Наследие Иствуик-Холлз

ПРАВИЛА

ДОРОГИЕ ДРУЗЬЯ!

Благодарим за приобретение нашей игры. Прежде чем вы откроете коробку с первой главой приключения, позвольте дать вам несколько советов, как сделать игру более интересной и увлекательной.

Выберите для игры тихое место, где ничто не будет отвлекать. Так вы лучше прочувствуете ту атмосферу, которую игра для вас создаст. Если вы ограничены во времени, лучше отложите коробку с игрой и вернитесь к ней в более подходящей ситуации. Детективная составляющая раскрывается во всей красе, когда у вас есть возможность неспешно исследовать мир и распутывать окружающие тайны.

Для игры вам потребуется довольно много места на столе, поэтому заранее освободите его. Откладывайте в сторону те карты, которые не предлагают каких-либо новых действий, чтобы они не загромождали игровое пространство.

Игроки совершают ходы и принимают решения по очереди по часовой стрелке. В свой ход каждый имеет право разыграть одно из доступных обычных или особых действий, если имеется соответствующий жетон. Другие игроки могут давать советы, но окончательное решение остаётся за активным игроком.

И, наконец, вооружитесь карандашом и картами для заметок, чтобы записывать ключевую информацию. Это поможет вам не запутаться в именах и уликах.

ОБ ИГРЕ

«Наследие Истбрук-Хиллз» – это мрачный детективный сериал, состоящий из пяти связанных сценариев – серий. Игра полностью кооперативная, игроки совместно управляют группой персонажей, состав которой не зависит от количества играющих. Управление заключается в выборе действий, которые группа будет совершать. Игроки выбирают действие, берут соответствующую карту, читают и получают новые подсказки и возможности. Большинство действий продвигает игровое время, и, когда оно достигает определённой отметки, наступает финал.

Вы можете начать игру без предварительного изучения правил. Такой вариант подойдёт, если вы имеете большой опыт в подобных играх или уже играли в нашу игру «Мортум. Средневековый детектив». Если это так, то просто достаньте все компоненты из конверта 1, откройте коробку со сценарием 1 «Истбрук-Хиллз» и прочитайте верхнюю карту из колоды, внимательно и последовательно выполняя указанные на ней требования. Все игровые правила будут рассказаны вам в процессе.

Повествование в игре ведётся от лица незримого участника событий, сопровождающего персонажей, а временами от лица их самих.

Примерная продолжительность сценариев:
1 – Истбрук-Хиллз: 1,5-2,5 часа
2 – Редгроув: 3-4 часа
3 – Последствия: 3-4 часа
4 – Тёмная ночь: 3,5-4,5 часа
5 – Огни большого города: 3,5-4,5 часа

КОМПОНЕНТЫ В КОНВЕРТЕ 1

Правила игры	x1
Конверт для хранения компонентов	x1
Шкала времени	x1
жетоны НАБЛЮДЕНИЯ	x12
жетоны ОБЫСКА	x12
жетоны ОБЩЕНИЯ	x11
жетон ВРЕМЕНИ	x1
БОНУСНЫЕ жетоны (Универсальные)	x2
БОНУСНЫЕ жетоны (25-й час)	x2

ПРАВИЛА ИГРЫ

В каждом игровом сценарии действует набор особых правил, которые мы опишем отдельно. Сейчас же ознакомим вас с общими для всей игры правилами.

ШКАЛА ВРЕМЕНИ

НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

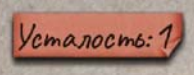
Дни и часы, отведённые на сценарии, ограничены и отслеживаются передвижением жетона по шкале времени. Начальные карты каждого сценария укажут вам, на какой именно час следует поместить жетон ВРЕМЕНИ.

ПРОДВИЖЕНИЕ ЖЕТОНА ВРЕМЕНИ

Жетон ВРЕМЕНИ продвигается по шкале в нескольких случаях.

1. Значок в левом верхнем углу. Если в левом углу разыгранной карты имеется указание «N часов», то жетон нужно подвинуть на N часов вперёд.
2. Прямое указание подвинуть жетон. Некоторые карты могут прямо указать, на какое деление шкалы следует установить жетон ВРЕМЕНИ.
3. Восстановление жетонов ОБЩЕНИЯ. Это отдельная возможность, позволяющая пропустить 1 час игрового времени и восстановить два жетона ОБЩЕНИЯ.
4. Решение игроков. Игрокам разрешено пропускать часы, двигая жетон просто так. Но это действие не рационально, поэтому старайтесь его избегать. Лучше используйте пропуск часов для восстановления жетонов ОБЩЕНИЯ.

УСТАЛОСТЬ



Продолжая действовать после заката, персонажи накапливают усталость. Она обозначена на шкале времени (в 9 p.m. у вас одна единица усталости, в 10 p.m. две и так далее). Некоторые сценарии устанавливают предельное время, после которого игроки будут обязаны отправить персонажей на отдых.

Усталость – это заимствование времени от следующего дня, а не какой-то штраф. В фазу ночного отдыха вам придётся избавиться от каждой единицы усталости, и чем больше её накоплено, тем позже для вас начнётся следующее утро. Но не стоит бояться использовать ночное время: в некоторых сценариях оно открывает дополнительные возможности, недоступные днём.

ЗАВЕРШЕНИЕ СЦЕНАРИЯ

Завершение сценариев наступает при достижении жетоном ВРЕМЕНИ определённой отметки, но она редко бывает известна заранее. В большинстве случаев вы узнаете о том, сколько времени осталось на расследование, лишь в процессе игры, когда возьмёте карту с определённой информацией.

КОЛОДЫ КАРТ

РАЗЛИЧНЫЕ КОЛОДЫ

При начальной раскладке каждого сценария игра попросит вас отделить от основной колоды несколько дополнительных. В разных сценариях эти дополнительные колоды могут различаться, но во всех обязательно останется основная, из которой вы будете брать карты чаще, чем из любой другой.

Вам не придётся думать, из какой колоды брать ту или иную карту. Если подразумевается одна из особых колод, то в игре всегда будет указано её название. Если же указан только номер, то возьмите карту из основной колоды.

ОСНОВНАЯ КОЛОДА

Карты основной колоды всегда двухсторонние (не имеют рубашки), поэтому старайтесь вытаскивать их так, чтобы не подсматривать другие. Задняя сторона этих карт отличается добавлением к номеру буквы «Б». Иногда игра может направить вас непосредственно на сторону «Б». В таком случае не читайте текст на основной стороне.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОЛОДЫ

Карты в этих колодах односторонние – всегда имеют рубашку с особым символом колоды (например символом Общения, Наблюдения или Обыска) и номером. Брать карты из этих колод вы будете в двух случаях.

1. При использовании по собственной инициативе соответствующего особого действия.
2. Если игра прямо указывает взять карту из конкретной колоды.

ИГРОВЫЕ КАРТЫ

Любое игровое действие, будь то решение посетить какую-то локацию, сделать что-нибудь или с кем-то поговорить, всегда сопровождается розыгрышем определённой карты. Выглядеть карты могут по-разному, но все имеют похожую структуру и используют одни и те же элементы оформления.

ЗАТРАЧЕННОЕ ВРЕМЯ

Такой символ означает, что нужно продвинуть жетон ВРЕМЕНИ. Символ срабатывает ТОЛЬКО ОДИН РАЗ! Если вы перевернули карту, а затем вновь вернулись к стороне с этим символом, передвигать жетон ВРЕМЕНИ повторно не нужно.

БЕСПЛАТНЫЙ ПЕРЕВОРОТ КАРТЫ

Символ переворота в верхнем левом углу карты говорит о том, что вы можете свободно перевернуть её, ничего для этого не тратя.

ЗАТРАЧЕННОЕ ВРЕМЯ + БЕСПЛАТНЫЙ ПЕРЕВОРОТ КАРТЫ

Иногда эти два символа соседствуют, но это всё равно независимые знаки. Их следует читать так: взяв эту карту, вы должны продвинуть жетон ВРЕМЕНИ на 1 час, после можете свободно переворачивать карту и смотреть на её оборот.

ТЕКСТОВЫЙ БЛОК

Это художественный текст, который раскрывает часть сюжета. Иногда в нём встречаются указания совершить какие-то действия, но в этом случае текст выделяется цветом.

УКАЗАНИЕ ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЕ

Возьмите карту #1 из Основной колоды

Текст в таком блоке обязателен к исполнению. Часто на картах бывает либо несколько подобных блоков, либо внутри одного из них сразу несколько указаний. В любом случае действия выполняются строго по порядку от верхнего к нижнему. Будьте внимательны и не пропускайте подобные указания, иначе это может привести к поломке игровой логики и невозможности корректно доиграть сценарий.

ОЧЕНЬ ВАЖНО! Цепочки карт: иногда подобные указания заставят вас взять другую карту, порой даже не одну. Взятые карты могут иметь аналогичные требования. Таким образом, одна карта может спровоцировать взятие целой цепочки карт. Цепочки разыгрываются без прерывания. Это важно учитывать в тех случаях, когда они приводят к передвижению жетона ВРЕМЕНИ и срабатыванию других событий. Помните, что сперва нужно полностью дочитать и выполнить все указания текущей цепочки, и лишь потом брать карту другого события.

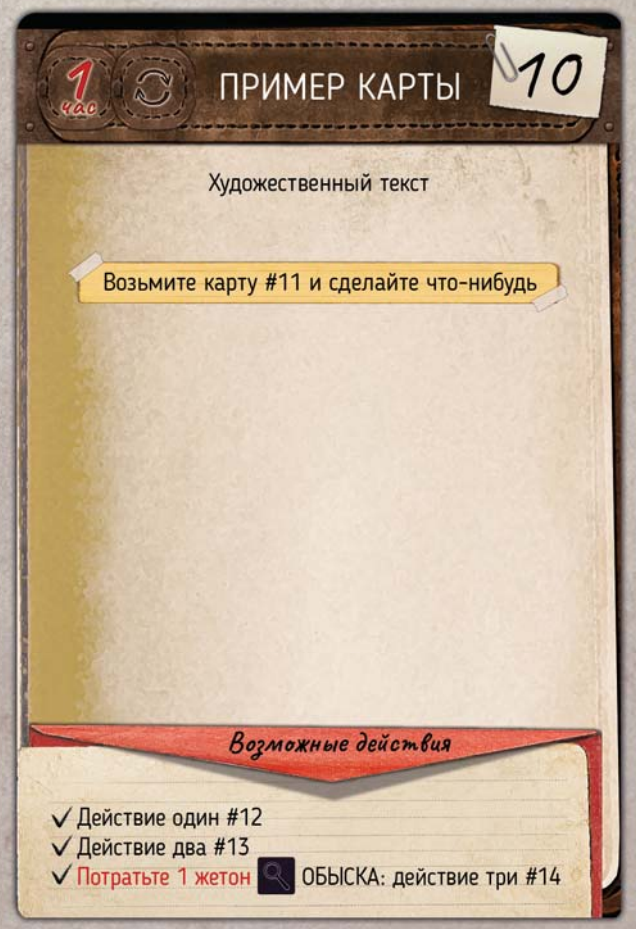
ВОЗМОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В этом блоке указаны действия, которые игроки могут выполнить, если посчитают нужным. Каждое действие имеет номер – это номер карты, которую игроки возьмут.

ОТСУТСТВУЮЩИЙ НОМЕР: если карта с таким номером отсутствует в колоде (например, она была взята ранее или игра требовала удалить её), то выполнение действия считается невозможным.

НЕСКОЛЬКО ВОЗМОЖНЫХ ДЕЙСТВИЙ: если карта предлагает несколько возможных действий, то после выполнения одного из них, карта НЕ сбрасывается. Игроки могут (если захотят и им хватит игрового времени) выполнить все действия, а не только одно.

УСЛОВИЯ ВЫПОЛНЕНИЯ: для совершения некоторых действий требуется выполнить условие, написанное перед ним. Это может быть трата определённого жетона или что-то ещё. Действие можно совершить только с выполнением всех его условий.



ИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Включают иллюстрацию протагониста, а также набор жетонов, которые игроки получают в тот момент, когда игра скажет их взять (обычно в начале сценария). Памятка по правилам применения и обновления данных жетонов приводится на обороте карт персонажей.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА В ПОСЛЕДУЮЩИХ СЦЕНАРИЯХ: в процессе игры могут вводиться иные правила для жетонов особых действий, противоречащие записанным здесь или на оборотах карт персонажей. В таких случаях всегда следуйте новым правилам, введённым для конкретного сценария.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Получив карту с ключевым словом, храните её вместе с картами ваших игровых персонажей. Подобные карты не сбрасываются, а переходят из сценария в сценарий до самого конца игры. Если у вас возникнет сомнение, является ли карта ключевой, то просто считайте её таковой и сохраняйте до конца игры во избежание путаницы.

КАРТА МЕСТНОСТИ

Представляет собой иллюстрацию с планом местности, а также отдельными локациями на ней. Почти всегда такие локации имеют уникальный номер. Он нужен для применения в локациях особых действий (вроде Обыска или Наблюдения) и указывает на номер карты в соответствующей колоде, которую игроки должны взять.

ОТСУТСТВИЕ НОМЕРА У ЛОКАЦИИ означает, что в ней нельзя выполнять особые действия.

ПРИМЕР: игроки используют жетон НАБЛЮДЕНИЯ, чтобы разыграть данное действие на локации 2 «Водонапорная вышка». Когда действие будет выполнено, они должны взять и зачитать карту с номером 2 из колоды Наблюдения.

ПЕРСОНАЖИ И ТЕМЫ ДЛЯ ОБЩЕНИЯ

Помимо иллюстрации и художественного текста на этих картах имеется особый блок на правой (для карт персонажей) или левой (для карт с темами) стороне. Игроки могут разговаривать с любыми доступными персонажами на любые известные темы. Подробнее об этом действии смотрите главу Особые действия.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

ЖЕТОНЫ

Большая часть имеющихся у вас жетонов означает возможность того или иного действия. И решение об их использовании вам нужно принимать самостоятельно. После вводной части первого сценария вы уже не встретите напоминаний о том, что можете потратить жетоны для совершения обыска, наблюдения или разговора.

Фраза «Потратить жетон» подразумевает удаление его из запасов группы. При этом жетон может быть возвращён в коробку, а может быть выложен на локацию, где проведено действие, для наглядности.

ЖЕТОН ОБЩЕНИЯ

Позволяет разговаривать с персонажами на определённые темы.

Для этого действия игрокам, помимо жетона ОБЩЕНИЯ, должны быть доступны как минимум одна карта с персонажем, готовым к общению (на таких картах присутствует блок с линиями и цифрами), и одна карта с темой возможного разговора. Игроки могут потратить имеющийся жетон и совместить карту нужного персонажа с картой интересующей темы.

Две цифры, соединённые непрерывной линией, укажут номер карты из колоды Общения, которую игроки должны взять.

ВАЖНО!

- ✓ Жетоны ОБЩЕНИЯ восстанавливаются каждое утро после отдыха.
- ✓ Игроки в любой момент могут сдвинуть жетон ВРЕМЕНИ на 1 час вперёд и восстановить за это 2 жетона ОБЩЕНИЯ. Это можно повторять неограниченное количество раз.
- ✓ Вы можете разговаривать на одну и ту же тему с разными персонажами, а также с одним персонажем на разные темы.

ЖЕТОНЫ НАБЛЮДЕНИЯ И ОБЫСКА

Действия подразумевают скрытое наблюдение за локацией либо её тщательный обыск.
В первом сценарии действие занимает 3 часа и для его осуществления следует выполнить ряд действий.

– Положите имеющийся у вас жетон на выбранную локацию.

– Ещё один жетон возьмите из коробки и положите на деление шкалы времени тремя часами позднее текущего.

– Когда текущее время достигнет этого жетона, верните его в коробку и возьмите из соответствующей колоды карту с номером локации, в которой осуществлялось действие.

ВАЖНО!

Если вы отправитесь отдыхать, не дожидаясь, когда время достигнет выложенного на шкалу жетона, действие всё равно будет завершено и вы возьмёте соответствующую карту до восстановления всех жетонов.

– Прежде чем читать эту карту, полностью дочитайте ту цепочку, которая спровоцировала продвижение жетона ВРЕМЕНИ.

– Жетон, лежащий на локации, остаётся там до конца игры, так вам будет проще отслеживать, где и какие особые действия вы уже совершили.

ВАЖНО!

- ✓ В первом сценарии отделиться от группы может только один персонаж, поэтому нельзя выполнять наблюдение и обыск одновременно.
- ✓ Жетоны НАБЛЮДЕНИЯ и ОБЫСКА возвращаются каждое утро, поэтому не жалейте их использовать.
- ✓ Иногда игра указывает взять из коробки жетон и положить на какую-либо локацию. Это означает, что данное действие в локации больше совершать нельзя, и, выложив данный жетон, вы не должны брать карту из соответствующей колоды.

БОНУСНЫЕ ЖЕТОНЫ

Иногда игроки будут получать бонусные жетоны разных типов. Эти бонусные жетоны не относятся к персонажам и не возвращаются при ночлеге, если их потратили. Также эти жетоны выдаются только на один сценарий и сгорают, если не были потрачены до его окончания.

ЖЕТОН «25-Й ЧАС»
Игроки могут использовать данный жетон, чтобы при подсчёте усталости уменьшить её на 1.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ЖЕТОН
Может быть использован в качестве любого другого жетона, кроме жетона СВЯЗЕЙ (об этом жетоне вы узнаете позднее).

СТАНДАРТНЫЙ РЕЖИМ

Стандартный режим не подразумевает каких-либо дополнительных изменений со стороны игроков. Просто следуйте тем правилам, которые вводятся в процессе игры, и применяйте все предоставленные вам возможности. Но если стандартный режим игры кажется вам слишком сложным или простым, то вы можете использовать один из альтернативных вариантов.

УСЛОЖНЁННЫЙ РЕЖИМ

Запрещено использование жетонов «25-й час» и «Универсальный». Игнорируйте все указания получить эти жетоны.

УПРОЩЁННЫЙ РЕЖИМ

В начале каждого сценария возьмите из коробки по два дополнительных жетона «25-й час» и «Универсальный». Вы сможете разыграть больше карт, получив больше информации и подсказок.

Теперь вы готовы начать игру. Достаньте все компоненты из конверта 1, откройте коробку с первым сценарием «Истбрук-Хиллз» и прочитайте верхнюю карту из колоды, внимательно и последовательно выполняя указанные на ней требования.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ И РАСПРОСТРАНЁННЫЕ ОШИБКИ

ВОПРОС:

Карта указывает нам сделать что-то в 10 p.m., но, разыграв действие, мы должны передвинуть жетон сразу на 11 p.m. Что следует делать?

Ответ:

Передвинуть жетон на 11 p.m., закончить выполнение цепочки действий, спровоцировавшей продвижение ВРЕМЕНИ, а затем выполнить указание, которое игра предписывала выполнить в 10 p.m.

ВОПРОС:

Нужно ли тратить игровое время на перемещение между локациями?

Пояснение:

Нет. В игре нет перемещения по карте. Области, в которых происходит действие, не столь велики, так что передвигайте жетон ВРЕМЕНИ только тогда, когда этого требуют разыгрываемые карты.

ВОПРОС:

Можно ли использовать обыск и наблюдение одновременно, выложив сразу два жетона на шкалу времени?

Пояснение:

Нет, нельзя. Если действие требует выложить жетон на шкалу времени, это означает, что один персонаж отделяется от группы. А отделить от группы можно только 1 персонажа. Таким образом, пока не завершено наблюдение, нельзя отправлять ещё одного персонажа проводить обыск.

ОШИБКА:

Проходя сценарий повторно, игроки оставляют себе карты с ключевыми словами, полученные при первом прохождении.

Пояснение:

Ключевые слова определяют те решения и события, которые произошли с вашими персонажами при текущем прохождении. Если при повторном прохождении ваша история развивалась иначе и вы НЕ получили карту, которую получали ранее, то брать её не следует. В противном случае вы столкнетесь с несогласованными внутриигровыми событиями.

ОШИБКА:

Некоторые карты предлагают сразу несколько возможных действий. Игроки выполняют одно, после чего эту карту сбрасывают, закрывая для себя возможность выполнить остальные.

Пояснение:

Если карта предлагает несколько возможных действий, то игроки могут со временем выполнить хоть все эти действия, если захотят.

ОШИБКА:

Игра потребовала перевернуть карту стороной Б, и игроки, сделав это, считают основную сторону более недоступной.

Пояснение:

Игроки всегда имеют доступ к той информации и к тем картам, которые уже прочитали. Таким образом, для них остаётся доступной основная сторона карты, если они раньше её прочитали.

ВАЖНО: в редких случаях игроки могут получить доступ сразу к стороне Б. Тогда основная сторона остаётся недоступной.

ОШИБКА:

Игроки выбирают и действуют от лица конкретного персонажа, предполагая, что именно он выполняет действия на картах.

Пояснение:

Игроки играют сообща за всю группу игровых персонажей. Если совершается какое-либо из возможных действий, подразумевается, что на его выполнение направляется вся группа (за исключением персонажа, отделившегося для проведения наблюдения или обыска).

ОШИБКА:

Игроки отправляют группу ночевать в произвольный момент времени, даже если у них нет соответствующего возможного действия.

Пояснение:

Отправить группу на отдых можно только розыгрышем возможного действия и никак иначе. Если действия отдыха среди доступных нет, это означает, что ночлег в этот момент недоступен.