

ДЕТЕКТИВ

СУЧАСНЕ РОЗСЛІДУВАННЯ

ПРАВИЛА ГРИ

Шановні новобранці! Ласкаво просимо до «Антареса», найпрогресивнішого детективного агентства на світі. Працюючи в «Антаресі», ви діятимете під юрисдикцією Федерального бюро розслідувань, тому вважайте себе частиною системи правосуддя.

Протягом першого року роботи за вами пильно стежитимуть громадськість, ЗМІ та Міністерство юстиції США. Наше агентство створювалося для розслідування найзаплутаніших справ із застосуванням новітніх досягнень інформатики, криміналістики та психології. Тепер ви зможете скористатися нашими надбаннями. Ви не маєте права на помилки чи сумніви. Дотримуйтеся службових норм і професійної етики, не вагайтеся застосовувати свої здібності, щоб виплутуватися із найскрутніших ситуацій. Тоді ніщо не завадить вам успішно завершити розслідування.

До речі, обідня перерва о 12:30.

— Зі стенограми вступної промови до новобранців Ричарда Делавера, засновника «Антареса»

▶ ВІТАЄМО, ДЕТЕКТИВИ!

«Детектив. Сучасне розслідування» — це кооперативна гра на дедукцію. Кожен з вас грає за детектива з особливими здібностями та вміннями. Протягом гри ви збиратимете інформацію, шукатимете докази й досліджуватимете зачіпки, щоб розкрити справу, представлену колодою карт. Наприкінці гри ви повинні правильно відповісти на запитання, щоб здобути переможні очки. Ви виграєте або програєте залежно від кількості набраних переможних очок.

▶ КОМАНДНА РОБОТА

«Детектив. Сучасне розслідування» — це кооперативна гра. Усі гравці мають спільний запас жетонів умінь, стресу (⊕) та впливу (★). Гравці відмічають час, витрачений на виконання сумісних дій, пересуваючи фішку часу по треку на ігровому полі, й разом вивчають усю отриману інформацію та докази. Звертання «ви» в цій грі стосується всіх членів команди.

▶ НАСКРІЗНИЙ СЮЖЕТ

«Детектив. Сучасне розслідування» — це кампанія із 5 справ з наскрізним сюжетом. Протягом гри ви можете отримати інформацію, яка начебто геть не стосується поточної справи. Вона навіть може завести вас у глухий кут, але іноді знайдені докази можуть знадобитися для розслідування наступних справ. Не засмучуйтеся, якщо ви не зрозуміли сенсу щойно отриманої інформації. Можливо, ви зможете скористатися нею пізніше...

▶ ОДНА КОЛОДА ДЛЯ КОЖНОЇ СПРАВИ

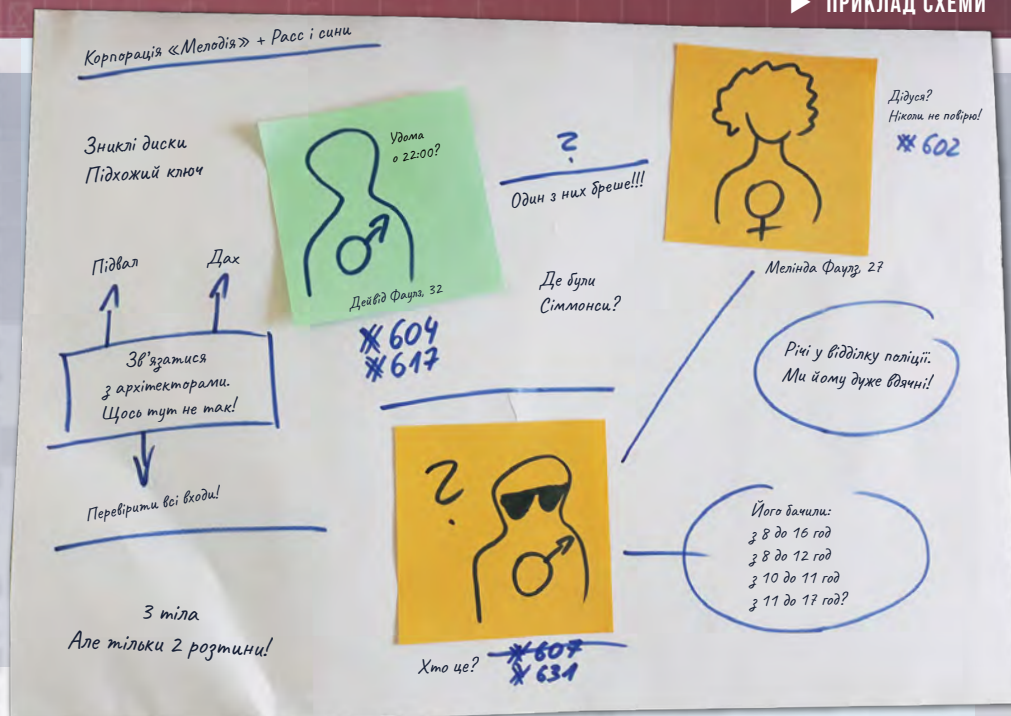
Кожна справа складається зі спеціальної колоди з 36 карт: 1 титульна карта та 35 карт зачіпок. Не переглядайте цю колоду й не перетасовуйте її! Беріть із неї карти лише тоді, коли отримуєте відповідні вказівки. Читайте лише лице карти, якщо не вказано інакше. Уже взяті карти зачіпок можна передивлятися в будь-який час протягом кампанії.

▶ УХВАЛЮЙТЕ СПІЛЬНІ РІШЕННЯ

На початку кожної справи ви матимете вступну інформацію і кілька карт зачіпок. Обговоріть разом кожну зачіпку, перш ніж вибрати той чи інший напрям розслідування. Спробуйте дослідити усі зачіпки, щоб досягнути ширшу картину. Це НАБАГАТО ефективніше, ніж зосередитися лише на одній версії.

▶ НОТАТКИ

Зважаючи на те, що всі п'ять справ базової гри взаємопов'язані, важливо занотовувати отриману інформацію, щоб потім нічого не забути. Якщо ви починаєте наступну справу, не пам'ятаючи важливих імен і доказів із попередніх справ, вам буде складно звести все до купи. Радимо записувати важливі імена й з'єднувати їх лініями, якщо вони пов'язані. Наглядна схема, докази, дати, локації та події — усе це допоможе вам успішно завершити розслідування. Не соромтеся записувати будь-які свої думки.



▶ РОЗСЛІДУВАННЯ СПРАВИ БЕЗ УСІХ КАРТ

Кожну справу можна розкрити різними способами. На жаль, час обмежений, тому ви не встигнете вивчити всі карти в колоді й дізнатися всю можливу інформацію. Зазвичай протягом одного розслідування команда вивчає приблизно 20 карт зачіпок.

Не засмучуйтеся, якщо ви не побачили всіх карт у колоді до кінця гри. Це дедуктивна гра, тож набагато важливіше правильно поєднати факти й проаналізувати докази, а не зібрати купу непотрібної інформації.

▶ ТУТ НЕМАЄ КАРТИ «ВИ ПЕРЕМОГЛИ!»

«Детектив. Сучасне розслідування» — це не книга-гра, тут немає абзаца, де вас привітають із перемогою або карти, яка повідомить, що розслідування успішно завершено. Уся потрібна інформація міститься на різних картах — ви повинні зібрати її та поєднати факти, щоб побудувати правдоподібну версію і правильно відповісти на запитання наприкінці гри.

Ви не переможете в грі, якщо знайдете якусь одну конкретну карту. Ви складаєте підсумковий звіт, зважаючи на отриману протягом гри інформацію. Навряд чи ви успішно завершите розслідування, якщо просто зосередитесь на пошуках карти, яка принесе вам перемогу. Такої карти не буде.

#порада_від_авторів

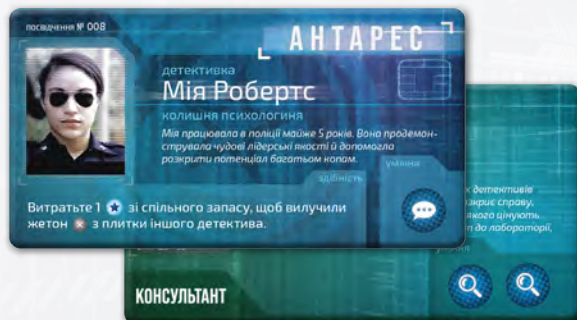
Одна партія в «Детектив. Сучасне розслідування» може тривати понад 3 години. Можливо, для неї вам знадобиться цілий вечір. Найпевніше, кожну справу ви будете проходити лише один раз, тому не псуйте собі враження, якщо вам бракує часу, якщо у вас поганий настрій або якщо певні обставини заважають вам насолодитися грою. Забудьте про життєві клопоти, знайдіть гарне тихе місце, увімкніть підхожу музику на тлі й уявіть себе справжніми детективами!

▶ ІГРОВЕ ПОЛЕ



На ігровому полі зображені всі основні локації, які дослідники відвідуватимуть протягом гри. Воно також містить треки днів і часу. Час — найцінніший ігровий ресурс. Детективи мають обмежену кількість часу на розслідування будь-якої справи.

▶ 5 ПЛИТОК ПЕРСОНАЖІВ



На лиці кожної плитки зображено детектива, а на звороті — консультанта.

▶ 5 ОСОБЛИВИХ ЖЕТОНІВ



Мають різне призначення (наприклад, їх використовують як додаткові слідчі групи, фішки часу або дня, як запасні жетони або позначки для важливих карт зачіпок). Якщо не вказано інакше, можете використовувати їх так, як вважаєте за потрібне.

▶ ЖУРНАЛ РОЗСЛІДУВАННЯ



Журнал розслідування містить вступи й особливі правила до кожної з 5 справ кампанії. Не дивіться журнал до початку гри. Розслідуйте справи за порядком і не читайте вступ до наступної справи, доки не завершите поточну.

▶ 5 КОЛОД СПРАВ



Не читайте і навіть не відкривайте колоду наступної справи, доки не завершите поточну.

▶ КАРТИ З ПОРТРЕТАМИ ДІЙОВИХ ОСІБ



- ▶ Використовуйте їх у своїй схемі, щоб позначити невідомих підозрюваних та інших дійових осіб.
- ▶ Не переглядайте карти з портретами, щоб уникнути можливих спойлерів.
- ▶ Кожна карта має номер на звороті та символ персонажа біля нього. Якщо в базі даних «Антареса» ви знаходите портрет персонажа, подивіться його номер і символ, а потім знайдіть відповідну карту з портретом дійової особи.
- ▶ Також є 3 карти з великим знаком питання на місці портрета.

▶ БАЗА ДАНИХ «АНТАРЕСА»



Національне агентство розслідувань «Антарес» має власну базу даних на сайті ANTARESDATABASE.COM. На цьому сайті ви знайдете свідчення очевидців, протоколи допитів, додаткові матеріали для кожної справи та особисті дос'є на всіх основних персонажів, які траплятимуться в гри.

▶ ДЕРЕВ'ЯНІ ФІШКИ

1 фішка часу, 1 фішка слідчої групи, 1 фішка днів.

▶ ЖЕТОНИ ПЕРСОНАЖІВ



15 жетонів впливу, 10 жетонів стресу, 5 жетонів застосованих здібностей.

▶ ЖЕТОНИ ВМІНЬ



3 жетони дослідження, 3 жетони технологій, 3 жетони кмітливості, 3 жетони допиту та 5 універсальних жетонів.

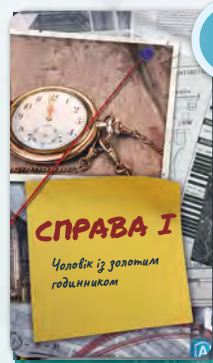
▶ ІНСТРУКЦІЯ РОБОТИ З БАЗОЮ ДАНИХ

▶ ЦЯ КНИЖКА ПРАВИЛ

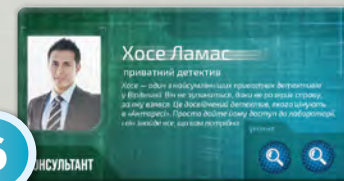
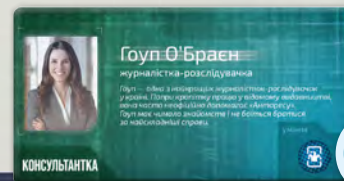
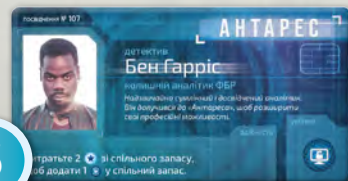
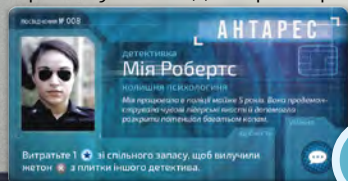
ПРИГОТУВАННЯ ДО СПРАВИ

▶ ПЕРЕД КОЖНИМ РОЗСЛІДУВАННЯМ:

1. Розмістіть ігрове поле на столі в межах досяжності всіх гравців.
2. Розмістіть фішку слідчої групи (СГ) у штаб-квартирі.
3. Розмістіть фішку часу на поділці 8:00 AM треку часу.
4. Розмістіть фішку днів на поділці «ДЕНЬ 1» треку днів.
5. Кожен гравець вибирає собі персонажа й кладе його плитку перед собою лицем догори. Гравець бере жетони вмінь, зазначені в правому нижньому куті вибраної плитки (5a).
6. Переверніть кожну невикористану плитку персонажа на бік консультанта й візьміть зображені на ній жетони вмінь (6a).
7. Покладіть усі отримані жетони вмінь детективів і консультантів у спільний запас.
8. Зайдіть на сайт «Антареса» за адресою antaresdatabase.com, а потім виберіть вашу кампанію та справу.
9. Візьміть колоду справи й покладіть її біля ігрового поля.
10. Розгорніть журнал розслідування і прочитайте вступ до справи, особливо правила та зміни в приготуваннях до гри.
11. Приготуйте папір для ваших нотаток та/або схеми. Якщо маєте магнітно-маркерну або коркову дошку, можете використовувати її.
12. Переконайтеся, що маєте доступ до інтернету, щоб протягом розслідування шукати потрібну інформацію.

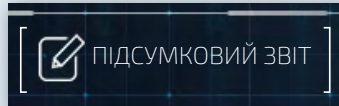


Приготування для гри втріох:



▶ КОРОТКИЙ ОПИС

За обмежену кількість ігрових днів (раундів) ви повинні зібрати якнайбільше інформації стосовно поточної справи та досягти певних цілей. Коли відведений на розслідування час сплине, відкрийте розділ «Підсумковий звіт» на сайті «Антареса» та спробуйте відповісти на наведені запитання. Ваші відповіді визначають ваш підсумковий результат.



▶ ДНІ ТА ГОДИНИ

Кожен день складається з восьми робочих годин (з 8:00 AM до 4:00 PM), які можна витратити на різні дії. Ви можете витратити додаткові години наприкінці кожного дня, працюючи понаднормово. Однак обережно з цим! Понаднормова робота викликає стрес, який може призвести до того, що ви передчасно завершите своє розслідування!



ДЕНЬ 1

ДЕНЬ 3

ДЕНЬ 4

ДЕНЬ 5

ДЕНЬ 6

ДЕНЬ 7

ТРЕК ЧАСУ								
8:00 AM	9:00 AM	10:00 AM	11:00 AM	12:00 PM	1:00 PM	2:00 PM	3:00 PM	4:00 PM
Понаднормова робота								
5:00 PM	6:00 PM	7:00 PM	8:00 PM	9:00 PM	10:00 PM	11:00 PM	12:00 AM	1:00 AM
2:00 AM	3:00 AM	4:00 AM	5:00 AM	6:00 AM	7:00 AM	Детективи отримують 1 за кожну годину понаднормової роботи.		

Трек часу

Трек днів

#порада_від_авторів

Щоб не перевтомлюватися, робіть п'ятихвилинні перерви наприкінці кожного ігрового дня. Розімніть ноги, перекусіть, випийте чаю або кави. Так ви збережете сили й підвищите концентрацію членів вашої команди.

▶ ДІЇ ПРОТЯГОМ ДНЯ

Для кожного гравця в цій грі НЕ передбачено окремих ходів або фаз протягом дня. Усі гравці діють як одна команда й виконують ходи разом. Ви обговорюєте наступні кроки й спільно вирішуєте, що робити далі. Не забувайте, що залежно від ваших дій вам, можливо, доведеться перемістити фішку СГ на ігровому полі або фішку часу на треку.

Протягом ігрового дня ви можете виконувати такі дії:

- ▶ дослідити зачіпку;
- ▶ опрацювати зачіпку;
- ▶ пошукати інформацію в базі даних «Антареса»;
- ▶ пошукати інформацію в інтернеті;
- ▶ скласти звіт;
- ▶ застосувати здібність детектива;
- ▶ використати жетон впливу, щоб виконати особливу дію на карті;
- ▶ виконати іншу дію, зазначену у вступі до справи або на певній карті.

Щоб виконати деякі дії, треба перемістити фішку треком часу.

Приклад. Ви вирішили взяти й прочитати карту зачіпки, тож переміщуєте фішку часу на вказану на цій карті кількість годин. Ця карта зачіпки дає вам доступ до двох нових карт зачіпок, указаних у розділі «Нові зачіпки». Ви вирішуєте взяти й прочитати одну з указаних карт зачіпок, і знову переміщуєте фішку треком часу. Нова карта дає можливість пошукати інформацію в базі даних «Антареса», що ви й робите (не переміщуючи фішку часу). Тепер ви досліджуєте іншу картку зачіпки. Однак вона пов'язана з іншою локацією в місті, тому ви спершу переміщуєте фішку СГ у цю локацію, а також фішку часу на 1 годину вперед. Потім ви переміщуєте фішку треком часу на ту кількість годин, яка вказана на карті цієї зачіпки. Після цього ви вирішуєте скласти звіт, потім дослідити іншу карту зачіпки й т. д.

▶ КІНЕЦЬ ДНЯ

Коли фішка часу досягає поділки «4:00 PM», ви можете або працювати понаднормово, або завершити робочий день. Завершивши день, виконайте такі кроки:

- ▶ перемістіть фішку днів на наступний день треку днів;
- ▶ поверніть фішку часу на поділку «8:00 AM»;
- ▶ перемістіть фішку СГ у штаб-квартиру;
- ▶ перевірте свої записи й обговоріть інформацію, отриману протягом цього дня;
- ▶ запишіть усі доступні зачіпки, щоб відстежувати можливі напрями розслідування.

ТРИ ГОЛОВНІ ПРАВИЛА

▶ ПРАВИЛО 1. ІНФОРМАЦІЯ

Протягом гри ви намагаєтеся зібрати потрібну інформацію, щоб розкрити справу. Ви отримуєте інформацію з карт зачіпок, з бази даних «Антареса», а також із загальнодоступних даних.

▶ # КАРТИ ЗАЧІПОК

Карти зачіпок описують місця злочинів, свідчення очевидців, знайдені докази та іншу інформацію, отриману під час розслідування. Кожна зачіпка представлена окремою картою і позначена символом # та номером (наприклад, #103). Коли ви берете карту зачіпки, то можете дивитися лише на її лице. Ви можете подивитися на її зворот (сторона «Б»), лише якщо на карті міститься відповідна вказівка.

На кожній карті зачіпки вказано, скільки часу вам треба витратити на її дослідження і в якій локації це можна зробити.

Колода кожної справи складається із 35 карт зачіпок.



▶ ПРИМІТКА

Перед дослідженням зачіпки, тобто перед узяттям і прочитанням цієї карти, ви знаєте лише її номер і локацію. Ви не знаєте, скільки часу витратите на дослідження, бо це залежить від багатьох факторів. Однак, знаючи локацію, можете прикинути, скільки часу вам може знадобитися:

ШТАБ-КВАРТИРА. Завдяки системі «Антареса» ви набагато швидше отримуватимете інформацію та результати експертизи. На дослідження зачіпок у цій локації ви зазвичай витратите 1–2 години. Однак допити можуть тривати довше.

ДЕПАРТАМЕНТ ПОЛІЦІЇ ТА СУД. Перегляд архівів зазвичай потребує чимало часу. На дослідження зачіпок у цій локації ви зазвичай витратите 2–3 години.

ЛАБОРАТОРІЯ. Сучасні технології та допомога фахівців значно підвищують ефективність вашої роботи. Утім, дослідження зачіпок у цій локації може тривати до 4 годин.

ВИЇЗД. Деякі зачіпки змушують вас пересуватися містом. Щоб дослідити їх, вам доведеться витратити щонайменше 2 години. Також варто бути готовими до вуличних заторів та інших затримок у місті.

▶ @ БАЗА ДАНИХ «АНТАРЕСА»

У базі даних «Антареса» (antaresdatabase.com) ви можете знайти інформацію, яку мають поліція, ФБР, армія та федеральні розвідувальні служби. Якщо ви зустрічаєте символ «@», виберіть відповідний розділ у меню, а потім правильно введіть ім'я або номер. Читайте «Інструкцію роботи з базою даних», щоб дізнатися більше.



▶ @ ЗАГАЛЬНОДОСТУПНІ ДАНІ

Події гри відбуваються в сучасному світі, тому ви, як і персонажі гри, маєте доступ до будь-якої інформації, яку можна знайти в інтернеті. Ви можете використовувати Google Maps, вікіпедію або будь-які інші джерела інформації. Ми називаємо це «руйнуванням четвертої стіни». Коли ви бачите символ загальнодоступних даних @, то можете пошукати інформацію про це в інтернеті, щоб дізнатися більше. Якщо перед цим символом є підкреслена фраза, вам варто ввести ці ключові слова в будь-яку пошукову систему. Докладніше читайте про це в описі дії «Пошукати інформацію в інтернеті».

▶ ПРАВИЛО 2. ЧАС

Розслідування злочину — це тривалий процес, що потребує часу. Плин часу в цій грі відтворюється переміщенням фішок часу та днів по відповідних треках. Детективи мають обмежену кількість часу на розслідування кожної справи, а на дослідження кожної зачіпки треба витратити певну кількість годин.

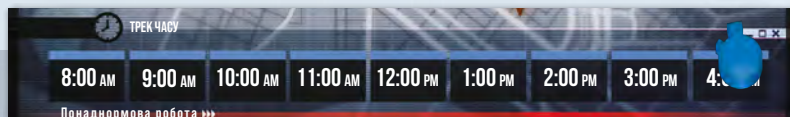
- ▶ Узявши карту зачіпки, ви повинні перемістити фішку часу по треку на вказану на цій карті кількість годин.



Приклад. Щоб дослідити цю карту, перемістіть фішку часу на 3 години по треку часу.

▶ ЗАВЕРШЕННЯ ДНЯ

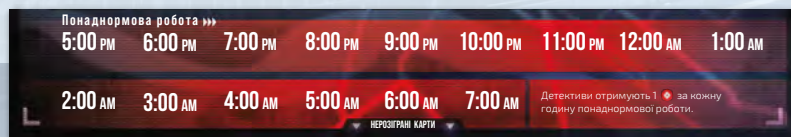
Коли фішка часу досягає поділки 4:00 PM на треку, ваш робочий день завершується. Якщо ви не хочете працювати понаднормово, перемістіть фішку часу на поділку 8:00 AM, а фішку днів — на наступний день. Вилучіть усі жетони застосованих здібностей (⊗) з плиток детективів. Якщо ви завершили останній день свого розслідування, то повинні завершити справу, склавши підсумковий звіт у базі даних «Антареса». Після цього прочитайте відповідний епілог.



Ви можете завершити поточний день у будь-яку годину й розпочати наступний, якщо ви ще маєте дні на розслідування.

▶ ПОНАДНОРМОВА РОБОТА ТА СТРЕС

Щоб продовжити роботу після 4:00 PM, ви можете використовувати поділки понаднормової роботи на треку. У такому разі продовжуйте переміщувати фішку часу по треку на поділку «5:00 PM» і далі. Ви можете працювати стільки понаднормових годин, скільки захочете, а потім (виконавши всі бажані дії й пересунувши фішку часу), нарешті завершити свій день.



Іноді вам доведеться працювати понаднормово через те, що ви витратили на дослідження зачіпки більше часу, ніж планували, і перемістили фішку часу далі поділки «4:00 PM». Утім, понаднормова робота має свою ціну:

- ▶ додайте 1 (жетон стресу) у спільний запас за кожну відпрацьовану годину після 4:00 PM;
- ▶ якщо кількість жетонів стресу дорівнює або перевищує допустимий рівень стресу (указаний у вступі до справи), ви повинні негайно завершити розслідування і перейти до складання підсумкового звіту в базі даних «Антареса».

▶ ПРАВИЛО 3. ЛОКАЦІЇ

На ігровому полі вказано 5 локацій. Штаб-квартира — це ваш офіс і центр усього розслідування. Департамент поліції — це місце, де ви можете отримати доступ до файлів і доказів зі старих справ. У лабораторії ви можете вивчити докази, виявлені на місці злочину. У суді можна отримати доступ до архівів і документів з минулих процесів. Також тут працюють кілька людей, до яких можна звернутися за порадою. Виїзд — це будь-які інші локації в місті: ресторани, стоянки, будинки свідків тощо. Також це можуть бути інші місця за межами міста.

Якщо ви хочете дослідити зачіпку, але не перебуваєте в потрібній локації, то повинні:

- ▶ перемістити фішку СГ у відповідну локацію на ігровому полі;
- ▶ перемістити фішку часу по треку на 1 поділку вперед — це витрачений на дорогу час.

#105

ДЕПАРТАМЕНТ ПОЛІЦІЇ



Приклад. Щоб дослідити карту зачіпки #105, детективи повинні прибути в департамент поліції. Зараз детективи в лабораторії, тож вони спершу переміщують фішку СГ у департамент поліції та просувають фішку часу по треку на 1 годину.

▶ ВАЖЛИВО:

- ▶ На початку кожного дня розміщуйте фішку СГ у штаб-квартирі.
- ▶ На деяких картах зачіпок локація не вказана. Це означає, що ви можете дослідити таку зачіпку в будь-якій локації, не переміщуючи фішку СГ.

ГРАВЦІ МОЖУТЬ РАЗОМ ВИКОНУВАТИ ТАКІ ДІЇ В БУДЬ-ЯКОМУ ПОРЯДКУ:



- ▶ Дослідити зачіпку.
- ▶ Пошукати інформацію в базі даних «Антареса».
- ▶ Застосувати здібність детектива.
- ▶ Опрацювати зачіпку.
- ▶ Пошукати інформацію в інтернеті.
- ▶ Скласти звіт.

▶ ДОСТУПНІ ДІЇ

▶ ДОСЛІДИТИ ЗАЧІПКУ

На початку кожної справи в розділі «Нові зачіпки» журналу розслідування будуть указані зачіпки. Ви можете дослідити ці зачіпки в довільному порядку або пропустити ті, які вважаєте менш важливими. Утім, якщо ви вже взяли карту зачіпки з колоди, то **ПОВИННІ** її розіграти. Ви **НЕ** можете спершу подивитися, скільки годин ви витратите на її дослідження, або які вміння потрібні для її опрацювання, а потім відмовитися розігравати цю карту.

Якщо ви вирішили дослідити певну зачіпку, виконайте такі кроки:

1. Знайдіть у колоді карту зачіпки з відповідним номером.
2. Якщо на карті зачіпки вказана інша локація, перемістіть туди фішку СГ і просуньте фішку часу по треку на 1 годину (див. «Правило 3. Локації»).
3. Перемістіть фішку часу по треку на стільки годин, скільки вказано на карті зачіпки (див. «Правило 2. Час»)
4. Прочитайте вголос текст на карті й покажіть її всім гравцям. Не забувайте, що заборонено дивитися на зворот карти (якщо не вказано інакше).
5. Дотримуйтеся всіх указівок карти зачіпки (див. «Указівки»).
6. Якщо ви побачили якісь сліди, введіть їхню сигнатуру в базу даних «Антареса» в розділ «Сигнатури» (див. «Порівняння доказів» у розділі «Інші правила»).
7. Вирішіть, чи варто опрацювати цю зачіпку, якщо карта містить розділ опрацювання зачіпки (див. дію «Опрацювати зачіпку»).
8. Запишіть усі нові зачіпки (див. «Нові зачіпки»).
9. Покладіть карту біля ігрового поля.
 - ▶ Якщо на карті немає символу  або ви не опрацювали цю зачіпку, покладіть карту праворуч від ігрового поля, щоб пам'ятати, що ви не маєте доступу до звороту цієї карти.
 - ▶ Якщо ви отримали доступ до звороту карти завдяки символу , дії опрацювання або іншим указівкам, покладіть цю карту ліворуч від ігрового поля. Ви можете передивлятися лиця та звороти карт із цього стосу.

▶ НОВІ ЗАЧІПКИ

У розділі «**НОВІ ЗАЧІПКИ**» на карті зачіпки вказані інші зачіпки, які ви можете дослідити пізніше. Однак перед дослідженням нової зачіпки, ви повинні повністю завершити дослідження поточної карти.

▶ СТРУКТУРА КАРТИ ЗАЧІПКИ

НОМЕР КАРТИ (1)



- ▶ ЛОКАЦІЯ (2)
- ▶ КІЛЬКІСТЬ ГОДИН (3)
- ▶ ТЕКСТ КАРТИ ЗАЧІПКИ (4)
- ▶ УКАЗІВКИ (5)
- ▶ ОПРАЦЮВАННЯ ЗАЧІПКИ (7)
- ▶ НОВІ ЗАЧІПКИ (8)

▶ УКАЗІВКИ



Цей символ означає, що ви можете перевернути карту й прочитати її зворотний бік або безплатно, або в разі виконання певних умов (див. дію «Опрацювати зачіпку»).


Ключове слово «**ПРОЧИТАЙТЕ**» вказує на те, що ви повинні негайно прочитати вказану карту або файл у базі даних «Антареса». Якщо ви повинні прочитати кілька текстів, ви можете зробити це в довільному порядку.

Ключове слово «**ВИБЕРІТЬ**» означає, що ви повинні вирішити, який з указаних варіантів виконувати. Це можуть бути різні зачіпки або інша інформація. Вибравши один з варіантів, ви не можете дивитися, куди ведуть інші. Потім ви повинні розіграти решту карти зачіпки або дотримуватися вказівок, отриманих з бази даних «Антареса».

«**ДОДАЙТЕ СЮЖЕТНУ КАРТУ**» — це карти особливого типу, які містять інформацію для майбутніх розслідувань.

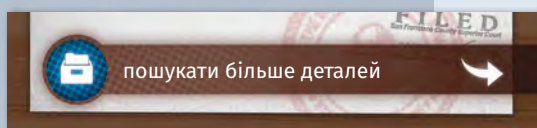
Також на картах ви можете побачити прості вказівки, які не потребують додаткових пояснень.

▶ ВИТРАТИТИ ЖЕТОНИ ВПЛИВУ

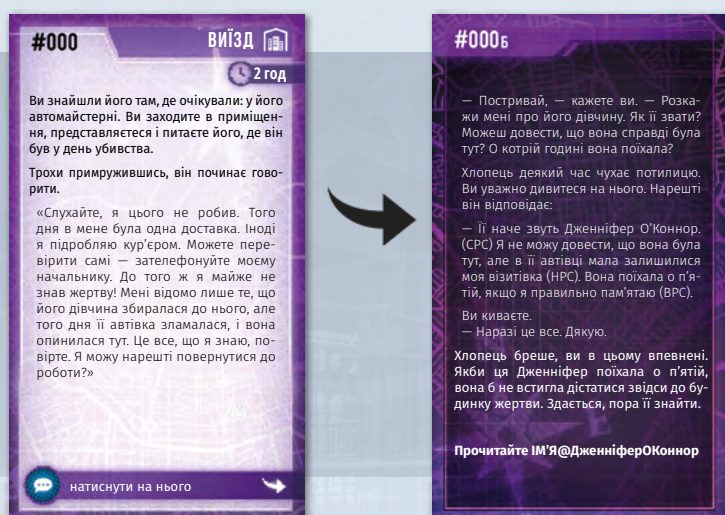
- ▶ для виконання деяких вказівок та доступу до деякої інформації вам потрібно буде скинути певну кількість жетонів впливу .

▶ ОПРАЦЮВАТИ ЗАЧІПКУ

Карти зачіпок двосторонні. Опрацювавши зачіпку, ви можете отримати додаткову інформацію на звороті карти. Для цього ви повинні витратити жетон, зображений у розділі опрацювання зачіпки на карті. Зробивши це, можете перевернути карту зачіпки й прочитати її, записати нові зачіпки тощо.



Приклад. Ви досліджуєте зачіпку — допитуєте підозрюваного. На лиці карти можна прочитати свідчення підозрюваного. Утім, на вашу думку, підозрюваний щось приховує, хоч і має надійне алібі. Завдяки розділу опрацювання зачіпки ви можете натиснути на підозрюваного. Вам вистачить отриманої інформації чи ви намагатиметеся дізнатися більше, опрацювавши зачіпку?



Коли у вас з'являється можливість опрацювати зачіпку, ви повинні відразу вирішити, чи будете витратити на це жетон. Добре обміркуйте рішення, бо ви маєте обмежену кількість жетонів, які можете витратити під час розслідування. Вирішіть, чи будете опрацьовувати поточну зачіпку, перш ніж перейти до дослідження нової.

У рідкісних випадках вам доведеться одночасно досліджувати кілька зачіпок. Зазвичай це відбувається, коли ви виконуєте вказівку ключового слова «Прочитайте». У такому разі ви вирішуєте, чи варто опрацьовувати зачіпку, прочитавши карти всіх зачіпок, які досліджуєте.

#порада_від_авторів

Вирішуючи, чи варто опрацьовувати зачіпку, довіртеся власній інтуїції. Ви не зобов'язані опрацьовувати всі зачіпки. Не факт, що ви отримуєте корисну інформацію для розслідування. Іноді ви лише підтвердите свої припущення. Хоча зазвичай ви справді можете дізнатися щось важливе.

▶ ПРИКЛАД РОЗІГРУВАННЯ КАРТИ

Спершу ви **берете** відповідну **карту**. Знайдіть її в колоді, переглядаючи лише номери вгорі карт. У цьому прикладі ви шукаєте карту #336.

Якщо ви перебуваєте в будь-якій іншій локації, крім департаменту поліції, то повинні перемістити сюди фішку СГ і пересунути фішку часу по треку на 1 годину вперед.

Потім ви повинні **відмітити втрачений час** на треку. Подивіться, скільки годин вказано на карті. У цьому прикладі на карті вказано 2 години, отже, ви пересуваєте фішку часу по треку на 2 години вперед.

Потім **прочитайте текст** на карті. Відразу виконайте всі вказівки на цій карті. Згідно з першою вказівкою в цьому прикладі ви повинні відкрити розділ «Файли» у базі даних «Антареса».

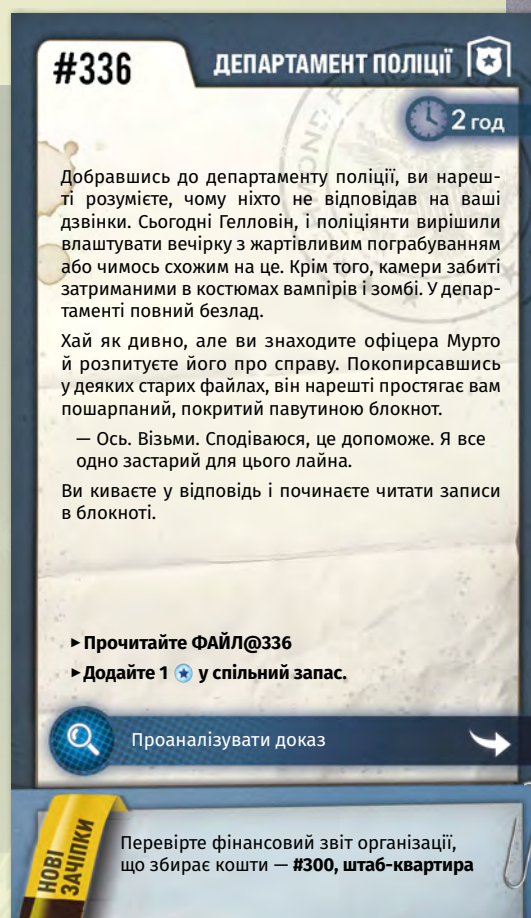
Введіть номер файлу й прочитайте отриману інформацію. Там згадуються збір коштів та докази, пов'язані з вашою справою.

Дотримуйтеся вказівок, які ви отримуєте. Друга вказівка на цій карті дозволяє додати 1 жетон впливу у спільний запас. Зробіть це відразу. Пам'ятайте, що ви можете відкрити будь-яку карту лише один раз, тому ви не зможете отримати цей бонус знову.

На карті є **розділ опрацювання зачіпки**. Ви можете витратити один жетон кмітливості, щоб проаналізувати згадані у файлі докази. Ви повинні вирішити зараз, чи будете ви опрацьовувати зачіпку. Якщо так, витратьте жетон, прочитайте зворот карти й виконайте наведені там указівки. Потім перейдіть до наступного кроку. Запишіть усі нові зачіпки, щоб не забути дослідити їх пізніше.

У цьому прикладі вказана лише одна **нова зачіпка** — перевірити збір коштів, про який ви дізналися з файлу. Тепер карта зачіпки повністю розіграна. Покладіть її праворуч або ліворуч від ігрового поля, залежно від того, чи отримали ви доступ до звороту карти. Тобто, якщо ви опрацьовували цю зачіпку, то покладіть карту ліворуч, а якщо ні — праворуч.

Обговоріть нову інформацію та ваші подальші дії.



► ПОШУКАТИ ІНФОРМАЦІЮ В БАЗІ ДАНИХ «АНТАРЕСА»

Протягом гри ви отримуватимете вказівки прочитати певну інформацію з бази даних «Антареса».

Увійдіть у базу даних і введіть ім'я персонажа, щоб отримати доступ до його особистої справи, або введіть вказаний номер для отримання іншої інформації.

Приклад 1. Ви дізналися, що Руперт Овенз — підозрюваний у вашій справі. На карті написано «Прочитайте ІМ'Я@РупертОвенз». Вам треба увійти на сайт бази даних «Антареса», вибрати «Особисті справи», потім ввести «Руперт» у полі імені та «Овенз» у полі прізвища. Після цього ви побачите особисту справу цієї особи з усіма даними, зібраними поліцією, а також побачите інформацію з інших джерел.

Приклад 2. Ви дізналися, що Тоні Руссо, власник італійського ресторану, був на місці злочину. На карті #032 написано «Поговорити з Тоні Руссо. Прочитайте ДОПИТ@032». Увійдіть у базу даних «Антареса», виберіть розділ «Допити», а потім введіть 032. Після цього ви зможете ознайомитися із записом розмови з Тоні Руссо.

- **НИКОЛИ не вводьте в базу даних «Антареса» номери чи імена, знайдені під час розслідування, якщо про це не було прямо вказано в тексті з символом @.**
- **Ви ніколи не витрачаєте ігровий час, працюючи з базою даних «Антареса».**
- **Ви можете увійти в базу даних «Антареса» в будь-який момент гри — й користуватися нею стільки, скільки вважаєте за потрібне.**

Докладніше читайте в інструкції роботи з базою даних.

► ДОПИТ. РІВЕНЬ СТРЕСУ

Під час допитів, розпитувань або звичайних розмов з людьми ви можете визначити рівень стресу персонажа:

- **НРС — низький рівень стресу;**
- **СРС — середній рівень стресу;**
- **ВРС — високий рівень стресу.**

Коли ви читаєте стенограми розмов, система «Антареса» може оцінювати для вас рівень стресу персонажа, використовуючи вказану термінологію.

Що вищий рівень стресу, то емоційніше реагує персонаж. А отже, більша ймовірність того, що він бреше або щось приховує.

Приклад. Ви починаєте допит підозрюваної:

— Скажіть, будь ласка, пані О'Коннор, де ви були 17 березня?

— Як завжди, я була на роботі (НРС). Потім я поверталася додому й пробила колесо (ВРС). Я направилася в найближчу автомайстерню і чекала там, поки колесо не полагодили (СРС).

Ви можете інтерпретувати її слова та рівні стресу так: легко перевірити, що вона була на роботі, у неї немає причин брехати про це, тож це, найпевніше, правда. Про це свідчить низький рівень стресу. Але чому вона так емоційно відреагувала на пробите колесо? Якщо тільки там не було щось серйозніше... Схоже, тут вона бреше, це підтверджує високий рівень стресу. Хай там як, вона направилася в автомайстерню. Але через середній рівень стресу важко сказати, чи залишилася вона там насправді. Можливо, вона щось приховує. Або якось пов'язана з тими, хто там працює.

► ПОШУКАТИ ІНФОРМАЦІЮ В ІНТЕРНЕТІ

Протягом гри ви бачитимете підкреслені фрази з символом 🔍. Це можуть бути адреси, цитати, імена, дати та інша інформація, про яку ви можете дізнатися з інтернету. Ця інформація не є обов'язковою для розслідування справи. Ви можете успішно закінчити гру, навіть не скориставшись нею. Утім, що більше інформації на потрібну тему ви матимете, то краще зрозумієте сюжет і деякі деталі справи.

Ви можете використовувати будь-які інтернет-ресурси (як-от вікіпедію, Google і Google Maps), щоб знайти інформацію, позначену символом 🔍.

- **Ви не повинні шукати інформацію в інтернеті, якщо про це не було прямо вказано підкресленим текстом і символом 🔍.**
- **Отримавши вказівку, можете шукати інформацію на цю тему в інтернеті в будь-який момент гри — й робити це стільки, скільки вважаєте за потрібне.**
- **Ви ніколи не витрачаєте ігровий час на пошук інформації в інтернеті.**

...якби не Карл Ландштейнер 🔍, ми б цього не зрозуміли. Здається, наша жертва та вбивця все-таки родичі. Не знаю, чи вам це допоможе, але ми також виявили незначні сліди тетрагідроканабінолу 🔍 в його волоссі. Він точно вживав їх час від часу.

Приклад. Можете ввести ім'я Карла Ландштейнера в будь-яку пошукову систему (або скористатися традиційними методами пошуку інформації, наприклад, знайти це ім'я в енциклопедії) та дізнатися, що він був австрійським науковцем, який розробив сучасну систему класифікації груп крові людини. Якщо ви знаєте групи крові персонажів, які фігурують у вашому розслідуванні, можливо, вам варто дослідити цю тему. Найпевніше, ви зможете дізнатися про них щось нове.

Також можна пошукати тетрагідроканабінол і переконатися, що жертва вживала марихуану. Можливо, це наштовхне вас на цікаві думки.

▶ ЗАСТОСУВАТИ ЗДІБНІСТЬ ДЕТЕКТИВА

Кожен детектив має особливу здібність, яку можна застосувати 1 раз за день. Після застосування здібності детектива покладіть 1 ✖ (жетон застосованої здібності) на плитку детектива як нагадування про те, що цю здібність не можна застосувати знову протягом поточного дня.

▶ ВАЖЛИВО:

- ▶ Детективи можуть застосовувати свої здібності в будь-яких локаціях.
- ▶ Зверніть увагу, що здібність Мії Робертс дає змогу іншому детективу знову застосувати свою здібність протягом поточного дня. Утім, саму здібність Мії можна застосовувати лише 1 раз за день.



Приклад. Досліджуючи зачіпку в районі, де живе підозрюваний, ви можете додатково її опрацювати й витратити жетон допиту зі спільного запасу, щоб розпитати якогось наркомана, який вештається біля будинку підозрюваного. Однак ви все-таки вирішуєте не робити цього, бо наркоман, найпевніше, не дуже надійне джерело інформації.

Повністю розігравши дослідження зачіпки, ви кладете карту праворуч від ігрового поля. Пізніше ви дізнаєтеся, що злочинець полюбає час від часу покурити траву. Може, наркоман щось знає про дилера?

Зазвичай ви не можете опрацьовувати зачіпки на розіграних картах. Утім, на щастя, один із гравців вирішив зіграти за Кріса Стоуна. Ви можете застосувати його здібність, витративши 1 жетон впливу, а також відповідний жетон уміння (у цьому прикладі жетон допиту або універсальний жетон) зі спільного запасу, щоб опрацювати зачіпку на вже розіграній карті.

Можете прочитати зворот цієї карти зачіпки, дізнатися, що скаже наркоман, виконати всі наведені там указівки. Потім покладіть цю карту ліворуч від ігрового поля, бо тепер вам доступний її зворот.

Після цього не забудьте покласти 1 жетон застосованої здібності на плитку Кріса Стоуна.

▶ СКЛАСТИ ЗВІТ

Один раз на день ви можете витратити одну зі своїх **робочих** годин у будь-якій локації, щоб скласти звіт й отримати жетон впливу. Якщо ви виконуєте цю дію, пересуньте фішку часу на 1 поділку вперед по треку й додайте 1 ⬠ у спільний запас. Ви не можете скласти звіт у понаднормовий час.



СУД

▶ ЖЕТОНИ ВМІНЬ

На початку розслідування кожен детектив і консультант додають свої жетони вмінь у спільний запас жетонів команди. Деякі персонажі не дають жетонів. Запас жетонів умінь не поповнюють наприкінці дня. Це єдиний запас для всієї команди до кінця справи. Є 4 типи жетонів умінь:



ДОСЛІДЖЕННЯ — це вміння шукати потрібну інформацію в старих архівах і файлах, а також знаходити спільну мову з бібліотекарями. Це показник вашої загальної обізнаності. Також це відображення того, наскільки сумлінно ви ставитеся до розслідування.



ТЕХНОЛОГІЯ — це здатність персонажа використовувати сучасні технології для збирання інформації, зокрема це стосується роботи з державними базами даних, зламування приватних систем, створення складних пошукових алгоритмів тощо.



ДОПИТ — це здатність персонажа ставити правильні запитання свідкам, допитувати підозрюваних, розуміти мову тіла, умовляти інших допомогти чимось, зробити послугу тощо.



КМІТЛИВІСТЬ — це здатність помічати дрібні деталі на місці злочину, знаходити й порівнювати докази, а також уявляти повну картину злочину, щоб знайти частини головокрутки, яких бракує. Також це корисне вміння для лабораторних робіт, де треба помічати найдрібніші деталі.



УНІВЕРСАЛЬНИЙ ЖЕТОН можна використати замість жетона вміння будь-якого типу.

▶ ЖЕТОНИ ВПЛИВУ



Жетони впливу відображають міру визнання досягнень вашої команди керівництвом «Антареса». Детективи починають кожне розслідування з певною кількістю жетонів впливу в спільному запасі (кількість зазначена у вступі до справи). Детективи можуть витратити жетони впливу зі спільного запасу, щоб застосувати свої здібності.

Протягом гри детективи можуть отримати додаткові жетони впливу. Така винагорода свідчить про те, що розслідування рухається в правильному напрямі.

Завдяки жетонам впливу гравці також можуть просити допомоги в інших співробітників агентства. Наприклад, деякі карти зачіпок пропонують витратити жетони впливу, щоб досягти чогось (наприклад, отримати ордер на арешт).

▶ ВАЖЛИВО:

- ▶ Щодня детективи можуть витратити 1 робочу годину, щоб виконати дію «Скласти звіт», і додати жетон впливу в спільний запас.
- ▶ Щоб дослідити певні зачіпки, іноді треба витратити жетони впливу.
- ▶ У спільному запасі не може бути більше жетонів, ніж є у грі. Якщо ви повинні отримати додатковий жетон, але жетонів більше немає, проігноруйте цю вказівку.



ЛАБОРАТОРІЯ

#порада_від_авторів

Жетони впливу можуть відіграти вирішальну роль у певний момент розслідування, тож витрачайте їх зважено!

► ПОРІВНЯННЯ ДОКАЗІВ

Якщо ви знайшли якісь докази, зайдіть на сайт ANTARESDATABASE.COM, виберіть розділ «СИГНАТУРИ», а потім введіть 12-значну сигнатуру з урахуванням реєстру символів. Система автоматично розпізнає тип сигнатури й видасть короткий опис. Ви також можете додати свій власний опис цієї сигнатури (наприклад, відбитки пальців з ножа на карті #108).

Ви завжди маєте доступ до всіх введених вами в систему сигнатур. Їх можна переглянути в будь-який момент гри. Сигнатури поділяються на три категорії — дактилоскопія (СД), ДНК (СДНК) і матеріали (СМ). У базі даних зберігаються перевірені відбитки пальців, зразки крові, волосся, бруду та багато інших типів доказів.

База даних «Антареса» може зіставляти отримані докази з наявною інформацією, а також порівнювати дані різних осіб, надаючи вам цінну інформацію, яка навіть може стати приводом для арешту.

Доказ: кров жертви,
сліди алкоголю
СДНК: KPIHVVS-UDVZCB

ПРИКЛАД. Якщо ви досліджуєте докази в лабораторії або знаходите лабораторні аналізи в іншому місці, вони зазвичай містять сигнатури, які ви повинні ввести в базу даних «Антареса». Там ви можете порівняти їх з іншими знайденими доказами й отримати нову інформацію (наприклад, про особу підозрюваного). Якщо отримані дані стосуються вашої справи, ви здобудете додаткові очки наприкінці гри.

► ВАЖЛИВО:

- Сигнатури не можуть бути повністю ідентичними. Усі 12 символів ніколи не збігаються.
- Символ «х» у сигнатурі означає невідомий символ.
- База даних «Антареса» порівнює сигнатури, щоб допомогти вам знайти збіги.
- Ви зобов'язані вводити в базу даних «Антареса» всі знайдені сигнатури.

► ЗБЕРЕЖЕННЯ ГРИ

Коли ви завершите розслідування, запам'ятайте, які карти зачіпок ви тільки дослідили (доступне лице карт), а які опрацювали (доступні обидві сторони). Після цього покладіть усі ці карти в спеціальне місце в коробці. Ви можете передивлятися ці карти під час наступних розслідувань, щоб пригадати щось. Ці карти не можна використовувати для дій. Усі інші карти зі справи тепер недоступні вам.

У наступних розслідуваннях можете використовувати будь-які записи, зроблені вами раніше. Усі справи в цій грі пов'язані наскрізним сюжетом, тому в ній фігурують ті самі персонажі, імена, місця тощо.





#порада_від_авторів

Радимо витратити кілька хвилин наприкінці справи, щоб обговорити найважливіші події, імена та версії, які виникали у вас протягом гри. Це може бути дуже корисним, якщо ви плануєте продовжити гру через кілька днів або навіть тижнів. Перед наступною справою згадайте всі деталі попередньої. Якщо ви почнете розслідування, погано пам'ятаючи, що було раніше, то, найімовірніше, провалите справу.

ІНШІ ПРАВИЛА


▶ ДЕТЕКТИВИ

У грі «Детектив. Сучасне розслідування» беруть участь від 1 до 5 осіб. Кожен учасник вибирає одного детектива, за якого гратиме. Детективи відрізняються своїми здібностями та вміннями. Жетони вмінь просто додають у спільний запас на початку розслідування. Здібності дозволяють отримувати або витратити жетони впливу, щоб виконувати певні дії, не передбачені загальними правилами. Кожну здібність можна застосовувати не частіше ніж 1 раз на день. Після застосування здібності на плитку детектива кладуть . На початку нового дня з плиток детективів вилучають усі .

У базовій грі є 5 детективів:





▶ ДЖЕК КОУЛМЕН, КОЛИШНІЙ ПОЛІЦІАНТ

Якщо детективи виконують дію «Скласти звіт», дайте 2  замість 1 у спільний запас. Пам'ятайте, що ви можете скласти звіт лише один раз за день.





▶ БЕН ГАРРІС, КОЛИШНІЙ АНАЛІТИК ФБР

Витратьте 2  зі спільного запасу, щоб додати 1  у спільний запас.





▶ ДЖУЛІЯ ДЖЕЙКОБСОН, КОЛИШНЯ ЖУРНАЛІСТКА

Витратьте 1  зі спільного запасу, щоб замінити 1 жетон будь-якого вміння в спільному запасі на 1 .




▶ МІЯ РОБЕРТС, КОЛИШНЯ ПСИХОЛОГІНЯ

Витратьте 1  зі спільного запасу, щоб вилучили жетон  з плитки іншого детектива.



▶ КРІС СТОУН, КОЛИШНІЙ ПРИВАТНИЙ ДЕТЕКТИВ

Ви можете виконати дію «Опрацювати зачіпку» з уже розіграною картою, що лежить праворуч від ігрового поля. Витратьте 1  зі спільного запасу жетонів і вказаний на карті зачіпки жетон вміння, щоб опрацювати цю зачіпку. Іноді через нові факти ви можете змінити свою думку й повернутися до начебто неважливої зачіпки.

▶ КОНСУЛЬТАНТИ

Залежно від кількості гравців вам допомагатимуть від 0 до 4 консультантів. На початку гри зберіть усі жетони вмінь консультантів і додайте їх у спільний запас.



▶ СЮЖЕТНІ КАРТИ

Сюжетні карти — це зачіпки, які стосуються не поточної справи, а загального сюжету. Натрапивши на таку зачіпку, ви отримаєте вказівку додати карту з номером XXX у справу номер Y. Можливо, ця інформація ніяк не допоможе вам у поточному розслідуванні, але вона точно має значення для сюжету кампанії.

Отримавши вказівку додати сюжетну карту в колоду однієї з наступних справ, візьміть відповідну сюжетну карту й, не читаючи її, покладіть у зіп-пакет цієї справи (у коробці ви знайдете зіп-пакети для справ II-V).



▶ ВАЖЛИВО:


- ▶ Не читайте сюжетну карту, коли берете її. Дочекайтеся початку відповідної справи.
- ▶ Якщо ви взяли сюжетну карту, це зазвичай свідчить про те, що розслідування рухається в неправильному напрямі. Утім, такі карти дають вам більше інформації про загальний сюжет кампанії.

► КІНЕЦЬ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК ОЧОК

На розслідування кожної справи детективи мають обмежений час (наприклад, 3 дні). Розслідування завершується о 4:00 PM (або пізніше, якщо ви вирішите працювати понаднормово) останнього дня. Після того як ви припините роботу й завершите цей день, ви повинні увійти в базу даних «Антареса» й вибрати розділ «Підсумковий звіт». Щоб скласти цей звіт і пояснити всі обставини справи, ви повинні відповісти на низку запитань. Підсумковий звіт поділений на дві частини: у першій вам треба відповісти на основні запитання, пов'язані з поточним розслідуванням, а в другій — на додаткові запитання, пов'язані із загальним сюжетом кампанії. Обговорюйте разом кожне запитання і вирішуйте, як відповісти на нього.

Відповідайте на запитання, керуючись висновками, які ви зробили протягом розслідування і після його завершення. Ви не знайдете прямих відповідей на картах. Усі висновки ви повинні зробити самі!

Щоб успішно завершити розслідування, треба набрати певну кількість очок.

- **Найбільше очок гравці здобувають за правильні відповіді на основні запитання.**
- **За правильні відповіді на додаткові запитання гравці здобувають менше очок.**
- **Гравці автоматично здобувають додаткові очки за кожен відповідний доказ, який вони внесли в базу даних «Антареса» (це дає більше очок, ніж за додаткові запитання, але менше, ніж за основні запитання).**
- **Крім того, гравці повинні ввести кількість отриманих протягом розслідування жетонів стресу. За кожен  ви втрачаєте 1 очко.**

Після того як ви завершите звіт, база даних «Антареса» автоматично порахує ваш підсумковий результат, а потім повідомить, чи змогли ви розкрити справу. Якщо ви перемогли — вітаємо, чудова робота!

У разі поразки ви можете або розслідувати поточну справу знову, або перейти до наступної справи. Щоб повторити розслідування, поверніть усі зіграні карти в колоду справи. Якщо ви хочете розпочати нове розслідування, покладіть усі незіграні карти з колоди поточної справи в коробку. Усі зіграні карти зачіпок покладіть у спеціальне місце в коробці. У будь-якому разі скиньте всі жетони зі спільного запасу й візьміть нові жетони, як описано в розділі «Приготування до справи».

► ВАЖЛИВО:

- **Не читайте карти зачіпок, які залишилися в колоді після завершення розслідування!**
- **За кожен відповідь «Я не знаю» ви отримуєте 0 очок.**
- **За кожен неправильну відповідь ви втрачаєте 1 очко.**
- **Майже неможливо набрати максимальну кількість очок за розслідування (бо зазвичай вам доводиться працювати понаднормово).**

► ТВОРЦІ ГРИ

АВТОР ГРИ: Ігнацій Тшевічек
СЮЖЕТ ГРИ: Пшемислав Ример, Якуб «Дракон» Лапот
ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН: Єва Косторж, Рафал Шима, Аґа Якімець
РЕДАКТОРИ АНГЛОМОВНОГО ВИДАННЯ: Люк і Зара Отфіновські, Вінсент Сальзілло
КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: Гжеґоґ Полевка



© 2020 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów,
Польща. Усі права застережено.

Будь-яке копіювання і публікація правил гри, компонентів гри або ілюстрацій без дозволу Portal Games заборонені.

Сюжет, усі імена, персонажі та події цієї гри повністю вигадані.
Усі збіги з реальними особами (живими чи померлими)
або подіями абсолютно випадкові.

► УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: Олександр Ручка
ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА: Алла Костовська
ПЕРЕКЛАДАЧ: Сергій Лисенко
РЕДАКТОР: Святослав Михаць
ДИЗАЙН І ВЕРСТКА: Артур Патрихалко



© 2023 GEEKACH GAMES
Україна, 46400, Тернопіль, вул. Об'їзна 22
www.geekach.com.ua
Усі права застережено.



ДЕПАРТАМЕНТ ПОЛІЦІЇ

▶ РОЛІ ГРАВЦІВ

У цій грі ви вибираєте персонажів, за яких гратимете. Однак крім цього, я пропоную вам розподілити між собою обов'язки в команді. Тестуючи гру, ми побачили, що гравцям буде простіше розслідувати справу, якщо вони виконуватимуть такі ролі:

▶ ПРОТОКОЛІСТ

«Дайте мені ще один аркуш паперу. Ні, ліпше цей, більший...»

Ви відповідаєте за ведення всіх нотаток, малювання схем, стеження за зв'язками між персонажами й таке інше. Протягом розслідування раніше отримана інформація набуває сенсу, тому протоколіст повинен перевіряти, оновлювати її та зіставляти нові докази зі старими.

▶ ТЕХНІК

«Я хочу перевірити це в базі даних...»

Ви відповідаєте за пошук інформації в інтернеті, коли бачите підкреслені слова з відповідним символом у тексті. Також саме ви створюєте обліковий запис у базі даних «Антареса», входите в систему, відкриваєте потрібні розділи, знаходите потрібну інформацію і вводите виявлені командою сигнатури.

▶ НАВІГАТОР

«Мені здається, це було на карті номер 203, коли той хлопець сказав щось про зелене авто. Зараз перевірю...»

Ви відповідаєте за організацію всіх карт зачіпок на столі та за узгодження описаних фактів. Ви стежите, які карти зачіпок уже були розіграні, а які команда ще не дослідила. Ви знаєте, які карти зачіпок команда опрацювала, а які ще ні.

▶ ЩЕ БІЛЬШЕ ДЕТЕКТИВІВ

Подобаються детективні історії?

- ▶ Шукайте додаткову 6-ту справу за посиланням:
www.geekach.com.ua/detektyv.-suchasne-rozsliduvannia

Продовжуйте розслідування з іншими іграми від Geekach Games!



▶ ОПОВІДАЧ

«Я прибув у лабораторію о 9:15. Швидко знайшов, де припаркуватися, і відразу кинувся в будівлю...»

Ви відповідаєте за створення цікавої історії. Ви читаете всі карти вголос, артистично озвучуєте діалоги та додаєте атмосферності, допомагаючи гравцям зануритися в історію.

▶ ПЕРЕВІРЯЛЬНИК

«Це неможливо! У мене записано, що він народився в 1954 році. На той момент йому виповнилося лише шість років! Це точно не наш хлопець...»

Ви відповідаєте за незначні деталі, про які можна забути через великий обсяг інформації. Групи крові, дати, адреси, імена, родинні зв'язки... У цій грі чимало даних. Перевіряти всі факти — ваш обов'язок. Ви відстежуватимете все це, позначаючи дати на треку часу, нагадуючи своїм колегам, що хтось, наприклад, мав руде волосся, або, скажімо, підозрюваний був високим блондином.

▶ НЕХАЙ ВИСЛОВЛЯТЬСЯ ВСІ

Як і в усіх кооперативних іграх, один гравець може тягнути ковдру на себе й вирішувати все за інших. Я хочу закликати всіх детективів бути активними, не соромитися висловлювати свої думки та версії. Слухайте припущення інших і вирішуйте разом, у якому напрямі продовжувати розслідування. Влаштовуйте обговорення та дебати. Разом у вас більше шансів розкрити злочин. Якщо один гравець домінуватиме в команді, це не тільки суперечитиме духу гри, а й може завести розслідування в глухий кут, призвести до арешту невинного персонажа та до поразки в грі. Тож нехай висловлюються всі! Поважайте їхні думки та обговорюйте їхні теорії. А потім вирішуйте разом, яку зачіпку дослідити наступною.

▶ СЛІДКУЙТЕ ЗА НАМИ!

- ▶ САЙТ: www.geekach.com.ua
- ▶ ПОШТА: info@geekach.com.ua
- ▶ TELEGRAM: t.me/geekach
- ▶ YOUTUBE: www.youtube.com/GeekachGames
- ▶ INSTAGRAM: www.instagram.com/geekachshop
- ▶ FACEBOOK: www.facebook.com/geekach