

ДЕТЕКТИВ

ИГРА О СОВРЕМЕННОМ РАССЛЕДОВАНИИ

ПЕРВЫЙ СЕЗОН

Три дела о трех разных убийствах уже на столе — за работу, детективы!

Соберите следственную группу из друзей, возьмите блокноты, карандаши, кофе — и вперед!

Вы будете записывать зацепки и проводить параллели, а также научитесь отличать ложные следы от истинных.

Преступники на шаг впереди вас — обыграйте их и не дайте им уйти!

Это не игра — это настоящее расследование!

**ВНИМАНИЕ: СНАЧАЛА ПРОЧИТАТЕ ВВЕДЕНИЕ!
НЕ ЧИТАЙТЕ СТРАНИЦЫ 8-12, ПОКА НЕ НАЧНЕТЕ ИГРУ.**



СОСТАВ ИГРЫ



► 3 КОЛОДЫ РАССЛЕДОВАНИЙ

В каждой колоде — 23 карты зацепок и 1 карта-обложка

► **Не смотрите и не читайте карты, пока не получите соответствующее указание.**



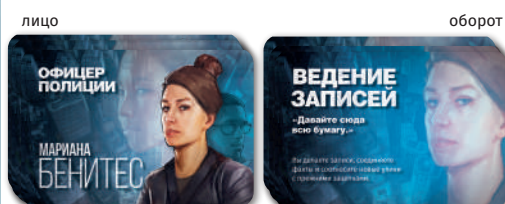
► 7 ЖЕТОНОВ НАВЫКОВ



► 1 ДЕРЕВЯННАЯ ФИШКА ВРЕМЕНИ



► 1 ДЕРЕВЯННАЯ ФИШКА СЛЕДСТВЕННОЙ ГРУППЫ



► 5 КАРТ ПЕРСОНАЖЕЙ



► 4 ОСОБЫХ ЖЕТОНА (используются в различных целях)



► 24 ПОРТРЕТА

(помеченные цифрами I, II и III для каждого из дел соответственно)

► **Не изучайте портреты, пока не получите соответствующее указание.**



► ИГРОВОЕ ПОЛЕ

► ВВЕДЕНИЕ (также руководство по базе данных)

► ПРАВИЛА

► БАЗА ДАННЫХ База полиции по каждому из дел находится по веб-адресу

antaresdatabase.com

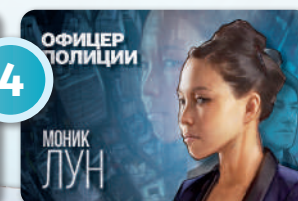
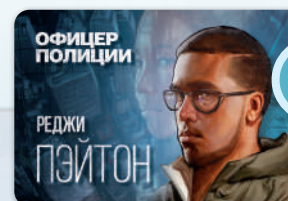


ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

▶ ПЕРЕД КАЖДЫМ РАССЛЕДОВАНИЕМ:

1. Разместите игровое поле в центре стола.
2. Возьмите нужную колоду расследования и положите ее над полем.
3. Найдите в правилах введение к делу, которое собираетесь расследовать.
 - ▶ «По естественным причинам» — стр. 8
 - ▶ «Кровь, чернила и слезы» — стр. 9
 - ▶ «Железное алиби» — стр. 11
4. Каждый игрок выбирает персонажа и берет его карту.

Персонажи не меняют игровые механики, поэтому вы можете выбрать любого. На обратной стороне карт персонажей описаны роли, которые вы можете брать на себя в ходе расследования.
5. Убедитесь, что на столе есть все для того, чтобы делать записи. Много записей.
6. Войдите в базу данных (<https://antaresdatabase.com>) и выберите дело, которое собираетесь расследовать.
7. Завершите подготовку, следуя указаниям во введении к выбранному делу.



ОБ ИГРЕ

▶ 3 ОСНОВНЫХ КОНЦЕПТА

В ходе игры вы будете иметь дело с тремя основными концептами: **ИНФОРМАЦИЯ**, **ВРЕМЯ**, **МЕСТО**.

▶ ИНФОРМАЦИЯ

Двумя главными источниками информации для вас будут:

▶ КАРТЫ ЗАЦЕПОК

Колода расследования состоит из 23 карт-зацепок. На этих картах вы найдете: описания мест преступления, показания очевидцев, улики и прочие подробности. У каждой зацепки в игре есть индивидуальный номер (например, #103).

▶ БАЗА ДАННЫХ

В базе данных (antaresdatabase.com) содержится информация, которую вам предоставляет полиция, ФБР, Министерство обороны и прочие службы. Информация из базы данных отмечается символом @ (например, ФАЙЛ@101).



▶ ВРЕМЯ

На расследование уходит время. На каждое дело вам будет отведено определенное количество часов. Вы тратите время на изучение зацепок и перемещение между разными местами в городе.

Каждый раз, когда вы тратите время, двигайте фишку времени ⬇️ вниз по шкале времени на указанное количество часов (делений). Вы никогда не знаете, сколько времени отнимет та или иная зацепка.

Пример: чтобы изучить зацепку #102, вам нужно находиться в лаборатории. Поскольку фишка следственной группы уже в лаборатории, вы смотрите, сколько часов отнимает изучение зацепки. На карте зацепки #102 указано «2 ч». Значит, вы должны переместить фишку времени ⬇️ с деления «14» (текущее время) на деление «12».



Когда ⬇️ достигнет деления «5», проведите мозговой штурм — по очереди выскажите ваши мнения. Каков ваш ответ на основной вопрос дела и почему? Какие вы нашли улики? Вы полагаетесь на разум или интуицию? Используйте эту паузу, чтобы собраться с мыслями и сосредоточиться на цели расследования перед финальным рывком.

Когда ⬇️ достигнет деления «1», изучите одну последнюю карту зацепки (сколько бы времени она ни отнимала). На этом ваше время истекает: переходите к итоговому отчету.

▶ МЕСТО

На игровом поле отмечено несколько мест, между которыми вы будете перемещаться, чтобы изучать разные зацепки. Если зацепка ведет вас к новому месту, вы должны:

1. Передвинуть ☁ в нужное место на игровом поле.
2. Передвинуть ⌚ на **1 час** — вы тратите время на перемещение.

▶ **ВАЖНО:** если ☁ уже в локации зацепки, то не двигайте ☁.

Пример: чтобы изучить карту зацепки #105, вам нужно быть в кампусе. Но вы в лаборатории, поэтому вам нужно передвинуть ☁ в кампус, а ⌚ — на один час.

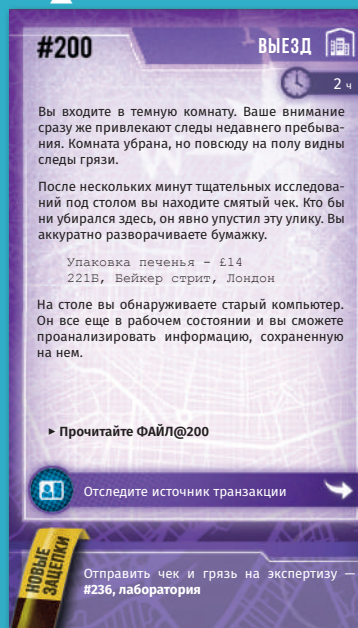


ХОД ИГРЫ

Чтобы расследовать дело, вы будете совершать различные действия. Крайне важно обсуждать каждое действие и решение всей командой. Помните о том, что некоторые действия отнимают время — а оно сильно ограничено.

▶ КАРТА ЗАЦЕПКИ

НОМЕР КАРТЫ



- ▶ МЕСТО
- ▶ РАСХОД ВРЕМЕНИ
- ▶ ТЕКСТ КАРТЫ

- ▶ УКАЗАНИЕ
- ▶ ПРОРАБОТАТЬ ЗАЦЕПКУ
- ▶ НОВЫЕ ЗАЦЕПКИ



▶ ВЫ МОЖЕТЕ СОВЕРШАТЬ СЛЕДУЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ:

- ▶ Изучить зацепку
- ▶ Проработать зацепку
- ▶ Работать с базой данных
- ▶ Взять портрет
- ▶ Особые указания на карте или во введении к делу позволяют совершать уникальные действия

► ИЗУЧИТЬ ЗАЦЕПКУ



В ходе расследования вы изучите не одну карту зацепки — но вряд ли успеете собрать их все. Первые зацепки вы обнаружите уже во введении к делу и в базе данных. Выбрав зацепку, вы обязаны изучить ее полностью. Нельзя сначала посмотреть, сколько времени отнимет зацепка и только потом ее изучить.

► ЧТОБЫ ИЗУЧИТЬ ЗАЦЕПКУ:



1. Найдите в колоде расследования карту зацепки с нужным номером. Номер указан сверху; не смотрите остальную часть карты и заднюю сторону.
2. Если необходимо, передвиньте  и .
3. Зачитайте вслух текст карты.
4. Следуйте указаниям на карте зацепки в том порядке, в котором они перечислены. Вы встретите такие указания, как «внесите, прочитайте, выберите, возьмите» (см. раздел «Указания»).
5. Если вам попадается сигнатура (отмечается буквами СД, СМ или СДНК), введите ее в раздел «Сигнатуры» в базе данных (см. «Руководство по базе данных»).
6. Если зацепку можно проработать — решите, будете ли вы это делать (см. раздел «Проработать зацепку»).
7. Запишите новые зацепки, указанные в нижней части карты.
8. Если вы изучили карту с обеих сторон (проработали зацепку или перевернули карту по указанию), положите ее слева от игрового поля. Если вы изучили только лицевую сторону карты, положите ее справа.

► **ВАЖНО:** этот пункт — один из ключевых. Всегда помните, что карты слева от поля вы можете в любой момент времени просмотреть с обеих сторон, а карты справа — только с лицевой стороны. Внимательно следите за этим!

► О ЧЕМ НУЖНО ПОМНИТЬ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ЗАЦЕПОК

- Иногда, чтобы получить информацию или выполнить инструкции, нужно потратить жетоны навыка . В редких случаях вы будете получать дополнительные .
 - Новые зацепки, перечисленные в нижней части карты, — это зацепки, которые вы можете изучить далее. Перед тем как приступить к новым зацепкам, полностью изучите текущую.
 - Не удивляйтесь, если к концу игры многие зацепки останутся неизученными. Ваша цель — не изучить всю колоду и базу данных, а раскрыть дело, используя ту информацию, которую вам удалось получить.
 - Указания на карте зацепки выполняются в том порядке, в котором они перечислены. Если за указанием изучить еще одну карту зацепки следуют другие указания, вы должны сначала полностью прочитать новую карту и выполнить указания на ней, только после этого вернуться к предыдущей карте.
- **ВАЖНО:** вы должны полностью прочитать карту и выполнить указания на ней, прежде чем изучать новую зацепку.


► УКАЗАНИЯ



- Символ : вы можете перевернуть карту и прочитать текст на ее обратной стороне. Чаще всего для этого нужно потратить тот или иной , но иногда это можно будет сделать просто так.
- «ПРОЧИТАЙТЕ»: вы должны не только прочитать обозначенную карту зацепки, но и выполнить все ее указания. Если карта указывает прочитать несколько других карт, их нужно читать в обозначенном порядке.
- «ВЫБЕРИТЕ»: вы должны выбрать один из предложенных вариантов действий. После этого выбора нельзя изучать последствия других вариантов.
- «ВОЗЬМИТЕ»: вы получаете нечто, что поможет (а в некоторых случаях помешает) вашему расследованию.
- «ВНЕСИТЕ СД, СМ, СДНК»: добавить найденную сигнатуру в базу данных.

НОВЫЕ
ЗАЦЕПКИ

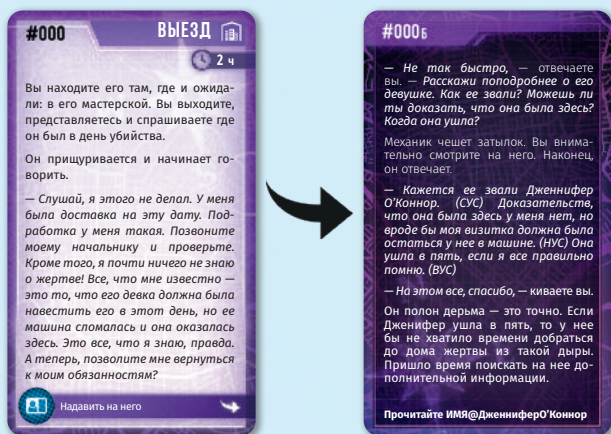
ХОД ИГРЫ

▶ ПРОРАБОТАТЬ ЗАЦЕПКУ


Некоторые карты зацепок содержат информацию на обратной стороне. Как только вы полностью изучите такую зацепку, вы можете ее проработать, то есть перевернуть карту и получить новую информацию, зацепки и указания. Чтобы проработать зацепку, нужно потратить указанный на карте .

Когда у вашей команды есть возможность проработать зацепку, вы должны вместе решить, будете ли вы это делать, и сбросить . Если вы решаете не прорабатывать зацепку, вы НЕ СМОЖЕТЕ сделать это в дальнейшем. Конечно же, у вас не будет достаточно , чтобы проработать все зацепки, так что к этому решению нужно подходить ответственно.

Пример: вы изучаете зацепку — допрашиваете подозреваемого. На передней стороне карты представлены его показания. Они звучат неубедительно, и вы сходите в во мнении, что этот человек что-то скрывает, хотя алиби у него надежное. На карте обозначена возможность проработать зацепку, то есть хорошенько надавить на подозреваемого. Вы должны выбрать: довольны ли вы полученной информацией или стоит копать глубже?



Если вы проработали зацепку, положите карту слева от поля: вы можете в любое время перечитать информацию с обеих сторон.

- ▶ **ВАЖНО:** в редких случаях вы будете изучать несколько зацепок одновременно (в основном благодаря указанию «прочитайте»). Это можно делать в любом порядке после ознакомления с картами.
- ▶ **ВАЖНО:** если на карте нет символа  или же вы решили не прорабатывать зацепку, то положите карту справа от игрового поля: информация на ее обратной стороне для вас больше не доступна.

▶ РАБОТА С БАЗОЙ ДАННЫХ

В ходе расследования вы регулярно будете получать информацию из базы данных на сайте «Антареса». Выберите нужную категорию и введите номер или имя персонажа. Такое указание выглядит следующим образом: ИМЯ@, ФАЙЛ@, ДОПРОС@, ПРОЧЕЕ@.

Пример: вы узнаете имя очередного подозреваемого — Роберт Боггс. Соответственно, указание на карте гласит: «Прочитайте ИМЯ@РобертБоггс». Вы заходите в базу данных, выбираете категорию «Личные дела» и вводите «Роберт Боггс» в поле ввода полного имени. Вы увидите досье на Роберта Боггса: всю информацию, которую имеет на него полиция, и, возможно, другие источники.

Пример: вы узнаете, что на месте преступления была некая Табита Роуз. По условию карты #032 вы можете поговорить с ней, то есть прочитать ДОПРОС@032. Зайдите в базу данных, выберите категорию «Допрос» и введите «032». Вы увидите текстовую запись допроса.


- ▶ **ВАЖНО:** вы можете знакомиться с новой информацией из базы данных, только получив соответствующее указание. Никогда не вводите в базу данных имена и цифры раньше этого момента.
- ▶ Работа с базой данных не отнимает игровое время.
- ▶ Вы можете в любой момент вернуться к информации из базы данных, которую получили ранее.
- ▶ Иногда в базе данных встречаются ссылки на информацию, которая также хранится в базе данных. Если эти ссылки помечены символом @, вы можете переходить по ним напрямую.

► ВЗЯТЬ ПОРТРЕТ

Некоторые карты зацепок содержат указание «Возьмите портрет #х». Портреты должны лежать лицевой стороной вниз, так как их номер указан на рубашке. Найдите портрет с указанным номером и возьмите его. Несколько зацепок в одном расследовании могут указывать на один и тот же портрет; если вы уже взяли этот портрет, то ничего не происходит. Портреты помогут вам в организации записей, которые вы ведете по ходу расследования.

► **Пример:** вы изучили зацепку с указанием «Возьмите портрет #1». Теперь возьмите портрет с цифрой «1» на рубашке. Вы можете — более того, мы вам советуем — сразу включить этот портрет в схему вашего расследования.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

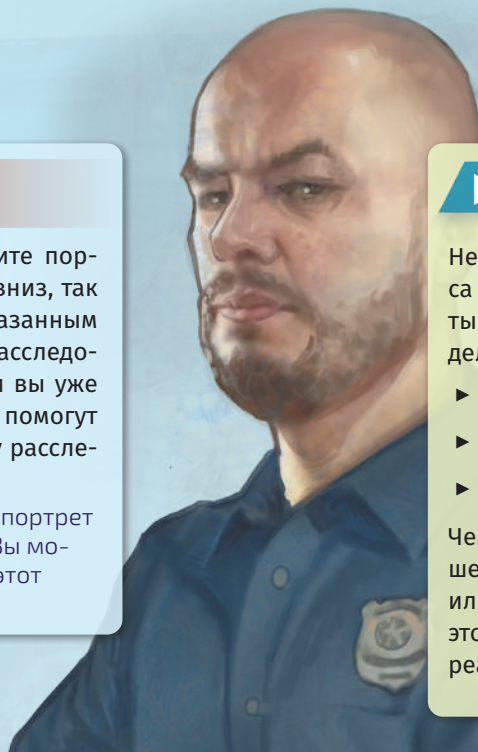
Для раскрытия каждого дела вам будет выделено определенное количество часов (например, 20). Когда  достигает деления «5» на шкале времени, не забудьте провести мозговой штурм. Когда, наконец, вы переходите на деление «Итоговый отчет», расследование прекращается. Вы должны зайти в базу данных и выбрать в меню «Итоговый отчет».

Ни одна карта не содержит готовых ответов на вопросы итогового отчета. Вы должны общими усилиями прийти к верным умозаключениям. Вы не секретари, а настоящие детективы!

Чтобы дело считалось раскрытым, нужно набрать не менее определенного количества очков.

- **Основные вопросы, напрямую касающиеся цели расследования, приносят больше всего очков.**
- **Найденные улики автоматически добавляют некоторое количество очков.**
- **В некоторых отчетах вам предлагается ответить на вопросы, которые лишь косвенно связаны с делом. Они приносят наименьшее количество очков.**

Набрать максимальное количество очков довольно трудно, ведь вам откроются не все зацепки. Не переживайте, если ваш финальный счет окажется меньше, чем вы надеялись. Никто не говорил, что будет легко!



► УРОВЕНЬ СТРЕССА

Некоторые персонажи во время допроса или даже простого разговора испытывают стресс. Иногда вы можете определить уровень этого стресса:

- **НУС (низкий уровень стресса)**
- **СУС (средний уровень стресса)**
- **ВУС (высокий уровень стресса)**

Чем выше уровень стресса, тем больше вероятность того, что человек лжет или скрывает информацию. Впрочем, это может быть просто эмоциональной реакцией.

Когда вы завершите итоговый отчет, система автоматически выдаст финальный счет. Вы увидите, удалось ли вам раскрыть дело.

- **Если дело раскрыто — наши поздравления, отличная работа!**
- **Если дело не раскрыто, вы можете пройти его заново или перейти к другому делу.**

► ПОВТОРНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Если вы хотите заново пройти дело, соберите все карты зацепок и сложите их в колоду в порядке возрастания. Убедитесь, что в колоде присутствуют только карты этого дела (по первой цифре в порядковом номере). Карты должны лежать стороной с буквой «Б» вниз.

Затем перезапустите дело в базе данных. Вся информация будет стерта, причем правила все так же запрещают вам искать файлы, пока вы не получите соответствующее указание на карте зацепки. Хорошо подумайте, действительно ли вы хотите пройти дело с нуля. Если да, то не забудьте провести подготовку в соответствии с введением!

Пример: чтобы заново пройти дело «По естественным причинам», расположите все 23 карты с номерами, начинающимися на «1», в порядке возрастания стороной с буквой «Б» вниз.



ПО ЕСТЕСТВЕННЫМ ПРИЧИНАМ

Дело 1

14 апреля 2019 года. 8 AM. Ричмонд, штат Вирджиния

Вы заходите в зал для брифинга на первом этаже. Делавэр явно вас ждал: на настенных мониторах открыты все необходимые фотографии и документы.

Папка с этими файлами называется «кампус19».

— Нам досталось очередное необычное дело, — говорит Делавэр, когда все рассаживаются.

— На этот раз позвонили аж из ФБР, — на ваше удивление он лишь улыбается и кивает. — Любопытно, да? Но обо всем по порядку. Вчера в Университете Содружества Вирджинии обнаружили тело профессора Келвина Хиггса. Оно было в лаборатории Института биологии, что по соседству с кафедрой судебной медицины.

На экранах появляется фотография троих ученых в лаборатории.

— Хиггс — крайний справа, самый молодой. Слева от него профессор Джоэл Вольски и профессор Зеллингер. Они работают в Институте биологии. Хиггс был блистательным ученым и, к тому же, консультантом ФБР. На первый взгляд, его гибель кажется случайной, но ФБР в случайности не верит, особенно когда дело касается их сотрудников. Пользуясь своими связями, они настояли на вскрытии и тщательном изучении тела. Так вот: скорее всего, смерти Хиггса кто-то поспособствовал.

— ФБР доверило это дело нам. Нужно соответствовать, — Делавэр строго оглядывает вас.

На экранах появляются фотографии университетского кампуса и окрестностей.

— Узнайте, кто убил Хиггса и почему. Отчет должен быть у меня на столе как можно быстрее. Удачи!

▶ ЦЕЛЬ РАССЛЕДОВАНИЯ

- ▶ Узнать, кто убил профессора Хиггса. Выявить мотив убийства.

▶ ПОДГОТОВКА К РАССЛЕДОВАНИЮ

- ▶ Положите 🇺🇸 на деление «22» шкалы времени.
- ▶ Положите ☁️ на «Кампус».
- ▶ Возьмите количество 🕒, равное 6 минус число игроков.
- ▶ Возьмите колоду портретов с цифрой «1» на рубашке и положите ее лицевой стороной вниз рядом с полем.
- ▶ Прочитайте ФАЙЛ@100
- ▶ Возьмите портрет #7

▶ НОВЫЕ ЗАЦЕПКИ

- ▶ Изучите отчет судмедэксперта по вскрытию — #101, лаборатория
- ▶ Осмотрите место преступления — #102, кампус
- ▶ Узнайте, что делал Хиггс для ФБР — #103, штаб-квартира
- ▶ Расспросите местных полицейских, как шло дело, пока его не передали вам — #104, полицейский участок

КРОВЬ, ЧЕРНИЛА И СЛЕЗЫ

Дело II

11 октября 2019. Где-то в Великобритании.

Викторианский особняк скрипит и стонет с каждым порывом сурового ветра.

Ужин в окружении роскоши казался прекрасной затеей, но за столом сложилась такая напряженная обстановка, что вы уже не рады быть здесь. Вы уже трижды нарушили этикет в обращении с приборами и чуть не пролили вино на белоснежную скатерть.

Вас не должно было быть здесь, но, увы, ваш начальник не смог поехать, и кто-то должен был поехать вместо него. Бен Хэмптон близко дружил с прежним главным констеблем вашего управления. С тех пор как тот умер, Хэмптон каждый год приглашает представителя полиции на прием в своем доме. Отказать было бы невежливо.

Особняк расположен в нескольких часах езды от города, окруженный густыми лесами и непроходимыми болотами. Кроме того, из-за штормового предупреждения все дороги, ведущие от строения, перекрыты; до утра отсюда никто не уедет. Что ж, тут хотя бы тепло и кормят бесплатно.

Блюда и десерты сменяют друг друга, пока прислуга не сообщает, что ужин окончен и настало время для главного события вечера. Вас вместе с гостями ведут в кабинет, где Бен Хэмптон, страстный знаток истории, готовится прочитать перед почтенной публикой нечто из семейных архивов. Лучше не придумашь.

Хэмптону уже за шестьдесят, но он сохранил отменное здоровье. Даже сидя в своем кресле, он выглядит самым энергичным из всех присутствующих. Когда он встает, все тут же затихают. Хэмптон достает из кармана ключ, на несколько минут выходит из кабинета... и возвращается с большим, старым, потертым конвертом. Он поднимает его так, чтобы все могли как следует разглядеть.

— *Каждый год мы собираемся здесь в годовщину смерти моего отца, который, как и его отец, хотел, чтобы история семьи не затерялась в веках.*

Раздаются почтительные хлопки.

— *Вспомним же славные дни этого старого особняка.*

Некоторые гости отчаянно зевают. Начальник предупреждал вас, что будет скучновато. Каждый год Бен Хэмптон показывает новые документы из семейного архива, которые не интересны никому, кроме него самого.

Стоя у камина, он наливает вино в антикварный бокал, ставит его на столик возле кресла и аккуратно, даже трепетно, открывает конверт.

— *Купчая от 1834 года, написана рукой Альберта Хэмптона.*

Старик облизывает палец и перелистывает страницу. Лорин Думстик, сорокалетняя дама-реставратор, негромко охает от такого обращения с историческим артефактом.

— *Итак. От имени... — Хэмптон кашляет, ослабляет воротник рубашки, снова кашляет. — Прошу прощения. От имени...*

Документы выпадают из его рук и медленно опускаются на персидский ковер.

— *Господи боже, Бен!* — вскрикивает его жена Беатрис Хэмптон и бросается к нему.

Хэмптон падает на пол. Он не может дышать; его глаза вылезают из орбит, стеклянный взгляд направлен на потолок.

Дворецкий бежит к телефону, чтобы вызвать скорую. В дверях появляется заспанный мужчина — как вам известно, это начальник охраны Хэмптона.

Кажется, что самообладание сохранил только сын Хэмптона Джон. Лорин Думстик — единственный человек, кроме вас, не входящий в семью или обслугу, — сидит неподвижно, прикрывая рот ладонью.

— *Они... и правда... прокляты,* — старик выдавливает слова, сжимая конверт в руке.

— *Бен, что ты такое говоришь, это нонсенс!* — кричит Беатрис, тряся мужа за руку.

Вы спешите оказать хозяину первую помощь, но не успеваете вскочить со стула, как Хэмптон кашляет в последний раз и испускает дух.

В кабинете повисает тишина, нарушаемая лишь тихими всхлипами Беатрис. Гости в полном недоумении смотрят на тело хозяина дома — возможно, надеясь, что это лишь глупая выходка, чтобы хоть как-то развеселить публику.

Наконец, вы слышите слова Анджелины, сестры Беатрис.

— *Это невозможно...* — ее голос дрожит. — *Не трогай документы! Руки тоже!*

— *Анджелина права,* — говорит Джон. — *Есть там проклятье или нет, к документам лучше не прикасаться.*

Он отпихивает бумаги от тела отца ногой. Некоторые листки попадают в горящий камин.

Вы с миссис Думстик выходите в коридор; в кабинете остаются только члены семьи. Но перед этим вы успеваете, надев латексную перчатку, вытащить ключ от библиотеки из кармана Бена Хэмптона.

Что ж, отпуск был недолгим. Вы пытаетесь позвонить хоть куда-нибудь, но сигнала нет. Вздохнув, вы достаете из кармана блокнот. Интуиция — впрочем, как и здравый смысл — подсказывает, что в этом доме что-то не так. Неужели кто-то хотел смерти Бена Хэмптона? Если да, то почему?

▶ ЦЕЛЬ РАССЛЕДОВАНИЯ

- ▶ Выясните, была ли смерть Бена Хэмптона убийством. Если да, то определите убийцу и его мотив.

▶ ОСОБОЕ ПРАВИЛО

- ▶ В этом деле есть только одна локация — старинный британский особняк, поэтому вы не будете тратить время на перемещение. Более того, каждая карта зацепки отнимает ровно час времени.

▶ ПОДГОТОВКА К РАССЛЕДОВАНИЮ

- ▶ Положите 🕒 на деление «14» шкалы времени.
- ▶ В этом деле не используются 🏠.
- ▶ Возьмите колоду портретов с цифрой «11» на рубашке и положите ее лицевой стороной вниз рядом с полем.
- ▶ В этом деле вам не понадобится 🗑️.
- ▶ Прочитайте ФАЙЛ@200
- ▶ Возьмите портрет #10

▶ НОВЫЕ ЗАЦЕПКИ

- ▶ Поговорите с членами семьи Бена — #204
- ▶ Поговорите с персоналом и гостями — #208
- ▶ Поговорите с начальником охраны — #211

НОВЫЕ
ЗАЦЕПКИ

ЖЕЛЕЗНОЕ АЛИБИ

Дело III

13 мая 2020, 9:30 AM. Бостон, штат Массачусетс

Вы приезжаете в участок и заходите к себе в кабинет, где вас на рабочем столе поджидает кипа бумаг.

— *Наконец-то,* — раздается из-за спины голос Делавэра, вашего начальника. — *Что, в кофейне была очередь?*

Он явно раздражен и сразу переходит к сути дела.

— *Вчера вечером убили Роберта Парксона. Мужчина сорока пяти лет. Тело обнаружил сотрудник мотеля. Как мне доложили, ему дважды выстрелили в грудь с близкого расстояния. Криминалисты дежурят там с полуночи. Тело перевезли в морг на судмедэкспертизу. Недавно звонили из лаборатории — у них полно материала. В мотеле почти не было постояльцев, так как район не из популярных.*

В кабинет входит полицейская и вручает вам еще пару документов.

— *Судя по найденным уликам, это дело может иметь отношение к мафиозным разборкам в городе,* — говорит она. — *В лаборатории говорят, на месте преступления их было немерено.*

— *Какой-то придурок опубликовал репортаж об убийстве в своем блоге, и теперь об этом судачит весь город,* — добавляет Делавэр.

— *Его зовут Дэвид Хау. Если бы не мафия, он никогда не обрел бы такой известности и такого состояния. Он уже много лет ведет блог о преступном мире Бостона.*

Делавэр чешет затылок.




— *Дело нужно закрыть как можно быстрее. Разберитесь, что произошло, пока СМИ не объявили на весь город «войну мафий». Приступайте. У вас ровно двадцать четыре часа.*



▶ ЦЕЛЬ РАССЛЕДОВАНИЯ

- ▶ Выясните, кто и с каким мотивом убил Роберта Парксона

▶ ПОДГОТОВКА К РАССЛЕДОВАНИЮ

- ▶ Положите  на деление «24» шкалы времени.
- ▶ Положите  на «Полицейский участок».
- ▶ Возьмите количество , равное 6 минус число игроков.
- ▶ Возьмите колоду портретов с цифрой «III» на рубашке и положите ее лицевой стороной вниз рядом с полем.
- ▶ Прочитайте ФАЙЛ@300
- ▶ Возьмите портрет #22

НОВЫЕ
ЗАЦЕПКИ

▶ НОВЫЕ ЗАЦЕПКИ

- ▶ Изучите отчет о вскрытии тела и отчет криминалистов о месте преступления — #307, лаборатория
- ▶ Поговорите с Дэвидом Хау о его статье — #320, выезд
- ▶ Отправьтесь к месту преступления — #315, выезд

▶ СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

РАЗРАБОТКА:

Игнаций Тшевичек, Мерри Новак-Тшевичек, Вероника Спира

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН:

Ева Косторц, Рафаль Шима

ИЛЛЮСТРАЦИИ: Матеуш Бельски, «The Creation Studio», Мацей Яник, Майя Буднер, Томаш Едрушек

ПРАВИЛА: Тайлер Браун, Джоанна Кьянка, Вероника Спира

ВЫПУСКАЮЩИЙ ПРОДЮСЕР:

Гжегож Полевка



BOARD GAMES
— THAT TELL —
STORIES

BITS logo by Jerry Fedlin

© 2020 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów,
Poland. Все права защищены.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик:
Даниил Яковенко

Редактор:
Алиса Павлова

Дизайнер-верстальщик:
Елена Шлюйкова

Руководитель проекта:
Андрей Мательский

Общее руководство:
Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2020 —
правообладатель русскоязычной
версии игры. Все права защищены.

9 дел и разгадке!

