



עזרו לשרלוק לחשוף את הפושעים.

היו מתוחכמים והשתמשו ב"אליבי",
כדי לחשוף את השותף של מורטי, האויב המושבע שלו.
כולם חשודים עד שלא הוכחה חפותם.
אם אף חשוד לא אשם, תפסו את מורטי.

**משחק קלפים מהיר ומתחכם!
לצפייה בסרטון המשחק סרקו את הקוד**



היצר: blue orange
משווק בישראל על ידי "הולומדיה טכנולוגיות בע"מ", דוד נבון 5 מושב מגשימים.
ח.פ. 512810284 | טלפון: 03-9082800 | geoni.co.il | geoni@nur.co.il
כל הזכויות שמורות לחברה, אין להעתיק, לשכפל או לעשות כל שימוש
לא ראוי במוצר ללא אישור החברה.



ארץ יצור: סין.
יש לשחק בליווי מבוגר. אין להכניס חלקים לפה. לא רעיל.
אזהרה! לא מתאים לילדים שגילם פחות מ-3 שנים. סכנת חנק!
יש לזרוק חומרי אריזה לפני מתן המשחק לילד.

חשוב!

רק אחד יכול להימצא אשם.
אם הוכחה חפותם של 6 החשודים
שעל השולחן ע"י אליבי אחד או כמה,
המשתתפים צריכים לתפוס את
מורטי ע"י הנחת כף היד על
ערימת החשודים שבמרכז
השולחן.

- השחקנים בודקים אם השחקן שמצא את החשוד צדק.
- אם השחקן צדק, הוא לוקח את הקלף של החשוד או מורטי אשם.
- הוא לוקח את הקלף הראשון מערימת החשודים שבמרכז השולחן.
- אם השחקן טעה, הוא יוצא מסבב המשחק הזה עד שהסבב מסתיים וחוזר רק בסבב הבא.

ברגע שנמצא הפושע, חושפים קלף חשוד חדש במקומו, כך שתמיד נראים 6 חשודים במרכז השולחן.
כל משתתף לוקח את קלפי האליבי שלו בחזרה, מערבב אותם ומסדר שוב בערימה עם הפנים כלפי מטה- אפשר להתחיל סבב חדש.
המשתתף שזכה בסבב הקודם הוא הראשון בסבב הבא.

סיום המשחק

המשתתף הראשון שצבר 5 קלפי חשודים הוא המנצח!



מהלך המשחק

המשתתף הראשון מתחיל וממשיכים לשחק עם כיוון השעון. כל משתתף בתורו הופך קלף אליבי עליון מערימת קלפי האליבי שלו, כך ששאר המשתתפים יוכלו לראות אותו. כל משתתף מניח ליד הקלפים שכבר נחשפו קלף אליבי נוסף, כך שכל קלפי האליבי נראים.

קלפי האליבי יכולים להראות: מקום, חיה או פריט. כל קלף אליבי שהופכים, יוכיח חפותו של אחד או כמה מהחשודים.

כאשר חושפים קלף מערימת הרמזים, על המשתתפים להיות עירניים לכל הרמזים שכבר מונחים על השולחן על מנת לחשוף את האחראי לפשע.

שימו לב: אם יצא כרטיס אליבי זהה לכרטיס אליבי קיים, שום דבר לא קורה והמשחק ממשיך כרגיל והתור עובר למשתתף הבא.

לדוגמא:

השחקנים הפכו את שלושת הרמזים/ האליבים הבאים אחד אחרי השני: נמר, ספריה וכובע. מכך ניתן להסיק שהפושע הוא לא נמר, הוא לא נמצא בספריה ולא חובש כובע. רשימת החשודים מצטמצמת עד שנמצא האשם. המשתתף הראשון שמניח את ידו על קלף הפושע החשוד מנצח בסבב. אם מספר משתתפים מזהים את הפושע, המשתתף הזריז ביותר שהניח יד ראשון על הקלף, זוכה בקלף ושומר אותו כנקודה.



מבוא:

עזרו לשלוק לחשוף את הפושעים.

היו מתוחכמים והשתמשו ב"אליבי", כדי לחשוף את השותף של מורטי, האויב המושבע שלו. כולם חשודים עד שלא הוכחה חפותם. אם אף חשוד לא אשם, תפסו את מורטי.

המשחק מכיל:

27 קלפי חשודים 36 קלפי אליבי (רמזים)



מטרת המשחק:

בחנו את כל החשודים, בדקו את האליבי (רמזים) והשתמשו בכישורים שלכם בכדי לחשוף את הפושע האמיתי!

הכנת המשחק:

- ערבבו את קלפי האליבי (רמזים) וחלקו בצורה שווה את הקלפים שלו לפניו עם הפנים כלפי מטה.
- הערימה שלו לפניו עם הפנים כלפי מטה.
- הניחו את ערימת קלפי החשודים במרכז השולחן עם הפנים כלפי מטה.
- חישפו 6 קלפי חשודים והניחו מסביב לערימת החשודים שבמרכז המעגל.
- כעת ניתן להתחיל במשחק.

