

МЕСТО
ПРЕСТУПЛЕНИЯ



ПРЕКРАСНАЯ
ЭПОХА

ПРАВИЛА ИГРЫ

ВВЕДЕНИЕ

Вы Виктор Лавель, молодой амбициозный журналист газеты «Парижские вести». Сейчас 1900 год, середина Прекрасной эпохи – время, которое так и просится на страницы газет: Всемирная выставка, летние Олимпийские игры, первая станция метро... Но вы – достойный сын семьи Лавелей, ещё со Средних веков знаменитой своими детективными способностями, и вас тянет расследовать убийства, похищения и ограбления. Благодаря вашему дяде, комиссару полиции, вы одним из первых узнаете о преступлениях, но удастся ли вам стать первым, кто их раскроет?

СОСТАВ ИГРЫ



30 Карт персонажей



Карт особых предметов 15



38 Карт улик



Правила 1



1 Поле для улик



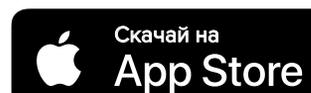
7 Двусторонних планшетов локаций



20 Карт загадок



1 Планшет стартовой локации



Для игры требуется бесплатное приложение Chronicles of Crime, которое можно скачать в App Store или Google Play (на данный момент требуется Android 5 или более поздняя версия; iOS 10.0 или более поздняя версия; в будущем системные требования могут измениться). Вам достаточно всего лишь установить приложение на телефоне или планшете. Без приложения играть невозможно. После того как вы загрузите приложение, интернет-соединение для игры не требуется. В приложении можно будет выбрать русский язык.

ЦЕЛЬ ИГРЫ



В каждом из 4 сценариев вас ждёт уникальное расследование. Игра кооперативная, и все игроки действуют сообща, чтобы раскрыть преступление. Вам предстоит собирать улики и опрашивать свидетелей. Когда вы почувствуете, что готовы закрыть дело, вернитесь в редакцию 🏠, нажмите и ответьте на несколько вопросов, которые определяют ваш итоговый счёт.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



- 1 Разместите поле для улик в центре стола.
- 2 Разместите планшет редакции газеты 🏠 на столе и поместите на него карту персонажа 👤01 (Шарлотта).
- 3 Остальные планшеты локаций сложите стопкой рядом с полем для улик. Посещая новые локации, вы будете выкладывать эти планшеты нужной стороной вверх рядом с полем.
- 4 Поместите карты персонажей и карты особых предметов лицевой стороной вниз рядом с полем.
- 5 Разложите карты улик лицевой стороной вверх на столе. Во время игры вы сможете свободно просматривать эти карты, чтобы быстро найти ту из них, которая вам необходима.
- 6 Сложите карты загадок в стопку лицевой стороной вниз рядом с планшетами локаций. **Не открывайте и не просматривайте их до того, как получите прямое указание в приложении.**

На каждом планшете локации есть 4 ячейки для карт персонажей . Чтобы выложить карту в такую ячейку, вы должны быть уверены, что этот персонаж находится в этой локации. Для персонажей с неустановленным местонахождением есть 4 ячейки на поле . Также на поле вы найдёте и 20 ячеек для карт улик (15 красных и 5 синих) .



КАК ИГРАТЬ

Закончив подготовку, запустите приложение, нажмите в главном меню на вкладку «Прекрасная эпоха» и выберите сценарий, который вы хотите пройти.



ПРИМЕЧАНИЕ

Перед тем как погрузиться в основное расследование, попробуйте пройти короткий обучающий сценарий, чтобы понять, как устроена игра.

В игре вам предстоит сканировать планшеты локаций, а также карты персонажей, улики и загадок. Когда отображается окошко сканирования, направьте ваше устройство на QR-код на карте или планшете. Далее нажмите на любое место экрана, чтобы начать сканирование. Имейте в виду, что вы можете переключаться на режим «автоскан» в  меню приложения.

Игроки должны обсудить между собой, какую карту необходимо просканировать.

- **Сканирование планшета локации** позволит вам переместиться в эту локацию.
- **Сканирование карты персонажа** позволит вам опросить этого персонажа. Просканированный персонаж может отвечать на вопросы об остальных персонажах, уликах или загадках. Для этого просто сканируйте необходимые карты, и персонаж будет рассказывать о них.

ПРИМЕЧАНИЕ

Имейте в виду, что персонажей нельзя спрашивать о локациях. Сканирование планшета локации во время разговора приведёт к тому, что беседа закончится и вы отправитесь в просканированную локацию.

Вы можете завершить разговор, нажав кнопку

ПРОЩАЙ

- **Сканирование карты улики** позволит вам взять улику, которую вы заметили. Вы получаете новую информацию, и если улика относится к вашему делу, приложение сообщит вам о том, что её необходимо положить на поле для улик.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

В редких случаях сканирование может не сработать из-за:

- света в комнате (избегайте резких теней);
- протекторов на картах (создают блики и отражения);
- проблем с камерой на телефоне (грязь на камере и т. д.).

 Убедитесь, что QR-код находится внутри рамки, и держите телефон неподвижно, чтобы камера сфокусировалась. Если камера не может сфокусироваться, попробуйте провести перед ней рукой, чтобы перезагрузить фокусировку.

ОБНАРУЖЕНИЕ НОВЫХ ЛОКАЦИЙ, ПЕРСОНАЖЕЙ, ОСОБЫХ ПРЕДМЕТОВ ИЛИ ЗАГАДОК

Держите локации, персонажей, особые предметы и загадки взакрытую, пока они не будут прямо упомянуты в приложении. Во время игры вы будете открывать некоторые из этих компонентов. Символы на них обозначают следующее:

	КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ
	ПЛАНШЕТЫ ЛОКАЦИЙ
	КАРТЫ ОСОБЫХ ПРЕДМЕТОВ
	КАРТЫ УЛИК
	КАРТЫ ЗАГАДОК

- **Новые локации** кладите на стол рядом с полем для улик.



- **Новых персонажей** кладите в одну из 4 ячеек указанного в приложении планшета локации.



Если вы не уверены, где находится персонаж, поместите его карту в ячейку для персонажей с неустановленным местонахождением. Не забудьте переложить его, когда узнаете, где он находится!



- **Карты улик** можно просканировать, когда вы ищете улики на месте преступления в режиме **ОБЫСКАТЬ**. Кладите на игровое поле только те карты улик, которые соответствуют вашему делу (см. «Поле для улик»).



Поле для улик разделено на две зоны разных цветов для карт улик и карт особых предметов. В **красной** зоне вы размещаете карты тех улик и особых предметов, которые вы получили в ходе расследования (т. е. улики, найденные на месте преступления или же отданные вам другими персонажами).

Однако иногда персонаж может просто рассказать вам о предмете, не передавая его. Тогда приложение попросит вас положить соответствующую карту улики или особого предмета в **синюю** зону на поле. Это означает, что вы знаете о предмете, но его у вас нет. Если позже в ходе игры вы получите этот предмет, приложение попросит вас переместить карту улики из **синей** в **красную** зону.

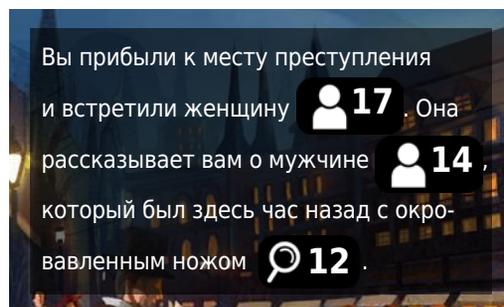
Однако иногда персонаж может просто рассказать вам о предмете, не передавая его. Тогда приложение попросит вас положить соответствующую карту улики или особого предмета в **синюю** зону на поле. Это означает, что вы знаете о предмете, но его у вас нет. Если позже в ходе игры вы получите этот предмет, приложение попросит вас переместить карту улики из **синей** в **красную** зону.

- **Карты особых предметов** кладите на поле сразу же, как только обнаружите. Приложение уведомит вас, если такие предметы появятся в игре. Найдите их среди отложенных при подготовке и положите в нужную зону на поле для улик лицевой стороной вверх. Имейте в виду, что на некоторых картах особых предметов есть текст или изображения, которые будут нужны для решения загадок.

- **Карты загадок** кладите на поле, только когда приложение укажет вам раскрыть карту загадки с определённым номером. Найдите её среди отложенных при подготовке и положите на стол лицевой стороной вверх. Карты загадок могут содержать текст, символы или изображения, которые пригодятся для решения разных загадок сценария. Обычно на них есть QR-код, поэтому вы сможете спрашивать о них так же, как спрашиваете об уликах.

ПРИМЕР:

Вы сканируете локацию E. На экране высветилось:



Основываясь на этом тексте, вам необходимо:

- найти карту персонажа **17** и поместить его в одну из ячеек для персонажей на планшете локации E;
- найти карту персонажа **14** и поместить его в одну из ячеек для персонажей с неустановленным местонахождением на поле для улик;
- найти карту улики **12** «Оружие ближнего боя» и положить её в синюю ячейку на поле для улик.



В некоторых локациях (например, на местах преступления) можно искать улики. Нажмите кнопку

 **ОБЫСКАТЬ**, чтобы зайти в режим обыска.

Улики можно искать одним из двух способов:

- Панорамный вид — выберите этот способ, чтобы осмотреть сцену преступления без дополнительных устройств.
- Вид в 3D — для этого используйте очки (в состав игры не входят). Расположите их по центру экрана (см. жёлтую линию на иллюстрации) и закрепите с помощью держателя.



У вас есть 40 секунд, чтобы осмотреть место преступления и описать другим игрокам то, что вы видите. Если вы играете без очков виртуальной реальности, совершайте полный оборот на 360°, чтобы осмотреть место преступления целиком. Вы также можете сделать это, проведя влево, вправо, вверх или вниз по экрану. Другие игроки должны выбрать из доступных те карты улик, которые соответствуют тому, что вы описываете, и выложить их лицевой стороной вверх на стол. Убедитесь, что эти карты видны всем игрокам, не осмотревшим место преступления в приложении.

Когда время закончится, вы можете либо прекратить поиск, либо предложить другому игроку поискать улики. Обратите внимание, что новый поиск займёт дополнительное внутриигровое время.

Закончив поиск, просканируйте все выбранные вами карты улик. Приложение сообщит вам, какие из них имеют отношение к делу, а какие — нет (в этом случае отложите их в сторону; возможно, они пригодятся вам позднее).



Во время прохождения сценариев вы столкнётесь с загадками-квестами, которые необходимо будет решить для того, чтобы продвинуться в расследовании. Чтобы решить такую загадку, вам нужно будет внимательно рассмотреть на предмет скрытой информации указанные карты загадок, карты особых предметов и присмотреться к каждой фразе в диалогах с персонажами, а может, даже поискать её в локациях в режиме обыска, нажав на кнопку  **ОБЫСКАТЬ**.

В большинстве случаев в определённый момент приложение попросит вас ввести ответ на загадку в специальное поле на экране. Например, после того как вы просканируете карту улики «Ключи и замки», которая представляет сейф, вас могут попросить ввести комбинацию из трёх цифр, чтобы открыть этот сейф. Или, к примеру, персонаж задаст вам вопрос, ответить на который нужно будет, просканировав верную карту или выбрав один из вариантов ответа на экране. Часть загадок приведёт вас к важной для расследования информации, допустим к имени преступника. Эта информация пригодится при ответе на итоговые вопросы после того, как вы решите нажать кнопку  **РАСКРЫТЬ ДЕЛО**.

Если у вас не получается найти решение, то положитесь на свою коллегу Шарлотту, которая ведёт в газете колонку «Загадки и ребусы». Обычно она находится в редакции газеты . Вы можете спросить её о любой карте загадки или предмете, связанном с загадкой (как, например, в случае упомянутого ранее сейфа). Сначала она сообщит вам, есть ли у вас уже все элементы, необходимые для того, чтобы решить загадку, или посоветует продолжить поиски. Если у вас есть всё, что нужно, но вы не видите отгадки, Шарлотта спросит, требуется ли помощь. Если вы согласитесь, нажав кнопку  **ДА** в приложении, то она даст подсказку. Если этого всё ещё недостаточно, то спросите Шарлотту об этой карте ещё раз, и она даст вам полный ответ на загадку.

Помните, что ваш итоговый счёт уменьшается на 10 очков каждый раз, когда Шарлотта даёт вам подсказку, и ещё на 10 очков, если вы просите у неё полный ответ. Вопрос о том, есть ли у вас все элементы для решения, не отнимает у вас очки.



ХОД ВРЕМЕНИ



В мире игры «Место преступления» фактор времени очень важен. Вы видите текущее время в правом верхнем углу экрана.

Каждый раз, когда вы сканируете предмет, опрашиваете персонажа или осматриваете место преступления, проходит 5 минут внутриигрового времени.

Каждый раз, когда вы путешествуете из одной локации в другую, проходит 20 минут внутриигрового времени.

Внутриигровое время влияет на итоговый счёт. Чем быстрее вы раскроете дело, тем лучше будет ваш результат.

В некоторых сценариях внутриигровое время значит, что некоторые ситуации могут поменяться. Например, персонажи могут переместиться из локации в локацию или быть доступны только в определённое время.

ИСТОРИЯ



Если вам покажется, что вы что-то упустили, слишком быстро перелистнули диалог или вам понадобится вспомнить то, о чём говорилось ранее, используйте вкладку «История».

Для этого нажмите на  в левом нижнем углу экрана, а затем на , чтобы увидеть записи обо всех взаимодействиях и результатах сканирований, которые вы совершали ранее.

КОНЕЦ ИГРЫ



Когда вы решите, что раскрыли дело, отправляйтесь в редакцию газеты  и нажмите  **РАСКРЫТЬ ДЕЛО**. Поскольку вы журналист и не можете арестовывать подозреваемых, то вы напишете статью о ваших находках, которые помогут полиции и заодно улучшат продажи газеты.

Ваша команда должна будет ответить на несколько вопросов. Для ответа на вопрос сканируйте те карты, которые подтверждают ваши выводы. Ваш счёт будет зависеть от того, как вы ответите. Получив результаты, вы можете либо пройти сценарий заново, либо нажать **РЕШЕНИЕ**, чтобы узнать подробности дела.

Некоторые сценарии объединены в мини-кампанию. Вы можете играть в каждый сценарий по отдельности, но помните, что некоторые персонажи и сюжетные линии связаны с предыдущими сценариями. Лучшим вариантом будет сыграть во все сценарии мини-кампании в хронологическом порядке и одной и той же командой.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

**Руководство
производством:** Иван Попов

**Директор
издательского
департамента:** Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

**Выпускающий
редактор:** Анастасия Егорова

Переводчики: Дарья Лутченко,
Владимир Лымарев

**Старший дизайнер-
верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-
верстальщик:** Ксения Таргулян

Корректоры: Ольга Португалова,
Галина Андреева

**Директор по
развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

Авторы игры: Дэвид Чикьюрел,
Войцех Грайковски

Авторы сценариев: Томаш Конатковски,
Войцех Грайковски

Художники: Каролина Енджеяк,
Александра Войтас,
Матихос Гебреселассие,
Матеуш Комада,
Катажина Кособуцка

Арт-директор: Матеуш Комада

**Графическое
оформление:** Катажина Кособуцка

Разработка: Гжегош А. Новак,
Михал Голебовски

**Креативный
директор:** Филип Милунски

Продюсер: Винсент Вергонжан

Производство: Пшемек Долеговски

Программирование: Марчин Мушал

Разработка: Томаш Наперала

Тестирование: Войцех Гижиньски

**Дополнительная
вычитка:** Рус Уильямс,
Морган Финли



Играть интересно



Если вы придумали настольную игру и желаете,
чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Редакция
благодарит Александра Кожевникова, Елену Ворноскову, Илью Дроздова
и Александра Ильина за помощь в подготовке игры к изданию.

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

© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru