

FR RÈGLES DU JEU EN RULES OF THE GAME DE SPIELREGELN ES REGLAS DEL JUEGO
IT REGOLE DEL GIOCO PT REGRAS DO JOGO NL SPELREGELS SE SPELREGLER
DA SPILLEREGLER RU ПРАВИЛА ИГРЫ

DETECTIVE

40 CHALLENGES

AUTHORS
CORENTIN LEBRAT
BAPTISTE LAURENT

DESIGN
MICHAEL PARKIN

6-99

ANS YEARS
AÑOS JAHRE



SOLOGIC



DETECTIVE



x20



x2



x1

FR

4 - 7

EN

8 - 11

DE

12 - 15

ES

16 - 19

IT

20 - 23

PT

24 - 27

NL

28 - 31

SE

32 - 35

DA

36 - 39

RU

40 - 43

FR JEU DE DÉDUCTION



BUT DU JEU

Résoudre chaque enquête en découvrant quel est le méfait, qui est le coupable et/ou comment il était déguisé.

CONTENU DU JEU



- 1 tableau d'enquête
- 20 cartes-défis
- 2 cartes-aide

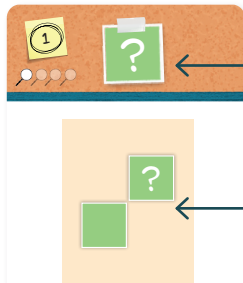
DÉROULEMENT DU JEU



- Placer le tableau d'enquête, à plat, devant soi.
- Choisir une carte-défi.

Le niveau de difficulté est croissant de 1 à 4.

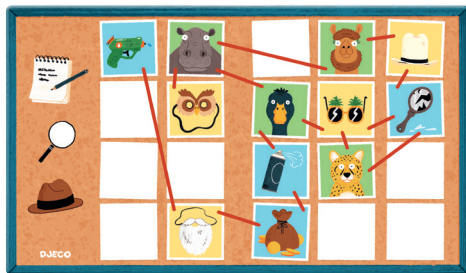
Indiqué ici →



- Dans la partie haute de la carte, repérer le (ou les) élément(s) à découvrir (un coupable, un méfait et/ou un déguisement).

- Dans la partie centrale de la carte, repérer le (ou les) positionnement(s) de l'élément recherché, sur le tableau d'enquête.

Le tableau d'enquête



Coupables



Déguisements



Méfaits

Les enquêtes (les cartes-défis)



Ces carrés symbolisent des coupables, ils se trouvent sur fond vert :



Des méfaits, ils se trouvent sur fond bleu :



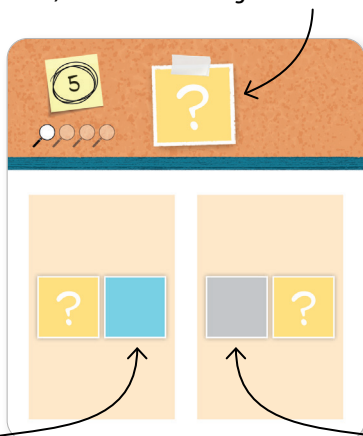
Et des déguisements utilisés. Ils se trouvent sur fond jaune :



Le (ou les) élément(s) recherché(s) :

le coupable (vert), méfait (bleu) et/ou le déguisement (jaune).

Ici, on recherche un déguisement.



Indices d'emplacements sur le tableau d'enquête :

*Le déguisement recherché possède
directement à sa droite un méfait...*

*... et, directement à sa gauche, soit un cou-
pable, soit un méfait, soit un déguisement.
Cette case n'est donc pas vide.*

*Comme la case est grise, on ne connaît
pas la catégorie de ce qui se trouve dans
la case directement à sa gauche.*

À noter

Les éléments sans ? présents dans la zone d'indice ne peuvent pas faire partie de la solution.

Les éléments avec ? font obligatoirement partie de la solution.

Les indices



La preuve recherchée (un méfait) possède directement à sa droite un coupable sur le tableau d'enquête.



La preuve recherchée (un méfait) possède directement à sa gauche un élément inconnu (coupable, méfait ou déguisement) sur le tableau d'enquête.



La case à droite de la case recherchée est soit un méfait (bleu) soit un déguisement (jaune).



Ce symbole indique une case vide ou une position en dehors du plateau, qui se trouve à la droite de la case recherchée.



La preuve recherchée (un déguisement) possède dans sa diagonale haute droite un élément inconnu sur le tableau d'enquête.



Le méfait recherché possède dans sa diagonale haute gauche un déguisement sur le tableau d'enquête.



On ne sait pas quel type de preuve rechercher (coupable ? méfait ? déguisement ?).

Indices supplémentaires

Le symbole  indique que ces 2 cases sont reliées par un lien, indépendamment du sens et de la proximité.

Le symbole  indique que cette case possède exactement 1 lien. Le chiffre indique le nombre de liens.



N'hésitez pas à regarder les indices dans tous les sens !

À chaque défi, une seule solution est possible !
Les solutions se trouvent à la fin de ce livret.

EN A GAME OF DEDUCTION



AIM OF THE GAME

Solve each investigation by finding out what the crime is, who is guilty and/or how they were disguised.

GAME CONTENTS



- 1 investigation board
- 20 challenge cards
- 2 help cards

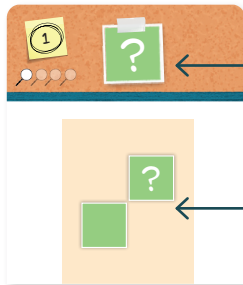
HOW TO PLAY



- Place the investigation board, lying flat, in front of yourself
- Choose a challenge card.

The game features increasing levels of difficulty from 1 to 4.

Indicated here →



- Look at the thing (or things) you need to find at the top of the card (a guilty party, a crime and/or a disguise).
- Look at the centre of the card to find the position (or positions) of the thing(s) you need to find on the investigation board.

Investigation board



Investigations (challenge cards)



These squares stand for guilty parties, they have a green background:



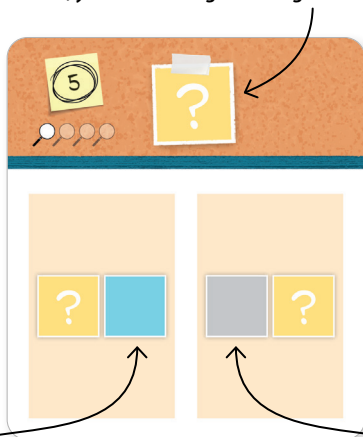
Crimes have a blue background:



And disguises have a yellow background:



*The thing or things to be found:
the guilty party (green), the crime (blue) and/or the disguise (yellow).
Here, you are looking for a disguise.*



Position clues on the investigation board:

The disguise you're looking for has a crime directly on its right...

...and directly on its left, there is either a guilty party, a crime or a disguise. This square is therefore not empty. Because the square is grey, it means the category of the thing on the left is unknown.

Please note

The things without a ? present in the clue area are not part of the solution.

The things with a ? are part of the solution.

Clues



The evidence (a crime) you are looking for has a guilty party directly on its right on the investigation board.



The evidence (a crime) you are looking for has an unknown thing (guilty party, crime or disguise) directly on its left on the investigation board.



The square to the right of the square you are looking for contains either a crime (blue) or a disguise (yellow).



This symbol indicates that there is an empty square, or a position outside of the board, located to the right of the square you are looking for.



The evidence (a disguise) you are looking for has an unknown thing diagonally above it to the right on the investigation board.



The evidence (a crime) you are looking for has a disguise diagonally above it to the left on the investigation board.



You don't know what type of evidence to look for (A guilty party? A crime? A disguise?).

Extra clues

The  symbol means that these 2 squares are joined with a line, regardless of the direction or distance between them.

The  symbol means that this square contains exactly 1 line. The number indicates how many lines.



Don't forget to look at the clues from different angles!

There is only one possible solution for each challenge!
Solutions can be found at the end of this booklet.

DE DEDUKTIONSSPIEL



SPIELZIEL

Jeden Fall lösen, indem die Tat, der Schuldige und/oder seine Verkleidung ermittelt wird.

INHALT



- 1 Detektivtafel
- 20 Aufgabenkarten
- 2 Hilfskarten

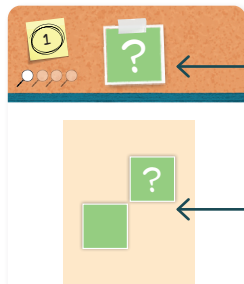
SPIELABLAUF



- Lege die Detektivtafel flach vor dir aus.
- Wähle eine Aufgabenkarte aus.

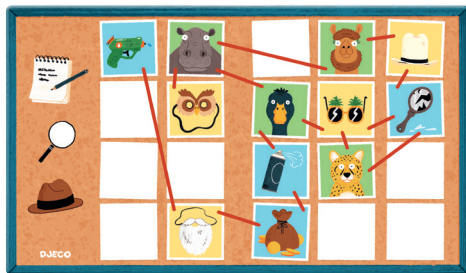
Steigender Schwierigkeitsgrad von 1 bis 4.

Hier angegeben →



- Mache im oberen Teil der Karte die Information(en) aus, die es zu ermitteln gilt (einen Schuldigen, eine Tat und/oder eine Verkleidung).
- Mache im mittleren Teil der Karte die Position(en) der gesuchten Information auf der Detektivtafel aus.

Die Detektivtafel



Schuldige



Verkleidungen



Taten

Die Ermittlungen (die Aufgabenkarten)



Diese Quadrate mit grünem Hintergrund zeigen die Schuldigen:



Taten haben einen blauen Hintergrund:



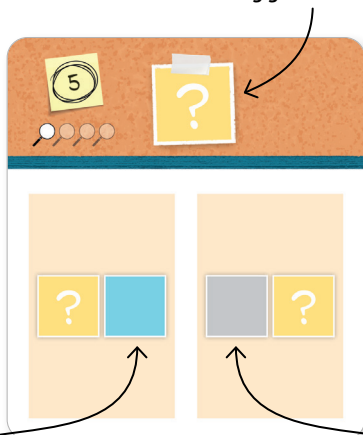
Verkleidungen haben einen gelben Hintergrund:



Die gesuchte(n) Information(en):

der Schuldige (grün), die Tat (blau) und/oder die Verkleidung (gelb).

Hier wird eine Verkleidung gesucht.

**Hinweise zu den Positionen auf der Detektivtafel:**

Direkt rechts neben der gesuchten Verkleidung findet sich eine Tat ...

... und direkt links daneben entweder ein Schuldiger, eine Tat oder eine Verkleidung. Dieses Feld ist also nicht leer.
Da dieses Feld grau ist, ist die Kategorie der Information unbekannt.

Hinweis

Die Informationen ohne **?**, die sich im Hinweisbereich befinden, können nicht Teil der Lösung sein.

Die Informationen mit **?** sind zwangsläufig Teil der Lösung.

Die Hinweise



Direkt rechts neben dem gesuchten Beweis (eine Tat) findet sich auf der Detektivtafel ein Schuldiger.



Direkt links neben dem gesuchten Beweis (eine Tat) findet sich auf der Detektivtafel eine unbekannte Information (Schuldiger, Tat oder Verkleidung).



Das Feld rechts neben dem gesuchten Feld enthält entweder eine Tat (blau) oder eine Verkleidung (gelb).



Dieses Symbol zeigt ein leeres Feld oder eine Position außerhalb des Spielbretts an, die sich rechts vom gesuchten Feld befindet.



Schräg rechts über dem gesuchten Beweis (eine Verkleidung) findet sich auf der Detektivtafel eine unbekannte Information.



Schräg links über der gesuchten Tat findet sich auf der Detektivtafel eine Verkleidung.



Es ist unklar, nach welcher Art von Beweis gesucht werden soll (Schuldiger? Tat? Verkleidung?).

Zusätzliche Hinweise

Das Symbol  zeigt an, dass diese 2 Felder miteinander verbunden sind, unabhängig von der Richtung und von anderen Feldern in unmittelbarer Nähe.

Das Symbol  zeigt an, dass dieses Feld genau 1 Verbindung aufweist. Die Zahl gibt die Anzahl der Verbindungen an.



Mitunter ist es hilfreich, die Hinweise aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu betrachten!

Für jede Aufgabe gibt es nur eine Lösung!

Die Lösungen finden sich am Ende dieser Anleitung.

ES JUEGO DE DEDUCCIÓN



OBJETIVO DEL JUEGO

Resolver cada una de las investigaciones averiguando cuál ha sido la fechoría, quién es el culpable y/o cómo iba disfrazado.

CONTENIDO DEL JUEGO



- 1 tablón de investigación
- 20 cartas-reto
- 2 cartas-ayuda

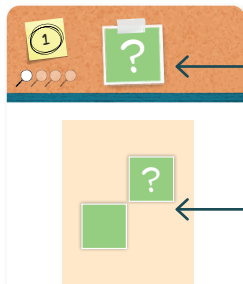
DESARROLLO DEL JUEGO



- Colocarse el tablón de investigación delante, en posición horizontal.
- Elegir una carta-reto.

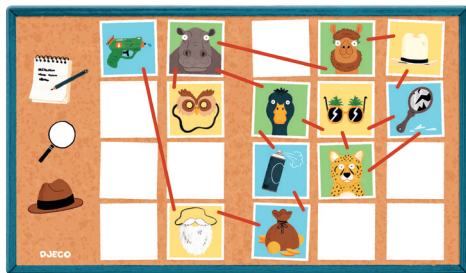
El nivel de dificultad es creciente y va de 1 a 4.

Está indicado aquí →



- En la parte superior de la carta, identificar el (o los) elemento(s) que hay que averiguar (un culpable, una fechoría y/o un disfraz).
- En la parte central de la carta, identificar la posición o posiciones que ocupa el elemento buscado en el tablón de investigación.

El tablón de investigación



Las investigaciones (las cartas-reto)



Estos recuadros representan a los culpables, que aparecen sobre un fondo verde:



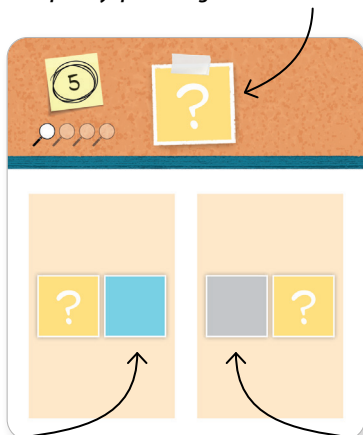
Las fechorías aparecen sobre un fondo azul:



Y los disfraces utilizados aparecen sobre un fondo amarillo:



El (o los) elemento(s) buscado(s):
 el culpable (verde), la fechoría (azul) y/o el disfraz (amarillo).
Aquí hay que averiguar un disfraz.



Pistas sobre la posición que ocupa en el tablón de investigación:

El disfraz que hay que averiguar va seguido inmediatamente a su derecha de una fechoría...

... e inmediatamente a su izquierda, de un culpable, una fechoría o un disfraz. Por lo tanto, esta casilla no está vacía. Como la casilla es gris, se desconoce la categoría del elemento que hay en la casilla situada inmediatamente a su izquierda.

Importante

Los elementos sin ? que aparecen en la zona de pistas no pueden formar parte de la solución.

Los elementos con ? forman parte obligatoriamente de la solución.

Las pistas



La prueba que hay que averiguar (una fechoría) va seguida inmediatamente a su derecha de un culpable en el tablón de investigación.



La prueba que hay que averiguar (una fechoría) va precedida inmediatamente a su izquierda por un elemento desconocido (culpable, fechoría o disfraz) en el tablón de investigación.



La casilla situada a la derecha de la casilla que hay que averiguar es una fechoría (azul) o un disfraz (amarillo).



Este símbolo indica una casilla vacía o una posición fuera del tablero, que se encuentra a la derecha de la casilla buscada.



La prueba que hay que averiguar (un disfraz) tiene un elemento desconocido en su diagonal superior derecha en el tablón de investigación.



La fechoría que hay que averiguar tiene un disfraz en su diagonal superior izquierda en el tablón de investigación.



Se desconoce qué tipo de prueba hay que averiguar (¿un culpable? ¿Una fechoría? ¿Un disfraz?).

Pistas adicionales

El símbolo  indica que estas 2 casillas están unidas por una línea, independientemente del sentido de la misma y la proximidad entre ambas casillas.

El símbolo  indica que esta casilla está unida concretamente por 1 línea. La cifra indica el número de líneas.



¡No dudes en observar las pistas desde cualquier ángulo!

¡Solo existe una solución posible para cada reto!
Las soluciones se encuentran al final de este folleto.

IT GIOCO DI DEDUZIONE



SCOPO DEL GIOCO

Risolvere l'indagine scoprendo il misfatto, il colpevole e il suo travestimento.

CONTENUTO DEL GIOCO

- 1 tabellone dell'indagine
- 20 carte sfida
- 2 carte aiuto



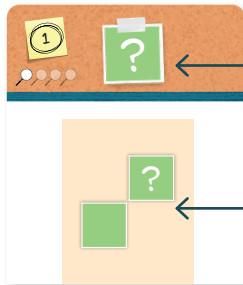
SVOLGIMENTO DEL GIOCO



- Posizionare il tabellone dell'indagine in piano davanti a sé.
- Scegliere una carta sfida.

Il livello di difficoltà è crescente da 1 a 4.

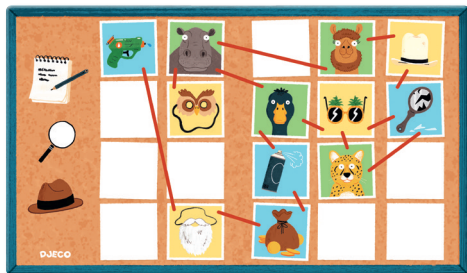
Indicato qui →



• Sulla carta, in alto, individuare l'elemento (o gli elementi) da scoprire (un colpevole, un misfatto e/o un travestimento).

• Sulla carta, al centro, individuare la posizione (o le posizioni) dell'elemento cercato sul tabellone dell'indagine.

Il tabellone dell'indagine



Colpevoli



Travestimenti



Misfatti

Le indagini (le carte sfida)



I riquadri che simboleggiano i colpevoli hanno uno sfondo verde:



Quelli dei misfatti hanno uno sfondo azzurro:



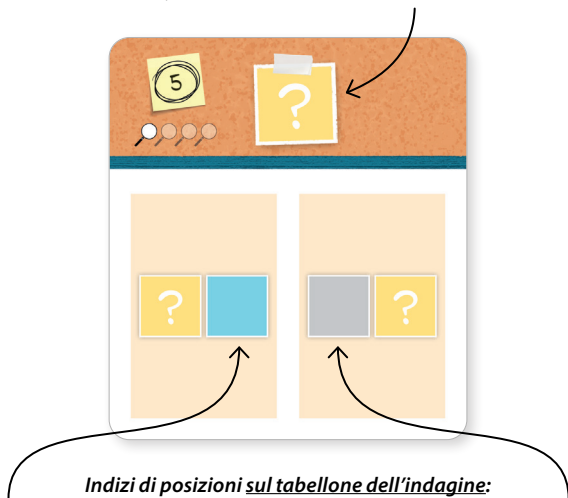
Quelli dei travestimenti utilizzati hanno uno sfondo giallo:



L'elemento cercato (o gli elementi cercati):

il colpevole (verde), il misfatto (azzurro) e/o il travestimento (giallo).

Qui si cerca un travestimento.



Indizi di posizioni sul tabellone dell'indagine:

*A destra del travestimento cercato
c'è un misfatto...*

*... E a sinistra un colpevole, un misfatto o un
travestimento. Questa casella, quindi, non
è vuota.*

*Poiché è grigia, non si sa a quale categoria
appartiene l'elemento che si trova nella
casella a sinistra.*

N.B.

Gli elementi senza ? presenti nella zona dell'indizio non possono far parte della soluzione.

Gli elementi con ? fanno obbligatoriamente parte della soluzione.

Gli indizi



Sul tabellone dell'indagine a destra della prova cercata (un misfatto) c'è un colpevole.



Sul tabellone dell'indagine a sinistra della prova cercata (un misfatto) c'è un elemento sconosciuto (colpevole, misfatto o travestimento).



La casella a destra della casella cercata è un misfatto (azzurro) o un travestimento (giallo).



Questo simbolo indica una casella vuota o una posizione fuori dal tabellone, situata a destra della casella cercata.



Sul tabellone dell'indagine nella diagonale in alto a destra della prova cercata (un travestimento) c'è un elemento sconosciuto.



Sul tabellone dell'indagine nella diagonale in alto a sinistra del misfatto cercato c'è un travestimento.



Non si sa quale tipo di prova cercare (colpevole, misfatto o travestimento?).

Indizi supplementari

Il simbolo  indica che tra queste 2 caselle c'è un legame, indipendentemente dalla direzione e dalla vicinanza.

Il simbolo  indica che questa casella ha esattamente 1 legame. La cifra indica il numero di legami.



Non perdere nemmeno un indizio e guarda bene in ogni direzione!

**Per ogni sfida esiste solo una soluzione possibile!
Le soluzioni sono in fondo a questo libretto.**

PT UM JOGO DE DEDUÇÃO



OBJETIVO DO JOGO

Resolver cada investigação descobrindo o crime, quem foi o culpado e/ou como foi disfarçado.

CONTEÚDO



- 1 quadro de investigação
- 20 cartas de desafio
- 2 cartas de ajuda

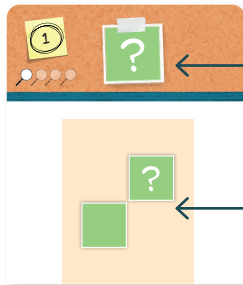
COMO JOGAR



- Colocar o quadro de investigação na horizontal à sua frente.
- Escolher uma carta de desafio.

O nível de dificuldade vai aumentando de 1 a 4.

Indicado aqui →

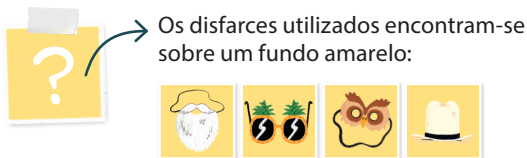
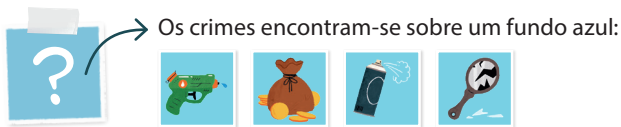
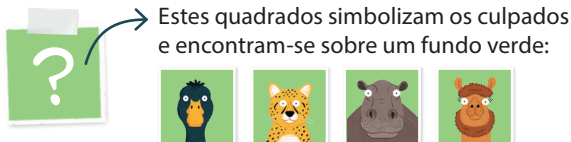


- Na parte superior da carta, identificar o(s) elemento(s) a descobrir (um culpado, um crime e/ou um disfarce).
- Na parte central da carta, identificar a(s) posição(ões) do elemento procurado, no quadro de investigação

O quadro de investigação



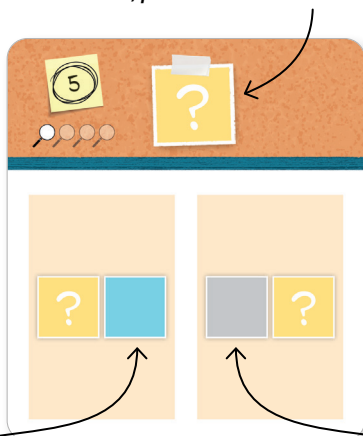
As investigações (cartas de desafio)



O(s) elemento(s) procurado(s):

O culpado (verde), o crime (azul) e/ou o disfarce (amarelo).

Neste caso, procura-se o disfarce.

**Indícios de localizações no quadro de investigação:**

O disfarce procurado tem um crime logo à sua direita...

... e, logo à sua esquerda, um culpado, um crime ou um disfarce. Assim sendo, esta casa não está vazia.

Uma vez que a casa está cinzenta, não se sabe a categoria do que está na casa logo à esquerda.

Nota:

Os elementos que não têm ? e que se encontram na zona de indícios não podem fazer parte da solução.

Os elementos que têm ? fazem obrigatoriamente parte da solução.

Os indícios



A prova procurada (crime) tem um culpado logo à sua direita no quadro de investigação.



A prova procurada (crime) tem logo à sua esquerda um elemento desconhecido (culpado, crime ou disfarce) no quadro de investigação.



A casa à direita da casa procurada é um crime (azul) ou um disfarce (amarelo).



Este símbolo indica uma casa vazia ou uma posição fora do tabuleiro, à direita da casa procurada.



A prova procurada (disfarce) tem na sua diagonal superior direita um elemento desconhecido no quadro de investigação.



O crime procurado tem um disfarce na sua diagonal superior esquerda no quadro de investigação.



Não sabemos que tipo de provas procurar (culpado? crime? disfarce?).

Indícios adicionais

O símbolo  indica que estas 2 casas têm uma ligação, independentemente do sentido ou da proximidade.

O símbolo  indica que esta casa tem exatamente 1 ligação. O número indica quantas ligações existem.



Analise os indícios sob diferentes ângulos!

Só existe uma solução para cada desafio!
As soluções encontram-se no final deste folheto.

NL DEDUCTIESPEL



DOEL VAN HET SPEL

Elke zaak oplossen door uit te zoeken wat het misdrijf was, wie de dader was en/of hoe deze vermomd was.

INHOUD VAN HET SPEL

- 1 onderzoeksbord
- 20 uitdagingskaarten
- 2 hulpkaarten



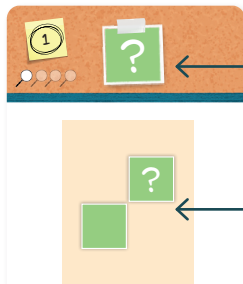
SPELVERLOOP



- Leg het onderzoeksbord plat voor je neer.
- Kies een uitdagingskaart.

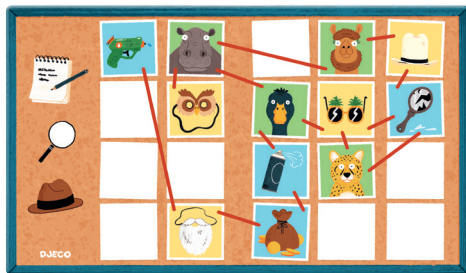
De moeilijkheidsgraad loopt op van 1 tot 4.

Wordt hier aangeduid →



- Zoek in het bovenste deel van de kaart het (of de) element(en) om uit te zoeken (een dader, een misdrijf en/of een vermomming).
- Zoek in het middelste deel van de kaart de plaats(en) van het gezochte element op het onderzoeksbord.

Het onderzoeksbord



Daders



Vermommingen



Misdrijven

De onderzoeken (de uitdagingsskaarten)



Deze vierkantjes symboliseren daders, ze hebben een groene achtergrond:



Misdrijven, ze hebben een blauwe achtergrond:



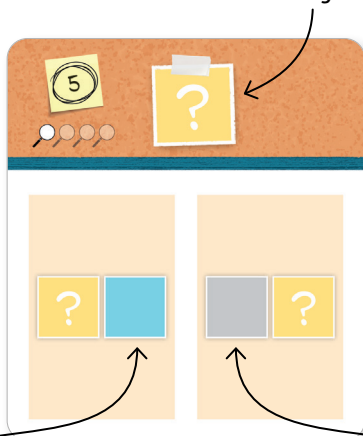
En gebruikte vermommingen. Ze hebben een gele achtergrond:



Het (of de) gezochte element(en):

de dader (groen), het misdrijf (blauw) en/of de vermomming (geel).

Hier zoeken we een vermomming.



Plaatsaanwijzingen op het onderzoeksbord:

De gezochte vermomming heeft direct aan de rechterkant een misdrijf...

... en direct aan de linkerkant of een dader, of een misdrijf, of een vermomming.

Dit vakje is dus niet leeg.

Omdat het vakje grijs is, weten we niet tot welke categorie het element behoort dat zich direct aan de linkerkant van dit vakje bevindt.

Let op

De elementen zonder ? in de aanwijzingszone kunnen geen deel uitmaken van de oplossing.

De elementen met ? moeten deel uitmaken van de oplossing.

De aanwijzingen



Het gezochte bewijs (een misdrijf) heeft direct aan de rechterkant een dader op het onderzoeksbord.



Het gezochte bewijs (een misdrijf) heeft direct aan de linkerkant een onbekend element (dader, misdrijf of vermomming) op het onderzoeksbord.



Het vakje rechts van het gezochte vakje is of een misdrijf (blauw) of een vermomming (geel).



Dit symbool geeft een leeg vakje of een positie buiten het bord aan, rechts van het gezochte vakje.



Het gezochte bewijs (een vermomming) heeft diagonaal rechtsboven een onbekend element op het onderzoeksbord.



Het gezochte misdrijf heeft diagonaal linksboven een vermomming op het onderzoeksbord.



Je weet niet naar welk soort bewijs je moet zoeken (dader? misdrijf? vermomming?).

Extra aanwijzingen

Het symbool  geeft aan dat deze 2 vakjes met elkaar verbonden zijn door een link, ongeacht de richting en de afstand.

Het symbool  geeft aan dat dit vakje precies 1 link heeft.
Het cijfer geeft het aantal links aan.



Bekijk de aanwijzingen gerust in alle richtingen!

Voor elke uitdaging is maar één oplossing mogelijk!
De oplossingen staan achter in dit boekje.

SE DEDUKTIONSSPEL



SPELETS MÅL

Klara upp varje fall genom att utreda brottet, hitta den skyldiga och/eller identifiera dennes förklädnad.

SPELINNEHÅLL



- 1 utredningsplatta
- 20 utmaningskort
- 2 hjälpkort

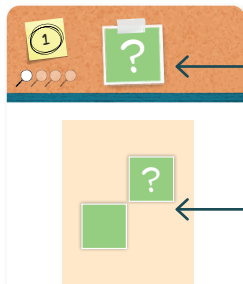
SPELETS GÅNG



- Placera utredningsplattan på en flat yta.
- Välj ett utmaningskort.

Svårighetsgraden är ökande från 1 till 4.

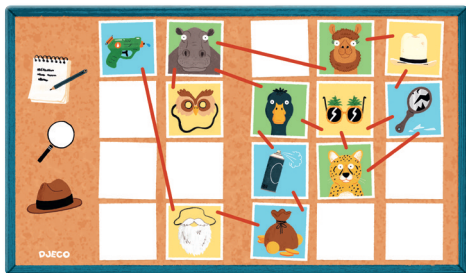
Den anges här



- Högst upp på kortet anges vilken/vilka komponenter som ska hittas (en skyldig, ett brott och/eller en förklädnad).

- I mitten på kortet anges hur komponenten/ komponenterna som ska hittas är placerade på utredningsplattan.

Utredningsplattan



Skyldiga



Förklädnader



Brott

Utredningarna (utmaningskorten)



I rutorna med grön bakgrund avbildas de skyldiga:



Brotten avbildas mot en blå bakgrund:



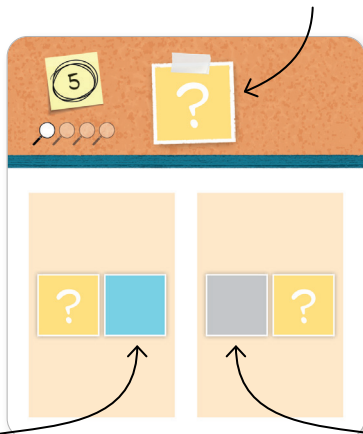
Förklädnaderna som används avbildas mot en gul bakgrund:



Komponent(-er) som eftersöks:

den skyldiga (grön), brottet (blå) och/eller förklädningen (gul).

Här är det en förklädning som söks.

**Ledtrådar gällande placeringen på utredningsplattan:**

Alldeles till höger om den eftersökta förklädningen finns ett brott ...

... och direkt till vänster finns en skyldig, ett brott eller en förklädning. Denna ruta är alltså inte tom.

Eftersom rutan direkt till vänster är grå känner vi inte till kategorin på det som gömmer sig i rutan.

Observera

Rutor utan ? i ledtrådsområdet får inte ingå i lösningen.

Rutor med ? måste ingå i lösningen.

Ledtrådarna



Den eftersökta komponenten (ett brott) har en skyldig direkt till höger om sig på utredningsplattan.



Den eftersökta komponenten (ett brott) har en okänd komponent (en skyldig, ett brott eller en förklädnad) direkt till vänster om sig på utredningsplattan.



I rutan till höger om den eftersökta komponenten finns antingen ett brott (blå bakgrund) eller en förklädnad (gul bakgrund).



Den här symbolen indikerar en tom ruta eller en position utanför utredningsplattan, som finns till höger om den eftersökta rutan.



Den eftersökta komponenten (en förklädnad) har en okänd komponent snett till höger ovanför sig på utredningsplattan.



Det eftersökta brottet har en förklädnad snett till vänster ovanför sig på utredningsplattan.



Vi vet inte vilken typ av komponent som eftersöks – en skyldig, ett brott eller en förklädnad?

Extra ledtrådar

Symbolen  anger att de 2 rutorna är sammanlänkade. Linjens riktning och avståndet har ingen betydelse.

Symbolen  anger att denna ruta har 1 länk. Siffran anger antalet länkar.



Glöm inte att undersöka ledtrådarna från alla håll!

Varje utmaning har endast en möjlig lösning!
Lösningarna står längst bak i detta häfte.

DA DEDUKTIONSSPIL



SPILLETS FORMÅL

Opklar hver efterforskning ved at finde ud af, hvad forbrydelsen er, hvem der er den skyldige, og/eller hvordan vedkommende var forklædt.

SPILLETS INDHOLD



- 1 efterforskningstavle
- 20 udfordringskort
- 2 hjælpekort

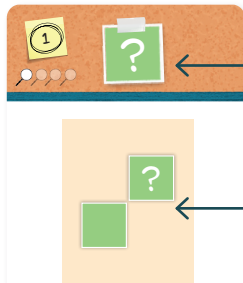
SÅDAN FOREGÅR SPILLET



- Læg efterforskningstavlen fladt foran dig.
- Vælg et udfordringskort.

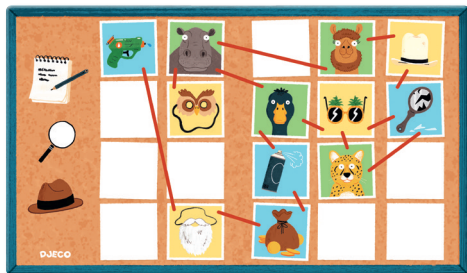
Sværhedsgraden stiger fra 1-4.

Angivet her →



- I den øverste del af kortet ses det eller de elementer, der skal findes (en skyldig, en forbrydelse og/eller en forklædning).

- I den centrale del af kortet ses placeringen (eller placeringerne) af det eftersøgte element på efterforskningstavlen.

Efterforskningstavlen


Skyldige



Forklædninger



Forbrydelser

Efterforskninger (udfordringskort)


Disse firkanter symboliserer de skyldige, de har en grøn baggrund:



Forbrydelserne har en blå baggrund:



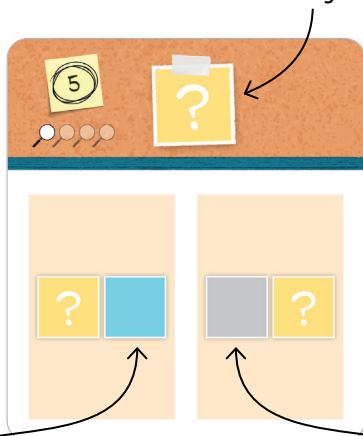
De anvendte forklædninger har en gul baggrund.



De(t) element(er), der skal findes:

den skyldige (grøn), forbrydelsen (blå) og/eller forklædningen (gul).

Her ledes der efter en forklædning.



Placering af indicier på efterforskningstavlen:

Den eftersøgte forklædning har direkte til højre for sig en forbrydelse ...

... og direkte til venstre for sig enten en skyldig, en forbrydelse eller en forklædning. Dette felt er derfor ikke tomt.

Da feltet er gråt, kender man ikke kategorien af det, der befinder i feltet direkte til venstre.

Bemærk

Elementer uden ? i området med indicier kan ikke være en del af løsningen.

Elementer med ? er nødvendigvis en del af løsningen.

Indicier



Det eftersøgte bevis (en forbrydelse) har direkte til højre for sig en skyldig på efterforskningstavlen.



Det eftersøgte bevis (en forbrydelse) har direkte til venstre for sig et ukendt element (en skyldig, en forbrydelse eller en forklædning) på efterforskningstavlen.



Feltet til højre for det eftersøgte felt er enten en forbrydelse (blå) eller en forklædning (orange).



Dette symbol angiver, at et tomt felt eller en placering uden for pladen befinder sig til højre for det eftersøgte felt.



Det eftersøgte bevis (en forklædning) har i sin øvre højre diagonal et ukendt element på efterforskningstavlen.



Den eftersøgte forbrydelse har i sin øvre venstre diagonal en forklædning på efterforskningstavlen.



Man ved ikke, hvilken type bevis der skal findes (en skyldig, en forbrydelse eller en forklædning?).

Yderligere indicier

Symbolet  angiver, at disse 2 felter er forbundet af en linje, uafhængigt af retning og afstand.

Symbolet  angiver, at dette felt har nøjagtigt 1 forbindelse. Tallet angiver antallet af forbindelser.



Undersøg indicierne fra alle vinkler!

Der er kun én løsning til hver udfordring!
Løsningerne findes i slutningen af dette hæfte.

RU ДЕДУКТИВНАЯ ИГРА



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Раскройте каждое дело, выяснив характер преступления, личность преступника и/или как он был замаскирован.

ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ



- 1 доска для ведения расследования
- 20 карточек с заданием
- 2 карточки-подсказки

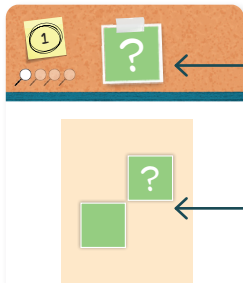
ХОД ИГРЫ



- Поместите доску для расследования перед собой.
- Выберите карточку с заданием.

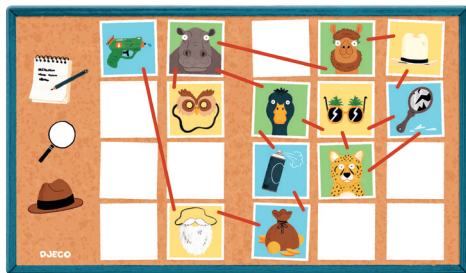
В игре предусмотрено 4 уровня сложности.

Уровень сложности указан здесь →



- В верхней части карточки с заданием найдите указание на элемент(ы), который(ые) вам нужно обнаружить в ходе игры (преступник, преступление и/или маскировка).
- В центре карточки указано место(а), где находится нужный элемент на доске для расследования.

Доска для расследования



Преступники



Маскировки



Преступления

Расследования (карточки с заданием)



Эти квадраты символизируют преступников; они изображены на зеленом фоне:



Преступления представлены на квадратах с голубым фоном:



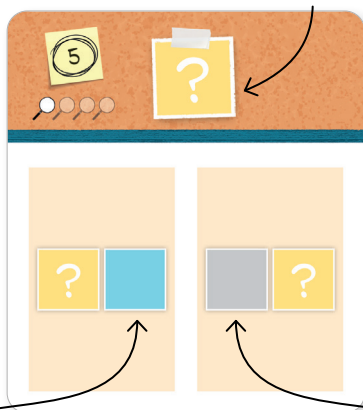
А используемые маскировки изображены на квадратах с желтым фоном:



Элемент(ы) поиска:

*преступник (зеленый квадрат), преступление (голубой квадрат)
и/или маскировка (желтый квадрат).*

В этом задании нужно найти маскировку.



Подсказки для поиска элементов на доске для расследования:

Справа от маскировки находится преступление...

...а слева от маскировки может находиться преступник, преступление или еще одна маскировка. То есть эта ячейка не пустая.

Она окрашена в серый цвет, а значит неизвестно, к какой категории относится элемент слева.

Примечание

Элементы без знака **?**, расположенные в зоне для подсказок, не имеют отношения к разгадке.

Элементы со знаком **?** точно имеют отношение к разгадке.

Подсказки



Справа от искомого доказательства (преступления) на доске для расследования находится преступник.



Слева от искомого доказательства (преступления) на доске для расследования может находиться любой элемент (преступник, преступление или маскировка).



В квадрате справа от искомого элемента находится либо преступление (голубой цвет), либо маскировка (желтый цвет).



Этот символ означает, что справа от искомого элемента находится либо пустая ячейка, либо пространство вне игрового поля.



По диагонали сверху справа от искомого доказательства (маскировки) может находиться любой элемент.



По диагонали сверху слева от искомого доказательства (преступления) находится маскировка.



Неизвестно, какое доказательство искать (преступника, преступление или маскировку).

Дополнительные подсказки

Значок  означает, что между этими 2 квадратами есть связь, независимо от направления и от расстояния между ними.

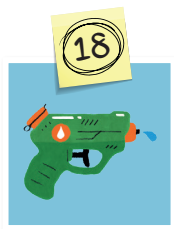
Значок  указывает, что этот квадрат связан только с 1 квадратом. Цифра указывает на количество связей.



Проявите смекалку и рассмотрите подсказки с разных сторон!

У каждого задания есть только одно решение!
Решения приведены в конце брошюры.







28



29



30



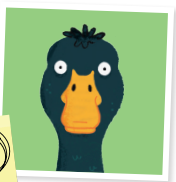
31



32



33



34



DETECTIVE

40 CHALLENGES

DJ00827



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France

www.djeco.com

Made in China – Designed in France

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.