

ADVENTURE GAMES

КВЕСТ-ПРИКЛЮЧЕНИЕ

ДЕЛО МРАЧНОГО ГОРОДА ПРАВИЛА ИГРЫ

Приключение для 1-4 игроков от 16 лет

В этой кооперативной игре вам предстоит проникнуть в заброшенное здание Мрачного города, чтобы найти заложников и их загадочного похитителя. Приключение состоит из трех глав, прохождение каждой занимает около 90 минут. Вы можете **сохранить** игру в любой момент или в конце главы (см. стр. 8). Таким образом, игру можно прервать и продолжить при следующей встрече. Конечно же, вы можете пройти приключение и за одну игровую партию.

Важно! Перед игрой **не рассматривайте никакие компоненты!** Пока не листайте книгу приключения и **не смотрите** на лицевые стороны карточек приключения. Подождите, пока игра не предложит вам сделать это.

Компоненты игры:

18 больших карточек локаций (A-R)



84 карточки приключения (01-84)



9 разных карточек (F1, G1, G2, L1, M1, N1, O1, P1, P2)

4 карточки персонажей (C1-C4)



3 карточки заданий (A1-A3)



4 фишки с 4 подставками



7 карточек правил (X1-X6)



8 карточек колоды S (S1-S8)



1 книга приключения



5 карточек окончания глав (E1-E5)



53 жетона



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Приготовьте книгу приключения и сформируйте стопки из карточек локаций и карточек приключения (**лицевой стороной вниз**).

Убедитесь, что карточки локаций рассортированы по буквам, а карточки приключения – по цифрам в восходящем порядке (А и 01 наверху).



Аккуратно выдавите жетоны из картонных рамок (4 персонажа, 8 батареек, 16 знаков вопроса, 11 отметок, 18 красных жетонов). Вставьте фигурки персонажей в подставки. Это ваши игровые **фишки**.

Подготовьте остальные жетоны – это ваш **резерв**.

Подготовьте игру так, как показано на рисунке справа. Карточка локации А выкладывается лицевой стороной вверх в центр стола. Оставьте вокруг достаточно места для карточек локаций, которые появятся позже! Остальные карточки локаций оставьте **в стопке лицевой стороной вниз**.



Ниже **лицевой стороной вниз** положите стопку из карточек приключения (с цифрами на рубашке от 01 до 84). Сформируйте и разместите рядом с ней еще 4 стопки из следующих карточек: А1–А3, Е1–Е5, S1–S8, X1–X6. В отдельную стопку соберите оставшиеся карточки: F1, G1, G2, L1, M1, N1, O1, P1, P2. На карточках во всех стопках на рубашках есть буквы и цифры – во время игры вам будет удобно найти то, что нужно, не рискуя случайно узнать лишнюю информацию.

Если у вас не так много места на столе, можно рассортировать карточки с буквами по алфавиту и собрать их в одну стопку, разместив ее на столе в пределах досягаемости (также в восходящем порядке: А1–А3, Е1–Е5, F1, G1, G2, L1, M1, N1, O1, P1, P2, S1–S8, X1–X6).

Теперь каждый игрок выбирает себе **персонажа** из **карточек персонажей** (С1 – С4) и берет соответствующую **фишку**.

Игра для 2-4 игроков:

Каждый из вас играет, по крайней мере, **одним персонажем**, но вы также можете играть несколькими (или даже всеми) персонажами, если хотите. В этом случае решите, кто будет играть дополнительным персонажем. Уберите обратно в коробку персонажей и фишки, которые никто не выбрал.

Соло-игра:

В эту игру можно прекрасно играть и в одиночку. В этом случае вы играете **одновременно двумя (или более)** персонажами. Каких именно выбрать – вы решаете сами.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Если текст на карточке или в книге приключения противоречит правилам, указанным здесь, приоритет остается за карточкой или книгой приключения!

- Это **кооперативная** игра. Договаривайтесь между собой, как вам действовать, что комбинировать и какие места исследовать.
- В конце каждой главы, а также в конце игры есть **подсчет очков**. Очки начисляются, прежде всего, за карточки с таким символом: . Однако эти очки не влияют на развитие самой истории. Они отражают ваш успех прохождения истории.
- Рекомендуем делать **записи** во время вашего приключения. Особенно, если вы сохранили игру и хотите продолжить в другой день. Некоторые параграфы дают вам выбор, но позволяют вернуться к ним позже и решить иначе. Также может быть, что вас попросят предоставить карточки приключения, которых у вас пока нет. Тогда, вероятно, стоит вернуться в эти локации позже.

Кроме того, вы также можете использовать **вопросительные знаки**.  Эти жетоны находятся в вашем свободном распоряжении. Используйте их, чтобы отмечать места, карточки приключения или другие жетоны во время игры – например, если думаете, что они могут пригодиться в дальнейшем для развития истории; если вам нужен предмет, которого у вас еще нет; для напоминания о том, чтобы что-то с этим сделать и т. д. Для этого положите один из вопросительных знаков рядом с параграфом или на кар-точку приключения. Однако не забудьте убрать жетон, который уже выполнил свою задачу.

- На страницах 10-15 вы найдете **подсказки**, если в какой-то момент не будете знать, как поступить дальше. Найдите там цифру, соответствующую номеру на карточке приключения, локации или жетоне. Для всех них есть решение, подсказывающее, что нужно сделать, чтобы история продолжилась.

Внимание! Подсказки не раскрывают ничего об истории, и это не приведет к потере очков! Не бойтесь использовать их – лучше подглядеть, чем разочароваться в игре из-за предполагаемого тупика!

ХОД ИГРЫ

Начинает игрок, который последним смотрел или читал триллер. Игроки ходят по очереди, каждый ход делится на **следующие этапы**:

В любой момент — обмен карточками приключения!

1. Передвижение фишки
2. (если необходимо) Открытие карточки локации
3. Выполнение действия

После этого ход переходит к следующему члену команды по часовой стрелке, который также выполняет этапы 1-3, может обмениваться карточками приключения и т.д.

Обмен карточками приключения

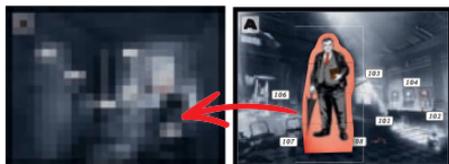
В любой момент вашего хода вы можете обмениваться любым количеством карточек с другими персонажами, которые находятся с вами на одной карточке локации. При этом можно передать любое количество карточек, не давая взамен других.

Вариант свободного обмена: при желании вы также можете договориться в начале игры о том, что можно обмениваться карточками с любыми персонжами, независимо от того, в каких локациях они находятся (если на карточке приключения не указано иного). Хотя это не очень реалистично, но немного сокращает время игры.

Внимание! На некоторых карточках указано: «Нельзя обменивать». Это, разумеется, означает, что такими карточками обмениваться нельзя.

1. Передвижение фишки

Вы должны либо переместить свою фишку **на другую открытую карточку** локации, либо передвинуться **в пределах карточки локации**, на которой уже стоит ваша фишка, либо **остаться на месте**.



а) Переход на другую открытую карточку локации

В начале игры вы можете исследовать только карточку локации А, но по ходу игры будут добавляться еще другие локации. Если открыто несколько карточек локаций, вы можете перемещаться от одной карточки к другой, насколько угодно далеко, **если только на карточке приключения не сказано иного!**

б) Передвижение в пределах карточки локации

Вы также можете перемещать своего персонажа на одной карточке локации из одного места в другое, чтобы исследовать или скомбинировать что-то (см. стр. 5 и 6).

в) Остаться на месте

Это возможно только в том случае, если вы повторно исследуете место или комбинируете с ним карточку приключения (см. стр. 6).

Примечание: на одной карточке локации и в одном месте



может стоять **несколько** фишек. Для удобства старайтесь не закрывать фишками номера мест – ставьте их рядом.

2. Открытие карточки локации

Если вы достигли карточки локации, которая еще не была открыта, вы открываете эту карточку и читаете соответствующий параграф в книге приключения. В этом параграфе подробно описано, что вы видите вокруг. По открытым карточкам вы можете передвигаться свободно, если только в параграфе или на карточке не указано иного. Вы можете в любой момент перечитать параграф для уже открытой карточки.

Внимание! Только **после прочтения параграфа** уже открытой локации или исследованного места можно поставить свою фишку в место, которое хотите исследовать или с которым хотите скомбинировать карточку приключения.

3. Выполнение действия

Если на карточке приключения не сказано иного, вы **выполняете одно из следующих действий**:

- а) **исследовать место**;
- б) **скомбинировать две карточки приключения**;
- в) **скомбинировать одну карточку приключения и место**.

а) Исследование места на карточке локации

На каждой карточке локации есть несколько **мест**, которые можно исследовать. Каждое **место** имеет обозначение в виде **трехзначного числа** (см. пример справа).



Если вы хотите исследовать место, где стоит ваша фишка, **прочитайте вслух параграф из книги приключений с соответствующим трехзначным номером**. Таким образом вы получите новую **информацию о развитии приключения или новые карточки приключения**.

Подсказка: некоторые **места** могут на первый взгляд показаться неважными. Но в ходе развития повествования они могут обрести значение! Поэтому может быть полезно вернуться позже в определенное место и скомбинировать с ним что-то, чего у вас раньше не было.

Также помните: не каждую головоломку или задачу можно решить в тот момент, когда вы только столкнулись с ней. Часто вам сначала нужны определенные предметы, а иногда задача растягивается на несколько глав. Используйте вопросительные знаки в качестве напоминаний о нерешенных загадках!

б) Комбинирование двух карточек приключения

В некоторых локациях вы будете получать карточки приключения. Их **можно и нужно** в ходе игры **комбинировать** с определенными другими карточками приключения и местами в локациях. Какие карточки подходят друг к другу, иногда будет для вас очевидно, но иногда и нет. Будьте креативны!

в) Комбинирование карточки приключения с местом

Чтобы **скомбинировать карточку приключения с местом**, ваша фишка должна находиться в нем.

Комбинирование

Чтобы скомбинировать карточки приключения друг с другом или с местом, посмотрите на их номера. На карточках приключения номера стоят в левом верхнем углу. В случае с местами – используйте трехзначный номер нужного вам места. При этом действует следующее правило: **меньшее** из двух чисел ставится первым, **большее** – вторым. (То есть не нужно складывать числа, а лишь приставить одно к другому.) Вместе они составляют новое четырех- или пятизначное число (см. пример ниже). Теперь найдите в **книге приключения параграф с соответствующим номером** и зачитайте его вслух.

Пример. Вы нашли карточки приключений 10 (банка кошачьих консервов) и 11 (открывалка для банок). В месте 105 вы видите фонтан. Вы хотите попробовать приманить с помощью кошачьего корма кошку, которую до этого вы только слышали. Для этого вам нужно сначала открыть банку.

Вы комбинируете карточки 10 и 11, после чего читаете **параграф 1011**: «У вас получилось открыть банку. Уберите из игры карточки 10 и 11, возьмите карточку 12».

На карточке 12 изображена открытая банка кошачьих консервов. Во время своего следующего хода вы можете скомбинировать карточку 12 и фонтан в месте 105. Для этого вы находите **параграф 12105** и зачитываете то, что там написано. Интересно, что из этого получится...



Внимание:

- Карточки приключения начинаются с 01. При комбинировании всегда следите, что ставите ноль (0) впереди (например, при комбинировании карточки приключения 08 с карточкой приключения 15 прочтите параграф 0815, или при комбинировании карточки приключения 01 с местом 234 прочтите параграф 01234).
- Нельзя комбинировать карточки приключения с карточками персонажей!
- Игра сообщит вам, если после комбинирования карточки приключения нужно будет убрать в коробку. Если этого не сказано, вы оставляете карточки у себя.
- Если для составленной вами комбинации нет параграфа с соответствующим номером, значит, комбинировать эти карточки (или карточку и место) нельзя. После этого ваш ход заканчивается!

ПРАВИЛА ПО КАРТОЧКАМ

Некоторые параграфы потребуют, чтобы вы взяли карточки приключения или сбросили их. Если от вас требуется...

- ...взять одну или несколько **карточек приключения из стопки** («возьмите XY»): прочитайте их и положите перед собой лицевой стороной вверх, **если не сказано иного**. Теперь эти карточки являются частью вашего **инвентаря**.
- ...положить одну **карточку приключения обратно в стопку**: поместите ее лицевой стороной вниз в изначальное место в стопке.
- ...убрать **из игры** одну или более **карточек приключения**: они навсегда уходят из игры! При этом неважно, где или у кого находятся в данный момент эти карточки, вы убираете их в коробку.

Внимание! Если вы должны убрать из игры карточку приключения, которая находится в стопке, посмотреть эту карточку вы сможете только **после окончания игры**, иначе вы узнаете о приключении лишнюю информацию.

Подсказка: может случиться так, что вам будет предложено взять карточку приключения, которая уже находится в вашем распоряжении, или сбросить карточку, которая уже вышла из игры. В обоих случаях вы не можете **заново получить или сбросить** карточки приключения, **если только в параграфе явно не указано иного** (например, «возьмите XY из коробки»). Выполните все остальные указания, которые от вас требуются, насколько это возможно.

ПРАВИЛА ПО ЖЕТОНАМ

Есть несколько типов жетонов. **4 персонажа, отметки, батарейки и вопросительные знаки, а также красные жетоны**. Вопросительными знаками вы можете распоряжаться свободно, но что касается остальных жетонов – игра скажет вам, когда и как они вступают в игру.

Внимание! Если игра требует положить отметку **на место**, то вы накрываете ею номер места. Это место **больше недоступно**, и с ним больше ничего комбинировать нельзя. Если вы должны положить отметку **рядом** с местом, положите ее рядом с указанным номером. В таком случае место остается доступным, и вы можете в дальнейшем взаимодействовать с ним.

РАЗЛИЧНЫЕ КАРТОЧКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В некоторые моменты в игру вступают различные карточки приключения, которые меняют правила: A1–A3, E1–E5, F1, G1, G2, L1, M1, N1, O1, P1, P2, S1–S8, X1–X6. Игра сообщит вам, когда это произойдет. На карточке или в соответствующем параграфе будет сказано, как играть с этими карточками – просто следуйте инструкциям.

КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Каждый раз, когда вы исследуете место, комбинируете карточки приключения (см. стр. 5 и 6), вы будете читать вслух параграф из книги приключения.

Параграфы идут в книге по номерам, **в порядке возрастания**.

Внимательно следите за тем, чтобы вы читали только тот параграф, который требуется в настоящий момент!

Многие параграфы в книге приключения содержат не только рассказ, но и технические инструкции. Убедитесь, что вы выполняете их одну за другой, и после прочтения на всякий случай проверьте параграф еще раз, чтобы удостовериться, что ничего не забыли.

Примечание: фраза «Прочитайте параграф XYZ» сокращается следующим образом: ►XYZ. Если параграф продолжается на следующей странице, это обозначается так: ►►.

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Если вы хотите прервать игру и сохранить ее, сфотографируйте актуальное состояние игры и карточки приключения, которые на данный момент нашли. Вы можете также записать все на вашем собственном листочке бумаги или на следующей странице правил. Отметьте места, в которых находятся ваши фишки, в каких местах еще не были, где предполагаете наличие улики, что хотите попробовать и т. д. Используйте для этого жетоны вопросительных знаков!

Затем упакуйте все открытые карточки локаций, полученные карточки приключения и карточки персонажей в зип-пакет. Еще не открытые карточки локаций и приключения уберите в другой зип-пакет. Все карточки приключения и локаций, которые вышли из игры, оставьте в коробке. Готовы продолжить игру? Разложите все карточки локаций и приключения, согласно вашим фотографиям или записям, и расставьте фишки на их прежние места.

ИГРА НАЧИНАЕТСЯ! ОТКРОЙТЕ СТР. 2 В КНИГЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ И ПРОЧИТАЙТЕ ПАРАГРАФ «ПРИГЛАШЕНИЕ».

ЗАМЕЧАНИЯ ПО ПОДСКАЗКАМ

Загляните в **подсказки по карточкам приключения**, если хотите узнать, где можно получить определенный предмет, для чего он нужен или где его можно использовать. Загляните в **подсказки по локациям**, если хотите узнать, что нужно делать в определенной локации, какие предметы можно там получить или использовать.

Внимание! Если подсказка указывает на что-то, чего у вас еще нет, вы, конечно, также можете прочитать соответствующую подсказку, чтобы узнать, как это получить и т.д.

Где = в какой локации // Как = через какую комбинацию // С чем = с чем комбинировать?

Внимание! Для некоторых комбинаций потребуется одна и та же карточка приключения. Поэтому может оказаться, что не получится опробовать все комбинации!

Пример 1: «Где: А/107. С чем: 123. 1 очко» означает, что вы получите эту карточку приключения на карточке локации А в месте 107 и должны в ходе игры скомбинировать ее с местом 123. Она также принесет вам 1 очко **в конце игры**, если к тому времени вы сохраните ее у себя.

Пример 2: «Как: 01 с 02, чтобы получить 03» означает, что вы комбинируете карточки приключения 01 и 02 (а затем читаете параграф 0102), чтобы получить карточку приключения 03.

Пример 3: «С чем: 07 с А/105, чтобы получить 08» означает, что вы комбинируете карточку приключения 07 с местом 105 на карточке локации А (а затем читаете параграф 07105), чтобы получить карточку приключения 08.

ПОДСКАЗКИ К КАРТОЧКАМ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

01: Где: I/905. С чем: J/165, чтобы открыть Q.

02: Где: А/102. С чем: В/203, В/206, С/301, F/603, L/426, если возможно, также с Р/821 и Р/826.

03: Где: А/105. Используется с: Н/801, чтобы купить 34, 35 или 36.

04: Где: А/107. С чем: I/901 и R/922 для получения информации. 1 очко.

05: Где: А/108. С чем: А/104, чтобы получить 46.

06: Как: 02 с В/206. Вместе с 07, 63 и 73 – решение для G1/706, чтобы получить 80.

07: Где: В/207. Вместе с 06, 63 и 73 – решение для G1/706, чтобы получить 80.

08: Где: В/207. С чем: 46, чтобы получить 81.

09: Где: С/303. С чем: E/503, чтобы получить 18. ИЛИ с А/104, чтобы получить 46.

10: Где: С/307. С чем: 16, чтобы избавиться от карточки.

Может использоваться с: Н/801 в качестве замены монетам.

11: Где: С/305. Нужна, чтобы открыть F на D/407. 1 очко.

12: Где: С/308. С чем: С/302, чтобы ввести в игру 72.

- 13:** Как: 02 с В/206. С чем: В/202, чтобы открыть С.
- 14:** Где: D/403. С чем: 42, чтобы получить 71.
- 15:** Где: D/403. С чем: 72, чтобы получить 73 и 74.
- 16:** Где: D/405. С чем: 10, чтобы избавиться от карточки. Минус 1 очко в конце главы.
- 17:** Где: D/406. Возможно, пригодится в финале. 1 очко.
- 18:** Как: 09 с Е/503. 2 очка.
- 19:** Где: Е/504. С чем: 16, чтобы избавиться от карточки.
Может использоваться с: Н/801 в качестве замены монетам.
- 20:** Где: F/601. С чем: D/408, чтобы открыть G.
- 21:** Как: 25 с F/602. 1 очко.
- 22:** Где: F1/672. 1 очко.
- 23:** Как: 02 с F/603 ИЛИ ► 603 ► 653.
НЕ ДЛЯ МАРКУСА! Иначе карточка пропадет. Лечит 1 повреждение.
- 24:** Как: 02 с F/603 ИЛИ ► 603 ► 653. 2 очка.
- 25:** Где: F/605. С чем: F/602, чтобы открыть F1.
- 26:** Где: F/605. С чем: 67, чтобы получить 76. 1 очко.
- 27:** Где: F/606. Подсказка к комбинации 15 с 72.
- 28:** Где: Н/806. 1 очко.
- 29:** Где: G/702. Можно использовать в: Н/801, чтобы купить 34, 35 или 36.
НЕ ДЛЯ САЙМОНА! Иначе минус 1 очко в конце игры.
- 30:** Где: G/703. С чем: G2/707.
- 31:** Где: G/704 или G2/704. С чем: 44, чтобы избавиться от карточки.
Возможно, пригодится в финале.
- 32:** Где: O/724. С чем: M/525, чтобы открыть N.
- 33:** Как: 43 с I/906. Лечит 1 повреждение.
- 34:** Как: за 2 монеты (03, 29, 52), также 10 или 19 с Н/801. С чем: 16 или 56, чтобы избавиться от соответствующей карточки, ИЛИ I/902, чтобы получить 39.
НЕ ДЛЯ РЕЙЧЕЛ! Иначе карточка пропадет.
- 35:** Как: за 2 монеты (03, 29, 52), также 10 или 19 с Н/801. Лечит до 2 повреждений.
- 36:** Как: за 1 монету (03, 29, 52), также 10 или 19 с Н/801. 2 очка.
- 37:** Где: Н/802. С чем: 47, чтобы получить 54.
- 38:** Где: Н/804. 1 очко.
- 39:** Как: Эйприл или Маркусом на I/902 ИЛИ скомбинировать 34 с I/902;
ИЛИ на I/902 Рейчел или Саймоном следующим образом: ► 902 ► 451 ► 363 ► 563 ► 863
► 999, чтобы открыть J. С чем: J/165, чтобы открыть Q.
- 40:** Избегайте, если возможно. Как: I/902 Рейчел или Саймоном ► 902 ► 451, затем дважды ошибочно ► 888. Минус 1 очко в конце главы.
- 41:** Где: I/904. С чем: J/165, чтобы открыть Q.
- 42:** Где: I/905. С чем: 14, чтобы получить 71.
- 43:** Где: I/906. С чем: 906, чтобы получить 33. Иначе минус 1 очко в конце главы.
- 44:** Где: J/161. С чем: 31, чтобы избавиться от карточки.
НЕ ДЛЯ МАРКУСА! Иначе 1 повреждение. Минус 1 очко в конце главы.
- 45:** Где: J/163 после ввода кода 0134. С чем: J/164, чтобы получить 48.
- 46:** Как: 05, 09 или 31 с A/104. ► 345. С чем: 08, чтобы получить 81.

- 47: Где: L/422. С чем: 37, чтобы получить 54.
- 48: Как: 45 или 51 с J/164. С чем: 55, чтобы получить 77.
- 49: Где: Q/222. 1 очко.
- 50: Как: 51 с C/301. Необходимое условие, чтобы через 84 на R/922 прочитать ►137 и таким образом открыть К. **Затем** при необходимости скомбинируйте с L/901.
- 51: Где: Q/224. С чем: J/164, чтобы получить 48; C/301, чтобы получить 50; K/324, чтобы открыть L.
- 52: Где: K/322. Можно использовать в: H/801, чтобы купить 34, 35 или 36.
- 53: Как: 74 с L/423. Возможно, пригодится в финале. 3 очка.
- 54: Как: 37 с 47. С чем: M/522, чтобы получить 59.
- 55: Где: L/421. С чем: 48, чтобы получить 77.
- 56: Избегайте, если возможно. Как: на L/424, далее ►686. С чем: 34 или 82, чтобы избавиться от карточки. Если карточка все еще у вас в конце игры, это ограничит ваши возможности. Минус 1 очко в конце главы.
- 57: Как: на L/425, далее ►886. С чем: в случае получения повреждений. НЕ ДЛЯ САЙМОНА! Иначе минус 1 очко в конце игры.
- 58: Где: M/521. С чем: N/621, чтобы получить 64. Наносит 1 повреждение!
- 59: Как: 54 с M/522. 2 очка.
- 60: Избегайте, если возможно. Где: M/523. Если эта карточка у вас и ►666, получите 61. С чем: 66, чтобы избавиться от карточки. НЕ ДЛЯ ЭЙПРИЛ ИЛИ РЕЙЧЕЛ! Иначе минус 1 очко в конце игры.
- 61: Избегайте, если возможно. Как: если у вас есть 60 и ►666. С чем: 82, чтобы избавиться от карточки. Если карточка все еще у вас в конце игры, это ограничит ваши возможности. Минус 1 очко в конце главы.
- 62: Где: N/622, далее неважно, у какого персонажа будет эта карточка. Лечит 1 повреждение.
- 63: Где: D/405. Вместе с 06, 07 и 73 – решение для G1/706, чтобы получить 80.
- 64: Как: 58 с N/621. С чем: P/821 и P/826, чтобы сэкономить батарейки и избежать повреждений. 2 очка.
- 65: Как: 71 с N1/625. Возможно, пригодится в финале. 3 очка.
- 66: Где: O/722. С чем: 60, чтобы избавиться от 60. Возможно, пригодится в финале.
- 67: Где: O/723. С чем: 26, чтобы получить 76. 1 очко.
- 68: Где: O/723. 1 очко.
- 69: Где: O/726. Возможно, пригодится в финале.
- 70: Где: P/824. 1 очко.
- 71: Как: 14 с 42. С чем: N1/625, чтобы получить 65. 1 очко.
- 72: Как: 12 с C/302. С чем: 15, чтобы получить 73 и 74.
- 73: Как: 15 с 72. Вместе с 06, 07 и 63 – решение для G1/706, чтобы получить 80.
- 74: Как: 15 с 72. С чем: L/423, чтобы получить 53. 1 очко.
- 75: Как: 81 с D/404. 2 очка.
- 76: Как: 26 с 67. Возможно, пригодится в финале. 3 очка.
- 77: Как: 48 с 55. С чем: L/426, чтобы получить 79 и открыть L1.
- 78: Где: D/401. Подсказка к решению 432 на B/203.
- 79: Как: 77 с L/426. Подсказка к решению 333231 на L/424, чтобы открыть M.
- 80: Как: введите правильный код на G1/706 ►263. 3 очка.
- 81: Как: 08 с 46. С чем: D/404, чтобы получить 75.
- 82: Где: K/322. С чем: 56 или 61, чтобы избавиться от соответствующей карточки.

83: Как: на L/424, ►786. Подсказка к решению 333231 на L/424, чтобы открыть М.

84: Где: Q/223. С чем: R/922; вместе с 50 и ►137, чтобы открыть К.

ПОДСКАЗКИ К МЕСТАМ

101: Информация.

102: Получите 02.

103: Информация.

104: Комбинируйте с 05, 09 или с 31, чтобы получить 46.

105: Получите 03.

106: ►109, чтобы открыть В.

107: Получите 04.

108: Получите 05.

161: Получите 44.

162: Информация.

163: Сокращение ЛГ указывает на разгадку. ►0134, чтобы получить 45 и 2 жетона батареек.

164: Комбинируйте с 45 или 51, чтобы получить 48.

165: Комбинируйте с 01, 39 или 41, чтобы открыть Q.

201: Информация.

202: Комбинируйте с 13, чтобы открыть С.

203: Комбинируйте с 02, введите нужную комбинацию (см. 78: ►432), чтобы открыть Е. Стоит 1 жетон батарееки.

204: Независимо от персонажа: 111, чтобы получить X2a и X2b, а также открыть D. Наносит 1 повреждение!

205: Информация.

206: Комбинируйте с 02, чтобы получить 06 и 13. Стоит 1 жетон батарееки.

207: Получите 07 и 08.

221: Информация.

222: Получите 49.

223: Получите 84.

224: Получите 51.

301: Комбинируйте с 51 (доступно только со 2 главы), чтобы получить 50.

302: Комбинируйте с 12, чтобы получить 72.

303: Получите 09.

304: Получите 1 жетон батарееки.

305: Получите 11.

306: Информация.

307: Получите 10.

308: Получите 12.

321: Информация.

322: Получите 52 и 82. Наносит 2 повреждения!

323: Информация.

324: Комбинируйте с 51, чтобы закончить 2 главу и открыть L (►870). Наносит 2 повреждения!

325: Информация.

401: Получите 78 и 2 жетона батарееки.

402: Информация.

403: Получите 14 и 15.

404: Комбинируйте с 81, чтобы получить 75.

405: Получите 16 (наносит 1 повреждение!) и 63.

406: Получите 17.

407: Если у вас есть 11: ►446, чтобы открыть F.

408: Комбинируйте с 20 (желательно Рейчел или Саймоном, иначе 2 повреждения), ►246, чтобы открыть G.

421: Получите 55.

422: Получите 47 или комбинируйте с 37, чтобы получить 54.

423: Информация, в зависимости от выбранного персонажа. Комбинируйте с 74, чтобы получить 53.

424: ►786, чтобы получить 83 (иначе 1 повреждение). Вместе с 79 – подсказка к решению: 333231, чтобы открыть М.

425: ►886, чтобы получить 57.

426: Комбинируйте с 02, чтобы получить информацию. Затем комбинируйте с 77, чтобы получить 79 и открыть L1. Стоит 1 жетон батарееки.

427: Наносит 1 повреждение любое количество раз!

501: Информация.

502: Информация.

503: Комбинируйте с 09, чтобы получить 18.

504: Получите 19.

505: Информация. И нет, инструментами воспользоваться нельзя.

- 506:** Информация, в зависимости от выбранного персонажа.
- 521:** Получите 58.
- 522:** Комбинируйте с 54, чтобы получить 59.
- 523:** Информация, в зависимости от выбранного персонажа. Получите 60.
- 524:** Информация. Нет, это нельзя открыть!
- 525:** Комбинируйте с 32, затем: ► 619, чтобы открыть N. Стоит 1 жетон батареек.
- 526:** Открывает O.
- 527:** Открывает P.
- 601:** Получите 20.
- 602:** Комбинируйте с 25 (желательно не Эйприл, иначе 3 повреждения), затем ► 545, чтобы получить 21 и открыть F1.
- 603:** Желательно не Эйприл, иначе 2 повреждения. ► 753, затем комбинируйте с 02, чтобы получить 23 и 24. Стоит 1 жетон батареек.
- 604:** Информация.
- 605:** Получите 25 и 26.
- 606:** Получите 27.
- 621:** Комбинируйте с 58, чтобы получить 64. Наносит 1 повреждение!
- 622:** Информация, в зависимости от выбранного персонажа. Получите 62.
- 623:** Информация.
- 624:** Открывает N1 и 01.
- 625:** Комбинируйте с 71, чтобы получить 65.
- 671:** Информация.
- 672:** Получите 22.
- 673:** Информация.
- 701:** Информация.
- 702:** ► 752, чтобы получить 29 и 1 жетон батареек. Наносит 1 повреждение!
- 703:** Получите 30.
- 704:** Получите 31.
- 705:** Открывает ► G1, затем ► G2, завершает 1 главу.
- 706:** Решите загадку с 06, 07, 63 и 73. (► 263), чтобы получить 80.
- 707:** Комбинируйте с 30, чтобы открыть H.
- 721:** Подсказка, чтобы использовать 64 на P.
- 722:** Получите 66.
- 723:** Получите 67 и 68.
- 724:** Получите 32.
- 725:** Информация.
- 726:** Получите 69.
- 727:** Встреча с Веббом. Оба варианта открывают M1.
- 801:** Возможна покупка 34, 35, 36 или 2 жетонов батареек. Продавец принимает монеты (03, 29, 52), 10 и 19.
- 802:** Получите 37.
- 803:** Информация.
- 804:** Получите 38.
- 805:** Открывает R.
- 806:** Получите 28.
- 821:** Лучше всего комбинировать с 64, чтобы открыть P1. В ином случае наносит 2 повреждения и стоит 1 жетон батареек.
- 822:** Информация.
- 823:** Информация.
- 824:** Получите 70.
- 825:** Информация.
- 826:** Лучше всего комбинировать с 64, чтобы открыть P2. В ином случае наносит 2 повреждения и стоит 1 жетон батареек. Заканчивает игру!
- 901:** Комбинируйте с 04, 18, 26 и 38, чтобы получить информацию, а также 50, затем ► 890 (если K уже открыта).
- 902:** Лучше всего Эйприл или Маркусом (► 551); возможно также Рейчел или Саймоном следующим образом: ► 902 ► 451 ► 363 ► 563 ► 863 ► 999; чтобы получить 39 и открыть J. ИЛИ комбинируйте с 34, чтобы получить 39.
- 903:** Информация.
- 904:** Получите 41.
- 905:** Получите 01 и 42.
- 906:** Получите 43. Комбинируйте с 43, чтобы получить 33.
- 921:** Открывает I.
- 922:** Открывает J. Комбинируйте с 50 ИЛИ с 84 (если у вас есть 50) и ► 137, чтобы открыть K.
- 923:** С 84 вы получите подсказку ► 575.
- 924:** Информация.

ПОДСКАЗКИ К КАРТОЧКАМ ЛОКАЦИЙ

- A:** Игра автоматически начинается на А.
- B:** Исследуйте А/106, чтобы открыть В.
- C:** Комбинируйте 13 с В/202, чтобы открыть С.
- D:** Исследуйте В/204, чтобы открыть D.
- E:** Комбинируйте 02 с В/203, воспользуйтесь разгадкой (см. 78: ► 432), чтобы открыть E.
- F:** Требуется 11 (в С/305); затем ► 446, чтобы открыть F.
- F1:** Комбинируйте 25 с F/602 (лучше не Эйприл): ► 545, чтобы получить 21 и открыть F1.
- G:** Комбинируйте 20 с D/408 (лучше Рэйчел или Саймоном, иначе 2 повреждения): ► 246, чтобы открыть G.
- G1:** Исследуйте G/705, чтобы открыть G1.
- G2:** Открытие G1 в конце-концов также открывает G2 и завершает главу 1.
- H:** Комбинируйте 30 с G2/707, чтобы открыть H.
- I:** Исследуйте R/921, чтобы открыть I.
- J:** Исследуйте R/922, чтобы открыть J. Другой вариант, лучше Эйприл или Маркусом (► 551); возможно также Рейчел или Саймоном следующим образом: ► 902 ► 451 ► 363 ► 563 ► 863 ► 999; чтобы получить 39 и открыть J.
- K:** Комбинируйте 50 ИЛИ 84 (если у вас есть 50) с R/922, затем ► 137, чтобы открыть K.
- L:** Комбинируйте 51 с K/324, чтобы завершить главу 2 и открыть L (► 870).
- L1:** Комбинируйте сначала 02 с L/426, затем 77 с L/426, чтобы получить 79 и открыть L1.
- M:** ► 786, чтобы получить 83 (иначе 1 повреждение). В 79 указание на решение 333231, чтобы открыть M.
- M1:** Встреча с Веббом в 01/727. Оба варианта откроют M1.
- N:** Комбинируйте M/525 с 32, затем лучше всего: ► 619, чтобы открыть N. Такой вариант стоит 1 жетон батарейки.
- N1:** Исследуйте N/624, чтобы открыть N1.
- O:** Исследуйте M/526, чтобы открыть O.
- O1:** Исследуйте N/624, чтобы открыть O1.
- P:** Исследуйте M1/527, чтобы открыть P.
- P1:** Комбинируйте 02, а лучше 64 с 821, чтобы открыть P1.
- P2:** Комбинируйте 02, а лучше 64 с 826, чтобы открыть P2. Заканчивает игру.
- Q:** Комбинируйте 01, 39 или 41 с J/165, чтобы открыть Q.
- R:** Исследуйте H/805, чтобы открыть R.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

После окончания игры вы можете оценить, насколько хорошо справились:

- 0—6 очков:** Вы умудрились сделать это, хотя и рисковали собственной жизнью. Это было настоящее приключение, хоть и очень опасное. Респект!
- 7—12 очков:** Там, где другие уже давно бы сдались, вы смогли копнуть глубже. Даже когда нет сил терпеть, вы продолжаете двигаться вперед. Так держать!
- 13—18 очков:** Вы умеете сохранять баланс между риском и эффективностью. Это фундамент для долгой карьеры детективов. Очень хорошо!
- 19—24 очков:** Если вы будете вести себя чуточку наглее, вы станете восходящей звездой-детективом ДПИМГ. Великолепно!
- 24+ очков:** С ума сойти, это было нечто! Почти идеально. Коллеги вам точно обзавидуются. Потрясающе!

АВТОРЫ

Фил Уокер-Хардинг с детства увлекается настольными играми и их созданием. Особенно ему нравятся игры, которые собирают вместе людей разных возрастов и характеров. Фил интересуется теологией, классическими голливудскими фильмами и древнеегипетскими мифами. Он живет со своей супругой Мередит в Сиднее, Австралия.



Мэтью Данстэн родился в 1987 г. в Сиднее, Австралия. Его самые ранние воспоминания об играх связаны с тем, как он играл со своей бабушкой в карточные игры и его играм в походные шахматы. Мэтью получил их в 6 лет от своей тети, с ними он приставал ко всем, умоляя поиграть с ним. Сейчас он работает химиком в Кембриджском университете в Англии и исследует материалы для сбора и хранения CO₂.



Кейли Андерсон, 1992 года рождения, до сих пор хорошо помнит прекрасные игровые вечера со своей семьей, которые, помимо обычной цели игры, также включали побочный квест «поймай папу на обмане». Она по-прежнему любит настольные игры, а еще она увлечена биологией, литературой, историей и своими кошками, которые живут с ней и ее второй половинкой в прекрасном городе Мюнстер.

Twitter: @KivviInk | Instagram: KivviInk



Хауке Гердес чувствует себя как дома в мире СМИ. Автор и модератор самых разных форматов, включая Rocketbeans, радиостанцию FUNK, свой собственный стрим, он увлекается скандинавским искусством; благодаря ему ручка и бумага снова стали популярны в Германии. С 2020 года он живет в Японии – стране, которая больше всего очаровывала его во время путешествий, и рассказывает о своем опыте эмигранта.

Twitter: @DerHauge | Twitch: DerHauge



Концепция игры: Мэтью Данстэн и Фил Уокер-Хардинг

Сценарий и сюжет: Кейли Андерсон и Хауке Гердес

Редактор: Майкл Зибель-Баскаль и Килиан Восс

Вычитка: Юте Виланд

Графический дизайн: Kreativbunker

Иллюстрации: Максимилиан Шиллер (локации

и предметы), Ахмед Башар (персонажи)

Обложка: Фолько Стриз

© 2021 KOSMOS Verlag, Pfizerstr.

5-7, 70184 Stuttgart, Germany

Авторы и издательство Kosmos благодарят всех, кто тестировал игру, вычитывал правила и помогал исправлять ошибки.

© Zvezda. All rights reserved.

Менеджер проекта: Чукулаева Валентина

Перевод на русский язык: Дербасов Даниил

Корректура: Логунова Екатерина

Верстка: Дзибук Анастасия

Продюсер: Комаров Константин

Арт-директор: Романова Татьяна

Общее руководство: Панов Евгений

8839

