



МЕСТО
ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Средневековье

Правила игры

Идёт 1400 год от Рождества Христова. Вы – рыцарь по имени Абеляр Лавель, присягнувший на верность королю Карлу VI Возлюбленному. С самого детства вас преследовали странные пророческие видения о преступлениях – произошедших и тех, которым лишь предстоит свершиться. Со временем вы научились использовать этот страшный дар и раскрыли множество тайн, к которым другие не могли и подступиться. Этим вы заработали себе в городе определённую репутацию – люди идут к вам за помощью, как только свершается нечто непостижимое. И этот год обещает быть богатым на события...

Состав игры



30 Карт персонажей



Карт особых предметов

15



38 Карт улик



1 Карта пса

Правила

1



7 Двусторонних
планишетов локаций



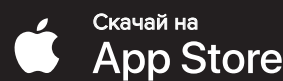
1 Поле для улик



1 Планишет
стартовой локации



20 Карт видений



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

Цель игры

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

Подготовка к игре

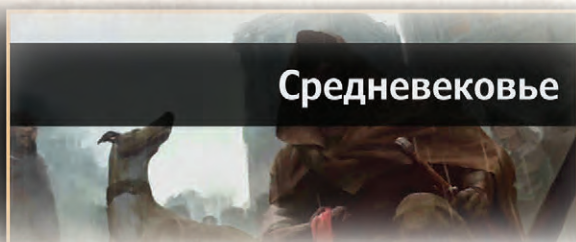
- 1 Разместите поле для улик в центре стола.
- 2 Разместите планшет стартовой локации на столе и сложите остальные планшеты локаций в стопку рядом с полем для улик. Посещая новые локации, вы будете выкладывать эти планшеты нужной стороной вверх рядом с полем. Обратите внимание, что на каждом планшете локации есть 4 ячейки для карт персонажей.
- 3 Поместите карты персонажей и карты особых предметов лицевой стороной вниз рядом с полем.
- 4 Разложите карты улик лицевой стороной вверх на столе. Во время игры вы сможете свободно просматривать эти карты, чтобы быстро найти ту из них, которая вам необходима.
- 5 Положите карту пса рядом с полем. Вы можете просканировать её, находясь в любой локации, и отдать верному псу команду идти на запах человека, которого он учует.
- 6 Поместите карты видений лицевой стороной вниз рядом с планшетами локаций. **Не открывайте и не просматривайте их до того, как получите прямое указание в приложении.**

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



Как играть?

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



Примечание: перед тем как погружаться в основное расследование, попробуйте пройти короткий обучающий сценарий, чтобы понять, как устроена игра.

Каждый сценарий начинается с того, что вам снится пророческий сон о деле, которое вы будете расследовать. В приложении вы получите указания, сколько и какие карты видений вы должны взять для каждого конкретного сценария (обычно 4–5). Разложите взятые карты лицевой стороной вверх на столе так, чтобы все игроки видели изображённые на них сцены. Изображения будут либо предсказывать ближайшее будущее, либо раскрывать события прошлого. Обычно на них присутствуют персонажи и предметы, которые встретятся вам в расследовании. Видения дадут вам дополнительный контекст, который поможет раскрыть дело. На картах видений нет QR-кодов, поэтому вы не можете задавать персонажам вопросы о них напрямую.

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

Игроки должны обсудить между собой, какую карту необходимо просканировать.

● **Сканирование планшета локации** позволит вам переместиться в эту локацию.

● **Сканирование карты персонажа** позволит вам опросить этого персонажа. Просканированный персонаж может отвечать на вопросы об остальных персонажах и уликах. Для этого просто сканируйте необходимые карты, и персонаж будет рассказывать о них.

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

Вы можете завершить разговор, нажав кнопку **ПРОЩАЙ**.

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

Предупреждение: в редких случаях сканирование может не работать из-за:

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

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



● **Сканирование QR-кода с планшета стартовой локации** позволит вам обратиться за помощью к членам вашей семьи. Они готовы поделиться любой информацией, которая может помочь вам в расследовании. Эти персонажи всегда находятся в стартовой локации. Вам нужно переместиться туда, чтобы поговорить с ними.



Ваш дядя — монах, чье послушание проходит в монастырской библиотеке. Он с радостью поможет вам, если возникнет необходимость обратиться к письменным источникам или задать вопрос о религии или духовенстве.



Ваша сестра — богатая купчиха и коллекционер. Она может изучить для вас любой предмет, отследить его происхождение и определить ценность.



Ваш брат — шпион на службе у короля. Знать всё о жителях Парижа — его работа. Вы можете задавать ему вопросы о персонажах. Но помните, что он не знает каждого встречного простолюдина.

● **Сканирование карты пса** позволит вам направить Персиваля, вашего пса и верного спутника, по запаху любого предмета. Персиваль всегда следует за вами, и вы можете просканировать его карту в любой локации. Персиваль — ищейка и может определить по запаху любой улики, которая у вас есть (т. е. лежит в красной ячейке на поле), прикасался ли к ней какой-либо человек. Чтобы отдать Персивалю такую команду, просканируйте карту пса, а затем карту улики. Пёс выполнит одно из следующих действий:

- приведёт вас в локацию, где был или в данный момент находится человек, которого он учуял;
- укажет на человека, которого он учуял, если тот находится с вами в одной локации;
- будет взволнован запахом, давая понять, что он учуял сильный человеческий запах, но сейчас не может привести вас к этому персонажу;
- проигнорирует предмет, если от него не пахнет человеком.

Однако ваш пёс никак не отреагирует на карту персонажа или планшет локации.



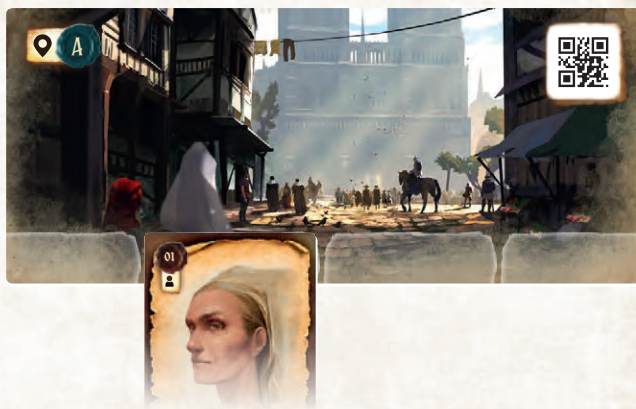
Обнаружение новых локаций, персонажей, особых предметов или видений

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

	КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ
	ПЛАНШЕТЫ ЛОКАЦИЙ
	КАРТЫ ОСОБЫХ ПРЕДМЕТОВ
	КАРТЫ УЛИК
	КАРТЫ ВИДЕНИЙ

● **Новые локации** кладите на стол рядом с полем для улики.

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



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



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

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

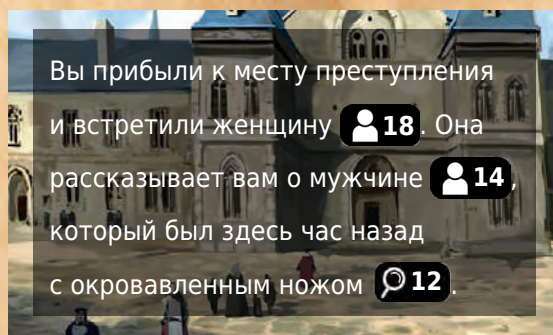
Однако иногда персонаж может просто рассказать вам о предмете, не передавая его.

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



● **Карты особых предметов** кладите на поле сразу же, как только обнаружите. Приложение уведомит вас, если такие предметы появятся в игре. Найдите их среди отложенных при подготовке и положите в нужную зону на поле для улик лицевой стороной вверх.

Пример: вы сканируете локацию Е. На экране высветилось:



Основываясь на этом тексте, вам необходимо:

- **найти персонажа 18 и поместить его в одну из ячеек для персонажей в локации Е;**
- **найти персонажа 14 и поместить его в одну из ячеек для персонажей с неустановленным местонахождением на поле для улик;**
- **найти карту улики 12 «Оружие ближнего боя» и положить её в синюю ячейку на поле для улик.**

Поле для улик

В некоторых локациях (например, на местах преступления) можно искать улики. Нажмите кнопку **ОБЫСКАТЬ**, чтобы зайти в режим обыска. Улики можно искать одним из двух способов:

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



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

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

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

Ход времени

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

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

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

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

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

История

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

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

Конец игры

Когда вы решите, что раскрыли дело, отправляйтесь в указанную в сценарии локацию и нажмите  **РАСКРЫТЬ ДЕЛО**. Ваша команда должна будет ответить на несколько вопросов. Для ответа на вопрос сканируйте те карты, которые подтверждают ваши выводы. Ваш счёт будет зависеть от того, как вы ответите. Получив результаты, вы можете либо пройти сценарий заново, либо нажать  **РЕШЕНИЕ**, чтобы узнать подробности дела.

Создатели игры

Авторы игры: Дэвид Чикьюрел,
Войцех Грайковски

Авторы сценариев: Пьер Бути,
Гжегош А. Новак

Художники: Барбара Голевевска,
Матеуш Михальски,
Да Ю, Матеуш Комада,
Катажина Кособуцка

Арт-директор: Матеуш Комада

**Графическое
оформление:** Катажина Кособуцка

Продюсер: Войцех Грайковски,
Гжегош А. Новак

Производство: Пшемек Долеговски

Программирование: Марчин Мушал

Разработка: Томаш Наперала

Тестирование: Войцех Гижиньски

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

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

**Руководство
производством:** Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

**Выпускающий
редактор:** Анастасия Егорова

Переводчик: Дарья Лутченко

**Старший дизайнер-
верстальщик:** Иван Суховей

**Дизайнер-
верстальщик:** Ксения Таргулян

Корректор: Ольга Португалова

**Директор по
развитию бизнеса:** Сергей Тягунов



Играть интересно



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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0
hobbyworld.ru