

# ПРАВИЛА



## Добро пожаловать, агенты!

В этой кооперативной детективной игре вы попадёте в Европу времён холодной войны и станете частью ОСО — отдела специальных операций ЦРУ.

Вы примете участие в четырёх миссиях под прикрытием, в которых вам предстоит искать и анализировать информацию для достижения ваших целей. В конце каждой миссии от вас ожидается итоговый отчёт и рекомендации по дальнейшим действиям.

## СОСТАВ ИГРЫ

### 1 колода зацепок

Состоит из карты-обложки и 71 карты зацепок.

**Примечание:** не берите и не читайте карты из этой колоды, не получив на то прямое указание!

### 1 стопка файлов

Состоит из 100 страниц файлов.

**Примечание:** не берите и не читайте файлы, не получив на то прямое указание!

### 4 конверта

**Примечание:** Конверт каждой миссии помечен её номером: I, II, III и IV. Не изучайте содержимое конверта до того, как начнёте проходить миссию!

### 15 жетонов

- > 5 жетонов денег: \$
- > 3 жетона контакта с местной прессой: 📰
- > 3 жетона контакта с преступным миром: 🟡
- > 4 жетона контакта с иностранными спецслужбами: ★

**Примечание:** количество жетонов не ограничено. Если вам нужно получить больше жетонов, чем имеется в игре, используйте любую подходящую замену.

### 8 листов миссий

4 листа для каждой миссии и 4 дополнительных копии для повторного прохождения каждой миссии.

### Правила игры

# ПОДГОТОВКА

## > ХОД ИГРЫ

**ВЕНСКИЙ СВЯЗНОЙ** — кооперативная игра, в которой игроки в составе группы ОСО выполняют особые поручения ЦРУ. Каждая **МИССИЯ** начинается с введения, из которого игроки узнают сюжет, цели и начальные **ЗАЦЕПКИ**.

Игроки совместно решают, какие зацепки они хотят изучать. У игроков нет отдельных ходов, но у каждого есть возможность высказать свои предположения. Обсуждайте факты, улики, показания — и решайте, какую зацепку вы хотите изучать следующей.

Каждая зацепка представляет действия группы ОСО, которые могут длиться несколько часов или даже дней. На всех картах зацепок есть показатели: **ЗОНА** и **ЗАМЕТНОСТЬ**. Показатель заметности отражает то, насколько ваши действия бросаются в глаза представителям иностранных спецслужб. Лист миссии разделён на зоны, и у каждой зоны есть несколько ячеек, которые вы будете зачёркивать, получая всё новые карты зацепок. Также есть особый ряд ячеек: «Человек в чёрном». Как только вы зачёркиваете последнюю ячейку в этом ряду, миссия тут же заканчивается: ваша группа привлекла слишком много внимания. Начинается **ФАЗА КОНЦА МИССИИ**, в которой ваша группа даёт рекомендации по дальнейшим действиям ЦРУ; эти рекомендации повлияют на развитие сюжета следующих миссий.

## > КАМПАНИЯ И МИССИИ

Все миссии игры **ВЕНСКИЙ СВЯЗНОЙ** являются частью одной кампании, и их следует проходить по порядку (от I к IV).

## > ПОДГОТОВКА К МИССИИ:

1. Зайдите на сайт [antaresdatabase.com](http://antaresdatabase.com) и выберите нужную миссию.
2. Положите лист этой миссии так, чтобы все игроки могли до него дотянуться.
3. Положите колоду зацепок рядом с листом миссии.
4. Положите стопку файлов рядом с листом миссии.
5. Откройте конверт выбранной миссии и достаньте его содержимое. Прочтите введение и следуйте его указаниям.
6. Оставьте свободное место рядом с листом миссии: там вы будете складывать жетоны.
7. Убедитесь, что у вас есть бумага и ручка, чтобы делать заметки. Можете начинать игру!



# ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

## > ЗОНЫ

Действие каждой карты зацепки происходит в той или иной **ЗОНЕ**.

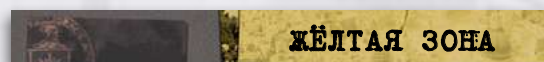
Всего в игре 4 зоны:



- > **БЕЛАЯ:** конспиративные квартиры ЦРУ и прочие места, безопасные для группы ОСО.



- > **СИНЯЯ:** рестораны, гостиницы и прочие публичные места.

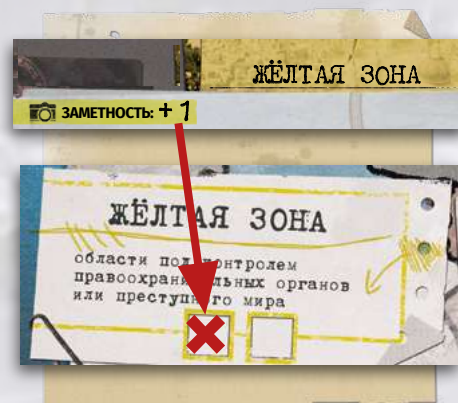


- > **ЖЁЛТАЯ:** области, находящиеся под влиянием преступников или полиции.



- > **КРАСНАЯ:** области под контролем иностранных спецслужб.

Зоны изображены на листе миссии. Каждой зоне соответствует определённое количество ячеек, которые вы будете зачёркивать в ходе миссии. Когда вы изучаете зацепку, вы посещаете указанную на карте зону. Зачеркните в этой зоне столько ячеек, сколько указано в показателе заметности на этой карте.

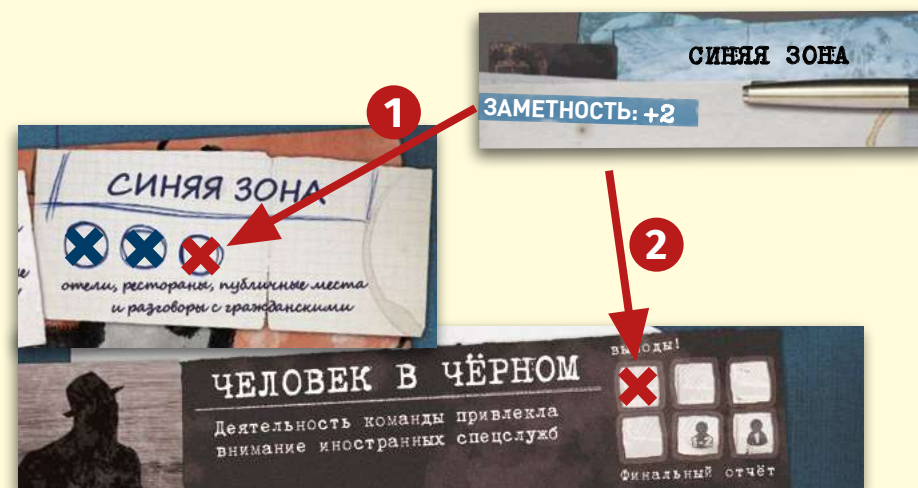


Когда все ячейки в той или иной зоне зачёркнуты, это значит, что ваша группа привлекла внимание иностранных спецслужб. Теперь, когда вам нужно зачеркнуть ячейки в этой зоне, вместо этого вы зачёркиваете ячейки в особом разделе листа — **ЧЕЛОВЕК В ЧЁРНОМ** (см. стр. 7).

**Примечание:** листы миссий отличаются один от другого и имеют разное количество ячеек в зонах.

Пример:

В синей зоне осталась свободной только одна ячейка. Группа ОСО решает отправиться в гостиницу в центре Вены. Они находят нужную зацепку в колоде и видят, что её показатель заметности — 2. Игроки зачёркивают ячейку синей зоны. Поскольку это была последняя ячейка, а им нужно зачеркнуть ещё одну, они зачёркивают ячейку в разделе «Человек в чёрном» — и будут зачёркивать каждый раз, когда снова отправятся в синюю зону в течение этой миссии.



# ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

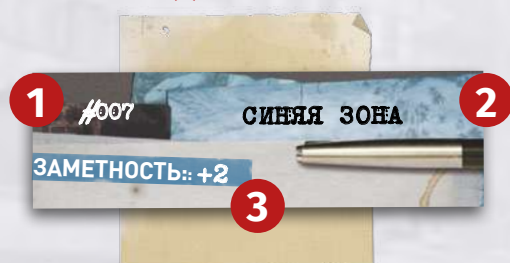
## > СБОР ИНФОРМАЦИИ

ВЫ МОЖЕТЕ ПОЛУЧАТЬ ИНФОРМАЦИЮ ЧЕТЫРЬМЯ СПОСОБАМИ:

### 1) Карты зацепок

Колода зацепок состоит из 71 карты. Каждая зацепка представляет места преступлений, показания очевидцев, обнаруженные улики и другие данные, которые собирает группа ОСО в ходе миссии. Все зацепки имеют номер, начинающийся с # (например, #103).

Каждая зацепка содержит информацию, которая может помочь в расследовании, а также уникальный номер (1), цвет зоны (2) и показатель заметности (3).



Некоторые зацепки содержат указания в нижней части карты: файлы, коды и т.п. После ознакомления с зацепкой необходимо выполнить эти указания.

Чтобы игроки смогли получить доступ к зацепке, её номер должен быть указан в разделе «Новые зацепки». Чтобы изучить некоторые зацепки, нужно оплатить дополнительную стоимость.

> Послушать эфир радио «Свобода» — #004 — БЕЛАЯ ЗОНА

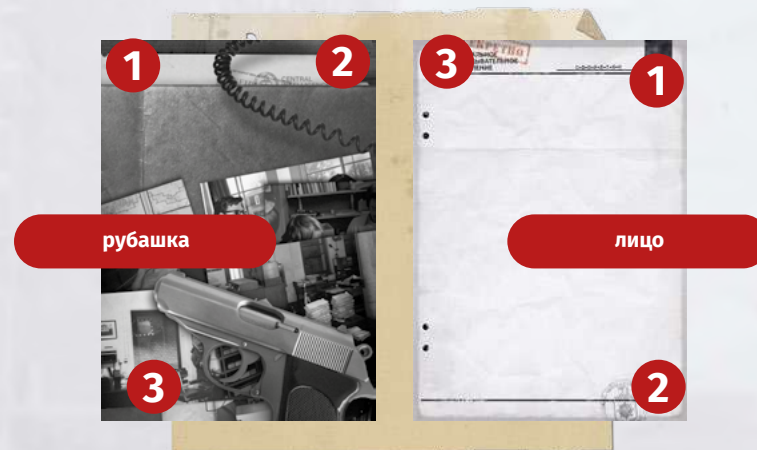
> Проследить за предполагаемым агентом КГБ: потратьте 1 ★ — #007 — СИНЯЯ ЗОНА

### ИЗУЧЕНИЕ ЗАЦЕПКИ:

1. Возьмите карту с указанным номером из колоды зацепок.
2. Зачеркните столько ячеек в указанной зоне, сколько указано в показателе заметности. Нельзя проверять показатель заметности перед тем, как взять карту зацепки.
3. Если вам нужно зачеркнуть ячейки, а в указанной зоне не осталось свободных, то зачёркивайте ячейки в разделе «Человек в чёрном» (см. стр. 7).
4. Выполните указания на карте строго в том порядке, в котором они перечислены. Вы должны полностью изучить зацепку и выполнить все указания, прежде чем брать новые карты зацепок (см. стр. 7). Изученные зацепки остаются доступными для игроков в каждой последующей миссии кампании (но разделом «Новые зацепки» на них можно пользоваться только в текущей миссии!)

### 2) Файлы

Стопка файлов состоит из 100 страниц документов. Файлы представляют перехваченные данные иностранных спецслужб, отчёты полиции, выдержки из прессы и другие материалы. Каждая страница файла имеет номер, начинающийся с § (например, §122) (1). Также на каждом файле есть номер текущей страницы, общее количество страниц (2) и способ получения этого файла (3).



Доступ к файлу можно получить при подготовке к миссии, из карты зацепки или из другого файла. Иногда для этого нужно оплатить дополнительную стоимость.

Пример: увидев такое указание, возьмите файл §112 из стопки файлов.

> Файлы: §112

**Примечание:** некоторые файлы состоят из нескольких страниц. Это указано на их рубашке в правом верхнем углу. Когда вам нужно взять файл, берите все страницы этого файла (у них одинаковый номер §).

**Примечание:** нумерация файлов не связана с номерами миссий (например, в третьей миссии вы можете получить доступ к файлу §751).

# ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

## 3) Операции

В каждой миссии группа ОСО имеет доступ к трём операциям. Их можно провести когда угодно во время миссии.

У каждой операции есть стоимость: определённое количество жетонов контактов и денег, которые нужно потратить, чтобы провести эту операцию. Операцию нельзя провести, если у группы нет нужных жетонов.

### ЧТОБЫ ПРОВЕСТИ ОПЕРАЦИЮ:

1. Потратьте **НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ**. Вы должны потратить ровно те жетоны, которые указаны. Они засчитываются в оплату стоимости операции.
2. Потратьте **ПОДХОДЯЩИЕ РЕСУРСЫ**. Для оплаты оставшейся стоимости операции можно использовать только жетоны указанных типов.
3. Примените эффект операции.

**Примечание:** хотя карты операций доступны с самого начала миссии, не спешите их разыгрывать. Старайтесь получить как можно больше информации о текущей миссии, чтобы извлечь из операции максимальную пользу.

**Примечание:** не каждая операция заканчивается успехом.

**Примечание:** некоторые зацепки могут открыть дополнительные операции.

**Пример:** вы решили провести операцию «Поганка». Нужно потратить 4 жетона: 2 жетона \$ и еще два любых жетона типов 🗡️, ★ или \$, 🗡️ и 2★. У вас есть 3\$, 1🗡️ и 2★. Вы решаете потратить 3\$ и 1🗡️, поскольку вам кажется, что жетоны ★ пригодятся позднее.

**Операция: Поганка**

ТИП: ПРОВОКАЦИЯ  
ЦЕЛЬ: поиск виновного.  
Наблюдение за лесом.  
СТОИМОСТЬ: 4

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ: \$, \$  
ПОДХОДЯЩИЕ РЕСУРСЫ: \$, ★, 🗡️

**Эффект:** Поменяйте цвет 30Ны следующей взятой карты на любой другой цвет.

## 4) Поиск

В некоторых зацепках и файлах встречаются ключевые слова, отмеченные символом 📶. Это предметы, адреса, имена, даты, публичные выступления, и прочие сведения, которые были хорошо известны агентам спецслужб в эпоху холодной войны. Вы же можете изучить информацию по этим ключевым словам в интернете. Это может быть полезным для выполнения миссии и понимания сюжета всей кампании.

Увидев ключевые слова, отмеченные символом 📶, вы можете искать их в Wikipedia, Google, Google Maps и прочих источниках.

**Примечание:** поиск информации во внешних источниках не увеличивает вашу заметность. Вы можете делать это в любой момент игры, даже если зачёркнуты все ячейки в разделе «Человек в чёрном».

**Примечание:** во время игры можно пользоваться внешними источниками информации (такими как книги, интернет) для получения сведений по интересующим вас темам. Например, коду Морзе, зонам влияния в Берлине времён холодной войны, союзниках Югославии в 1977 году. «Венский связной» — игра с исторической подоплёкой, и дополнительные знания о затрагиваемых в ней темах могут углубить ваше понимание событий, происходящих в той или иной миссии.

# КОНЕЦ МИССИИ

## > КОНЕЦ ИГРЫ

В каждой миссии группа ОСО может совершить ограниченное количество действий. Игра заканчивается, как только вы зачёркиваете последнюю ячейку в разделе «Человек в чёрном». После этого вы можете выполнять только действия, не влияющие на показатель заметности (операции, файлы, поиск), либо перейти к фазе окончания миссии.

**Примечание:** если в разделе «Человек в чёрном» осталась только одна свободная ячейка, а показатель заметности на карте зацепки больше 1, вы всё равно можете изучить эту зацепку.

Чтобы окончить миссию, выберите «Итоговый отчёт» в меню на сайте «Антареса».

Итоговый отчёт состоит из двух частей: **ПАЗЛЫ** и **ДАЛЬНЕЙШИЕ ДЕЙСТВИЯ**.

### Пазлы

В каждой миссии группа ОСО может найти фрагменты решения пазлов (см. стр. 7). Итоговый отчёт содержит все пазлы, которые группа ОСО смогла завершить в текущей миссии. Каждый собранный пазл даёт доступ к уникальной концовке миссии. Внимательно ознакомьтесь с информацией, которую даёт пазл, и переходите к «Дальнейшим действиям».

### Дальнейшие действия

В конце каждой миссии группа ОСО выбирает две рекомендации по дальнейшим действиям для ЦРУ. От выбора игроков зависит дальнейшее развитие сюжета кампании. В большинстве случаев игроки также вносят заметки в журнал кампании: они могут повлиять на последующие миссии.

**Примечание:** среди вариантов дальнейших действий нет ошибочного, каждый из них предоставляет игрокам свой взгляд на историю и, возможно, новое направление сюжета. Выбирая, помните о цели миссии. Решите всей командой, что вам будет интереснее и важнее всего узнать.

**Примечание:** принимая решение, помните о том, что это кооперативная игра и мнение каждого игрока важно и должно быть рассмотрено.

## Следующая миссия

- > Все полученные карты зацепок и файлы остаются доступными для игроков на протяжении всей кампании. Они используются только в справочных целях, игроки не могут изучать новые зацепки, следуя указаниям с них.
- > Все остальные компоненты, имеющие отношение к пройденной миссии (карты операций, кодов, местных агентов и лист миссии), убираются в коробку. В будущих миссиях они не понадобятся.

## Повторное прохождение миссии

В игре содержится по два одинаковых листа для каждой миссии, на случай если вы захотите повторно пройти какую-то из них.

Чтобы сделать это, верните карты зацепок в колоду, а файлы — в стопку, соблюдая числовой порядок карт.

Затем выберите опцию повторного прохождения на сайте «Антареса». Вся информация о миссии, сохранённая на сайте, будет удалена, поэтому делайте это, только если уверены в своём решении.

## Одиночная игра и уровни сложности

В разделе «Человек в чёрном» есть две ячейки, которые используются только при определённом количестве игроков. Если вы играете в одиночку, используются обе дополнительные ячейки (1), если вы играете вдвоём — используется только одна (2).



В игре присутствует множество математических задач в виде шифров и кодов. Чтобы облегчить прохождение миссий, вы можете нажать кнопку **ПРОПУСТИТЬ ПАЗЛ** на сайте «Антарес», чтобы получить готовое решение.

По умолчанию вы играете на среднем уровне сложности. Чтобы играть на **ЛЁГКОМ** уровне, считайте, что в разделе «Человек в чёрном» вам нужно зачеркнуть на 1 ячейку больше. Либо, напротив, на 1 ячейку меньше, для игры на **СЛОЖНОМ** уровне.

### От авторов

В конце миссии потратьте пару минут, чтобы подвести итоги и сделать заметки о наиболее важных фактах, именах и теориях этой миссии. Эта информация будет вам полезна, если вы собираетесь вернуться к игре через несколько дней или даже недель.

# ПРИЛОЖЕНИЕ: ОПИСАНИЕ УКАЗАНИЙ И ЭФФЕКТОВ

## ФАЙЛЫ §

Указание «Файлы» означает, что вы получили доступ к новому файлу. Возьмите файл с указанным номером из стопки. Если он состоит из нескольких страниц, возьмите каждую из них. На рубашке файла указан его номер, количество страниц и номер зацепки, благодаря которой он был получен. Полученные файлы доступны для всех игроков на протяжении всей кампании.

## ЧЕЛОВЕК В ЧЁРНОМ



Раздел «Человек в чёрном» отображает то, насколько деятельность группы ОСО привлекла внимание иностранных спецслужб. Как только вы зачёркиваете последнюю ячейку в этом разделе, миссия заканчивается, даже если в цветных зонах ещё есть свободные ячейки (см. стр. 6). Если в разделе «Человек в чёрном» осталась только одна свободная ячейка, а показатель заметности на карте зацепки больше 1, вы всё равно можете изучить эту зацепку, после чего миссия заканчивается. Вы не получаете за это никакого штрафа.

**Примечание:** последняя ячейка раздела «Человек в чёрном» доступна только в одиночной игре, предпоследняя — только в одиночной игре и игре на двоих.

**Примечание:** первое зачёркивание ячейки в разделе «Человек в чёрном» — хороший момент для паузы и краткого подведения итогов. Дайте каждому игроку высказать свои идеи и обсудите возможные способы достижения цели миссии.

## НОВЫЕ ЗАЦЕПКИ



На многих картах зацепок и файлов есть раздел «Новые зацепки», который предоставляет группе ОСО новые возможные действия. Подробнее о новых зацепках читайте на стр. 4.

## ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ

> Добавьте в запас 1 🟩.  
> Добавьте в запас 1 🟡.

Возьмите указанный жетон из коробки — теперь это часть запаса вашей группы.

## КАРТА КОДА

В ходе игры вы иногда будете получать закодированные сообщения от ЦРУ. Они выглядят, как последовательности чисел, которые нужно будет расшифровать, используя карту кода, которую вы получите при подготовке к миссии (у каждой миссии своя карта кода).

Первый ряд букв на карте кода — пароль. С него начинаются сообщения, после чего идут числа.

Каждое число кодирует одну букву с карты кода. Десятки кодируют ряд, а единицы — столбец.

Если число состоит из одной цифры, то читайте соответствующую букву из первого ряда букв.

Если число состоит из двух цифр, то его первая цифра указывает на ряд, а вторая — на столбец, из которых нужно читать букву.

### Пример:

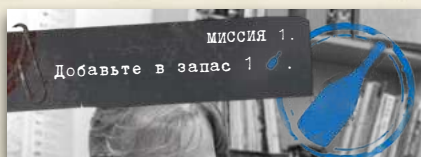
На плакате, с рекламой комнат в гостевом доме неподалёку, вы заметили фразу «Прощайте», а рядом с ней — числа 20 7 22 27 6 7.

В Европе так телефонные номера не пишут! Вы понимаете, что заметили тайное сообщение, и решаете свериться с картой кода.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
П	Р	О	Щ	А	Й	Т	Е		
2	Б	В	Г	Д	Ё	Ж	З	И	К
6	М	Н	С	У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш
8	Ы	Ь	Э	Ю	Я	§	#		

Первое число состоит из двух цифр, первая из которых 2, а вторая 0 — значит, вы смотрите столбец «0» во втором ряду с буквами (он отмечен цифрой «2»). Это буква «б». Второе число состоит из одной цифры 7 — значит, вы смотрите первый ряд с буквами — это буква «е». Таким способом вы расшифровываете всё послание: «БЕГИТЕ».

## МЕСТНЫЕ АГЕНТЫ



Карты местных агентов представляют людей, сотрудничающих с ЦРУ и помогающих вам с миссией. Каждый местный агент позволяет вам получить 1 определённый жетон. Это единственное назначение этих карт.

## АУДИОЗАПИСИ



В файлах вам иногда будет встречаться символ 🗣️. Это транскрибированные телефонные разговоры, перехваченные ЦРУ. При желании вы можете прослушать их на сайте «Антареса».

## ШИФРЫ

> Шифр: 5 7 9 4 6 8 3 5 7 2 4 6 X 3

Некоторые файлы в игре являются зашифрованными. Их номер содержит неизвестные цифры. Чтобы узнать эти цифры и получить доступ к файлу, вам нужно понять закономерность в ряду чисел, которому предшествует слово «Шифр». Недостающие числа в этом ряду — это неизвестные цифры из номера файла.

Игроки могут нажать кнопку «Пропустить пазл» на сайте «Антареса», чтобы получить готовый ответ (см. стр. 6).

На обратной стороне каждого файла, в левом нижнем углу указан номер зацепки, которая привела к его получению. По нему вы узнаете, правильно ли вы расшифровали номер файла. Если вы ошиблись, вы можете попробовать ещё раз. Попытки неограниченны, но за каждую ошибку после первой вы должны зачёркивать ячейку в разделе «Человек в чёрном».

## ПЕРЕВЕРНУТЬ КАРТУ



Этот символ значит, что зацепка продолжается с другой стороны карты. Переверните её и продолжите изучение. Также этот символ встречается в эффектах операций. В таком случае переверачивайте карту, только применяя этот эффект.

## ОПЕРАЦИИ

Группа ОСО получает 3 карты операций при подготовке к каждой миссии.

У каждой операции есть стоимость в жетонах. Операции можно проводить в любое время миссии (см. стр. 5).

## ПРОЧИТЕ

> Прочтите: #1X

Получив такое указание, вы должны немедленно найти и прочитать указанную зацепку. Это обязательное действие (в отличие от «новых зацепок», которые вы исследуете по желанию). Зацепки, которые вы прочитали таким образом, не увеличивают вашу заметность.

## ВОПРОС НА ЗАСЫПКУ

За рулём какой машины сидела женщина в красном?  
А. Жёлтое такси  
В. Чёрный «порше»  
С. Зелёный «фольксваген-жуук»

Изучая зацепки, старайтесь запоминать как можно больше деталей. На обратной стороне некоторых карт есть «вопрос на засыпку». Вы должны ответить на приведённый вопрос, не подглядывая в текст на лицевой стороне. Выбрав один из ответов, переверните карту и проверьте, был ли он правильным. Вы не получаете награду за правильный ответ, а вот за неправильный должны зачеркнуть ячейку раздела «Человек в чёрном».

## ЗАМЕТНОСТЬ

📊 ЗАМЕТНОСТЬ: +1

Некоторые действия команды ОСО привлекают внимание иностранных спецслужб, что отображается показателем заметности. Большая часть зацепок имеет заметность +1: это значит, что нужно зачеркнуть 1 ячейку в зоне соответствующего цвета на листе миссии. Некоторые зацепки имеют заметность +0 или +2. Также могут встречаться файлы с показателем заметности +1.

## ФРАГМЕНТ ПАЗЛА



Фрагмент пазла

> Код: 🟡1 🟦3 (Р..Т..)

В ходе игры группа ОСО будет получать фрагменты решения пазлов. Каждый пазл представляет определённую сюжетную линию миссии.

Получив фрагмент пазла, найдите таблицу пазлов на сайте «Антареса» и введите там полученный фрагмент. Каждый пазл состоит из двух разделов: «буквы» и «числа». Сначала определите длину слова в скобках (некоторые буквы заменены на •) и найдите на «Антаресе» пазл с соответствующим количеством букв. Впишите в него известные вам буквы. Вы можете вписать больше букв, чем есть в ваших фрагментах, если вы догадались, в какой пароль они складываются.

Затем введите числа из вашего фрагмента в соответствующие им ячейки. В зависимости от типа пазла у вас будет 4 или 5 ячеек для ввода цифр. Если вы заполнили все ячейки в этом разделе, это значит, что вы открыли все части связанное с пазлом сюжетной линии и можете соединить их в цельную картину. Это открывает уникальные развязки миссий.

Если вы введёте неправильную цифру, сайт об этом сообщит. За каждую

# ПРИЛОЖЕНИЕ И СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

ошибку зачеркивайте одну ячейку раздела «Человек в чёрном».

**Примечание:** в игре два типа пазлов — с четырьмя цифрами и с пятью цифрами. Пазлы с четырьмя цифрами действуют в пределах только одной миссии; если вы не решили их, то второго шанса на это уже не будет. Пазлы с пятью цифрами решаются на протяжении нескольких миссий.

## ЖУРНАЛ КАМПАНИИ

Журнал кампании — это один из файлов, который вы получаете во время подготовки к первой миссии. В нём вы будете отмечать ключевые события. Для внесения записи в журнал вы должны получить прямое на то указание. Ваши записи в журнале кампании влияют на развитие сюжета. Когда вы встречаете формулировку «Если в журнале кампании есть запись о...», то группа получает указанные бонусы, если в вашем журнале есть требуемая запись.

## ЖЕТОНЫ



В игре есть жетоны 4 типов. Они представляют собой ресурсы, используемые группой ОСО: деньги и контакты с разными людьми. Группа получает начальный запас жетонов при подготовке к миссии и может получить дополнительные жетоны благодаря некоторым зацепкам. Жетоны используются для оплаты стоимости операций и некоторых зацепок. Используемые жетоны сбрасываются. По окончании миссии все оставшиеся у группы жетоны сбрасываются.

## НЕУСТАНОВЛЕННОЕ ЛИЦО

В игре вам может встретиться аббревиатура «NN» (например, NN01). Эти буквы означают «неустановленное лицо» (Nomen Nescio — «имя неизвестно»).



Мы стремились написать такой сюжет, чтобы игроки почувствовали, что принимают участие в реальных событиях эпохи холодной войны.

«Венский связной» — игра, в которой исторические факты тесно переплетены с художественным вымыслом. Однако просим вас учитывать, что мы ни в коем случае не желаем оклеветать реально существовавших людей, которые упоминаются в игре.

Более того, все изображения и описания персонажей соответствуют лицензии 2.0 некоммерческой организации Creative Commons и не имеют связи с вымышленным сюжетом игры, а только служат для передачи уникальной атмосферы того времени.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОРЫ ИГРЫ: Игнаций Тшевичек, Якуб Поченты  
СЮЖЕТ: Пшемислав Рымер, Якуб Лапот  
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Матеуш Копач, Рафал Шима  
ПРАВИЛА: Иоанна Киянка  
ДИРЕКТОР ПРОИЗВОДСТВА: Гжегож Полевка

Авторы благодарят тестировщиков и редакторов за помощь в разработке игры. Особая благодарность: Иоанне Киянке, Иоанне Варелюк, Гжегожу Полевке, Михалу Кулясеку, Рафалу Шима, Ольге Новак-Завислинской, Ивоне Идец, Мажене Тшевичек, Патрыку Пайгису, Александру Ярашу, Пётру Скупень, Агнешке Мазур, Анете Гуральской, Александре Яблоньской-Яксик, Давиду Яксик, Зузанне Залевской и Томеку, Фариндель, Яце, Имре, Мишелью Юардо. Отдельное спасибо Мареку Спихальскому и Дамиану Мазуру.

© 2021 PORTAL GAMES Sp. z o.o.  
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Poland.

Все права защищены.

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

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

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

ПЕРЕВОДЧИК: Даниил Яковенко

РЕДАКТОР: Даниил Молошников

КОРРЕКТОР: ООО «Корректор»

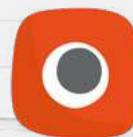
ДИЗАЙНЕРЫ-ВЕРСТАЛЬЩИКИ: Елена Шлюйкова,  
Надежда Вартанян

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Артём Савельев

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Антон Сквородин

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

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



BOARD  
GAMES  
— THAT TELL —  
STORIES



## ФОТОМАТЕРИАЛЫ

Фотоматериалы, используемые в игре, находятся под лицензией общественного достояния, куплены или под лицензией CC-BY-2.0. Фотографии под лицензией Attribution 2.0 Generic (CC BY 2.0) сделаны: коробка — Хантер Депорт; карты: обложка — Крис Лавлок, Роберт Райнерсон; #103 — Роберт Райнерсон; #104 — Матс Оннестам; #109 — Поль Арго; #110 — Дэвид Коннер; #112 — Sgt. Pepper 57, University of Wolverhampton; #114 — Энди Эйк, Cangul; #124 — Алан Лайт; М1 — Роберт Райнерсон, Энди Эйк, Крис Лавлок, Матс Оннестам; #111В Хантер Депорт; #203 — Sgt. Pepper; #210 — Sgt. Pepper; #211 — Барбара Энн Шпенглер; #212 — Крис Лавлок; М2 — Хантер Депорт, Крис Лавлок, Кен Майер, Sgt. Pepper; #305 — Городской архив Сиэтла; #308 — Иван Павловский; #311 — Стюарт Хелс; #312 — Мишель Юардо; М3 Back — Мишель Юардо, Кен Майер, #302В — Morten Kerr Municipal Archives of Trondheim; #303В, #304В — Мишель Юардо; #402 — AFL-CIO America's Unions; #403 — skin-ubx; #404 — Франсиско Гонзалес; #406 — Матс Оннестам; #407 — Мишель Юардо; #408 — Франсиско Гонзалес; #415 — Городской архив Сиэтла; #417 — Comet Star Moon; #401В — CeriC, Франсиско Гонзалес; М4 Back — Франсиско Гонзалес, Роберт Райнерсон; #405В — Титар Скотт; #407В — Turalbus; #409В — Майк Бранд; правила: стр. 2 — Naturhistorisches Museum; стр. 3 — CeriC; стр. 5, стр. 8 — Мишель Юардо; агенты: Блум — Матс Оннестам; Фритт — Алан Лайт; Дох — Матс Оннестам; Сухий — Барбара Энн Шпенглер; Ганс — Матс Оннестам; Микулас — Матс Оннестам; Ленер — Энди Эйк; Сиффлинг; Бела — Мишель Юардо; Шольт — Euro Asia Vision; Вольский — Городской архив Сиэтла; файлы: #103 — Xinem; #106 — Эрик Доэрти; #115 — Мишель Юардо, Хантер Депорт; Тоа Хефтиба; #151 — Mitchell Or; #200 — Барбара Энн Шпенглер; #201 — Spaztacular; #203 — Роберт Райнерсон, Пьетро Санарини; #204 — Хантер Депорт; #205 — Денис Харплер; #208 — Генри Лафорт; #209 — Алан Лайт, Хантер Депорт; #211 — Матс Оннестам; #212 — Матс Оннестам, Алан Лайт, Xinem; #213 — Sgt. Pepper; #221 — Пьер Эгевад; #223 — Матс Оннестам; #224, #225, #227, #229 — Барбара Энн Шпенглер; #302 — Матс Оннестам; #307 — USMC Archives; #309 — Алан Лайт; #319 — Генри Лафорт; #401 — Франсиско Гонзалес; #402 — CeriC; #445 — Матс Оннестам; #446 — Франсиско Гонзалес; оборот — Матс Оннестам; интро м1 — Founding an Attic, Барбара Энн Шпенглер, Роберт Райнерсон, Naturhistorisches Museum, Крис Лавлок; интро м2 — Крис Лавлок; интро м4 — Francisco Gonzales; операции: Рыбак — Мишель Юардо; Йо-йо 1 — Хантер Депорт; Интервью — Генри Лафорт; Права человека — Матс Оннестам; Йо-йо 2 — Питер Стивенс; Wallpaper — Кен Майер; Муравейник — Euro Asia Vision; Рыбалка — Барбара Энн Шпенглер; Гонка — Дэвид Говард.

## СПИСОК ПРОИЗВЕДЕНИЙ

### КНИГИ

1. Джон ле Карре. Шпион, пришедший с холода (1963)
2. Виктор Суворов. Аквариум (1985)
3. Алистер Маклин. Последняя граница (1959)
4. Джеймс Трейди. Шесть дней Кондора (1974)
5. Фредерик Форсайт. Четвёртый протокол (1984)
6. Виктор Громович. Terrorism in Western Europe: In the Name of the Nation and the Good Cause (2000)

### ФИЛЬМЫ

1. Джек Стронг (2014). Режиссёр: Владислав Пасиковский
2. Похороны в Берлине (1966). Режиссёр: Гай Хэмилтон
3. Мюнхен (2005). Режиссёр: Стивен Спилберг
4. Жизнь других (2006). Режиссёр: Флориан Хенкель фон Доннерсмарк
5. Арго (2012). Режиссёр: Бен Аффлек
6. Шпионские игры (2011). Режиссёр: Тони Скотт

### Другие произведения:

- Кен Фоллетт. Ушко иголки (1978)  
Кен Фоллетт. Ключ к Ребекке (1980)  
Фредерик Форсайт. День шакала (1971)  
Фредерик Форсайт. Дьявольская альтернатива (1977)  
Джон ле Карре. Шпион, выйди вон! (1974)

### Сайт:

digitalarchive.wilsoncenter.org