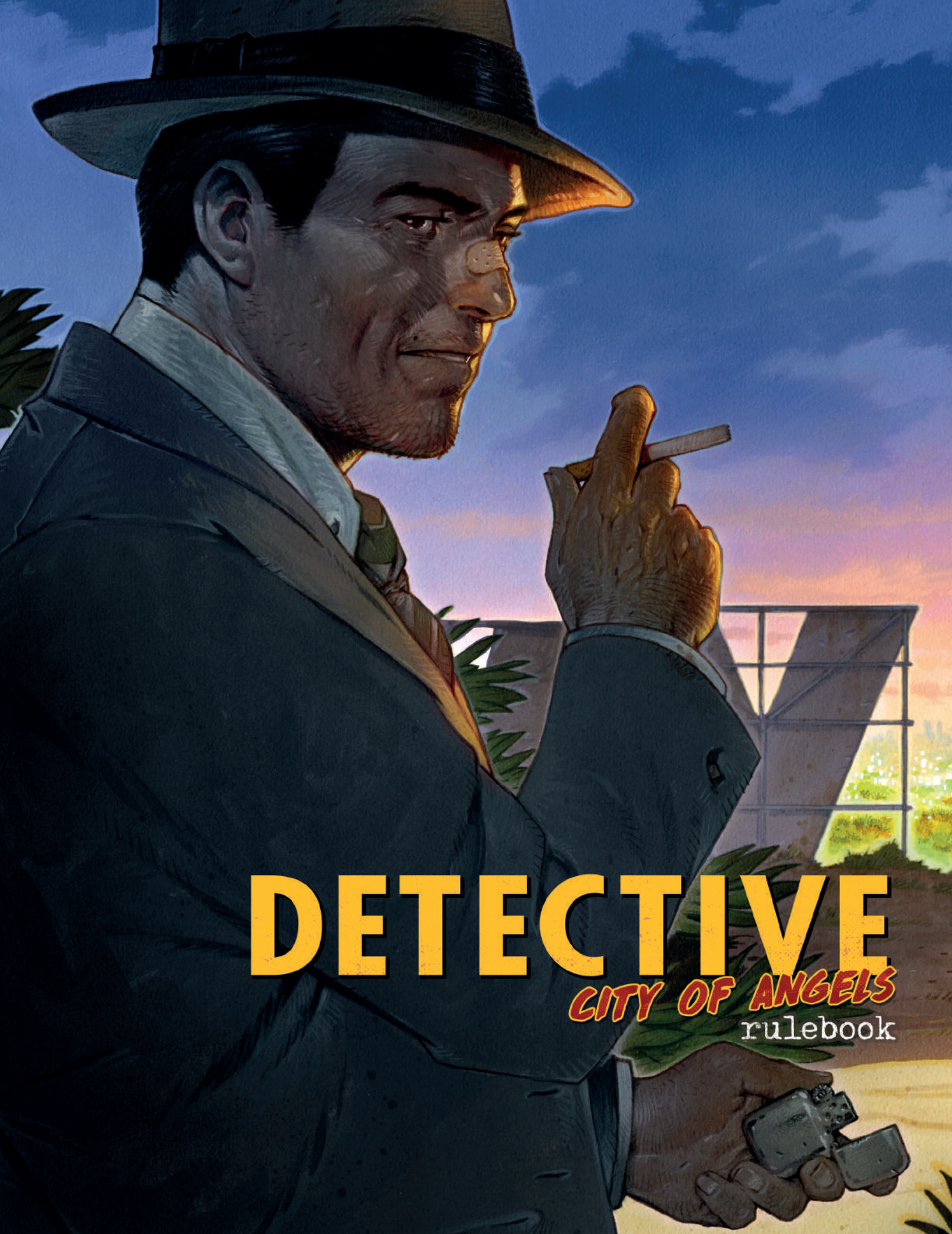




DETECTIVE

CITY OF ANGELS
rulebook

WELCOME TO THE CITY OF ANGELS



«В этом городе и дня не проходит, чтобы какого-нибудь мелкого недоумка не облапошили или какую-нибудь дамочку не пришили. Ангелов без тех, кто отправился на тот свет, не бывает, верно?

Не спорю, городишко не мешало бы немного почистить... Тут я слова поперёк не скажу. Но если хочешь выбиться в люди, чистеньким остаться не получится. Придётся запачкать руки.

Так уж тут всё устроено. А, и поздравляю: теперь ты детектив!»



Шон, он же «Тихоня»

Стукач по найму

ВВЕДЕНИЕ

Действие Detective: City of Angels (далее D:CoA) разворачивается в мрачном и жестоком Лос-Анджелесе 1940-х годов. Большинство игроков станут детективами отдела убийств полиции Лос-Анджелеса, жаждущими славы и готовыми на всё, лишь бы раскрыть дело: запугивать подозреваемых, прятать улики и нанимать стукачей, чтобы те доносили на других детективов.

Один игрок берёт на себя роль Афериста. Аферист — не участник дела и не персонаж истории, а ведущий: именно он решает, как подозреваемые отвечают на вопросы. Используя систему адаптивных карт ответов (систему ARC), Аферист тратит время и сбивает детективов со следа с помощью блефа, манипуляций и откровенной лжи. Аферист побеждает, если ни один детектив не раскрыл дело, но главное для него — вести историю и следить, чтобы всем было интересно.

С системой ARC допрос ощущается по-настоящему. У подозреваемых нет заготовленных ответов: каждый раз Аферист сам решает, что они скажут. Когда Билли О'Ши уверяет, что жертва постоянно бывала в ночном клубе Топси, говорит ли он правду или Аферист незаметно ведёт детективов в тупик, заставляя терять драгоценное время? Детективы могут оспаривать ответы, которые считают ложью, но это риск. Если детектив ошибся, Аферист получит Влияние на этого детектива и раскрыть дело станет намного сложнее. Если же детектив прав, это может оказаться той самой зацепкой, которой ему не хватало.

Каждое дело — тщательно выстроенная загадка, и развиваться она может по-разному — смотря как детективы поведут расследование. Перевернув Лос-Анджелес вверх дном, они будут находить новые улики и идти по горячим следам, а история — обрастать подробностями.

Дела различаются по уровню сложности для детективов: Ищейка — самый простой, Ветеран — средний, а Крутой — самый сложный. Дела можно проходить в любом порядке, но мы рекомендуем двигаться от простых к сложным.

ПРИМЕЧАНИЕ! Чем сложнее дело для детективов, тем легче оно для Афериста.

Кровь на пирсе

Убийство на закате

Ограбление в никуда

Кровавое Рождество

Последнее объятие

Убийство в канун Дня всех святых

Последний страйк-аут

Эль Фантасма

Чёрный король

GUMSHOE

GUMSHOE

GUMSHOE

VETERAN

VETERAN

VETERAN

HARDBOILED

HARDBOILED

HARDBOILED

РЕЖИМЫ ИГРЫ

Большая часть этой книги правил посвящена классическому режиму.

* КЛАССИЧЕСКИЙ РЕЖИМ (3–5 игроков)

Один Аферист и два или более детектива. Детективы соревнуются друг с другом, а Аферист противостоит всем детективам.

Если вашей компании ближе игра без жёсткого соперничества, есть два альтернативных режима:

* РЕЖИМ СЫЩИКА (1–5 игроков)

Один детектив играет самостоятельно или несколько детективов действуют сообща без участия Афериста (см. стр. 15).

* РЕЖИМ ПРОТИВОСТОЯНИЯ (2–5 игроков)

Аферист играет против одного детектива или против нескольких детективов, действующих сообща (см. стр. 18).

ПРИМЕЧАНИЕ!  — значок разделов, которые относятся только к классическому режиму. При игре в любом из альтернативных режимов их можно смело пропускать.

ВАЖНО

Если вы впервые играете в классическом режиме, можно начать с обучающего руководства из коробки. Оно познакомит всех участников, включая Афериста, с правилами прямо по ходу партии. Тем не менее мы настоятельно рекомендуем игроку за Афериста заранее прочитать эту книгу правил, даже если вы используете обучающее руководство.

ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ

ГОРОДСКОЕ ПОЛЕ (1)

На поле изображена карта Лос-Анджелеса, разделённая на пять районов.



НАЛИЧКА (41 жетон по \$1, 8 жетонов по \$5)

Она же деньги, бабки, капуста.



МАРКЕР МЕСТА ПРЕСТУПЛЕНИЯ (1)



МАРКЕР ДНЯ (1)



КОМПОНЕНТЫ ДЕТЕКТИВОВ

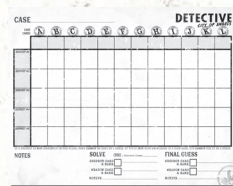
КНИГИ ДЕЛА ДЛЯ ДЕТЕКТИВОВ (4)

Четыре одинаковые книги — по одной для каждого детектива.



ЛИСТЫ РАССЛЕДОВАНИЯ (50)

Двусторонние листы с таблицей для заметок и раскрытия дела.



ПЛАНШЕТЫ ДЕТЕКТИВОВ (4)



МИНИАТЮРЫ ДЕТЕКТИВОВ С ЦВЕТНЫМИ ПОДСТАВКАМИ (4)



МАРКЕРЫ ВЛИЯНИЯ (32)



КУБИКИ ДЕЙСТВИЙ (16)



МАРКЕРЫ ОСВЕДОМЛЁННОСТИ (32)



ЖЕТОНЫ РАЗГАДКИ (4)



ЖЕТОНЫ ПОДКУПА СТУКАЧА (8)



КАРТЫ ДОЛЖНИКОВ (8)

Необязательный компонент. Используется ТОЛЬКО в классическом режиме.



КОМПОНЕНТЫ АФЕРИСТА

КНИГА ДЕЛА АФЕРИСТА (1)

Только для глаз Афериста!



ОБУЧАЮЩЕЕ РУКОВОДСТВО (1)

С его помощью можно научить игре ВСЕХ участников, включая Афериста.



ПЛАНШЕТ АФЕРИСТА (1)



КОНВЕРТ ARC (1)

Конверт ARC используется для передачи карт ответов детективам.



КАРТЫ ИЗЪЯТОЙ УЛИКИ (8) И МАРКЕРЫ (12)



КОРОБКИ ДЕЛ (9)

У каждого дела своя коробка со всеми нужными картами.

Открывать её и раскладывать карты по указаниям дела должен только Аферист. Внутри каждой коробки вы найдёте следующее (количество зависит от дела):

КАРТЫ
ДЕЛА



КАРТЫ
ОТВЕТОВ



КАРТЫ
ПОИСКА



КАРТЫ ТАИН И ПРОЧИЕ
ОСОБЫЕ КАРТЫ



Есть не во всех делах.

ФИГУРКИ ПОДОЗРЕВАЕМЫХ (37) И ПОДСТАВКИ (6)



ВАЖНО! Не выдавливайте фигурки подозреваемых заранее. Их выдавливает ТОЛЬКО Аферист и только прямо перед началом дела.

После партии фигурки можно хранить в коробке соответствующего дела вместе с его картами.

КАРТЫ АФЕР (8)

Необязательный компонент. Используется ТОЛЬКО в классическом режиме.



КОМПОНЕНТЫ РЕЖИМА СЫЩИКА

КНИГА СЫЩИКА (1)



КАРТЫ СЫЩИКА (9)

По одной карте для каждого дела.



МАРКЕРЫ СТРЕССА (3)



МАРКЕР ФИНАЛЬНОЙ ВЕРСИИ (1)



ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

Выберите игрока, который станет Аферистом. Остальные игроки будут детективами. Затем выберите дело, которое ещё не проходил ни один из детективов. Хорошо, если Аферист уже знает это дело, но это не обязательно.

ВАЖНО! Для первой партии выберите вводное дело «Кровь на пирсе».

(1) Положите городское поле так, чтобы всем игрокам было удобно до него дотянуться.

(2) Поместите маркер дня на трек дней в правой части поля по следующей таблице.

Число детективов	Стартовый день
4 детектива	7
3 детектива	8
2 детектива	9

(3) Сложите жетоны Налички в стопку в левом нижнем углу городского поля.

ПОДГОТОВКА АФЕРИСТА

(4) Аферист берёт книгу дела Афериста, свой планшет и конверт ARC. Он должен изучить выбранное дело в книге, внимательно прочитав Вводную, Эпилог и Разгадку. Чтобы убедительно сбивать детективов со следа, важно хорошо понимать, что произошло и как к этому причастен каждый подозреваемый. Внимательно прочитайте Особые правила, если они есть: ошибка на подготовке может сказаться на всей партии. Особые правила в книге дела Афериста или на картах всегда имеют приоритет над этой книгой правил.

Затем Аферист открывает коробку выбранного дела и достаёт карты, не показывая их детективам.

(5) Разложите карты дела ЛИЦОМ ВНИЗ на соответствующие буквенные места в верхней части городского поля, начиная с карты А. Переворачивайте их лицом вверх только по указанию Вводной.

(6) Положите карты ответов справа от планшета Афериста и накройте их конвертом ARC, чтобы детективы случайно не прочитали текст.

(7) Положите карты поиска, карты тайн и прочие особые карты лицом вниз слева от планшета Афериста. Не в каждом деле есть карты тайн или особые карты.

(8) Положите маркер места преступления рядом с городским полем. Аферист разместит его по указанию Вводной.

(9) Положите карты и маркеры изъятых улик рядом с планшетом Афериста.

(10) Возьмите фигурки подозреваемых, упомянутых во Вводной, установите каждую на подставку и поставьте рядом с планшетом Афериста.

ПРИМЕЧАНИЕ! Если вы впервые проходите это дело, найдите на листе с фигурками нужные фигурки и аккуратно выдавите их. Список подозреваемых приведён в книге дела Афериста на той же странице, что и Вводная. Верните лист с оставшимися фигурками в коробку игры.

ВАЖНО! В некоторых делах есть скрытые подозреваемые, которые появляются позднее. Выдавлив такие фигурки, уберите их в коробку дела, чтобы не испортить детективам сюрприз. В начале партии на столе должны стоять только фигурки подозреваемых, которых книга дела прямо называет открытыми.

Например, ниже показаны три фигурки подозреваемых, которые нужно выдавить перед делом «Кровь на пирсе».



ПОДГОТОВКА ДЕТЕКТИВОВ

(11) Каждый детектив берёт книгу дела детектива и выбирает миниатюру. Затем он выбирает цвет и получает соответствующие планшеты детектива, цветную подставку для миниатюры, жетон разгадки, 2 жетона подкупа стукача, 4 кубика действий, 8 маркеров Влияния и 8 маркеров осведомлённости.

(12) Убедитесь, что планшеты детективов лежат стороной для классического режима, а не стороной для режимов Сыщика и Противостояния. Положите кубики действий в область «Доступно», а остальные компоненты — рядом с планшетами.

(13) Каждый детектив отдаёт Аферисту один свой маркер Влияния. Аферист кладёт эти маркеры на свой планшет.

(14) Детектив слева от Афериста становится первым игроком и получает 4 Налички. Следующий по часовой стрелке детектив получает 5, третий — 6, а четвёртый — 9.



ВВОДНАЯ ДЕЛА И ЗАВЕРШЕНИЕ ПОДГОТОВКИ

Детективы открывают Вводную выбранного дела в своих книгах, а Аферист — в книге дела Афериста. Детектив справа от Афериста читает Вводную вслух. По ходу текста встречаются указания по подготовке: (15) какие карты дела перевернуть ЛИЦОМ ВВЕРХ, (16) куда положить маркер места преступления и (17) где разместить фигурки подозреваемых. Аферист выполняет их по мере чтения.

Так должно выглядеть поле после Вводной дела «Кровь на пирсе» при игре с 4 детективами.

СОВЕТ! Вместо чтения Вводной вслух можно посетить VanRyderGames.com и включить профессиональную озвучку.

После чтения все карты дела со значком «ОТКРЫТЬ» на обороте должны лежать лицом вверх. Если какая-то из них осталась закрытой, внимательно перечитайте Вводную: возможно, вы что-то пропустили.



Во Вводной также указано, что требуется для раскрытия дела: обычно нужно правильно назвать подозреваемого, орудие и мотив. Там же приводятся Особые правила, если они есть. Например, в деле «Кровь на пирсе» Особые правила меняют начальное положение маркера дня (18).

(19) Выдайте каждому детективу чистый лист расследования. Для заметок понадобится ручка или карандаш (в комплект не входят). Очень советуем записывать всё, что узнаете. На листе есть место для общих заметок и для вариантов разгадки дела.

После чтения Вводной детективы заполняют таблицу на листе расследования.

1. Впишите в верхнюю строку обозначения карт дела, которые сейчас лежат лицом вверх.
2. Запишите имена подозреваемых из Вводной в правильном порядке вдоль левого края.

ПРИМЕЧАНИЕ! Некоторые подозреваемые и карты дела откроются позже — впишите их в таблицу, когда узнаете.

CASE: BLOOD ON THE PIER

CASE CARDS	A	B	C	D	E	F	G
	SALLY FOOTE	CHARLIE MUGGS	DUM DICAPRIO	DEE DICAPRIO			
SUSPECT #1							
CHARLIE MUGGS							
SUSPECT #2							
DUM DICAPRIO							
SUSPECT #3							
DEE DICAPRIO							

Так должен выглядеть лист расследования каждого детектива перед началом дела «Кровь на пирсе».

Теперь вы готовы играть в Detective: City of Angels!

КЛЮЧЕВЫЕ ТЕРМИНЫ И ПОНЯТИЯ

Эти термины и понятия часто встречаются в правилах, поэтому важно сразу понять, что они значат. Подробнее о каждом — дальше.

ЗНАТЬ КАРТУ

Детектив знает карту дела, если видел её хотя бы один раз за партию. Отмечайте известные карты маркерами осведомлённости и записями на листе расследования.

КЛЮЧЕВОЙ ОТВЕТ

Лучший ответ, который детектив может получить от Афериста во время Допроса. Он всегда правдив. Для каждого подозреваемого на каждый вопрос предусмотрен только один ключевой ответ.

ЛОЖЬ ИЛИ УКЛОНЧИВЫЙ ОТВЕТ

Такой ответ Аферист может дать вместо ключевого ответа.

ОСПАРИВАНИЕ

Детектив может оспорить ответ подозреваемого, если считает его ложью или попыткой увести следствие в сторону. После каждого Оспаривания Влияние получает одна из сторон — детектив или Аферист — в зависимости от результата.

ВЛИЯНИЕ

Влияние отражает репутацию детектива как следователя, определяет реакцию подозреваемых и отмечается маркерами Влияния. Его можно получать и тратить после Оспариваний. Детективы имеют Влияние на отдельных подозреваемых, а Аферист — на отдельных детективов.

ИЗЪЯТЫЕ УЛИКИ

В ходе партии детектив может получить указание ИЗЪЯТЬ улику. Он снимает карту дела с городского поля и кладёт её на свой планшет. Карты и маркеры изъятых улик помогают отслеживать такие карты.

ХОД ИГРЫ

КАК ПОБЕДИТЬ



Детектив побеждает, если использует жетон разгадки и успешно раскрывает дело. Когда время заканчивается, каждый детектив получает одну возможность выдвинуть финальную версию. Если никому не удастся раскрыть дело, оно считается нераскрытым и побеждает Аферист.

ДНИ И ХОДЫ

Каждый день первым ходит детектив слева от Афериста. Затем ход передаётся по часовой стрелке, пока каждый детектив не выполнит свой ход из четырёх действий. Так проходит день за днём, пока кто-нибудь не раскроет дело или пока оно не останется нераскрытым после последнего дня. Аферист принимает решения в ключевые моменты ходов детективов, но собственного хода у него нет.

ПЕРВЫЙ ХОД

В свой первый ход, до выполнения действий, детектив выбирает ЛЮБОЙ полицейский участок — синюю локацию — и ставит туда свою миниатюру. Остальные детективы выставят свои миниатюры, когда наступит их первый ход.

ВАЖНО! Это происходит только в начале первого дня, а не в начале каждого дня.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНА РАЗГАДКИ

Если детектив хочет потратить жетон разгадки и попытаться раскрыть дело, он должен сделать это в начале своего хода, до выполнения ЛЮБЫХ действий (см. «Раскрытие дела», стр. 13).

КОНЕЦ ДНЯ

После ходов всех детективов день заканчивается. Аферист перемещает маркер дня на одно деление вниз по треку и разыгрывает эффекты всех маркеров изъятых улик. Затем начинается следующий день. Если закончился последний день и время вышло, детективы выдвигают финальные версии.

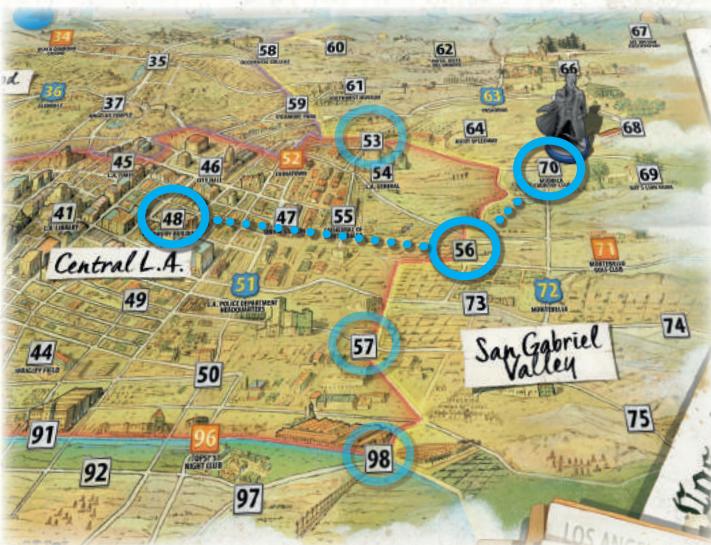
ДЕЙСТВИЯ

В свой ход детектив получает четыре действия. Их можно выполнять в любом порядке, а одно и то же действие — несколько раз. Все доступные действия указаны в левой части планшета детектива. Выполняя действие, перенесите кубик действия из области «Доступно» на выбранное действие.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

За одно действие Перемещения детектив может перейти в любую локацию своего текущего района. Некоторые локации находятся на границе двух районов и относятся к обоим. До любой локации на поле можно добраться не более чем за три Перемещения.

ПРИМЕР. Синий детектив находится в Midwick Country Club (70) в долине Сан-Габриэль и хочет осмотреть Bradbury Building (48) в Центральном Лос-Анджелесе.



Синий детектив выполняет одно Перемещение до пограничной локации (56), затем второе — до Bradbury Building (48). Также можно пройти через локации (53), (57) или (98), поскольку каждая из них относится к обоим районам.

ОСМОТР ЛОКАЦИИ

Детектив осматривает локацию, в которой находится. Аферист находит в колоде карт поиска этого дела подходящую карту и даёт её детективу прочитать. Карты поиска локаций пронумерованы по номерам мест на поле.

В каждом деле отдельные карты поиска предусмотрены лишь для нескольких ключевых локаций. В книге дела Афериста, на той же странице, что Эпилог и Разгадка, есть таблица результатов поиска со списком этих локаций.

SEARCH RESULTS			
SUSPECT	RESULT	LOCATION	RESULT
CHARLIE MAGGSA	SEARCHED	OLYMPIC STADIUM	SEARCHED
JOHN DOGMEAT	SEARCHED	THE STAG & BULL	SEARCHED
JOE HUNTER	SEARCHED	THE STAG & BULL	SEARCHED

Осматривать можно любую локацию, даже если там уже находится подозреваемый. Обращайте внимание на подсказки во Вводной.

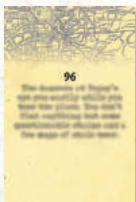
В каждом деле также есть карта поиска «Все остальные локации». Аферист выдаёт её, если у выбранного места нет собственной карты.

ОБЫСК ПОДОЗРЕВАЕМОГО

Детектив обыскивает подозреваемого в своей текущей локации. Аферист передаёт ему карту поиска этого подозреваемого. Такие карты легко узнать по имени и портрету персонажа.

АРХИВ КАРТ ПОИСКА

Если внизу карты поиска написано «Архив», после чтения положите её **ЛИЦОМ ВНИЗ** в область «Архив» в левой части городского поля. На обороте останется видно название локации или имя подозреваемого. После этого ни один детектив **БОЛЬШЕ НЕ МОЖЕТ** осматривать эту локацию или обыскивать этого подозреваемого.

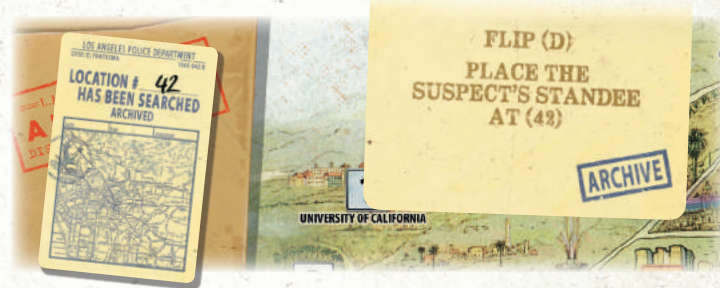


Карта поиска для локации (96).



Карта поиска подозреваемого Чарли Маггса.

ПРИМЕР ОСМОТРА ЛОКАЦИИ. Красный детектив осматривает Olympic Stadium (42). Аферист находит в колоде карту поиска этой локации и передаёт её детективу. На карте сказано открыть карту (D), поставить фигурку подозреваемого в локацию (42), а внизу указано «Архив». Аферист переворачивает карту дела (D) лицом вверх, ставит фигурку в локацию (42) и кладёт карту поиска лицом вниз в область «Архив». После этого Olympic Stadium (42) больше нельзя осматривать: там уже ничего не осталось.



ДОПРОС

Детектив задаёт вопрос подозреваемому в своей текущей локации. Это одна из важнейших механик игры, поэтому подробные правила Допроса приведены далее, на стр. 10.

АНАЛИЗ

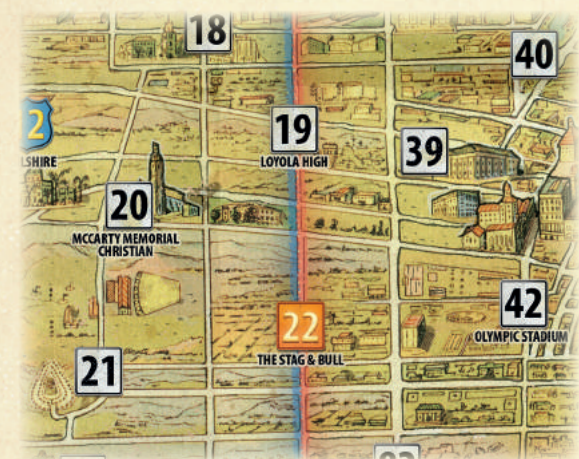
Детектив обдумывает материалы дела. За каждое потраченное таким образом действие он получает 1 Наличку.

ОТКАТ

Детектив забирает у местных головорезов деньги за «крышу». Он получает столько Налички, сколько всего игроков участвует в партии, включая детективов и Афериста. В отличие от других действий, Откат можно выполнить только **ОДИН РАЗ** за день и только в притонах мафии — оранжевых локациях.

СОВЕТ! Анализ полезен, если у детектива осталось лишнее действие или срочно нужна Наличка. Однако для получения Налички Откат обычно выгоднее.

ПОМНИТЕ! В режимах Сыщика и Противостояния правила, отмеченные специальным значком, можно пропускать.



Городское поле изображает Лос-Анджелес и разделено на пять районов: Голливуд, Центральный Лос-Анджелес, долину Сан-Габриэль, Вестсайд и Саут-Бей. Каждый район граничит как минимум с тремя другими. Локация на линии между районами относится к обоим.

ПРИМЕР. The Stag & Bull (22) и Loyola High (19) относятся и к Центральному Лос-Анджелесу, и к Вестсайду. McCarty Memorial Christian (20) находится только в Вестсайте, а локация (39) — только в Центральном Лос-Анджелесе.



На поле есть три типа локаций: обычные — белые, полицейские участки — синие и притоны мафии — оранжевые. Полный список приведён на внутренней стороне задней обложки каждой книги дела детектива.

ПОДКУПЫ !

Все виды Подкупа перечислены в правом верхнем углу планшета детектива. Подкуп — не действие: кубик на него не тратится, но платить приходится Наличкой. Если Налички не хватает, Подкуп совершить нельзя.



ГРОМИЛА — стоимость: 2 Налички
Если Аферист потратил Влияние и заблокировал вопрос (см. стр. 13), активный детектив может подкупить местного громилу, чтобы тот пригрозил подозреваемому расправой. Теперь подозреваемый ОБЯЗАН ответить как обычно.



ДЕТЕКТИВ — стоимость: 2 Налички
Подкупите другого детектива, чтобы посмотреть известную ему карту дела. Активный детектив должен находиться в одной локации с выбранным детективом. Выбранный детектив получает 2 Налички

и не может отказаться от Подкупа. Посмотрев карту дела, активный детектив кладёт свой маркер осведомлённости под соответствующее место на городском поле.



ПОЛИЦЕЙСКИЙ — стоимость: 3 Налички
Этот Подкуп похож на Подкуп детектива, но Наличка достаётся местному дежурному сержанту. Посмотрите любую карту дела, известную другому детективу, положите свой маркер осведомлённости

под её место на городском поле и заплатите 3 Налички в общий запас. Такой Подкуп можно совершить ТОЛЬКО в полицейском участке.



ПРИМЕР. Красный детектив перемещается в локацию синего детектива и платит ему 2 Налички, чтобы посмотреть карту дела G, которую синий детектив изъяс ранее. Синий детектив передаёт ему карту G, а после прочтения красный детектив возвращает её владельцу. Затем он кладёт свой маркер осведомлённости под карту изъятый улики на месте G городского поля, показывая, что теперь знает эту карту.



СТУКАЧ — стоимость: 3 Налички
Подкупите стукача, чтобы подслушать чужой Допрос и узнать ответ подозреваемого (Допрос подробно описан на следующей странице). Это единственный Подкуп, который можно совершить в чужой ход.

ОТКРЫТИЕ НОВЫХ КАРТ ДЕЛА

Каждое дело — своя история преступления с подозреваемыми, сведениями и уликами. Всё это — карты дела в верхней части городского поля. Некоторые карты открываются во Вводной, а остальные детективам предстоит обнаружить.



Жертва
карта дела



Подозреваемый
карта дела



Улика
карта дела



Сведения
карта дела

Новые карты можно открывать с помощью Осмотра локации, Обыска подозреваемого, Допроса, а также Подкупа других детективов или нечистых на руку полицейских. Открыв новую карту дела, детектив НЕ ДОЛЖЕН показывать её остальным и должен записать полученные сведения на листе расследования.

C	D	E	F	G
SUSPECT: REGGIE TRUMP	EVIDENCE: DOG LEASH		EVIDENCE: GRANITE PAPER WEIGHT	
HE REALLY HATES REGGIE. WHY?	NEVER SAW LEASH BEFORE. I BELIEVE HIM.			



ПРИМЕР. Зелёный детектив впервые открыл карту дела F. Это улика — гранитное пресс-папье. Он записывает новые сведения в ячейку карты F на листе расследования. Карты E и G ему пока неизвестны.

Прочитав карту, верните её на место на городском поле ЛИЦОМ ВНИЗ и положите свой маркер осведомлённости под карту. Теперь детектив знает её и может посмотреть снова в любой момент партии.



Если в какой-либо момент одну карту дела знают все детективы, переверните её ЛИЦОМ ВВЕРХ и верните маркеры осведомлённости владельцам.

ИЗЪЯТИЕ УЛИК !

Некоторые улики детектив изымает сразу после обнаружения с помощью Осмотра локации или Обыска подозреваемого. Если и только если на карте поиска сказано ИЗЪЯТЬ карту дела, а внизу самой карты дела есть значок руки, детектив забирает карту улики и кладёт её лицом вниз на свой планшет.



Аферист помещает на освободившееся место карту изъятый улики, а сверху кладёт один маркер осведомлённости этого детектива.

Карта изъятой улики напоминает, какой детектив забрал улику. Затем Аферист берёт маркер изъятой улики с той же буквой, что на карте дела, и кладёт его на трек дней на 3 деления ниже текущего положения маркера дня. Если до конца партии осталось меньше 3 дней, маркер изъятой улики не размещается.

Когда маркер дня достигает деления с маркером изъятой улики, детектив, у которого находится карта дела, обязан сдать её: немедленно вернуть карту ЛИЦОМ ВВЕРХ на её место на городском поле. Аферист убирает карту изъятой улики и возвращает маркеры осведомлённости владельцам. Теперь эту карту знают все детективы.

Если другой детектив не хочет ждать возвращения улики или до конца партии осталось меньше 3 дней, узнать эту карту можно только с помощью Подкупа полицейского либо детектива, который её изъял.

ПРИМЕР ИЗЪЯТИЯ УЛИКИ. Синий детектив выполняет Осмотр локации и получает указание изъять улику на карте дела G. В правом нижнем углу карты G есть значок руки, поэтому детектив забирает её и кладёт лицом вниз на свой планшет. Аферист помещает на освободившееся место карту изъятой улики, а сверху — маркер осведомлённости синего детектива.



Сейчас идёт день 6, поэтому маркер изъятой улики G помещается на день 3. Как только маркер дня перейдёт на день 3, синий детектив должен вернуть карту G на городское поле лицом вверх.

НОВЫЕ ПОДОЗРЕВАЕМЫЕ

Осмотр локации может привести к обнаружению скрытого подозреваемого. В таком случае Аферист переворачивает карту дела нового подозреваемого лицом вверх, достаёт его фигурку из коробки дела и ставит в осмотренную локацию.

В награду за первое обнаружение подозреваемого детектив может немедленно задать ему 1 вопрос. Это бесплатный Допрос: тратить действие не нужно.

КАРТЫ ТАЙН

У каждого дела свои карты тайн. Часто они вводят Особые правила или механики, которые неожиданно меняют ход расследования. Однако карты тайн есть не в каждом деле.



Обычно они открываются во время Осмотра локации или Обыска подозреваемого, но могут появиться из-за события или другого особого правила дела. Иногда такую карту открывают для всех, иногда её забирает детектив, а иногда она заменяет карту дела на поле.

Если карта тайны не заменяет карту дела, для неё нет отдельного места над городским полем и детективы НЕ МОГУТ допрашивать подозреваемых о ней.

ДОПРОС ПОДОЗРЕВАЕМОГО

Ниже по шагам описано, как проходит Допрос. Краткая памятка приведена на задней обложке книги дела Афериста.

ШАГ 1. ВОПРОС

Активный детектив тратит действие, чтобы задать один вопрос подозреваемому в своей локации. Спрашивать можно о любой карте дела, которую знает детектив: открытой для всех, отмеченной его маркером осведомлённости или изъятой и лежащей на его планшете. Подозреваемого можно спросить о ЛЮБОЙ известной карте дела, в том числе о нём самом.

Формулируя вопрос, называйте букву карты дела, а не её содержимое, поскольку остальные детективы могут не знать эту карту. Например, следует сказать: «Я хочу спросить Ди Дикаприо о карте G», а не: «Я хочу спросить Ди Дикаприо о наркотиках, о которых только что узнал».

ВАЖНО! Нельзя задавать более подробные вопросы вроде «Откуда Ди знал жертву?» или «Где Ди находился во время убийства?». Допустима только форма: «Я хочу спросить [имя подозреваемого] о карте дела [буква]».

Объявив вопрос, активный детектив решает, тратить ли своё Влияние на этого подозреваемого. Если детектив не тратит Влияние, Аферист решает, будет ли он тратить своё Влияние (подробнее о Влиянии — на стр. 13).

ШАГ 2. ПОДКУП СТУКАЧЕЙ

После объявления вопроса все остальные детективы решают, хотят ли подкупить стукача, чтобы подслушать Допрос и узнать ответ подозреваемого. Каждый из них ОБЯЗАН выбрать жетон подкупа стукача и положить его в левый верхний угол своего планшета ЛИЦОМ ВНИЗ, выбрав сторону «Пас» или «Подкуп».



Если у детектива недостаточно Налички для подкупа стукача, и ТОЛЬКО в этом случае, он ОБЯЗАН положить жетон стороной «Пас» ЛИЦОМ ВВЕРХ, показывая, что не может совершить Подкуп. В остальных случаях выбранные жетоны остаются лицом вниз до завершения Допроса.

Теперь Аферист решает, будет ли он тратить своё Влияние, чтобы помешать детективам подкупить стукача.

ВАЖНО! Если активный детектив потратил Влияние на подозреваемого на шаге 1, остальные детективы вообще НЕ МОГУТ совершать этот Подкуп (подробнее о Влиянии — на стр. 13).

ШАГ 3. ОТВЕТ

Когда детектив задаёт вопрос, Аферист сверяется с таблицей ответов дела в своей книге и выбирает ответ подозреваемого. Рядом с каждым ответом указаны номер и буква, например 6В, соответствующие определённой карте ответа. Если в ячейке несколько вариантов, Аферист выбирает, какой из них показать.

Выбрав ответ, Аферист находит нужную карту ответа, аккуратно вставляет её в конверт ARC так, чтобы был виден только выбранный текст, и передаёт детективу для чтения.

Если карта ответа позволяет детективу посмотреть карту дела, он делает это сейчас.

ВАРИАНТЫ АФЕРИСТА

Всем игрокам нужно понимать, какими бывают ответы подозреваемых и что они значат.

* КЛЮЧЕВОЙ ОТВЕТ

Это самое полезное, что подозреваемый может сказать по заданному вопросу. Для каждого вопроса в таблице ответов ровно ОДИН **ключевой ответ** — он напечатан чёрным. Он ВСЕГДА правдив, но не всегда так полезен, как хотелось бы детективу: некоторые подозреваемые просто не станут свидетельствовать против себя.

Например, если главарь мафии сам совершил убийство, на вопрос о жертве он может ответить: «Отвали и проваливай». Это его **ключевой ответ** на данный вопрос, хотя пользы от него немного.

* ЛОЖЬ ИЛИ УКЛОНЧИВЫЙ ОТВЕТ

Второй вид ответа — **ложь или уклончивый ответ**. В таблице ответов дела такие варианты напечатаны красным.

Подозреваемый может откровенно солгать, бросить подозрение на другого человека или иначе увести детективов от **ключевого ответа**.

Для одного вопроса у Афериста может быть несколько **ложных или уклончивых ответов**. Однако у многих вопросов таких вариантов нет: подозреваемому незачем лгать на эту тему. Тогда

Аферист обязан дать **ключевой ответ**.

ПРИМЕР. Детектив спрашивает Чарли Маггса о карте дела А, то есть о жертве. В таблице ответов есть два варианта: 1А — ключевой ответ и 1В — ложь или уклончивый ответ. Аферист выбирает 1В, находит нужную карту ответа, вставляет её в конверт ARC так, чтобы был виден только ответ 1В, и передаёт детективу.



ШАГ 4. ОСПАРИВАНИЕ

Прочитав ответ, детектив может оспорить его, если считает, что подозреваемый солгал или попытался увести следствие в сторону. Детектив объявляет Оспаривание и передаёт Аферисту один свой маркер Влияния.

* НЕУДАЧНОЕ ОСПАРИВАНИЕ

Если Аферист дал детективу **ключевой ответ**, Оспаривание не удалось. Аферист кладёт маркер Влияния этого детектива на свой планшет и получает Влияние на него (подробнее о Влиянии — на стр. 13).

* УСПЕШНОЕ ОСПАРИВАНИЕ

Если Аферист дал **ложный или уклончивый ответ**, Оспаривание удалось. Аферист кладёт маркер Влияния детектива под карту дела этого подозреваемого: теперь детектив имеет Влияние на него.

Затем Аферист забирает конверт ARC и ОБЯЗАН дать детективу **ключевой ответ** на заданный вопрос. Если новая карта ответа позволяет посмотреть карту дела, детектив делает это сейчас.

ВАЖНО! После успешного Оспаривания детектив точно знает, что увидел **ключевой ответ**. Повторно задавать подозреваемому тот же вопрос бессмысленно: более полезного ответа не будет. Кроме того, теперь детектив уверен, что подозреваемый сказал правду.

СОВЕТ! Аферисту стоит, получив маркер Влияния, выдержать небольшую паузу. Детектив не знает, верно ли он оспорил ответ, и ждёт, куда отправится маркер: под карту подозреваемого или на планшет Афериста. Добавьте немного напряжения и наслаждайтесь моментом.

ШАГ 5. РОЗЫГРЫШ ПОДКУПОВ !

После ответа и Оспаривания остальные детективы открывают жетоны подкупа стукача. Выбравшие «Пас» ничего не делают. Выбравшие «Подкуп» платят 3 Налички в общий запас и смотрят итоговую карту ответа, показанную активному детективу. Они также выполняют все её указания, например смотрят карту дела.



Жетоны подкупа стукача не расходуются. Детективы забирают их обратно и используют снова при каждой возможности совершить такой Подкуп.

ВАЖНО! Если Оспаривание было успешным, подкупившие стукача детективы НЕ СМОТРЯТ первую карту с ложным или уклончивым ответом. Они видят только вторую карту с ключевым ответом.

ПРИМЕР ДОПРОСА

ШОН, детектив. Я там же, где Чарли Маггс, и хочу задать ему вопрос. Хочу узнать, что ему известно о Салли, жертве. Спрашиваю Маггса о карте дела А.

КРИСТИНА, Аферист. У тебя есть Влияние на Маггса. Хочешь его использовать?

ШОН, детектив. Не сейчас. Приберегу на потом.

КРИСТИНА, Аферист. Внимание, Шон спрашивает Чарли о карте дела А, жертве. Выбирайте жетоны подкупа стукача.

ЭНДЖИ, детектив. Чёрт, у меня всего 2 Налички — на Подкуп не хватает.

Энджи кладёт жетон подкупа стукача на планшет лицом вверх стороной «Пас», показывая, что не может совершить Подкуп при этом Допросе.

ФРЭНК, детектив. А у меня денег полно, так что я точно подкуплю... или всё-таки нет?

ДЖУЛИЯ, детектив. У меня ровно 3 Налички. Как раз хватит.



Фрэнк и Джулия выбирают по одному жетону и кладут их лицом вниз на свои планшеты.

КРИСТИНА, Аферист. Все решили? Хорошо, посмотрим, какой ответ я дам Шону.

Кристина открывает книгу дела Афериста и смотрит таблицу ответов. Для этого вопроса есть два варианта. Она выбирает ложный или уклончивый ответ 1В, находит карту ответа и вставляет её в конверт ARC так, чтобы был виден только выбранный текст. Затем передаёт конверт Шону.



ШОН, детектив. И это всё, что сказал Чарли? Не верю. Оспариваю.

КРИСТИНА, Аферист. Ты ТОЧНО этого хочешь? По-моему, Чарли вполне порядочный парень. Не думаю, что он станет тебе лгать.

ШОН, детектив. Хорошая попытка. Всё равно оспариваю. Вот мой маркер Влияния.

Кристина забирает маркер Влияния Шона. Поскольку она выбрала ложный или уклончивый ответ, маркер отправляется под карту Чарли Маггса. Теперь у Шона уже 2 Влияния на Маггса.

КРИСТИНА, Аферист. Выходит, мистер Маггс всё-таки сказал не всю правду.



Кристина снова смотрит таблицу ответов и видит, что ключевой ответ — 1А. Оба ответа на одной карте, поэтому она вынимает её из конверта ARC, поворачивает нужным ответом и снова передаёт конверт Шону.

ШОН, детектив. Вот теперь другое дело. Я знал, что Чарли может рассказать о Салли больше.

КРИСТИНА, Аферист. Джулия, Фрэнк, вы в итоге подкупили стукача?

Джулия и Фрэнк переворачивают свои жетоны.

ДЖУЛИЯ, детектив. Нет, я спасовала. Не захотела тратить на этот вопрос всю Наличку.



ФРЭНК, детектив. А я подкупил. Вот мои 3 Налички. Шон, когда дочитаешь, передай конверт мне.

ШОН, детектив. На карте сказано посмотреть карту дела F. Можно мне её увидеть? И вот мой маркер осведомлённости.

Кристина даёт Шону карту дела F, а его маркер осведомлённости кладёт под место этой карты на поле.

ФРЭНК, детектив. Раз я совершил Подкуп, карту F я тоже увижу, верно?

КРИСТИНА, Аферист. Верно. Дай мне и свой маркер осведомлённости.

ДЖУЛИЯ, детектив. Вот теперь жалею, что не подкупила!



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЛИЯНИЯ

Влияние могут получать и тратить и детективы, и Аферист. Но детективы имеют Влияние на отдельных подозреваемых, а Аферист — на отдельных детективов.

КАК ДЕТЕКТИВЫ ИСПОЛЬЗУЮТ ВЛИЯНИЕ

Тратить Влияние может только активный детектив. Если под картой дела подозреваемого лежит один или несколько маркеров Влияния этого детектива, при Допросе он может потратить 1 Влияние.



Детектив забирает свой маркер Влияния, а Аферист ОБЯЗАН дать ему **ключевой ответ**, даже если мог выбрать **ложь или уклончивый ответ**.

ВАЖНО! Детектив ОБЯЗАН решить, тратить ли Влияние, на шаге 1 при объявлении вопроса. После того как он увидел ответ Афериста, использовать Влияние уже нельзя.

Кроме того, если детектив потратил Влияние на подозреваемого при Допросе, остальные детективы уже НЕ МОГУТ подкупить стукача.

КАК АФЕРИСТ ИСПОЛЬЗУЕТ ВЛИЯНИЕ

Если Аферист имеет Влияние на детектива, то есть на его планшете лежит один или несколько маркеров этого детектива, Аферист может потратить маркер, вернув его владельцу, и применить один из следующих эффектов.



ПОМЕШАТЬ ПОДКУПУ СТУКАЧА

После того как все детективы положили жетоны подкупа стукача лицом вниз, Аферист может потратить Влияние, чтобы помешать одному из них совершить Подкуп. Детектив забирает закрытый жетон и, не показывая выбранную сторону, кладёт жетон на планшет лицом вверх стороной «Пас». Он не услышит ответ подозреваемого. Аферист может помешать нескольким детективам, потратив по 1 Влиянию на каждого.

ЗАБЛОКИРОВАТЬ ВОПРОС

Когда детектив задаёт вопрос, Аферист может потратить Влияние, и подозреваемый откажется отвечать. Детектив теряет действие и сможет повторить этот вопрос этому подозреваемому только в один из следующих ходов (другие вопросы в этот ход задавать можно).

Однако детектив может заплатить 2 Налички громиле, чтобы тот угрозами заставил подозреваемого ответить (о Подкупе громилы — на стр. 9). Влияние Афериста всё равно потрачено, а подозреваемый отвечает как обычно. Разумеется, Аферист не обязан давать **ключевой ответ**, если только детектив не проведёт успешное Оспаривание.

ЕСЛИ ВЛИЯНИЕ ЕСТЬ И У АФЕРИСТА, И У ДЕТЕКТИВА

Если и детектив, и Аферист могут потратить Влияние, приоритет всегда у детектива. Если детектив решает не использовать своё Влияние, Аферист может потратить своё и заблокировать вопрос.

ВАЖНО! Аферисту стоит напоминать детективам, что у них есть Влияние, и перед Допросом спрашивать, хотят ли они его потратить. Особенно если за столом новички.

РАСКРЫТИЕ ДЕЛА

У каждого детектива есть один жетон разгадки. В начале своего хода, до выполнения любых действий, детектив может потратить его и попытаться раскрыть дело, если считает, что знает разгадку.



Сначала детектив передаёт жетон разгадки Аферисту, который кладёт его на свой планшет. Затем детектив втайне записывает версию в крайнюю левую область внизу листа расследования, указывая: 1) подозреваемого, 2) орудие и 3) мотив.

В игре 16 возможных мотивов. Этот список есть и на задней обложке каждой книги дела детектива.

Несчастный случай	Политика
Гнев или ярость	Религия
Наркотики	Мсть
Мафия	Самооборона
Психическое расстройство	Секс или ревность
Деньги или алчность	Самоубийство
Жажда внимания	Сохранить тайну
Одержимость	Желание защитить

При попытке раскрыть дело соблюдайте следующие правила.

- ✱ Выбирая подозреваемого и орудие, впишите в предусмотренные поля буквы соответствующих карт дела.
- ✱ Детектив должен знать карту, чтобы включить её в свою версию. Например, если он считает орудием убийства нож, но ещё не видел карту дела с ножом, просто написать «нож» нельзя. Обвинение нужно подкрепить железными уликами!
- ✱ Нельзя включать в версию подозреваемого, которого сейчас нет на поле, — то есть его ещё не обнаружили или не нашли.
- ✱ Укажите только один мотив. В деле может быть несколько правильных мотивов, но детективу достаточно назвать один из них.

Записав версию, детектив передаёт лист расследования Аферисту. Тот втайне проверяет ответ по Разгадке в своей книге дела.

ВЕРНАЯ ВЕРСИЯ. Аферист зачитывает вслух Эпилог дела и объявляет, что этот детектив победил.

НЕВЕРНАЯ ВЕРСИЯ. Аферист записывает на листе расследования, в отведённом для этого месте, сколько частей версии оказались верными, и возвращает лист детективу. Аферист НЕ сообщает, КАКИЕ именно части версии верны, — только их количество.

Другой возможности раскрыть дело у детектива НЕ будет, если только маркер дня не достигнет деления «Финальная версия». Теперь детектив выполняет действия хода как обычно.



СОВЕТ! Если к началу своего последнего хода детектив ещё не потратил жетон разгадки, ему стоит это сделать! За неверную версию нет никакого штрафа, кроме потери жетона разгадки.

ПРИМЕР ВЕРСИИ. Разгадка дела: Джаспер Дэниелс (карта дела D) убил жертву гранитным пресс-папье (карта дела F), а его мотивы — «Деньги или алчность» и «Политика». Красный детектив потратил жетон разгадки и записал версию: (D) Джаспер Дэниелс, (G) золотой кубок, «Политика».

Красный детектив ещё не знает карту дела F (пресс-папье), поэтому не мог включить её в версию. Аферист проверяет ответ и записывает в отведённом месте число 2: детектив верно назвал подозреваемого и один из возможных мотивов.

Аферист возвращает лист расследования детективу, и теперь тот знает, что две части его версии верны. Если другой детектив не раскроет дело своим жетоном разгадки, у красного детектива будет ещё одна попытка, когда маркер дня достигнет деления «Финальная версия».

ФИНАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ И НЕРАСКРЫТОЕ ДЕЛО

После последнего дня, когда маркер дня перемещается на деление «Финальная версия», каждый детектив может выдвинуть одну финальную версию, чтобы попытаться раскрыть дело. Все детективы должны записать свои версии внизу листа расследования, в правой части, по тем же правилам, что описаны выше.

Аферист проверяет все версии, а затем зачитывает Эпилог.

СОВЕТ! Настоятельно рекомендуем НЕ раскрывать детективам разгадку и то, кто оказался прав, ДО конца Эпилога. Так интрига продержится до момента, когда Аферист расскажет, что же произошло на самом деле!

Прочитав Эпилог, Аферист сообщает каждому детективу, верна ли его версия. Если верную версию выдвинули несколько детективов, ничья разрешается в порядке, обратном очерёдности хода!

Если ни один детектив не выдвинул верную версию, переместите маркер дня на деление «Дело не раскрыто».

Вместо детективов побеждает хитрый и коварный Аферист!

КАРТЫ ДОЛЖНИКОВ И КАРТЫ АФЕР (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО)

Эти карты дают каждому игроку особую способность на время партии. Они используются ТОЛЬКО в классическом режиме и никогда — в альтернативных режимах Сыщика и Противостояния.

Если вы используете эти карты, настоятельно советуем (хотя это и не обязательно) вводить в игру ОБА типа.



КАРТЫ ДОЛЖНИКОВ. При подготовке раздайте каждому детективу по карте должника — это человек, который задолжал детективу услугу. Детектив может воспользоваться должком во время партии, как указано на карте. Карты должников одноразовые: после использования их сбрасывают.



КАРТЫ АФЕР. При подготовке дайте Аферисту одну карту аферы — грязный трюк, замечание следов, затягивание времени или иной сговор против детективов. Аферист может применить её во время партии, как указано на карте.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ РЕЖИМЫ

РЕЖИМ СЫЩИКА

Режим Сыщика создан специально для одиночной или кооперативной игры без Афериста. Для этого используется книга параграфов — книга Сыщика, в которой собраны сотни ответов, написанных специально для этого варианта игры. Детективам по-прежнему придётся определять, когда подозреваемые лгут, а когда говорят правду, но ответ подозреваемого выбирает не Аферист: игроки получают указание прочитать определённый параграф книги Сыщика.

ПОДГОТОВКА

(1) Положите городское поле на стол. Поместите маркер дня на день 12 и (2) положите маркер финальной версии на деление «Финальная версия».

(3) Положите перед собой планшет детектива стороной для режимов Сыщика и Противостояния вверх. Затем поместите 4 кубика действий в области «Доступно» на планшете, выберите миниатюру детектива и положите маркеры Влияния рядом с планшетом.

(4) Положите 3 маркера стресса на планшет детектива серой стороной вверх.

В режиме Сыщика не нужны жетоны Налички, жетоны подкупа стукача, жетоны разгадки, маркеры осведомлённости, карты изъятых улики и маркеры изъятых улики. Уберите их в коробку с игрой.

(5) Возьмите книгу Сыщика, книгу дела детектива и лист расследования и положите их рядом. Книгу дела Афериста пока отложите: вы не будете заглядывать в неё до конца партии.

Выберите дело (для первой партии выберите «Кровь на пирсе») и выполняйте следующие шаги **ОЧЕНЬ ВНИМАТЕЛЬНО!** Если слишком рано посмотреть не на те карты, дело легко испортить!

Так должно выглядеть поле после подготовки дела «Кровь на пирсе» к режиму Сыщика.



Достаньте из коробки выбранного дела все карты. (6) Верните карты ответов и карты поиска в коробку дела, **НЕ ГЛЯДЯ НА НИХ!** В режиме Сыщика карты ответов и карты поиска **никогда не используются**. Остальные карты (карты дела, а также карты тайн и особые карты, если они есть) отложите, **НЕ ГЛЯДЯ НА НИХ!**

(7) Разложите карты дела **ЛИЦОМ ВНИЗ** в соответствующие ячейки вдоль верхнего края городского поля, стараясь **НЕ СМОТРЕТЬ НА НИХ**. Если в деле есть карты тайн или особые карты, положите их лицом вниз сбоку от городского поля, тоже не глядя на них.

(8) Найдите двустороннюю карту Сыщика этого дела и положите её рядом со своим планшетом детектива.

(9) Положите лист с фигурками подозреваемых рядом с городским полем.

Найдите Вводную этого дела в книге дела детектива и прочитайте её. По ходу чтения выполняйте указания по подготовке: (10) переворачивайте карты дела, (11) помещайте маркер места преступления и (12) расставляйте фигурки подозреваемых. Выдавливайте каждую фигурку подозреваемого, когда она упоминается во Вводной (не убирайте лист с фигурками в коробку: по ходу расследования могут появиться новые подозреваемые). Заполните лист расследования сведениями о деле (пример см. на стр. 6). Кроме того, выполняйте Особые правила дела, но смело пропускайте правила, в которых упоминаются жетоны разгадки, Подкуп или Аферист: они относятся только к классическому режиму. Например, в деле «Кровь на пирсе» Особые правила указывают, что маркер дня начинает игру на другом делении трека дней (13).

(14) Поставьте свою миниатюру детектива в любой полицейский участок.

ВЫ ГОТОВЫ НАЧАТЬ

ХОД ИГРЫ

В режиме Сыщика доступны только 4 действия: Перемещение, Допрос, Осмотр локации и Обыск подозреваемого. Анализ, Откат и Подкупы не используются.

В остальном игра идёт так же, как в классическом режиме, за следующими исключениями.

ДОПРОС

Выполняя Допрос, сверьтесь с таблицей допроса на карте Сыщика этого дела, откройте книгу Сыщика на нужном параграфе и прочитайте его.

Задав вопрос, вы всегда можете оспорить ответ. Если не верите, что подозреваемый дал **ключевой ответ**, объявите Оспаривание: откройте указанный параграф и прочитайте его.

Если Оспаривание не удалось, параграф велит вам получить 1 Стресс. Переверните один маркер стресса цветной стороной вверх.

Если Оспаривание удалось, параграф велит, как обычно, получить 1 Влияние на этого подозреваемого. Положите маркер Влияния под его карту дела.

Оспорив ответ, отметьте это в таблице на своём листе расследования.

ВАЖНО! Если вы оспорили ответ на определённый вопрос, задать этот вопрос повторно НЕЛЬЗЯ! Это правило не даёт игрокам снова и снова задавать один и тот же вопрос, оспаривать ответ и каждый раз получать Влияние.

880
"What makes you think I had anything to do with that?"
TO CHALLENGE, TURN TO 630.

BLOOD ON THE PIER CUMSHOE

	A	B	C	D	E	F	G
CHARLIE MUGGS	880	929	735	640	672	19	693
DUM DICAPRIO	737	301	130	1088	530	124	

ПРИМЕР ДОПРОСА. Вы решаете спросить Чарли Маггса о карте дела А, то есть о жертве. По таблице допроса вы видите, что нужно открыть параграф 880 книги Сыщика. Прочитав ответ, вы решаете его оспорить. Вы открываете параграф 630 и узнаете, было ли Оспаривание удачным.

СТРЕСС

Каждое неудачное Оспаривание приносит стресс: переверните маркер стресса цветной стороной вверх. Как только перевернёте 3-й маркер, передвиньте маркер финальной версии на одно деление вверх по треку дней — теперь у вас на день меньше, чтобы раскрыть дело. Затем сбросьте стресс: переверните все три маркера обратно серой стороной вверх.



ВЛИЯНИЕ

Влияние на подозреваемых используется как обычно. Допрашивая подозреваемого, на которого у вас есть Влияние, потратьте его **ДО** того, как откроете первый параграф: заберите маркер Влияния и прочитайте первый параграф из таблицы допроса.

Прочитав его, сразу же откройте и прочитайте параграф Оспаривания, но не выполняйте указание получить 1 Влияние или 1 Стресс.

ВАЖНО! Не забывайте: решение потратить Влияние нужно принять до того, как вы прочтаете первый параграф!

ОБЫСК И ОСМОТР ЛОКАЦИЙ

Поиск тоже устроен иначе. Выполняя Осмотр локации или Обыск подозреваемого, сверьтесь с таблицей поиска на карте Сыщика этого дела, откройте нужный параграф, прочитайте его и выполните все указания. Параграф есть для каждой локации на поле и каждого возможного подозреваемого.

В отличие от Допроса, параграф, прочитанный после действия поиска, оспорить никогда нельзя. Эти параграфы всегда правдивы.

BLOOD ON THE PIER

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
CHARLIE MUGGS	982	618	1004	999	33	203	786	650	479	544	1050	563	1019	53	1117	504	849	1077	629	897
DUM DICAPRIO	772	463	1025	45	105	194	1044	137	184	806	498	669	98	315	916	123	413	729	676	963
DEE DICAPRIO	368	42	932	44	858	779	925	595	574	1095	511	521	299	675	441	692	842	312	876	1002
	41	61	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
	368	491	940	107	589	247	868	512	452	553	145	370	671	460	356	570	885	58	186	790
	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
	1085	258	236	40	1090	710	306	952	120	745	1006	298	333	708	1091	699	706	645	168	139

ПРИМЕР ПОИСКА. Вы хотите проверить, нет ли у Дама Дикаприо при себе чего-нибудь компрометирующего, и выполняете действие Обыск подозреваемого. По таблице поиска вы видите, что нужно открыть параграф 1082 книги Сыщика. А если бы вы захотели осмотреть локацию 43, то выполнили бы действие Осмотр локации и открыли бы параграф 932.

МАРКЕР ФИНАЛЬНОЙ ВЕРСИИ

Когда маркер дня достигает маркера финальной версии, сразу выдвиньте версию. Обычно это происходит в конце хода, когда вы сдвигаете маркер дня на деление вниз. Но это может случиться и посреди хода, если вы неудачно оспорили ответ и получили третий маркер стресса (тогда все неиспользованные действия этого дня пропадают).



Когда маркер финальной версии достигнут, выдвиньте версию. Запишите её на листе как обычно. Затем откройте конец книги Сыщика. По приведённой там таблице присвойте число каждой части версии: подозреваемому, оружию и мотиву.

Затем сложите три числа. Сумма — это номер параграфа книги Сыщика, который нужно открыть.

Если параграф начинается словами «Капитан вызывает вас к себе в кабинет, чтобы поздравить...» и в нём упоминается название вашего дела, вы успешно раскрыли дело. Затем параграф укажет, какую страницу книги дела Афериста открыть, чтобы прочитать Эпилог.

ВАЖНО! Открывайте книгу дела Афериста очень осторожно и только сразу на указанной странице. Иначе вы можете случайно прочитать разгадку другого дела и испортить его!

Если открытый параграф не начинается словами «Капитан вызывает вас...» или не упоминает название вашего дела, а явно не связан с ним, ваша версия неверна.

ПРИМЕР ВЕРСИИ. Вы считаете, что раскрыли дело: Джаспер Дэниелс совершил убийство гранитным пресс-папье, а его мотив — «Деньги или алчность». Вы открываете конец книги Сыщика и смотрите в таблицу. Рядом с именем Джаспера Дэниелса стоит число 153; гранитное пресс-папье — это карта дела F, поэтому следующее число — 110; а мотиву «Деньги или алчность» соответствует число 150.

$$153 + 110 + 150 = 413.$$

Вы открываете параграф 413 книги и читаете его. Вы успешно раскрыли дело!

WEAPON		MOTIVE	
Shotgun	(A) 10	Accident	10
Knife	(B) 20	Anger / Rage	50
Hammer	(C) 30	Drug Related	75
Wrench	(D) 40	Mob Related	100
Shovel	(E) 50	Mental Instability	125
Chisel	(F) 60	Money / Greed	150
Hammer	(G) 70	Need to be Noticed	175
Shovel	(H) 80	Obsession	200
Wrench	(I) 90	Political	225

413

The Captain invites you into his office. "Congratulations, detective, you've done it. You've solved the case and brought that killer to justice."

**YOU HAVE SUCCESSFULLY SOLVED
THE VEXED ACCOUNTANT.**

TURN TO PAGE 14 IN THE CHISEL CASEBOOK TO READ THE EPILOGUE.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ВРЕМЯ

Если версия неверна, у вас ещё есть шанс. Поместите маркер дня на день 3 трека дней и верните маркер финальной версии на деление «Финальная версия». Это дополнительное время: у вас есть три дня, чтобы понять, какая часть версии была неверной.

НЕ сбрасывайте маркеры стресса! Например, если у вас было 2 Стресса при первой версии, то и в дополнительное время вы вступите с 2 Стрессами. Как и прежде, каждый раз, набрав 3 Стресса, передвигайте маркер финальной версии на деление вверх по треку дней и сбрасывайте стресс, перевернув маркеры серой стороной вверх.

В конце первого периода дополнительного времени, когда маркер дня достигнет маркера финальной версии, выдвиньте вторую версию так же, как первую. Если и она неверна, начните второй период дополнительного времени. Если и в его конце третья версия неверна, дело не раскрыто. Вешайте шляпу на гвоздь и сдавайте значок.

В зависимости от того, когда вы раскроете дело, вы получите звание:

За первые 12 дней: **Матёрый сыщик**
В первое дополнительное время: **Смекалистый**
Во второе дополнительное время: **Недотёпа**
Дело не раскрыто: **Лопух, простак и олух**

РЕЖИМ СЫЩИКА С НЕСКОЛЬКИМИ ИГРОКАМИ

Если в режиме Сыщика играют несколько человек, выберите, кто будет ходить первым и станет активным игроком. Игрок справа от него получает карту Сыщика этого дела, а игрок слева — книгу Сыщика.

Когда задаются вопросы или проводится поиск, игрок справа сверяется с картой и называет нужный параграф. Затем игрок слева находит этот параграф в книге Сыщика и зачитывает его.

В конце дня ход передаётся по часовой стрелке: активным игроком становится игрок слева. Карту Сыщика и книгу Сыщика тоже передайте по часовой стрелке, чтобы и другие игроки могли сверяться с параграфами и зачитывать их вслух.

Решения лучше обсуждать и принимать всей командой, но последнее слово остаётся за активным игроком: он выбирает, какие четыре действия выполнит детектив, какие вопросы будут заданы и будут ли ответы оспорены.

Однако каждую попытку раскрыть дело должна определять вся команда сообща.

РЕЖИМ ПРОТИВОСТОЯНИЯ

Если вы играете вдвоём (1 детектив и Аферист) или хотите сыграть кооперативно — детективы не соревнуются, а вместе раскрывают дело против Афериста, — играйте по правилам классического режима с несколькими исключениями.

ПОДГОТОВКА

Поместите маркер дня на день 12 трека дней. Положите планшет детектива стороной для режимов Сыщика и Противостояния вверх, поместите 4 кубика действий в область «Доступно», положите рядом комплект маркеров Влияния и выберите миниатюру детектива.

В режиме Противостояния не нужны жетоны Налички, жетоны подкупа стукача, жетоны разгадки, маркеры осведомлённости, карты и маркеры изъятой улики. Уберите их в коробку.

Особые правила дела, где упоминаются жетоны разгадки или Подкуп, игнорируются.

В остальном подготовка полностью совпадает с классическим режимом.

ДЕЙСТВИЯ

В режиме Противостояния детективам доступны только четыре действия: Перемещение, Допрос, Осмотр локации и Обыск подозреваемого. Анализ, Откат и Подкупы недоступны. Если что-то в игре велит детективу получить Наличку, игнорируйте это.

ПРОСМОТР И ИЗЪЯТИЕ КАРТ

Обнаружив новую карту дела или карту тайны, детектив всегда переворачивает её лицом вверх. Если велено ИЗЪЯТЬ карту, детектив вместо этого оставляет её лицом вверх на месте на поле. В режиме Противостояния карты дела и тайн никогда не изымаются.

ВЛИЯНИЕ

Влияние в режиме Противостояния работает так же, как в классическом. Но детектив не может совершать Подкупы (а значит, не подкупит громилу, если Аферист заблокирует вопрос), поэтому Влияние Афериста здесь немного сильнее.

Когда Аферист тратит Влияние, чтобы заблокировать вопрос, действие детектива пропадает, и снова задать этот вопрос этому подозреваемому можно не раньше одного из следующих дней.

РАСКРЫТИЕ ДЕЛА

За всю партию детектив может выдвинуть только одну версию. Обычно это происходит, когда маркер дня достигает деления «Финальная версия»: так можно собрать больше всего сведений. Но при желании версию можно выдвинуть и раньше. Если версия верна, детектив побеждает, если неверна — Аферист немедленно побеждает. Кто бы ни победил, Аферист зачитывает Эпilog дела.

РЕЖИМ ПРОТИВОСТОЯНИЯ С НЕСКОЛЬКИМИ ДЕТЕКТИВАМИ

Если в режиме Противостояния участвуют несколько детективов, они по очереди управляют одной общей миниатюрой детектива.

Детектив слева от Афериста становится первым активным детективом. В конце дня ход передаётся по часовой стрелке: следующим активным детективом становится детектив слева от него.

Выполняя действие Допрос, активный детектив зачитывает ответ вслух, чтобы его слышали все остальные детективы команды.

Решения лучше обсуждать и принимать всей командой, но последнее слово остаётся за активным детективом: он выбирает, какие четыре действия будут выполнены в его ход, какие вопросы будут заданы и будут ли ответы оспорены.

Однако, пытаясь раскрыть дело, все детективы должны договориться, какую версию выдвинуть.

ВАРИАНТ: НЕСКОЛЬКО ДЕТЕКТИВОВ НА ПОЛЕ

Этот вариант позволяет каждому детективу управлять собственной миниатюрой в режиме Противостояния.

Этот вариант толком не тестировали, поэтому мы советуем сообщать управлять одним детективом, как описано выше. Но если вы хотите играть против Афериста в кооперативе чуть свободнее, подойдёт и этот вариант.

Игра идёт точно так же, как описано для режима Противостояния, со следующими дополнительными исключениями.

Во-первых, в начале игры поместите маркер дня на день, который зависит от числа детективов:

Число детективов	Стартовый день
4 детектива	3
3 детектива	4
2 детектива	6

Во-вторых, Влияние общее для всех детективов, поэтому цвет маркеров Влияния не важен: Влияние на подозреваемого может использовать любой детектив. Точно так же Аферист имеет Влияние на ВСЕХ детективов и может использовать маркер любого цвета против любого детектива.

КАРТА

Одним из источников вдохновения для **Detective: City of Angels** стала потрясающая иллюстрация Большого Лос-Анджелеса 1932 года работы малоизвестного художника Карла Морица Лойшнера (1878–1940).

Немецкий эмигрант, выпускник Берлинской королевской академии изящных искусств, он был известен прежде всего учением о «цветовой гармонии». Его «карта» «Большой Лос-Анджелес: чудо-город Америки» задумывалась не как точный план улиц, а как «путеводитель по достопримечательностям», привлекающий в регион туристов и промышленность.

Причудливые картинки и сюрреалистическая перспектива в жёлтых тонах делают карту Лойшнера такой же притягательной, как её содержание, где есть такие эксцентричные места, как «Китайский театр Граумана», «Львиная ферма Гэя» и «Слэпси Макси».

Взяв за основу карту Лойшнера (сейчас это общественное достояние), Винсент Дютре превратил её в великолепное игровое поле, которое вы видите перед собой!

Брюс Монсон



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОР ИГРЫ: Evan Derrick

ХУДОЖНИК: Vincent Dutrait

РАЗРАБОТКА: A.J. Porfirio

ТЕСТИРОВАНИЕ: Shaun Varsos

ПОМОЩЬ В ТЕСТИРОВАНИИ: Ryan Dunlap, Jim Goff, Dexter Thompson

ИССЛЕДОВАНИЯ: Sam Coker

ОЗВУЧИВАНИЕ: Cam Cornelius

КОРРЕКТУРА: Sarah Sharp

ТЕСТИРОВЩИКИ

Daryl Andrews
Rodolfo Cavalcanti
Joshua Cappel
Dave Chalker
Marlus Clayton
Jacob Davenport
Amy Derrick
Collin Derrick
Kristena Derrick
Ruth Derrick
Dakota Elliot

Brad Fuller
Derek Funkhouser
Zee Garcia
Mark Garton
Stephen Glenn
Rachael Groynom
Matthew Haase
Kate Hatfield
Justin Hebels
Charlotte Hill
Nicole Hoye

Jimmy Hudson
Sean Jacquemain
Ken Jenkins
Chris Kirkman
David Ko
Daniel Loke
Darrell Louder
Adam Marostica
Kristin Matherly
James Moline
Daniel Moore

Jason Mowry
Brett Myers
Scott Nicholson
Kylie Prymus
Blaine Sistrunk
Oliveira Rocha Silva
Michael Sims
James Nathan Spencer
Will Stephenson
Devin Stinchcomb
Michal Szczerbak

Emily Tran
Bart Quicho
Bobby West
Ken Wickle
Chase Williams
Kevin Wilson
Marie Varsos
...и многие другие!

ОТ АВТОРА ИГРЫ

Прежде всего не могу передать, как я рад, что вы читаете эти строки и, возможно, готовитесь впервые сыграть в Detective: City of Angels. Выражение «труд, вложенный с любовью», пожалуй, избито, но здесь оно полностью оправдано. Detective — проект, которым я горел больше пяти лет. За это время игра развивалась и менялась, но её сердце осталось тем же, что и в самом первом неказистом прототипе, который я выложил на стол в октябре 2013 года. Я хотел создать игру, которая передаёт (насколько это под силу коробке с картоном и бумагой) ощущение, будто вы детектив в пропитанных нуаром 1940-х. Надеюсь, сыграв, вы убедитесь, что мне это хотя бы отчасти удалось.

Источников вдохновения было много: от классического кинонуара вроде «Глубокого сна» до книг Джеймса Эллроя, чей знаковый «Лос-анджелесский квартет» обязан прочитать каждый поклонник крутого детектива, и L.A. Noire от Rockstar Games, чья новаторская система допросов дала начало системе ARC. Detective многим обязан этим произведениям; надеюсь, он их достоин.

Мне достался невероятный подарок, который получают немногие авторы игр: полная и безоговорочная творческая свобода. В ваших руках — к лучшему или к худшему — мой замысел без единого компромисса — та самая игра, о которой я всегда мечтал: от текстов до игрового процесса и оформления. Но всё это было бы невозможно без невероятной работы над игрой моего сообщника Эй Джея Порфирио, который не только поверил в игру с первой же партии, но и решил многие её самые каверзные задачи; без потрясающих рисунков от руки Винсента Дютре, который вдохнул такую великолепную и подлинную жизнь в придуманные мной мир и персонажей; без финансовой поддержки более 3500 спонсоров на Kickstarter и покупателей по предзаказу; и, что важнее всего, без полной поддержки и неизменного энтузиазма Кристены, моей несравненной жены, которая терпела множество поздних вечеров и долгих часов на пути к воплощению Detective в жизнь. Город ангелов, каков он есть, не мог бы существовать без каждого из них, и я вечно им благодарен.

Эван Деррик

