

ПРАВИЛА

*Вітаємо у грі
«ВІДЕНСЬКИЙ
ЗВ'ЯЗКІВЕЦЬ», шпигуни!*

У цій кооперативній сюжетній грі ви зануритеся в добу Холодної війни в Європі та очолите оперативну групу Відділу спеціальних операцій ЦРУ.

Група ВСО повинна виконати чотири таємні місії, здобуваючи докази та аналізуючи дані. Після завершення кожної місії агентам треба скласти підсумковий звіт і надати рекомендації щодо подальших дій.



ВМІСТ ГРИ

1 колода карт зачіпок

Містить титульну карту та 71 карту зачіпок.

Увага! Не можна брати й читати карти, поки не отримаєте такої вказівки!

1 стос досьє

Усього 100 сторінок досьє.

Увага! Не можна брати й читати сторінки досьє, поки не отримаєте такої вказівки!

4 конверти

По 1 конверту для кожної місії. Конверти відповідно пронумеровані I, II, III та IV. Не відкривайте жоден конверт, поки не почнете місію.

15 спеціальних жетонів

- > 5 жетонів грошей: \$
- > 3 жетони контакту з місцевою пресою: 🗞️
- > 3 жетони контакту з кримінальним світом: 🚔
- > 4 жетони контакту з представниками іноземної розвідки: ★
Увага! Кількість жетонів у грі необмежена. Якщо протягом гри група ВСО отримує більше жетонів, ніж є в наборі, можете замість них використати якісь інші жетони.

8 листів місій з номерами I, II, III та IV

По 1 листу для кожної місії та 4 додаткові листи для повторного проходження місій.

Правила

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

> ПЕРЕБІГ ГРИ

«Віденський зв'язківець» — це кооперативна гра, у якій гравці стають членами оперативної групи ВСО і виконують **МІСІЇ** за дорученням ЦРУ. Гра починається з прочитання інструктажу до місії, що знайомить гравців з її сюжетом, метою та надає **НОВІ ЗАЧІПКИ**, які гравці можуть розіграти під час розслідування.

Гравці спільно вирішують, які **ЗАЧІПКИ** їм варто розіграти як групі. У грі немає індивідуальних дій. Кожен гравець має право голосу: обговорюйте відомі вам факти й докази та вирішуйте, які з доступних карт зачіпок варто розіграти.

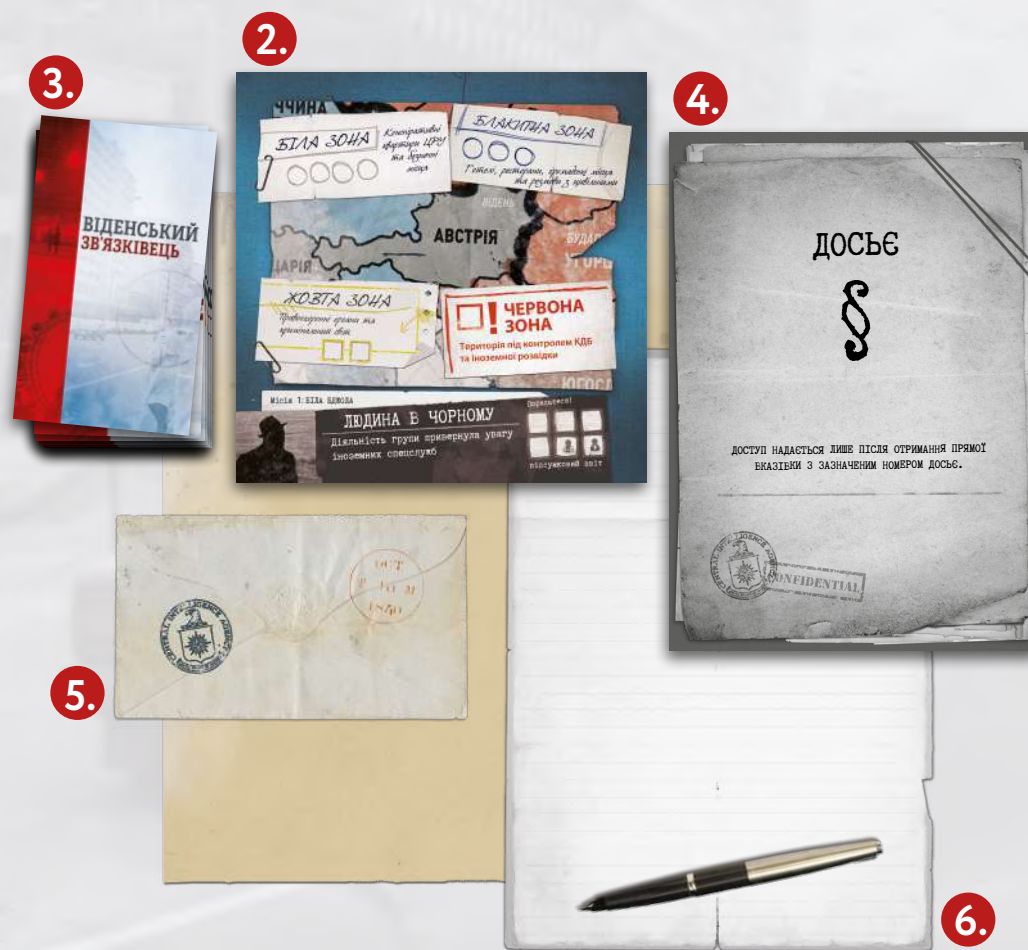
Кarti зачіпок показують дії групи ВСО, що можуть тривати години, а то й дні. Кожна карта має позначки **ЗОНИ** та **ВИКРИТТЯ**. Викриття — міра помітності дій групи для іноземної розвідки. На листі місії ви знайдете клітинки для кожної зони, які треба закреслювати, коли ви виказуєте себе, беручи карти зачіпок. Також там є секція Людини в чорному. Щойно ви закреслите всі клітинки в ній — діяльність групи ВСО викрито, групу відкликають з місії, а ви негайно переходите до **ФАЗИ ЗАВЕРШЕННЯ МІСІЇ**. У цій фазі група дає рекомендації щодо подальших дій ЦРУ, які впливають на розвиток сюжету наступної місії.

> КАМΠΑНІЯ ТА МІСІЇ

«Віденський зв'язківець» — це сюжетна гра, тому ви повинні зіграти всі місії по порядку (I–IV).

> ЩОБ РОЗПОЧАТИ МІСІЮ:

1. Увійдіть до свого профілю на сайті antaresdatabase.com і виберіть місію, яку хочете зіграти.
2. Розмістіть відповідний лист місії в центрі ігрової зони, щоб його бачили всі гравці.
3. Розмістіть колоду карт зачіпок біля листа місії.
4. Розмістіть стос досьє поряд з листом місії.
5. Відкрийте конверт відповідної місії та візьміть його вміст. Прочитайте інструктаж до місії та дотримуйтеся вказівок.
6. Відведіть біля листа місії місце для запасу жетонів.
7. Візьміть ручку й папір для нотаток. Ви готові до гри.

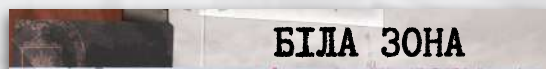


ОСНОВНІ ПРАВИЛА

> ЗОНИ

Протягом місії група ВСО розіграє карти зачіпок. Кожна карта зачіпки пов'язана з конкретною **ЗОНОЮ**.

У грі є чотири зони:



- > **БІЛА**: символізує конспіративні квартири ЦРУ й безпечні для групи місця.



- > **БЛАКИТНА**: символізує ресторани, готелі та інші громадські місця.

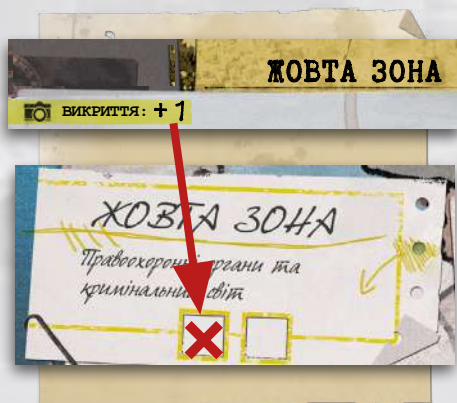


- > **ЖОВТА**: символізує райони під владою кримінальних угрупувань чи поліції.



- > **ЧЕРВОНА**: символізує місця під контролем іноземної розвідки.

Зони вказані на листі місії. Кожна зона має певну кількість клітинок, які гравці закреслюють протягом місії. Коли група ВСО розіграє карту зачіпки, вона відвідує зону. Розігравши карту зачіпки, ви повинні закреслити в конкретній зоні ту кількість клітинок, яка відповідає рівню викриття на карті зачіпки.

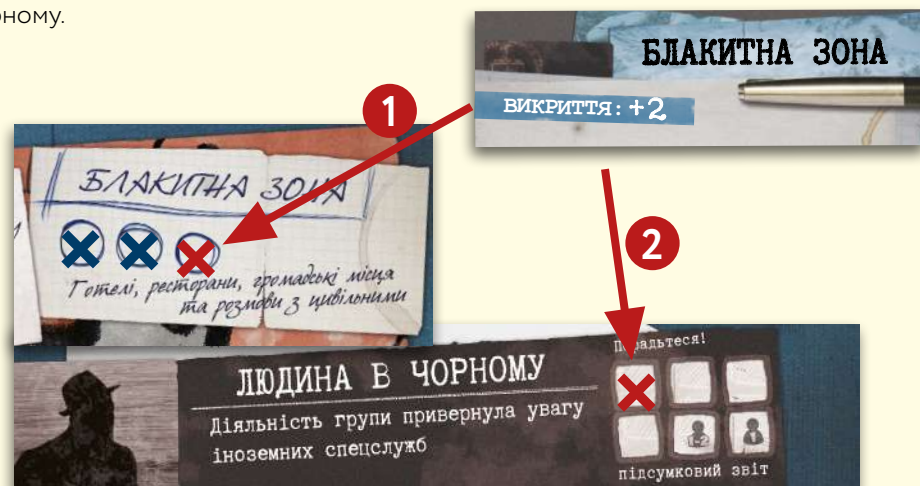


Коли всі клітинки зони закреслені, іноземна розвідка помічає діяльність групи ВСО. Якщо треба закреслити клітинку, а всі клітинки вже закреслені, ви повинні закреслити потрібну кількість клітинок у секції **Людина в чорному** (див. с. 7).

Увага! Листи місії відрізняються, вони містять різну кількість клітинок для кожної зони.

Приклад.

У **блакитній зоні** залишилася 1 клітинка. Група ВСО вирішує відвідати готель у центрі Відня. Гравці беруть карту зачіпки й дивляться на рівень викриття. Він дорівнює 2. Група закреслює останню клітинку в блакитній зоні, а тоді закреслює першу клітинку в секції Людини в чорному. Відтепер і до кінця місії, коли група відвідує блакитну зону, вона повинна закреслювати клітинки в секції Людини в чорному.



ОСНОВНІ ПРАВИЛА

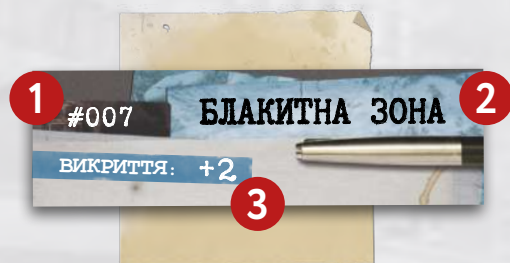
> ЗБИРАННЯ ІНФОРМАЦІЇ

Є 4 СПОСОБИ, ЯКИМИ ВИ МОЖЕТЕ ЗДОБУВАТИ ІНФОРМАЦІЮ ВПРОДОВЖ ГРИ.

1) Карти зачіпок

Колода карт зачіпок складається з 71 карти. Карти зачіпок містять інформацію про місце злочину, свідків, докази та інші відомості, які отримує група ВСО протягом місії. Кожна карта зачіпки має унікальний номер, позначений символом «#» (напр. #103).

Крім номера (1), на картах зачіпок є різноманітна інформація щодо місії, а також назва зони (2) і рівень викриття (3).



Карти зачіпок також можуть містити в нижній частині карти обов'язкові для виконання вказівки, як-от узяти досьє, записати коди тощо.

Щоб узяти з колоди карту зачіпки, група ВСО повинна отримати до неї доступ через **НОВІ ЗАЧІПКИ**. Для деяких нових зачіпок потрібна додаткова оплата.

- > Послухати поточні повідомлення радіо «Вільна Європа» – #004 – **БІЛА ЗОНА**
- > Прослідкувати за ймовірним агентом КДБ: витратьте 1★ – #007 – **БЛАКИТНА ЗОНА**

ЯК РОЗІГРАТИ КАРТУ ЗАЧІПКИ:

1. Візьміть карту з зазначеним номером з колоди карт зачіпок.
2. Закресліть ту кількість клітинок у вказаній зоні, яка відповідає рівню викриття на карті зачіпки. Не можна дивитися на рівень викриття на карті зачіпки до того, як візьмете її з колоди.
3. Якщо у вказаній зоні не залишилося незакреслених клітинок, закресліть потрібну кількість клітинок у секції Людини в чорному (див. «Людина в чорному», с. 7).
4. Виконайте вказівки на карті в наведеному порядку. Закінчіть виконувати вказівки взятої карти зачіпки, перш ніж брати наступну (див. «Указівки й ефекти», с. 7). Щойно ви взяли карту зачіпки, вона стає доступною всім гравцям до кінця кампанії.

2) Досьє

Стос досьє складається зі 100 сторінок документів. Досьє містять перехоплені переговори іноземних агентів, поліцейні звіти, вирізки з газет та інші матеріали. Кожне досьє має унікальний номер, позначений символом «§» (напр. §122) (1). У кожному досьє також вказана кількість сторінок (2) та відомості про те, як гравці його отримали (3).



Щоб узяти досьє зі стосу, група ВСО повинна попередньо здобути про нього інформацію з карт зачіпок чи інших досьє. Якщо нові зачіпки потребують додаткової оплати, то ви повинні здійснити її, щоб узяти досьє.

Приклад. Якщо бачите цю вказівку, візьміть досьє §112 зі стосу досьє.

> Досьє: §112

Увага! Досьє можуть складатися з більше ніж 1 сторінки. У такому разі вони відповідно пронумеровані на стороні пошуку, у правому верхньому кутку (див. вищенаведений приклад). Коли ви берете досьє, візьміть усі сторінки з вказаним номером досьє.

Увага! Нумерація досьє не залежить від номера місії (наприклад, у третій місії група ВСО може отримати доступ до досьє §751).

ОСНОВНІ ПРАВИЛА

3) Операції

У кожній місії групі ВСО доступні 3 операції. Група може провести їх у будь-який момент протягом місії.

Щоб провести операцію, треба сплатити ціну, визначену кількістю та видом жетонів контактів чи грошей.

Щоб провести операцію:

1. Витратьте **ПОТРІБНІ РЕСУРСИ**. Потрібні ресурси — кількість жетонів зазначеного виду, яку ви **ПОВИННІ** витратити.
2. Витратьте **ПРИЙНЯТНІ РЕСУРСИ**. Прийнятні ресурси — види жетонів, які ви **МОЖЕТЕ** використати для проведення операції.
3. Розіграйте ефект операції.

Увага! Хоча ви отримуєте карти операцій ще на початку місії, ми радимо не квапитися з їхнім проведенням. Операції — це активні дії та допити, тому буде нерозважливо проводити їх, поки вам бракує інформації щодо місії.

Увага! Не кожна операція у грі завершується успіхом.

Увага! Упродовж місії деякі карти зачіпок можуть розблокувати нові операції.

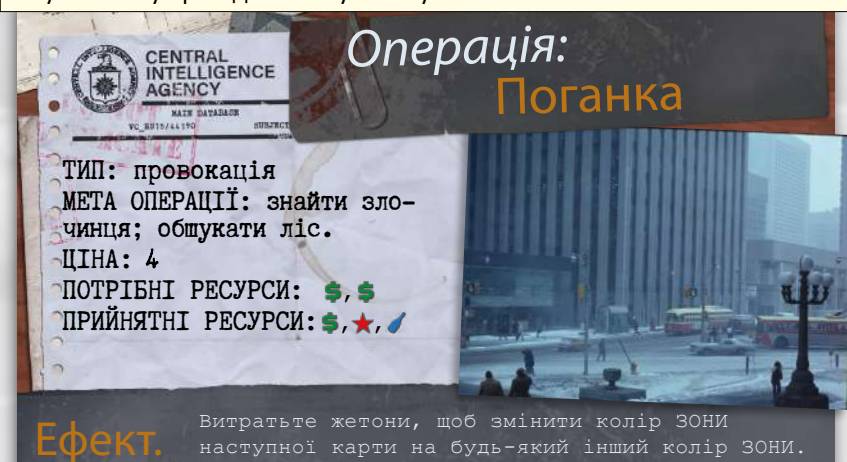
Приклад. Ви вирішуєте провести операцію «Поганка». Для цього вам треба витратити 4 жетони: 2 жетони повинні мати символ **\$**, інші 2 можуть бути комбінацією **🔪**, **★** та **\$**. Ви маєте 3 **\$**, 1 **🔪** та 2 **★**. Ви вирішуєте витратити 3 **\$** та 1 **🔪**, бо вважаєте, що жетони з **★** ще можуть стати у пригоді в майбутньому.

Операція:
Поганка

ЦЕНТРАЛЬНА АГЕНЦІЯ
НАШ ПАРТНЕР
VC_8019/44190

ТИП: провокація
МЕТА ОПЕРАЦІЇ: знайти злочинця; обшукати ліс.
ЦІНА: 4
ПОТРІБНІ РЕСУРСИ: \$, \$
ПРИЙНЯТНІ РЕСУРСИ: \$, ★, 🔪

Ефект. Витратьте жетони, щоб змінити колір ЗОНИ наступної карти на будь-який інший колір ЗОНИ.



4) Пошук інформації

Протягом гри карти зачіпок і досье можуть містити різні ключові слова, позначені символом **📶**. Такі слова вказують на адреси, промови, імена, дати, предмети та іншу інформацію, з якою ви могли бути знайомі, якби були розвідником у роки Холодної війни. Гравці можуть ознайомитися з цією інформацією через пошук ключових слів у інтернеті. Пошук інформації щодо конкретних тем може допомогти гравцям краще зрозуміти місію та загальний сюжет кампанії.

Коли ви бачите символ **📶**, ви можете послуговуватися будь-якими ресурсами для збирання інформації, зокрема Wikipedia, Google, Google Maps тощо.

Увага! Пошук інформації з позначкою **📶** у жодному разі не впливає на ваш рівень викриття. Ви можете здійснити такий пошук навіть тоді, коли закреслили останню клітинку в секції Людини в чорному.

Увага! Упродовж гри гравці можуть використовувати будь-які джерела (як-то книжки чи інтернет), щоб більше дізнатися про теми, які фігурують у грі, на кшталт азбуки Морзе, районів впливу в Берліні під час Холодної війни чи Югославсько-радянський розкол. «Віденський зв'язківець» — це історична гра, тому не завадить дізнатися трохи про її історичне тло. Ба більше, так ви будете краще розуміти події, що відбуваються під час місії.

ЗАВЕРШЕННЯ МІСІЇ

> КІНЕЦЬ ГРИ

На виконання кожної місії група ВСО має обмежену кількість дій. Гра закінчується, щойно ви закреслите останню клітинку в секції Людини в чорному. Після цього ви можете виконати лише ті дії, які не підвищують рівень викриття (провести операції, прочитати досьє, здійснити пошук) або завершити місію.

Увага! Якщо у вас залишилася 1 вільна клітинка в секції, а карта зачіпки підвищує рівень викриття більше ніж на 1 пункт, ви все одно можете її розіграти.

Щоб завершити місію, натисніть на символ «Підсумковий звіт» на сайті «Антарес». Підсумковий звіт складається з двох частин: «Пазли» та «Подальші дії».

Пазли

Кожна місія містить коди для пазлів, які група ВСО може знаходити й розблоковувати під час гри (див. «Група знаходить фрагмент пазла» на с. 7). Підсумковий звіт містить усі пазли, які група ВСО виявила під час місії. Кожен виявлений пазл відкриває групі ВСО доступ до унікального завершення місії. Уважно читайте інформацію, яку надає пазл, і лише тоді переходьте до подальших дій.

Подальші дії

Наприкінці кожної місії група ВСО повинна вибрати дві з кількох запропонованих ЦРУ подальших дій. Залежно від вибору, гравці задають напрямок сюжету кампанії та розблоковують події, пов'язані з наступними місіями. Найчастіше гравці також роблять додаткові нотатки в журналі кампанії (див. «Журнал кампанії», с. 7). Ці нотатки можуть бути важливими для виконання наступних місій.

Увага! Жоден з варіантів подальших дій не є хибним чи помилковим — будь-який вибір пропонує гравцям інакше бачення загального сюжету й альтернативний напрямок його розвитку. Вибираючи, пам'ятайте про мету місії, а також поміркуйте над тим, яка з сюжетних ліній місії була найцікавішою й варта подальшого розвитку.

Увага! Вибираючи, пам'ятайте, що гра — кооперативна, тому кожен гравець має власне бачення місії, яке заслуговує на увагу.

#заувага від розробників

Завершуючи місію, приділіть кілька хвилин на підсумовування важливих фактів, імен і теорій, які виникали під час виконання місії. Це корисна інформація, особливо якщо ви повернулися до гри після кількох днів, а то й тижнів перерви.

Наступна місія

- > Усі карти зачіпок і досьє, розіграні протягом місії, залишаються доступними для групи ВСО як архів кампанії. Ці матеріали використовуються лише для нагадування. Гравці не можуть розіграти зачіпки з попередніх місій.
- > Усі невикористані компоненти, пов'язані з місією (карти операцій, місцевих агентів, листи місій і карти з кодами) треба покласти назад у коробку. У подальших місіях їх не використовують.

Повторне проходження місії

У коробці є два листи для кожної місії. Можливо, ви захочете пройти якусь місію знову.

Якщо ви вирішили заново зіграти місію, яку вже завершили, поверніть усі карти зачіпок до колоди. Те саме зробіть із досьє.

Далі перезапустіть місію на сайті antaresdatabase.com. Пам'ятайте, що коли ви вирішите перезапустити місію на сайті, уся здобута вами інформація та весь ігровий прогрес будуть видалені з бази даних, тож добре обдумайте ваше рішення.

Соло-гра та рівні складності

Секція Людини в чорному містить дві клітинки, призначені лише для вказаної кількості гравців. Якщо ви граєте соло, вам доступні обидві клітинки (1). Якщо вдвох — одна клітинка (2).



Упродовж гри вам траплятимуться різні математичні загадки у вигляді шифрів і кодів. Якщо ви хочете знизити складність гри, можете вибрати опцію «Пропустити шифр» у меню на сайті «Антарес», щоб отримати розгадку, не розв'язуючи пазл.

Гравці можуть додати ще 1 клітинку в секцію Людини в чорному, щоб знизити рівень складності зі стандартного до **легкого**.

Гравці можуть вилучити 1 клітинку із секції Людини в чорному, щоб підвищити рівень складності зі стандартного до **складного**.

ДОДАТКОВА ІНФОРМАЦІЯ: УКАЗІВКИ Й ЕФЕКТИ

ДОСЬЄ §

Указівка «Досьє» надає доступ до досьє. Візьміть досьє з відповідним номером зі стосу досьє. Деякі досьє складаються з кількох сторінок, тож отримавши досьє, ви повинні взяти всі його сторінки. На звороті кожного досьє вказаний номер досьє, кількість його сторінок та яка саме карта зачіпки відкриває до нього доступ. Здобути досьє залишаються доступними для всіх гравців до кінця кампанії.

ЛЮДИНА В ЧОРНОМУ



Секція Людини в чорному символізує діяльність групи ВСО, яка була помічена іноземною розвідкою. Щойно це трапиться, ви повинні приготуватися до завершення місії. Коли ви закреслюєте останню клітинку в секції Людини в чорному, гра закінчується навіть за наявності порожніх клітинок у якихось зонах (див. «Кінець гри», с. 6). Якщо вам треба закреслити більше ніж одну клітинку в секції Людини в чорному, а клітинка лише одна, закреслюйте лише її, а потім гра закінчується. Жодних додаткових наслідків це не несе.

Увага! Остання клітинка у секції Людини в чорному доступна лише в соло-грі. Передостання — лише в соло-грі та грі вдвох.

Увага! Нарада. Коли ви закреслили першу клітинку в секції Людини в чорному, групі варто порадитися. Гравці можуть поділитися думками й обговорити можливості досягнення мети місії.

НОВІ ЗАЧІПКИ



Більшість карт зачіпок і деякі досьє містять секції «Нові зачіпки», які пропонують групі ВСО можливі шляхи подальшого виконання місії. Докладніше про нові зачіпки читайте на с. 4.

ДОДАТИ ДО ЗАПАСУ

> Додайте 1 до запасу
> Додайте 1 до запасу

Візьміть вказані жетони з коробки та додайте їх до вашого запасу жетонів.

ЖУРНАЛ КАМПАНІЇ

Після завершення місії група ВСО надає ЦРУ рекомендації щодо подальших дій.

Кампанія може розвиватися різними шляхами відповідно до наданих групою рекомендацій. До журналу кампанії варто записувати нотатки й події. Журнал кампанії міститься в стосі досьє, ви знайдете його під час приготування до гри.

КАРТА З КОДОМ

Протягом гри ви можете отримувати закодовані повідомлення від ЦРУ. Їх передають у вигляді коду з рядка різних цифр. Цей секретний код ви розшифруєте за допомогою карти з кодом. На початку кожної місії ви отримуєте карту з кодом, за допомогою якої зможете розгадувати закодовані повідомлення.

Щоб прочитати код за допомогою карти з кодом:

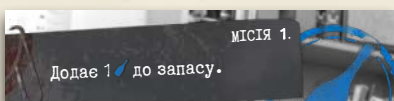
1. Гляньте на пароль, що відповідає першому рядку літер на карті з кодом.
2. Якщо число має одну цифру, прочитайте літеру з відповідного стовпця в першому рядку літер.
3. Якщо число має дві цифри і починається з 2 — прочитайте літеру з відповідного стовпця у другому рядку літер.
4. Якщо число має дві цифри і починається з 6 — прочитайте літеру з відповідного стовпця у третьому рядку літер.

Приклад.
На оголошенні про вільні кімнати в готелі неподалік ви помітили фразу «Бувайте» з дивним телефонним номером: 6 23 66 4 5 6 7.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	Б	У	В	А	Й	Т	Е			
2	Ф	Ч	Л	І	Г	О	Ц	І	Р	Ж
6	П	Я	Є	П	Ю	К	Н	§	#	

Ви дивитесь на вашу карту з кодом: перше число має одну цифру, тому ви дивитесь на стовпець «6» першого рядку з літерами. Потім число з двох цифр і починається на 2, тому ви дивитесь на стовпець «3» у другому рядку з літерами. Третє число починається на 6, значить це стовпець «6» у третьому рядку з літерами. Таким способом ви розв'язуєте увесь код та отримуєте повідомлення: ТІКАЙТЕ.

МІСЦЕВІ АГЕНТИ



Карти місцевих агентів символізують людей, які в цій місії співпрацюють з ЦРУ. Кожна карта місцевого агента додає 1 жетон до вашого запасу. Ніяких інших функцій у грі карти місцевих агентів не виконують.

АУДІОЗАПИСИ



Протягом гри в досьє вам може трапитися символ . Він каже про те, що це досьє — стенограма перехопленого вами повідомлення іноземних агентів. Самі аудіозаписи ви можете прослухати на сайті antaresdatabase.com.

РОЗШИФРУВАТИ

Розшифрувати: 5 7 9 4 6 8 3 5 7 2 4 6 X 3

Упродовж гри ви можете побачити зашифровані досьє. Одне з чисел у шифрах — невідоме. Щоб отримати доступ до цих досьє, ви повинні розгадати закономірність, застосовану в рядку чисел після слова «Розшифрувати», і зрозуміти, якого числа бракує. Знайдене число й буде ключем до досьє. Гравці можуть вибрати опцію «Пропустити шифр» на сайті «Антарес», щоб дізнатися відповідь (див. «Рівні складності», с. 6). У лівому верхньому кутку кожного досьє зазначений номер тієї карти зачіпки, яка веде до цього досьє. Якщо ви розшифрували номер досьє неправильно й взяли не те досьє, ви повинні повернути його назад, а потім можете спробувати знову. Якщо ви помилилися вдруге, то повинні викреслити одну клітинку в секції Людини в чорному, після чого можете спробувати знову.

ПЕРЕВЕРНУТИ



Продовження тексту зачіпки на звороті карти — переверніть карту й читайте далі.

ОПЕРАЦІЇ

На початку кожної місії ви отримуєте 3 карти операцій для групи ВСО. Кожна операція має ціну, яку треба сплатити жетонами. Група ВСО може провести операції будь-коли під час виконання місії (див. «Операції», с. 5).

ЧИТАТИ

> Читайте: #1X

За такої вказівки ви не отримуєте нових зачіпок. Однак ви повинні прочитати вказаний текст, перш ніж розігрувати інші зачіпки. Матеріали, отримані за вказівкою «Читати», не підвищують рівень викриття.

ПЕРЕВІРКА ШПИГУНА

За кермом якого авто була жінка в червоному?
А. Жовте таксі
Б. Чорне «Порше»
В. Зелений «Фольксваген Жук»

Читаючи текст карти зачіпки, будьте уважними до деталей. Деякі з карт ви-

магають виконати перевірку шпигуна. Якщо ви натрапили на таку перевірку, дайте відповідь на запитання, не підглядаючи на зворотну сторону карти зачіпки. Лише коли ви визначилися з відповіддю, можете перевернути карту й перевірити. Якщо ви відповіли правильно, вітаємо! Якщо ні, мусите закреслити одну клітинку в секції Людини в чорному.

ВИКРИТТЯ

Викриття: +1

Рівень викриття показує, наскільки помітна діяльність групи ВСО для іноземної розвідки. Більшість карт зачіпок у грі підвищують рівень викриття на 1. Це означає, що ви повинні закреслювати одну клітинку в вказаній зоні на листі місії. Деякі карти зачіпок підвищують рівень викриття на 0 чи 2. Іноді група ВСО може натрапити й на досьє, які підвищують рівень викриття на 1.

ГРУПА ЗНАХОДИТЬ ФРАГМЕНТ ПАЗЛА

Група знаходить фрагмент пазла
> Код: 01 3 (П•Т••)

Протягом гри ви можете знаходити фрагменти інформації щодо окремих сюжетних ліній і використовувати їх для розгадування пазла місії. Один пазл відповідає одній сюжетній лінії місії. Щойно ви знайшли фрагмент пазла, натисніть символ пазла на сайті antaresdatabase.com і введіть знайдений фрагмент туди. Кожен пазл складається з 2 секцій: «Літери» та «Числа».

Спершу ви дивитесь на кількість літер у знайденому фрагменті й знаходите пазл, який містить таку саму кількість літер. Кожен фрагмент містить одну чи дві літери та низку невідомих літер, позначених символом •. Уведіть літери в пазл на сайті. Ви можете ввести більше літер, ніж містить фрагмент, якщо вже здогадалися, який пароль у цьому пазлі.

Далі введіть у пазл отримані числа. Залежно від типу пазла, у вас буде чотири або п'ять клітинок для заповнення цифр. Уведіть у клітинки цифри, вказані у знайденому фрагменті пазла. Заповнення всіх клітинок у цій секції означає, що ви дізналися всі аспекти цієї сюжетної лінії та можете їх поєднати. Так ви розблокуєте унікальні варіанти завершення місії. Це означає, що ваші дії вплинули на роботу інших агентів. Якщо введені на сайті цифри неправильні, «Антарес» повідомить про це. У такому разі група ВСО повинна закреслити одну клітинку в секції Людини в чорному.

ДОДАТКОВА ІНФОРМАЦІЯ ТА АВТОРИ

Увага! У гри є два типи пазлів: 4-цифрові та 5-цифрові. 4-цифрові стосуються лише конкретної місії, і якщо ви не розгадали їх до кінця місії, то вони зникають. 5-цифрові пазли стосуються загальної кампанії, вони залишаються у гри протягом усіх місій — виконати їх за одну місію неможливо!

КОМАНДА ЗАПИСУЄ В ЖУРНАЛІ КАМПАНІЇ

Серед досьє ви можете знайти журнал кампанії, куди ви будете записувати розблоковані події та завершення місій. Відомості, які ви записуєте в журналі кампанії, впливають на проходження сюжету. У подальших місіях ви можете побачити вказівку: «Якщо в журналі кампанії група ВСО записала...»; група отримує зазначені бонуси, якщо внесла потрібні відомості до журналу кампанії.

ЖЕТОНИ

У гри є 4 види жетонів. Жетони символізують ресурси, якими володіє група ВСО протягом місії. Це гроші, які можна витратити на хабар чи зняття номера в готелі. Або це місцеві контактні особи й агенти, що можуть допомогти групі ВСО. Група ВСО отримує жетони під час інструктажу до місії. Також жетони можна отримати, розігруючи карти зачіпок. Гравці витрачають жетони на проведення операцій чи розігрування нових зачіпок. Витрачені жетони відразу повертають у коробку, а невитрачені жетони — після завершення місії.

НЕВСТАНОВЛЕНА ОСОБА

Упродовж гри вам може трапитися термін «NN» (напр. NN01) Абревіатура NN позначає невстановлену особу (лат. *Nomen Nescio*, що означає «Ім'я невідоме»).



Ми намагалися створити максимально правдоподібну шпигунську історію, щоб гравці змогли відчути, ніби самі беруть участь у справжніх подіях Холодної війни. Заради розваги гравців «Віденський зв'язківець» розповідає художній сюжет, натхненний реальною історією, переплітає факти минулого з вигаданими подіями. Утім, пам'ятайте, що ми не мали наміру жодним чином нашкодити репутації людей, згаданих у гри. Ба більше, усі зображення, безпосередньо пов'язані з персонажами, використані з дотриманням умов Creative Commons і насправді абсолютно не пов'язані з грою, вони використані лише для передавання атмосфери того часу, в якому відбуваються події гри.

АВТОРИ

ІГРОВИЙ ДИЗАЙН: Ігнацій Тшевічек, Якуб Поченти

СЮЖЕТ ГРИ: Пшемислав Ример, Якуб Лапо

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН: Матеуш Копач, Рафал Шима

КНИЖКА ПРАВИЛ: Йоанна Кіянка

ВИКОНАВЧИЙ ПРОДЮСЕР: Гжегож Полевка

РЕДАКТОР АНГЛОМОВНОГО ВИДАННЯ: Тайлер Браун

BOARD
GAMES
— THAT TELL —
STORIES



УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: Олександр Ручка

ВИПУСКОВИЙ РЕДАКТОР: Сергій Лисенко

КООРДИНАТОР ПРОЄКТУ: Поліна Матузевич

ПЕРЕКЛАДАЧ: Денис Скорбатюк

РЕДАКТОР: Святослав Михаць

ДИЗАЙН І ВЕРСТКА: Артур Патрихалко, Наталія Васильєва

ОСОБЛИВА ПОДЯКА: Анна Вакулєнко, Владислав Дубчак, Дмитро Науменко, Сергій Ішук і Сергій Тодоров.



©2021 Українське видання GEEKACH GAMES - geekach.com.ua.

Усі права застережено. Відтворення та друк ігрових правил, компонентів чи ілюстрацій без дозволу Portal Games та Geekach Games заборонено. Сюжет, усі імена, персонажі та події — вигадані. Будь-який збіг зі справжніми людьми — випадковий.

ФОТОМАТЕРІАЛИ

Усі фотоматеріали, використані у гри, є суспільним надбанням, вони були куплені або використані за ліцензією Creative Commons. За ліцензією Creative Commons були використані такі фотоматеріали: Коробка — Гантер Деспортес; карти: обкладинка: Кріс Лавлок, Роберт Райнерсон, № 103 — Роберт Райнерсон, № 104 Матс Оннестам, № 109 — Пол Аргу, № 110 — Дейв Коннер, № 112 — Сержант Пеппер, Вулвергемптонський університет, № 114 — Енді Аїк, Кангул, № 124 — Алан Лайт, Місія 1 зворотна сторона — Роберт Райнерсон, Енді Аїк, Кріс Лавлок, Матс Оннестам, № 111Б Гантер Деспортес, № 203 — Сержант Пеппер, № 210 — Сержант Пеппер, № 211 — Барбара Енн Спенглер, № 212 — Кріс Лавлок; Місія 2 зворотна сторона — Гантер Деспортес, Кріс Лавлок, Кен Меєр, Сержант Пеппер, № 305 — Муніципальний архів Сієтла, № 308 — Іван Павловський; № 311 — Стюарт Гелт, № 312 — Мішель Угардо, Місія 3 зворотна сторона — Мішель Угардо, Кен Меєр, № 302Б — Мортен Керр, Муніципальний архів Тронгейма, № 303Б, № 304Б — Мішель Угардо, № 402 — Американська федерація праці, № 403 — skin-ubx, № 404 — Франциско Гонсалес, № 406 — Матс Оннестам, № 407 — Мішель Угардо, № 408 — Франциско Гонсалес, № 415 — Муніципальний архів Сієтла, № 417 — Comet Star Moon, № 401Б — CeriC, Франциско Гонсалес; Місія 4 зворотна сторона — Франциско Гонсалес, Роберт Райнерсон, № 405Б — Тайр Скотт, № 407Б — Turalbus, № 409Б — Майк Бренд; Книга правил: с. 2 — Музей природознавства у Відні, с. 3 — CeriC, с. 5, с. 8 — Мішель Угардо; Агенти: Бломе — Матс Оннестам, Фрітт — Алан Лайт, До — Матс Оннестам, Сухі — Барбара Енн Спенглер, Ганц — Матс Оннестам, Мікулаш — Матс Оннестам, Ленер — Енді Аїк, Сіфлінг, Бела — Мішель Угардо, Жолт — Euro Asia Vision, Вольський — Муніципальний архів Сієтла; Досьє: § 103 — Xinem, § 106 — Ерік Догерті, § 115 — Мішель Угардо, Гантер Деспортес, Тоа Гефтіба, § 151 — Мітчелл Ор, § 200 — Барбара Енн Спенглер; § 201 — Барбара Енн Спенглер, § 203 — Роберт Райнерсон, Петро Занаріні, § 204 — Гантер Деспортес, § 205 — Даніс Гарпер, § 208 — Генрі Лоуфорд, § 209 — Алан Лайт, Гантер Деспортес, § 211 — Матс Оннестам, § 212 — Матс Оннестам, Алан Лайт, Xinem, § 213 — Сержант Пеппер, § 221 — Пер Егевад, § 223 — Матс Оннестам, § 224, § 225, § 227, § 229 — Барбара Енн Спенглер, § 302 — Матс Оннестам; § 307 — Архів морської піхоти США, § 309 — Алан Лайт; § 319 — Генрі Лоуфорд, § 401 — Франциско Гонсалес, § 402 — CeriC, § 445 — Матс Оннестам, § 446 — Франциско Гонсалес, зворотна сторона — Матс Оннестам; Інструктаж M1 — Founding an Attic, Барбара Енн Спенглер, Роберт Райнерсон, Музей природознавства у Відні, Кріс Лавлок; Інструктаж M2 — Кріс Лавлок; Інструктаж M4 — Франциско Гонсалес; Операції: Рибалка — Мішель Угардо; Іюйо 1 — Гантер Деспортес, Інтерв'ю — Генрі Лоуфорд; Права людини — Матс Оннестам; Іюйо 2 — Пітер Стівенс; Шпалери — Кен Меєр; Мурашник — Euro Asia Vision; Риболовля — Барбара Енн Спенглер, Перегони — Девід Товард.

ТВОРИ, ЯКІ ДОПОМОЖУТЬ ЗАГУРИТИСЯ У АТМОСФЕРУ ГРИ:

Книжки:

1. Джон ле Карре «The Spy Who Came in from the Cold» (1963).
2. Віктор Суворов «Аквавіда» (1985).
3. Алістер Маклін «The Last Frontier» (1959).
4. Джеймс Трейсі «Six Days of the Condor» (1974).
5. Фредерік Форсайт «The Fourth Protocol» (1984).
6. Віктор Трояновіч «Terrorism in Western Europe: In the Name of the Nation and the Good Cause» (2000).

Фільми:

1. «Джек Сіронс» (2014), реж. Владислав Пасіковський.
2. «Похорони в Берліні» (1966), реж. Тей Тамплетон.
3. «Монхен» (2005), реж. Стівен Спілберг.
4. «Життя інших» (2006), реж. Флоріан Тенкель фон Доннерсмарк.
5. «Арго» (2012), реж. Бен Аффлек.
6. «Шпигунські ігри» (2001), реж. Моні Скотт.

Інші рекомендації:

1. Кен Фолетт «Вушко Токіа» (1978).
2. Кен Фолетт «The Key to Rebecca» (1980).
3. Фредерік Форсайт «The Day of the Jackals» (1971).
4. Фредерік Форсайт «The Devil's Alternative» (1979).
5. Джон ле Карре «Sinkers, Tailors, Soldiers, Spies» (1974).

Рекомендовані сайти:

digitalarchive.wilsoncenter.org
www.abn.gov.pl/pl/pbm/publikacje/304,Wybrane-publikacje-
Kategorie-Bezpieczenstwa-Womenetrznego.html
www.cia.gov/library/readingroom/home
digitalarchive.wilsoncenter.org/document/111999
digitalarchive.wilsoncenter.org/document/165266