

«Что это за дерьмо?!» — первое, что вы слышите, войдя в здание Департамента полиции Лос-Анджелеса. Никто не обращает внимания: шеф постоянно на кого-то орет. Очередное утро на службе. Рабочие столы завалены документами и папками. Говорят, близится эпоха компьютеров, но пока что приходится довольствоваться блокнотами и работой в поле.

Наркотики заполонили улицы города, а чиновники погрязли в коррупции. В этих условиях детективы вынуждены играть против правил и попирают закон, чтобы извлечь из грязи. Что есть, то есть, вам приходится адаптироваться. Борьба с преступностью, особенно в обход протокола, накладывает свой отпечаток, и даже самые стойкие могут не справиться со стрессом.

Вы подходите к вашему столу и небрежно прячете бутылку бренди, которую оставили вчера после очередной бессонной ночи в офисе. Закрыв ящик стола, вы погружаетесь в разбросанные повсюду отчеты, но краем глаза замечаете, что шеф полиции Джеймс Брэдли жестом зовет вас в свой кабинет.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ДЕПАРТАМЕНТ ПОЛИЦИИ ЛОС-АНДЖЕЛЕСА

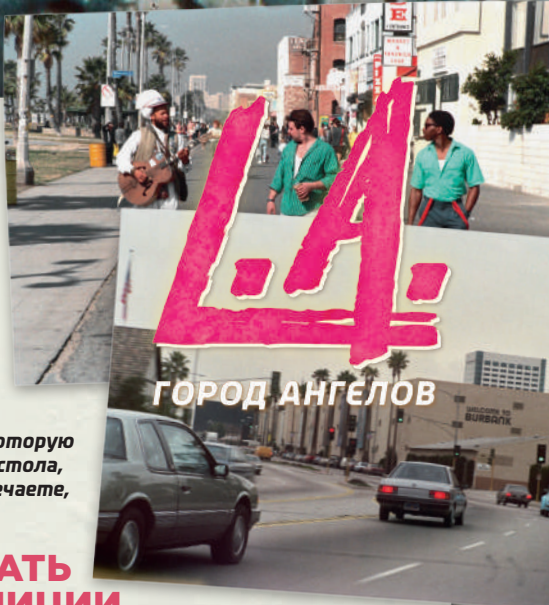
«Город ангелов» — дополнение для настольной игры «Детектив: игра о современном расследовании». В целом, дополнение следует тем же правилам, что базовая игра, за исключением некоторых особенностей, изложенных в этом руководстве.

Участники следственной группы по-прежнему расследуют дело сообща и имеют общий запас жетонов **стресса, влияния и навыков**. В ходе расследования вы не сможете просмотреть все карты, поэтому готовьтесь анализировать множество фактов, использовать дедукцию. Каждое дело состоит из 36 карт — 35 карт зацепок и 1 карта-обложка. Используйте опыт, полученный в базовой игре: старайтесь добывать разнообразную информацию, а не просто «прокручивать колоду» в поисках карты, которая даст все ответы (такой карты попросту нет).


КОМПОНЕНТЫ





- ▶ Игровое поле
- ▶ 5 карт персонажей
- ▶ 3 колоды расследований
- ▶ Правила

Введите код в рамке, когда его запросит сайт «Антареса».

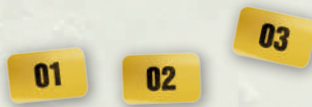


ПОДГОТОВКА К РАССЛЕДОВАНИЮ

Подготовьтесь к игре по базовым правилам, используя при этом игровое поле, карты персонажей и колоды расследований из дополнения «Город ангелов». Обратите внимание, что на игровом поле нет **штаб-квартиры** — ее роль исполняет **полицейский участок**. Именно там будет начинаться рабочий день. Наконец, отложите жетоны технологий ; они понадобятся вам лишь в нескольких исключительных случаях.

ПРИМЕЧАНИЕ: универсальные жетоны  можно использовать вместо жетонов исследования , допроса  и проницательности .

ВАЖНО: базовая игра также содержит 5 особых жетонов (с пометками от 01 до 05). Эти жетоны имеют различное назначение, обусловленное нуждами расследования. В редких случаях особые жетоны могут закончиться, тогда используйте вместо них любые предметы (например, монеты).



ХОД ИГРЫ

Вы должны завершить расследование за определенное количество рабочих дней, указанное во введении к делу. Хотя действие игры разворачивается в Лос-Анджелесе 80-х, вы будете пользоваться базой данных «Антареса» (внешний вид сайта изменится при выборе кампании «Город ангелов»). Принцип работы с базой данных остается прежним: вы получаете из нее информацию, а в конце игры сдаете итоговый отчет. Ответьте на вопросы по делу и узнайте, как успешно вы провели расследование!

ВАЖНО: в «Городе ангелов» нет журнала расследований. Вы обнаружите начальные сведения по каждому делу в базе данных «Антареса». При необходимости все файлы можно будет скачать в формате PDF и распечатать.

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

В ходе рабочего дня игроки совместно обсуждают возможные действия и принимают решения. Кроме действий из базовой игры, вы можете также:

- ▶ Взять жетон(ы) стресса, чтобы выполнить действие, указанное на карте
- ▶ Принять решение
- ▶ Установить наблюдение

Действие «написать отчет» можно выполнить **ТОЛЬКО** в полицейском участке (это отмечено на игровом поле).

НАПОМИНАНИЕ: завершение рабочего дня происходит в следующем порядке:

- ▶ передвиньте фишку дней на 1 день вперед;
- ▶ передвиньте фишку времени обратно на деление 8:00 AM;
- ▶ передвиньте фишку следственной группы в полицейский участок;
- ▶ проверьте свои записи и обсудите, какую информацию вы получили за прошедший день;
- ▶ запишите все доступные зацепки, чтобы отслеживать возможные направления расследования.

1

#совет_от_авторов

В дополнении «Город ангелов» технология, распознающая уровень стресса во время допроса, недоступна. Можете считать, что для вас это **новый уровень сложности: чтобы определить, врет человек или просто не уверен в своих словах, вы должны полагаться на собственную интуицию и наблюдения. И, конечно, на факты.**

ТРИ ОСНОВНЫХ ПРАВИЛА

Одноименный раздел правил базовой игры, посвященный **информации, времени и местам в городе**, остается неизменным. База данных «Антареса» используется привычным для вас образом, как и общие знания. Если на карте есть символ 🗺️, вы можете использовать карты Google, «Википедию» и другие источники для поиска дополнительной информации. Будьте внимательны: некоторые улицы и места на современной карте Лос-Анджелеса расположены совершенно иначе, чем в 80-е. Иногда вам достаточно лишь примерно знать, где находится то или место (или где оно по отношению к другим местам). Стоит уточнить, что при создании «Города Ангелов» мы использовали только ту информацию, которая могла быть известна полицейским три десятка лет тому назад.

НОВОЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

В дополнении «Город ангелов» вы не работаете в отдельном агентстве, а служите вместе с обычными копами в полицейском участке, где и будет начинаться ваш рабочий день. Более того, Лос-Анджелес — второй крупнейший город США, поэтому он разделен на центр и окраины. В вашем распоряжении также старомодная, но вполне эффективная лаборатория. Передвижение между этими местами, как и в базовой игре, занимает 1 час.

Игровое поле «Города ангелов» имеет две стороны. В первых двух расследованиях используется сторона с обычной шкалой времени (1), а в третьем — обратная сторона (2).

2



НОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Эти действия можно выполнять, только когда вы открываете новую карту зацепки и только если на этой карте дано соответствующее описание.

ВЗЯТЬ ЖЕТОНЫ СТРЕССА, ЧТОБЫ ВЫПОЛНИТЬ УКАЗАННОЕ НА КАРТЕ ДЕЙСТВИЕ

В некоторых ситуациях вам будет предложено принять решение в обход закона и протокола. Решение, которое не очень понравится начальству... если оно об этом узнает. Каждое такое решение повышает уровень стресса. Будьте осторожны, иначе вам придется завершить расследование, вместо того чтобы продвинуться в нем.

ПРИНЯТЬ РЕШЕНИЕ

Особенность этого действия в том, что, если оно указано на карте, вы обязаны выполнить его прежде других доступных действий. Вы должны будете выбрать из нескольких вариантов. Некоторые из них дадут вам **новые зацепки**. Вы сможете вернуться к ним позднее, как если бы это была обычная карта. Выбрав другой вариант, вы не сможете пользоваться информацией из раздела «Новые зацепки». Иногда варианты дают возможность установить наблюдение за лицом или территорией.

УСТАНОВИТЬ НАБЛЮДЕНИЕ

Забудьте про камеры на каждом углу: в 80-х детективы полагались лишь на собственные глаза... или поручали наблюдение коллегам. Это действие стоит как минимум 1 жетон влияния и дает новую информацию только в начале следующего дня.

РАБОЧИЕ ЧАСЫ

Если карта предписывает вам положить особый жетон на определенное деление шкалы времени, всегда отсчитывайте от текущего рабочего часа.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы встречаете в описании термин **рабочие часы**, он означает только часы в промежутке с 8 AM до 4 PM. Иногда вам придется размещать особые жетоны через день или даже два от текущего, а иногда вы вовсе не сможете их разместить, поскольку сроки расследования подойдут к концу.

ПРИМЕР: на часах 1 PM, и вы открываете карту, по условиям которой особый жетон кладется на деление через 6 рабочих часов. Вы отсчитываете 3 часа от 1 PM до 4 PM, затем еще 3 часа от 8 AM и кладете жетон на 11 AM. Когда фишка времени достигнет особого жетона или «проскочит» его, вы получите новую информацию из базы данных.

ВАЖНО: иногда вам придется класть особые жетоны на деление через 8 или более часов. Это может привести к ситуации, когда в течение целого рабочего дня вы будете игнорировать особый жетон, поскольку фишка времени достигнет его только через день. В пылу расследования о таких нюансах легко забыть. Чтобы этого не произошло, положите еще один особый жетон на шкалу дней. Так вы будете знать, что новую информацию получите только на следующий день.

#совет_от_авторов

Действие дополнения развивается в 80-е годы в США. «Город ангелов» позволяет с головой окунуться в эту эпоху. Чтобы погружение было еще более полным, советуем фоном включить американскую музыку того десятилетия.



НОВЫЕ ДЕТЕКТИВЫ

В Лос-Анджелесе вы познакомитесь с новыми детективами, которые обладают новыми способностями. Если у вас останутся вопросы после ознакомления с картами персонажей, смотрите раздел «Часто задаваемые вопросы» на сайте «Антареса».



УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

ПОБЛАЖКА ОТ НАЧАЛЬСТВА — УПРОЩЕННЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Если вам не удалось распутать дело или просто кажется, что вы не справитесь, сыграйте на этом уровне сложности. Поблажка от начальства означает, что в последний день расследования вы можете потратить на три часа больше без жетонов стресса (то есть рабочие часы делятся до 7 PM).

РАБОТА В РЕЖИМЕ АВРАЛА — УСЛОЖНЕННЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Если вам не нужны поблажки, попробуйте поиграть в условиях аврала — крайней нехватки времени. На этом уровне сложности последний день расследования становится короче на два часа (то есть рабочие часы завершаются в 2 PM).

Чтобы не забыть, что вы выбрали упрощенный или усложненный вариант, можете положить один из особых жетонов на 7 PM или 2 PM соответственно.

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

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОР ИГРЫ: Игнаций Тшевичек

АВТОРЫ СЮЖЕТА: Игнаций Тшевичек, Матеуш Зарод

РАЗРАБОТКА: Мэтт Дэмбек

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Рафал Жима

СОСТАВЛЕНИЕ ПРАВИЛ: Мэтт Дэмбек

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Гжегож Полевка

Особая благодарность Ли Клинару, Кристоферу Рукко, Колтону Краутеру и Мэтью Сумски. Мы также благодарим Алана Лайта, чьи фотографии, появившиеся в этой игре и некоторых других, позволили нам совершить путешествие во времени на улицы Лос-Анджелеса 80-х годов.

Также выражаем благодарность тем, кто тестировал игру и делал ее лучше: Касии, Овцы, Яцеку, Алисии, Томеку, Паку, Адаму, Збишеку, Пьеху, Глуми, Ягудке, Оле, Агнешке, Давиду, Маци, Марьяну, Ольге, Пако, Мареку, Мэрри, Грэгу, Ивоне, Алисии и Яцеку.



© 2019 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice,
Poland. Все права защищены.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

ПЕРЕВОДЧИК: Даниил Яковенко

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Елена Шлюйкова

РЕДАКТОР: Дарья Рязьева

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Андрей Мательский

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Антон Сковородин

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



© ООО «ГаГа Трейд», 2019 —
правообладатель русскоязычной
версии игры. Все права защищены.