

ДЕТЕКТИВ

ИГРА О СОВРЕМЕННОМ РАССЛЕДОВАНИИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Добро пожаловать в «Антарес», детективы! Вы находитесь в самом технически развитом агентстве по расследованию преступлений в мире. Работая здесь, вы будете действовать под юрисдикцией Федерального бюро расследований, поэтому считайте себя работниками судебной системы.

В течение первого года оперативной работы за нашей деятельностью будут пристально следить общественность, пресса и Министерство юстиции США. Агентство было создано для расследования самых необычных преступлений, и в своей работе вы будете использовать последние достижения техники, судебной экспертизы и психологии. У вас нет права на ошибки или сомнения. Полагайтесь на свою квалификацию и профессиональную этику, а также на личные навыки, которые в скором времени вам придется использовать по максимуму. Ничто не должно помешать вам во время расследования!

Кстати, обеденный перерыв начинается в 12:30.

— Выдержка из вступительной речи Ричарда Делавэра,
основателя «Антареса»

▶ ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ, ДЕТЕКТИВЫ!

Перед вами кооперативная игра на дедукцию, где каждый игрок берет на себя роль детектива с уникальными способностями и навыками. Вам предстоит собирать информацию, искать улики и исследовать зацепки, чтобы раскрыть дело, представленное колодой карт. В конце расследования вам нужно будет ответить на вопросы, чтобы получить победные очки, которые и определят вашу победу или поражение.

▶ КОМАНДНАЯ РАБОТА

Поскольку эта игра является кооперативной, игроки обладают общим запасом жетонов навыков, стресса (⊕) и влияния (★). Они также отмечают время, затраченное на выполнение их совместных действий, передвигая фишку времени по шкале на игровом поле. Игроки должны изучать всю полученную информацию вместе, как одна команда. Обращение «вы» в данной игре всегда направлено на каждого члена группы.

▶ ОБЩИЙ СЮЖЕТ

Пять дел из базовой коробки игры объединены общим сюжетом. Во время игры вы можете обнаружить информацию, которая покажется никак не связанной с текущим делом. Она может как завести расследование в тупик, так и оказаться полезным сведением для ваших будущих расследований. Таким образом, если вы впервые получили информацию и не понимаете ее ценности, не спешите расстраиваться, возможно, она будет крайне полезна позже.

▶ ОДНО ДЕЛО — ОДНА КОЛОДА

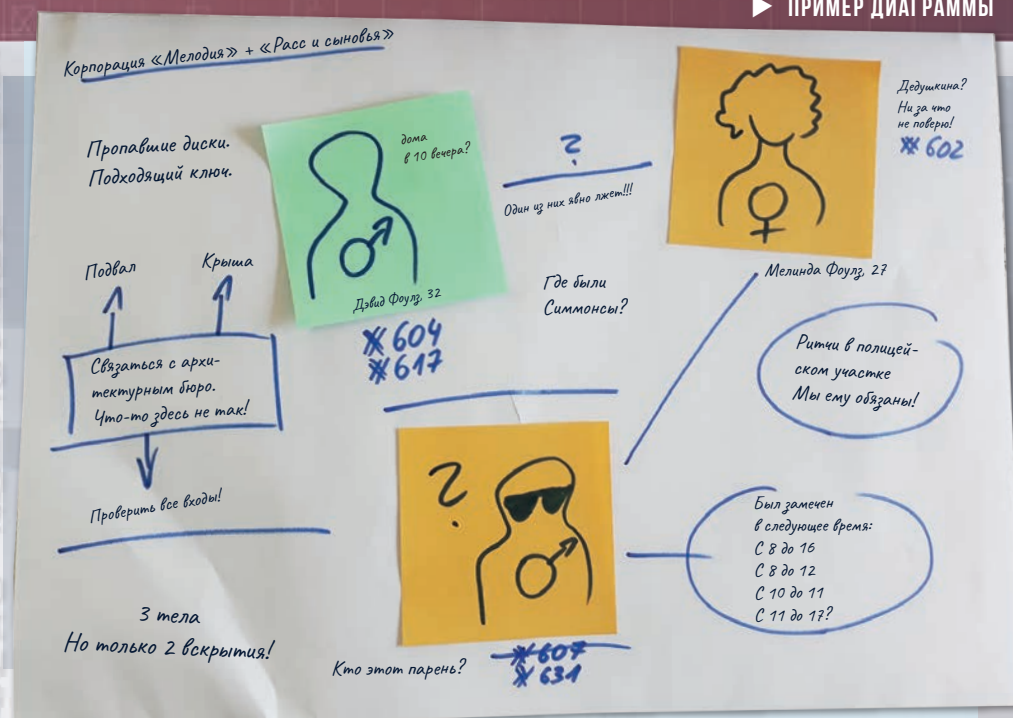
Каждое расследуемое дело состоит из отдельной колоды в 36 карт: 1 карта-обложка и 35 карт зацепок. Не просматривайте и **не перемишивайте** эту колоду! Берите из нее карты только тогда, когда получаете соответствующее указание. Если не сказано иное, зачитывайте только лицевые стороны этих карт. К картам, которые вы уже взяли из колоды, вы можете возвращаться в любое время на протяжении всего сюжета.

▶ РАБОТАЙТЕ СООБЩА

В начале каждого расследования в вашем распоряжении будут определенные сведения и несколько карт зацепок. Обсудите друг с другом каждую зацепку, прежде чем выбрать дальнейшее направление своего расследования. Зачастую гораздо продуктивнее составить более широкую картину происходящего, основываясь на различных зацепках и сведениях, чем сосредоточиться только на одном направлении.

▶ ЗАПИСИ

Учитывая взаимосвязь между пятью делами базовой игры, крайне важно записывать полезную информацию в течение каждого расследования. Если вы приступите к следующему делу, уже позабыв основные имена и сведения из предыдущих расследований, вам будет сложно объединить все факты в единое целое. Мы рекомендуем вам составлять диаграмму связей, записывая важные имена, информацию, даты, места, события и соединяя их между собой линиями.



▶ РАССЛЕДОВАНИЕ ДЕЛА БЕЗ ВСЕХ КАРТ

Каждое дело можно раскрыть разными способами. Однако из-за ограниченного времени вы не сможете изучить все карты из колоды и узнать всю возможную информацию. Как правило, за одно расследование команда изучает около 20 карт.

В конце расследования не расстраивайтесь из-за того, что вы не увидели всех карт колоды. Это игра на дедукцию, и гораздо важнее то, как вы объединили воедино все полученные элементы, а не то, как много информации смогли найти.

▶ В ИГРЕ НЕТ КАРТЫ «ВЫ ПОБЕДИЛИ!»

Детектив — это не книга-игра, и в ней нет последней главы, где вас поздравят с победой и подведут итог всей истории, нет последней карты, которая завершит расследование. Вся информация распределена между множеством разных карт, и вам предстоит собрать как можно больше сведений, чтобы выстроить теорию и найти ответы на финальные вопросы.

Запомните, в эту игру нельзя победить, обладая какой-то определенной картой. В итоговом отчете вам предстоит дать ответы исходя из собранной во время игры информации. Ваше расследование не продвинется, если вы просто сконцентрируетесь на вытягивании карт из колоды в надежде, что последняя из них принесет вам победу. Этого не случится.

#совет_от_авторов

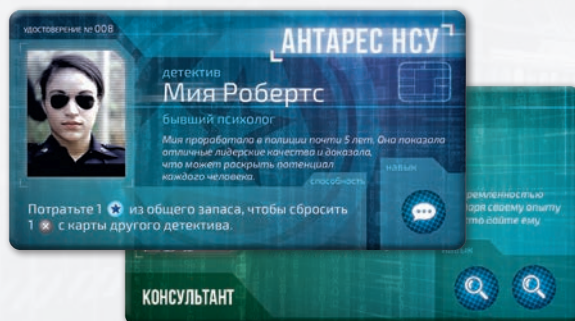
Одно расследование может длиться более 3 часов, и игра скорее всего займет у вас весь вечер. Вы вряд ли вновь вернетесь к уже раскрытым делам, так что не стоит портить себе удовольствие, играя в спешке, в плохом настроении либо при других обстоятельствах, которые не позволят вам в полной мере насладиться игрой. Выберите хорошее тихое место, включите фоновую музыку, расслабьтесь и станьте настоящими детективами!

▶ ИГРОВОЕ ПОЛЕ



На игровом поле изображены все основные места, которые детективы будут посещать во время расследования. Также на нем расположена шкала дней и шкала времени. Время — очень важный аспект игры, ведь его количество в каждом расследовании строго ограничено.

▶ 5 КАРТ ПЕРСОНАЖЕЙ



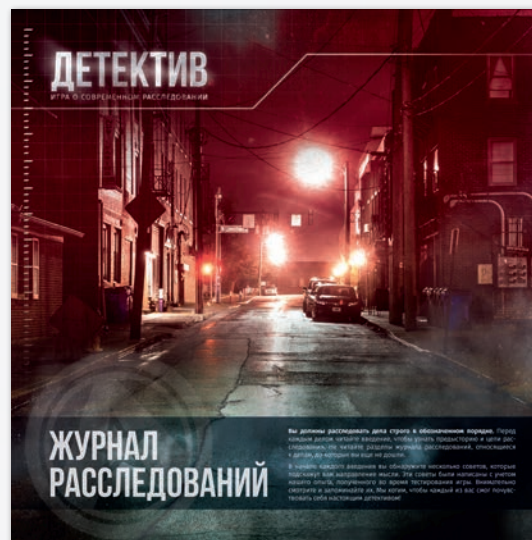
С детективами на лицевых сторонах и консультантами на обратных.

▶ 5 ОСОБЫХ ЖЕТОНОВ

01 02 03 04 05

Имеют различное назначение (в том числе могут быть дополнительными следственными группами, фишками времени или дней, запасными жетонами либо метками для важных карт зацепок). Если не сказано иное, вы можете использовать эти жетоны любым образом на ваше усмотрение.

▶ ЖУРНАЛ РАССЛЕДОВАНИЙ



Журнал расследований содержит введения к делам и особые правила для каждого из 5 дел. Не открывайте журнал до начала игры. Расследуйте все дела по порядку и не читайте введение к следующему делу, пока не завершите предыдущее.

▶ 5 КОЛОД РАССЛЕДОВАНИЙ



Не читайте и даже не раскрывайте колоду следующего расследования, пока не закончите

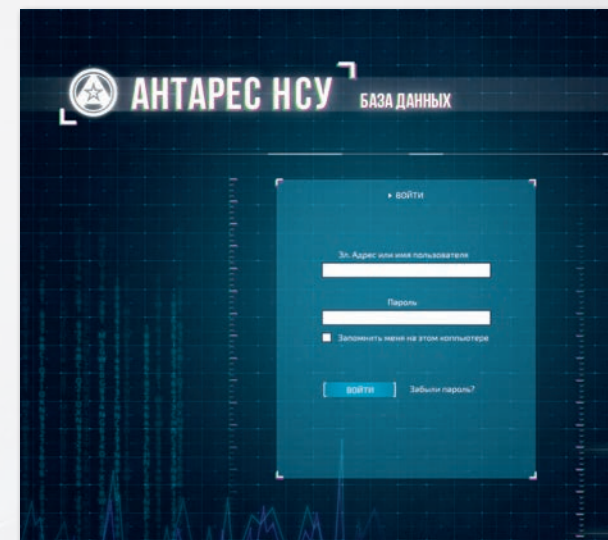
▶ КАРТЫ ФОТОГРАФИЙ ПЕРСОНАЖЕЙ



- ▶ Используйте их в вашей диаграмме подозреваемых.
- ▶ Не перемешивайте и не просматривайте фотографии во избежание спойлеров.
- ▶ Каждая карта отмечена номером на обратной стороне в правом верхнем углу. Когда на сайте «Антареса» вы встречаете фотографию персонажа, обратите внимание на номер расположенный под ней. Вы можете найти и использовать карту фотографии с таким же номером.

▶ Также в колоде вы найдете 3 пустых карты с большим знаком вопроса. Используйте их, если вы не уверены в личности подозреваемого.

▶ БАЗА ДАННЫХ «АНТАРЕСА»



У национального следственного управления «Антарес» есть собственная база данных на сайте ANTARESDATABASE.COM, в которой вы найдете свидетельства очевидцев, протоколы допросов, дополнительные материалы по каждому делу, а также досье на всех основных персонажей, с которыми вы столкнетесь в ходе игры.

▶ ДЕРЕВЯННЫЕ ФИШКИ

1 фишка времени, 1 фишка следственной группы (СГ), 1 фишка дней.

▶ ЖЕТОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ



15 жетонов влияния, 10 жетонов стресса и 5 жетонов использованных способностей.

▶ ЖЕТОНЫ НАВЫКОВ



3 жетона исследования, 3 жетона технологий, 3 жетона проницательности, 3 жетона допроса и 5 универсальных.

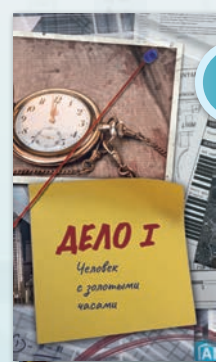
▶ РУКОВОДСТВО ПО БАЗЕ ДАННЫХ

▶ ПРАВИЛА

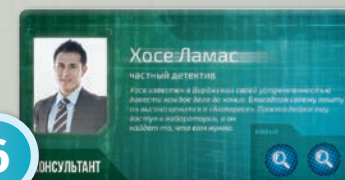
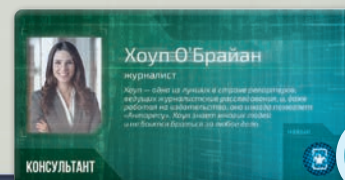
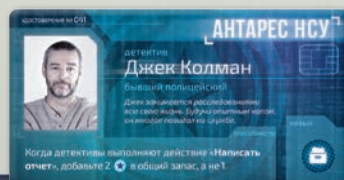
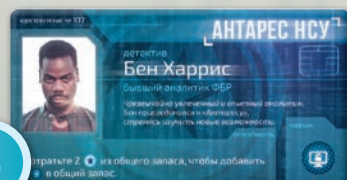
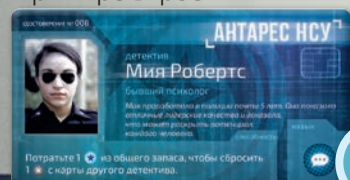
ПОДГОТОВКА К РАССЛЕДОВАНИЮ

▶ ПЕРЕД КАЖДЫМ РАССЛЕДОВАНИЕМ:

1. Поместите игровое поле на стол так, чтобы оно было видно всем игрокам.
2. Поместите фишку следственной группы (СГ) в штаб-квартиру.
3. Поместите фишку времени на деление 8:00 AM шкалы времени.
4. Поместите фишку дней на деление «День 1» шкалы дней.
5. Каждый игрок выбирает себе персонажа, кладет его карту перед собой лицом вверх и берет указанные на ней жетоны навыков (5а).
6. Переверните все неиспользуемые карты персонажей сторонами с консультантами вверх и возьмите указанные на них жетоны навыков (6а).
7. Сформируйте общий запас жетонов навыков, собрав вместе жетоны всех участвующих детективов и консультантов.
8. Зайдите на сайт «Антареса» (antaresdatabase.com). Затем выберите сюжет и дело.
9. Положите колоду расследования рядом с игровым полем.
10. Откройте журнал расследований и зачитайте введение к делу, его особые правила и изменения в подготовке к игре.
11. Убедитесь, что у вас достаточно места для записей и/или диаграммы. Можете использовать доску для маркеров или пробковую доску, если они у вас есть.
12. Убедитесь, что у вас есть доступ к интернету для поиска нужной информации в ходе расследования.



При игре втроем:



ТРИ ОСНОВНЫХ ПРАВИЛА

▶ ПРАВИЛО 1. ИНФОРМАЦИЯ

Чтобы раскрыть дело, вам нужно получить достаточно информации. Источники информации бывают трех основных типов: зацепки, база данных «Антареса» и общие знания.

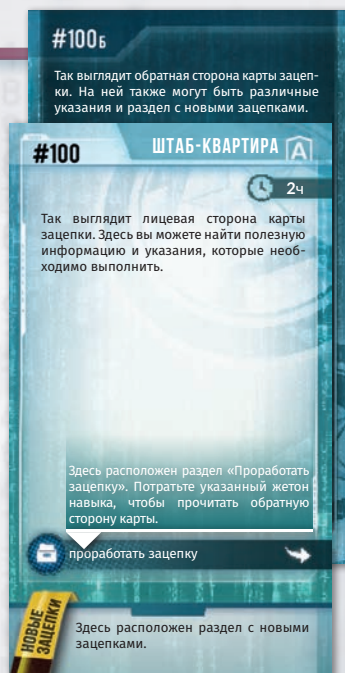
▶ # КАРТЫ ЗАЦЕПОК

Карты зацепок описывают места преступлений, свидетелей, обнаруженные доказательства, а также другую собранную во время расследования информацию. Каждая зацепка в игре представлена отдельной пронумерованной картой (например, #103).

Получив новую карту, вы можете смотреть только ее лицевую сторону. Вы можете смотреть обратную сторону карты (сторону Б), только если игра указывает вам на это.

На каждой карте указано, сколько времени вам нужно на эту зацепку и где ее можно исследовать.

Колода каждого расследования состоит из 35 карт зацепок.



▶ ПРИМЕЧАНИЕ

До начала исследования зацепки (то есть вытягивания и зачитывания карты) вы будете знать только ее номер и соответствующее ей место. Вы не будете знать, сколько времени у вас займет ее исследование, так как это зависит от многих факторов. Но вы можете предположить, как долго займет работа с зацепкой, по ее местонахождению.

ШТАБ-КВАРТИРА — система «Антареса» существенно ускоряет процессы получения информации и проведения экспертизы. Исследование таких зацепок, как правило, занимает 1–2 часа, однако допросы могут занять больше времени.

ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК И ЗДАНИЕ СУДА — изучение документов в архивах обычно занимает много времени. Такие зацепки часто требуют 2–3 часов на исследование.

ЛАБОРАТОРИЯ — передовые технологии и помощь специалистов существенно повышают эффективность вашей работы. Тем не менее исследование улик в лаборатории занимает до 4 часов.

ВЫЕЗД — некоторые полезные зацепки могут привести вас в самые разные места, но разезды по городу занимают не меньше 2 часов, если только вам не повезет с пробками.

▶ @ БАЗА ДАННЫХ «АНТАРЕСА»

В базе данных «Антареса» (antaresdatabase.com) вы можете найти информацию, хранящуюся в полиции, ФБР, а также архивах Министерства обороны и федеральных разведывательных агентств. Когда вы встречаете знак «@», вам нужно выбрать соответствующий раздел в меню и правильно ввести указанное имя или номер. Более подробная информация изложена в руководстве по базе данных «Антареса».



▶ @ ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

События игры происходят в современном мире, и вы, как главные действующие лица, обладаете доступом к любой информации, которую можно найти в интернете. Вы можете использовать такие интернет-сервисы, как Google Maps, Википедия или любые другие источники информации, какие посчитаете нужными. Мы называем это «разрушением четвертой стены». Общие знания обозначаются символом @, и, увидев его, вы можете поискать в интернете больше информации по теме. Если перед данным символом приведена определенная фраза, вам нужно ввести ее в любую поисковую систему. Более подробная информация приведена в описании действия «Искать информацию в интернете».

▶ ПРАВИЛО 2. ВРЕМЯ

Расследование преступлений требует времени. Течение игрового времени отражается перемещением фишек времени и дней по соответствующим шкалам игрового поля. Время на расследование каждого дела строго ограничено, а исследование каждой зацепки отнимает время, указанное на ее карте.

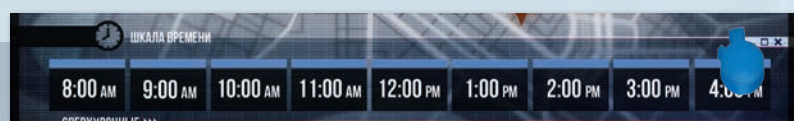
- ▶ **Когда вы берете из колоды карту зацепки, вы должны передвинуть фишку времени на количество часов, указанное на ней.**



Например: чтобы разыграть эту карту, передвиньте фишку времени на 3 часа вперед.

▶ ЗАВЕРШЕНИЕ ДНЯ

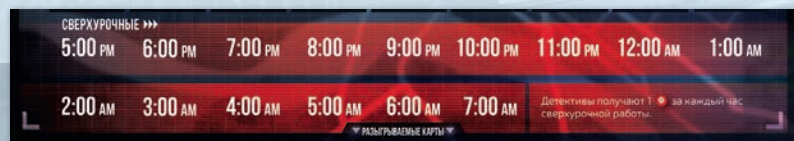
Когда фишка времени достигает деления 4:00 PM, ваш рабочий день окончен. Если вы не хотите продолжить работать сверхурочно, то переместите фишку времени на 8:00 AM, а фишку дней передвиньте на 1 день вперед, после чего уберите все жетоны использованных способностей (⊗) с карт детективов. Если вы завершили последний день расследования, вам придется закончить игру, написав итоговый отчет в базе данных «Антареса», после чего зачитать эпилог.



Вы можете завершить свой рабочий день и начать следующий в любое время, пока у вас не закончатся доступные для расследования дни.

▶ СВЕРХУРОЧНАЯ РАБОТА И СТРЕСС

Вы можете использовать деления сверхурочной работы на шкале времени, чтобы продолжить свой рабочий день после 4:00 PM. При этом вы продолжаете передвигать фишку времени по треку времени на деление 5:00 PM и далее. Вы можете продолжать работать сверхурочно столько, сколько хотите, а затем (выполнив все желаемые действия и передвинув фишку времени) наконец завершить свой рабочий день.



Иногда вам придется работать сверхурочно из-за того, что вы потратите на какую-то зацепку больше времени, чем рассчитывали, и переместите фишку времени дальше деления 4:00 PM. Но сверхурочная работа имеет свою цену:

- ▶ **Добавьте 1 ⬆ в общий запас за каждый час, отработанный после 4:00 PM.**
- ▶ **Если количество накопленных жетонов стресса станет равно или превысит ваш допустимый уровень стресса, вам придется немедленно завершить расследование (после того, как вы завершите действие, которое привело к превышению лимита) и перейти к написанию итогового отчета в базе данных «Антареса».**

▶ ПРАВИЛО 3. МЕСТА В ГОРОДЕ

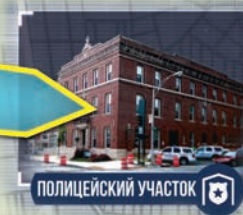
На игровом поле указаны 5 мест в городе. Штаб-квартира — это ваш офис и центр всего расследования. Полицейский участок — это место, где вы можете получить доступ к файлам и сведениям из старых дел. В лаборатории вы можете исследовать обнаруженные улики. В здании суда можно получить доступ к архиву и документам по прошедшим заседаниям, а также здесь работает несколько людей, к которым можно обратиться за полезным советом. Выезд — это все остальные места в городе: рестораны, автостоянки, дома свидетелей и т. д., а также места за пределами города.

Если вы хотите исследовать зацепку, находящуюся не в вашем текущем месте на игровом поле, вам нужно:

- ▶ **переместить фишку СГ на соответствующее место на игровом поле;**
- ▶ **передвинуть фишку времени на 1 час вперед.**

#105

ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК



Например: чтобы разыграть карту #105, детективы должны находиться в полицейском участке. Поскольку сейчас команда находится в лаборатории, они сначала должны переместить фишку СГ в полицейский участок и передвинуть фишку времени на 1 час вперед.

▶ ВАЖНО:

- ▶ **В начале каждого дня помещайте фишку СГ в штаб-квартиру.**
- ▶ **На некоторых картах не указано определенное место. Это означает, что вы можете исследовать такую зацепку в любом месте, не перемещая фишку СГ.**

ВЫ МОЖЕТЕ СОВМЕСТНО ВЫПОЛНЯТЬ СЛЕДУЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ В ЛЮБОМ ПОРЯДКЕ.

- ▶ Исследовать зацепку
- ▶ Проработать зацепку

- ▶ Написать отчет
- ▶ Использовать способность



- ▶ Искать информацию в интернете
- ▶ Искать информацию в базе данных «Антареса»

▶ ДОСТУПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

▶ ИССЛЕДОВАТЬ ЗАЦЕПКУ

В начале каждого дела в разделе «Новые зацепки» журнала расследований будет указано несколько карт. Вы можете исследовать эти зацепки в любом порядке, а также игнорировать те, которые не кажутся вам важными. Однако, как только вы берете карту зацепки из колоды, вы **ДОЛЖНЫ** разыграть ее, вы **НЕ МОЖЕТЕ** сначала посмотреть ее показатель времени и навыки, требуемые для ее проработки, а затем отказаться ее разыгрывать.

Решив исследовать определенную зацепку, вы должны сделать следующее:

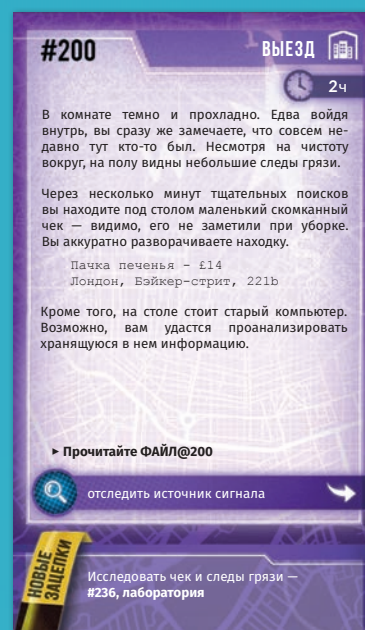
1. Найдите в колоде карту с соответствующим номером.
2. Проверьте указанное на карте место нахождения зацепки и при необходимости переместите туда фишку СГ и передвиньте фишку времени (см. «Правило 3. Места в городе» на стр. 7).
3. Проверьте показатель времени на карте зацепки и передвиньте фишку времени на указанное количество часов (см. «Правило 2. Время» на стр. 7).
4. Зачитайте вслух текст на карте и покажите ее всем игрокам. Помните, что вы не должны смотреть обратную сторону карты, если не сказано обратное.
5. Выполните все указания с карты (см. «Указания» далее).
6. Если вы обнаружили какие-либо следы (отпечатки пальцев, следы крови, образцы почвы и т. д.), введите их сигнатуру в базу данных «Антареса» в разделе «Сигнатуры» (см. «Сопоставление улик» в главе «Прочие правила» на стр. 13).
7. Решите, хотите ли вы проработать данную зацепку (см. действие «Проработать зацепку» на стр. 9).
8. Запишите все обнаруженные зацепки (см. «Новые зацепки» далее).
9. Положите карту зацепки рядом с игровым полем следующим образом:
 - ▶ Если на карте нет символа  или вы не прорабатывали эту зацепку, поместите ее справа от игрового поля в качестве напоминания о том, что вы не получили доступ к ее обратной стороне.
 - ▶ Если благодаря , проработке этой зацепки или другим указаниями вы получили доступ к обратной стороне карты, поместите ее слева от игрового поля, где вы можете отслеживать все карты, обе стороны которых вам доступны.

▶ НОВЫЕ ЗАЦЕПКИ

В разделе «**НОВЫЕ ЗАЦЕПКИ**» указаны другие зацепки, которые вы можете исследовать позже, когда захотите. Однако прежде, чем исследовать новую зацепку, вы должны полностью завершить исследование текущей.

▶ КАРТА ЗАЦЕПКИ

НОМЕР КАРТЫ (1)



- ▶ МЕСТО (2)
- ▶ ПОКАЗАТЕЛЬ ВРЕМЕНИ (3)
- ▶ ТЕКСТ КАРТЫ (4)

- ▶ УКАЗАНИЕ (5)
- ▶ ПРАБОТАТЬ ЗАЦЕПКУ (7)

- ▶ НОВЫЕ ЗАЦЕПКИ (8)

▶ УКАЗАНИЯ



Этот символ означает «переверните карту и зачитайте ее обратную сторону». Однако иногда перед этим необходимо выполнить дополнительные указания (см. «Проработать зацепку» на стр. 9).


Ключевое слово «**ПРОЧИТАЙТЕ**» означает, что вы должны немедленно прочитать указанный текст или файл в базе данных «Антареса». Если вы должны зачитать текст из нескольких источников, вы можете сделать это в любом порядке.

Ключевое слово «**ВЫБЕРИТЕ**» означает, что вы должны решить, какое из предложенных действий вы выполните, что, как правило, ведет к различным зацепкам или информации. После того как вы выберете один из вариантов, вы не можете смотреть, куда ведут остальные. Затем вы должны разыграть оставшуюся часть карты или следовать указаниям, полученным из базы данных «Антареса».

«**ДОБАВЬТЕ СЮЖЕТНУЮ КАРТУ**» — это особый тип карт, которые дают информацию для ваших будущих расследований.

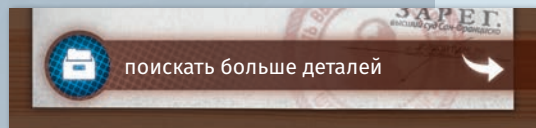
Вы также можете получить другие простые указания, не требующие разъяснений.

▶ ПОТРАТИТЬ ЖЕТОНЫ ВЛИЯНИЯ

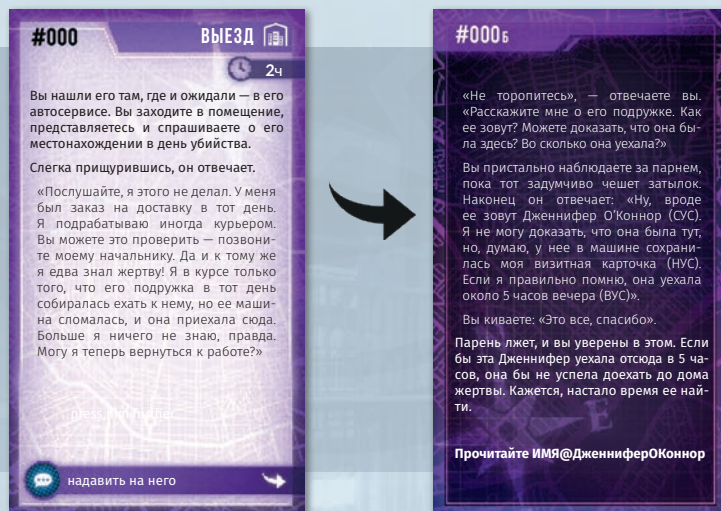
- ▶ Для получения определенной информации или из-за некоторых указаний, вам может потребоваться сбросить определенное количество  (жетонов влияния).

▶ ПРОРАБОТАТЬ ЗАЦЕПКУ

Карты зацепок двухсторонние. Проработав зацепку, вы можете получить дополнительную информацию, прочитав текст на обратной стороне карты. Для этого вы должны потратить жетон, указанный на карте в разделе «Проработать зацепку», после чего перевернуть карту, прочитать текст, записать новые зацепки и т. д.



Например: вы исследуете зацепку — допрашиваете подозреваемого. Лицевая сторона этой карты содержит показания подозреваемого, но они не очень убедительны, и вам кажется, что он что-то скрывает. Тем не менее у него есть надежное алиби. Раздел «Проработать зацепку» на карте позволяет вам надавить на подозреваемого. Будете ли вы довольствоваться тем, что узнали, или попытаетесь получить больше информации?



Когда у вас появляется возможность проработать зацепку, вы должны сразу решить, хотите ли вы потратить необходимый жетон. Тщательно обдумайте свое решение, ведь количество жетонов, доступных вам на все расследование, ограничено. Вы должны определиться с решением прежде, чем перейдете к исследованию другой зацепки.

В редких случаях вы можете одновременно исследовать несколько зацепок, что, как правило, происходит из-за ключевого слова «Прочитайте». В этом случае вы можете решить, прорабатывать зацепку или нет, зачитав карты всех исследуемых зацепок.

#совет_от_авторов

Решая, проработать зацепку или нет, полагайтесь на свою интуицию. Вы не обязаны прорабатывать каждую зацепку. Иногда это не приводит ни к чему полезному, иногда может только подтвердить то, что вы и так уже выяснили, а иногда вы сможете получить новые сведения!

▶ ПРИМЕР РОЗЫГРЫША КАРТЫ

Для начала вам нужно **взять** соответствующую **карту**. Найдите ее в колоде, не читая ничего, кроме номеров в верхней части карт. В данном примере вам нужно найти карту #336.

Если вы не находитесь в полицейском участке, вам нужно переместить туда фишку СГ и передвинуть фишку времени на 1 час вперед.

Затем вам нужно **отразить время**, которое вам понадобилось на исследование зацепки. Посмотрите на показатель времени на карте. В данном примере он равен 2 часам, поэтому вы передвигаете фишку времени на 2 часа вперед.

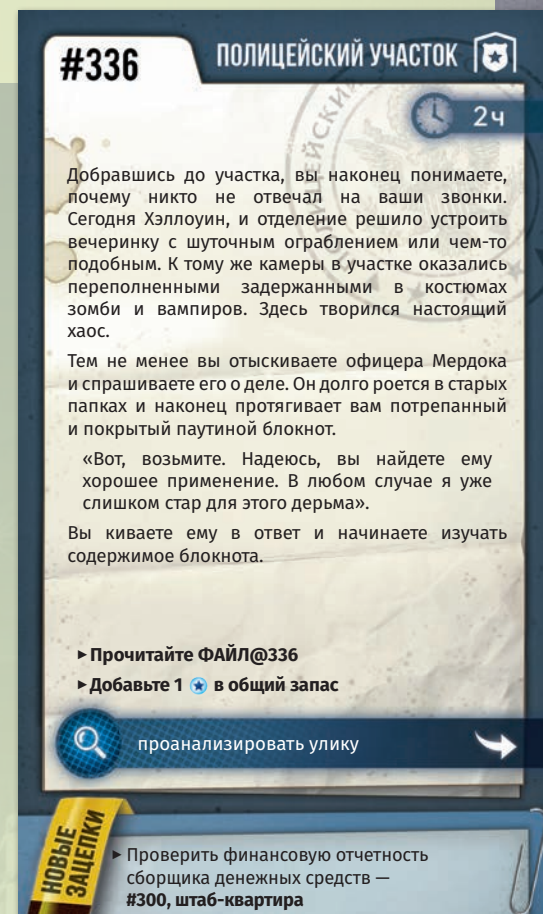
После этого вы должны **прочитать содержание карты**. Заметьте, что вы обязаны немедленно следовать всем указаниям, которые обнаружите в тексте. В соответствии с первым указанием в данном примере вам нужно открыть раздел «Файлы» в базе данных «Антареса». Введите номер файла и прочитайте его содержание. В нем упоминаются связанные с вашим расследованием улики и персонаж.

Следуйте любым указаниям, которые вы обнаружите. В соответствии со вторым указанием карты вы добавляете 1 жетон влияния в общий запас. Помните, что каждую карту можно разыграть только один раз, поэтому вы ни при каких обстоятельствах не получите этот бонус дважды.

На карте есть раздел «**Проработать зацепку**». Вы можете потратить один жетон проничательности, чтобы проанализировать упомянутую в файле улику. Принять решение, будете ли вы прорабатывать эту зацепку или нет, вы должны прямо сейчас. Если решили это сделать, прочитайте обратную сторону карты, следуя любым обнаруженным там указаниям. Затем переходите к следующему шагу. Запишите все новые зацепки, чтобы отслеживать все доступные вам возможности.

В данном примере **новая зацепка** только одна: собрать информацию об упомянутом в файле персонаже. Теперь карта полностью разыграна. Положите ее справа или слева от игрового поля в зависимости от того, получили ли вы доступ к ее обратной стороне. Иными словами, если вы проработали эту зацепку, положите ее слева, а если нет — справа.

Обсудите между собой то, что вы узнали и каким должен быть ваш следующий шаг.



► ИСКАТЬ ИНФОРМАЦИЮ В БАЗЕ ДАННЫХ

Во время игры вы часто будете сталкиваться с указанием прочитать определенную информацию из базы данных «Антареса».

Войдите в базу данных и укажите имя персонажа, чтобы получить доступ к его личному делу, либо введите номер для получения другой информации.

Пример 1: вы узнаете, что человек по имени Руперт Оуэнс является подозреваемым по расследуемому вами делу. На карте сказано: «Прочитайте ИМЯ@РупертОуэнс». Вам необходимо зайти на сайт базы данных «Антареса», выбрать раздел «Личные дела» и затем ввести «Руперт Оуэнс» в поле. Сайт выдаст вам личное дело этого человека, где хранится вся информация, собранная полицией и другими источниками.

Пример 2: вы узнали, что владелец итальянского ресторана Тони Руссо был на месте преступления. На карте #032 указано «Поговорить с Тони Руссо. Прочитайте ДОПРОС@032». Зайдите на сайт базы данных «Антареса», выберите раздел «Допросы» и введите туда «032». Сайт выдаст вам запись разговора с Тони Руссо.

► **НИКОГДА не вводите в базу данных номера или имена, обнаруженные вами в ходе расследования, если об этом прямо не указано в тексте символом @.**

► **Работа с базой данных никогда не отнимает у вас игровое время.**

► **Вы можете использовать базу данных «Антареса» в любой момент игры столько, сколько хотите.**

Более подробная информация изложена в руководстве по базе данных «Антареса».

► ДОПРОС. УРОВЕНЬ СТРЕССА

Во время переговоров, допросов или просто разговаривая с людьми, вы сможете определить уровень стресса собеседника. Он бывает трех уровней:

► **НУС — низкий уровень стресса**

► **СУС — средний уровень стресса**

► **ВУС — высокий уровень стресса**

Когда вы изучаете расшифровки разговоров, система «Антареса» может оценивать для вас уровень стресса говорящего, используя указанную терминологию.

Чем выше уровень стресса, тем больше вероятность того, что подозреваемый или свидетель лжет, скрывает информацию или по иным причинам эмоционально реагирует на вопрос.


Например, вы начинаете допрос подозреваемого:


«Мисс О'Коннор, пожалуйста, расскажите нам, где вы были 17 марта.»


«Я, как обычно, была на работе (НУС), затем я поехала домой и проколола колесо (ВУС). Я добралась до ближайшего автосервиса и ждала там, пока колесо не починили (СУС).»

Вы можете интерпретировать ее слова и уровни стресса следующим образом: проверить, была ли она на работе, очень просто, и у нее нет причин лгать об этом, так что скорее всего это правда, что подтверждается низким уровнем стресса. Вряд ли у нее была бы сильная эмоциональная реакция на обычный прокол колеса, если только это не была для нее настоящей стрессовой ситуацией. Это может быть ложью, на что указывает высокий уровень стресса. Тем не менее, кажется, она все же отправилась в автосервис, но из-за среднего уровня стресса трудно сказать, действительно ли она оставалась там. Возможно, она что-то скрывает, либо она как-то связана с работающими там людьми.

► ИСКАТЬ ИНФОРМАЦИЮ В ИНТЕРНЕТЕ



Во время игры вы будете встречать подчеркнутые фразы с символом . Это могут быть адреса, цитаты, имена, даты или другая информация, которую вы можете узнать из интернета. Такая информация не является обязательной для завершения расследования, и вы можете закончить игру, не пользуясь ею. Однако чем больше информации в вашем распоряжении, тем проще вам понять сюжет и некоторые детали расследования.

Вы можете использовать любые интернет-ресурсы, чтобы получить информацию, отмеченную символом , включая Википедию, поисковые системы (например, Google) и электронные карты (например, Google Maps).

► **Вы не должны искать в интернете информацию, если такая возможность прямо не указана символом .**

► **Если же такая возможность указана, вы можете искать в интернете информацию по данной теме в любое время в течение игры так часто, как хотите.**


► **Поиски в интернете никогда не отнимают у вас игровое время.**

...если бы не Карл Ландштейнер , мы бы не смогли это выяснить. Есть подозрения, что жертва и убийца на самом деле родственники. Я не уверен, что вам это поможет, но мы также обнаружили незначительные следы тетрагидроканнабинола  в его волосах, что говорит о его периодическом нахождении под действием наркотиков.

Например: вы можете ввести имя Карл Ландштейнер в любой поисковый сервис (или же использовать более традиционные методы поиска информации, например энциклопедию) и узнать, что он был австрийским ученым, создавшим современную классификацию крови у человека по группам. Если вы знаете группы крови фигурирующих в вашем расследовании людей, возможно, вам следует повнимательнее ознакомиться с данной темой.

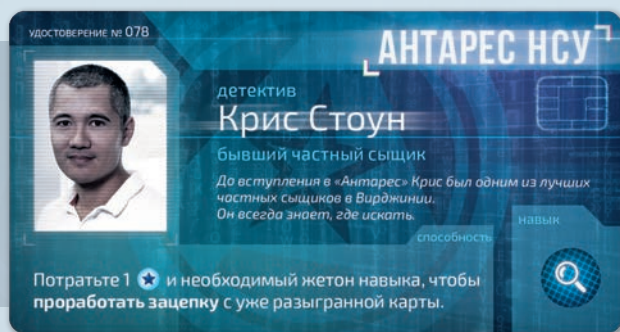
Помимо этого, вы можете поискать информацию о тетрагидроканнабиноле и убедиться, что жертва употребляла коноплю. Возможно, это поможет вам построить несколько новых теорий!

▶ ИСПОЛЬЗОВАТЬ СПОСОБНОСТЬ

У каждого детектива есть своя особая способность, которую он может использовать 1 раз в день. После ее использования поместите 1  (жетон использованной способности) на карту вашего детектива в качестве напоминания о том, что способность нельзя использовать повторно в течение этого дня.

▶ ВАЖНО:

- ▶ Детективы могут использовать свои способности в любом месте.
- ▶ Обратите внимание, что способность Мии Робертс позволяет другому детективу повторно использовать свою способность. Однако способность самой Мии Робертс по-прежнему можно использовать лишь 1 раз в день.



Например: исследуя зацепку в районе, где живет подозреваемый, вы можете дополнительно ее проработать и потратить жетон допроса из общего запаса, чтобы расспросить наркомана, бродящего рядом с домом подозреваемого. Вы все же решаете не делать этого, так как он, вероятно, не самый надежный источник информации.


Разыграв до конца карту зацепки, вы поместили ее справа от игрового поля. Однако затем вы выяснили, что преступник любит иногда покурить травку. Возможно, этот наркоман знает что-то о местном дилере!

Обычно вы не можете прорабатывать зацепки с уже разыгранных карт. К счастью, один из игроков решил играть за Криса Стоуна, чья способность позволяет ему потратить 1 жетон влияния, а также соответствующий жетон (в данном случае — жетон допроса или универсальный) из общего запаса, чтобы проработать зацепку с уже разыгранной карты.

Вы можете зачитать обратную сторону карты зацепки, узнать, что вам рассказал наркоман, выполнить все перечисленные там указания и в конце поместить карту слева от игрового поля, так как теперь вы имеете доступ к обеим ее сторонам.

Не забудьте поместить жетон использованной способности на карту детектива Криса.

▶ НАПИСАТЬ ОТЧЕТ

Раз в день вы можете потратить один час в свое **рабочее время** в любом месте, чтобы написать отчет и получить жетон влияния. При этом вы передвигаете фишку времени на 1 час вперед и добавляете 1  в общий запас. Вы не можете написать отчет в сверхурочное время.



ЗДАНИЕ СУДА

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

▶ ЖЕТОНЫ НАВЫКОВ

В начале расследования каждый детектив и консультант добавляет жетоны навыков, указанные на картах персонажей, в общий запас всей группы (некоторые персонажи не дают таких жетонов). Жетоны навыков не восполняются в конце игрового дня, поэтому их запас является единым для всей команды до конца расследования. В игре существуют 4 типа навыков.



ИССЛЕДОВАНИЕ отражает способность искать нужную информацию в старых файлах и архивах, а также получать консультации у библиотекарей. Оно также отражает ваши общие знания и определяет, насколько скрупулезно персонаж подходит к расследованию.



ТЕХНОЛОГИЯ отражает способность персонажа эффективно использовать современные технологии для сбора информации, включая работу с правительственными базами данных, взлом частных систем, создание сложных поисковых алгоритмов и т. д.



ДОПРОС отражает способность задавать правильные вопросы свидетелям, допрашивать подозреваемых, замечать невербальные сигналы, просить других о помощи или об одолжении и т. д.



ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ отражает способность замечать мелкие детали на месте преступления, находить улики и определять их связь, а также четко представлять себе все произошедшие события, чтобы найти недостающие детали. Этот навык также полезен при работе в лаборатории, где способность замечать каждую мелочь очень важна.



УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ЖЕТОН можно использовать вместо любого из четырех жетонов навыков.

▶ ЖЕТОНЫ ВЛИЯНИЯ



Жетоны влияния отражают степень признания заслуг вашей группы сотрудниками «Антареса». Детективы начинают каждое расследование с определенным количеством жетонов влияния в общем запасе (оно указано во введении к каждому делу). Игроки могут потратить жетоны влияния из общего запаса, чтобы использовать свои способности.

По ходу расследования детективы могут получить дополнительные жетоны влияния. Такая награда — хороший знак того, что детективы ведут расследование в правильном направлении.

Жетоны влияния также позволяют детективам убедить других сотрудников агентства оказать им различную помощь. Так, некоторые карты зацепок позволяют сбросить жетоны влияния, чтобы добиться чего-то (например, выписать ордер на арест).

▶ ВАЖНО:

- ▶ Детективы могут раз за день потратить 1 час своего рабочего времени, чтобы написать отчет и добавить 1 жетон влияния в общий запас.
- ▶ Чтобы исследовать определенные зацепки, детективам необходимо потратить жетоны влияния.
- ▶ В общем запасе не может быть больше жетонов, чем есть в игре. Если вы должны получить жетон, но у вас не осталось свободных, вы не сможете его получить.



ЛАБОРАТОРИЯ

#совет_от_авторов

► СОПОСТАВЛЕНИЕ УЛИК

Обнаружив следы на месте преступления, зайдите в базу данных ANTARESDATABASE.COM, выберите раздел «СИГНАТУРЫ», после чего введите 12-значную сигнатуру (с соблюдением регистра). Система автоматически распознает тип сигнатуры и выдаст ее короткое описание. Вы также можете добавить свои собственные пометки (например, «отпечатки пальцев с ножа на карте #108»).

Вам всегда доступна вся информация о введенных вами в систему сигнатурах. Сигнатуры делятся на три категории — дактилоскопия (СД), ДНК (СДНК) и материалы (СМ) — и представляют изученные отпечатки пальцев, кровь, волосы, грязь и многие другие типы улик.

База данных «Антареса» может сопоставлять полученные данные с имеющейся информацией, а также сравнивать данные определенных людей друг с другом, что позволяет получить ценные сведения и даже может являться поводом для ареста.

Улика: кровь жертвы, следы
алкоголя
СДНК: KPHVVS-UDVZCB

Например: лабораторные отчеты, которые вы получаете при исследовании улики, зачастую будут содержать сигнатуры, которые вы должны ввести в базу данных «Антареса». Там вы сможете сравнить их с остальными собранными уликами и получить новую информацию (например, о личности подозреваемого). Если обнаруженные данные относятся к вашему расследованию, вы получите дополнительные очки в конце игры.

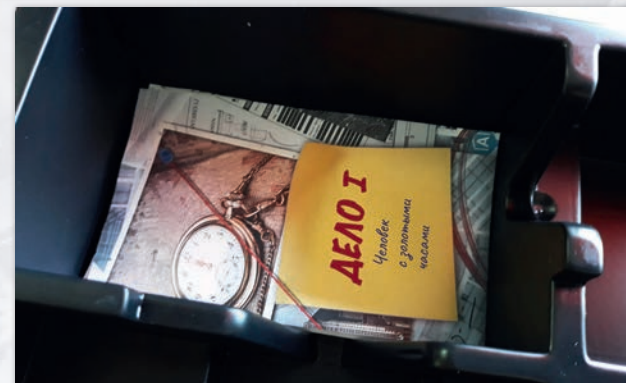
► ВАЖНО:

- Две сигнатуры никогда не будут полностью совпадать.
- Символ «х» обозначает недостающий символ в сигнатуре. Сигнатуры с такими символами также нужно вводить в базу данных.
- База данных «Антареса» сопоставляет сигнатуры, чтобы помочь вам найти совпадения.
- Введение найденных сигнатур в базу данных «Антареса» обязательно!

► СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Завершив расследование, поместите все полученные карты в специальную ячейку в коробке. Вы можете использовать эти карты в следующих расследованиях, но только в качестве напоминаний, их нельзя использовать для каких-либо действий! Все остальные карты после завершения расследования более вам не доступны.

Вам также пригодятся все записи, которые вы сделали во время расследования. Поскольку все дела в игре связаны между собой и являются частями одной большой истории, в них часто встречаются общие персонажи, имена, места и прочие данные.





#совет_от_авторов

Советуем потратить несколько минут в конце расследования, чтобы подвести итоги и обобщить самые важные факты, имена и теории, с которыми вы столкнулись во время игры. Это может быть очень полезным, когда вы продолжите игру через несколько дней или даже недель! Кроме того, приступать к новому делу, почти ничего не помня о сюжете, персонажах и сведениях из предыдущих расследований, — верный способ провалить его.

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА


▶ ДЕТЕКТИВЫ

В игре могут участвовать от 1 до 5 игроков, каждый из которых выбирает по детективу, за которого будет играть. Главными особенностями каждого детектива являются его способности и навыки. Если навыки просто добавляют жетоны в общий запас в начале расследования, то способности позволяют вам получить или потратить жетоны влияния, чтобы выполнить действия, не предусмотренные общими правилами игры. Все способности можно использовать не чаще 1 раза в игровой день. После использования способности поместите  на карту персонажа. Сбросьте  со всех карт персонажей в начале нового дня.

В базовой версии игры представлены следующие детективы:




▶ ДЖЕК КОЛМАН, БЫВШИЙ ПОЛИЦЕЙСКИЙ

Когда детективы выполняют действие «Написать отчет», добавьте 2  в общий запас, а не 1. Помните, что вы можете писать отчет только раз в день!





▶ КРИС СТУОН, БЫВШИЙ ЧАСТНЫЙ СЫЩИК

Вы можете выполнить действие «Проработать зацепку» с уже разыгранной и лежащей справа от игрового поля карты, потратив 1  из общего запаса и указанный для этого жетон навыка. Порой новые данные могут заставить вас изменить свое мнение о, казалось бы, бесполезной зацепке!





▶ БЕН ХАРРИС, БЫВШИЙ АНАЛИТИК ФБР

Потратьте 2  из общего запаса, чтобы добавить 1  в общий запас.





▶ ДЖУЛИЯ ДЖЕЙКОБСОН, БЫВШИЙ ЖУРНАЛИСТ

Потратьте 1  из общего запаса, чтобы заменить 1 любой жетон навыка в общем запасе на 1 .



▶ МИА РОБЕРТС, БЫВШИЙ ПСИХОЛОГ

Потратьте 1  из общего запаса, чтобы сбросить  с карты другого детектива.

▶ КОНСУЛЬТАНТЫ

В зависимости от количества игроков в расследовании дела вам будут помогать от 0 до 4 консультантов. В начале игры возьмите все жетоны навыков, которые вам дают доступные консультанты, и добавьте их в общий запас.



▶ СЮЖЕТНЫЕ КАРТЫ

Сюжетные карты представляют собой зацепки, которые относятся не к текущему расследованию, а к общему сюжету. Обнаружив такую зацепку, вы получите указание добавить карту с номером XXX в колоду расследования дела номер Y. Эта информация может не сильно помочь вам в текущем расследовании, но она может существенно повлиять на весь сюжет!

Когда вы получаете указание добавить сюжетную карту в колоду будущего расследования, возьмите указанную карту и, не читая, положите ее в zip-пакет для соответствующего дела (в коробке с игрой вы найдете пакеты для дел 2–5).



▶ ВАЖНО:


- ▶ Не читайте сюжетную карту, когда достаете ее из колоды, подождите начала соответствующего ей расследования.
- ▶ Сюжетные карты часто являются сигналом, что в своем текущем расследовании вы следуете в неправильном направлении. Однако при этом они позволяют вам получить больше информации об основном сюжете игры.

▶ КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

На каждое расследование у детективов есть определенное количество времени (например, 3 дня). Расследование заканчивается в 4:00 PM (или позже, если вы решите работать сверхурочно) последнего дня. Когда вы закончите работу и завершите день, вы должны зайти в базу данных «Антареса» и выбрать раздел «Итоговый отчет». Далее вам предстоит ответить на ряд вопросов, чтобы составить отчет, объясняющий все обстоятельства расследованного дела и разделенный на 2 части: в первой вам нужно ответить на главные вопросы по делу, а во второй — на дополнительные вопросы касательно общего сюжета. Вы должны все вместе обсудить дело и решить, как лучше ответить на поставленные вопросы.

Ответы на вопросы должны основываться на выводах, сделанных во время расследования и после его завершения. Вы не найдете прямые ответы в картах, все нужные выводы вам предстоит сделать самостоятельно.

Чтобы успешно завершить расследование дела, вам нужно набрать определенное количество очков.

- ▶ **Правильные ответы на основные вопросы приносят большинство победных очков.**
- ▶ **Правильные ответы на дополнительные вопросы приносят меньше очков.**
- ▶ **Вы автоматически получите дополнительные очки за соответствующие улики, которые вы вводили в базу данных «Антареса» во время расследования (приносит больше очков, чем ответ на дополнительный вопрос, но меньше, чем на основной).**
- ▶ **Кроме того, вам будет необходимо ввести количество полученных вами жетонов стресса. Вы теряете по 1 очку за каждый .**

После завершения отчета база данных «Антареса» автоматически подсчитает ваш итоговый счет и сообщит, сумели ли вы раскрыть дело. Если вы победили — отлично, прекрасная работа!

Если же вы проиграли, вы можете либо расследовать это дело заново, либо перейти к следующему. Чтобы повторить расследование, верните обратно все карты этого дела в колоду расследования, а чтобы перейти к следующему делу, верните все неиспользованные карты в коробку и положите все полученные в течение этого расследования карты в специальную ячейку в коробке. В любом случае уберите все жетоны из общего запаса и начните заново, как указано в разделе «Подготовка к расследованию».

▶ ВАЖНО:

- ▶ **Не читайте карты, которые вы не получили во время расследования, после завершения игры.**
- ▶ **Каждый ответ «Я не знаю» приносит вам 0 очков.**
- ▶ **Каждый неправильный ответ отнимает у вас 1 очко.**
- ▶ **Набрать максимальное количество очков за расследование практически невозможно (так как иногда вам придется работать сверхурочно).**

▶ СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОР ИГРЫ: Игнаций Тшевичек
АВТОРЫ СЮЖЕТА: Пшемислав Рымер, Якуб «Дракон» Лапот
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Эва Костош, Рафал Шима, Ага Якимец
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Гжегож Полевка



© 2018 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Гливице,
Польша. Все права защищены.

Копирование и распространение правил, компонентов или иллюстраций игры без разрешения Portal Games запрещено.

Особая благодарность Мэри, Мареку, Дамиану, Заре, Арону Доунингу, Лукашу Пихашеку, Эрику У. Мартину, Ивоне и Чиви Додду.

Также выражаем благодарность тем, кто тестировал игру и сделал ее лучше: Мэри, Млоди, Михалу, Валецу, Энди, Дарье, Ольге, Еве, Аге, Миреку, Рафалу, Басе, Бернадетте, Мареку, Марчину, Анджею, Пако, Грегу, Асе, Дареку, Наталье, Петру, Адаму, Олафу, Лесе, Пусе, Узу, Камилю, Ане, Але, Томеку, Паксу, Збишеку, Гжесику, Глуми, Ягудке, Эрику, Пьеху, Агнешке, Анжелике, Доминику, Александре, Давиду, Дамиану, Акселю, Ласице, Щурасу, Оло, Михалу и Эле, Мыше, Марте, Магде и Мареку, Тони и Брайну.

Сюжет, имена, персонажи и события, изложенные в данной игре, являются вымыслом. Все совпадения с реальными людьми (живыми или мертвыми) или событиями случайны.



ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК

ПРИМЕЧАНИЯ АВТОРА

▶ РОЛИ ИГРОКОВ

В этой игре вы выбираете персонажей, за которых будете играть. Но помимо этого я бы посоветовал вам разделить между собой определенные обязанности в группе. Тестируя игру, мы поняли, что игрокам будет проще расследовать дело, разделившись по следующим ролям:

▶ ПРОТОКОЛИСТ

«Мне нужен еще один лист бумаги. Нет, давай большой...»

Вы отвечаете за ведение всех заметок, рисование диаграмм и схем. По мере продвижения расследования старая информация становится все понятнее, и протоколист должен проверять ее и сверять новые улики со старыми зацепками.

▶ ТЕХНИК

«Дайте-ка я проверю это в базе данных...»

Вы отвечаете за поиск информации в интернете, когда группа находит соответствующий символ. Вы создаете аккаунт в базе данных «Антареса», входите в систему, открываете ее разделы, находите нужную информацию и вводите обнаруженные группой сигнатуры.

▶ НАВИГАТОР

«Кажется, это было на карте 203, когда тот парень говорил что-то про зеленую машину. Сейчас проверю...»

Вы отвечаете за организацию всех карт зацепок на столе и постоянный контроль изложенных на них фактов. Вы отслеживаете, какие карты уже были разыграны группой и какие новые зацепки еще не были исследованы. Вы знаете, какие из зацепок прорабатывались группой, а какие нет.

▶ РАССКАЗЧИК

«Я приехал в лабораторию в 9:15, нашел свободное место на парковке и вбежал в здание...»

Вы отвечаете за создание отличной истории. Вы вслух читаете все карты, изменяя голос в диалогах, и помогаете группе влиться в происходящее, добавляя атмосферу в каждую новую карту зацепки.

▶ ПРОВЕРЯЮЩИЙ

«Но это невозможно! У меня записано, что он родился в 1954. На тот момент ему должно было быть всего 6 лет. Он не тот, кого мы ищем...»

Вы отвечаете за небольшие детали, которые легко можно упустить на фоне большого объема данных. Группы крови, даты, адреса, имена, родственные связи — в этой игре содержится огромное количество сведений, и вы будете их отслеживать, отмечая даты на временной линии, напоминая остальным, что у определенного персонажа рыжие волосы или что подозреваемый — это высокий блондин.

▶ ДАЙТЕ ВЫСКАЗАТЬСЯ ВСЕМ

Как и во всех кооперативных играх, один игрок может начать тянуть одеяло на себя и решать за остальных. Постарайтесь, чтобы все детективы участвовали в игре и высказывали свои идеи и теории. В этом случае вы бы могли совместно обсудить и выбрать направление расследования. Это игра состоит из обсуждений и анализа, которые ведут к определению наиболее вероятной версии произошедших событий. Если всей группой будет управлять один игрок, это не только будет противоречить духу игры, но и может увести расследование не в том направлении и даже привести к аресту не того подозреваемого и проигрышу команды. Дайте высказаться всем игрокам, уважайте их идеи и обсуждайте их теории. После этого вы сможете совместно решить, какую из зацепок исследовать следующей.



**GAGA
GAMES**

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ
ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

ПЕРЕВОДЧИК: Кирилл Войнов, Даниил Яковенко
РЕДАКТОР: Катерина Шевчук
ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Ульяна Марусей
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.

ШТАБ-КВАРТИРА «АНТАРЕСА»: КАБИНЕТ ДЕТЕКТИВОВ