

ДЕТЕКТИВ

СУЧАСНЕ РОЗСЛІДУВАННЯ

ПРАВИЛА ГРИ

Шановні новобранці! Ласкаво просимо до «Антареса», найпрогресивнішого детективного агентства на світі. Працюючи в «Антаресі», ви діятимете під юрисдикцією Федерального бюро розслідувань, тому вважайте себе частиною системи правосуддя.

Протягом першого року роботи за вами пильно стежитимуть громадськість, ЗМІ та Міністерство юстиції США. Наше агентство створювалося для розслідування найзаплутаніших справ із застосуванням новітніх досягнень інформатики, криміналістики та психології. Тепер ви зможете скористатися нашими надбаннями. Ви не маєте права на помилки чи сумніви. Дотримуйтеся службових норм і професійної етики, не вагайтеся застосовувати свої здібності, щоб виплутуватися із найскрутніших ситуацій. Тоді ніщо не завадить вам успішно завершити розслідування.

До речі, обідня перерва о 12:30.

— Зі стенограми вступної промови до новобранців Ричарда Делавера, засновника «Антареса»

▶ ВІТАЄМО, ДЕТЕКТИВИ!

«Детектив. Сучасне розслідування» — це кооперативна гра на дедукцію. Кожен з вас грає за детектива з особливими здібностями та вміннями. Протягом гри ви збиратимете інформацію, шукатимете докази й досліджуватимете зачіпки, щоб розкрити справу, представлену колодою карт. Наприкінці гри ви повинні правильно відповісти на запитання, щоб здобути переможні очки. Ви виграєте або програєте залежно від кількості набраних переможних очок.

▶ КОМАНДНА РОБОТА

«Детектив. Сучасне розслідування» — це кооперативна гра. Усі гравці мають спільний запас жетонів умінь, стресу (⊕) та впливу (★). Гравці відмічають час, витрачений на виконання сумісних дій, пересуваючи фішку часу по треку на ігровому полі, й разом вивчають усю отриману інформацію та докази. Звертання «ви» в цій грі стосується всіх членів команди.

▶ НАСКРІЗНИЙ СЮЖЕТ

«Детектив. Сучасне розслідування» — це кампанія із 5 справ з наскрізним сюжетом. Протягом гри ви можете отримати інформацію, яка начебто геть не стосується поточної справи. Вона навіть може завести вас у глухий кут, але іноді знайдені докази можуть знадобитися для розслідування наступних справ. Не засмучуйтеся, якщо ви не зрозуміли сенсу щойно отриманої інформації. Можливо, ви зможете скористатися нею пізніше...

▶ ОДНА КОЛОДА ДЛЯ КОЖНОЇ СПРАВИ

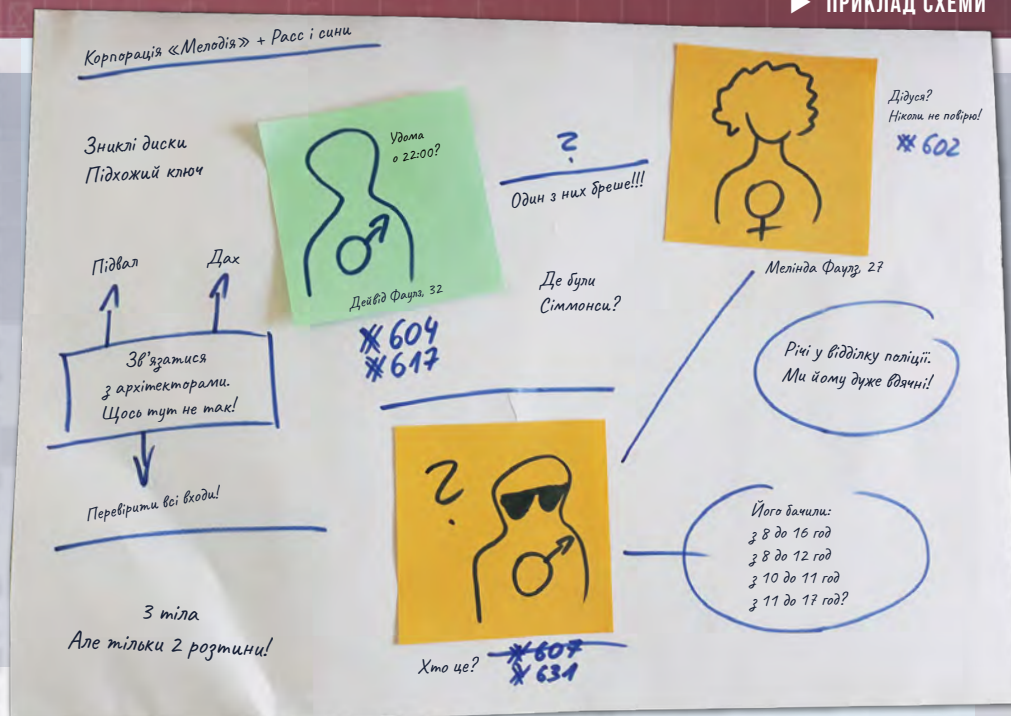
Кожна справа складається зі спеціальної колоди з 36 карт: 1 титульна карта та 35 карт зачіпок. Не переглядайте цю колоду й не перетасуйте її! Беріть із неї карти лише тоді, коли отримуєте відповідні вказівки. Читайте лише лице карти, якщо не вказано інакше. Уже взяті карти зачіпок можна передивлятися в будь-який час протягом кампанії.

▶ УХВАЛЮЙТЕ СПІЛЬНІ РІШЕННЯ

На початку кожної справи ви матимете вступну інформацію і кілька карт зачіпок. Обговоріть разом кожну зачіпку, перш ніж вибрати той чи інший напрям розслідування. Спробуйте дослідити усі зачіпки, щоб досягнути ширшу картину. Це НАБАГАТО ефективніше, ніж зосередитися лише на одній версії.

▶ НОТАТКИ

Зважаючи на те, що всі п'ять справ базової гри взаємопов'язані, важливо занотовувати отриману інформацію, щоб потім нічого не забути. Якщо ви починаєте наступну справу, не пам'ятаючи важливих імен і доказів із попередніх справ, вам буде складно звести все до купи. Радимо записувати важливі імена й з'єднувати їх лініями, якщо вони пов'язані. Наглядна схема, докази, дати, локації та події — усе це допоможе вам успішно завершити розслідування. Не соромтеся записувати будь-які свої думки.



▶ РОЗСЛІДУВАННЯ СПРАВИ БЕЗ УСІХ КАРТ

Кожну справу можна розкрити різними способами. На жаль, час обмежений, тому ви не встигнете вивчити всі карти в колоді й дізнатися всю можливу інформацію. Зазвичай протягом одного розслідування командою вивчає приблизно 20 карт зачіпок.

Не засмучуйтеся, якщо ви не побачили всіх карт у колоді до кінця гри. Це дедуктивна гра, тож набагато важливіше правильно поєднати факти й проаналізувати докази, а не зібрати купу непотрібної інформації.

▶ ТУТ НЕМАЄ КАРТИ «ВИ ПЕРЕМОГЛИ!»

«Детектив. Сучасне розслідування» — це не книга-гра, тут немає абзаца, де вас привітають із перемогою або карти, яка повідомить, що розслідування успішно завершено. Уся потрібна інформація міститься на різних картах — ви повинні зібрати її та поєднати факти, щоб побудувати правдоподібну версію і правильно відповісти на запитання наприкінці гри.

Ви не переможете в грі, якщо знайдете якусь одну конкретну карту. Ви складаєте підсумковий звіт, зважаючи на отриману протягом гри інформацію. Навряд чи ви успішно завершите розслідування, якщо просто зосередитесь на пошуках карти, яка принесе вам перемогу. Такої карти не буде.

#порада_від_авторів

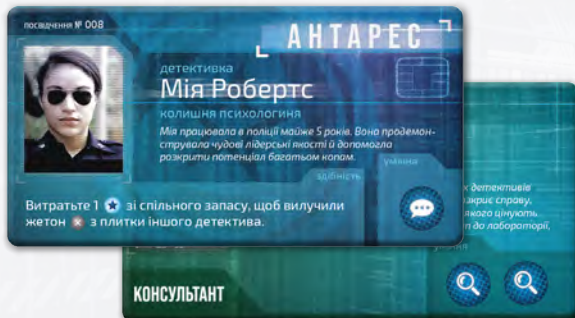
Одна партія в «Детектив. Сучасне розслідування» може тривати понад 3 години. Можливо, для неї вам знадобиться цілий вечір. Найпевніше, кожну справу ви будете проходити лише один раз, тому не псуйте собі враження, якщо вам бракує часу, якщо у вас поганий настрій або якщо певні обставини заважають вам насолодитися грою. Забудьте про життєві клопоти, знайдіть гарне тихе місце, увімкніть підхожу музику на тлі й уявіть себе справжніми детективами!

▶ ІГРОВЕ ПОЛЕ



На ігровому полі зображені всі основні локації, які дослідники відвідуватимуть протягом гри. Воно також містить треки днів і часу. Час — найцінніший ігровий ресурс. Детективи мають обмежену кількість часу на розслідування будь-якої справи.

▶ 5 ПЛИТОК ПЕРСОНАЖІВ



На лиці кожної плитки зображено детектива, а на звороті — консультанта.

▶ 5 ОСОБЛИВИХ ЖЕТОНІВ



Мають різне призначення (наприклад, їх використовують як додаткові слідчі групи, фішки часу або дня, як запасні жетони або позначки для важливих карт зачіпок). Якщо не вказано інакше, можете використовувати їх так, як вважаєте за потрібне.

▶ ЖУРНАЛ РОЗСЛІДУВАННЯ



Журнал розслідування містить вступи й особливі правила до кожної з 5 справ кампанії. Не дивіться журнал до початку гри. Розслідуйте справи за порядком і не читайте вступ до наступної справи, доки не завершите поточну.

▶ 5 КОЛОД СПРАВ



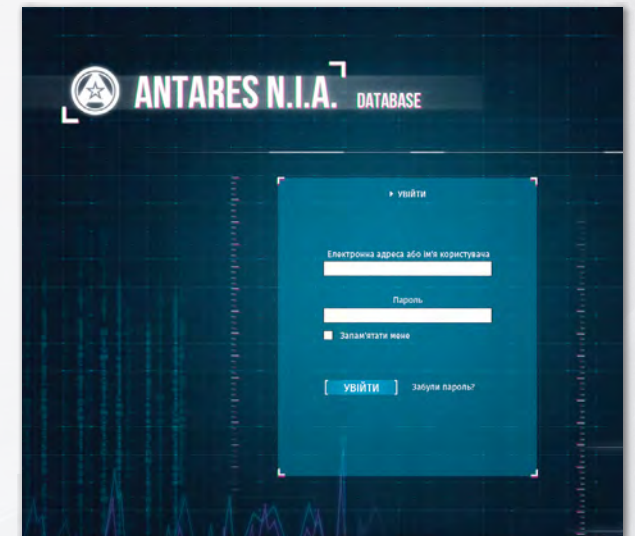
Не читайте і навіть не відкривайте колоду наступної справи, доки не завершите поточну.

▶ КАРТИ З ПОРТРЕТАМИ ДІЙОВИХ ОСІБ



- ▶ Використовуйте їх у своїй схемі, щоб позначити невідомих підозрюваних та інших дійових осіб.
- ▶ Не переглядайте карти з портретами, щоб уникнути можливих спойлерів.
- ▶ Кожна карта має номер на звороті та символ персонажа біля нього. Якщо в базі даних «Антареса» ви знаходите портрет персонажа, подивіться його номер і символ, а потім знайдіть відповідну карту з портретом дійової особи.
- ▶ Також є 3 карти з великим знаком питання на місці портрета.

▶ БАЗА ДАНИХ «АНТАРЕСА»



Національне агентство розслідувань «Антарес» має власну базу даних на сайті ANTARESDATABASE.COM. На цьому сайті ви знайдете свідчення очевидців, протоколи допитів, додаткові матеріали для кожної справи та особисті дос'є на всіх основних персонажів, які траплятимуться в гри.

▶ ДЕРЕВ'ЯНІ ФІШКИ

1 фішка часу, 1 фішка слідчої групи, 1 фішка днів.

▶ ЖЕТОНИ ПЕРСОНАЖІВ



15 жетонів впливу, 10 жетонів стресу, 5 жетонів застосованих здібностей.

▶ ЖЕТОНИ ВМІНЬ



3 жетони дослідження, 3 жетони технологій, 3 жетони кмітливості, 3 жетони допиту та 5 універсальних жетонів.

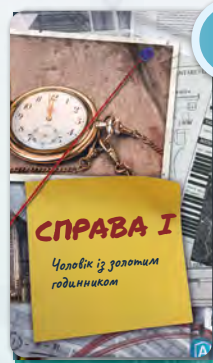
▶ ІНСТРУКЦІЯ РОБОТИ З БАЗОЮ ДАНИХ

▶ ЦЯ КНИЖКА ПРАВИЛ

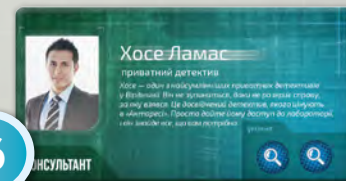
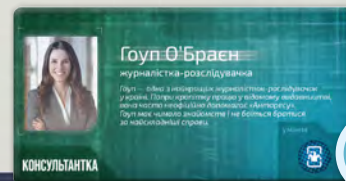
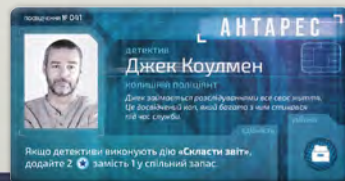
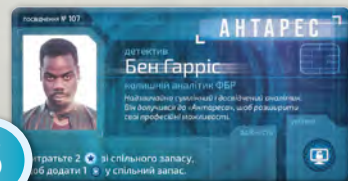
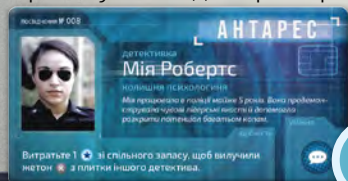
ПРИГОТУВАННЯ ДО СПРАВИ

▶ ПЕРЕД КОЖНИМ РОЗСЛІДУВАННЯМ:

1. Розмістіть ігрове поле на столі в межах досяжності всіх гравців.
2. Розмістіть фішку слідчої групи (СГ) у штаб-квартирі.
3. Розмістіть фішку часу на поділці 8:00 AM треку часу.
4. Розмістіть фішку днів на поділці «ДЕНЬ 1» треку днів.
5. Кожен гравець вибирає собі персонажа й кладе його плитку перед собою лицем догори. Гравець бере жетони вмінь, зазначені в правому нижньому куті вибраної плитки (5a).
6. Переверніть кожну невикористану плитку персонажа на бік консультанта й візьміть зображені на ній жетони вмінь (6a).
7. Покладіть усі отримані жетони вмінь детективів і консультантів у спільний запас.
8. Зайдіть на сайт «Антареса» за адресою antaresdatabase.com, а потім виберіть вашу кампанію та справу.
9. Візьміть колоду справи й покладіть її біля ігрового поля.
10. Розгорніть журнал розслідування і прочитайте вступ до справи, особливо правила та зміни в приготуваннях до гри.
11. Приготуйте папір для ваших нотаток та/або схеми. Якщо маєте магнітно-маркерну або коркову дошку, можете використовувати її.
12. Переконайтеся, що маєте доступ до інтернету, щоб протягом розслідування шукати потрібну інформацію.

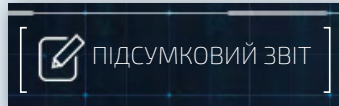


Приготування для гри втріох:



▶ КОРОТКИЙ ОПИС

За обмежену кількість ігрових днів (раундів) ви повинні зібрати якнайбільше інформації стосовно поточної справи та досягти певних цілей. Коли відведений на розслідування час сплине, відкрийте розділ «Підсумковий звіт» на сайті «Антареса» та спробуйте відповісти на наведені запитання. Ваші відповіді визначають ваш підсумковий результат.



▶ ДНІ ТА ГОДИНИ

Кожен день складається з восьми робочих годин (з 8:00 AM до 4:00 PM), які можна витратити на різні дії. Ви можете витратити додаткові години наприкінці кожного дня, працюючи понаднормово. Однак обережно з цим! Понаднормова робота викликає стрес, який може призвести до того, що ви передчасно завершите своє розслідування!



Трек часу

Трек днів

#порада_від_авторів

Щоб не перевтомлюватися, робіть п'ятихвилинні перерви наприкінці кожного ігрового дня. Розімніть ноги, перекусіть, випийте чаю або кави. Так ви збережете сили й підвищите концентрацію членів вашої команди.

▶ ДІЇ ПРОТЯГОМ ДНЯ

Для кожного гравця в цій грі НЕ передбачено окремих ходів або фаз протягом дня. Усі гравці діють як одна команда й виконують ходи разом. Ви обговорюєте наступні кроки й спільно вирішуєте, що робити далі. Не забувайте, що залежно від ваших дій вам, можливо, доведеться перемістити фішку СГ на ігровому полі або фішку часу на треку.

Протягом ігрового дня ви можете виконувати такі дії:

- ▶ дослідити зачіпку;
- ▶ опрацювати зачіпку;
- ▶ пошукати інформацію в базі даних «Антареса»;
- ▶ пошукати інформацію в інтернеті;
- ▶ скласти звіт;
- ▶ застосувати здібність детектива;
- ▶ використати жетон впливу, щоб виконати особливу дію на карті;
- ▶ виконати іншу дію, зазначену у вступі до справи або на певній карті.

Щоб виконати деякі дії, треба перемістити фішку треком часу.

Приклад. Ви вирішили взяти й прочитати карту зачіпки, тож переміщуєте фішку часу на вказану на цій карті кількість годин. Ця карта зачіпки дає вам доступ до двох нових карт зачіпок, указаних у розділі «Нові зачіпки». Ви вирішуєте взяти й прочитати одну з указаних карт зачіпок, і знову переміщуєте фішку треком часу. Нова карта дає можливість пошукати інформацію в базі даних «Антареса», що ви й робите (не переміщуючи фішку часу). Тепер ви досліджуєте іншу картку зачіпки. Однак вона пов'язана з іншою локацією в місті, тому ви спершу переміщуєте фішку СГ у цю локацію, а також фішку часу на 1 годину вперед. Потім ви переміщуєте фішку треком часу на ту кількість годин, яка вказана на карті цієї зачіпки. Після цього ви вирішуєте скласти звіт, потім дослідити іншу карту зачіпки й т. д.

▶ КІНЕЦЬ ДНЯ

Коли фішка часу досягає поділки «4:00 PM», ви можете або працювати понаднормово, або завершити робочий день. Завершивши день, виконайте такі кроки:

- ▶ перемістіть фішку днів на наступний день треку днів;
- ▶ поверніть фішку часу на поділку «8:00 AM»;
- ▶ перемістіть фішку СГ у штаб-квартиру;
- ▶ перевірте свої записи й обговоріть інформацію, отриману протягом цього дня;
- ▶ запишіть усі доступні зачіпки, щоб відстежувати можливі напрями розслідування.

ТРИ ГОЛОВНІ ПРАВИЛА

▶ ПРАВИЛО 1. ІНФОРМАЦІЯ

Протягом гри ви намагаєтеся зібрати потрібну інформацію, щоб розкрити справу. Ви отримуєте інформацію з карт зачіпок, з бази даних «Антареса», а також із загальнодоступних даних.

▶ # КАРТИ ЗАЧІПОК

Карти зачіпок описують місця злочинів, свідчення очевидців, знайдені докази та іншу інформацію, отриману під час розслідування. Кожна зачіпка представлена окремою картою і позначена символом # та номером (наприклад, #103). Коли ви берете карту зачіпки, то можете дивитися лише на її лице. Ви можете подивитися на її зворот (сторона «Б»), лише якщо на карті міститься відповідна вказівка.

На кожній карті зачіпки вказано, скільки часу вам треба витратити на її дослідження і в якій локації це можна зробити.

Колода кожної справи складається із 35 карт зачіпок.



▶ ПРИМІТКА

Перед дослідженням зачіпки, тобто перед узяттям і прочитанням цієї карти, ви знаєте лише її номер і локацію. Ви не знаєте, скільки часу витратите на дослідження, бо це залежить від багатьох факторів. Однак, знаючи локацію, можете прикинути, скільки часу вам може знадобитися:

ШТАБ-КВАРТИРА. Завдяки системі «Антареса» ви набагато швидше отримуватимете інформацію та результати експертизи. На дослідження зачіпок у цій локації ви зазвичай витратите 1–2 години. Однак допити можуть тривати довше.

ДЕПАРТАМЕНТ ПОЛІЦІЇ ТА СУД. Перегляд архівів зазвичай потребує чимало часу. На дослідження зачіпок у цій локації ви зазвичай витратите 2–3 години.

ЛАБОРАТОРІЯ. Сучасні технології та допомога фахівців значно підвищують ефективність вашої роботи. Утім, дослідження зачіпок у цій локації може тривати до 4 годин.

ВИЇЗД. Деякі зачіпки змушують вас пересуватися містом. Щоб дослідити їх, вам доведеться витратити щонайменше 2 години. Також варто бути готовими до вуличних заторів та інших затримок у місті.

▶ @ БАЗА ДАНИХ «АНТАРЕСА»

У базі даних «Антареса» (antaresdatabase.com) ви можете знайти інформацію, яку мають поліція, ФБР, армія та федеральні розвідувальні служби. Якщо ви зустрічаєте символ «@», виберіть відповідний розділ у меню, а потім правильно введіть ім'я або номер. Читайте «Інструкцію роботи з базою даних», щоб дізнатися більше.



▶ @ ЗАГАЛЬНОДОСТУПНІ ДАНІ

Події гри відбуваються в сучасному світі, тому ви, як і персонажі гри, маєте доступ до будь-якої інформації, яку можна знайти в інтернеті. Ви можете використовувати Google Maps, вікіпедію або будь-які інші джерела інформації. Ми називаємо це «руйнуванням четвертої стіни». Коли ви бачите символ загальнодоступних даних @, то можете пошукати інформацію про це в інтернеті, щоб дізнатися більше. Якщо перед цим символом є підкреслена фраза, вам варто ввести ці ключові слова в будь-яку пошукову систему. Докладніше читайте про це в описі дії «Пошукати інформацію в інтернеті».

▶ ПРАВИЛО 2. ЧАС

Розслідування злочину — це тривалий процес, що потребує часу. Плин часу в цій грі відтворюється переміщенням фішок часу та днів по відповідних треках. Детективи мають обмежену кількість часу на розслідування кожної справи, а на дослідження кожної зачіпки треба витратити певну кількість годин.

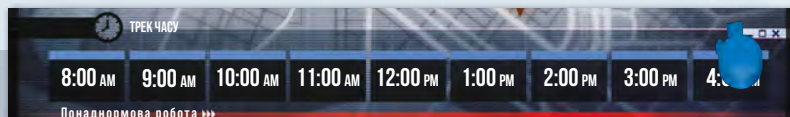
- ▶ Узявши карту зачіпки, ви повинні перемістити фішку часу по треку на вказану на цій карті кількість годин.



Приклад. Щоб дослідити цю карту, перемістіть фішку часу на 3 години по треку часу.

▶ ЗАВЕРШЕННЯ ДНЯ

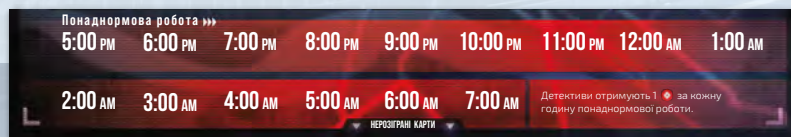
Коли фішка часу досягає поділки 4:00 PM на треку, ваш робочий день завершується. Якщо ви не хочете працювати понаднормово, перемістіть фішку часу на поділку 8:00 AM, а фішку днів — на наступний день. Вилучіть усі жетони застосованих здібностей (⊗) з плиток детективів. Якщо ви завершили останній день свого розслідування, то повинні завершити справу, склавши підсумковий звіт у базі даних «Антареса». Після цього прочитайте відповідний епілог.



Ви можете завершити поточний день у будь-яку годину й розпочати наступний, якщо ви ще маєте дні на розслідування.

▶ ПОНАДНОРМОВА РОБОТА ТА СТРЕС

Щоб продовжити роботу після 4:00 PM, ви можете використовувати поділки понаднормової роботи на треку. У такому разі продовжуйте переміщувати фішку часу по треку на поділку «5:00 PM» і далі. Ви можете працювати стільки понаднормових годин, скільки захочете, а потім (виконавши всі бажані дії й пересунувши фішку часу), нарешті завершити свій день.



Іноді вам доведеться працювати понаднормово через те, що ви витратили на дослідження зачіпки більше часу, ніж планували, і перемістили фішку часу далі поділки «4:00 PM». Утім, понаднормова робота має свою ціну:

- ▶ додайте 1 ⚡ (жетон стресу) у спільний запас за кожну відпрацьовану годину після 4:00 PM;
- ▶ якщо кількість жетонів стресу дорівнює або перевищує допустимий рівень стресу (указаний у вступі до справи), ви повинні негайно завершити розслідування і перейти до складання підсумкового звіту в базі даних «Антареса».

▶ ПРАВИЛО 3. ЛОКАЦІЇ

На ігровому полі вказано 5 локацій. Штаб-квартира — це ваш офіс і центр усього розслідування. Департамент поліції — це місце, де ви можете отримати доступ до файлів і доказів зі старих справ. У лабораторії ви можете вивчити докази, виявлені на місці злочину. У суді можна отримати доступ до архівів і документів з минулих процесів. Також тут працюють кілька людей, до яких можна звернутися за порадою. Виїзд — це будь-які інші локації в місті: ресторани, стоянки, будинки свідків тощо. Також це можуть бути інші місця за межами міста.

Якщо ви хочете дослідити зачіпку, але не перебуваєте в потрібній локації, то повинні:

- ▶ перемістити фішку СГ у відповідну локацію на ігровому полі;
- ▶ перемістити фішку часу по треку на 1 поділку вперед — це витрачений на дорогу час.

#105

ДЕПАРТАМЕНТ ПОЛІЦІЇ



Приклад. Щоб дослідити карту зачіпки #105, детективи повинні прибути в департамент поліції. Зараз детективи в лабораторії, тож вони спершу переміщують фішку СГ у департамент поліції та просувають фішку часу по треку на 1 годину.

▶ ВАЖЛИВО:

- ▶ На початку кожного дня розміщуйте фішку СГ у штаб-квартирі.
- ▶ На деяких картах зачіпок локація не вказана. Це означає, що ви можете дослідити таку зачіпку в будь-якій локації, не переміщуючи фішку СГ.

ГРАВЦІ МОЖУТЬ РАЗОМ ВИКОНУВАТИ ТАКІ ДІЇ В БУДЬ-ЯКОМУ ПОРЯДКУ:



- ▶ Дослідити зачіпку.
- ▶ Пошукати інформацію в базі даних «Антареса».
- ▶ Застосувати здібність детектива.
- ▶ Опрацювати зачіпку.
- ▶ Пошукати інформацію в інтернеті.
- ▶ Скласти звіт.

▶ ДОСТУПНІ ДІЇ

▶ ДОСЛІДИТИ ЗАЧІПКУ

На початку кожної справи в розділі «Нові зачіпки» журналу розслідування будуть указані зачіпки. Ви можете дослідити ці зачіпки в довільному порядку або пропустити ті, які вважаєте менш важливими. Утім, якщо ви вже взяли карту зачіпки з колоди, то **ПОВИННІ** її розіграти. Ви **НЕ** можете спершу подивитися, скільки годин ви витратите на її дослідження, або які вміння потрібні для її опрацювання, а потім відмовитися розігравати цю карту.

Якщо ви вирішили дослідити певну зачіпку, виконайте такі кроки:

1. Знайдіть у колоді карту зачіпки з відповідним номером.
2. Якщо на карті зачіпки вказана інша локація, перемістіть туди фішку СГ і просуньте фішку часу по треку на 1 годину (див. «Правило 3. Локації»).
3. Перемістіть фішку часу по треку на стільки годин, скільки вказано на карті зачіпки (див. «Правило 2. Час»)
4. Прочитайте вголос текст на карті й покажіть її всім гравцям. Не забувайте, що заборонено дивитися на зворот карти (якщо не вказано інакше).
5. Дотримуйтеся всіх указівок карти зачіпки (див. «Указівки»).
6. Якщо ви побачили якісь сліди, введіть їхню сигнатуру в базу даних «Антареса» в розділ «Сигнатури» (див. «Порівняння доказів» у розділі «Інші правила»).
7. Вирішіть, чи варто опрацювати цю зачіпку, якщо карта містить розділ опрацювання зачіпки (див. дію «Опрацювати зачіпку»).
8. Запишіть усі нові зачіпки (див. «Нові зачіпки»).
9. Покладіть карту біля ігрового поля.
 - ▶ Якщо на карті немає символу  або ви не опрацювали цю зачіпку, покладіть карту праворуч від ігрового поля, щоб пам'ятати, що ви не маєте доступу до звороту цієї карти.
 - ▶ Якщо ви отримали доступ до звороту карти завдяки символу , дії опрацювання або іншим указівкам, покладіть цю карту ліворуч від ігрового поля. Ви можете передивлятися лиця та звороти карт із цього стосу.

▶ НОВІ ЗАЧІПКИ

У розділі «**НОВІ ЗАЧІПКИ**» на карті зачіпки вказані інші зачіпки, які ви можете дослідити пізніше. Однак перед дослідженням нової зачіпки, ви повинні повністю завершити дослідження поточної карти.

▶ СТРУКТУРА КАРТИ ЗАЧІПКИ

НОМЕР КАРТИ (1)



- ▶ ЛОКАЦІЯ (2)
- ▶ КІЛЬКІСТЬ ГОДИН (3)
- ▶ ТЕКСТ КАРТИ ЗАЧІПКИ (4)
- ▶ УКАЗІВКИ (5)
- ▶ ОПРАЦЮВАННЯ ЗАЧІПКИ (7)
- ▶ НОВІ ЗАЧІПКИ (8)

▶ УКАЗІВКИ



Цей символ означає, що ви можете перевернути карту й прочитати її зворотний бік або безплатно, або в разі виконання певних умов (див. дію «Опрацювати зачіпку»).


Ключове слово «**ПРОЧИТАЙТЕ**» вказує на те, що ви повинні негайно прочитати вказану карту або файл у базі даних «Антареса». Якщо ви повинні прочитати кілька текстів, ви можете зробити це в довільному порядку.

Ключове слово «**ВИБЕРІТЬ**» означає, що ви повинні вирішити, який з указаних варіантів виконувати. Це можуть бути різні зачіпки або інша інформація. Вибравши один з варіантів, ви не можете дивитися, куди ведуть інші. Потім ви повинні розіграти решту карти зачіпки або дотримуватися вказівок, отриманих з бази даних «Антареса».

«**ДОДАЙТЕ СЮЖЕТНУ КАРТУ**» — це карти особливого типу, які містять інформацію для майбутніх розслідувань.

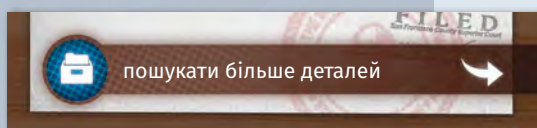
Також на картах ви можете побачити прості вказівки, які не потребують додаткових пояснень.

▶ ВИТРАТИТИ ЖЕТОНИ ВПЛИВУ

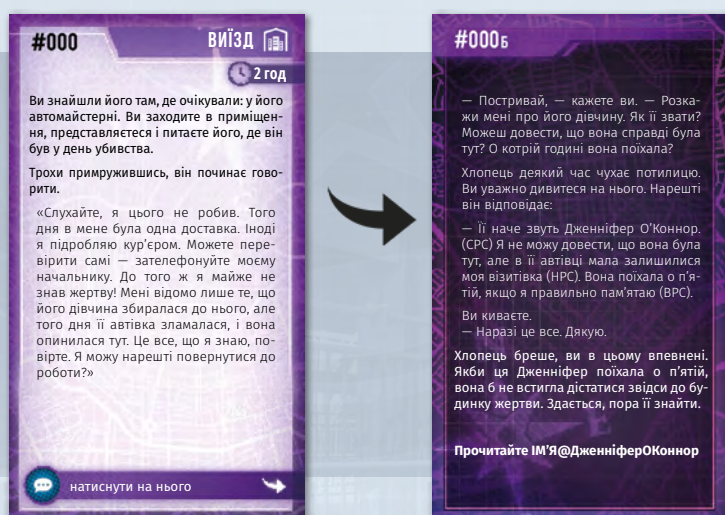
- ▶ для виконання деяких вказівок та доступу до деякої інформації вам потрібно буде скинути певну кількість жетонів впливу .

▶ ОПРАЦЮВАТИ ЗАЧІПКУ

Карти зачіпок двосторонні. Опрацювавши зачіпку, ви можете отримати додаткову інформацію на звороті карти. Для цього ви повинні витратити жетон, зображений у розділі опрацювання зачіпки на карті. Зробивши це, можете перевернути карту зачіпки й прочитати її, записати нові зачіпки тощо.



Приклад. Ви досліджуєте зачіпку — допитуєте підозрюваного. На лиці карти можна прочитати свідчення підозрюваного. Утім, на вашу думку, підозрюваний щось приховує, хоч і має надійне алібі. Завдяки розділу опрацювання зачіпки ви можете натиснути на підозрюваного. Вам вистачить отриманої інформації чи ви намагатиметеся дізнатися більше, опрацювавши зачіпку?



Коли у вас з'являється можливість опрацювати зачіпку, ви повинні відразу вирішити, чи будете витратити на це жетон. Добре обміркуйте рішення, бо ви маєте обмежену кількість жетонів, які можете витратити під час розслідування. Вирішіть, чи будете опрацьовувати поточну зачіпку, перш ніж перейти до дослідження нової.

У рідкісних випадках вам доведеться одночасно досліджувати кілька зачіпок. Зазвичай це відбувається, коли ви виконуєте вказівку ключового слова «Прочитайте». У такому разі ви вирішуєте, чи варто опрацьовувати зачіпку, прочитавши карти всіх зачіпок, які досліджуєте.

#порада_від_авторів

Вирішуючи, чи варто опрацьовувати зачіпку, довіртеся власній інтуїції. Ви не зобов'язані опрацьовувати всі зачіпки. Не факт, що ви отримуєте корисну інформацію для розслідування. Іноді ви лише підтвердите свої припущення. Хоча зазвичай ви справді можете дізнатися щось важливе.

▶ ПРИКЛАД РОЗІГРУВАННЯ КАРТИ

Спершу ви **берете** відповідну **карту**. Знайдіть її в колоді, переглядаючи лише номери вгорі карт. У цьому прикладі ви шукаєте карту #336.

Якщо ви перебуваєте в будь-якій іншій локації, крім департаменту поліції, то повинні перемістити сюди фішку СГ і пересунути фішку часу по треку на 1 годину вперед.

Потім ви повинні **відмітити втрачений час** на треку. Подивіться, скільки годин вказано на карті. У цьому прикладі на карті вказано 2 години, отже, ви пересуваєте фішку часу по треку на 2 години вперед.

Потім **прочитайте текст** на карті. Відразу виконайте всі вказівки на цій карті. Згідно з першою вказівкою в цьому прикладі ви повинні відкрити розділ «Файли» у базі даних «Антареса».

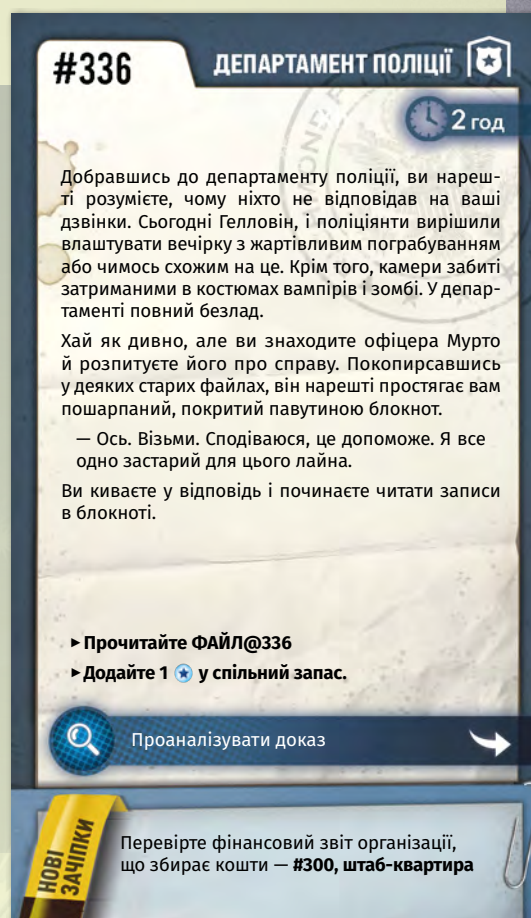
Введіть номер файлу й прочитайте отриману інформацію. Там згадуються збір коштів та докази, пов'язані з вашою справою.

Дотримуйтеся вказівок, які ви отримуєте. Друга вказівка на цій карті дозволяє додати 1 жетон впливу у спільний запас. Зробіть це відразу. Пам'ятайте, що ви можете відкрити будь-яку карту лише один раз, тому ви не зможете отримати цей бонус знову.

На карті є **розділ опрацювання зачіпки**. Ви можете витратити один жетон кмітливості, щоб проаналізувати згадані у файлі докази. Ви повинні вирішити зараз, чи будете ви опрацьовувати зачіпку. Якщо так, витратіть жетон, прочитайте зворот карти й виконайте наведені там указівки. Потім перейдіть до наступного кроку. Запишіть усі нові зачіпки, щоб не забути дослідити їх пізніше.

У цьому прикладі вказана лише одна **нова зачіпка** — перевірити збір коштів, про який ви дізналися з файлу. Тепер карта зачіпки повністю розіграна. Покладіть її праворуч або ліворуч від ігрового поля, залежно від того, чи отримали ви доступ до звороту карти. Тобто, якщо ви опрацьовували цю зачіпку, то покладіть карту ліворуч, а якщо ні — праворуч.

Обговоріть нову інформацію та ваші подальші дії.



▶ ПОШУКАТИ ІНФОРМАЦІЮ В БАЗІ ДАНИХ «АНТАРЕСА»

Протягом гри ви отримуватимете вказівки прочитати певну інформацію з бази даних «Антареса».

Увійдіть у базу даних і введіть ім'я персонажа, щоб отримати доступ до його особистої справи, або введіть вказаний номер для отримання іншої інформації.

Приклад 1. Ви дізналися, що Руперт Овенз — підозрюваний у вашій справі. На карті написано «Прочитайте ІМ'Я@РупертОвенз». Вам треба ввійти на сайт бази даних «Антареса», вибрати «Особисті справи», потім ввести «Руперт» у полі імені та «Овенз» у полі прізвища. Після цього ви побачите особисту справу цієї особи з усіма даними, зібраними поліцією, а також побачите інформацію з інших джерел.

Приклад 2. Ви дізналися, що Тоні Руссо, власник італійського ресторану, був на місці злочину. На карті #032 написано «Поговорити з Тоні Руссо. Прочитайте ДОПИТ@032». Увійдіть у базу даних «Антареса», виберіть розділ «Допити», а потім введіть 032. Після цього ви зможете ознайомитися із записом розмови з Тоні Руссо.

- ▶ **НИКОЛИ не вводьте в базу даних «Антареса» номери чи імена, знайдені під час розслідування, якщо про це не було прямо вказано в тексті з символом @.**
- ▶ **Ви ніколи не витрачаєте ігровий час, працюючи з базою даних «Антареса».**
- ▶ **Ви можете ввійти в базу даних «Антареса» в будь-який момент гри — й користуватися нею стільки, скільки вважаєте за потрібне.**

Докладніше читайте в інструкції роботи з базою даних.

▶ ДОПИТ. РІВЕНЬ СТРЕСУ

Під час допитів, розпитувань або звичайних розмов з людьми ви можете визначити рівень стресу персонажа:

- ▶ **НРС — низький рівень стресу;**
- ▶ **СРС — середній рівень стресу;**
- ▶ **ВРС — високий рівень стресу.**

Коли ви читаєте стенограми розмов, система «Антареса» може оцінювати для вас рівень стресу персонажа, використовуючи вказану термінологію.

Що вищий рівень стресу, то емоційніше реагує персонаж. А отже, більша ймовірність того, що він бреше або щось приховує.

Приклад. Ви починаєте допит підозрюваної:

— Скажіть, будь ласка, пані О'Коннор, де ви були 17 березня?

— Як завжди, я була на роботі (НРС). Потім я поверталася додому й пробила колесо (ВРС). Я направилася в найближчу автомайстерню і чекала там, поки колесо не полагодили (СРС).

Ви можете інтерпретувати її слова та рівні стресу так: легко перевірити, що вона була на роботі, у неї немає причин брехати про це, тож це, найпевніше, правда. Про це свідчить низький рівень стресу. Але чому вона так емоційно відреагувала на пробите колесо? Якщо тільки там не було щось серйозніше... Схоже, тут вона бреше, це підтверджує високий рівень стресу. Хай там як, вона направилася в автомайстерню. Але через середній рівень стресу важко сказати, чи залишилася вона там насправді. Можливо, вона щось приховує. Або якось пов'язана з тими, хто там працює.

▶ ПОШУКАТИ ІНФОРМАЦІЮ В ІНТЕРНЕТІ

Протягом гри ви бачитимете підкреслені фрази з символом 🔍. Це можуть бути адреси, цитати, імена, дати та інша інформація, про яку ви можете дізнатися з інтернету. Ця інформація не є обов'язковою для розслідування справи. Ви можете успішно закінчити гру, навіть не скориставшись нею. Утім, що більше інформації на потрібну тему ви матимете, то краще зрозумієте сюжет і деякі деталі справи.

Ви можете використовувати будь-які інтернет-ресурси (як-от вікіпедію, Google і Google Maps), щоб знайти інформацію, позначену символом 🔍.

- ▶ **Ви не повинні шукати інформацію в інтернеті, якщо про це не було прямо вказано підкресленим текстом і символом 🔍.**
- ▶ **Отримавши вказівку, можете шукати інформацію на цю тему в інтернеті в будь-який момент гри — й робити це стільки, скільки вважаєте за потрібне.**
- ▶ **Ви ніколи не витрачаєте ігровий час на пошук інформації в інтернеті.**

...якби не Карл Ландштейнер 🔍, ми б цього не зрозуміли. Здається, наша жертва та вбивця все-таки родичі. Не знаю, чи вам це допоможе, але ми також виявили незначні сліди тетрагідроканабінолу 🔍 в його волоссі. Він точно вживав їх час від часу.

Приклад. Можете ввести ім'я Карла Ландштейнера в будь-яку пошукову систему (або скористатися традиційними методами пошуку інформації, наприклад, знайти це ім'я в енциклопедії) та дізнатися, що він був австрійським науковцем, який розробив сучасну систему класифікації груп крові людини. Якщо ви знаєте групи крові персонажів, які фігурують у вашому розслідуванні, можливо, вам варто дослідити цю тему. Найпевніше, ви зможете дізнатися про них щось нове.

Також можна пошукати тетрагідроканабінол і переконатися, що жертва вживала марихуану. Можливо, це наштовхне вас на цікаві думки.

▶ ЗАСТОСУВАТИ ЗДІБНІСТЬ ДЕТЕКТИВА

Кожен детектив має особливу здібність, яку можна застосувати 1 раз за день. Після застосування здібності детектива покладіть 1 ✖ (жетон застосованої здібності) на плитку детектива як нагадування про те, що цю здібність не можна застосувати знову протягом поточного дня.

▶ ВАЖЛИВО:

- ▶ Детективи можуть застосовувати свої здібності в будь-яких локаціях.
- ▶ Зверніть увагу, що здібність Мії Робертс дає змогу іншому детективу знову застосувати свою здібність протягом поточного дня. Утім, саму здібність Мії можна застосовувати лише 1 раз за день.



Приклад. Досліджуючи зачіпку в районі, де живе підозрюваний, ви можете додатково її опрацювати й витратити жетон допиту зі спільного запасу, щоб розпитати якогось наркомана, який вештається біля будинку підозрюваного. Однак ви все-таки вирішуєте не робити цього, бо наркоман, найпевніше, не дуже надійне джерело інформації.

Повністю розігравши дослідження зачіпки, ви кладете карту праворуч від ігрового поля. Пізніше ви дізнаєтеся, що злочинець полюбає час від часу покурити траву. Може, наркоман щось знає про дилера?

Зазвичай ви не можете опрацьовувати зачіпки на розіграних картах. Утім, на щастя, один із гравців вирішив зіграти за Кріса Стоуна. Ви можете застосувати його здібність, витративши 1 жетон впливу, а також відповідний жетон уміння (у цьому прикладі жетон допиту або універсальний жетон) зі спільного запасу, щоб опрацювати зачіпку на вже розіграній карті.

Можете прочитати зворот цієї карти зачіпки, дізнатися, що скаже наркоман, виконати всі наведені там указівки. Потім покладіть цю карту ліворуч від ігрового поля, бо тепер вам доступний її зворот.

Після цього не забудьте покласти 1 жетон застосованої здібності на плитку Кріса Стоуна.

▶ СКЛАСТИ ЗВІТ

Один раз на день ви можете витратити одну зі своїх **робочих** годин у будь-якій локації, щоб скласти звіт й отримати жетон впливу. Якщо ви виконуєте цю дію, пересуньте фішку часу на 1 поділку вперед по треку й додайте 1 ⬠ у спільний запас. Ви не можете скласти звіт у понаднормовий час.



СУД

▶ ЖЕТОНИ ВМІНЬ

На початку розслідування кожен детектив і консультант додають свої жетони вмінь у спільний запас жетонів команди. Деякі персонажі не дають жетонів. Запас жетонів умінь не поповнюють наприкінці дня. Це єдиний запас для всієї команди до кінця справи. Є 4 типи жетонів умінь:



ДОСЛІДЖЕННЯ — це вміння шукати потрібну інформацію в старих архівах і файлах, а також знаходити спільну мову з бібліотекарями. Це показник вашої загальної обізнаності. Також це відображення того, наскільки сумлінно ви ставитеся до розслідування.



ТЕХНОЛОГІЯ — це здатність персонажа використовувати сучасні технології для збирання інформації, зокрема це стосується роботи з державними базами даних, зламування приватних систем, створення складних пошукових алгоритмів тощо.



ДОПИТ — це здатність персонажа ставити правильні запитання свідкам, допитувати підозрюваних, розуміти мову тіла, умовляти інших допомогти чимось, зробити послугу тощо.



КМІТЛИВІСТЬ — це здатність помічати дрібні деталі на місці злочину, знаходити й порівнювати докази, а також уявляти повну картину злочину, щоб знайти частини головокрутки, яких бракує. Також це корисне вміння для лабораторних робіт, де треба помічати найдрібніші деталі.



УНІВЕРСАЛЬНИЙ ЖЕТОН можна використати замість жетона вміння будь-якого типу.

▶ ЖЕТОНИ ВПЛИВУ



Жетони впливу відображають міру визнання досягнень вашої команди керівництвом «Антареса». Детективи починають кожне розслідування з певною кількістю жетонів впливу в спільному запасі (кількість зазначена у вступі до справи). Детективи можуть витратити жетони впливу зі спільного запасу, щоб застосувати свої здібності.

Протягом гри детективи можуть отримати додаткові жетони впливу. Така винагорода свідчить про те, що розслідування рухається в правильному напрямі.

Завдяки жетонам впливу гравці також можуть просити допомоги в інших співробітників агентства. Наприклад, деякі карти зачіпок пропонують витратити жетони впливу, щоб досягти чогось (наприклад, отримати ордер на арешт).

▶ ВАЖЛИВО:

- ▶ Щодня детективи можуть витратити 1 робочу годину, щоб виконати дію «Скласти звіт», і додати жетон впливу в спільний запас.
- ▶ Щоб дослідити певні зачіпки, іноді треба витратити жетони впливу.
- ▶ У спільному запасі не може бути більше жетонів, ніж є у грі. Якщо ви повинні отримати додатковий жетон, але жетонів більше немає, проігноруйте цю вказівку.



ЛАБОРАТОРІЯ

#порада_від_авторів

Жетони впливу можуть відіграти вирішальну роль у певний момент розслідування, тож витрачайте їх зважено!

► ПОРІВНЯННЯ ДОКАЗІВ

Якщо ви знайшли якісь докази, зайдіть на сайт ANTARESDATABASE.COM, виберіть розділ «СИГНАТУРИ», а потім введіть 12-значну сигнатуру з урахуванням реєстру символів. Система автоматично розпізнає тип сигнатури й видасть короткий опис. Ви також можете додати свій власний опис цієї сигнатури (наприклад, відбитки пальців з ножа на карті #108).

Ви завжди маєте доступ до всіх введених вами в систему сигнатур. Їх можна переглянути в будь-який момент гри. Сигнатури поділяються на три категорії — дактилоскопія (СД), ДНК (СДНК) і матеріали (СМ). У базі даних зберігаються перевірені відбитки пальців, зразки крові, волосся, бруду та багато інших типів доказів.

База даних «Антареса» може зіставляти отримані докази з наявною інформацією, а також порівнювати дані різних осіб, надаючи вам цінну інформацію, яка навіть може стати приводом для арешту.

Доказ: кров жертви,
сліди алкоголю
СДНК: KPHVVS-UDVZCB

ПРИКЛАД. Якщо ви досліджуєте докази в лабораторії або знаходите лабораторні аналізи в іншому місці, вони зазвичай містять сигнатури, які ви повинні ввести в базу даних «Антареса». Там ви можете порівняти їх з іншими знайденими доказами й отримати нову інформацію (наприклад, про особу підозрюваного). Якщо отримані дані стосуються вашої справи, ви здобудете додаткові очки наприкінці гри.

► ВАЖЛИВО:

- Сигнатури не можуть бути повністю ідентичними. Усі 12 символів ніколи не збігаються.
- Символ «х» у сигнатурі означає невідомий символ.
- База даних «Антареса» порівнює сигнатури, щоб допомогти вам знайти збіги.
- Ви зобов'язані вводити в базу даних «Антареса» всі знайдені сигнатури.

► ЗБЕРЕЖЕННЯ ГРИ

Коли ви завершите розслідування, запам'ятайте, які карти зачіпок ви тільки дослідили (доступне лице карт), а які опрацювали (доступні обидві сторони). Після цього покладіть усі ці карти в спеціальне місце в коробці. Ви можете передивлятися ці карти під час наступних розслідувань, щоб пригадати щось. Ці карти не можна використовувати для дій. Усі інші карти зі справи тепер недоступні вам.

У наступних розслідуваннях можете використовувати будь-які записи, зроблені вами раніше. Усі справи в цій грі пов'язані наскрізним сюжетом, тому в ній фігурують ті самі персонажі, імена, місця тощо.



#порада_від_авторів

Радимо витратити кілька хвилин наприкінці справи, щоб обговорити найважливіші події, імена та версії, які виникали у вас протягом гри. Це може бути дуже корисним, якщо ви плануєте продовжити гру через кілька днів або навіть тижнів. Перед наступною справою згадайте всі деталі попередньої. Якщо ви почнете розслідування, погано пам'ятаючи, що було раніше, то, найімовірніше, провалите справу.

ІНШІ ПРАВИЛА

► ДЕТЕКТИВИ

У грі «Детектив. Сучасне розслідування» беруть участь від 1 до 5 осіб. Кожен учасник вибирає одного детектива, за якого гратиме. Детективи відрізняються своїми здібностями та вміннями. Жетони вмінь просто додають у спільний запас на початку розслідування. Здібності дозволяють отримувати або витратити жетони впливу, щоб виконувати певні дії, не передбачені загальними правилами. Кожну здібність можна застосовувати не частіше ніж 1 раз на день. Після застосування здібності на плитку детектива кладуть . На початку нового дня з плиток детективів вилучають усі .

У базовій грі є 5 детективів:



► ДЖЕК КОУЛМЕН, КОЛИШНІЙ ПОЛІЦІАНТ

Якщо детективи виконують дію «Скласти звіт», дайте 2 замість 1 у спільний запас. Пам'ятайте, що ви можете скласти звіт лише один раз за день.



► БЕН ГАРРІС, КОЛИШНІЙ АНАЛІТИК ФБР

Витратьте 2 зі спільного запасу, щоб додати 1 у спільний запас.



► ДЖУЛІЯ ДЖЕЙКОБСОН, КОЛИШНЯ ЖУРНАЛІСТКА

Витратьте 1 зі спільного запасу, щоб замінити 1 жетон будь-якого вміння в спільному запасі на 1 .



► МІЯ РОБЕРТС, КОЛИШНЯ ПСИХОЛОГІНЯ

Витратьте 1 зі спільного запасу, щоб вилучили жетон з плитки іншого детектива.



► КРІС СТОУН, КОЛИШНІЙ ПРИВАТНИЙ ДЕТЕКТИВ

Ви можете виконати дію «Опрацювати зачіпку» з уже розіграною картою, що лежить праворуч від ігрового поля. Витратьте 1 зі спільного запасу жетонів і вказаний на карті зачіпки жетон вміння, щоб опрацювати цю зачіпку. Іноді через нові факти ви можете змінити свою думку й повернутися до начебто неважливої зачіпки.

► КОНСУЛЬТАНТИ

Залежно від кількості гравців вам допомагатимуть від 0 до 4 консультантів. На початку гри зберіть усі жетони вмінь консультантів і додайте їх у спільний запас.



► СЮЖЕТНІ КАРТИ

Сюжетні карти — це зачіпки, які стосуються не поточної справи, а загального сюжету. Натрапивши на таку зачіпку, ви отримаєте вказівку додати карту з номером XXX у справу номер Y. Можливо, ця інформація ніяк не допоможе вам у поточному розслідуванні, але вона точно має значення для сюжету кампанії.

Отримавши вказівку додати сюжетну карту в колоду однієї з наступних справ, візьміть відповідну сюжетну карту й, не читаючи її, покладіть у зіп-пакет цієї справи (у коробці ви знайдете зіп-пакети для справ II-V).



► ВАЖЛИВО:


- Не читайте сюжетну карту, коли берете її. Дочекайтеся початку відповідної справи.
- Якщо ви взяли сюжетну карту, це зазвичай свідчить про те, що розслідування рухається в неправильному напрямі. Утім, такі карти дають вам більше інформації про загальний сюжет кампанії.

► КІНЕЦЬ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК ОЧОК

На розслідування кожної справи детективи мають обмежений час (наприклад, 3 дні). Розслідування завершується о 4:00 PM (або пізніше, якщо ви вирішите працювати понаднормово) останнього дня. Після того як ви припините роботу й завершите цей день, ви повинні увійти в базу даних «Антареса» й вибрати розділ «Підсумковий звіт». Щоб скласти цей звіт і пояснити всі обставини справи, ви повинні відповісти на низку запитань. Підсумковий звіт поділений на дві частини: у першій вам треба відповісти на основні запитання, пов'язані з поточним розслідуванням, а в другій — на додаткові запитання, пов'язані із загальним сюжетом кампанії. Обговорюйте разом кожне запитання і вирішуйте, як відповісти на нього.

Відповідайте на запитання, керуючись висновками, які ви зробили протягом розслідування і після його завершення. Ви не знайдете прямих відповідей на картах. Усі висновки ви повинні зробити самі!

Щоб успішно завершити розслідування, треба набрати певну кількість очок.

- **Найбільше очок гравці здобувають за правильні відповіді на основні запитання.**
- **За правильні відповіді на додаткові запитання гравці здобувають менше очок.**
- **Гравці автоматично здобувають додаткові очки за кожен відповідний доказ, який вони внесли в базу даних «Антареса» (це дає більше очок, ніж за додаткові запитання, але менше, ніж за основні запитання).**
- **Крім того, гравці повинні ввести кількість отриманих протягом розслідування жетонів стресу. За кожен  ви втрачаєте 1 очко.**

Після того як ви завершите звіт, база даних «Антареса» автоматично порахує ваш підсумковий результат, а потім повідомить, чи змогли ви розкрити справу. Якщо ви перемогли — вітаємо, чудова робота!

У разі поразки ви можете або розслідувати поточну справу знову, або перейти до наступної справи. Щоб повторити розслідування, поверніть усі зіграні карти в колоду справи. Якщо ви хочете розпочати нове розслідування, покладіть усі незіграні карти з колоди поточної справи в коробку. Усі зіграні карти зачіпок покладіть у спеціальне місце в коробці. У будь-якому разі скиньте всі жетони зі спільного запасу й візьміть нові жетони, як описано в розділі «Приготування до справи».

► ВАЖЛИВО:

- **Не читайте карти зачіпок, які залишилися в колоді після завершення розслідування!**
- **За кожен відповідь «Я не знаю» ви отримуєте 0 очок.**
- **За кожен неправильну відповідь ви втрачаєте 1 очко.**
- **Майже неможливо набрати максимальну кількість очок за розслідування (бо зазвичай вам доводиться працювати понаднормово).**

► ТВОРЦІ ГРИ

АВТОР ГРИ: Ігнацій Тшевічек
СЮЖЕТ ГРИ: Пшемислав Ример, Якуб «Дракон» Лапот
ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН: Єва Косторж, Рафал Шима, Аґа Якімець
РЕДАКТОРИ АНГЛОМОВНОГО ВИДАННЯ: Люк і Зара Отфіновські, Вінсент Сальзілло
КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: Гжеґоґж Полевка



© 2020 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów,
Польща. Усі права застережено.

Будь-яке копіювання і публікація правил гри, компонентів гри або ілюстрацій без дозволу Portal Games заборонені.

Сюжет, усі імена, персонажі та події цієї гри повністю вигадані.
Усі збіги з реальними особами (живими чи померлими)
або подіями абсолютно випадкові.

► УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: Олександр Ручка
ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА: Алла Костовська
ПЕРЕКЛАДАЧ: Сергій Лисенко
РЕДАКТОР: Святослав Михаць
ДИЗАЙН І ВЕРСТКА: Артур Патрихалко



© 2023 GEEKACH GAMES
Україна, 46400, Тернопіль, вул. Об'їзна 22
www.geekach.com.ua
Усі права застережено.



ДЕПАРТАМЕНТ ПОЛІЦІЇ

▶ РОЛІ ГРАВЦІВ

У цій грі ви вибираєте персонажів, за яких гратимете. Однак крім цього, я пропоную вам розподілити між собою обов'язки в команді. Тестуючи гру, ми побачили, що гравцям буде простіше розслідувати справу, якщо вони виконуватимуть такі ролі:

▶ ПРОТОКОЛІСТ

«Дайте мені ще один аркуш паперу. Ні, ліпше цей, більший...»

Ви відповідаєте за ведення всіх нотаток, малювання схем, стеження за зв'язками між персонажами й таке інше. Протягом розслідування раніше отримана інформація набуває сенсу, тому протоколіст повинен перевіряти, оновлювати її та зіставляти нові докази зі старими.

▶ ТЕХНІК

«Я хочу перевірити це в базі даних...»

Ви відповідаєте за пошук інформації в інтернеті, коли бачите підкреслені слова з відповідним символом у тексті. Також саме ви створюєте обліковий запис у базі даних «Антареса», входите в систему, відкриваєте потрібні розділи, знаходите потрібну інформацію і вводите виявлені командою сигнатури.

▶ НАВІГАТОР

«Мені здається, це було на карті номер 203, коли той хлопець сказав щось про зелене авто. Зараз перевірю...»

Ви відповідаєте за організацію всіх карт зачіпок на столі та за узгодження описаних фактів. Ви стежите, які карти зачіпок уже були розіграні, а які команда ще не дослідила. Ви знаєте, які карти зачіпок команда опрацювала, а які ще ні.

▶ ЩЕ БІЛЬШЕ ДЕТЕКТИВІВ

Подобаються детективні історії?

- ▶ Шукайте додаткову 6-ту справу за посиланням:
www.geekach.com.ua/detektyv.-suchasne-rozsliduvannia

Продовжуйте розслідування з іншими іграми від Geekach Games!



▶ ОПОВІДАЧ

«Я прибув у лабораторію о 9:15. Швидко знайшов, де припаркуватися, і відразу кинувся в будівлю...»

Ви відповідаєте за створення цікавої історії. Ви читаете всі карти вголос, артистично озвучуєте діалоги та додаєте атмосферності, допомагаючи гравцям зануритися в історію.

▶ ПЕРЕВІРЯЛЬНИК

«Це неможливо! У мене записано, що він народився в 1954 році. На той момент йому виповнилося лише шість років! Це точно не наш хлопець...»

Ви відповідаєте за незначні деталі, про які можна забути через великий обсяг інформації. Групи крові, дати, адреси, імена, родинні зв'язки... У цій грі чимало даних. Перевіряти всі факти — ваш обов'язок. Ви відстежуватимете все це, позначаючи дати на треку часу, нагадуючи своїм колегам, що хтось, наприклад, мав руде волосся, або, скажімо, підозрюваний був високим блондином.

▶ НЕХАЙ ВИСЛОВЛЯТЬСЯ ВСІ

Як і в усіх кооперативних іграх, один гравець може тягнути ковдру на себе й вирішувати все за інших. Я хочу закликати всіх детективів бути активними, не соромитися висловлювати свої думки та версії. Слухайте припущення інших і вирішуйте разом, у якому напрямі продовжувати розслідування. Влаштовуйте обговорення та дебати. Разом у вас більше шансів розкрити злочин. Якщо один гравець домінуватиме в команді, це не тільки суперечитиме духу гри, а й може завести розслідування в глухий кут, призвести до арешту невинного персонажа та до поразки в грі. Тож нехай висловлюються всі! Поважайте їхні думки та обговорюйте їхні теорії. А потім вирішуйте разом, яку зачіпку дослідити наступною.

▶ СЛІДКУЙТЕ ЗА НАМИ!

- ▶ САЙТ: www.geekach.com.ua
- ▶ ПОШТА: info@geekach.com.ua
- ▶ TELEGRAM: t.me/geekach
- ▶ YOUTUBE: www.youtube.com/GeekachGames
- ▶ INSTAGRAM: www.instagram.com/geekachshop
- ▶ FACEBOOK: www.facebook.com/geekach

**ТІЛЬКИ
УПОВНОВАЖЕНИЙ
ПЕРСОНАЛ**

МІСЦЕ ЗЛОЧИНУ

**ТІЛЬКИ
УПОВНОВАЖЕНИЙ
ПЕРСОНАЛ**

Детективи! Система «Антареса» містить онлайн базу даних, за допомогою якої ви зможете отримати доступ до різноманітних файлів, проаналізувати докази та скласти підсумковий звіт. База даних зберігатиме історію всіх ваших переглядів. У разі потреби ви завжди зможете повернутися назад і ще раз перевірити дані.

▶ ПЕРЕД ПОЧАТКОМ ГРИ

Зайдіть на сайт ANTARESDATABASE.COM. Увійдіть або натисніть «ЗАРЕЄСТРУВАТИСЯ», щоб безплатно створити новий обліковий запис.

Для кожної команди гравців потрібен лише один обліковий запис. Кілька користувачів можуть використовувати цей обліковий запис одночасно.

Увійшовши в систему, виберіть кампанію та справу, яку ви збираєтеся розкрити. Переконайтеся, що вибрана справа відповідає колоді справи, яку ви використовуєте.

Меню ліворуч (або вгорі, якщо ви використовуєте мобільну версію сайту) містить чотири основні розділи системи «Антареса»:

- ▷ БАЗА ДАНИХ
- ▷ СИГНАТУРИ
- ▷ ДОПОМОГА
- ▷ ПІДСУМКОВИЙ ЗВІТ

▶ БАЗА ДАНИХ

«БАЗА ДАНИХ» — це розділ, у якому ви можете знайти інформацію, позначену символом «@». Це дані поліції, ФБР, Міністерства оборони або федеральних розвідувальних служб. Уся ця інформація розділена на чотири категорії — **ОСОБОВІ СПРАВИ**, **ФАЙЛИ**, **ДОПИТИ** та **ІНШЕ**.

▶ ОСОБОВІ СПРАВИ

Позначають ключовим словом «ІМ'Я@» та іменем і прізвищем після нього (наприклад, ІМ'Я@ДжонСміт). Усі ці дані містяться в категорії «Особові справи» бази даних «Антареса». Щоб подивитися особову справу певного персонажа, виберіть тип «ІМ'Я» і введіть ім'я та прізвище відповідної особи.

▶ ФАЙЛИ

Позначають ключовим словом «ФАЙЛ@» і номером після нього (наприклад, ФАЙЛ@001). Це можуть бути матеріали справ, поліційні звіти та інші важливі документи, що зберігаються в базі даних «Антареса». Щоб подивитися певний файл, виберіть «ФАЙЛ» і введіть його номер.

▶ ДОПИТИ

Позначають ключовим словом «ДОПИТ@» і номером після нього (наприклад, ДОПИТ@002). Це можуть бути протоколи допитів, стенограми розмов, записи свідчень та інші подібні дані, що зберігаються в базі даних «Антареса». Щоб подивитися певний допит, виберіть «ДОПИТ» і введіть його номер.

▶ ІНШЕ

Позначають ключовим словом «ІНШЕ@» і номером після нього (наприклад, ІНШЕ@003). Це різноманітні дані, інформація та додаткові докази, що зберігаються в базі даних «Антареса». Щоб подивитися таку інформацію, виберіть «ІНШЕ» й введіть відповідний номер.

▶ СИГНАТУРИ

«СИГНАТУРИ» — це розділ, де зберігаються всі сигнатури, зібрані протягом вашого розслідування. Введіть у форму 12-значну сигнатуру з урахуванням реєстру символів. Переконайтеся, що ви правильно ввели всі символи. Система автоматично розпізнає тип сигнатури й видасть короткий опис. Ви також можете додати свій власний опис сигнатури (наприклад, «відбитки пальців з ножа на карті #108»). Ви завжди маєте доступ до всіх введених вами в систему сигнатур. Сигнатури поділяються на три категорії — дактилоскопія (СД), ДНК (СДНК) і матеріали (СМ). У базі даних зберігаються перевірені відбитки пальців, зразки крові, волосся, бруду та багато інших типів доказів. База даних «Антареса» може зіставляти отримані докази з наявною інформацією, а також порівнювати дані різних осіб, надаючи вам цінну інформацію, яка навіть може стати приводом для арешту.

(Див. «Порівняння доказів» у розділі «Інші правила» в книжці правил).

▶ ДОПОМОГА

«ДОПОМОГА» — це розділ, де докладно пояснюється, як працювати в базі даних «Антареса». Тут наведені фрагменти з правил гри. Якщо ви не знайдете там відповіді на ваші запитання, то можете зв'язатися з нами одним зі способів, перелічених у розділі «Контакти».

▶ ПІДСУМКОВИЙ ЗВІТ

У цьому розділі ви складаєте підсумковий звіт, коли завершуєте поточну справу. Перейдіть у цей розділ, якщо сплинув час, якщо кількість жетонів стресу перевищила ліміт або якийсь інше правило вказує вам завершити справу. Складаючи підсумковий звіт, вибирайте варіанти, які, на вашу думку, відповідають на поставлені запитання. Коли ви все закінчите, система автоматично визначить ваш результат і покаже вам епілог справи.

СТОРІНКА «БАЗА ДАНИХ»



СТОРІНКА «СИГНАТУРИ»



СТОРІНКА «ПІДСУМКОВИЙ ЗВІТ»



ШТАБ-КВАРТИРА «АНТАРЕСА», ВІДДІЛЕННЯ В ОГАЙО, 13 ЛЮТОГО, 8:00 AM EDT

Одну зі стін просторої конференцзали займає величезний екран. На ньому, наче дзеркальне відображення, такий самий зал, тільки за 500 миль звідси. На чолі стола в «дзеркальній» залі сидить сивий літній чоловік на інвалідному візку. Десь п'ятнадцять хвилин він обговорює якісь питання з керівниками інших відділень. Нарешті він згадує про вас.


— Дозвольте представити вам наше нове відділення у Клівленді. Воно займеться нашими інтересами на Середньому Заході. Передаю слово директорці Ровленд.

— Дякую, директоре Делавер, — променисто всміхаючись, каже ваша начальниця Олівія Ровленд. — Учора в місцевий відділок поліції зателефонував такий собі Джон Смітті. Він повідомив, що знайшов тіло жінки в будинку № 602 за Донв'ю-стріт. Він побачив, що двері в будинок відчинені навстіж, зазирнув усередину й набрав 911. За цією адресою виїхали наші колеги з поліції. Вони підтвердили свідчення очевидця. Місце злочину оточене, з самого ранку там працюють криміналісти. Згідно з першими висновками, жертву вбито пострілом з пістолета.

Цікаво, що кілька років тому в цьому ж будинку сталася пожежа, у якій загинула подружня пара, а їхня донька зникла за загадкових обставин. Справа викликала великий резонанс, але вже через кілька днів газети перестали про неї писати й більше не згадували. Саме тому розслідування доручили «Антаресу».

▶ ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Розмістіть фішку часу на поділці «9:00 AM».

Додайте 3  у спільний запас.

▶ МЕТА РОЗСЛІДУВАННЯ

Дізнатися, хто вбив жінку. З'ясувати мотив злочину.

▶ ОБМЕЖЕННЯ ЧАСУ

Ви маєте 3 дні, щоб розслідувати справу й скласти підсумковий звіт.

▶ ДОПУСТИМИЙ РІВЕНЬ СТРЕСУ

Це розслідування завершиться, якщо ви матимете 3 жетони стресу.

НОВІ
ЗАЧІПКИ

▶ НОВІ ЗАЧІПКИ

- ▶ Допит Джона Смітті — **#601, виїзд**
- ▶ Огляд місця злочину — **#602, виїзд**
- ▶ Звіт про розтин жертви — **#603, суд**
- ▶ Звіт криміналістів із місця злочину — **#604, лабораторія**

A collage of images including a floor plan, a basketball game, a satellite map, and a red string. A yellow sticky note is pinned to the collage with a red pushpin. The text on the sticky note is in red and black. The background images include a floor plan with dashed lines, a basketball game in progress, a satellite map showing a city street grid, and a red string running diagonally across the collage.

СПРАВА VI

Передмістя

*Сюжет, усі імена, персонажі
та події цієї гри повністю вигадані.*

*Усі збіги з реальними особами
(живими чи померлими)
або подіями абсолютно випадкові.*



Цього року в Клівленді ще не було гарної погоди. Місяць лютий видався не тільки холодним, а й похмурим. Ви швидко добігаєте від стоянки до кафе й заходите всередину. Вас огортає тепло та запах свіжозмелених зерен. Ви замовляєте чашку кави, сідаєте за столик біля вікна й гортаєте новини на телефоні, очікуючи Смітті. Через кілька хвилин разом з холодним лютневим повітрям у кафе заходить молодий чоловік у светрі з логотипом Бетмена. Він стривожено озирається. Зустрівшись поглядом з вами, він підходить до вашого столика, сідає і бурмоче собі під ніс: «Добрідень». Ви відразу переходите до діла:

— *Навіщо ти зайшов у той будинок?*

Він мовчки дивиться у вікно.

— *Навіщо ти зайшов у той будинок? — терпляче повторюєте ви. — Ти щось там шукав? Це ти її вбив?*

— *Ні, ви що! — вигукує він. — Я ж не ідіот.*

— *Тоді що там трапилося?*

► Прочитайте ДОПИТ@601



запитати його, що він знає про цей район і про місцевих жителів



#602

ВІЇЗД



2 год

Ви паркуєтеся біля будинку № 602 на Донв'ю-стріт. Двір перед ним занедбаний. Сама будівля видається крихітною на тлі великих сусідських будинків. Рама одного вікна обвуглена. Ви згадуєте, що директорка Ровленд розповідала про пожежу. Навпроти будинку стоїть голова відділу криміналістів, гидливо витираючи черевики об траву. Побачивши вас, він махає рукою.

— Срана робота, — посміхається він, указуючи собі під ноги. — Скоро підїде ще одна група криміналістів, вони заберуть решту речдоків на аналіз, тому у вас не так багато часу, щоб оглянути це місце. Тільки акуратно, не наслідіть.





Зазвичай звіт судмедексперта для поліції та «Антареса» треба чекати доволі довго. Однак якщо судмедексперта трохи поквапити, можна отримати попередні результати вже через кілька годин.

Ви під'їжджаєте до будівлі суду, проходите через металодетектор, обмінюєтеся парою слів з охоронцями й спускаєтеся в підвал, де розташований кабінет доктора Пайна, консультанта «Антареса».

У кабінеті доктора прохолодно. Пайн тримає в руках віддруковану першу версію звіту. З виразу його обличчя ви розумієте, що там нічого цікавого. Може, більше деталей з'явиться в детальному звіті, але й чекати доведеться довше.

Ви вирішуєте прочитати віддрукований документ.

► Прочитайте ФАЙЛ@603



обговорити звіт з доктором Пайном





Перший набір найважливіших речових доказів, знайдених на місці злочину, уже в лабораторії. Експерти проводять аналізи. Додаткові результати з'являться пізніше, коли закінчить працювати друга команда криміналістів.

Ви підіймаєтеся на шостий поверх, проходите через скляні кабінки відділу криміналістики й заходите в лабораторію. Шість комп'ютерів зустрічають вас рівним блакитним світлом. Ви крокуєте до найближчого з них і вибираєте в меню «Звіт криміналістів». Ввівши номер справи та особистий код доступу, ви відправляєте файли всім своїм колегам в «Антаресі», а також видруковуєте їх для себе.

Виходячи з лабораторії, ви проходите повз двох детективів з іншої команди «Антареса». Вони так захоплено обговорюють якусь справу про вкрадений годинник, що навіть не помічають вас.

Зайшовши в ліфт, ви починаєте читати звіт.

► Прочитайте ФАЙЛ@604



Ви стукаєте у двері будинку Роуз Флаверс, сподіваючись, що вона вдома.

На щастя, вам відчиняють доволі швидко. Роуз Флаверс, жінка років п'ятдесяти, запрошує вас пройти у вітальню. Там ви починаєте розпитувати її. Ви дізнаєтеся, що Роуз добре знала сусідів і що вона часто спілкувалася з Сюзанною Новак.

— Така гарна дівчина... Шкода, що вона зустріла цього мерзотника?

— Мерзотника? Це ви про кого?

— Як це про кого? Про Тома Ричардса, спортсмена!

— Вони були знайомі? Ви впевнені?

— Звісно! Коли вона жила тут, ну, до пожежі, я іноді бачила, як вона сідала в його автівку. Я намагалася відмовити її, але вона навіть слухати не хотіла. Сюзанна не тямилася від нього, і Ричардс користувався цим. Він боявся тільки того, що про цей роман дізнається його дружина Меліса.

— А вона дізналася?

— Сюзанна думала, що ні... Але напевне не можна сказати.

Роуз Флаверс явно не в захваті від цієї особи — її обличчя скривилося від однієї згадки про місис Ричардс. Ви дякуєте жінці та залишаєте про всяк випадок свою візитівку.



Розпитати місис Флаверс про зникнення Сюзанни





На щастя, зараз у місті немає заторів. Ви швидко добираетесь до лабораторії. Ліфт теж не доводиться чекати — ви відразу підіймаєтесь на сьомий поверх, де працюють спеціалісти з балістики.

Ви кладете пістолет у спеціальний контейнер і чекаєте. Через п'ять хвилин ваш пакет забирає неголений лаборант, від якого тхне тютюновим димом.

Ви надягаєте лабораторний халат і йдете за ним. Ви хочете якнайшвидше отримати результати. Ви гадаєте, що ваша присутність може послужити стимулом.

Нарешті попередні аналізи завершені. Ви чекаєте біля принтера й хапаєте ще теплий лист звіту.

Пістолет: «Sig Sauer P938», калібр 9 мм.

Власник: Том Ричардс

Пістолет придбано 17 березня 1998 року в магазині «Стрілецька зброя Мармака».

За останні сім днів з пістолета стріляли один раз. Усі кулі, крім однієї, у магазині. Пістолету надано статус речового доказу, він залишиться в лабораторії для подальших аналізів.

СМ: AST76T-RTW42H

З пістолета зняті відбитки пальців, але їх практично неможливо розпізнати:

СД: xxxxZx-x4xxxZ



#607

ВІЇЗД



1 год

Будинок № 607 на Донв'ю-стріт виглядає чистим і доглянутим. На жаль, вдома нікого немає. Ви заходите в базу даних «Антареса», знаходите номер Роберта Докса, що проживає за цією адресою, і дзвоните йому.

З розмови ви дізнаєтеся, що він та його дружина працюють у міській адміністрації. Вони їдуть на роботу о 7:00 AM разом, по дорозі завозять сина до школи. Ніхто з них не міг чути постріли або когось бачити.

— Після того як сталася пожежа, у цьому будинку ніхто не жив, ніхто не намагався його викупити та відремонтувати. Іноді в ньому збирається всіляка наволоч. Мій син Патрик кілька разів бачив, як хтось заходив усередину через задні двері. Ми повідомляли в поліцію, але вони відмахнулися. Здається, останні кілька днів там знову хтось був. Ми сказали Патрику, щоб він тримався якнайдалі від паркану.





1 год

Том Ричардс приходить на зустріч хвилина у хвилину. На ньому спортивний костюм із символікою «Клівленд Кавальєрс». Ви запрошуєте його до конференц-зали й запускаєте систему «Антареса».

— Ви стверджуєте, що 12 лютого, з 8 до 9 АМ, ви прямували на роботу на «Квікен-Лонс-арену» 📶. Коли ви доїхали, було майже 9. Усе було так?

— Не зовсім. Я потрапив у затор, тому під'їхав до арени трохи пізніше, десь о 9:30 (СРС).

— Ви знали Сюзанну Новак?

— Так, вона дочка наших сусідів. Тобто колишніх сусідів. Ці люди загинули в тій пожежі... (СРС).

— Ви контактували з Сюзанною Новак з дня її зникнення?

— Ні. Чому це раптом? (ВРС)

— Це просто питання. Не хвилюйтеся так.

— Не хвилюватися, кажете... Цій нишпорці Катлі тільки й треба, що причепитися до моїх слів, а потім нашкодити мені.

— Ви про Мері Катлу, журналістку? Заспокойтеся, ми нічого не повідомлятимемо пресі. Поки що....

Ви витримуєте паузу.





Родина Бунів мешкає в будинку № 609 на Дон-в'ю-стріт. Вас дивує, що місис Бун доглядає за газоном у таку паскудну погоду.

— Вас можна на хвилинку, мем?

— Я вже говорила з поліцією. Я не чула пострілів. Я нічого не знаю. Я не знайома з людьми, які жили в тому будинку. Я поселилася тут два роки тому. Я вже все розповіла. Більше нічого не знаю.

— І, звісно, 12 лютого ви не бачили нічого дивного?

— Абсолютно нічого, — відповідає місис Бун, хитаючи головою. — Кажу вам, це був звичайнісінький день. Ну, хіба що ця божевільна Меліса Ричардс знову почала бігати. Я зіткнулася з нею того ранку, повертаючись додому. Вона ледь дихала і була червона як рак. Я гадала, що вона у кращій формі. Справді божевільна.

— Що ви маєте на увазі?

— Саме те, що кажу. Мій зять працює в держклініці в психіатричному відділенні, так він бачив, як вона приходила туди на якісь тести. Кажу вам, вона божевільна.



1 год

Ви сидите перед екраном, міркуючи над тим, як підтвердити, що Том Ричардс справді був на грі 16 червня 2015 року. Варіант із камерами ви вже відкинули: менеджер «Квікен-Лонс-арени» повідомив телефоном, що записи видалили ще два роки тому. Однак вам порадили запитати в розповсюджувача квитків. Водночас один комп'ютер шукає кадри з Ричардсом у записах трансляцій спортивного телеканалу, а другий — фотографії того дня у твіттері. Річардс міг засвітитися будь-де.

Скориставшись порадою, ви телефонуєте в компанію, яка займалася продажем квитків і взагалі питаннями пропуску глядачів. Вам відповідає жінка. Вона не знає, чи є якась інформація від 2015 року, тому з'єднує вас з іншим працівником. Вас перемикають кілька разів, і щоразу на тому кінці чується усе молодший голос. Коли ви чуєте голос, що, мабуть, належить старшокласнику, то готові вже кинути трубку.





1 год

Іноді детективам доводиться йти навпомацки, опрацьовуючи навіть ненадійні зачіпки. Це якраз один з таких випадків. Ви вивчаєте сайт компанії «Приборкання вогню». У будь-якому разі в будинку Ричардсів справді були проблеми з вентиляцією та каміном. Бувши зіркою спорту, Том Ричардс тоді влаштував великий скандал. Відділ зв'язків з громадськістю зреагував не найкращим способом, і репутація компанії зазнала удару.

Ви берете телефон і набираєте номер. Вам відповідає втомлений від життя чоловік середнього віку.

— *Майк Джерард, «Приборкання вогню», чим можу допомогти?*

— *Вітаю, я хочу дізнатися про проблеми з каміном, які трапилися три роки тому в районі, де мешкає Том Ричардс.*

— *Відчепіться від мене, шляк би вас трафив!*





2 год

Поліціанти знайшли цього чоловіка не відразу. Утім, і довго шукати не довелося — усе-таки не голова картелю, а звичайний вуличний дилер. Під час затримання він вештався біля школи. Це був досвідчений дилер. З собою товару він не мав.

Ви дивитеся на нього через непроникне скло. Він спокійно сидить у кімнаті, поки йому машинально зачитують права. Трохи почекавши, ви починаєте допит.





1 год

Том Ричардс входить у кімнату для допитів агентства «Антарес». Він блідий як смерть. Перед ним, як і перед вами, висять екрани. На одному змінюються фотографії з місця злочину, на другому — фотографії, зроблені після пожежі, а на третьому — фотографії з фіналу НБА 2015 року.

Ви починаєте допит.



#614

ДЕПАРТАМЕНТ ПОЛІЦІЇ



1 год

У цю пору року вестибюль поліцейного відділка покритий шаром бруду й талого снігу з вулиці. Ви тут ненадовго. Ви хочете лише ознайомитися зі звітом про пожежу, що сталася в будинку № 602 на Донв'ю-стріт у 2015 році.

► Прочитайте ФАЙЛ@614



Ви домовляєтеся зустрітися з Семюелем Кроппером, командиром пожежної бригади. Ви займаєте столик у невеликому кафе навпроти парку й замовляєте каву. Через десять хвилин приходить широкоплечий смаглявий чоловік, віком за п'ятдесят. Він кидає вимокле пальто на спинку стільця і сідає навпроти вас.

— Як ви пам'ятаєте, я розслідую справу, пов'язану з пожежею на Донв'ю-стріт. Чоловік і дружина загинули, задихнувшись димом, а їхня донька зникла. Ви займалися гасінням пожежі.

— Так, того дня ми всією бригадою дивилися гру, уболівали за наших, усе-таки фінал НБА. Незабутнє видовище. Усі містяни були прикуті до екранів. Здавалося, того дня навіть злочинці взяли вихідний.

— Говорили, що подружжя отруїлося чадним газом. Що ніхто не підпалював будинок і не утримував їх усередині.





Будинок № 616 на Донв'ю-стріт впадає в око своїми розмірами й доглянутим фасадом. Коли ви підходите до дверей і стукаєте, зсередини долинає собаче гавкання. Вам відчиняє жінка середнього віку в спортивному костюмі. У неї під ногами в'ється невеличкий песик, вишкірюючи на вас зуби. Ви кажете, що хотіли б поставити кілька запитань про вбивство у сусідньому будинку.

— Ми маємо інформацію, що в момент убивства вас не було вдома, — кажете ви, поглядаючи у звіт поліції.

— Після того як мій чоловік поїхав на роботу, я вирушила на пробіжку. Я повернулася після дев'ятої години.

— Значить, ви не чули пострілів?

— Ні.

— Ви не помічали нічого підозрілого вранці?

— Ні, усе було як завжди.

— Ви бігаєте сама? Хтось може це підтвердити?

— Я бігаю там, за будинком, — вона підходить до вікна та розсуває штори. — Дивіться, вікна виходять на поле, там нічого немає, тільки сніг і бруд. Утім, того дня я зустріла одну людину. Ми перетнулися з Бетті Бун з 609-го будинку. Вона може підтвердити. А що, мене в чомусь підозрюють?

— Вам нема про що турбуватися, ми просто розпитуємо місцевих жителів. Дякую за інформацію. Якщо згадаєте щось іще, будь ласка, зателефонуйте нам.

Ви даєте жінці візитівку й ідете до виходу, намагаючись не наступити на її песика.



запитати, чи вона має в будинку зброю





— Хто вам наказав?

— Мер. Тоні Мілос. І зять Дена Гілберта ☹, місцевого багатія. Я не зміг зібрати свідчення. Свідків або не було вдома, або вони говорили неправду з якихось причин. Узяти хоч ту жіночку, Мелісу, курва, Ричардс... На допиті звивалася, як вуж, а я не міг нічого вдіяти. Вона не могла навіть точно сказати, дивилася ту гру чи ні. Спершу казала, що вигулювала собак, але потім згадала, що залишилася вдома, бо в неї нібито розболілася голова. Господи, ці собаки, у неї ціла зграя, сруть усюди. Ще ми робили ставки на те, коли від неї піде чоловік... Здавалося, що вона була готова кинутися на кожного зустрінного.

— У неї був роман на стороні?

— Мені звідки знати? У мене було два трупи, судмедексперт, який стверджував, що вони померли внаслідок отруєння чадним газом, і мер, який наполягав, щоб я зайнявся важливішими справами. Розпитайте сусідів. Кажуть, що сусіди завжди все знають, хіба не так?



запитати про місце злочину



НОВІ
ЗАЧІПКИ

- ▶ Досьє на Тоні Мілоса — **ІМ'Я@ТоніМілос**
- ▶ Досьє на Мелісу Ричардс — **ІМ'Я@МелісаРичардс**



Мері Катла погодилася зустрітися в одному кафе в центрі міста. Коли ви приїжджаєте, журналістка вже п'є каву й щось дивиться в ноутбуці. Ви підходите до столика. Вона всміхається вам і закриває ноутбук. Вона вдягнена у спортивному стилі, а її сиве волосся зав'язане у хвіст.

— Чим я можу вам допомогти? — питає вона.

— Мені потрібна інформація про Тома Ричардса. Його ім'я фігурувало у справі про пожежу в червні 2015 року. Ви пам'ятаєте?

— Так, його сусіди загинули, поки тривала гра. Сумна історія.

— Я прочитав його досьє та його свідчення. Ви можете до цього щось додати?

— Він цікава людина. Як і будь-яка молода зірка спорту, він вів розкішний спосіб життя. Його часто бачили разом з міською елітою, зокрема з мером і великими підприємцями. Він мав дружину, але бігав за кожною спідницею. Так було до фіналу, у якому його команда зазнала поразки. Після того його ніби підмінили. Тома Ричардса начебто більше не тішили ані гроші, ані слава, ані жінки. Він продовжував виходити на люди, але завжди разом з дружиною.



#619

ВІЇЗД






2 год

Територія, яку займає держклініка, більша ніж деякі провінційні містечка. У величезній будівлі ви ледь знаходите психіатричне відділення. Майже всі тут зайняті пацієнтами або представниками фармацевтичних компаній. На щастя, у відділенні працюють люди, яких поліція зазвичай залучає до різних справ. Через пів години вам нарешті допомагають знайти зятя місис Бун. Ви питаєте його про Мелісу Ричардс. Вам пощастило: Меліса Ричардс не була його пацієнткою, тому він не зобов'язаний зберігати лікарську таємницю. Однак він не має доступу до результатів тестів, які вона проходила.

Він розповідає, що Мелісу обстежували в цій клініці багато років тому. Вона була важким підлітком, типовою «принцесою», яка заїдалася з іншими школярами, ображала й принижувала їх. Юна Меліса дивилася на всіх зверхньо, але їй усе сходило з рук, бо вона була красунею і дуже дбала про свій зовнішній вигляд.

НОВІ
ЗАЧІПКИ

► Витратити 1  та 1  зі спільного запасу, щоб отримати доступ до медичної картки Меліси Ричардс 



2 год

Ви домовляєтеся зустрітися з Джеймсом Люктауном у кафе недалеко від відділка поліції. Цей невисокий худорлявий чоловік зовсім не схожий на колишнього копа. Однак він відразу розвіює ваші сумніви, замовивши каву та пончик. Старих звичок так просто не позбудешся.

— Ви розслідували справу про пожежу на Донв'ю-стріт у 2015 році, чи не так?

— Так, це був я. Добре пам'ятаю той день, 16 червня 2015 року. Вирішальний день для «Кавальєрс»... І такий трагічний. Мало того що поразка, так ще й пожежа з двома трупами. Вони отруїлися чадним газом. Через два дні мені наказали закрити цю справу.

► Прочитайте #617

#621

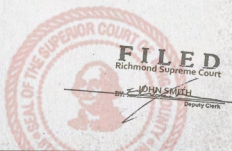
СУД



1 год

Як завжди, ви проходитье всі стандартні етапи, щоб потрапити в будівлю суду: стоянка, охорона, лабіринт коридорів. Нарешті ви добираєтеся до архіву, залишаєте запит і чекаєте. Документи приносять доволі швидко.

► Прочитайте ФАЙЛ@621

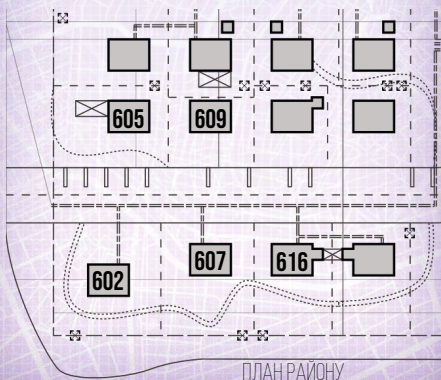




1 год

З вікон будинку № 602 на Донв'ю-стріт видно кілька інших сусідніх будинків. Ви заходите в систему й робите запит на інформацію про цей район.

Майже миттєво система «Антареса» надає вам детальну мапу.



НОВІ
ЗАЧІПКИ

- ▶ Розпитати сусідів з будинку № 605 на Донв'ю-стріт — **#605, віїзд**
- ▶ Розпитати сусідів з будинку № 607 на Донв'ю-стріт — **#607, віїзд**
- ▶ Розпитати сусідів з будинку № 609 на Донв'ю-стріт — **#609, віїзд**



1 год

Двоє поліціантів садять Джерарда на стілець у кімнаті для допитів.

— Дякую, можете йти, — кажете ви поліціантам, і вони виходять. — Містере Джерард, ми ведемо серйозне розслідування. Поліція припустилася помилки, не звернувшись до вас ще тоді. Ви тут, щоб виправити це непорозуміння. Будь ласка, розкажіть свою версію.

Містер Джерард робить кілька глибоких вдихів і починає розповідь.

— На той момент моя компанія була новачком на ринку. Грошей у неї було вкладено чимало. Я рвав дупу вдень і вночі. Наша найкраща модель просто не могла дати збій, якщо її навмисне не пошкодити. Однак це трапалося двічі за один місяць! Перший раз у будинку цього гравця з «Кавальєрс». Я особисто перевірів пристрій на предмет несправності. Ми поставили новий пристрій, а старий я залишив собі. Досі його зберігаю.

— А що було другого разу?

— Це взагалі якесь божевілля. Друга несправність, ще й відразу після першої. Я вліз у такі борги, що розплачуюся досі. У Новаків була та сама модель, що й у баскетболіста. У всіх їхніх сусідів теж, я ж цілу партію продав. Після пожежі всі від них відмовилися. Мене ніхто не хотів слухати. Я говорив... і зараз кажу, що пристрої не могли зламатися. Я впевнений, що хтось спеціально пошкодив їх. Однак поліціанти чхати на це хотіли. Коли справу закрили, я забрав собі другий пристрій, щоб іще раз оглянути. Повторюю, у ньому хтось копирсався, інакше пристрій був би справний.



відправити обидва пристрої
на дослідження в лабораторію





#601Б

— Перестань, Джонні. Видно ж, що ти щось замовчуєш. Ти зайшов туди не просто так. Тебе там чекав твій дилер, правда?

Джон вовтузиться на стільці. Потім починає плутано пояснювати.

— Я іноді... зустрічався там... з різними людьми (СРС). Вони нічого не роблять прямо такого... різні дрібниці... (НРС). Часом я брав у них, але зовсім трошки, для себе, просто розслабитися, відновитися (НРС). Однак у будь-якому разі я не хотів би, щоб вони дізналися... що це від мене вийшло. Ну, самі розумієте, їм не можна довіряти (НРС)

— Добре, твоє ім'я ніде не засвітиться... якщо скажеш, що це за хлопці та як їх знайти.

— Ох... здається, я про це пошкодую... але якщо вже я погодився на добровільну співпрацю... (НРС).

Ви посміхаєтеся.

— Ех, Смітті, ти такий молодий, навіть не розумієш, у що вплутався.

— То були люди Йогансона (НРС).

— Ти говориш про Стіва Йогансона? — ви знаєте цього чоловіка.

— Так... Вони шукають людей, які мають гроші та від яких не буде проблем (НРС).

— Гарзд, Джонні, дякую за інформацію. Будь на зв'язку. Не залишай місто. І поки не висувайся. Хто знає, де Йогансон має вуха.

Ви не без задоволення дивитеся на блідого від страху Смітті.

НОВІ
ЗАЧІПКИ

▶ Досьє на Йогансона —
ІМ'Я@СтівЙогансон

▶ Допитати Стіва Йогансона —
#612, штаб-квартира

#602Б

Ви заходите в будинок. Ваш погляд відразу падає на обведений крейдою силует і пляму засохлої крові на підлозі. Ви бачите камін. Підлога біля нього також обвуглена. Хтось перевернув стілець і відсунув стіл. На столі — наполовину розібрана валіза. Частина одягу лежить неподалік, на дивані. Ви надягаєте рукавички й перебираєте одяг: джинси, два светри, кілька футболок. На валізу наклеєна багажна бирка — дівчина приїхала автобусом з Мічигану три дні тому. Ви оглядаєте одну кімнату за іншою, але не знаходите нічого цікавого. Хіба що на другому поверсі, на комоді, стоїть фотографія дівчини з літньою жінкою — мабуть, з бабусею. Спершу ця кімната здалася вам хлоп'ячою, бо на стіні висіли постери баскетбольної команди «Клівленд Кавальєрс».



НОВІ
ЗАЧІПКИ

- ▶ Ознайомитися з поліційним звітом про пожежу — **#614, департамент поліції**
- ▶ Пройтися районом і допитати сусідів — **#622, виїзд**

Ви відкладаєте папери й дивитеся на Пайна.

— І це все?

— Поки що так. Це ж попередній звіт.

— Може, ви помітили щось незвичайне в результатах аналізів, але вирішили не вказувати це в першій версії звіту без додаткової перевірки?

Пайн розкладає на столі фотографії жертви, а потім указує на деякі з них.

— Ось тут можна побачити, що жертва явно намагалася захиститися. Вона боролася за своє життя. Утім, дівчина дуже худа... Якби на неї напав хтось великий, вона не змогла б чинити опір.

— Значить, убивцею могла бути жінка?

— Це дуже хиткі припущення... Однак убивцею справді могла бути жінка. Або чоловік, який не хотів завдавати дівчині фізичних пошкоджень. У будь-якому разі боротьба була... Поки не застосували зброю.

#605Б

Уже коли місис Флаверс збирається зачинити за вами двері, ви різко розвертаєтеся і несподівано питаєте її.

— Ви знаєте, де Сюзанна була всі ці роки?

— Ні. Вона тільки одного разу надіслала мені листівку, у якій написала, що в неї все добре й не варто хвилюватися. Написала, що їй треба відпочити, набратися сил, а потім вона обов'язково повернеться. Сюзанна була чутливою, тихою дівчиною. Вона уникала непростих рішень. Тому, мабуть, і поїхала після пожежі... А ще, мабуть, тому що боялася.

— Чого вона боялася?

— Що вона загине так само, як її батьки.

— Але ж її батьки отруїлися чадним газом.

— Може, так, а може, і ні. Сюзанна щось знала про цю пожежу... Тому вирішила сховатися.

— Ось як. Добре, останнє запитання. Ви тримаєте вдома зброю?

— Так, звісно.

— Яку саме?

— Старий пістолет 45-го калібру. Це мого покійного чоловіка.

— Гарзд, дякую! Більше ми вас не потурбуємо. Усього вам найкращого.

#607 Б

Родина Доксів жила в цьому районі з 1998 року. Пару років тому, у день пожежі, вони були на стадіоні. Їхня сусідка, місис Ричардс, дістала їм квитки на гру, тому що в одній з команд грав її чоловік. На жаль, того дня він не вийшов на поле через травму. Докси вдячні долі за те, що пожежники приїхали швидко та усунули займання. Інакше вогонь міг перекинутися на їхній будинок і далі.

НОВІ
ЗАЧІПКИ

► Допитати місис Ричардс — #616, виїзд

#608Б

— Ви маєте зброю?

— Так. (СРС)

— Яку саме?



— Просто пушку. Тобто пістолет. Байдуже, я все одно ним не користуюся. Мені тренер сказав купити про всяк випадок. Це було давно (НРС).

— Ви не помітили нічого незвичайного, коли прямували на роботу 12 лютого? Може, щось незвичне чи дивне?

— Ні, нічого (СРС).

На чолі Ричарда виступають великі краплі поту. Ви ще ніколи не бачили, щоб людина так сильно нервувала. Що це означає? У нього психічний розлад? Чи він щось приховує?

НОВІ
ЗАЧІПКИ

- ▶ Витратити 3  та 1  зі спільного запасу, щоб отримати ордер на вилучення пістолета Тома Ричардса для аналізу — **#606, лабораторія**
- ▶ Ознайомитися з досьє на журналістку — **ІМ'Я@МеріКатла**

#610Б

— Це просто перевірити, — чуєте ви в останню мить.

— Справді?

— Так усе ж на сервері зберігається. Що треба знайти?

— Мене цікавить, чи був хтось на ім'я Том Ричардс на «Квікен-Лонс-арені» 16 червня 2015 року.

— Одну хвилиночку, — каже вас співрозмовник.

Кілька хвилин ви слухаєте стукіт клавіш.

— Я знайшов це ім'я в базі даних. На той момент Ричардс був гравцем «Клівленд Кавальєрс». Кожному гравцеві видали персональну карту-перепустку на цю гру. Однак Ричардс свою не активував. Отже, фактично на стадіоні він не з'являвся.

Ви дивитесь результати пошуку за кадрами та фотографіями. Система нічого не знайшла.

► Вилучіть карту #608 з гри. Ви більше не зможете її прочитати.

**НОВІ
ЗАЧІПКИ**

► Допит Тома Ричардса —
#613, штаб-квартира

#611Б

Ви терпляче передзвонюєте.


— Я не хочу говорити про це! — чуєте ви в трубці.

— Містере Джерард, я не журналіст. Вас турбує ФБР. Будь ласка, заспокойтеся. Ми проводимо важливе розслідування.

— З нашого боку не було ніяких проблем. Наші сенсори працюють бездоганно. Я був там, і відразу зрозумів, що їх просто вимкнули. Але ніхто не хотів мене слухати... Усе, ідіть до дідька!

Чоловік знову обриває розмову.

**НОВІ
ЗАЧІПКИ**

► Витратити 2  зі спільного запасу, щоб допитати Майка Джерарда — **#623, штаб-квартира**

#612Б

— Містере Йогансон, за нашими даними, вас і ваших друзів часто бачили на Донв'ю-стріт. Подейкують, що ви торгуєте наркотиками. Що ви на це скажете?

— Я вже тисячу разів казав поліції: ми просто ведемо здоровий спосіб життя (НРС). У тому районі повітря якесь особливе, легке, не таке, як у місті (НРС). Звісно, я розумію, що місцевим це може не сподобатися (СРС). Однак вони за будь-яким перехожим готові стежити (НРС).

— Припустімо, що так... Ви були в будинку № 602 на Донв'ю-стріт 12 лютого?

— Ні. (НРС)

— Ви не знаєте нікого, хто міг би перебувати в тому будинку того дня?

— Може, запитаєте місцевих дітлахів? Вони люблять всюди заглядати. (НРС)

— Ви щось знаєте про вбивство Сюзанни Новак?

— Уперше про це чую (НРС). Слухайте, ну хто в здоровому глузді буде створювати собі проблеми? Мені просто подобається там зависати. Якби я реально був у чомусь винен, я б уже давно накивав п'ятами... Я можу йти? (СРС)

Ви не маєте причин його затримувати, тож вам доводиться відпустити його. Нічого, якщо Стів Йогансон знадобиться вам, знайти його знову буде не складно.

#613Б

— Ви давали свідчення, що 16 червня 2015 року були присутні на стадіоні під час гри вашої команди.

— Так (СРС).

— Ми перевірили інформацію про глядачів і з'ясували, що того дня вас там не було. Ваше алібі неможливо підтвердити. Запитаю ще раз: де ви були 16 червня 2015?

— Та був я там! Просто картку вдома забув. Мене все одно пропустили, усі на стадіоні мене знають. Яка різниця, була в мене картка чи ні? (ВРС)

— Ви стверджуєте, що забули картку того ж дня, коли в будинку Новаків трапилася пожежа. І що ви запізналися на роботу в той самий час, коли була вбита їхня донька Сюзанна?

— Слушайте... Я знаю... Знав Сюзанну. Ми дружили (ВРС). Вона писала мені за день до своєї загибелі, хотіла побачитися (НРС).

— Про це знав хтось, крім вас?

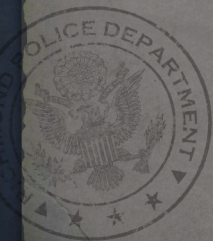
— Ні, я не думаю. (СРС)

— То «ні» чи «не думаєте»?

— Ну, в моєму телефоні іноді нишпорить дружина, вона мене вічно в чомусь підозрює (СРС).

— Це ви вбили Сюзанну Новак?

— У нас був роман!.. Нічого серйозного. Вона мені подобалася, я ніколи не скривдив би її! (СРС)



#615Б

— Саме так усе й виглядало. Ніяких ознак злочину. Ніхто в цьому не став розбиратися. До того ж кілька тижнів тому один сусід, Ричардс, теж мав проблеми з вентиляцією. Нам його дружина дзвонила. Через це компанія, що продавала ці каміни, ледь не збанкрутувала. «Приборкання вогню», так вона наче називається. Утім, я думаю, це просто збіг, просто не пощастило. У будь-якому разі через пару днів ми дізналися, що цю пожежу вважають нещасним випадком. Мері Катла, спортивна журналістка, намагалася дізнатися деталі, теж зі мною спілкувалася, але не знаю, чи вдалося їй знайти щось цікаве. А ви чого за це взялися? Дізналися щось нове?

— Здається, зникла тоді дівчина знайшлася.

— А, гаразд, хоч якісь гарні новини.

— Її вбили, — ви встаєте з-за столу. — Дякую вам. Візьміть візитівку. Будь ласка, зателефонуйте нам, якщо щось згадаєте.

Ви кладете візитівку на стіл перед пожежником, залишаєте гроші й виходите з кафе.

НОВІ
ЗАЧІПКИ

- ▶ Досьє на журналістку — **ІМ'Я@МеріКатла**
- ▶ Зателефонувати в компанію «Приборкання вогню» — **#611, штаб-квартира**

#616Б

Уже на порозі ви вирішуєте поставити ще одне запитання:

— Ви маєте зброю?

— Дивні у вас питання. Звісно, ні. А от чоловік має.

— Ви пам'ятаєте, що це за зброя?

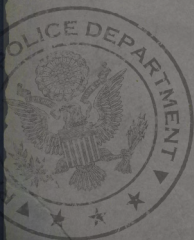
— Пістолет «Sig Sauer P938» 📶. Він усім про нього розповідає.

— Ви помітили якісь дивні або незвичайні деталі на місці злочину?

— Нічого. Тільки залишки вечері на двох... і ці двоє на килимі. Вечеря, до речі, за всіма ознаками була романтичною, якщо ви розумієте, про що я.

— У звіті вказано, що вони лежали на килимі оголеними.

— Ну, якось так. Так, вони гарно розважалися на килимі. У будинку нікого, крім них, того вечора не було. Надворі було прохолодно, вони випили, захотіли створити інтимну атмосферу. Ну і, мабуть, розпалили камін. Келих за келихом, вони забулися, лягли спати прямо на підлозі, а камін виявився несправним. Так і отруїлися чадним газом. Звісно, дивно, що вони надумали розпалити камін у червні. Крім того, на той момент ми не знали, що їхня донька зникла. Я думав, що вона просто пішла дивитися гру. Однак потім справу закрили, дівчину внесли в список зниклих безвісти. Світ наче й не помітив цього.



#618Б

— І який спосіб життя він зараз веде?

— Він став помічником тренера молодіжної команди. Майже не світиться в пресі. Загалом він став розсудливішим. Можна сказати, передав естафету своїй дружині Мелісі. Відтоді як його кар'єра завершилася, у центрі уваги опинилася вона.

— Ви пам'ятаєте щось незвичайне з того часу?

— Я пам'ятаю, як на нього вплинула та поразка. Коли його команда після гри вийшла до фанатів, Тома Ричардса не було серед них. Через кілька днів я брала в нього інтерв'ю, і він сказав, що просто не зміг змусити себе вийти на поле. Його взагалі ніхто не бачив того дня, він був убитий горем.

**НОВІ
ЗАЧІПКИ**

- ▶ Досьє на Тома Ричардса — **ІМ'Я@ТомРичардс**
- ▶ Досьє на Мелісу Ричардс — **ІМ'Я@МелісаРичардс**
- ▶ Перевірити алібі Тома Ричардса — **#610, штаб-квартира**

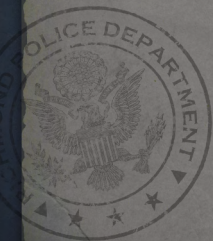
#619Б

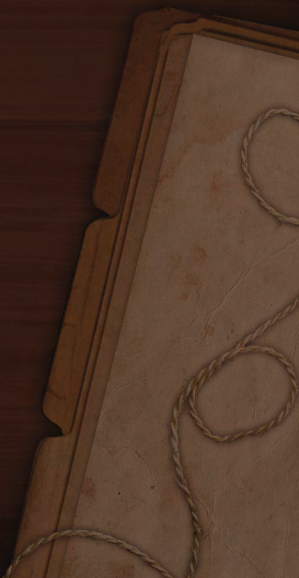
У медичній картці Меліси не лише результати тестів, а ще й коментарі лікарів, які працювали з нею. Проконсультувавшись з психологами «Антареса», ви робите такі висновки.

Меліса Річардс була схиблена на контролі. Вона прискіпливо вибирала друзів, стежила за тим, що вони роблять і кажуть. У неї не було схильності до насильства, але траплялися спалахи гніву. Меліса гостро реагувала на неприємності, особливо коли події розвивалися не за її сценарієм. Вона ніколи не зважала на інтереси інших, навіть якщо це були ті, кого вона називала друзями. У зв'язку з цим їй була рекомендована психотерапія.

Також її батьки наполягли на проведенні аналізу ДНК. Мабуть, вони не хотіли вірити, що саме в їхньої доньки виявлені такі проблеми.

СДНК: TNY675-TK82WP





#623Б

З лабораторії надходить звіт. На пристрої з будинку Ричардсів виявлені відбитки:

СД: 867Y22-M4Y862

На другому пристрої відбитки практично стерті. Та пристрій явно розбирали, бо відбитки також знайдені всередині:

СД: 8x7Yx3-xxx8x2