

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В NEW ANGELES

Специальный уполномоченный Дон поднял простыню, поглядел на остывающий труп под ним, и скорчил гримасу. Это выглядело так плохо, как и сказал ему офицер, и это означало много бумажной и сверхурочной работы для его детективов...

Мы в далеком будущем. Человечество расселилось во всей Солнечной системе, хотя и с различной степенью успеха. Луна и Марс колонизированы. План по терраформированию Марса уже в стадии реализации, задержкой которому стала гражданская война, которая вспыхнула на этой планете. На Земле был построен массивный космический лифт, простирающийся в небо. Это - центр торговли в солнечной системе, и большинство людей именует это как "Beanstalk".

Компьютеры продолжают развиваться и объединенные с открытиями в области нейробиологии, привели к мозговой картографии, методу, которым человеческий разум может быть сохранен с помощью электроники. Недавно две конкурирующих компании использовали это развитие по-разному, чтобы создать искусственную разумную жизнь. Jinteki создал человеческих клонов, которые могут быть выращены и обучены за тот же период времени, что и обычные люди. Naas-Bioroid, с другой стороны, построил роботов с искусственным мозгом, назвав их "биоройды". Естественно, это не означало конца проблемы.

Из-за этих двух компаний, продающих искусственных людей, или андроидов, в качестве дешевой рабочей силы, тысячи бедных людей оказались безработными. Это, вместе с их глубоким недоверием к ученым, играющим роль Бога, привело к тому, что многие граждане низкого и среднего класса возненавидели и стали бояться андроидов. Возникшая группа людей, называющая себя "Human First", называет андроидов "големами" - вспомнив легендарных мертвых существ из глины. Были отмечены многочисленные нападения "Human First" на андроидов, обычно с использованием кувалд в качестве оружие, так как андроиды часто физически эластичны.

В этом рассаднике ненависти, страха и предубеждения, мужчины и женщины Полицейского управления New Angeles пытаются сохранить порядок. Их работа не легка, так как их устав требует, чтобы они патрулировали не только New Angeles, но также и лунную колонию Heinlein, расположенную через Beanstalk. Тем не менее, они продолжают охранять тонкую линию между цивилизацией и анархией.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В футуристическом городе New Angeles пять детективов исследуют важное дело об убийстве. Они:

- Caprice Nisei, Psychic Clone
- Floyd 2X3A7C, Doubting Bioroid
- Louis Blaine, Corrupt Cop
- Rachel Beckmann, Estranged Bounty Hunter
- Raymond Flint, Troubled P.I.

В Андроиде три - пять игроков, каждый из которых берет на себя роль одного из этих детективов, и пытается в течение двух недель расследовать происшествие. Они расследуют убийство, путешествуя по карте и пытаясь обнаружить улики, которые они могут использовать, чтобы признать виновным того подозреваемого, в вину которого они верят. Кроме того, они пытаются раскрыть тайны, сопровождавшие убийство и решить проблемы, которые возникают в их личных жизнях. Детектив, который лучше всего управляется с этими задачами и собирает большинство пунктов победы (VPs), выигрывает игру.

КОМПОНЕНТЫ

- ♦ This Rulebook
- ♦ 1 Game Map (with 1 attached puzzle piece)
- ♦ 1 First Player Marker
- ♦ 1 Scene of the Crime Marker
- ♦ 1 Day Marker
- ♦ 24 Puzzle Pieces (+1 attached to game map)
- ♦ 6 Cardboard Vehicle Rulers

- ♦ 5 Cardboard Detective Figures
- ♦ 5 Plastic Detective Stands
- ♦ 5 Detective Sheets
- ♦ 5 Twilight Markers (1 per detective)
- ♦ 5 Tip Sheets (1 per detective)
- ♦ 25 Hero Markers (5 per detective)
- ♦ 6 Murder Sheets
- ♦ 6 Suspect Sheets
- ♦ 1 Time Sheet
- ♦ 1 Time Marker
- ♦ 6 Testimony Lead Markers
- ♦ 5 Physical Lead Markers
- ♦ 5 Document Lead Markers
- ♦ 60 Evidence Tokens (1 +5 token, 4 +4 tokens, 6 +3 tokens, 11 +2 tokens, 11 +1 tokens, 7 -1 tokens, 7 -2 tokens, 4 -3 tokens, 1 -4 token, 4 surprise witness token; and 4 perjury tokens)
- ♦ 12 Alibi Tokens
- ♦ 13 Hit Tokens
- ♦ 48 Normal Favor Tokens (12 corp, 12 political, 12 society, and 12 street)
- ♦ 45 Baggage Tokens
- ♦ 18 Trauma Counters (5 -3 VP tokens and 13 -1 VP tokens)
- ♦ 6 Haas Tokens
- ♦ 6 Jinteki Tokens
- ♦ 12 Conspiracy Tokens
- ♦ 10 Warrant Markers (2 per detective)
- ♦ 5 Dropship Pass Tokens
- ♦ 15 NPC Status Tokens (3 per detective)
- ♦ 24 NPC Favor Tokens (3 Captain Beckmann tokens, 3 Chairman Haas tokens, 3 Daniel tokens, 3 Director Hiro tokens, 3 Kate tokens, 3 Lena tokens, 3 Mr. Li tokens, and 3 Sara tokens)
- ♦ 1 Lily Lockwell Marker
- ♦ 1 Jimmy the Snitch Marker
- ♦ 210 Twilight Cards (44 Caprice cards, 42 Floyd cards, 42 Louis cards, 42 Rachel cards, and 40 Raymond cards)
- ♦ 56 Plot Cards (12 Caprice cards, 12 Floyd cards, 12 Louis cards, 12 Rachel cards, and 8 Raymond cards)
- ♦ 41 Event Cards (23 general cards, 18 murder-specific cards)
- ♦ 12 Hunch Cards (6 guilty, 6 innocent)
- ♦ 11 Special Cards (1 Caprice card, 3 Floyd cards, 1 Louis card, 1 Rachel card, 5 Raymond cards)

КРАТКИЙ ОБЗОР

Следующие разделы кратко описывают и идентифицируют компоненты Андроида.

КАРТА ИГРЫ

Карта игры изображает города-побратимы New Angeles и Heinlein, а также космический лифт "Beanstalk", который соединяет их вместе. Эта область известна как Greater New Angeles region, и детективы путешествуют всюду по ней во время игры. Карта игры также используется, чтобы отследить успехи, которые персонажи делают при раскрытии заговора, вызвавшего убийство. См. "Game Map Breakdown" на странице 44 для полного обсуждения карты игры. Отметьте, что одна часть загадки приклеена к карте игры. Это нормально и удалив ее вы повредите игре.



FIRST PLAYER MARKER

Этот маркер используется, чтобы указать, какой игрок действует сначала во время игры по кругу. В отличие от многих других игр, первый маркер игрока не обязательно переходит новому игроку в конце раунда (см. "Изменение Первого Игрока" на странице 15, чтобы видеть, как первый маркер игрока перемещается).



SCENE OF THE CRIME MARKER

Этот маркер используется, чтобы указать местоположение на карте игры, где убийство имело место.



DAY MARKER

Этот маркер помещен в календарь на карте игры и используется, чтобы отследить течение времени в игре. Как только две недели прошли - наступает конец игры.

PUZZLE PIECES

TIP SHEETS

Эти пазлы разделены на три груды и используются, чтобы раскрыть заговор позади убийства. Три типа частей загадки - Shift Piece, Favor Piece, Baggage Piece. Baggage Piece являются самыми ценными, в то время как Shift Piece наименее ценны. См. " Uncovering the Conspiracy " на странице 21 для полного их описания.



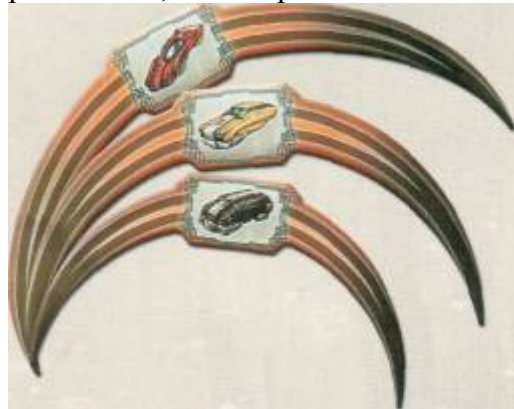
Shift Piece

Favor Piece

Baggage Piece

VEHICLE RULERS

В Андроиде детективы имеют способные к полету транспортные средства в их распоряжении, и не должны следовать за дорогами. Эти линейки используются, чтобы определить максимальное расстояние, на которое детектив может путешествовать за один ход.



DETECTIVE SHEETS, FIGURES AND TWILIGHT MARKERS

Каждый игрок получает один detective sheet и одну cardboard detective figure, изображающую его персонажа. Detective sheet и twilight marker используются, чтобы отследить состояние детектива (см. " Playing Twilight Cards" на странице 25), в то время как фигурка используется, чтобы указать, где на карте игры детектив расположен.



TIP SHEETS

Эти листы содержат полезные намеки и стратегии для детектива. В конце каждого листа список советов относительно того, как играть против других детективов. Новички должны использовать эти листы, пока они не знакомы со всеми детективами.



HERO MARKERS

Эти маркеры используются, чтобы отследить множество вещей в игре. Всякий раз, когда случай, связанный только с одним детективом, нужно показать на карте игры или в другом месте, используется маркер героя.



MURDER SHEETS

Каждый лист убийства представляет различное убийство, которое могут исследовать детективы. См. "Murder Sheets" на странице 45 для полного описания.



SUSPECT SHEETS

Каждый suspect sheet представляет одного из людей, подозреваемых в совершении убийства. Игроки помещают улики и алиби на этих листах, чтобы определить, кто из подозреваемых был убийцей.



TIME SHEET AND MARKER

Этот справочный лист передается по столу, и активный игрок изменяет - с помощью маркера - его положение. Это удобный способ отследить время, которое осталось до конца игры.



LEAD MARKERS

Эти маркеры помещены на карту игры, чтобы указать местоположения, где важная улика, касающаяся происшествия или заговора, может быть найдена. Есть три типа улики.

Улика свидетельства приходит в виде картинки одного из шести подозреваемых и представляет собой свидетельство, полученное из показаний важного свидетеля.



Физическая улика приходит в виде отпечатка большого пальца и представляет собой судебное, генетическое или баллистическое свидетельство.



Документальная улика приходит в виде записи камеры безопасности и представляет собой свидетельство, полученное через видео, электронные или бумажные отчеты.



EVIDENCE TOKENS

Эти токены получают через развитие игры на карте, и помещают в листы подозреваемых, чтобы определить убийцу. См. "Placing Evidence" на странице 19 для полного описания.



Normal Evidence Suprise Witness Perjury

ALIBI TOKENS

Эти токены представляют главных свидетелей, которые выступают вперед, чтобы свидетельствовать о невиновности одного из подозреваемых.

HIT TOKENS

Хотя есть несколько подозреваемых, только один из них - настоящий убийца. Другие - важные свидетели преступления. Эти символы представляют опасность, что подозреваемый находится в опасности и может быть убит реальным убийцей. Если у подозреваемого когда-либо есть три символа хита на нем, он немедленно убит. См. "Hits" на странице 33 для полного описания.



FAVOR TOKENS

Для детективов помощь столь же хороша как деньги. Помощь может быть заработана и потрачена различными способами и в разных местах на карте игры. Есть четыре нормальных типа помощи:

- Помощь корпорации представляет влияние в деловом мире.
- Политическая помощь представляет влияние на политической арене.
- Помощь общества представляет влияние среди верхней части общества.
- Уличная помощь представляет влияние на среднего человека и преступный мир.



Корпорация

Политическая

Общество

Улица

BAGGAGE TOKENS

Поскольку детективы пытаются решить и свои личные проблемы, baggage tokens используются, чтобы отследить, как хорошо они делают. См. "Plots" на странице 29 для полного описания.

TRAUMA COUNTERS

Иногда, плохие вещи случаются с хорошими людьми. Эти каунтеры представляют собой такие плохие вещи. Детектив мог быть избит, понижен в должности, или перенести любое число затруднений. Каждый каунтер травмы, который детектив имеет в конце игры, стоит -1 VP. Три -1 каунтера VP может быть обменян на один -3 каунтер VP, если больше каунтеров травмы необходимо.

WARRANT MARKERS

На определенные локации на карте игры труднее попасть, чем чем другие. Когда детектив помещает маркер ордера в такую локацию, он может избежать задержки там.



DROPSHIP PASS TOKENS

Dropships - маленькие, маневренные грузовые космические корабли, доступные для полицейского использования. Эти токены представляют собой проходы, которые могут использоваться чтобы dropship подобрал детектива и высадил его где-нибудь на карте игры.



NPC STATUS AND FAVOR TOKENS

Есть определенные люди в жизни каждого детектива, которые важны для него. Эти люди упоминаются как неиграющие характеры, или NPCs. У Каждого NPC есть маркер статуса NPC, который указывает, жив ли NPC или мертв. Кроме того, определенные NPC могут оказать влияние на детективов. У этих NPC есть favor tokens NPC, чтобы показать это.



NPC Favor Tokens

NPC Status Token

JINTEKI, HAAS, AND CONSPIRACY TOKENS

Эти токены используются, чтобы отследить дополнительные пункты победы, что игрок заработал с помощью возможностей локаций или раскрывая части заговора (см. "Uncovering the Conspiracy" на странице 21 для дальнейших деталей).



Jinteki Token



Haas Token



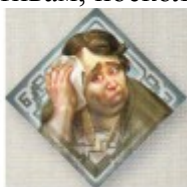
Conspiracy Token

LILY LOCKWELL AND JIMMY THE SNITCH MARKERS

Эти маркеры представляют двух важных людей в Greater New Angeles Region, которые могут помочь (или препятствовать) детективам, поскольку они перемещаются по карте.



Lily Lockwell



Jimmy the Snitch

TWILIGHT CARDS

У каждого детектива есть две колоды twilight cards - темная колода и светлая колода - посвященные исключительно ему. Темная колода содержит события, которые препятствуют ему, в то время как его светлая колода содержит события, которые помогают ему. Все вместе, эти две колоды карт упоминаются как twilight cards детектива.



Светлые карты



Темные карты

PLOT CARDS

У каждого детектива есть колода plot cards, которые детализируют личные проблемы, которые могут возникнуть в его жизни во время исследования. У каждого детектива есть три сюжета (исключение: у Раймонда есть два сюжета), которые отмечены различными цветами. См. "Plots" на странице 29 для полного описания.



EVENT CARDS

Эти карты представляют события, которые имеют место в Greater New Angeles region во время расследования. Некоторые из них, называемый general events, могут иметь место во время любого сценария. Другие, называемые murder-specific events, могут иметь место только во время конкретного сценария ("Evil at the Estates," например).



Generic Events



Murder-Specific Events

HUNCH CARDS

Эти карты представляют догадки каждого детектива, о вине и невиновности подозреваемых.



Догадки вины



Догадки невиновности

SPECIAL CARDS

Эти карты используются, чтобы представить специальные черты и правила для каждого детектива. См. hero sheet каждого детектива и tip sheet для полных деталей.



Louis's Mood Card



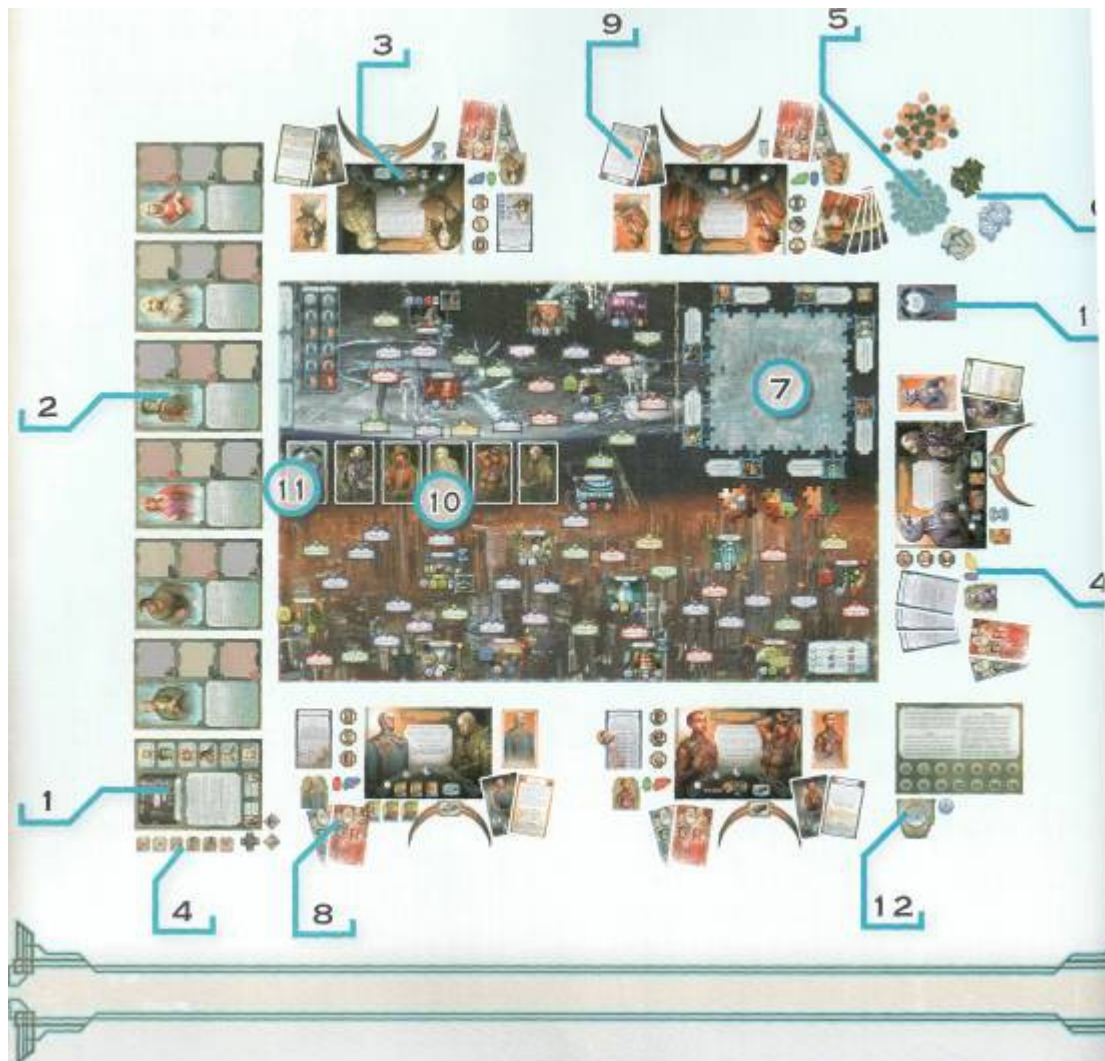
Raymond's Memory Cards



Floyd's Directive Cards



Rachel's Money Card



ВЧЕРА ОТМЕЧАЛАСЬ 15-Я ГОДОВЩИНА ПОДПИСАНИЯ СОГЛАШЕНИЯ ОТНОСИТЕЛЬНО HEINLEIN, КОТОРОЕ ПОЛОЖИЛО КОНЕЦ ОДНОЙ ИЗ САМЫХ КРОВАВЫХ ВОЙН В ИСТОРИИ. А ТАК ЖЕ В ПЕРВОЙ ВОЙНЕ, КОТОРАЯ ПРОСТИРАЛАСЬ ЗА ПРЕДЕЛЫ ЗЕМЛИ. СОГЛАШЕНИЕ ДЕМОНИСТРИРУЕТСЯ ОБЩЕСТВЕННОСТИ В МУЗЕЕ HEINLEIN, РАСПОЛОЖЕННОМ В ПЕРВОМ ДОКЕ КОСМОПОРТА KAGUYA.

УСТАНОВКА

Чтобы подготовить игру Андроида, тщательно следуйте за шагами ниже.

1. Game Map and Choose Murder: Разверните карту игры и поместите ее в середине стола. После этого перетасуйте листы сценариев и выберите один наугад или (если игроки соглашаются), выберите сценарий, в который все желают играть. **Если вы играете впервые, вы должны выбрать сценарий *Evil at the Estates*.** Поместите его в конце стола как показано в диаграмме установки. Возьмите scene of the crime marker и поместите это в локацию, указанную как место преступления на листе сценария (в Поместье Rockvil, например, для сценария *Evil at the Estates*), и поместите маркер дня в первый день первой недели на календаре (место без символа). Наконец, возьмите маркеры Lily Lockwell и Jimmy the Snitch и разместите их в локации, указанные в течение недели один на листе убийства (в Поместье Rockvil (G2) для Лилии и Старого военного Мемориала (B1) для Джимми, играя *Evil at the Estates*).

2. Выберите Подозреваемых: Начиная с вершины листа сценария и спускаясь вниз, насчитайте подозреваемых равных числу игроков +1. Найдите листы подозреваемых, соответствующие этим подозреваемым, и разместите их рядом с листом сценария. Они - подозреваемые для этой игры. Например, если играют три игрока, подозреваемые в игре - Eve 5VA3TC, Noise, Thomas Haas и Vinnie the Strangler.

3. **Выберите Детективов:** Каждый игрок выбирает детектива - наугад или по взаимному согласию. Дайте каждому игроку detective's sheet, tip sheet, cardboard figure, twilight cards (разделенные на светлую и темную колоды), plot cards, special cards, hero markers, vehicle ruler, warrant markers и один twilight marker. Кроме того, дайте каждому игроку NPC status и favor markers, соответствующие NPCs, показанным в конце листа его детектива. Поверните NPC status markers так, чтобы стороны, показанные в конце детективного листа, были перевернуты. Каждый игрок тогда размещает свою detective figure в стартовом местоположении, перечисленном на его детективном листе. Наконец, каждый игрок помещает свой twilight marker в центральное место twilight track на его детективном листе.

4. **Положите стартовые улики:** Возьмите testimony lead markers, соответствующие активным подозреваемым и разместите их в местоположения, перечисленные их портретами на листе сценария. Затем, каждый игрок берет physical lead markers и document lead markers, упомянутых на его листе детектива, и размещает их в перечисленные местоположения. Каждый physical lead marker и document lead marker имеет цвет его стартовой локации, так что удостоверьтесь, чтобы поместить их правильно. Например, если играет Раймонд, его игрок помещает синий физический ключ на *A+ Athletic Club* и зеленый документальный ключ на *Root*.

5. **Подготовьте набор происшествий:** Перетасуйте evidence markers и разместите их лицом вниз в стопку около карты как показано в диаграмме установки.

6. **Подготовьте Банки с Токенами:** Поместите все следующие токены на или около следующих локаций игры:

Тип токена	Локация
Corp Favors	Melange Mining (G7)
Political Favors	City Hall (A2)
Society Favors	Levy University (E1)
Street Favors	Eastside Tenements (L3)
Alibis	Order of Sol (F8)
Hits	Humanity Labor (H1)
Trauma	Starlight Crusade (D1)
Dropship Passes	NAPD (I3)
Baggage	Castle Club (F4)

Отметьте: Локации обычно упоминаются с координатами на карте игры в круглых скобках после их имени. При использовании сетки карты вдоль края карты игры игроки могут использовать эти координаты, чтобы легко найти локацию.

7. **Подготовьте Puzzle Pieces:** Поверните puzzle pieces лицом вниз, разделите их по типам, и беспорядочно сложите каждый тип отдельно. Поместите три стопки лицом вниз около conspiracy portion карты игры, с shift pieces слева, favor pieces в середине и baggage pieces справа. Поместите один hero marker для каждого детектива около стопок shift pieces.

8. **Раздайте Hunches:** Разделите hunch cards на невиновные (синие) и виновные (красные) догадки. Удалите все hunch cards, которые соответствуют подозреваемым, не используемым в этой игре, затем перетасуйте остающиеся виновные догадки и сдайте по одной лицом вниз каждому игроку. Повторите то же с невиновными догадками. Игроки не должны позволять другим игрокам видеть свои hunch cards. Отметьте: Не важно если игрок получает и виновную и невиновную догадку для одного и того же подозреваемого. Этот детектив, как говорится, просто "одержим" этим подозреваемым. См. "Obsession" на странице 39 для полного описания.

9. **Определите Starting Plots:** Каждый игрок берет стартовые карты для каждого из его трех plots и перетасовывает их, выбирая один наугад. (Исключения: у Раймонда только есть два plots, и Каприз не должна включать в стартовый выбор "Descent into Madness" plot). Отобранный plot действует на игрока первую неделю игры.

10. Подготовьте Twilight Decks: Каждый игрок перетасовывает свои светлые и темные колоды отдельно, затем помещает его темную колоду в обозначенное место между Землей и Луной на карте игры, и его светлую колоду рядом с его листом детектива. Каждый игрок тянет две карты из своей светлой колоды и одну карту от темной колоды игрока с левой стороны от него.

11. Подготовьте Event Decks: Перетасуйте общую колоду events и поместите ее в обозначенное место между Землей и Луной. Потом, выберите три карты с murder-specific event, соответствующие игровому убийству, перетасуйте их, и выберите одну наугад. Не смотря на нее, поместите ее лицом вниз в обозначенное место рядом с картой и верните другие две карты в коробку, не смотря на них, вместе с другими картами с murder-specific event.

12. Выберите Первого Игрока: Игрок, который прочитал больше научно-фантастических книг, ходит первым. Если игроки не могут согласиться, кто это, выберите одного игрока наугад, чтобы пойти сначала. Игрок, выбранный, чтобы пойти первым, кладет один из его hero markers на scene of the crime marker и затем, берет first player token, time sheet и time marker.

13. Hero Specific Setup: Каждый игрок выполняет следующие действия, согласно детективу которого он выбрал:

- Caprice Nisei: Поместите один warrant token в Jinteki. Поместите карту Caprice's Sanity в игру с одним из ее hero markers на "+0" показателе.
- Floyd 2X3A7C: Поместите один warrant token в Haas-Biodroid. Флойд снискал один favor Директора Хэаса. Поместите три Directive cards Флойда в игру.
- Louis Blaine: Луи снискал два г. Ли favors и один Сары favor. Поместите Mood card Луи в игру на стороне "Louis is in a Bad Mood".
- Rachel Beckmann: Возьмите две дополнительных twilight cards. Они могут быть из светлой колоды Рэйчел или темной колоды любого другого игрока, в любой комбинации. Поместите Money card Рэйчел в игру с одним hero marker Рэйчел на показателе 2 000\$.
- Raymond Flint: Раймонд получает один dropship pass token. Разместите "Wrapped Up in Himself" карту Раймонда в игру. Перетасуйте его четыре Memory cards и раздайте по одной другим игрокам, возвращая остальные Memory cards в коробку, не смотря на них.

Игра теперь готова начаться.

РАУНД ИГРЫ

Андроид, играется сериями игровых раундов. Каждый раунд представляет собой один день. Во время каждого раунда каждый игрок получает возможность выполнить действия (турн). Первый игрок - тот, кто начинает свои действия первым. После того, как каждый игрок совершил действия, день кончается и наступает окончание событий в течение дня. Игровой раунд таким образом разделен на две фазы:

1. Дневное время
2. Конец Дня

Во время Дневной Фазы каждый игрок получает определенное количество ВРЕМЯ, чтобы потратить на развитие, перемещение по карте игры, или другие действия по достижению их цели. Как только игрок потратил все свое ВРЕМЯ, его действия заканчиваются. Как только каждый игрок закончил свои действия - наступает конец фазы.

Во время Фазы Конца Дня игроки продвигают маркер дня, затем консультируются с календарем, чтобы видеть, какие события в конце этого дня произошли. Наконец, маркер первого игрока передается следующему игроку, в случае необходимости. Затем начинается новый раунд.

Как только игроки заканчивают последний день второй недели, игра заканчивается, определяется убийца, и производится заключительный подсчет баллов. См. "Closing the Case" на странице 36 для полного описания.

Нижеследующие разделы описывают каждую фазу подробно, дают краткий обзор течения игры и описывают как сотрудничают разные разделы игры. Детальные правила для определенной механики, такие как движение и развитие следуют впоследствии.

ДНЕВНАЯ ФАЗА

Во время Дневной Фазы каждый игрок получает определенное количество ВРЕМЯ (обычно шесть), чтобы потратить в достижении его целей.

Первый игрок начинает, помещая маркер времени позицию "6" на расписании. Это указывает количество времени, которое он должен потратить этот раунд. (Исключение: Флойд получает 1 дополнительное ВРЕМЯ, если его карта "Third Directive" находится в игре. Другие детективы могут также получить более или менее ВРЕМЯ в зависимости от обстоятельств и карт в игре.) Первый игрок тратит свое ВРЕМЯ, выполняя одно действие за одно время, пока не потратит все ВРЕМЯ, или пока он не захочет не тратить больше. Он тогда передает расписание и маркер времени по часовой стрелке игроку с левой стороны от него, который предпринимает свои действия.

Действия, которые может предпринять игрок, описаны ниже. Игрок может предпринять одно и то же действие так много раз, сколько он хочет во время его очереди если иначе не отмечено.

ПЕРЕХОД В НОВУЮ ЛОКАЦИЮ

(1 ВРЕМЯ)

За 1 ВРЕМЯ игрок может переместить своего детектива в новую локацию на карте игры. Детектив ограничен в дальности передвижения, он может двинуться своим vehicle ruler как описано в "Movement" на странице 15. Вход в роскошный или захудалый район одинаково позволяет игроку тянуть свободную twilight card. См. " Entering Seedy and Ritzy Locations " на странице 17.

ВАЖНЫЕ УСЛОВИЯ

Читая этот свод правил, будет полезно знать точные механические определения следующих земель:

- ♦ (A1) - (L8): это координаты Карты для локаций на карте игры. Используя сетку вдоль края карты, игроки могут более легко найти определенные локации.
- ♦ Beanstalk: космический лифт в городе New Angeles. На карте игры это представлено пятью связанными локациями и является единственным способом проехать от Земли до Луны, кроме как с помощью dropship pass.
- ♦ Отмена: Когда действие отменено, действие не происходит, и никакая стоимость, которая была заплачена, не возвращается.
- ♦ Climax: последние два дня игры. В это время получаемые улики не передвигаются на новое место, а сбрасываются.
- ♦ Dark Shift: Перемещение twilight marker детектива направо на один ход, обычно чтобы заплатить за светлую карту. "Completely dark shifting" перемещает twilight marker полностью направо.
- ♦ Район: Большие области карты обозначены цветом сетки карты вдоль края.
- ♦ Файл: Места на листе подозреваемого куда помещают улики. Всего три файла на один лист - один для каждого типа улики (документ, физический и свидетельство).
- ♦ Раунд игры: Во время раунда игры, каждый игрок получает турн (это называют Дневной Фазой), и затем выполняется Фаза Конца Дня.
- ♦ Счастливое Окончание: Любой заговор, заканчивающийся ценностью VP 1 или больше.
- ♦ Light Shift: Перемещение twilight marker детектива налево на одно место, обычно чтобы заплатить за темную карту. "Completely light shifting" перемещает twilight marker полностью налево.
- ♦ Качество локации: Обозначено формой символа локации. Локации могут быть роскошны (алмазный), нормальны (круг), или захудалы (треугольник).
- ♦ Тип локации: Обозначен цветом символа локации и ее границы. Локация может быть деловой (синий), гражданской (зеленый), ночной жизни (фиолетовый), религиозной (желтый), или жилой (красный).
- ♦ Главная локация: локация на карте игры, которая идентифицирована картинкой и названием, таким как NYPD (I3). У каждой главной локации есть специальная способность локации, которую могут использовать детективы, находясь в ней.

- ♦ Незначительная локация: Локация на карте игры, которая идентифицирована только названием, таким как Tony's Flophouse (J3).
- ♦ NPC: неиграющий персонаж. Обычно связан с определенным детективом.
- ♦ Жертва: Когда чем-то жертвуют, то сбрасывают без его нормального эффекта.
- ♦ Грустное Окончание: Любой заговор, заканчивающийся ценностью VP - 1 или меньше.
- ♦ ВРЕМЯ: наименьшее количество времени на действие, которое может предпринять детектив. Детектив обычно получает 6 ВРЕМЕНИ за турн.
- ♦ Черта: Выделенные жирным слова на картах, которые не имеют никаких эффектов в игре, но на которые могут сослаться другие карты.
- ♦ Турн: Каждый игрок получает один турн за раунд игры.
- ♦ Twilight Cost: количество пунктов, на которое детектив должен передвинуть в светлую или темную сторону, чтобы заплатить за разыгрывание twilight card.

ОБНАРУЖЕНИЕ УЛИКИ

(1 ВРЕМЯ)

Если детектив игрока находится в той же локации, что и одна из улик (физическая, свидетельская или документальная), он может потратить 1 ВРЕМЯ, чтобы получить эту улику, как описано в "Following Up Leads" на странице 18. Этот ход позволяет игроку или получить часть свидетельства на подозреваемого или раскрыть часть заговора.

ВЗЯТЬ ИЛИ СБРОСИТЬ Twilight Card

(1 ВРЕМЯ)

Тратя 1 ВРЕМЯ, игрок с менее шести twilight cards в его руке (или менее семи в случае Раймонда) может взять или одну светлую карту из своей светлой колоды или одну темную карту из темной колоды любого другого игрока. Также светлые и темные карты могут быть взяты бесплатно, при входе в некоторые локации, хотя иногда неблагоприятно так делать.

Альтернативно, игрок может потратить 1 ВРЕМЯ, чтобы сбросить светлую или темную карту из его руки, не играя ее. Эту сброшенную карту кладут лицом вверх вниз колоды, откуда она пришла. Хотя это нежелательное действие, это иногда необходимо, так как игрок не может взять больше карт, если его рука полна.

Если игрок берет последнюю карту в данной колоде (раскрывая лицо карты, от которую сбросили и положили вниз колоды), он немедленно поворачивает сброшенные карты этой колоды лицом вниз и перетасовывает их, чтобы создать новую колоду.

Важное Примечание: Memory cards Раймонда - не часть руки игрока и не считаются в рамках предела карт в одной руке, при этом их нельзя сбросить.

ИГРАТЬ СВЕТЛУЮ КАРТУ

(1 ВРЕМЯ)

Потратив 1 ВРЕМЯ, игрок может разыграть светлую карту со своей руки, хотя он должен все еще заплатить обычную twilight стоимость, как описано в "Playing Twilight Cards" на странице 25.

Отметьте, что темные карты не стоят ВРЕМЯ, чтобы их играть, так как они играют во время очереди другого игрока.

GET A JUMP ON THE CASE

(1 ВРЕМЯ)

Если детектив игрока находится в той же самой локации где маркер места преступления, он может заплатить 1 ВРЕМЯ, чтобы get a jump on the case. Чтобы сделать это, он удаляет маркер героя, который в настоящее время находится на маркере места преступления и заменяет его одним собственным. Если его маркер героя находится все еще на месте в конце фазы, он тогда становится новым первым игроком, как описано в "Изменении Первого Игрока" на странице 15.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ЛОКАЦИЙ

(ИЗМЕНЯЕТСЯ)

Если детектив игрока находится в главной локации, он может использовать возможность этой локации. Однако, иногда детектив должен сделать больше чем просто заплатить ВРЕМЯ, чтобы

использовать возможность локации. Все затраты, перечисленные на локации, должны быть заплачены, чтобы использовать возможность этой локации.

Важно: игрок может только использовать возможность одной локации однажды за раунд.



Пример 1: Флойд в City Hall, таким образом он тратит 2 ВРЕМЯ, чтобы получить один political favor. Поскольку он не может использовать возможность City Hall несколько раз за раунд, он должен ждать до следующего раунда, если он желает купить другую political favor.



Пример 2: Флойд в Wyldside, таким образом он тратит одно society favor и 1 ВРЕМЯ, чтобы купить один хороший baggage, который он помещает в свой plot. В дополнение к графическому описанию возможности каждой локации на карте игры, возможность каждой главной локации описана полностью в конце этого свода правил.

EVENT BASED ACTIONS

(ИЗМЕНЯЕТСЯ)

В дополнение к упомянутым выше действиям некоторые event cards предоставляют временные способности определенным местам на карте. Зачастую эти способности доступны только для первого игрока, который будет использовать их, после чего они исчезают. См. "Events" на странице 32 для полных деталей.

Пример: "Kate says she wants to testify" general event позволяет поместить алиби на любого подозреваемого первому игроку, который потратит 3 ВРЕМЯ в Old War Memorial.

ФАЗА КОНЦА ДНЯ

Во время Фазы Конца Дня игроки сначала продвигают маркер дня на один день. Как только это сделано, играется любое end of day events. Затем назначается новый первый игрок. Наконец, начинается новый раунд.

Отметьте: заключительные два дня игры известны как climax, и рассматриваются особенно (см. "Climax" ниже).

END OF DAY EVENTS

Различные end of day events, которые могут появиться на календаре, упомянуты ниже.



General Event

Верхняя карта колоды general event берется и играется как это описано в "Events" на странице 32.



Specific Event

Карта, выбранная из колоды murder-specific event, поворачивается лицом вверх и играется как описано в "Events" на странице 32.



РАСКРЫТИЕ ЗАГОВОРА (PLOT RESOLUTION)

Plots играют как описано в "Resolving Plots" на странице 30.

ИЗМЕНЕНИЕ ПЕРВОГО ИГРОКА

После того, как сыграли end of day events, игроки смотрят на место преступления. Детектив, маркер героя которого был последний помещен там, становится новым первым игроком. Маркер первого игрока передают тому игроку. Игрок может поместить маркер героя своего детектива на место преступления, идя на место преступления и getting a jump on the other detectives, как описано под "Get a Jump on the Case" на странице 13.



CLIMAX

Заключительные два дня игры - climax. В течение этих двух дней, улики, которые собираются, не перемещаются в новую локацию (см. страницу 18). Вместо этого они сбрасываются с карты игры и возвращаются в коробку. Это показывает увеличивающийся дефицит новых улик для расследования.

СТАРТ НОВОГО РАУНДА

Когда все действия Фазы Конца Дня закончены, и если вторая неделя не закончилась, расписание и маркер передают первому игроку, и новый раунд начинается с Дневной Фазы. Если вторая неделя закончилась, игра закончена. См. "Closing the Case" на странице 36 для полного описания того, как определить победителя.

ДВИЖЕНИЕ

Игрок может переместить своего детектива из одной локации в другую во время своего тура, потратив 1 ВРЕМЯ и перемещая его детектива в любое новое местоположение в пределах досягаемости его транспортного средства. Чтобы видеть, в пределах ли транспортного средства детектива эта локация, поместите один конец detective's vehicle ruler к точке, которая показывает текущую локацию детектива. Если другой конец detective's vehicle ruler достигает или превосходит точку локации, на которую игрок хочет попасть, то движение является законным. Диаграмма и пример на странице 16 демонстрируют это.

Отметьте снова, что длина detective's vehicle ruler может быть равна или длиннее расстояния между локациями - детектив может переместиться на меньше расстояние, чем полная длина линейки. Однако, если линейка не достает до данной локации, детектив не может переместиться туда. Он должен будет остановиться где-нибудь ближе к его предыдущей локации на пути к его окончательной цели.

Детективы должны всегда стартовать с локаций и останавливаться на локациях. Они не могут просто "перемещаться", останавливаясь в пространстве между локациями.

Детективы не могут двигаться между Землей и Луной кроме как при использовании Beanstalk (см. страницу 17), или с помощью dropship pass (см. страницу 18).

Важно: Двигаясь, игроки должны всегда делать паузу после каждого движения между двумя локациями, чтобы дать другим игрокам шанс реагировать на движение своими картами или другими эффектами.

BEANSTALK, ЗЕМЛЯ И ЛУНА

Хотя детективы обладают транспортными средствами, которые способны к полету, они не оборудованы для путешествия в космосе. Детектив не может переместиться непосредственно от Земли до Луны, используя свой vehicle ruler, даже если их vehicle ruler длиннее расстояния между

локациями на карте. Расстояние от Земли до Луны не должно соизмеряться с остальной частью карты, оно фактически намного больше, чем это кажется.

Чтобы доехать от Земли до Луны (или наоборот), детективы должны использовать Beanstalk, космическим лифтом, который служит центром для торговли между Землей и другими планетами в Солнечной системе.



Beanstalk состоит из пяти локаций, простирающихся между Землей и Луной. Они - Root, Midway, Castle Club, Challenger Memorial Ferry и Starport Kaguya. Два конца Beanstalk - Root (на Земле) и Starport Kaguya (на Луне).

Чтобы переместиться используя Beanstalk, детектив должен вступить в один из его концов. Если детектив находится на Земле, он должен двинуться в Root. Если детектив находится на Луне, он должен двинуться в Starport Kaguya. Как только он вошел в Beanstalk, детектив может пройти его длину, платя 1 ВРЕМЯ, чтобы проехать в каждую локацию последовательно вдоль линии на карте игры. Например, находясь в Starport Kaguya, детектив должен потратить 1 ВРЕМЯ, чтобы двинуться в Challenger Memorial Ferry. Детектив может в любой момент изменить направление движения (к Луне или к Земле), проходя Beanstalk, но может оставить Beanstalk только в одном из его концов. Например, детектив в Castle Club может потратить 1 ВРЕМЯ, чтобы двинуться или в Challenger Memorial Ferry или в Midway, независимо от направления предыдущего движения, но не может попасть ни в какую другую локацию, потому что он может оставить Beanstalk только через одну из его конечных точек.

ВХОД НА ЗАХУДАЛЫЕ И РОСКОШНЫЕ ЛОКАЦИИ

Психическое состояние детектива может быть под влиянием его окружения. Качество локации обозначено формой символа на ней. Есть три уровня качества: роскошный (алмазный), нормальный (круг), и захудалый (треугольник). Когда детектив входит в роскошное местоположение, то игрок детектива может взять одну светлую карту из своей светлой колоды бесплатно, если его рука не полна. Точно так же, когда детектив входит в захудалую локацию, то игрок детектива может потянуть одну темную карту из темной колоды любого другого игрока бесплатно, если его рука не полна. Эти бесплатные взятки позволены каждый раз, когда детектив входит в захудалую или роскошную локацию, даже если он уже путешествовал через эту локацию ранее в раунде.



Роскошная локация



Захудалая локация

Если игрок тянет последнюю карту в любой колоде (открыв перевернутые карты, сброшенные ранее и помещенные вниз этой колоды) он немедленно переворачивает сброшенные карты лицом вниз и перетасовывает их, чтобы создать новую колоду.

ТИПЫ ЛОКАЦИЙ

Различные типы локаций на карте игры обозначены различными цветами. Есть пять типов локаций: религиозные (желтый), гражданские (зеленый), жилые (красный), деловые (синий), и ночной жизни (фиолетовый). Когда улики движутся, они должны быть перемещены в новую локацию того же самого типа, и некоторые twilight cards ссылаются на тип локации, но типы локации никак не затрагивают движение детектива. Качество локации не связано с ее типом.

ЗАПРЕЩЕННЫЕ ЛОКАЦИИ (RESTRICTED LOCATIONS)

Некоторые локации требуют наличие ордера, чтобы попасть на них не вызывая проблему. Если детектив входит в запрещенную локацию, на которую не помещен ордер, он должен потратить 3 ВРЕМЯ вместо 1.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ DROPSHIP PASSES

Игрок, который обладает dropship pass token, может потратить его, перемещая своего детектива в новую локацию, игнорируя обычные ограничения его транспортного средства. Детектив сигнализирует dropship, который подбирает и его и его транспортное средство и перемещает их в любую локацию в любом городе, куда-нибудь на карте, включая любую локацию на Beanstalk. Выполнение этого тем не менее требует, чтобы игрок потратил 1 ВРЕМЯ, чтобы переместиться. Потраченный dropship pass возвращается в ангар в NAPD (13).

Пример: Флойд в Adams Garden, но должен срочно возвратиться к Haas-Biodroid, таким образом он тратит одно из своих dropship pass (возвращая его в ангар около NAPD) и использует 1 ВРЕМЯ. Это позволяет ему двигаться куда угодно, не смотря на расстояние, таким образом он двигается непосредственно в Haas-Biodroid.

ПОЛУЧЕНИЕ УЛИК (FOLLOWING UP LEADS)



Потратив 1 ВРЕМЯ, в то время как его детектив находится в той же локации, что и любая из улик, игрок может получить эту улику, исследуя локацию, пытаясь выяснить, какие новые подсказки могли бы быть там. Эти процессы работают для всех трех типов улик.

Когда игрок получает улику, он дает lead token с этой локации игроку с правой стороны от него, который перемещает токен в новую локацию (см. "Moving Leads" ниже). Затем получивший улику игрок решает как ее использовать: поместить на подозреваемого или раскрыть часть заговора (см. "Placing Evidence" на странице 19 и "Uncovering the Conspiracy" на странице 21).

Отметьте: Хотя улика может обычно перемещаться одновременно с помещением свидетельства или раскрытием заговора, иногда порядок действий может иметь значение. В таких случаях сначала переместите улику, прежде чем что-нибудь еще произойдет.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ УЛИК (MOVING LEADS)

Как только улика получена следует переместить маркер улики. Новая локация выбирается игроком справа от игрока, детектив которого получил улику. Тот игрок, который перемещает маркер улики, может поместить его в любую локацию на его выбор, но со следующими ограничениями:

1. Маркер улики должен переместиться в новую локацию, он не может остаться на месте.
2. Маркер улики должен переместиться в локацию такого же типа, что и предыдущая. Тип локации показан цветом на карте. Так, если маркер улики был на желтой (религиозной) локации, то он должен быть перемещен в новую желтую локацию. Новая локация улики не должна быть того же самого качества (роскошный, захудалый, или нормальный) как предыдущая локация.
3. Маркер улики не может быть помещен ни в какую локацию, на которой уже есть маркер улики.
4. Маркер улики не может быть помещен ни в какую локацию, которая находится в районе где стоит детектив игрока, который помещает улику, (исключение - если нет других локаций, в которые возможно поместить улику) Таким образом, игрок, помещающий улику в новую локацию, не может поместить ее слишком близко от его собственного детектива.

Отметьте: Помните, что Beanstalk - это отдельный район.

ПОЛУЧЕНИЕ УЛИК В ПЕРИОД CLIMAX

Заключительные два дня игры известны как climax, и представляют время, когда игра подходит к концу. Когда улика получена во время climax, она не перемещается. Вместо этого она возвращается в коробку и выходит из игры. Хотя это маловероятно, но игроки могут получить все улики на карте игры во время climax, не оставив ни одной в игре. Если это случается, игроки продолжают играть; они просто находят другие занятия для своих детективов до конца игры.

РАЗМЕЩЕНИЕ СВИДЕТЕЛЬСТВА (PLACING EVIDENCE)

Размещение свидетельства является одним из двух действий, которые игрок может предпринять когда он получает улику. Размещение свидетельства позволяет игроку помещать токен свидетельства на подозреваемого, чтобы помочь доказать вину подозреваемого или его невиновность. Большинство токенов свидетельства имеет число в пределах от 5 (особенно заслуживающее осуждения свидетельство) до -4 (особенно реабилитирующее свидетельство). Когда игра заканчивается, подозреваемый с самым высоким положительным количеством свидетельств - убийца. (см. "Определение Убийцы" на странице 36).

Чтобы поместить свидетельство, игрок, который только что получил улику, просто объявляет, что он делает так, и берет токен свидетельства из груды токенов свидетельства около карты.

Потом он смотрит на токен свидетельства, не показывая другим и решает, на которого подозреваемого он хочет поместить этот токен. Помещая свидетельство на подозреваемого, игрок надеется в конечном счете доказать, что подозреваемый виновен или невиновен, как указано его картами.

Токен свидетельства может быть помещен на любого подозреваемого, которого выбирает игрок. (Исключение: Подозреваемые, которые были убиты, не могут иметь свидетельств на себе) Каждый лист подозреваемого имеет три области (файла), которые соответствуют трем различным типам улики. Каждый токен свидетельства должен быть помещен в тот тип файла, который совпадает с уликой, которая породила это свидетельство. Другими словами, игрок, который получил физическую улику (представленную отпечатком большого пальца) должен поместить любое свидетельство от этой улики в файл вещественных доказательств подозреваемого (который также отмечен следом большого пальца).

Токен свидетельства обычно помещается лицом вниз, но игрок может по желанию положить его лицом вверх. Если он так сделал, то токен свидетельства всегда остается лицом вверх пока другой эффект игры не скажет иначе. Раскрытие свидетельства обычно является плохим движением, но это может быть полезно при блефе, сделках, и других стратегиях.

Игроки должны быть очень осторожными, помещая свидетельство, чтобы избежать оглашения информации на их картах догадки. Если другие игроки узнают которого подозреваемого вы пытаетесь сделать виновным, они могут принять меры, чтобы этот подозреваемый был убит, используя хиты (см. "Хиты" на странице 33), или просто сделают все, чтобы гарантировать, что другой подозреваемый будет объявлен виновным вместо него.

СИЛЬНОЕ И СЛАБОЕ СВИДЕТЕЛЬСТВО

Различные типы свидетельств более или менее эффективны против различных подозреваемых. Например, никто не хочет свидетельствовать против Vinnie the Strangler, таким образом его файл физического свидетельства находится внизу его листа подозреваемого и маркирован "слабый". С другой стороны, Винни не понимает запутанный юридический жаргон и документы, таким образом его файл документального свидетельства находится наверху его листа подозреваемого и маркирован "сильный". Очевидно, свидетельство, которое сильно против подозреваемого, имеет самый большой эффект в конце игры, в то время как свидетельство, которое слабо против подозреваемого, имеет наименьшее количество эффекта в конце игры. Свидетельство самой высокой ценности (то есть, имеющее самый положительный токен свидетельства) в слабом файле свидетельства подозреваемого сбрасывают, когда сценарий закончен. Точно так же свидетельства самой низкой ценности (то есть имеющее самый отрицательный токен свидетельства) в файле сильных доказательств подозреваемого сбрасывают, когда сценарий закончен. Этот процесс описан более подробно в "Окончании сценария" на странице 36.

НЕОБЫЧНОЕ СВИДЕТЕЛЬСТВО (UNUSUAL EVIDENCE)

В дополнение к обычному свидетельству есть два типа специального свидетельства, что детектив может раскрыть - неожиданные свидетели и лжесвидетельства. Оба помещаются на лист подозреваемого лицом вниз, как обычное свидетельство, и оба могут быть положены лицом вверх, если игрок желает сделать так.



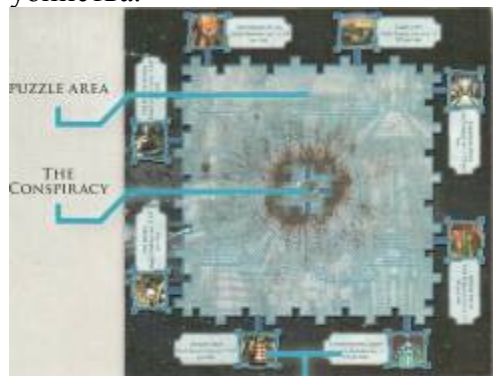
Неожиданный свидетель служит как -5 (очень невиновная) часть свидетельства. Токены лжесвидетельства более необычны. Для каждого токена лжесвидетельства на подозреваемом, одно алиби или неожиданный свидетель на этом подозреваемом меняет ценность с -5 (очень невиновный) на +5 (очень виновный), поскольку свидетель пойман на разрушительной лжи. Алиби, неожиданные свидетели, и лжесвидетельства объяснены больше на странице 34.

ГРУППЫ

РАСКРЫТИЕ ЗАГОВОРА (UNCOVERING THE CONSPIRACY)

Расследование, какая из групп тайно замышляла убийство, является вторым из двух вариантов, которые игрок может выбрать, получив улику. Это реализуется путем помещения частей паззлов на карту игры, чтобы создать связи между видимыми группами в Greater New Angeles area и заговором, ответственным за убийство.

Есть три различных груды частей паззлов. В порядке наименее ценного к самому ценному, они: груды части изменения shift piece, груды части одобрения favor piece, и груды части багажа baggage piece. Поскольку части паззлов собираются в области паззлов игровой карты, линии на частях создают смежные линии между группами, расположенными вокруг за пределами области заговора которая находится в центре. Каждая прямая линия от группы к заговору ведет группу к заговору убийства.



Чтобы исследовать заговор, игрок объявляет об этом, затем выбирает один из двух вариантов:

- ♦ Раскрытие Информации: игрок тянет и добавляет часть паззла, в попытке создать связи между группами и заговором.
- ♦ Рытье Глубже: игрок кладет фундамент, в надежде что он откроет еще более ценные части и связи позже. (См. "Рытье Глубже" на странице 25).

РАСКРЫТИЕ ИНФОРМАЦИИ

Когда игрок раскрывает информацию, он тянет верхнюю часть паззлов из груды частей паззлов, около которых находится его маркер героя. Когда он берет часть паззла, он должен отрегулировать маркер героя около частей паззла - иногда даже и других игроков - согласно следующим правилам. Игрок перемещает свой собственный маркер героя на место рядом с грудой наименее ценных паззлов. Помните, что части изменения (Shift Piece) наименее ценны, части помощи (Favor Piece) более ценны, а части багажа (Baggage Piece) являются самыми ценными.

Если игрок берет последнюю часть паззла в данной груды, любые маркеры героя, которые были рядом с этой грудой (кроме его собственного) продвигаются к следующей, более ценной. Если все груды паззлов закончились, все маркеры героев, которые были рядом с груды частей паззлов, возвращаются в коробку и игроки не могут раскрыть больше информации о заговоре.

После регулирования маркеров героев игрок немедленно получает выгоду, основанную на том, какого типа часть паззла он взял, так, как упомянуто ниже:



Часть Изменения (Shift Piece): игрок может немедленно провести изменение в темную или светлую сторону любого игрока, включая себя.

Часть Помощи (Favor Piece): игрок немедленно получает одну обычную помощь на свой выбор.

Часть Багажа (Baggage Piece): игрок может немедленно поместить одну часть хорошего или плохого багажа на заговор (plot) любого игрока, включая его самого.

После получения своей выгоды игрок может добавить часть паззла к паззлу заговора, соблюдая правила ниже. Или игрок может просто сбросить часть паззла.

1. Новая часть паззла должна быть присоединена к уже помещенной части паззла. Центральная часть паззла наклеена на карту игры, то есть вы начинаете играть уже с ней. Таким образом, поскольку части паззла помещаются один за другим, паззл растет в стороны от заговора в центре пространства паззла в сторону групп на внешней стороне.

2. Новая часть паззла должна удлинить по крайней мере одну линию по крайней мере от одной уже помещенной части паззла. Это допустимо для новой части - заканчивать тупиком одну или более линий уже помещенных частей паззла, если при этом хотя бы одна линия удлиняется.

3. Новая часть паззла не может быть помещена вне области паззла на карте игры.

Если новая часть паззла не может быть помещена на карте, она должна быть сброшена.

Некоторые части паззла имеют бонусы на них. После того как вы положили или сбросили часть паззла, вы получаете все бонусы, описанные на ней так, как указано ниже:

Переместить Улику (Moving Leads): игрок может (но не обязан) выбрать одну улику указанного типа и переместить ее, как если бы ее только что получил игрок с левой стороны от него, как описано при "Перемещение Улик" на странице 19.

Поместить Хит (Place a Hit): игрок может (но не обязан) поместить хит на одного подозреваемого по своему выбору, как описано в "Хиты" на странице 33.

Поместить Премияльную Часть Паззла (Place a Bonus Puzzle Piece): игрок может (но не обязан) взять еще одну часть паззла показанного типа и добавить ее к паззлу согласно обычным правилам для этого. Игрок получает обычные выгоды и бонусы от этой части как обычно.

Связь с Jinteki или Связь с Haas (Jinteki Link or Haas Link): Эти две части могут использоваться, чтобы создать (или нет, в зависимости от того как они были размещены) связи от заговора к Haas-Bioroid и Jinteki. Заканчивая сценарий, токены Haas стоят +1 VP для каждой связи, сделанной между Haas-Bioroid и заговором, в то время как символы Jinteki стоят +1 VP для каждой связи, сделанной между Jinteki и заговором. Связи описаны более подробно ниже.

Наконец, если когда разоблачающая информация, добавляемая игроком, составляет последнюю часть паззла в ряду, колонке, или диагонали, проходящей через центр паззла (см. диаграмму), игрок получает один токен заговора за каждый законченный ряд, колонку или диагональ. Токены заговора стоят 4 VP каждый в конце игры. Отметьте, что в зависимости от того, как помещаются части паззла, некоторые ряды, колонки и диагонали может стать невозможно закончить (соединить) в течение игры. Это отдельный процесс, который не вмешивается в игру. В то же время более поздние части паззла - менее желаемы, так как их зачастую приходится сбрасывать, вместо того, чтобы добавить к паззлу.

Ценность VP различных токенов и карт увеличивается или уменьшается в конце игры в результате связей, сделанных на пазле. Это объяснено полностью в "Closing the Case" на странице 36.

РЫТЬЕ ГЛУБЖЕ

При раскрытии информации игрок тянет часть пазла из груды, рядом с которой находится его маркер героя. Однако, если он желает раскрыть более ценные части пазлов (которые с большей вероятностью предложат экстрара бонусы для детектива), он должен или ждать, пока наименее ценная груда частей пазлов не закончится (в этом случае все маркеры героев перемещаются к следующей по ценности груде), или он должен рыть глубже.

При рытье глубже, игрок передвигает свой маркер героя к следующей по ценности груде частей пазлов. Например, игрок, маркер героя которого был рядом с грудой частей изменения, мог вырыть глубже, чтобы переместить свой маркер героя к груде частей помощи. Очевидно, что в этом нет смысла, если маркер героя игрока уже рядом с самой ценной грудой частей пазлов - грудой частей багажа.

Подсказка: Рытье глубже полезно для получения ценных частей пазлов и максимально выгодно в начале игры, но это зависит от цены. Так как маркер героя игрока переходит к груде наименее ценных пазлов каждый раз, когда игрок раскрывает информацию, то по эффективности делает размещение 1 части помощи равным размещению 2 частей изменения в начале игры, в то время как 1 часть багажа стоит столько же, сколько 3 части изменения. Иногда лучше ждать пока части изменения не закончатся, прежде чем идти за более ценными частями пазлов.

В диаграмме ниже, Луи тратит 1 ВРЕМЯ, чтобы рыть глубже и перемещает свой маркер героя от частей изменения к частям помощи. Если бы не было оставшихся частей помощи, то он перешел бы непосредственно к частям багажа.



ИГРАТЬ TWILIGHT CARDS

У каждого игрока есть светлая колода и темная колода карт, посвященных исключительно его детективу. Обычно twilight cards данного детектива играют только во время его тура, хотя есть несколько исключений, которые описаны непосредственно на картах.

Игрок может потратить 1 ВРЕМЯ, чтобы разыграть светлую карту из своей руки. Чтобы сделать это он должен заплатить стоимость twilight card (как описано ниже) и выполнить все условия, перечисленные непосредственно на карте. Затем он выполняет действия, указанные на карте и сбрасывает ее, кладя лицом вверх в основание своей светлой колоды. Отметьте, что любые дополнительные затраты, перечисленные на карте (такие как расходы того или иного количества помощи), должны быть заплачены чтобы карта вступила в силу.



Пример: игрок Раймонда играет светлую карту, "I owe you one, Ray". Он платит 1 ВРЕМЯ, наряду со стоимостью twilight card в перемещении характера детектива на 2 в темную сторону. У карты нет никаких других условий, которые нужно соблюдать, таким образом он снискал 1 помощь Кейт и сбрасывает карту лицом вверх в основание своей светлой колоды.

Другие игроки могут также играть темные карты любого детектива во время турна его игрока. Это стоит игроку 0 ВРЕМЯ, чтобы разыграть темную карту, но стоимость twilight card и любые условия, перечисленные на карте, нужно соблюсти. Затем игрок выполняет действия, перечисленные на карте и сбрасывает карту лицом вверх в основание темной колоды этого детектива.

Темные карты не стоят ВРЕМЯ чтобы их играть, потому что они играют в во время турна другого игрока, и они могут играть в ответ на действия того игрока (например, игрок начинает свой турн, игрок перемещает своего детектива в главную локацию, и т.д.).



Пример: Во время турна Каприз, она входит в локацию. Тогда игрок Раймонда играет ее темную карту "Report, Caprice". Он платит 0 ВРЕМЯ, так как он играет карту в ее турн, затем он платит стоимость twilight card в 2 движения в светлую сторону. У Каприз есть ордер на Jinteki, таким образом карта вступает в силу, и она теряет 2 ВРЕМЯ. Раймонд тогда сбрасывает карту лицом вверх в основание темной колоды Каприз.

Важное Примечание: Если карта противоречит общим правилам (например светлая карт, на которой написано, что она стоит 0 ВРЕМЯ, то приоритет у текста на карте.

ОПЛАТА ЦЕНЫ TWILIGHT

Светлые и темные карты представляют хорошие и плохие вещи, которые случаются с детективами. В мире Андроида поддержан определенный баланс хороших и плохих событий, и этот баланс представлен ценой twilight.

Twilight уровень детектива отслеживается на его листе детектива, используя twilight маркер. Если маркер находится в крайнем левом положении листа (в самом светлом месте twilight), детектив, как говорят, полностью "просветлен". Если маркер находится в крайнем правом положении листа (в

самом темном месте twilight), детектив, как говорят, полностью "затемнен". Соответственно, перемещение влево вдоль twilight следа (к более светлому концу) называется движением в светлую сторону, в то время как перемещение вправо вдоль twilight следа (к более темному концу) называют движением в темную сторону. Всякий раз, когда детектив должен предпринять движение в светлую или темную сторону, он совершает перемещение на 1 деление вдоль twilight следа если не написано иначе.

Когда игрок желает играть одну из светлых карт своего детектива из своей руки, он должен совершить движение в темную сторону на столько делений, сколько показано в верхнем левом углу карты. Точно так же, когда игрок хочет разыграть темную карту другого детектива из своей руки, он должен совершить движение в светлую сторону на столько делений, сколько показано в верхнем левом углу карты.



Помните: Чтобы играть светлые карты, детектив должен двигаться направо в темную сторону. Чтобы играть темные карты, детектив должен двигаться налево в светлую сторону.

Хотя это может казаться запутано, игроки обычно быстро учатся, что детектив должен быть затемнен, чтобы играть темные карты, и он должен быть просветлен, чтобы играть светлые карты.

Подсказка: Эффективная игра требует, чтобы игрок играл и светлыми и темными картами. Игра темными картами на других игроках "перезаряжает батареи," позволяя играть светлые карты во время собственного тура игрока. Идеально, игрок должен разыграть по крайней мере одну светлую карту и одну темную карту каждый раунд.

СБРОС КАРТ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ СКИДОК

Иногда игрок может хотеть разыграть карту из своей руки, за которую он не может заплатить twilight стоимость. Бывает, что игрок хочет избавиться от лишних карт в его руке. В таком случае игрок может сбросить twilight карты из своей руки, разыгрывая 1 twilight карту, чтобы уменьшить twilight стоимость этой карты. Каждая сброшенная карта уменьшает twilight стоимость разыгрываемой карты на 1. Если стоимость карты была уменьшена до 0, то игрок не может дальше сбрасывать карты, чтобы уменьшить ее стоимость. Карты, которые сбрасывают, не должны соответствовать типу играемой карты. Допустимо сбрасывать светлые карты, чтобы уменьшить стоимость темной карты и наоборот. В то же время игроки не могут сбросить свои карты, чтобы уменьшить стоимость карты, играемой другим игроком.

СООТВЕТСТВИЕ ТЕКУЩЕМУ ЗАГОВОРУ

Когда играется светлая или темная карта, цвет которой соответствует цвету детектива, которому принадлежит эта карта, то игрок, разыгрывающий карту, может увеличить или уменьшить ее twilight стоимость на 1 (см. "Заговоры" на странице 29). Игрок может уменьшить стоимость карты, чтобы было легче ее играть. С другой стороны, игрок может увеличить стоимость карты, чтобы перейти дальше вдоль его twilight следа в подготовке к игре других карт позже.

Пример: заговор "Krausey Case" Луи находится в игре. У карт заговора "Krausey Case" есть синяя окантовка. Другой игрок играет темную карту Луи "I want you in my office now, Blaine!". Она имеет синюю окантовку, таким образом она соответствует текущему заговору Луи. Игрок, который ее играл, может увеличить ее twilight стоимость до 4, уменьшить ее до 2, или даже оставить ее на 3.

ПРИОРИТЕТ РОЗЫГРЫША КАРТ

Зачастую больше чем один игрок захочет разыграть twilight карту в ответ на один и тот же случай. Однако, только одна темная карта и одна светлая карта могут играть в ответ на один случай. Во-первых, определите, какой игрок может разыграть темную карту. Если есть разногласия, то у первого игрока есть приоритет разыграть карту. Если он не хочет разыгрывать карту, приоритет переходит по часовой стрелке от него. После того, как темная карта была разыграна и решена, активный игрок может тогда разыграть свою светлую карту, оценивая, что он все еще может выполнить ее требования.

Важное Примечание: Светлые и темные карты, получаемые бесплатно при входе в роскошные или захудалые локации, берутся прежде, чем играют любые карты в ответ на вход детектива в данную локацию.

ЧЕРТЫ КАРТЫ

У многих карт есть выделенные жирным шрифтом слова на них. Эти слова называют чертами. Обычно, черты не имеют никакого эффекта самостоятельно. Вместо этого они используются, чтобы категоризировать карты в группы, которые могут быть затронуты другими картами. Например, карта заговора Каприз "The Liberty Society has filed a suit", делает стоимость розыгрыша ее Human First карты 0 twilight.

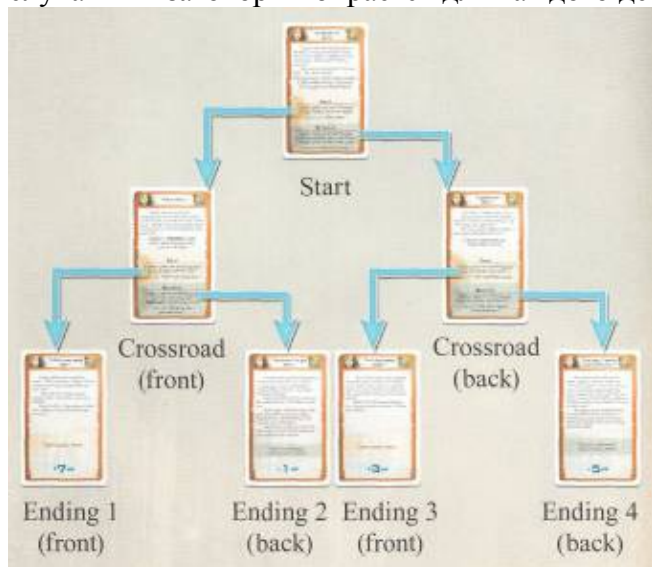
ПОЕДИНКИ

Некоторые светлые и темные карты идентифицированы с особенностью поединка. Когда карта Поединка разыграна на игрока (им самим или другим игроком), этот игрок должен ответить выбирая светлую или темную тактику для борьбы. Светлая тактика представляет детектива, как хорошего парня, который при выстреле стремится ранить, а не убить и так далее. Темная тактика представляет детектива, как человека, идущего на все ради победы в поединке. Если игрок выбирает светлую тактику, он просветляется (если это возможно), и делает то, что перечислено на части карты со "светлой тактикой". Если игрок выбирает темную тактику, он затемняется (если это возможно), и делает то, что перечислено на части карты с "темной тактикой". Отметьте, что детектив, который является полностью просветленным, все равно может выбрать светлую тактику, и детектив, который является полностью затемненным, может выбрать темную тактику.

ЗАГОВОРЫ

Заговоры - проблемы, которые возникают в личной жизни детектива, в то время как он расследует убийство. Каждый детектив должен разобраться с одним заговором каждую неделю (исключение: каждый из заговоров Раймонда занимает две недели, чтобы их решить), и VP, полученные или потерянные от заговоров, могут изменить результат игры.

Каждый заговор состоит из стартовой карты (односторонней), карты перекрестка (двухсторонней) и двух финальных карт (двухсторонних с VP на них). У всех стартовых карт детектива есть то же самое изображение сзади, чтобы легче было их тасовать и выбирать из груды. В начале каждой недели случайный заговор выбирается для каждого детектива, и его стартовая карта помещается в игру.

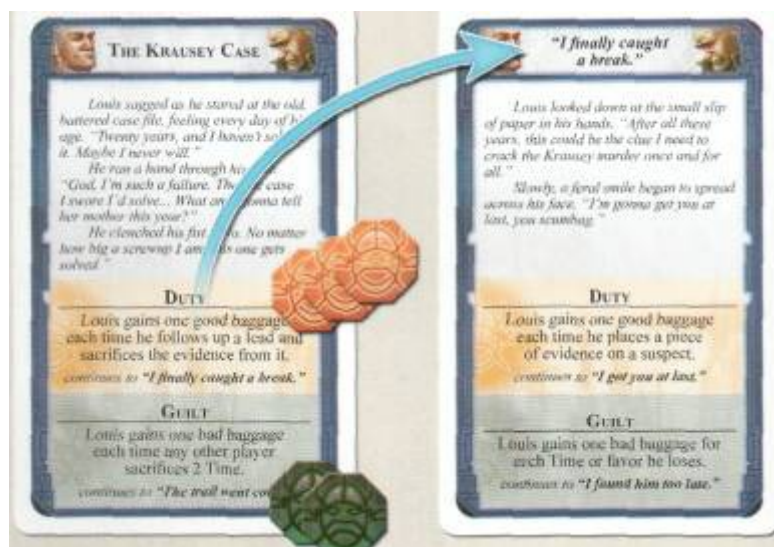


Заговоры накапливают эмоциональный багаж в течение недели, и этот багаж определяет как заговор будет разрешен. У каждой стартовой карты и/или карты перекрестка есть секция "хорошего багажа" и секция "плохого багажа". Секция хорошего багажа (оранжевая) объясняет, как заговор может накопить хороший багаж, в то время как секция плохого багажа (серая) объясняет, как заговор может накопить плохой багаж. Когда заговор получает хороший багаж, токен багажа помещается на оранжевую сторону. Когда заговор получает плохой багаж, токен багажа помещается на серую сторону. Обычно игрок хочет на свои заговоры накопить хороший багаж, а не плохой, но это может быть трудно, особенно если другие игроки решают "наехать" на него.

Пример: заговор "The Krausey Case" Луи Блэйна получает хороший багаж каждый раз, когда детектив получает улику и жертвует свидетельством от нее, плохой багаж он получает каждый раз, когда другой игрок жертвует 2 ВРЕМЯ.

И хороший и плохой багаж продолжает копиться на стартовой карте каждого игрока до конца третьего дня недели, когда стартовую карту заменяют (как описано ниже) на одну из двух сторон карты перекрестка того заговора, который играется. Стартовая карта указывает, какая сторона карты перекрестка должна играть. Если на ней больше токенов с хорошим багажом (положительный результат), или больше токенов с плохим багажом (отрицательный результат). Если хороший и плохой багаж равны, играется плохой результат.

Когда карта перекрестка входит в игру, стартовую карту сбрасывают вместе со всем багажом на ней. Теперь багаж накапливается на карте перекрестка до конца шестого дня недели, когда карта перекрестка и весь заговор разрешается. На этот раз, подобно решению стартовой карты, карта перекрестка указывает в зависимости от накопленного багажа финал для заговора. Финальная карта помещается в игру с соответствующей стороной наверх, а затем, если игра не закончена, для детектива выбирается наугад новый заговор, который будет действовать в течение следующей недели.



Пример: В течение первых трех дней недели заговор Луи "Krausey. Case" проходит хорошо, и его стартовая карта играется положительно. После этого игрок сбрасывает стартовую карту и багаж на ней, помещая карту перекрестка на стороне "I finally caught a break". К сожалению, в течение следующих трех дней недели, этот заговор играется плохо, и решение карты перекрестка отрицательно, таким образом, сбрасывается карта перекрестка и багаж на ней, а в игру входит финальная карта "I found him too late". В конце игры эта финальная карта даст игроку 1 VP.

РАЗРЕШЕНИЕ ЗАГОВОРОВ

В конце третьих и шестых дней каждой недели игроки разрешают свои заговоры. Начиная с первого игрока и продолжая по часовой стрелке, каждый игрок разрешает свой заговор. Если на заговоре игрока больше хорошего багажа чем плохого, это положительное разрешение. Игрок просматривает свои карты заговора для поиска карты, названной в секции хорошего багажа (оранжевая) его карты и помещает ее в игру. Также он сбрасывает старую карту вместе со всем багажом на ней.

Если на заговоре игрока больше плохого багажа или багаж равен, это негативное разрешение. Игрок просматривает свои карты заговора для карты, названной в секции плохого багажа (серая) его карты и помещает ее в игру. Также он сбрасывает старую карту вместе со всем багажом на ней. Отметьте что, если на карте нет никакого багажа вообще, то разрешение заговора негативно.

Пример 1: В конце третьего дня недели стартовая карта "Krausey Case" Луи имеет три хороших и два плохих багажа, поэтому заговор разрешен положительно. В секции хорошего багажа карты говорится, что заговор продолжается картой "I finally caught a break", после чего игрок находит и помещает в игру карту перекрестка "Krausey Case" положительной стороной вверх, сбрасывая стартовую карту "Krausey Case" вместе с пятью токенами багажа на ней.

Пример 2: В конце шестого дня недели карта перекрестка "I finally caught a break" Луи не имеет никакого багажа. Заговор разрешен отрицательно, таким образом игрок смотрит на секцию плохого багажа, где сказано, что заговор заканчивается "I found him too late". Тогда игрок находит и помещает в игру эту финальную карту соответствующей стороной вверх, сбрасывая карту перекрестка "I finally caught a break".

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Некоторые заговоры связаны специальными правилами. Если эти правила обозначены на стартовой карте или карте перекрестка, то они остаются в силе только пока эта карта находится в игре. Однако, как только заговор заканчивается, его финальная карта остается в игре до конца игры, таким образом любые правила, перечисленные на финальных картах, действуют до конца игры.

Пример: карта перекрестка "The trail went cold" Луи говорит, что он не может получить политическую помощь в локации City Hall. Это правило длится до 6 дня недели, когда эту карту сбрасывают и берут одну из финальных карт этого заговора. Однако финальная карта "The two murders are linked" говорит, что если догадка Луи в определении подозреваемого верна, то это дает ему дополнительные 5 VP. Так как эта финальная карта остается в игре до конца игры, то и этот эффект длится до конца игры.

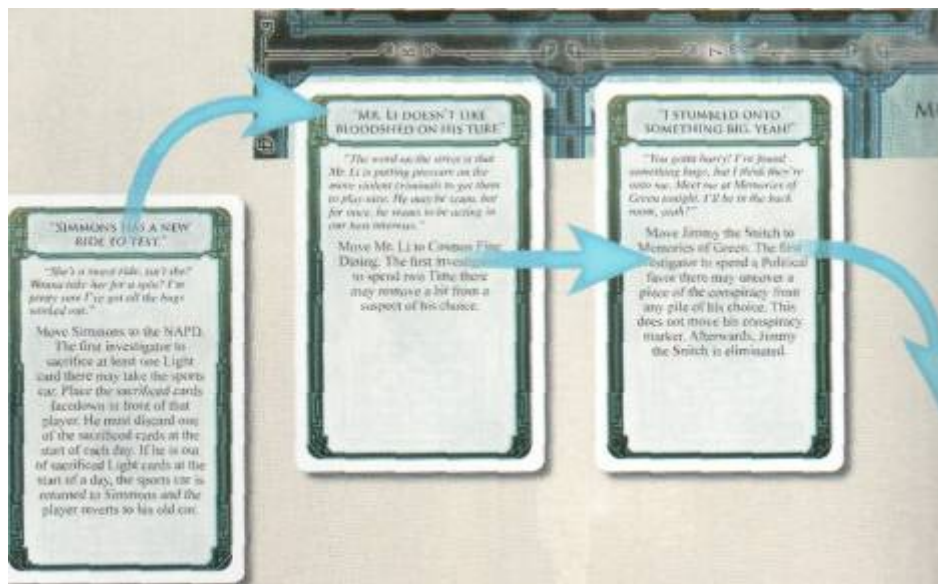
УСЛОВНЫЙ БАГАЖ ОТ TWILIGHT КАРТ

Часто, twilight карты дают багаж игроку. Иногда карта просто говорит, что игрок получает хороший или плохой багаж, но в других случаях карта может сказать, что "Луи получает одну обязанность" ("Louis gains one duty"). Обязанность является примером условного багажа. Условный багаж всегда выделяется и обычно пишется после положительной или отрицательной индивидуальной особенности, таких как жадность, вина, любовь или храбрость. Если игрок получает условный багаж, он должен смотреть на свою текущую карту заговора (его текущую стартовую карту или карту перекрестка, но не предыдущую финальную карту). Если условный багаж перечислен в секции карты хорошего багажа, он получает хороший багаж, равный сумме условного багажа, который он получил. Если условный багаж перечислен в секции карты плохого багажа, он получает плохой багаж, равный сумме условного багажа, который он получил. Если условный багаж перечислен ни в хорошем багаже, ни в плохом, он не получает ни хорошего ни плохого багажа.

Пример: Луи получает одну обязанность и одну лояльность, в то время как его карта заговора "Krausey Case" находится в игре. Смотря на это, он видит, что обязанность перечислена в ее секции хорошего багажа, но лояльность не перечислена на карте вообще. Поэтому, он получает один хороший багаж.

СОБЫТИЯ (EVENTS)

В конце второго, четвертого, и пятого дня каждой недели, из колоды основных событий тянется и играется карта. В конце первого дня второй недели играется специфическое событие, выбранное в начале игры.



ОСНОВНЫЕ СОБЫТИЯ

Когда основное событие берут из колоды, оно помещается на место первого основного события на карте, при этом перемещая любое событие уже там находящееся на место второго основного события (которое в свою очередь перемещает событие оттуда из игры).

Часто, основные события перемещают NPC в определенную локацию на карте и дают этой локации временную способность. Когда это случается, переместите марку статуса NPC на карту, чтобы показать местоположение NPC. Если играется событие, которое затрагивает уже убранный из игры NPC, то эффект события заканчивается (см. ниже), немедленно.

Эффект события может закончиться тремя различными способами: NPC, связанный с ним, может быть уже устранен или переадресован к новому событию, тогда эффект события заканчивается как описано на карте, или событие сбрасывается. Когда эффект события заканчивается, поверните карту события лицом вниз в пространстве основных событий и не играйте его. Оно продолжает занимать место на пути событий, но больше не имеет эффекта на игру. Любые NPC, связанные с событием, эффект которого закончился, удаляются с карты и возвращаются владельцам.

СПЕЦИФИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ

Специфические события подобны основным событиям, за исключением того, что они часто имеют отношение к подозреваемым, и всегда двигают свидетельские улики (testimony leads).

Когда играется специфическое событие, сначала переместите свидетельские улики на всех подозреваемых в игре в локации, перечисленные на событии. Если любое из этих локаций уже содержит улику, эти две улики меняют локацию.

Как только свидетельская улика была перемещена, играют другие эффекты события как описано на карте.

Если подозреваемый, упомянутый в тексте события был убит, или убивается во время события, то событие немедленно заканчивается. Верните ее в коробку.

Некоторые специфические события, такие как "Thomas Haas is holed up with Human First" в колоде the Last Call at Roxie's ведут к перемещению подозреваемого в определенную локацию и затем требуют, чтобы игроки заплатили ВРЕМЯ, чтобы переместить его в другую локацию. В этих случаях свидетельская улика, соответствующая этому подозреваемому не может быть получена пока это событие не закончится.

ПОМОЩЬ

Помощь - главная валюта для детективов New Angeles. Они могут быть получены в различных локациях на карте и потрачены для любого числа эффектов. У помощи нет никаких способностей самостоятельно; они обычно тратятся, чтобы заплатить всю или часть стоимости, чтобы использовать возможность локации или разыграть карту. Игроки ограничены количеством токенов помощи, включенных в игру. Таким образом, если определенный тип помощи заканчивается, он больше не может быть приобретен, пока кто-то не потратит их и таким образом не вернет в груды.

Возможно, что из-за связей, созданных на паззле какие-то виды помощи будут давать VP в конце игры (см. "Closing the Case " на странице 36).

НААС И JINTEKI ТОКЕНЫ

Токены Naas получают с помощью способности локации Naas-Bioroid (D7). Токены Jinteki получают с помощью способности локации Jinteki (D3). В каждом случае токены представляют рычаги, которые могут использоваться против компании, с которой они связаны, и каждый токен стоит 3 VP в конце игры. Игроки ограничены токенами, включенными в игру. Как только они заканчиваются, больше не могут быть получены.

ОРДЕРЫ

Ордера обычно помещаются при использовании способности локации Monroe and Associates (H3), и позволяют детективу, который поместил ордер, войти в определенную ограниченную локацию, не теряя 2 ВРЕМЯ. Однажды помещенный в локацию, ордер остается там до конца игры. Игрок может иметь только два ордера в игре одновременно, но может переместить один из его ордеров вместо того, чтобы поместить новый.

ХИТЫ

Хотя есть несколько подозреваемых в убийстве, только один из них настоящий преступник. Другие подозреваемые, однако, являются важными свидетелями, которых реальный убийца не возражал бы видеть мертвыми. Опасность, в которой находится данный подозреваемый, чтобы быть убитым, представлено токенами хитов. Чем больше их на подозреваемом, тем ближе он к тому, чтобы замолчать навеки.

Токены хита обычно помещаются в качестве бонуса, когда игрок раскрывает информацию и помещает часть паззла, или когда он использует способность локации Humanity Labor (H1).

Когда игрок должен поместить символ хита на подозреваемого, он выбирает одного из активных подозреваемых и помещает символ хита на его лист подозреваемого. Если у подозреваемого когда-либо накапливается три хита на его листе, этот подозреваемый немедленно умирает. Когда подозреваемый убит, возвратите все свидетельства, хиты и алиби токены с его листа в соответствующие груды, и затем поверните лист подозреваемого лицом вниз.

После того, как подозреваемый убит, токены хита могут быть не удалены с этого подозреваемого (вместе с тем некоторые эффекты игры позволяют удалить токены хита с подозреваемого прежде, чем он умрет).

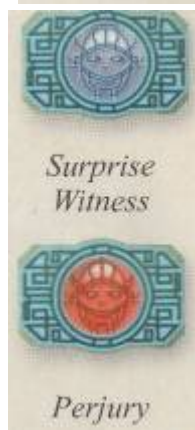
В конце игры не играют ни подозрения вины, ни невиновности, указывающие на мертвых подозреваемых. Подозреваемый явно не был убийцей, и он, возможно, был невиновен, но он теперь мертв.

АЛИБИ, НЕОЖИДАННЫЕ СВИДЕТЕЛИ И ЛЖЕСВИДЕТЕЛЬСТВА



Токены алиби представляют собой надежных свидетелей, согласных ручаться за невиновность подозреваемого. Обычно, алиби помещаются в результате действия способности локации Order of Sol's (F8), хотя они могут быть размещены другими способами также.

Когда игрок помещает алиби, он выбирает активного подозреваемого и помещает токен алиби на лист этого подозреваемого. Каждое алиби стоит -5 вины подозреваемого когда сценарий кончается, но размещение алиби может опасно затруднить игру игрока.



Неожиданные свидетели - специальные токены свидетельства, которые действуют точно так же как алиби за исключением того, что они могут быть размещены втайне. Как алиби, они стоят -5 вины подозреваемого когда сценарий кончается.

Токены лжесвидетельства - специальные токены свидетельства, которые могут превратить алиби или неожиданного свидетеля во вред вместо преимущества. Когда сценарий закрывается, для каждого токена лжесвидетельства на подозреваемом, одно алиби или неожиданный свидетель на этом подозреваемом стоит +5 вины вместо -5 вины.

LILY LOCKWELL, THE REPORTER



Лили Локвелл - бродячий репортер, который пытается написать историю об убийстве, которое расследуют детективы. Она может быть и помощью и помехой для детективов.

Когда детектив входит в локацию Лилии, он должен потратить 1 ВРЕМЯ, если он имеет его в запасе, поскольку Лилия расспрашивает его. Если ВРЕМЯ на это потрачено, она подсовывает детективу некоторую информацию взамен. В результате игрок может выбрать одну часть свидетельства на любом листе подозреваемого и показать ее, поворачивая лицом вверх. После раговора с

Лилией, игрок перемещает ее. Лилия должна быть перемещена в локацию того же самого типа (цвет) в любом районе, так же как перемещаемая улика. Лилия может быть перемещена в локацию, на которой уже есть улика, но не может быть перемещена в локацию, где сидит Джимми Снич.

JIMMY THE SNITCH



Джимми является одним из большинства осведомителей в New Angeles. Полицейские и преступники приезжают к нему для получения последних новостей. Конечно, его опасный образ жизни означает, что он всегда в движении.

Игрок, детектив которого находится в той же локации, где и Джимми, может потратить 1 ВРЕМЯ, чтобы поговорить с ним. Тот игрок может тогда или посмотреть на карты в руке любого другого игрока, или он может посмотреть на все facedown свидетельства, лежащие лицом вниз на одном листе подозреваемого. Независимо от того, что игрок выбирает, информацию, которую он получает, нельзя разделить с другими игроками. После того, как игрок смотрит то, что выбрал, он перемещает Джимми в другую локацию того же самого типа (цвет) в любом районе. Точно так же как Лилия, Джимми может быть перемещен в локацию, содержащую улику, но он не может быть перемещен в локацию, где находится Лилия.

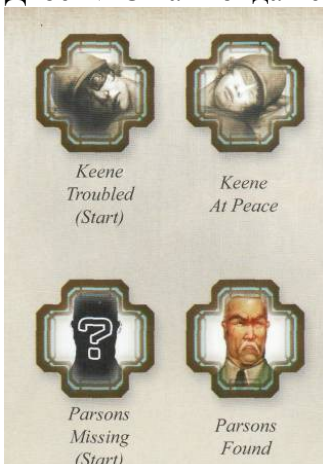
NPCS И ИХ УСТРАНЕНИЕ

NPCs - важные характеры в жизнях детективов. Забота о данном NPC и его благосостояние (обычно) много значат для детектива, связанного с ними. В течение игры NPCs могут быть устранены. Устранение может означать смерть NPC, или что он оставил детектива, с которым был связан, навсегда.

Если NPC устранен, поверните маркер статуса этого NPC лицом вниз, показывая череп с другой стороны. Детектив, связанный с этим NPC должен сбросить любую помощь NPC, которую получил от этого NPC, и не может получить ее больше в этой игре.



Двое NPC Раймонда необычны в этом, у них нет устраненной стороны:



ПОМОЩЬ NPC

Определенный NPC может дать помощь детективу, с которым он связан. Эта помощь может быть потрачена точно так же как любая другая помощь, с одним различием. Помощь NPC может быть потрачена, как если бы она была одним из двух или больше различных типов обычной помощи, как показано на токене. Каждая помощь NPC считается как одна помощь; это может быть только одна из различных типов.

Пример: помощь г. Ли может быть потрачена как корпорация, политическая, общество, или уличная помощь. Тем не менее - это только одна помощь.



ОКОНЧАНИЕ СЦЕНАРИЯ

После конца шестого дня второй недели игра заканчивается. В этот момент игроки определяют, какой подозреваемый - убийца, число их VP, и определяют победителя.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ УБИЙЦЫ

Для каждого подозреваемого сделайте следующее.

1. Поверните все лежащие лицом вниз токены свидетельства на листе подозреваемого - лицом вверх.
2. Ищите наименее ценный токен свидетельства в файле сильных доказательств подозреваемого (даже если у него положительное значение), и затем сбросьте все части свидетельства того же численного значения из этого файла.

Например, если у Vinnie the Strangler есть пять частей свидетельства в его файле документальных свидетельств ценой в -1, -1, 2, 3 и 5, игрок должен сбросить два -1 токенов, так как они составляют самую низкую ценность на этом файле.

3. Ищите наиболее ценный токен свидетельства в файле слабых доказательств подозреваемого (даже если у них отрицательная величина), и затем сбросьте все части свидетельства того же численного значения из этого файла.

Например, если у Vinnie the Strangler было четыре части свидетельства в его файле улик свидетельства, оцененных в -1, 2, 4, и 4, игрок должен сбросить два 4 токена, так как они составляют самую высокую ценность на том файле.

4. Сложите все остающиеся свидетельства на подозреваемого, по всем трем файлам.

5. Совместите каждый токен лжесвидетельства с алиби или неожиданным свидетелем на том же самом подозреваемом. Токен лжесвидетельства, на который нет пары не имеет эффекта. Вычтите 5 из общей суммы свидетельства для каждого алиби или неожиданного свидетеля на подозреваемом, который не совмещен с токеном лжесвидетельства. Добавьте 5 для каждого алиби или неожиданного свидетеля на подозреваемом, который совпадает с токеном лжесвидетельства.

Отметьте: когда токен лжесвидетельства совмещен с неожиданным свидетелем или алиби, то не имеет значения, в какой файл токены помещены на листе подозреваемого.

Подозреваемый с самым высоким общим количеством - убийца (даже если то общее количество меньше нуля). Игрок с подозрением вины этого подозреваемого прав, и каждый игрок с догадкой невиновности любого другого подозреваемого прав. (Исключение: Догадки для подозреваемых, которые были убиты, никогда не правы.)

ОДЕРЖИМОСТЬ

Игрок, который подозревает вину и невиновность одного подозреваемого, как говорят, одержим этим подозреваемым. Он хочет доказать, что подозреваемый виновен вне тени сомнения.

Догадки одержимого детектива окупаются как и у остальных, с догадкой невиновности, окупающейся, если подозреваемый невиновен и догадкой вины, если подозреваемый виновен. Но, если общая вина подозреваемого по крайней мере на 5 выше чем общая вина любого другого подозреваемого, то обе догадки одержимого детектива верны, и он получает дополнительную премию 3 VP.

ПАЗЗЛ

Когда в конце игры вы считаете пункты, помните, что ценность некоторых пунктов может быть изменена связями, которые были сделаны на паззле.

Для каждой связи (см. "Связи с Заговором" на странице 24) сделанной между заговором и группой, VP ценность этой связи указана в конце игры.

ПОДСЧЕТ ПУНКТОВ

После того, как убийца был определен, игроки складывают все свои VP, как упомянуто ниже. Игрок с самой большой суммой VP - победитель. В случае равенства VP пунктов у нескольких игроков, побеждает тот, кто был прав в догадке вины подозреваемого. Если они оба правы или нет, то эти игроки разделяют победу.

Догадка вины верна +15 VP

Догадка невиновности верна +5 VP

Каждое достигнутое окончание заговора *

Каждый токен заговора +4 VP

Каждый токен Naas +3 VP

Каждый токен Jinteki +3 VP

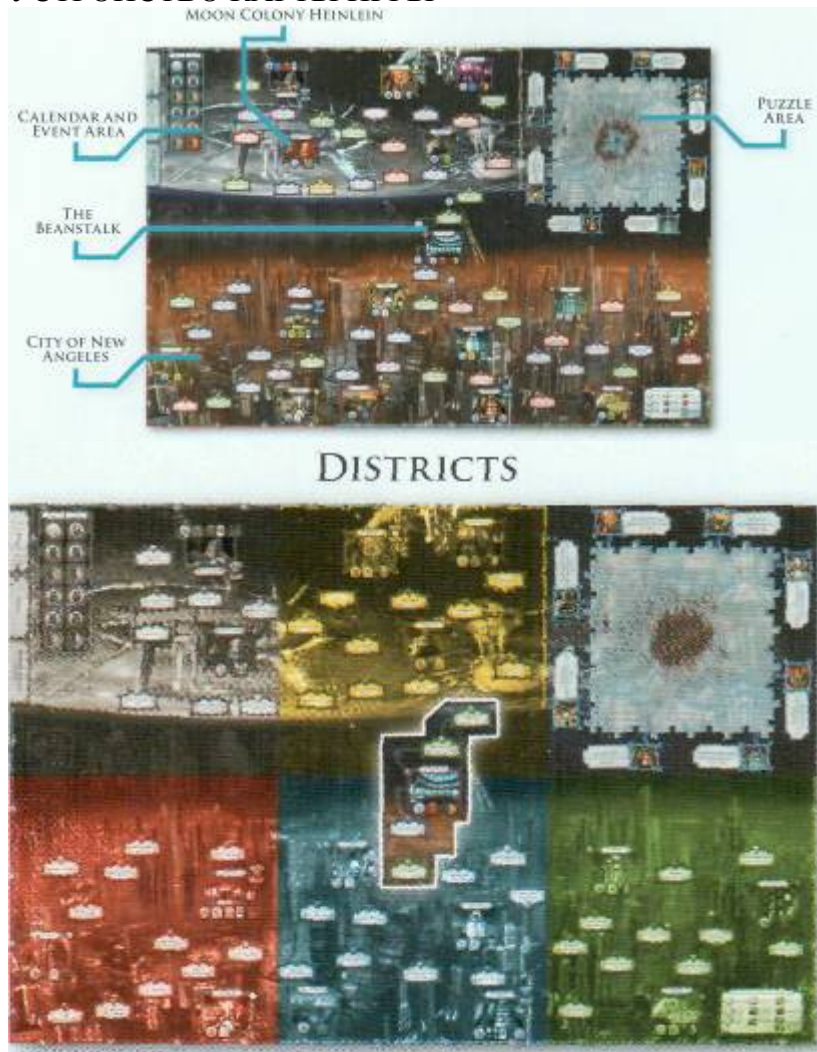
Каждый токен Травмы -1 VP

Каждая помощь +0 VP **

*Оконченные с ценностью VP 1 или выше являются "счастливыми", в то время как окончания с ценностью -1 или меньше "грустными".

** Хотя помощь обычно не стоит пунктов, паззл заговора может увеличить стоимость пунктов. Отметьте, что помощь NPC получает все премии VP для каждого типа помощи, которую они показывают на их токене (например, помощь г. Ли получает премии VP для всех четырех типов обычной помощи).

УСТРОЙСТВО КАРТЫ ИГРЫ



Каждый район на карте выше - выкрашен в различный цвет. Отметим, что Beanstalk - отдельный район. Вдобавок существуют координаты вдоль края карты, чтобы помочь игрокам найти определенные локации.

КАЛЕНДАРЬ

Календарь отслеживает прогресс сценария и определяет, какие события, если таковые вообще имеются, происходят каждый день. Когда последний день заканчивается, игра закончена, и сценарий закрыт.



ОБЫЧНАЯ ЛОКАЦИЯ (minor location)

Детектив, входя на нее, не получает выгоды.

РОСКОШНАЯ ЛОКАЦИЯ (Ritzy Location)

Детектив, входя на нее, может взять светлую карту.

ЗАХУДАЛАЯ ЛОКАЦИЯ (Seedy Location)

Детектив, входя на нее, может взять темную карту.

ГЛАВНАЯ ЛОКАЦИЯ (Major Location)



Детектив в этой локации может использовать ее способность.

ЗАПРЕЩЕННАЯ ЛОКАЦИЯ (Restricted location)



ОБЛАСТЬ ПАЗЗЛА



Область паззла отслеживает продвижение детективов в раскрытии заговора, лежащего за убийством. Связывая группы вокруг края карты с заговором в центре, игроки могут изменить итоговую оценку.

УСТРОЙСТВО КАРТЫ УБИЙСТВА



Название (Name): Это - название сценария.

Место Убийства (Murder Scene): Изображает, где произошло убийство. В начале игры маркер места преступления помещается сюда.

Очередь (Lineup): Эта область показывает подозреваемых в убийстве и их местоположение в начале игры. Подозреваемые показаны сверху вниз в порядке наибольшей вероятности вины. В случае если вина двух подозреваемых в конце игры будет равна, подозреваемый выше на листе убийства - убийца.

Список (Schedule): Эта область показывает, где Лили и Джимми начинают игру. Кроме того, это также показывает, куда они двигаются в начале второй недели.

Специальные Правила (Special Rules): Эта область перечисляет любые необычные правила применимые к этому сценарию. Эти правила действуют в течение всей игры, если иначе не будет сказано.

ГЛАВНЫЕ ЛОКАЦИИ

Важное Примечание: Помните, что игрок может использовать возможность данной локации только один раз за турн.



Broadcast Square (E3): Потратьте 1 ВРЕМЯ и 1 обычную помощь любого типа, чтобы поместить 1 часть паззла (см. "Раскрыть Информацию" на странице 23). Часть паззла может быть взята из любой из трех груд, и маркер героя игрока не перемещается при использовании этой возможности.



Castle Club (F4): Потратьте 1 ВРЕМЯ и 1 уличную помощь, чтобы поместить 1 хороший или плохой багаж (baggage) на текущую карту заговора (plot card) любого игрока, даже на вашу собственную.



City Hall (A2): Потратьте 2 ВРЕМЯ, чтобы получить 1 политическую помощь.



Eastside Tenements (L3): Потратьте 2 ВРЕМЯ, чтобы получить 1 уличную помощь.



Eliza's Toybox (D7): Потратьте 1 ВРЕМЯ, чтобы обменять 1 любую помощь, которая у вас есть на 1 обычную помощь из груды.



Haas-Bioroid (D7) (Запрещенная локация): Потратьте 2 ВРЕМЯ, 1 уличную помощь, 1 помощь общества и сбросьте любые 2 twilight cards из своей руки, чтобы получить один токен Haas.



Humanity Labor (HI) (Запрещенная локация): Потратьте 2 ВРЕМЯ, по 1 обычной помощи каждого типа и сбросьте любые 2 twilight cards из своей руки, чтобы поместить 1 ХИТ на подозреваемого по вашему выбору.



Jinteki (D3) (Запрещенная локация): Потратьте 2 ВРЕМЯ, 1 политическую помощь, 1 помощь корпораций и сбросьте любые 2 twilight cards из своей руки, чтобы получить 1 токен Jinteki.



Levy University (El): Потратьте 2 ВРЕМЯ, чтобы получить 1 помощь общества.



Melange Mining (G7): Потратьте 2 ВРЕМЯ, чтобы получить 1 помощь корпораций.



Memories of Green (K1): Потратьте 1 ВРЕМЯ и 1 помощь корпораций, чтобы поместить 1 хороший или плохой багаж (baggage) на текущую карту заговора (plot card) любого игрока, даже на вашу собственную.



Monroe & Associates (H3): Потратьте 1 ВРЕМЯ и 1 политическую помощь, чтобы поместить 1 ордер на любую запрещенную локацию, которая еще не имеет вашего ордера. Вы можете войти в эту локацию за 1 ВРЕМЯ вместо 3. Помещенный ордер, остается в локации до конца игры.



NAPD (I3): Потратьте 1 ВРЕМЯ и 2 любые обычные помощи, чтобы получить dropship pass.



Order of Sol (F8) (Запрещенная локация): Потратьте 2 ВРЕМЯ и 2 любые обычные помощи, чтобы поместить алиби на любого подозреваемого по вашему выбору.



Starlight Crusade (D1): Потратьте 1 ВРЕМЯ и 1 любую обычную помощь, чтобы сбросить 1 пункт травмы с вашего персонажа.



Wyldside (G8): Потратьте 1 ВРЕМЯ и 1 помощь общества, чтобы поместить 1 хороший или плохой багаж (baggage) на текущую карту заговора (plot card) любого игрока, даже на вашу собственную.