё 3 волка и есть 2 противоречивых показания от овец. Кто-то из них явно врёт, так как обе называют одну и ту же овцу.

Как же понять, кто именно лжёт, а кому можно верить? А вот и аккордеонистка! Расспросим-ка её!

9

## Показания аккордеонистки



Все волки в синих цилиндрах были на концерте.

Овца с аккордеоном невинна, и её словам можно верить. А значит, волки в синих цилиндрах вне подозрения!

10



Вот вы и попались, мистер Волчков!

## КОМПОНЕНТЫ:

- 16 планшетов овец
- 16 карт волков
- 24 простые кодовые карты
- 16 сложных кодовых карт
- 32 жетона музыкальных инструментов (2 комплекта по 16 инструментов)
- 36 жетонов овощей (27 спелых и 9 гнилых)
- 1 мешочек для овощей
- 1 бубл-переводчик
- 1 счётчик раундов
- 1 фигурка коварного волка

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Совместными усилиями найдите волка-преступника. Для этого опрашивайте овец и вычисляйте сообщниц. Определите, кто из волков вне подозрения, и найдите виновного. Если среди множества волков вы нашли вора, вы все победили. Если же коварный волк успел покинуть долину на поезде, вы все проиграли.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой аккуратно извлеките все картонные компоненты из рамок и разделите их по типу: планшеты овец, жетоны овощей и жетоны музыкальных инструментов. Не забудьте выдать жетоны инструментов из планшетов овец.

Для первых игр используйте только простые кодовые карты (как играть со сложными кодовыми картами, мы расскажем в «Продвинутых правилах» на стр. 8).



1 Перемешайте кодовые карты рубашкой вверх. Случайным образом вытяните одну карту, **не глядя на её лицевую сторону!** Остальные уберите в коробку – они вам не понадобятся.

2 Возьмите бубл-переводчик, переверните его рисунком ноты вверх и полностью откройте крышку переводчика. Вставьте кодовую карту рубашкой вверх в переводчик, как показано на рисунке слева. После этого закройте крышку переводчика и положите его на стол крышкой с рисунком овцы вверх.

**ВНИМАНИЕ:** не смотрите на лицевую сторону карты и не показывайте её другим игрокам!

3 Возьмите все планшеты овец и тщательно перемешайте их стороной с овощами вверх, а потом разделите стопку на 4 равные части по 4 овцы в каждой.

4 Разложите на столе все 16 карт волков лицом вверх так, чтобы они были хорошо видны всем игрокам.

УБЕДИТЕСЬ, что вы вставили кодовую карту до конца (крышка переводчика должна полностью закрываться):



2



5



4



1

7

6

3

2

- 5 Сложите все жетоны овощей в мешочек и перемешайте их.
- 6 Положите в центр стола счётчик раундов. Поставьте фигурку волка на стартовую клетку с иконкой волка – на здание концертного зала.

Для первых партий игры мы рекомендуем использовать сторону счётчика, отмеченную ★◀. Позже, когда вы освоитесь с правилами игры, используйте сторону счётчика, отмеченную ★★▶.

- 7 Сложите жетоны музыкальных инструментов отдельно на столе.

**ВАЖНО!** Мы рекомендуем перед игрой рассмотреть все овощи и пощупать их. Все ли овощи вам знакомы? Тут есть большие – тыква, салат, баклажан. Средние – сладкий перец, морковь, огурец. И маленькие – помидор, брокколи, горох. Один из овощей каждого вида гнилой (на нём есть тёмные пятна). Овцы любят овощи, и, угостив их, вы можете получить ценную информацию. У каждой овцы свои предпочтения (они указаны в верхней части планшетов), но гнилые овощи не нравятся никому!

## ХОД ИГРЫ

Игрок, который последним кормил животных, становится первым игроком. Затем игроки ходят по очереди, передавая ход по часовой стрелке.

Ход каждого игрока состоит из 5 шагов:

### 1 ПЕРЕДВИНЬТЕ ФИГУРКУ ВОЛКА

Для опроса свидетелей требуется время, а волки-критики между тем всё ближе к поезду. Среди них и коварный волк с украденной Серебряной нотой! **Передвиньте фигурку волка на 1 клетку вперёд.**

### 2 ВЫЗОВИТЕ ДЛЯ ОПРОСА ОВЦУ (ИЛИ НЕСКОЛЬКИХ)

Выберите одну овцу из тех четырёх, что видны на столе. Для того чтобы опросить её, нужно найти овощ, который любит данная овца (любой из трёх, указанных на планшете). Сообщите другим игрокам, какую овцу вы собираетесь опросить, затем засуньте одну руку в мешочек и попытайтесь на ощупь (не глядя!) отыскать один из её любимых овощей. Когда вы будете уверены, что нашли правильный овощ, достаньте его из мешочка и проверьте себя.



**А** Если вы вытащили правильный спелый овощ, *положите его рядом с планшетом выбранной овцы (не убирая планшет из стопки)*. Теперь вы можете опросить эту овцу (см. шаг 3), а можете...

▶ рискнуть и попробовать заодно поговорить с ещё одной овцой. Вторая овца **должна любить овощ, который вы уже вытащили**. Теперь, также не глядя, постарайтесь достать из мешочка другой спелый овощ из тех, что она любит. Получилось? Тогда вы можете опросить обеих овец (см. шаг 3) или...

▶ попробовать поговорить и с третьей овцой за один ход! Третья овца **должна любить оба овоща, которые вы уже вытащили**. Если вы видите такую овцу, нащупайте и достаньте из мешочка третий спелый овощ из тех, что она любит. Если вам это удалось, опросите всех трёх овец (см. шаг 3).

**В** Если на каком-либо этапе вы ошиблись и вытащили не тот овощ или он оказался гнилым, ваш ход немедленно заканчивается. Верните в мешочек все спелые овощи (гнилые овощи оставьте на столе) и передайте его соседу слева. Опросить овец в этот ход вы не сможете!

**ПРИМЕР 1** Алёна хочет опросить овцу с аккордеоном 1. Алёна успешно достаёт для неё морковь из мешочка. Потом она решает вызвать для опроса ещё и овцу с бубном 2, потому что она тоже любит морковь. Алёна находит для неё баклажан. Наконец, Алёна решает опросить третью овцу 3 – барабанщицу, потому что та любит и морковь, и баклажаны. Алёне нужно достать из мешочка помидор, но ей попадается гнилая тыква. Какая досада! Ход Алёны закончен, она не сможет поговорить ни с одной овцой. Алёна убирает в мешочек спелую морковь и баклажан, а гнилую тыкву оставляет на столе. Ход переходит к Серёже.



### 3 ОПРОСИТЕ ОВЦУ (ИЛИ НЕСКОЛЬКИХ)

Возьмите планшет овцы, которую вы смогли вызвать для опроса, и переверните его. Что известно этой овце?

- 🎵 Овца показывает на зарисовку в блокноте и подтверждает, что все волки в такой одежде были на концерте.
- 🎵 Овца говорит что-то ещё, но для вас это пустой звук, потому что вы не говорите по-овечьи! Вам придётся воспользоваться специальным прибором – бубл-переводчиком.

Держа бубл-переводчик крышкой вверх (пока не открывайте её!), вставьте в него планшет овцы стороной **со стрелкой** вверх, как показано на рисунке справа:



Теперь откройте крышку переводчика и посмотрите на результат. Овца сообщает, музыкант с каким инструментом находился перед ней на сцене и, значит, не может быть сообщником.



Закройте крышку переводчика и **только после этого** выньте из него планшет овцы. Положите планшет на стол стороной с блокнотом вверх. В отверстие в планшете вставьте жетон соответствующего инструмента, чтобы не забыть, что сообщила вам овца.



Если вы смогли вызвать для опроса других овец, получите их показания при помощи переводчика таким же образом.

### 4 ВЕРНИТЕ ВСЕ СПЕЛЫЕ ОВОЩИ В МЕШОЧЕК

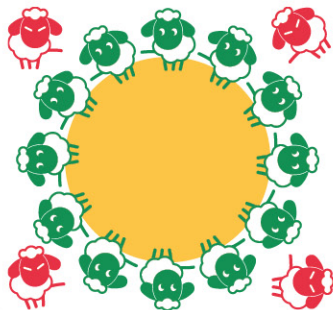
Гнилые овощи (если вы их достали) оставьте на столе. Передайте мешочек следующему игроку.

### 5 А ТЕПЕРЬ ДАВАЙТЕ ПОРАССУЖДАЕМ!

Известно, что овец было 16.

🐑 Двенадцать из них находились на сцене, друг за другом по кругу. Таким образом, каждая овца видела перед собой лишь одну овцу и готова на неё указать. Поэтому, если, к примеру, овца с аккордеоном указывает на овцу с ксилофоном, значит, овца с ксилофоном наверняка невиновна и говорит правду.

🐑 Четырёх овец на сцене не было: они сообщники волка. Они будут делать вид, что участвовали в концерте, и указывать на одну из присутствовавших там овец. На них же не будет указывать никто. И, конечно, эти овцы будут давать ложные показания о волках, которые были на концерте!



На схеме слева честные овцы отмечены зелёным цветом, а сообщники волка – красным. На каждую честную овцу указывает овца позади неё, тогда как на сообщниц не указывает никто. Вы сумели найти овцу, которая говорит правду? Эта овца называет примету невинных волков. Карты с такими волками можно отложить в сторону.

Если на какую-то овцу указывают сразу две овцы, значит одна из этих двоих овец врёт. Но какая именно? Чтобы выяснить это, надо продолжить опрос...



**ПРИМЕР 2** Мы узнали с помощью переводчика, что гитаристка видела перед собой трубачку. Ранее мы уже опросили трубачку – её планшет лежит на столе стороной с блокнотом вверх. И теперь мы уверены: трубачка была на концерте и её словам можно верить.

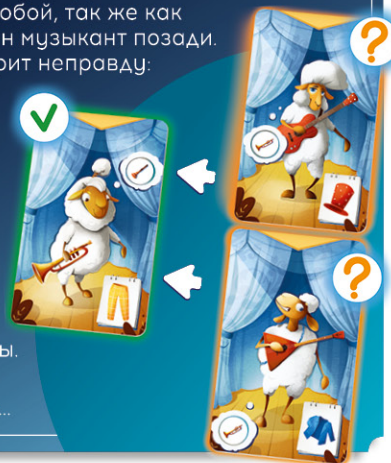
Трубачка же рассказала, что волки в жёлтых брюках были на концерте, а значит, их можно исключить из списка подозреваемых. Уберите в сторону все карты с волками в жёлтых брюках – они не виновны.

Показаниям гитаристки мы пока верить не можем. Видела её другая овца на сцене или нет, пока неизвестно.



**ПРИМЕР 3** Балалаечница говорит, что тоже находилась позади трубачки. Но как же так?! Гитаристка и балалаечница не могли одновременно находиться за трубачкой! Ведь мы знаем, что все музыканты находились строго друг за другом и каждая овца видела лишь одного музыканта перед собой, так же как и её мог видеть только один музыкант позади. Значит, кто-то из них говорит неправду: либо гитаристка, либо балалаечница.

Теперь мы понимаем, что на преступнике был либо красный цилиндр, либо синий пиджак. Карты всех волков, на которых нет ни одного из этих двух предметов одежды, можно отложить в сторону – они не виновны. Опрашивая овец дальше, мы сможем узнать больше...



**ПРИМЕР 4** Новый свидетель! Овца с маракасами говорит, что находилась за балалаечницей. Значит, балалаечница говорит правду, а гитаристка врёт.

Смотрим на планшет балалаечницы: волки в синих пиджаках не виновны. Отложите их в сторону.

Смотрим на планшет гитаристки: раз гитаристка – сообщница, то она соврала и про приметы невиновных волков, а значит, коварный волк носит красный цилиндр! Под подозрением остаются только волки в красных цилиндрах.



**СОВЕТ:** после опроса овец располагайте их планшеты друг за другом в том порядке, в котором они находились на концерте. Так вам будет проще восстановить картину произошедшего.

Может получиться, что показания очередной овцы не дают никакой новой информации. И наоборот, они могут запустить целую цепочку открытий! Но рано или поздно у вас останется только один подозреваемый – он и есть вор!

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в одном из двух случаев:

**1 СРЕДИ ПОДОЗРЕВАЕМЫХ ОСТАЛСЯ ТОЛЬКО ОДИН ВОЛК.** Откройте крышку бубл-переводчика, достаньте кодовую карту и посмотрите на правильный ответ в правом нижнем углу. Если вы верно вычислили волка, **поздравляем, вы выиграли!** Если же вы ошиблись, то преступник, воспользовавшись общим замешательством, сбежал, и **вы проиграли.**

**2 В НАЧАЛЕ ХОДА ИГРОКА ФИГУРКА КОВАРНОГО ВОЛКА НАХОДИТСЯ НА ПОСЛЕДНЕЙ КЛЕТКЕ СЧЁТЧИКА РАУНДОВ, А У ВАС ОСТАЛОСЬ ЕЩЁ НЕСКОЛЬКО ПОДОЗРЕВАЕМЫХ.** Поезд вот-вот увезёт подозреваемых, а вы ещё не успели вычислить виновного. У вас остался лишь один последний шанс на победу! Вместо того чтобы передвинуть фигурку волка на счётчике, игрок может угадать коварного волка. Игрок выбирает одного из оставшихся подозреваемых, а потом проверяет кодовую карту, как описано ранее. Если его догадка верна, **вы все выиграли, поздравляем!** В противном случае, коварному волку удалось ускользнуть от вас – **вы проиграли.** Но можете попробовать сыграть ещё раз!

## ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

Если вы уже сыграли несколько раз по базовым правилам, попробуйте сыграть в одном из продвинутых режимов (или совместите их):

**ОСОБОЕ УГОЩЕНИЕ.** Чтобы получить показания, вам нужно объявить не только овцу, которую вы собираетесь вызвать, но и овощ, которым вы планируете её угостить. Если вы вытащили из мешочка другой овощ (даже такой, который любит эта овца), ваш ход немедленно заканчивается.

**РАЗБОРЧИВЫЕ ЕДОКИ.** Когда игрок достаёт гнилой овощ из мешочка, он убирает в коробку планшет овцы, с которой он хотел поговорить. Овца так обиделась, что немедленно покинула долину. Мы никогда не узнаем, что она хотела нам сообщить. В редком случае, если все оставшиеся свидетели опрошены, а у вас всё ещё несколько подозреваемых, вы можете угадать, кто же преступник. Вдруг повезёт?

## СЛОЖНЫЕ КОДОВЫЕ КАРТЫ.

Овцы-сообщницы стали хитрее. Они сговорились и указывают друг на друга (по крайней мере, некоторые из них). Их всё равно можно вывести на чистую воду, однако для этого вам придётся восстановить всю цепочку из показаний овец. Или почти всю. А может, хватит и нескольких показаний. Думайте сами... или смотрите подсказки справа.



## КАК ВЫЧИСЛИТЬ ХИТРЫХ ОВЕЦ-СООБЩИЦ

- Хотя сообщницы могут указывать друг на друга, **честные овцы** по-прежнему **указывают только на честных овец.**
- Сличайте показания свидетелей: если одна овца говорит, что не виновны все волки в синих цилиндрах, а вторая – что не виновны волки в жёлтых цилиндрах, то **как минимум одна из них** точно говорит правду (ведь у преступника только один цилиндр).
- Сообщниц всего 4.** Если цепочка из овец длиннее количества неизвестных вам сообщниц, то первая овца в цепочке (та, к которой ведёт вся цепочка показаний) точно говорит правду.
- Преступник всегда есть.** Если овца указывает на невиновность всех оставшихся подозреваемых, то **она точно врёт.**
- И наоборот: если все волки, на которых указывает овца, не виновны (вы уже отложили их в сторону), то **она точно не сообщница.**

## ВСЕ ИНСТРУМЕНТЫ



## БЛАГОДАРНОСТИ ОТ АВТОРОВ

Авторы хотели бы поблагодарить компанию «Gamewright», чья игра «Outfoxed» («Коварный лис») вдохновила их на создание этой настольной игры.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru)

АВТОРЫ ИГРЫ: Александр Пешков и Екатерина Плужникова  
ИЛЛЮСТРАТОР: Екатерина Изобова  
РЕДАКТОРЫ: Мария Кравченко, Дмитрий Рудев  
ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ: Анастасия Дурова  
ВЁРСТКА: Леся Яцко  
ВЁРСТКА РУССКОГО ИЗДАНИЯ: Анна Медведева

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте <http://lifestyleltd.ru/authors/>