

МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Команде лондонских судебных экспертов поручают распутывать самые каверзные дела. Убийства, кражи, все немыслимые преступления не останутся безнаказанными. Свидетельские показания и мотив — ключ к тому, чтобы посадить подозреваемого за решётку. Ищите тайные улики на месте преступления, чтобы установить истину.

ДЭВИД ЧИКЬЮРЕЛ

СОСТАВ ИГРЫ

17 планшетов районов

4 планшета экспертов

55 карт персонажей

1 поле для улик

52 карты улик и особых предметов



Бесплатное приложение



ЗАГРУЗИ

с Google Play



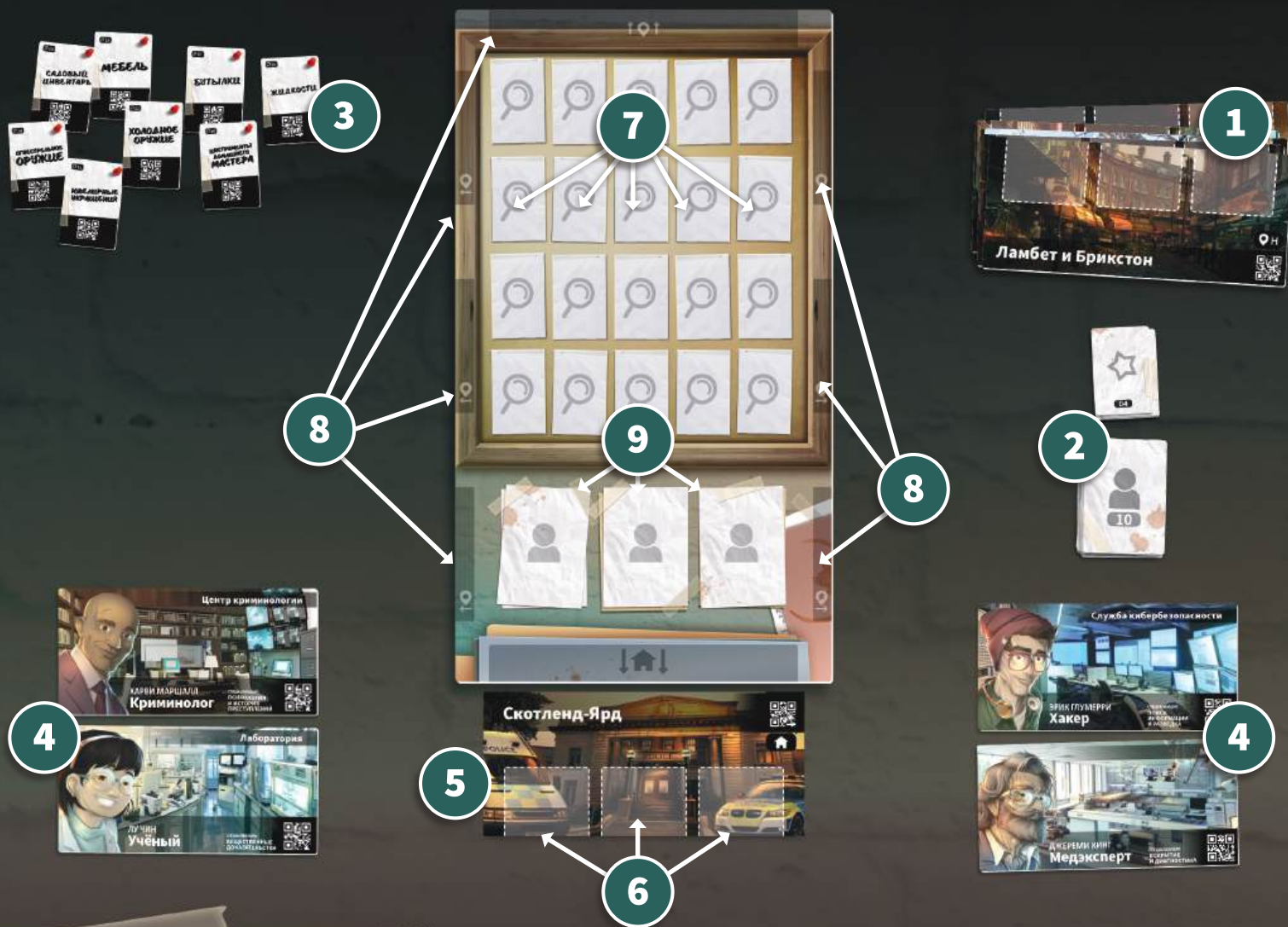
Скачай

на App Store

2

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.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



ЦЕЛЬ ИГРЫ

В каждом сценарии 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  и ответьте на несколько вопросов, которые определяют ваш итоговый счёт.

- 1 Сложите планшеты районов в стопку. Посещая новые районы, вы будете выкладывать эти планшеты в ячейки на поле.
- 2 Поместите карты персонажей и карты особых предметов лицевой стороной вниз рядом с полем.
- 3 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.
- 4 Все эксперты все время находятся в игре. Распределите их между игроками.
- 5 Поместите планшет  (стартового района) в ячейку нижней части игрового поля.
- 6 На каждом планшете района есть 3 ячейки для персонажей.

Обратите внимание, что на поле есть  20 ячеек для улик,  7 ячеек для районов,  3 ячейки для персонажей с неустановленным местонахождением.

КАК ЦТРАТЬ?

Начало ЦТРЫ

Когда подготовка закончена, запустите приложение и выберите историю и сценарий, которые вы хотите проходить.

Примечание: попробуйте короткое обучающее расследование, чтобы понять, как устроена игра.

В игре вам предстоит сканировать планшеты районов, 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 района** позволит вам переместиться в этот район.
- **Сканирование персонажа** позволит вам допросить 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.

Важно! Имейте в виду, что персонажей нельзя спрашивать о районах. Сканирование планшета района во время допроса персонажа приведёт к тому, что допрос закончится и вы отправитесь в отсканированный район.

Вы можете завершить допрос, 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.
- **Сканирование карты эксперта** позволит вам позвонить эксперту.

Сканируя карты во время разговора с экспертом, вы будете получать мнение эксперта об объектах сканирования.

Вы можете прервать звонок, нажав на кнопку

ПРОЩАЙ .

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: в редких случаях сканирование может не сработать 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.

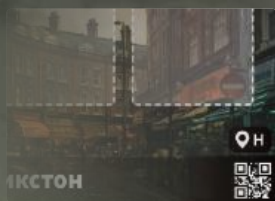
ОБНАРУЖЕНЦЕ НОВЫХ РАЙОНОВ, ПЕРСОНАЖЕЙ И ОСОБЫХ ПРЕДМЕТОВ

Держите районы, персонажей и особые предметы в закрытую, пока приложение не упомянет их прямым текстом.

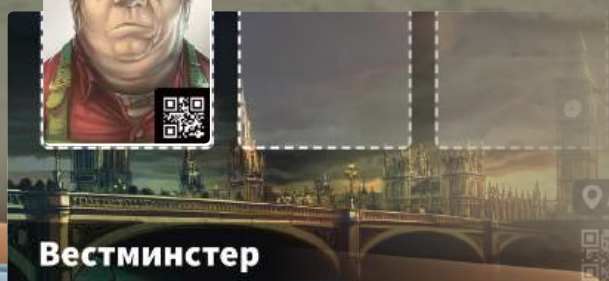
Во время игры вы будете открывать некоторые из этих карт. Символы на них обозначают следующее:

	Карты персонажей
	Планшеты районов
	Карты особых предметов
	Карты улик

- **Новые районы** кладите в одну из 7 ячеек по краям поля.



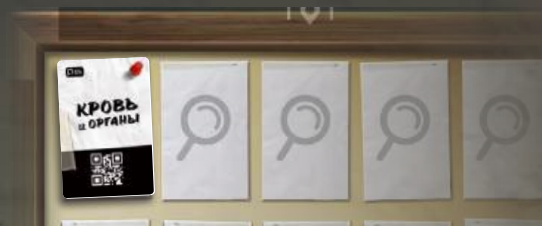
- **Новых персонажей** кладите в одну из 3 ячеек на планшетах районов. Если в районе уже есть три персонажа, последующих кладите рядом с планшетом.



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



- **Карты улик** можно найти, когда вы ищете улики на месте преступления. Кладите на игровое поле только те карты улик, которые соответствуют вашему делу. См. «Поле для улик» на стр. 6.



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

ПРИМЕР: вы сканируете **район F**. На экране высветилось:

Вы прибыли к месту преступления, и рядом с телом находится сосед **33**.

Он смотрит на вас и даёт вам записку с адресом в Кенсингтоне и Челси **F**.

Основываясь на этом тексте, вам необходимо найти планшет района F и поместить его на одну из семи ячеек для планшетов на краю поля. Затем найдите персонажа 33 и поместите его в одну из ячеек для персонажей в районе F.

ПОЛЕ ДЛЯ УЛИК

В некоторых районах (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.

Другие игроки должны выбрать из доступных те карты, соответствующие уликам, которые вы описываете, и выложить их на игровое поле.

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, отсканируйте все выбранные вами карты улик. 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).

Вы можете в любой момент позвонить эксперту, чтобы получить дополнительную информацию по найденным уликам. Для этого передайте телефон тому игроку, чьему эксперту вы хотите позвонить, чтобы он смог просканировать планшет эксперта и обсудить с ним все необходимые вопросы.

Врач проконсультирует вас по медицинским вопросам (в том числе по вскрытию).

Учёный проанализирует найденные вами предметы и предоставит по ним дополнительную информацию.

Хакер найдёт для вас информацию в интернете и взломает высокотехнологичные устройства, которые вы нашли.

Криминолог проконсультирует по истории преступлений и расскажет, как мыслит правонарушитель. У него есть доступ к данным дела, и он может дать вам психологическую характеристику персонажа.

ВАЖНО: 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.

ХОД ВРЕМЕНИ И ОСОБЫЕ СОБЫТИЯ

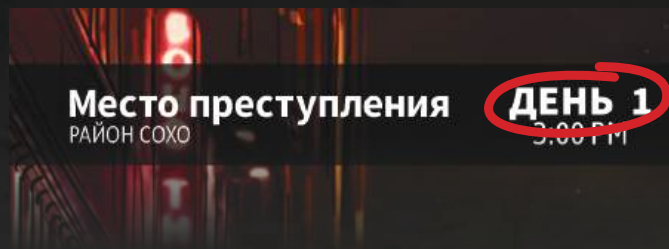
В мире игры «Место преступления» фактор времени очень важен.

Вы видите текущее время в правом верхнем углу экрана.

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

Каждый раз, когда вы путешествуете из одного района в другой, 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 района в район или быть доступны только в определённое время.

Время не всегда ваш лучший друг!

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда вы думаете, что раскрыли дело, можете сдать ваш отчёт шефу полиции.

Вернитесь в стартовый район и нажмите



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 попробовать пройти сценарий заново, либо нажать **РЕШЕНИЕ**, чтобы узнать подробности дела.

Некоторые сценарии состоят из нескольких эпизодов. Вы можете проходить каждый эпизод как отдельную игру, но имейте в виду, что отдельные части истории и персонажи связаны с предыдущими эпизодами. Советуем вам проходить все эпизоды одного сценария одним и тем же составом игроков.

ВАЖНО: не забывайте проверять приложение на наличие новых сценариев!



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Дэвид Чикьюрел

Сценаристы: Фенрисс, Корнелия Руби,
Гжегош А. Новак, Пьер Компен,
Гийом Монтияж, Марк Рен-Хаген

Художник: Матеуш Гебресилассие

Арт-директор: Матеуш Комада

Графическое оформление: Катажина Кособуцка

Продюсер: Венсан Вергенжан

Производство: Пшемислав Долеговски

Программирование: Марчин Мушал

Редакторы: Крис Бак, Мэри Петри

Разработка: Филип Милуньски

Игру тестировали: Николя Се, Албан де Ростолан,
Жан-Кристоф Бонне, AntoineG,
Рафаэль Дуит, Жоэль Ребуле,
Жером Моран, Эрик Тюрон-Лаго
и многие другие...

Особая благодарность:

*Кристофу Колеру
и Орели Чикьюрел*

Русское издание: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселёв

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчики: Александр Кожевников, Мария Богина
и Мария Шульгина

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Антон Русин

Корректоры: Ольга Португалова и Мария Шульгина

Креативный директор: Николай Пегасов

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

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.

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Выпущено при поддержке CrowdRepublic.

Куратор игровых проектов CrowdRepublic: Алексей Бабайцев

crowdrepubliс.ru



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.