

МЕСТО
ПРЕСТУПЛЕНИЯ
ДОПОЛНЕНИЕ

ТАЙНЫ

Редвью.

ПРАВИЦА
ШТРЫ

Добро пожаловать в Редвью! Этот маленький городок казался тихим и заурядным, пока летом 1983 года в нём не появился таинственный «демон». Именно тогда и начали происходить мистические события, которые не могли ускользнуть от внимания вашей команды — «Банды тайн Редвью». Будьте изобретательны: чтобы разгадать эти тайны, можно и попытаться уговорить шерифа, и прочесть по губам разговор подозрительных взрослых, и вскрыть замок школьного кабинета простой шпилькой — если, конечно, вы готовы рискнуть и положиться на свои навыки. Судьба Редвью в ваших руках!

ГИСЛЕН МАССОН, ДЭВИД ЧИКЬЮРЕЛ

СОСТАВ ИГРЫ

15 планшетов локаций

6 планшетов персонажей

4 кубика

30 карт персонажей

10 карт особых предметов

12 жетонов энергии



Бесплатное приложение



ДОСТУПНО В
Google Play



Загрузите в
App Store

Для игры требуется бесплатное приложение Chronicles of Crime, которое можно скачать в App Store или Google Play (на данный момент требуется Android 4.4 или более поздняя версия; iOS 8.0 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.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В РЕДВЬЮ, идеальное место для семейного и активного отдыха на природе!

Рады приветствовать вас в нашем гостеприимном и дружелюбном городке! Редвью расположен на северо-востоке штата Мэн и окружён прекраснейшими лесами Северной Америки, да и кристальные воды озера Флегстен не оставят равнодушным ни одного любителя природы. Кроме того, наш город, основанный в далёком 1799 году, может похвастаться значительным культурным наследием.

АБРААМ УЭЛС, МЭР ГОРОДА
РЕДВЬЮ С 1957 ГОДА


Я буду рад видеть, что вы открываете для себя тонкое очарование Редвью. Великолепная еда, мощёные улочки, тенистые леса и, конечно же, приветливые люди (готов поручиться за каждого из 9607 жителей нашего городка) — и это лишь немногие из причин остановиться у нас.

Редвью — это не только место для безмятежного времяпрепровождения, но и город, устремлённый в будущее. Здесь расположены офисы передовых компаний, а скоро мы планируем построить собственный бизнес-центр, обустроенный по последнему слову техники. Не обращайте внимания на репортёров, пишущих о монстрах, пришельцах или других сверхъестественных созданиях, ничего такого в Редвью нет и быть не может.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ


«Место преступления: Тайны Редвью» — это не самостоятельная игра. Для игры вам потребуется базовая версия «Места преступления».

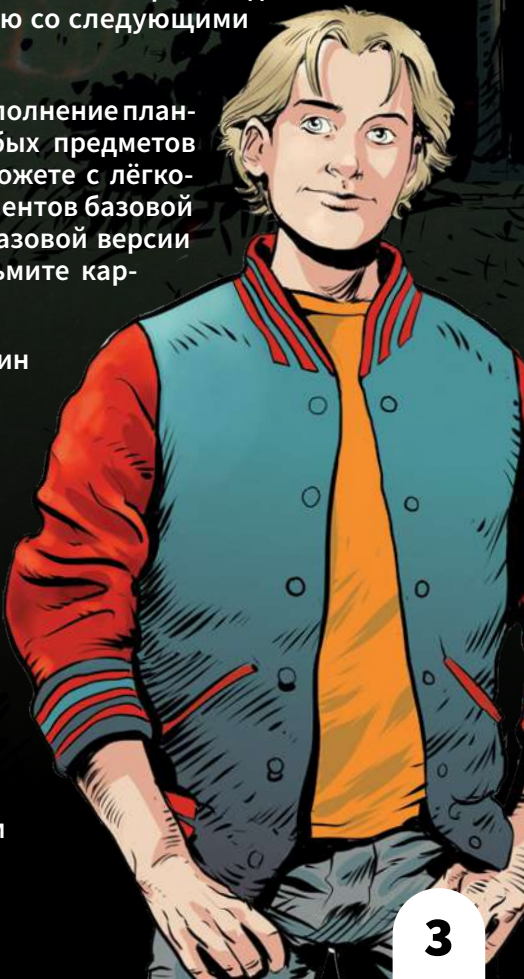
Подготовка к игре с этим дополнением повторяет подготовку к игре в базовую версию со следующими отличиями:

1 Используйте входящие в дополнение планшеты локаций, карты особых предметов и карты персонажей. Вы можете с лёгкостью отличить их от компонентов базовой игры по символу . Из базовой версии «Места преступления» возьмите карты улики и поле для улики.

2 Каждый игрок выбирает один из планшетов персонажей и кладёт его перед собой.

3 Раздайте каждому игроку:

- столько жетонов энергии, сколько ячеек для таких жетонов изображено на его планшете персонажа — игроки кладут жетоны на соответствующие ячейки активной стороной вверх .
- 1 кубик — каждый участник помещает свой кубик рядом со своим планшетом.





ГОРОД И СТАРТОВАЯ ЛОКАЦИЯ

События всех четырёх сценариев этого дополнения происходят в 1980-х годах в Редвью, небольшом городке на северо-востоке США.

На этот раз вы не полиция и даже не детективы, вы — «Банда тайн Редвью», друзья-подростки, интересующиеся загадками родного городка.

В отличие от базовой игры, вы не можете продолжать расследование ночью: так как в этом дополнении вы играете за школьников, вы должны возвращаться домой к десяти вечера. Если вы задержитесь в городе, ваши родители будут волноваться и, возможно, это негативно скажется на вашем итоговом счёте.

Ваша стартовая локация — это дом на дереве . Чтобы закончить игровой день, вернитесь в эту локацию и нажмите  ПОЙТИ СПАТЬ.

РОЛЕВАЯ ИГРА

В дополнении «Тайны Редвью» есть 6 персонажей-подростков, за которых могут играть участники. Перед началом игры каждый участник выбирает себе планшет одного из них — того, кем он будет в этом сценарии. При выборе стоит учитывать, что у каждого персонажа есть сильные и слабые стороны. Старайтесь подбирать персонажей так, чтобы их навыки дополняли друг друга и позволяли вашей команде успешно пройти проверку на любой из них.

Во всех игровых ситуациях вы можете поступить так, как вы поступили бы на месте вашего персонажа. Главное, не забывайте веселиться!

У каждого из персонажей есть 3 навыка:



Сила — выносливость и ловкость вашего персонажа.



Общение — то, насколько хорошо ваш персонаж умеет убеждать, блефует и считывает эмоции.



Ум — уровень знаний и сообразительность вашего персонажа.

ПРОВЕРКИ

В этом дополнении вы не сможете обратиться за помощью к консультантам. Смартфоны появятся только через пятнадцать лет, да и интернет пока что-то из области научной фантастики. К счастью, вы очень изобретательные ребята и способны преодолеть возникающие на вашем пути препятствия, используя 3 перечисленных выше навыка.

Когда на экране появляются символы навыков, это значит, что вам предстоит совершить особое действие. Если доступных действий несколько, сообщая выберите **либо** то, которое, на ваш взгляд, поможет добиться желаемого, **либо** то, которое требует навыка, достаточно развитого у всех персонажей в вашей команде. Чтобы совершить особое действие, нажмите на соответствующий ему символ навыка и пройдите проверку.



При проверке каждый игрок должен бросить кубик и добавить выпавшее на нём значение к значению нужного навыка у своего персонажа. Если получившийся результат равен:

- 5 или 6, вы получаете 1 единицу успеха;
- 7 или больше, вы получаете 2 единицы успеха;
- 4 или меньше, этот бросок не приносит вам единиц успеха.

Все игроки бросают кубики одновременно. Если в результате проверки у вашей команды **столько единиц успеха, сколько участников в игре**, вы успешно проходите проверку. Если же количество полученных единиц успеха оказалось меньше числа игроков, вашу затею постигла неудача.


После проверки нажмите кнопку успеха или провала в приложении, чтобы узнать, как ваши действия повлияли на развитие событий.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ ПРОВЕРОК

В приложении есть обычные, простые  и сложные  проверки. Когда вы сталкиваетесь с простой или сложной проверкой, учитывайте модификаторы, указанные в приложении:


- + 1 — добавляйте 1 к результатам бросков при простых проверках;
- 1 — вычитайте 1 из результатов бросков при сложных проверках.


ЭНЕРГИЯ

Перед началом партии каждый игрок получает столько жетонов энергии, сколько указано на планшете его персонажа. При каждой проверке можно использовать свой жетон энергии (перевернуть его неактивной стороной вверх ) , чтобы совершить дополнительный бросок. Игрок может использовать любое количество своих жетонов, но только для своих бросков.

Порядок действий при проверке

- 1 Все игроки бросают по одному кубику и складывают выпавшее значение со значением нужного навыка и модификатора (+1/-1).
- 2 Посчитайте общее количество полученных единиц успеха.
- 3 Все игроки по очереди получают возможность использовать жетоны энергии и совершить дополнительные броски кубика.
- 4 После каждого дополнительного броска добавляйте полученные единицы успеха к общему количеству: если после броска это количество больше или равно числу игроков, вы успешно проходите проверку; если нет — решите, использовать ли ещё жетоны энергии или приберечь их на потом (и потерпеть неудачу).

В начале каждого игрового дня все игроки переворачивают свои использованные жетоны энергии активной стороной вверх .

Если в ходе игры ваша команда должна потерять 1 жетон энергии, любой из участников должен перевернуть 1 из своих неиспользованных жетонов неактивной стороной вверх . Если же ни у одного из игроков не осталось неиспользованных жетонов, игнорируйте это требование (вы не получаете за это никакого штрафа).

ПРИМЕР ПРОВЕРКИ

Алекс, Виктория и Сара решают попробовать добиться своего с помощью навыка общения. Это сложная проверка и придётся учитывать модификатор (-1)!

Все игроки бросают по 1 кубик. Результат броска Алекс равен 3. Значение её навыка общения всего лишь 2, и она не получает единиц успеха за свой бросок ($3 + 2 - 1 = 4$, что меньше 5).

У Сары выпадает 6! Её навык общения не очень развит — его значение равно 1, но она всё равно получает 1 единицу успеха ($1 + 6 - 1 = 6$).

Результат броска Виктории равен 3. У неё довольно высокое значение навыка общения (3), поэтому и она получает полагающуюся ей 1 единицу успеха ($3 + 3 - 1 = 5$).

В сумме у «Банды тайн» оказалось только 2 единицы успеха. Алекс уже использовала все свои жетоны энергии, поэтому она не может бросить кубик ещё раз. Сара понимает, что в её случае дополнительный бросок — плохая идея, потому что значение нужного навыка у неё достаточно низкое.

Положиться на хорошо развитый навык Виктории — это лучший выход для команды. Виктория использует свой единственный жетон и бросает кубик. Результат её броска равен 5, и он приносит ей 2 единицы успеха ($5 + 3 - 1 = 7$).

В итоге команда получила 4 единицы успеха за эту проверку (1 единица за бросок Сары, 1 единица за первый бросок Виктории и 2 единицы за её дополнительный бросок). Это значит, что «Банда тайн» успешно прошла проверку (в данном случае команде требовалось 3 единицы успеха).



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Гислен Массон,
Дэвид Чикьюрел

Художник: Пшемыслав Стачура

Арт-директор: Матеуш Комада

Графическое оформление: Катажина Кособуцка

Продюсер: Венсан Вергенжан

Производство: Пшемек Долеговски

Программирование: Марчин Мушал

Разработка: Филип Милуньски

Игру тестировали: Михал Голебиовски,
Войцех Грайковски

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Редактор приложения: Александр Гагинский

Переводчик: Дарья Лутченко

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Ксения Таргулян

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается

Лили, Валерии, Дэмиену, Марку и Джейу Би

Особая благодарность

выражается Илье Карпинскому

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

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



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

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

Версия правил 1.0
hobbyworld.ru