

КОПАЙ ГЛУБЖЕ

Роб Давью

КОМПОНЕНТЫ

Поле

5 карт персонажей

1 колода расследования

1 карта-обложка

35 карт зацепок

Буклет с правилами

Бостон уже не тот, что был раньше. Что ни день, то волнения, митинги, расовые конфликты. Этот город пытается найти свой ритм, свою идентичность. В нем бурлит жизнь и кипят страсти. Прекрасное время для борьбы с преступностью.

Вы за рулем классной тачки. На вас кожаное пальто. У вас чешутся руки разбить пару-тройку физиономий... если придется.

Семидесятые — эпоха, от которой захватывает дух. Как, впрочем, и от грядущей недели.

«Копай глубже» — дополнение для игры «Детектив. Игра о современном расследовании». Дополнение основано на тех же принципах и правилах, что и базовая игра; отличия вы найдете в этом буклете.

Участники следственной группы работают совместно, то есть жетоны стресса, влияния и навыков являются общими. Вы не успеете изучить каждую карту с зацепкой, поэтому вы будете строить предположения, основываясь на той информации, которую успели получить. Дело состоит из 36 карт — 1 карта-обложка и 35 карт зацепок. Ни одна из этих карт не даст вам исчерпывающие ответы на все вопросы, поэтому стремитесь собрать как можно больше разнообразных зацепок.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите подготовку так же, как в базовой игре, используя при этом игровое поле, карты персонажей и колоду расследования из этого дополнения. Уберите в коробку жетоны навыка «Технологии» — в этом дополнении они не нужны.

ВНИМАНИЕ! В коробке с базовой игрой есть особые жетоны, обозначенные числами от 01 до 05. Вы будете размещать их на игровом поле в определенных ситуациях. Особые жетоны не ограничиваются тем количеством, что есть в базовой коробке. Если вы использовали все особые жетоны и вам нужно добавить еще, используйте вместо них любые другие предметы.

ОБ ИГРЕ

У вас будет 4 дня на расследование. Хотя на дворе 1977 год, вы будете использовать базу данных «Антареса» как библиотеку и комнату для допросов (интерфейс сайта изменится, когда вы выберете дело «Копай глубже»). Как и в базовой игре, вы будете использовать сайт для получения сведений и написания итогового отчета по делу.

В этом дополнении нет журнала расследований. Введение к делу «Копай глубже» вы найдете на сайте «Антареса» (вы сможете скачать PDF-файл или распечатать его).

Изменения в правилах

- В начале каждого дня расследования (включая первый) вы можете разместить фишку следственной группы в ЛЮБОМ месте на игровом поле, так как вы приезжаете из Бостона и сами решаете, где начать день.
- Выбирая место, куда отправится следственная группа, вы можете «подать газу!» — сбросить 1 жетон влияния, чтобы не тратить 1 час на перемещение.
- Вы можете написать отчет только в локации («Городские службы») (если не используете свойство одного из детективов).
- Вы не можете искать что-либо в интернете. В 77-м этого добра и в помине не было.

- В вашем распоряжении три новых действия:

ПОЗВОНИТЬ БИБЛИОТЕКАРЮ
УЗНАТЬ РЕЗУЛЬТАТЫ
ДОПРОСИТЬ

ВРЕМЯ

Каждая карта отнимает от 1 до 3 часов времени (лишь некоторые карты совсем не отнимают время). Проработка зацепки также может отнять время, но не более 1 часа.

БИБЛИОТЕКА

В отсутствие интернета именно библиотека станет местом, куда вы будете направлять «поисковые запросы». Два из трех новых действий связаны с библиотекой — «позвонить библиотекарю» и «узнать результаты».

Вы можете позвонить библиотекарю, только если у вас есть карта или информация с пометкой «Посмотреть в библиотеке: [тема]».

> ПОЗВОНИТЬ БИБЛИОТЕКАРЮ

Когда вам понадобится информация из архивов библиотеки, то тут не обойтись без звонка. Вы можете выполнить это действие в любом месте, и это не отнимает у вас времени, но библиотека открыта только с 8 AM до 4 PM. Чтобы выполнить это действие, напечатайте «ПОЗВОНИТЬ БИБЛИОТЕКАРЮ» в поле ввода на сайте «Антареса». Библиотекарь попросит вас ввести тему — слово, кото-

рое следует за пометкой «Посмотреть в библиотеке». Вы можете ввести несколько тем за одно действие, но каждую нужно вводить по отдельности.

Введя таким образом все нужные вам запросы, положите особый жетон на шкале времени через 3 деления от текущего часа (вне зависимости от того, сколько вы сделали запросов). К этому времени библиотекарь постарается найти для вас всё, что в его силах. Если особый жетон нужно положить позднее 4 РМ, начните отсчет с 8 АМ следующего рабочего дня. Если это происходит в последний день, вы уже не сможете узнать результат.

Пример: вы звоните библиотекаря, чтобы он посмотрел информацию по двум темам. На часах 3 РМ, особый жетон нужно положить на «расстоянии» в три часа. Но в 4 РМ библиотека закрывается, поэтому жетон переносится на следующий день — сначала на 8, потом на 9 АМ.

Важно: пока вы не узнали результаты, вы не можете сделать еще одно действие «Позвонить библиотекаря».

> УЗНАТЬ РЕЗУЛЬТАТЫ

По истечении трех часов библиотекарь будет готов представить вам результаты своего кропотливого труда. Чтобы узнать результаты, вы должны находиться в локации «Дорога на Конкорд» в промежутке 8 АМ и 4 РМ, а со звонка библиотекаря должно пройти ми-

нимум 3 часа (то есть фишка времени должна быть там же, где особый жетон, или впереди него). Это действие не расходует время. Чтобы выполнить его, напечатайте «УЗНАТЬ РЕЗУЛЬТАТЫ» в поле ввода на сайте «Антареса».

Помните, что вы сможете снова позвонить библиотекаря только после того, как узнаете результаты предыдущего запроса.

> ДОПРОС

Некоторых людей, которые встретятся вам в ходе расследования, можно допросить. Вы можете выполнить это действие, только если у вас есть карта или информация с пометкой «Допрос: [имя]».

Допросы можно проводить только в локации «Городские службы». Чтобы выполнить это действие, вы должны потратить 1 час и 1 жетон влияния.

Затем напечатайте «ДОПРОС [ИМЯ]» в поле ввода на сайте «Антареса». Сначала вы увидите краткое описание того, как подозреваемого приводят в комнату для допросов. Затем начнется допрос.

Допрос ведется с использованием ключевых слов, таких как «МАШИНА», «НОЖ» и так далее — в зависимости от того, что вы хотите узнать. Если человек что-то знает, вы получите эту информацию. Если нет, то вы увидите универсальный ответ: «Я ничего об этом не знаю».

Также вы можете ввести слово «АГПИБИ», чтобы спросить, где человек находился на момент совершения преступления.

Допрос завершается после трех ключевых слов, даже если человек отвечал «Я не знаю». «АГПИБИ» не считается ключевым словом, то есть каждого человека можно спросить об алиби и еще трех вещах.

Важно: каждого человека можно допросить только один раз.

> УЛИКИ

Если вам попадает карта или информация с пометкой «Улика [название]», напечатайте этот текст в поле ввода на сайте «Антареса», чтобы занести улику в базу данных. Улики, найденные с помощью библиотекаря, заносятся в базу данных автоматически.

> ИТОГОВЫЙ ОТЧЕТ

Когда вы готовы закрыть дело, напечатайте «ИТОГОВЫЙ ОТЧЕТ» в поле ввода на сайте «Антареса».

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Даниил Яковенко

Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюйкова

Руководитель проекта: Андрей Метельский

Общее руководство: Антон Сквородин

Особая благодарность Александре Новокунской за помощь в подготовке игры.

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

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

Персонажи, встречающиеся в этой игре, являются полностью вымышленными. Некоторые описанные личности основаны на реально существовавших людях. Некоторые описанные события вдохновлены реальными событиями. Сюжет игры является вымышленным. После прохождения вы сможете ознакомиться с тем, что в этом сценарии происходило на самом деле, а что было придумано.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор
ИГНАЦИЙ ТШЕВИЧЕК

Сценарий
РОБ ДАВЬЮ

Работа со сценарием
МЭТТ СПРИНГ и ЛУКАС ТАУНСЕНД
развитие проекта
НОА КОЭН

ТЕСТИРОВЩИКИ:

Скотт Форбе, Андреа Форбе, Эван Форбе, Джастин Джейкобсон, Ноа Коэн, Дженни Скаэн, Бет Хейл, Ронни Розбокс, Кристи Хейес, Брайан Скасселлати, Роуэн Скасселлати, Левин Скасселлати, Лара Криггер, Дэвид Нолин, Роб Старобин, Карла Эндрич, Сара Шуб, Билл Шуб, Ариэль Джаффи, Стив Уолдрон, Уилл Крич, Линди Давио.

Приносим извинения всем, кого забыли включить в этот список!

РЕДАКТИРОВАНИЕ

Ив Турини, Тайлер Браун

ОФОРМЛЕНИЕ И ДИЗАЙН:

Рафаль Жима, Бартош Максвеж, Матеуш Копик

Авторское право на фотографии:

- КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ:

Деннис Харбер (МакКэни), Эд Билль (Дэй), Мате Оннестам (Лисон), Уилл Харт (Андерсон, Сафара), Роберто Сиуччи (Хан), Эд Утман (Гомес), Кен Майер (Смит)

- КАРТЫ:

Уилл Харт