



# ДЕТЕКТИВ

*ТАЙНЫ ГОРОДА АНГЕЛОВ*

правила игры

# ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ГОРОД АНГЕЛОВ



В этом городе редкий день проходит без того, чтобы не надули никчёмного недоумка или не пришили какую-нибудь дамочку. Для того чтобы появились ангелы, кто-то должен покинуть этот бренный мир, верно?

Слушай, я не говорю, что здесь не помешало бы прибраться... Нет, я попридержу язык. Но ты не сможешь добиться успеха в этом городе и при этом остаться безупречно чистым. Тебе придётся запачкать руки.

Вот как тут всё устроено.

Ах да, поздравляю со вступлением в должность, детектив!



*Шон, по прозвищу Стесняшка  
Наёмный стукач*

## ВСТУПЛЕНИЕ

Действие игры «Детектив: Тайны Города ангелов» (далее — ДТГА) разворачивается в тёмном и жестоком мире Лос-Анджелеса 1940-х гг. Большинство игроков примерят на себя роли детективов из Отдела по расследованию убийств полиции Лос-Анджелеса, жаждущих славы и готовых на всё ради успешного раскрытия дела, даже на запугивание подозреваемых, сокрытие улик и наём стукачей, которые будут доносить на коллег-детективов.

Один игрок станет ведущим. Ведущий не является действующим лицом дела или истории. Вместо этого он контролирует, как подозреваемые по каждому делу отвечают на вопросы. С помощью системы карт адаптивных ответов (системы КАО) он будет тянуть время и водить за нос детективов, прибегая к блефу, манипуляциям и откровенной лжи. Хотя ведущий выигрывает, если ни одному из детективов не удаётся раскрыть дело, его основная задача — направлять ход сюжета и делать так, чтобы все участники получали удовольствие от игры.

Система КАО создаёт ощущение допроса подозреваемого. Подозреваемые не дают просто шаблонные ответы: ведущий тщательно выбирает, как они ответят. Когда Билли О'Ши настаивает на том, что жертва была завсегдаем ночного клуба «У Топси», говорит ли он правду, или же ведущий тонко загоняет детектива в тупик, тратя его драгоценное время? Детективы могут сомневаться в ответах, которые, по их мнению, являются ложью, однако это сопряжено с определённым риском. Если они ошибутся, ведущий приобретёт над ними влияние, что значительно усложнит расследование. Но если детективы окажутся правы, то, возможно, получат важную информацию, в которой они отчаянно нуждались для раскрытия дела.

Каждое дело — это тщательно продуманная загадка, которая может развиваться по-разному в зависимости от того, как детективы решат вести расследование. По мере того как детективы будут переворачивать Лос-Анджелес с ног на голову, они будут находить новые улики и горячие зацепки, всё больше погружаясь в историю.

Все дела в игре делятся на 3 категории исходя из их сложности для детективов: «Новобранец» (самые простые), «Ветеран» (средней сложности) и «Легенда» (самые сложные). Хотя вы можете проходить дела в любом порядке, рекомендуем делать это в порядке возрастания их сложности.

**ВНИМАНИЕ!** Чем сложнее дело для детективов, тем оно проще для ведущего.

Кровь на пирсе

НОВОБРАНЕЦ

Убийство на Сансет

НОВОБРАНЕЦ

Ограбление в никуда

НОВОБРАНЕЦ

Кровавое Рождество

ВETERАН

Последнее объятие

ВETERАН

Убийство в канун Дня Всех Святых

ВETERАН

Последний страйк-аут

ЛЕГЕНДА

Эль Фантазма

ЛЕГЕНДА

Чёрный король

ЛЕГЕНДА


## РЕЖИМЫ ИГРЫ

Большая часть этой книги правил описывает классический режим игры.

- \* **КЛАССИЧЕСКИЙ РЕЖИМ** (для 3–5 игроков)  
Один ведущий и два или более детектива. В этом режиме детективы соревнуются друг с другом, а ведущий — с детективами.

Для игроков, предпочитающих менее соревновательную версию, есть два альтернативных режима:

- \* **РЕЖИМ «СЫЩИК»** (для 1–5 игроков)  
Один детектив играет в одиночку, или несколько детективов играют сообща; ведущий не участвует (см. с. 16).
- \* **РЕЖИМ «ПРОТИВОСТОЯНИЕ»** (для 2–5 игроков)  
Ведущий играет против одного детектива, или ведущий играет против нескольких детективов, работающих сообща (см. с. 19).

**ВНИМАНИЕ!** Возле разделов, относящихся только к классическому режиму, изображён символ . Вы можете игнорировать такие разделы при игре в любом из альтернативных режимов.

## ВАЖНО

Если вы играете в классическом режиме и это ваша первая партия, то можете начать с «Руководства для начинающих», которое пошагово научит правилам игры всех игроков (в том числе ведущего). Но даже в таком случае мы настоятельно рекомендуем игроку за ведущего по возможности ознакомиться с этой книгой правил перед началом игры.

## ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ

### ИГРОВОЕ ПОЛЕ (1)

Карта Лос-Анджелеса, разделённая на 5 районов.



### БАКСЫ (41 — 1\$, 8 — 5\$)

Они же наличка, деньги, бабки.



### МАРКЕР МЕСТА ПРЕСТУПЛЕНИЯ (1)



### МАРКЕР ДНЯ (1)



## КОМПОНЕНТЫ ДЕТЕКТИВОВ

### КНИГИ ДЕЛ ДЕТЕКТИВОВ (4)

Четыре одинаковые книги дел; по одной для каждого детектива.



### ЛИСТЫ РАССЛЕДОВАНИЯ (50)

Двусторонние листы для заметок и записи решений по делу.



### ПЛАНШЕТЫ ДЕТЕКТИВОВ (4)



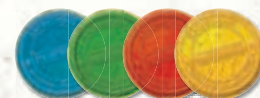
### ФИГУРКИ ДЕТЕКТИВОВ С ЦВЕТНЫМИ ПОДСТАВКАМИ (4)



### МАРКЕРЫ ВЛИЯНИЯ (32) КУБИКИ ДЕЙСТВИЙ (16)



### МАРКЕРЫ ЗНАНИЙ (32) ЖЕТОНЫ РАСКРЫТИЯ (4)

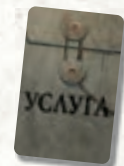


### ЖЕТОНЫ ПОДКУПА СТУКАЧА (8)



### КАРТЫ УСЛУГ (8)

Необязательны и используются ТОЛЬКО в классическом режиме.



## КОМПОНЕНТЫ ВЕДУЩЕГО

### КНИГА ДЕЛ ВЕДУЩЕГО (1)

Её может смотреть только ведущий!



### РУКОВОДСТВО ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ (1)

Может быть использовано для обучения правилам игры ВСЕХ игроков, в том числе ведущего.



### ПЛАНШЕТ ВЕДУЩЕГО (1)



### КОНВЕРТ КАО (1)

Используется для передачи карт ответов детективам.



### КАРТЫ (8) И МАРКЕРЫ (12) ИЗЪЯТЫХ УЛИК



## КОРОБОЧКИ ДЕЛ С КАРТАМИ (9)

Для каждого дела есть коробочка с картами, которые используются в этом деле. Эти коробочки может открывать ТОЛЬКО ведущий, отвечающий за подготовку к игре. В каждой из них находятся следующие компоненты, количество которых зависит от конкретного дела:

### КАРТЫ ДЕЛА



### КАРТЫ ОТВЕТОВ



### КАРТЫ ОБЫСКА



### КАРТЫ ТАЙН И ОСОБЫЕ КАРТЫ



Есть не во всех делах.

## ФИШКИ ПОДОЗРЕВАЕМЫХ (37) И ПОДСТАВКИ (6)



**ВАЖНО!** Не выдавливайте заранее фишки подозреваемых! Их должен выдавливать ведущий ТОЛЬКО во время подготовки к конкретному делу! После партии фишки подозреваемых можно убрать в коробочку дела вместе с картами.

### КАРТЫ УЛОВК (8)

Необязательны и используются ТОЛЬКО в классическом режиме.



## КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ РЕЖИМА «СЫЩИК»

### КНИГА ДЕЛ СЫЩИКА (1)



### КАРТЫ СЫЩИКА (9)

По одной карте для каждого дела.



### МАРКЕРЫ СТРЕССА (3)



### МАРКЕР ПОСЛЕДНЕЙ ДОГАДКИ (1)



## ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

Выберите игрока, который станет ведущим. Остальные игроки берут на себя роли детективов. Затем выберите дело, в которое не играл ни один из детективов. Будет лучше, если ведущий уже играл в это дело, но это не обязательно.

**ВАЖНО!** Если это ваша первая партия, выберите ознакомительное дело «Кровь на пирсе».

- (1) Разместите игровое поле так, чтобы все игроки могли до него дотянуться.
- (2) Поместите маркер дня на шкалу времени в правой части игрового поля в соответствии с таблицей ниже.

Число детективов	Стартовый день
4 детектива	7
3 детектива	8
2 детектива	9

- (3) Поместите жетоны баксов в общий запас в левом нижнем углу игрового поля.

## ПОДГОТОВКА ВЕДУЩЕГО

(4) Возьмите книгу дел ведущего, планшет ведущего и конверт КАО. Внимательно прочитайте в книге дел ведущего инструктаж, эпилог и решение для выбранного дела. Для того чтобы эффективно сбивать с толку детективов, вы должны чётко понимать, что произошло и как вовлечён в дело каждый подозреваемый. Тщательно изучите особые правила дела (если есть). Ошибка при подготовке к партии может негативно отразиться на игре. Особые правила, содержащиеся в книге дел ведущего и на картах, **всегда** имеют приоритет перед правилами, содержащимися в этой книге правил.

Затем возьмите коробочку для выбранного дела и достаньте из неё карты, не показывая их детективам.

(5) Поместите все карты дела лицевой стороной ВНИЗ в ячейки для карт с соответствующими буквами в верхней части игрового поля, начиная с карты А и заканчивая последней картой. Вы перевернёте некоторые из них лицевой стороной вверх, только когда получите соответствующее указание во время чтения инструктажа.

(6) Поместите карты ответов справа от планшета ведущего и накройте их конвертом КАО, чтобы детективы случайно не прочитали их.

(7) Поместите карты обыска, карты тайн и особые карты лицевой стороной вниз слева от планшета ведущего. Карты тайн и особые карты есть не во всех делах.

(8) Поместите маркер места преступления рядом с игровым полем. Вы разместите его согласно указаниям во время чтения инструктажа.

(9) Поместите карты изъятых улик и маркеры изъятых улик рядом с планшетом ведущего.

(10) Возьмите фишки подозреваемых, упомянутых в инструктаже, вставьте их в подставки и поместите рядом с планшетом ведущего.

**ВНИМАНИЕ!** Если это первая партия в выбранное дело, выдавите из картонного листа необходимые фишки подозреваемых. Список подозреваемых по каждому делу приведён в книге дел ведущего на той же странице, что и инструктаж. Выдавлив нужные фишки, уберите картонный лист с оставшимися подозреваемыми в коробку.

**ВАЖНО!** В некоторых делах фигурируют подозреваемые, которые в начале партии скрыты от детективов и появляются в игре лишь в ходе расследования. Выдавлив фишки таких подозреваемых, уберите их в коробочку, чтобы не портить детективам впечатление от игры. Подозреваемые, которые появляются в игре с самого начала, обозначены в книге дел ведущего как открытые.

Например, ниже показаны три фишки подозреваемых, которые следует выдавить для дела «Кровь на пирсе».



## ПОДГОТОВКА ДЕТЕКТИВА

(11) Возьмите книгу дел детектива и выберите фигурку. Затем выберите цвет и возьмите планшет детектива, подставку для фигурки, жетон раскрытия, 2 жетона подкупа стукача, 4 кубика действий, 8 маркеров влияния и 8 маркеров знаний этого цвета.

(12) Убедитесь, что планшет детектива лежит вверх стороной для классического режима, а НЕ стороной для режимов «Сыщик» и «Противостояние». Поместите кубики действий в область «Доступно» на планшете детектива, а остальные компоненты — рядом с планшетом детектива.

(13) Передайте ведущему один из своих маркеров влияния. Ведущий помещает их на свой планшет для дальнейшего использования.

(14) Детектив, сидящий слева от ведущего, становится первым игроком и получает 4 бакса. Второй по часовой стрелке детектив получает 5 баксов, третий — 6 баксов, четвёртый — 9 баксов.



## ИНСТРУКТАЖ И ПОДГОТОВКА К ДЕЛУ

Детективы и ведущий должны открыть свои книги дел на странице с инструктажем к выбранному делу. Детектив, сидящий справа от ведущего, читает инструктаж вслух. В инструктаже в скобках приводятся указания по подготовке к делу, обозначающие, (15) какие карты дела нужно перевернуть лицевой стороной **ВВЕРХ**, а также где следует разместить (16) маркер места преступления и (17) фишку каждого подозреваемого. Ведущий должен выполнять все эти указания во время чтения инструктажа.

В примере приведена точная раскладка игры после прочтения инструктажа для дела «Кровь на пирсе» при игре с 4 детективами.

После этого все карты дела с символом «ОТКРЫТЬ ЛИЦОМ ВВЕРХ» на обратной стороне должны лежать лицевой стороной вверх. Если какие-либо карты дела с таким символом всё ещё лежат лицевой стороной вниз, внимательно просмотрите инструктаж и убедитесь, что вы ничего не пропустили.

В инструктаже также указано, что требуется для раскрытия дела (как правило, нужно определить верного подозреваемого, орудие и мотив), и приведены особые правила (если есть). Например, согласно особым правилам дела «Кровь на пирсе» маркер дня изначально размещается на другом делении шкалы времени (18).

(19) Выдайте каждому детективу чистый лист расследования, а также ручку или карандаш для внесения заметок (не входят в состав игры). Настоятельно рекомендуем делать заметки! На листе расследования есть область для общих заметок и область для записи решений по делу.

После прочтения инструктажа детективы должны заполнить таблицу на своём листе расследования.

1. Заполните верхнюю строку в соответствии с картами дела, которые в данный момент открыты.
2. Запишите в левом столбце имена подозреваемых из инструктажа в правильном порядке.

**ВНИМАНИЕ!** Некоторые подозреваемые и/или карты дела будут открыты в ходе игры. Детективы будут вносить в таблицу новую информацию по мере её получения.

ДЕЛО КРОВЬ НА ПИРСЕ

КАРТЫ ДЕЛА	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж
	САМЫ ОУТ	КАРТИ МАТЕ	ДАК ДИКАПНО	ДИ ДИКАПНО			
КАРТИ МАТЕ							
ДАК ДИКАПНО							
ДИ ДИКАПНО							

Так должен выглядеть лист расследования каждого детектива перед началом дела «Кровь на пирсе».

*Теперь вы готовы к игре в «Детектив: Тайны Города ангелов»!*

## КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ

Обязательно изучите указанные ниже понятия: они будут часто встречаться в этой книге. Более подробно о каждом из них будет сказано позже.

### ЗНАТЬ

Детектив **знает** о карте дела, если он видел её в какой-либо момент игры. Детектив отслеживает, какие карты он видел, используя маркеры знаний, а также делая заметки на своём листе расследования.

### САМЫЙ ПОЛЕЗНЫЙ ОТВЕТ

Лучший ответ, который детектив может получить от ведущего, когда допрашивает подозреваемого. Этот ответ всегда правдив. У каждого подозреваемого на каждый вопрос есть только один **самый полезный ответ**.

### ЛОЖЬ/ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

Ответ, который ведущий может дать детективам вместо самого полезного ответа.

## СОМНЕНИЕ

Детектив может выразить **сомнение** в ответе, полученном от подозреваемого, если считает, что это ложь/дезинформация. В результате один из игроков — либо детектив, либо ведущий в зависимости от результата — получит влияние.

## ВЛИЯНИЕ

**Влияние** отражает репутацию детектива как следователя и определяет, как на него будут реагировать подозреваемые. Оно отслеживается с помощью маркеров влияния. Игроки получают влияние после того, как было выражено сомнение в ответе. Как детективы, так и ведущий могут получать и использовать влияние. Основное различие заключается в том, что детективы оказывают влияние на конкретных подозреваемых, а ведущий — на конкретных детективов.

## ПОЛУЧЕННЫЕ И ИЗЪЯТЫЕ УЛИКИ

В ходе игры детектив может встретить указание ПОЛУЧИТЬ улику. В таком случае детектив изымает улику: убирает указанную карту дела с игрового поля и помещает её на свой планшет. Изъятие улики отслеживается с помощью карт изъятых улик и маркеров изъятых улик.

## ХОД ИГРЫ

### КАК ВЫИГРАТЬ



Детектив выигрывает, если он использует свой жетон раскрытия и успешно раскрывает дело.

Если время истечёт, детективы получают право на последнюю догадку, чтобы раскрыть дело. Но если ни один из них не сможет успешно раскрыть дело, то дело зависнет и выигрывает ведущий.

### ДНИ И ХОДЫ

Каждый день детективы ходят по очереди, начиная с детектива, сидящего слева от ведущего, и далее по часовой стрелке. В свой ход детектив выполняет 4 доступных действия. После того как все детективы совершат ходы, день заканчивается, и начинается новый день. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не раскроет дело или пока дело не зависнет после последнего дня. Ведущий принимает решения в ключевые моменты во время ходов детективов, но у него **нет** своего хода.

### ПЕРВЫЙ ХОД

В свой первый ход детектив до того, как выполнить действия, должен выбрать ЛЮБОЙ полицейский участок (синие локации) на игровом поле и поместить туда свою фигурку (другие детективы разместят свои фигурки **только** в свой первый ход).

**ВАЖНО!** Это происходит только в начале первого дня, а НЕ в начале каждого дня.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНА РАСКРЫТИЯ

Если детектив хочет использовать свой жетон раскрытия, чтобы попытаться раскрыть дело, он должен сделать это **в начале своего хода** до того, как выполнить какие-либо действия (см. «Раскрытие дела» на с. 14).

### КОНЕЦ ДНЯ

После того как все детективы совершат ходы, день заканчивается, и ведущий перемещает маркер дня на 1 деление вниз по шкале времени и активирует маркеры изъятых улик (если есть). Затем начинается новый день. Если это был последний день и время вышло, детективы делают последние догадки.

## ДЕЙСТВИЯ

Каждый детектив в свой ход выполняет 4 действия. Он может выполнять их в любом порядке и может выполнять одно и то же действие несколько раз за ход.

Все доступные детективу действия указаны в левой части его планшета. Выполняя действие, детектив перемещает кубик действия из области «Доступно» своего планшета в область выполняемого действия.

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

За одно действие «перемещение» детектив может переместиться в любую локацию своего текущего района. Некоторые локации находятся на границе двух или более районов — считается, что они находятся в каждом из них. До любой локации на игровом поле можно добраться за три действия «перемещение» или меньше.

*ПРИМЕР. Синий детектив находится в загородном клубе «Мидуик» (70) в долине Сан-Гейбриел и хочет обыскать Брэдбери-билдинг (48) в Центральном Лос-Анджелесе.*



*Синий детектив выполняет одно действие «перемещение», чтобы перейти в локацию 56 на границе района, а затем выполняет второе действие «перемещение», чтобы добраться до Брэдбери-билдинг (48). Детектив также мог бы переместиться через локации 53, 57 или 98, поскольку каждая из этих локаций находится на границе между обоими районами.*

## ОБЫСК ЛОКАЦИИ

Детектив обыскивает свою текущую локацию. В таком случае ведущий находит в колоде обыска текущего дела нужную карту и передаёт детективу, чтобы тот её прочёл. Номер на карте обыска должен соответствовать номеру локации, в которой проводится обыск.



Карта обыска локации 96

В каждом деле есть свой набор карт обыска для определённых ключевых локаций. Кроме того, для каждого дела в книге дел ведущего приведена таблица результатов обыска (на странице с эпилогом и решением дела), где перечислены локации, для которых есть отдельные карты обыска.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОБЫСКА			
ПОДОЗРЕВАЕМЫЙ	РЕЗУЛЬТАТ	ЛОКАЦИЯ	РЕЗУЛЬТАТ
ИЗМЕНА	ПОДТВЕРДИТЬ	ЛОКАЦИЯ 18	ПОДТВЕРДИТЬ
ИЗМЕНА	ПОДТВЕРДИТЬ	ЛОКАЦИЯ 19	ПОДТВЕРДИТЬ
ИЗМЕНА	ПОДТВЕРДИТЬ	ЛОКАЦИЯ 20	ПОДТВЕРДИТЬ
ИЗМЕНА	ПОДТВЕРДИТЬ	ЛОКАЦИЯ 21	ПОДТВЕРДИТЬ
ИЗМЕНА	ПОДТВЕРДИТЬ	ЛОКАЦИЯ 22	ПОДТВЕРДИТЬ
ИЗМЕНА	ПОДТВЕРДИТЬ	ЛОКАЦИЯ 39	ПОДТВЕРДИТЬ
ИЗМЕНА	ПОДТВЕРДИТЬ	ЛОКАЦИЯ 40	ПОДТВЕРДИТЬ
ИЗМЕНА	ПОДТВЕРДИТЬ	ЛОКАЦИЯ 42	ПОДТВЕРДИТЬ

Можно обыскивать любую локацию на игровом поле, включая те, где уже находится подозреваемый. Детективам следует внимательно ознакомиться с инструктажем, чтобы выяснить, какие локации могут представлять интерес.

В каждом деле также есть карта обыска «Все остальные локации». Если детектив обыскивает локацию, для которой нет отдельной карты обыска, именно эту карту ему выдаёт ведущий.

## ОБЫСК ПОДОЗРЕВАЕМОГО

Детектив обыскивает подозреваемого в своей текущей локации. В таком случае ведущий передаёт детективу карту обыска этого подозреваемого, чтобы тот её прочёл. Карты обыска подозреваемых различаются по имени подозреваемого и его портрету.



Карта обыска подозреваемого Чарли Маггса

## АРХИВИРОВАНИЕ КАРТ ОБЫСКА



Если в нижней части карты обыска есть слово «Архив», то после того, как детектив ознакомится с картой, её следует поместить лицевой стороной ВНИЗ в область «Архив» в левой части игрового поля. Номер локации или имя подозреваемого будут видны на обратной стороне карты обыска. Детективы больше НЕ СМОГУТ обыскивать эту локацию или подозреваемого.

**ПРИМЕР ОБЫСКА ЛОКАЦИИ.** Красный детектив обыскивает стадион «Олимпик» (42). Ведущий находит в колоде обыска карту обыска для этой локации и передаёт её детективу, чтобы тот её прочёл. На карте обыска сказано перевернуть (Г), поместить фишку подозреваемого в (42), а в её нижней части есть слово «Архив». Ведущий переворачивает карту дела Г лицевой стороной вверх, помещает фишку подозреваемого в локацию 42, а карта обыска кладётся лицевой стороной вниз в область «Архив» игрового поля. Детективы больше не смогут обыскивать стадион «Олимпик» (42), т. к. там им больше нечего искать.



## ДОПРОС

Детектив допрашивает подозреваемого в своей текущей локации. Поскольку допрос является важной и сложной частью игры, подробнее о нём сказано далее, на с. 11.

## АНАЛИЗ

Детектив некоторое время раздумывает над делом. Каждое такое действие приносит детективу 1 бакс.

## ВЗЯТКА

Детектив получает от местных бандитов деньги за свою «защиту». Он получает столько баксов, сколько игроков в партии (детективы + ведущий). В отличие от других действий, детектив может выполнять это действие лишь ОДИН РАЗ в день и ТОЛЬКО в притонах мафии (оранжевые локации).

**СОВЕТ!** Иногда у детектива остаётся действие, которое некуда потратить, или ему нужно срочно добыть немного баксов. В таких случаях имеет смысл выполнить «анализ». Но, как правило, для получения денег гораздо эффективнее выполнять действие «взятка».



**ПОМНИТЕ!** Если вы играете в режиме «Сыщик» или «Противостояние», то можете игнорировать все разделы, отмеченные этим символом!



Игровое поле — это карта Лос-Анджелеса, разделённая на пять районов: Голливуд, Центральный Лос-Анджелес, долина Сан-Гейбриел, Вестсайд и Саут-Бэй. Каждый из них граничит с тремя или более соседними районами. Если локация находится на линии, разделяющей два или более района, считается, что она находится в каждом из них.

**ПРИМЕР.** «Олень и бык» (22) и средняя школа Лойолы (19) находятся как в Центральном Лос-Анджелесе, так и в Вестсайте. Однако Мемориальная христианская церковь Маккарти (20) находится только в Вестсайте, а локация 39 — только в Центральном Лос-Анджелесе.



Существует три типа локаций: обычные (белые), полицейские участки (синие) и притоны мафии (оранжевые). Список всех локаций можно найти на внутренней стороне задней обложки каждой книги дел детектива.

## ПОДКУПЫ !

Все виды подкупа, которые может совершить детектив, указаны в правом верхнем углу его планшета. Подкуп не считается действием, и для его совершения не нужно тратить кубик действия. Однако детектив должен заплатить указанное количество баксов. Если у детектива недостаточно денег для подкупа, он не может его совершить.



**ГРОМИЛА** — стоит 2 бакса.

Если ведущий использует влияние, чтобы заблокировать вопрос (*подробнее о влиянии см. на с. 14*), активный детектив может подкупить местного громилу, чтобы тот пригрозил подозреваемому насилем. После этого подозреваемый **ДОЛЖЕН** ответить на вопрос как обычно.



**ДЕТЕКТИВ** — стоит 2 бакса.

Активный детектив может подкупить другого детектива в своей текущей локации, чтобы посмотреть карту дела, о которой тот знает. Подкупленный детектив получает уплаченные 2 бакса и не может отказаться от подкупа. Посмотрев карту дела, активный детектив помещает свой маркер знания под её ячейкой на игровом поле в знак того, что он теперь знает о ней.



**ОФИЦЕР** — стоит 3 бакса.

Похуже на подкуп детектива, но вы платите баксы не детективу, а местному дежурному сержанту. Сбросьте 3 бакса в общий запас, затем посмотрите любую карту дела, о которой знает другой детектив, и поместите свой маркер знания под её ячейкой на игровом поле. Этот вид подкупа можно совершать **ТОЛЬКО** в полицейских участках.



*ПРИМЕР. Красный детектив перемещается в локацию с синим детективом и платит ему 2 бакса, чтобы посмотреть полученную им карту дела Ж. Синий детектив передаёт красному карту дела Ж. Прочитав карту, красный детектив возвращает её, а затем кладёт свой маркер знания под карту изъятой улики в ячейке Ж игрового поля в знак того, что он теперь знает о карте дела Ж.*



**СТУКАЧ** — стоит 3 бакса.

Подкупите стукача, чтобы он подслушал, как другой детектив допрашивает подозреваемого, и узнал полученный ответ (*подробнее о допросе подозреваемого см. на с. 11*).

Это единственный вид подкупа, который можно совершить в ход другого детектива.

## ОБНАРУЖЕНИЕ НОВЫХ КАРТ ДЕЛА

Каждое дело в ДТГА — отдельная детективная история, состоящая из набора подозреваемых, информации и улики. Карты дела, размещённые в верхней части игрового поля, представляют собой все эти аспекты. Некоторые карты открываются в ходе инструктажа, в то время как другие должны быть обнаружены детективами в процессе игры.



Жертва  
Карта дела



Подозреваемый  
Карта дела



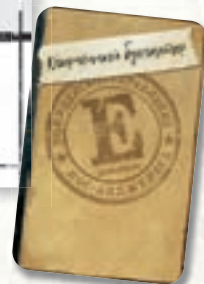
Улика  
Карта дела



Информация  
Карта дела

Детективы будут обнаруживать карты, обыскивая локации, допрашивая и обыскивая подозреваемых и даже подкупая своих коллег и коррумпированных полицейских. Обнаружив новую карту дела, детектив **НЕ** должен показывать её своим коллегам, но должен отметить это на своём листе расследования.

В	Г	Д	Е	Ж
Подозреваемый Леген Транс	Улика Забитый молоток		Улика Гранитное пресс-папье	
Он предоставляет информацию Леген Безопасно?	Никогда прежде не видел молотка. Я ему верю.			



*ПРИМЕР. Зелёный детектив только что первым обнаружил карту дела Е. Это улика — гранитное пресс-папье. Он заполняет ячейку для карты дела Е на своём листе расследования новой информацией. Он всё ещё не видел карт дела Д и Ж.*

Прочитав карту дела, детектив должен вернуть её лицевой стороной **ВНИЗ** в соответствующую ячейку на игровом поле, а затем поместить свой маркер знания в ячейку под этой картой в знак того, что он знает о ней. Он может снова посмотреть эту карту в любой момент игры.

Если в какой-либо момент игры все детективы будут знать о той или иной карте дела, переверните её лицевой стороной **ВВЕРХ**. Затем верните все соответствующие маркеры знаний их владельцам.

## ПОЛУЧЕНИЕ УЛИК !

Детектив может получить некоторые улики, обнаружив их первым. Это происходит после обыска подозреваемого или локации. Если (и только в этом случае) на карте обыска сказано **ПОЛУЧИТЬ** карту дела, а в нижней части карты дела есть символ руки, детектив изымает указанную улику: берёт карту дела и кладёт её лицевой стороной **вниз** на свой планшет.

Затем ведущий кладёт в освободившуюся ячейку карту изъятой улики и помещает на неё маркер знания детектива, получившего улику, как напоминание о том, кто изъял улику.

Далее ведущий берёт маркер изъятой улики с буквой, соответствующей изъятой карте дела, и помещает его 3 делениями ниже текущего положения маркера дня на шкале времени. Если до конца игры осталось менее трёх дней, маркер изъятой улики не размещается.

Когда маркер дня оказывается на делении с маркером изъятой улики, детектив, изъявший эту улику, предоставляет её в качестве доказательства, немедленно возвращая карту дела лицевой стороной ВВЕРХ в соответствующую ячейку на игровом поле. Затем ведущий убирает карту изъятой улики и возвращает все маркеры знаний их владельцам. Теперь все детективы знают об этой карте дела.

Если другой детектив не хочет ждать, пока улика будет предоставлена таким образом, или если до конца игры осталось менее трёх дней, он может посмотреть эту карту, только подкупив офицера или детектива, изъявшего улику.

**ПРИМЕР ПОЛУЧЕНИЯ УЛИКИ.** Синий детектив обыскал локацию и встретил указание получить карту дела Ж. В правом нижнем углу карты дела Ж также есть символ руки, поэтому детектив берёт эту карту и кладёт её лицевой стороной вниз на свой планшет. Ведущий кладёт в освободившуюся ячейку карту изъятой улики и помещает на неё маркер знания синего детектива.



Поскольку маркер дня сейчас находится на делении «6», маркер изъятой улики с буквой Ж помещается на деление «3». Как только маркер дня окажется на делении «3», синий детектив должен будет вернуть карту дела Ж лицевой стороной вверх в соответствующую ячейку игрового поля.



## ОБНАРУЖЕНИЕ НОВЫХ ПОДОЗРЕВАЕМЫХ

Обыскивая локации, детективы могут обнаружить ранее скрытых подозреваемых. В таком случае ведущий переворачивает лицевой стороной вверх карту только что обнаруженного подозреваемого, затем достаёт из коробочки дела фишку подозреваемого и помещает её в обысканную локацию.

Детектив, первым обнаруживший подозреваемого, может немедленно задать ему 1 вопрос. Это «бесплатный» вопрос, поэтому детективу не нужно тратить на это действие.

## КАРТЫ ТАЙН

Карты тайн уникальны для каждого дела и часто вводят особые правила или механики, которые захватывающим и непредсказуемым образом меняют ход дела. Но эти карты есть не в каждом деле.

Как и карты дела, карты тайн обычно можно обнаружить при выполнении обыска, но иногда их можно обнаружить благодаря уникальному событию или какому-либо другому особому правилу. Иногда они открываются для всех, иногда их получает один детектив, а иногда они заменяют карты дела, которые уже есть на игровом поле.

Однако, за исключением тех случаев, когда карта тайны заменяет карту дела, у неё нет специальной ячейки на игровом поле, и детективы НЕ МОГУТ задавать подозреваемым вопросы о ней.



## ДОПРОС ПОДОЗРЕВАЕМОГО

Ниже описаны шаги, которые выполняет детектив во время допроса. Эти шаги также кратко описаны на задней обложке книги дел ведущего.

### ШАГ 1. ВОПРОС

Активный детектив может потратить действие на то, чтобы задать подозреваемому в своей локации 1 вопрос. То, какие вопросы он может задать, зависит от карт дела, о которых он знает: открытые всем карты дела; карты дела, под которыми лежит его маркер знания; полученные им карты дела, которые находятся на его планшете. Подозреваемого можно спрашивать о ЛЮБОЙ карте дела, о которой знает детектив, даже о нём самом!

Задавая вопрос, детектив должен называть букву карты дела, а не то, что на ней написано, поскольку другие детективы могут не знать об этой карте. Например, детектив должен сказать: «Я хотел бы спросить Ди Дикаприо о карте дела Ж», а не «Я хотел бы спросить Ди Дикаприо о наркотиках, о которых я только что узнал».

**ВАЖНО!** Детективы не могут задавать более детальные вопросы, такие как «Я хочу спросить Ди, откуда он знал жертву» или «Я хочу спросить Ди, где он был во время убийства». Вопросы задаются по формуле «Я хочу спросить [имя подозреваемого] о карте дела [буква]».

Задав вопрос, активный детектив решает, использовать ли имеющееся у него влияние на подозреваемого. Если детектив не использует влияние, ведущий решает, использовать ли своё влияние на детектива (подробнее о влиянии см. на с. 14).

### ШАГ 2. ПОДКУП СТУКАЧА

После того как был задан вопрос, все остальные детективы решают, подкупать ли стукача, чтобы тот подслушал вопрос детектива и узнал ответ подозреваемого. Каждый детектив ДОЛЖЕН выбрать один из своих жетонов подкупа стукача («Пас» или «Подкуп») и поместить его лицевой стороной ВНИЗ в левый верхний угол своего планшета.



Если у детектива недостаточно денег, чтобы подкупить стукача (и ТОЛЬКО в этом случае), он ДОЛЖЕН поместить на свой планшет жетон «Пас» лицевой стороной ВВЕРХ как обозначение того, что он не может подкупать. В ином случае все выбранные жетоны подкупа стукача будут лежать лицевой стороной вниз до завершения допроса.

Затем ведущий решает, использовать ли имеющееся у него влияние, чтобы заблокировать детективам подкуп стукача.

**ВАЖНО!** Если во время шага 1 активный детектив использовал влияние на подозреваемого, другие детективы никаким образом НЕ могут подкупить стукача (подробнее об использовании влияния см. на с. 14)!

### ШАГ 3. ОТВЕТ

После того как детектив задал подозреваемому вопрос, ведущий смотрит в книге дел ведущего таблицу ответов и выбирает, как подозреваемый ответит. Возле каждого ответа в таблице указаны число и буква (например, 6б), соответствующие определённой карте ответов. Если на вопрос есть несколько ответов, ведущий должен выбрать, какой из них показать детективу.

Выбрав, какой ответ дать детективу, ведущий находит соответствующую карту ответов и аккуратно вставляет её в конверт КАО так, чтобы был виден только выбранный ответ, после чего передаёт его детективу для прочтения.

Если в карте ответов указано, что детектив может посмотреть какую-либо карту дела, детектив немедленно смотрит её.

### ВОЗМОЖНОСТИ ВЕДУЩЕГО

Всем игрокам важно понимать, какие два типа ответов может дать подозреваемый и что они означают.

#### \* САМЫЙ ПОЛЕЗНЫЙ ОТВЕТ

Это самая полезная информация, которой располагает подозреваемый по данному вопросу. На каждый вопрос, приведённый в таблице ответов в книге дел ведущего, есть ровно ОДИН самый полезный ответ, написанный чёрным шрифтом. Этот ответ ВСЕГДА правдив, но может оказаться не таким полезным, как хотелось бы детективу. Некоторые подозреваемые не будут свидетельствовать против себя.

Например, если вы допрашиваете босса мафии об убийстве и он был тем, кто нажал на курок, его ответ на вопрос о жертве может быть таким: «Да иди ты к чёрту, отвали от меня». Это самый полезный ответ, который он даст на вопрос о жертве, хотя это и не очень поможет раскрытию дела.

#### \* ЛОЖЬ/ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

Второй тип ответа, который может дать подозреваемый, — это ложь/дезинформация. Такие ответы выделены красным в таблице ответов в книге дел ведущего.

Эти ответы могут быть откровенной ложью, или бросать подозрение на другого подозреваемого, или каким-либо образом вводить в заблуждение. В итоге ложь/дезинформация отвлекает внимание детективов от самого полезного ответа.

Для некоторых вопросов у подозреваемого может быть несколько вариантов лжи/дезинформации, из которых будет выбирать ведущий. Однако для многих вопросов у подозреваемого нет вариантов лжи/дезинформации (у подозреваемого нет причин лгать по этому вопросу). На эти вопросы ведущий вынужден давать детективу самый полезный ответ.

*ПРИМЕР. Детектив спросил Чарли Маггса о карте дела А (жертва). Согласно таблице ответов ведущий может дать один из двух ответов: ответ 1а, являющийся самым полезным ответом, и ответ 1б, представляющий собой ложь/дезинформацию. Ведущий выбирает ответ 1б, находит нужную карту ответов, вставляет её в конверт КАО так, чтобы был виден только ответ 1б, и передаёт его детективу.*



### ШАГ 4. СОМНЕНИЕ

Прочитав ответ, детектив может выразить в нём сомнение, если сочтёт, что ответ подозреваемого был ложью/дезинформацией. Детектив заявляет о своём намерении выразить сомнение и передаёт ведущему свой маркер влияния.



#### \* НАПРАСНОЕ СОМНЕНИЕ

Если ведущий дал детективу самый полезный ответ подозреваемого, детектив напрасно сомневался. Ведущий помещает маркер влияния детектива на свой планшет: теперь у него есть влияние на этого детектива (подробнее об использовании влияния см. на с. 14).

#### \* ВЕРНОЕ СОМНЕНИЕ

Если ответ подозреваемого был ложью/дезинформацией, детектив верно сомневался. Ведущий помещает маркер влияния детектива под карту подозреваемого на игровом поле: теперь у детектива есть влияние на этого подозреваемого.

Затем ведущий забирает обратно конверт КАО и ДОЛЖЕН дать детективу самый полезный ответ подозреваемого на заданный вопрос. Если в новом ответе сказано, что детектив может посмотреть какую-либо карту дела, детектив немедленно смотрит её.

**ВАЖНО!** Когда благодаря сомнению детектив узнаёт, что он получил самый полезный ответ, ему больше нет смысла задавать подозреваемому этот же вопрос (тот не скажет ничего более полезного). Детектив также может быть уверен в том, что подозреваемый сказал правду.

**СОВЕТ!** Мы рекомендуем ведущему держать интригу, когда он берёт у детектива маркер влияния. Детектив сидит как на иголках, гадая, верно ли он сомневался. Подождите минутку и немного подразните его... Куда поместит ведущий маркер: под карту подозреваемого или на свой планшет? Попробуйте, это весело!

## ШАГ 5. АКТИВАЦИЯ ЖЕТОНОВ ПОДКУПА

После того как были завершены шаги «Ответ» и «Сомнение», все остальные детективы переворачивают свои жетоны подкупа стукача лицевой стороной вверх. Детективы, выбравшие «Пас», ничего не делают. Детективы, подкупившие стукача, сбрасывают по 3 бакса в общий запас и теперь могут посмотреть последнюю карту ответов,



### ПРИМЕР ДОПРОСА

СЕМЁН (детектив): Итак, я в локации Чарли Маггса и хочу задать ему вопрос. Я хочу узнать, что ему известно о Салли, жертве. Я спрашиваю Маггса о карте дела А.

КРИСТИНА (ведущая): У тебя есть влияние на Маггса. Хочешь его использовать?

СЕМЁН (детектив): Не в этот раз. Я оставляю его на потом.

КРИСТИНА (ведущая): Обратите внимание: Семён спрашивает Чарли о карте дела А, о жертве. Выберите жетоны подкупа стукача.

АНЖЕЛА (детектив): Проклятье, у меня только 2 бакса, этого не хватит на подкуп.

*Анжела кладёт на свой планшет жетон подкупа стукача «Пас» лицевой стороной вверх, показывая, что она не может подкупить стукача в этот раз.*

ФЕДЯ (детектив): У меня вагон денег, так что я определённо подкупаю... или нет?

ЮЛЯ (детектив): У меня лишь 3 бакса, и этого как раз хватает на подкуп.

*Федя и Юлия выбирают по одному жетону подкупа стукача и кладут их лицевой стороной вниз на свои планшеты.*

КРИСТИНА (ведущая): Все готовы?

Хорошо, теперь я посмотрю, какой ответ дать Семёну.

*Кристина открывает книгу дел ведущего и изучает таблицу ответов. Есть два варианта ответа.*

*Она выбирает ложь/дезинформацию, находит карту с ответом 1б и вставляет её в конверт КАО так, чтобы был виден только ответ 1б. Затем она протягивает конверт КАО Семёну, чтобы тот прочитал ответ.*



СЕМЁН (детектив): Серьёзно, это всё, что может сказать Чарли? Он втирает мне какую-то дичь. Я определённо сомневаюсь в ответе.

КРИСТИНА (ведущая): Ты УВЕРЕН, что хочешь этого? Лично мне Чарли кажется довольно прямолинейным парнем. Не думаю, что он стал бы тебе врать.

СЕМЁН (детектив): Хорошая попытка. Но я всё же сомневаюсь. Держи мой маркер влияния.

которую показали активному детективу. Они также следуют всем указаниям карты ответов (например, смотрят карту дела).

Жетоны подкупа стукача не тратятся. Детективы всегда забирают обратно свои жетоны подкупа стукача и используют их каждый раз, когда есть возможность подкупить стукача.

**ВАЖНО!** Если активный детектив верно сомневался, детективы, подкупившие стукача, НЕ увидят первую карту ответов с ложью/дезинформацией — они прочтут только вторую карту ответов с самым полезным ответом.

*Кристина берёт маркер влияния Семёна и, поскольку она выбрала ложь/дезинформацию, помещает его под карту Чарли Маггса. У Семёна теперь есть второе влияние на Маггса.*



КРИСТИНА (ведущая): Что ж, мистер Маггс был не совсем честен.



*Кристина снова смотрит таблицу и видит, что самый полезный ответ — 1а. Поскольку он указан на той же карте ответов, она достаёт карту из конверта, поворачивает её и вставляет обратно так, чтобы был виден ответ 1а. Затем она возвращает конверт Семёну.*

СЕМЁН (детектив): Вот это уже больше похоже на правду. Я знал, что Чарли есть что сказать о Салли.

КРИСТИНА (ведущая): Юлия, Федя, вы в итоге подкупили стукача?

*Юля и Федя переворачивают свои жетоны подкупа стукача.*



ЮЛЯ (детектив): Нет, я спасовала. Я не хотела тратить все свои деньги на этот вопрос.

ФЕДЯ (детектив): Я подкупил, так что вот мои 3 бакса. Семён, когда закончишь читать, передай карту мне.

СЕМЁН (детектив): Тут написано, что нужно посмотреть карту дела Е. Передай мне её, пожалуйста. И вот мой маркер знания.

*Кристина передаёт Семёну карту дела Е. Затем она помещает его маркер знания под ячейкой на поле, где будет находиться карта.*

ФЕДЯ (детектив): Поскольку я подкупил стукача, я тоже могу посмотреть карту Е, верно?

КРИСТИНА (ведущая): Ага, передай мне тоже свой маркер знания.

ЮЛЯ (детектив): Я уже жалею, что пожадничала!



## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЛИЯНИЯ

Как детективы, так и ведущий могут получать и использовать влияние. Основное различие заключается в том, что детективы оказывают влияние на конкретных подозреваемых, а ведущий — на конкретных детективов.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЛИЯНИЯ ДЕТЕКТИВАМИ

Только активный детектив может использовать влияние. Если у детектива есть влияние на подозреваемого (под картой подозреваемого находится один или несколько его маркеров влияния), он может потратить 1 маркер влияния, когда задаёт вопрос этому подозреваемому. В таком случае подозреваемый будет вынужден дать ему **самый полезный ответ**. Детектив возвращает себе маркер влияния, а ведущий **ОБЯЗАН** предоставить ему **самый полезный ответ**, даже если у него есть возможность выбрать **ложь/дезинформацию**.

**ВАЖНО!** Детектив **ДОЛЖЕН** решить, использовать ли влияние, во время шага 1 «Вопрос». Он не может использовать влияние после того, как посмотрел полученный от ведущего ответ.

В качестве дополнительного бонуса, если во время допроса детектив использует своё влияние на подозреваемого, все остальные детективы **НЕ МОГУТ** подкупать стукача.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЛИЯНИЯ ВЕДУЩИМ

Если у ведущего есть влияние на детектива (на планшете ведущего находится один или несколько маркеров влияния этого детектива), он может использовать это влияние, вернув один маркер детективу, для выполнения одного из следующих действий:

#### ЗАБЛОКИРОВАТЬ СТУКАЧА

После того как все детективы разыграют свои жетоны подкупа стукача лицевой стороной вниз, ведущий может использовать влияние, чтобы помешать детективу подкупить стукача. Детектив забирает обратно выбранный жетон подкупа стукача, не раскрывая его, а затем выкладывает на свой планшет жетон «Пас» лицевой стороной вверх как напоминание о том, что ему заблокирован подкуп стукача. Этот детектив не сможет подслушать ответ на этот вопрос. Ведущий может заблокировать подкуп стукача нескольким детективам одновременно, если у него есть хотя бы 1 маркер влияния для каждого из них.

#### ЗАБЛОКИРОВАТЬ ВОПРОС

После того как детектив задаст вопрос, ведущий может использовать влияние, чтобы заставить подозреваемого отказаться отвечать на вопрос. Детектив впустую тратит своё действие и должен дождаться следующего хода, чтобы снова задать этот вопрос тому же подозреваемому (но он всё ещё может задавать другие вопросы в этом ходу).

Однако детектив может заплатить 2 бакса и подкупить громилу, чтобы тот пригрозил подозреваемому насилием и заставил его ответить на вопрос (*подробнее о подкупе громилы см. на с. 10*). Маркер влияния, потраченный ведущим, по-прежнему возвращается к детективу, но теперь

подозреваемый должен ответить на вопрос по обычным правилам (т. е. ведущий не обязан давать **самый полезный ответ**, если только детектив не выразил верное сомнение).

### ЕСЛИ ВЛИЯНИЕ ЕСТЬ КАК У ВЕДУЩЕГО, ТАК И У ДЕТЕКТИВА

Если и у детектива, и у ведущего есть влияние, которое они могут использовать, приоритет всегда за детективом. Но если детектив решил не использовать влияние, ведущий может использовать своё влияние, чтобы заблокировать вопрос.

**ВАЖНО!** Ведущему следует всегда напоминать детективам об имеющемся у них влиянии на подозреваемых и уточнять, хотят ли они использовать его при допросе (особенно в партии с неопытными игроками).

## РАСКРЫТИЕ ДЕЛА

У каждого детектива есть 1 жетон раскрытия. Если детектив считает, что у него есть верное решение по делу, и он хочет попытаться раскрыть дело, то он может потратить этот жетон в начале своего хода до того, как выполнить какие-либо действия.

Пытаясь раскрыть дело, детектив должен сначала передать свой жетон раскрытия ведущему — тот кладёт его на свой планшет. Затем детектив втайне от всех записывает свою догадку в нижней части листа расследования в блоке «Раскрытие», указывая:

1) подозреваемого, 2) орудие и 3) мотив.

В игре есть 16 возможных мотивов, перечисленных ниже. Этот список также приведён на задней обложке каждой книги дел детектива.

Деньги/жадность	Религия
Жажда внимания	Самозащита
Злость/ярость	Самоубийство
Месть	Связанный с мафией
Несчастный случай	Связанный с наркотиками
Одержимость	Секс/ревность
Политика	Сохранение тайны
Расстройство психики	Стремление защитить

Есть несколько правил, которые следует соблюдать при попытке раскрыть дело:

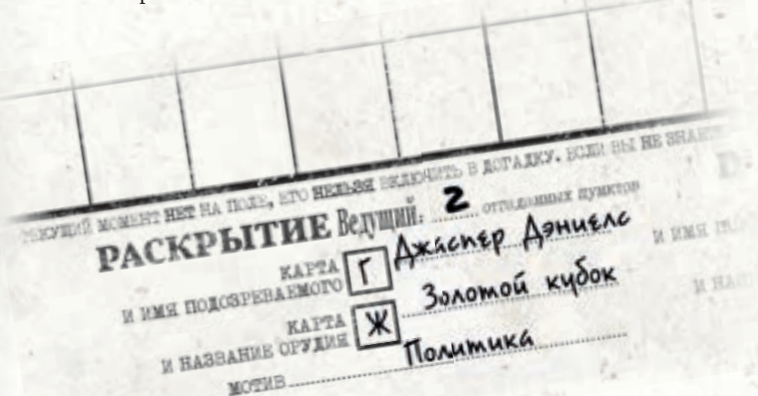
- \* При выборе подозреваемого и орудия детектив должен также записать в соответствующих клетках буквы карт дела.
- \* Детектив должен знать о карте, чтобы включить её в свою догадку. Например, если он считает, что убийство было совершено с помощью ножа, но ещё не видел карты дела с ножом, то он не может написать просто «нож». Детективы должны подкреплять свои обвинения неопровержимыми уликами!
- \* Подозреваемые, которых в текущий момент нет на игровом поле (они не обнаружены, или не известно их местонахождение), не могут быть включены в догадку.
- \* В догадку можно включить лишь один мотив. В деле может быть несколько правильных мотивов, но детективу нужно определить только один из них.

Записав догадку, детектив передаёт свой лист расследования ведущему, который тайно проверяет его и сравнивает с решением, содержащимся в книге дел ведущего.



**ВЕРНАЯ ДОГАДКА:** ведущий должен прочитать вслух эпилог к делу, а затем объявить, что этот детектив победил.

**НЕВЕРНАЯ ДОГАДКА:** ведущий записывает на листе расследования в отведённой для этого строке, сколько пунктов отгадано, и возвращает лист детективу. Ведущий **не** сообщает детективу, какие именно пункты отгаданы, только количество. У детектива **не** будет другого шанса раскрыть дело, пока маркер дня не достигнет деления «Последняя догадка». Теперь детектив может продолжать ход и выполнять действия как обычно.



**СОВЕТ!** Если к началу своего последнего хода детектив не потратил жетон раскрытия, ему следует его использовать! За неверную догадку нет никакого наказания, кроме потери жетона раскрытия.

*ПРИМЕР ДОГАДКИ.* Решение дела заключается в том, что Джаспер Дэниелс (карта дела Г) убил жертву гранитным пресс-папье (карта дела Е), а его мотивами были деньги/жадность и политика. Красный детектив потратил жетон раскрытия и записал следующую догадку: (Г) Джаспер Дэниелс, (Ж) золотой кубок и политика.

Красный детектив ещё не знал о карте дела Е (пресс-папье), поэтому не мог включить её в свою догадку. Ведущий проверяет его ответ и записывает в отведённой строке цифру 2, поскольку детектив правильно угадал подозреваемого, а также один из возможных мотивов.

Ведущий возвращает лист расследования детективу, который теперь знает, что два пункта его догадки были верны. Если другой детектив не раскроет дело с помощью своего жетона раскрытия, у красного детектива будет ещё один шанс раскрыть дело, когда маркер дня достигнет деления «Последняя догадка».

## ПОСЛЕДНЯЯ ДОГАДКА И ЗАВИСАНИЕ ДЕЛА

По истечении последнего дня, когда маркер дня достигнет деления «Последняя догадка», каждый детектив сможет сделать последнюю догадку, чтобы попытаться раскрыть дело. Все детективы должны записать свои догадки в правой нижней части листа расследования, следуя указанным выше правилам.

Ведущий проверяет все догадки, а затем переходит к чтению эпилога.

**СОВЕТ!** Настоятельно рекомендуем **НЕ** сообщать детективам решение дела и о том, кто был прав, **ДО** прочтения эпилога. Это создаст атмосферу ожидания и неизвестности, пока ведущий постепенно раскрывает детективам, что же произошло на самом деле!

Прочитав эпилог, ведущий сообщает каждому детективу, был ли тот прав. Если отгадали несколько детективов, ничья разрешается в обратном порядке хода игроков, от последнего к первому!

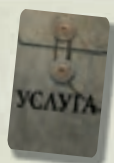
**Если ни один из детективов не смог отгадать, переместите маркер дня на деление «Дело зависло».**

**В таком случае выигрывает хитрый и изворотливый ведущий!**

## КАРТЫ УСЛУГ И УЛОВОК (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО) !

Вы можете использовать эти карты, если хотите, чтобы у каждого игрока была особая способность, которую он сможет использовать во время игры. Они используются **ТОЛЬКО** в классическом режиме и никогда не включаются в режимы «Сыщик» и «Противостояние».

Если вы собираетесь использовать эти карты, настоятельно рекомендуем (хотя и необязательно) задействовать **оба** типа карт.



**КАРТЫ УСЛУГ:** во время подготовки к игре раздайте каждому детективу по 1 карте услуги. Эти карты представляют собой услугу, которую кто-то должен оказать детективу. Детектив может воспользоваться услугой во время игры в соответствии с текстом на карте. Эти карты одноразовые и после использования сбрасываются.



**КАРТЫ УЛОВОК:** во время подготовки к игре ведущий получает 1 карту уловки. Эти карты представляют собой грязный трюк, прикрытие, тактику затягивания времени или какой-либо другой заговор, мешающие детективам. Ведущий может использовать эту способность во время игры в соответствии с текстом на карте.

# АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ РЕЖИМЫ

## РЕЖИМ «СЫЩИК»

Режим «Сыщик» был разработан для одиночной и кооперативной игры, в которой не участвует ведущий. Для этого в состав игры входит книга дел сыщика с сотнями ответов, написанных специально для этого режима игры. Детективам по-прежнему нужно будет определять, когда подозреваемые лгут, а когда говорят правду, но вместо того, чтобы ведущий выбирал, какой ответ даст подозреваемый, игрокам будет предложено прочитать определённый параграф в книге дел сыщика.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

(1) Разместите игровое поле на столе. Поместите маркер дня на деление «12» шкалы времени, (2) а маркер последней догадки — на деление «Последняя догадка».

(3) Поместите перед собой планшет детектива стороной для режимов «Сыщик» и «Противостояние» вверх. Затем поместите 4 кубика действий в область «Доступно» на планшете детектива, выберите фигурку детектива и поместите маркеры влияния рядом с планшетом.

(4) Поместите на свой планшет 3 маркера стресса серой стороной вверх.

В режиме «Сыщик» не используются баксы, жетоны подкупа стукача, жетоны раскрытия, маркеры знаний, карты изъятых улик и маркеры изъятых улик. Уберите их в коробку.

(5) Возьмите книги дел сыщика и детектива, а также лист расследования и поместите их неподалёку. Отложите пока в сторону книгу дел ведущего: она понадобится вам только в конце игры.

Выберите, в какое дело вы хотите сыграть (если это ваша первая партия, выберите дело «Кровь на пирсе»), и **ОЧЕНЬ ВНИМАТЕЛЬНО** выполните описанные ниже шаги!

Вы можете легко испортить себе игру, если слишком рано взглянете не на те карты!

Возьмите коробочку для выбранного дела и достаньте из неё все карты. (6) Уберите карты ответов и обыска обратно в коробочку, **НЕ ПРОСМАТРИВАЯ ИХ! Карты ответов и обыска не используются в режиме «Сыщик».** Отложите в сторону оставшиеся карты (карты дела, карты тайн и особые карты), **НЕ ПРОСМАТРИВАЯ ИХ!**

(7) Поместите все карты дела лицевой стороной **ВНИЗ** в ячейки с соответствующими буквами в верхней части игрового поля, стараясь **НЕ СМОТРЕТЬ ИХ.** Если в деле есть карты тайн или особые карты, поместите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем, также не просматривая их.

(8) Найдите двустороннюю карту сыщика для этого дела и поместите её рядом с вашим планшетом детектива.

(9) Поместите картонный лист с фишками подозреваемых рядом с игровым полем.

Найдите в книге дел детектива нужный инструктаж и прочтите его. Во время чтения (10) переверните карты дела, (11) разместите маркер места преступления и (12) фишки подозреваемых согласно полученным указаниям. Выдавливайте фишки подозреваемых из картонного листа по мере их упоминания в инструктаже (не убирайте картонный лист в коробку: в ходе расследования вы можете обнаружить новых подозреваемых). Заполните таблицу на листе расследования информацией по делу (см. пример на с. 7). Следуйте особым правилам дела, но при этом игнорируйте правила, касающиеся жетонов раскрытия, подкупа и ведущего: они применяются только в классическом режиме. Например, согласно особым правилам дела «Кровь на пирсе» маркер дня изначально размещается на другом делении шкалы времени (13).

(14) Разместите фигурку своего детектива в любом полицейском участке.

## ТЕПЕРЬ ВЫ ГОТОВЫ К ИГРЕ

Так должно выглядеть игровое поле после подготовки дела «Кровь на пирсе» в режиме «Сыщик».



## ХОД ИГРЫ

В режиме «Сыщик» есть только 4 возможных действия: перемещение, допрос, обыск локации и обыск подозреваемого. Вам недоступны действия «анализ» и «взятка», и вы не можете совершать подкуп.

Игра идёт по тем же правилам, что и в классическом режиме, но со следующими изменениями.

## ДОПРОС

Выполнив допрос, посмотрите таблицу допроса на карте сыщика по этому делу, найдите в книге дел сыщика указанный параграф и прочитайте его.

Задав вопрос, вы всегда можете выразить сомнение в ответе. Если вы не верите, что подозреваемый дал вам **самый полезный ответ**, вы можете выразить сомнение в ответе, перейдя к указанному параграфу и прочитав его.

Если вы напрасно сомневались, то встретите указание получить 1 стресс. Переверните 1 маркер стресса цветной стороной вверх.

Если вы верно сомневались, то встретите указание получить 1 влияние на этого подозреваемого. Поместите маркер влияния под карту этого подозреваемого.

Если вы выразили сомнение в ответе, отметьте это в таблице на вашем листе расследования.

**ВАЖНО!** Выразив сомнение в ответе на тот или иной вопрос, вы не можете задать его во второй раз! Это призвано предотвратить ситуацию, когда игроки несколько раз задают один и тот же вопрос, каждый раз сомневаясь в ответе и получая влияние.

	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж
ЧАРЛИ МАГГС	880	929	735	640	672	19	693
ДАМ ДИКАПРИО	737	301	130	1088	530	124	

**ПРИМЕР ДОПРОСА.** Вы решаете спросить Чарли Маггса о карте дела А, жертве. Проверив таблицу допроса, вы переходите к параграфу 880 в книге дел сыщика. Прочитав ответ, вы решаете выразить в нём сомнение. Вы переходите к параграфу 630 и узнаете, верно ли сомневались.

## СТРЕСС

Если вы напрасно сомневались в ответе подозреваемого, то получаете стресс: переворачиваете маркер стресса цветной стороной вверх. Как только вы перевернёте 3-й маркер стресса, переместите маркер последней догадки на 1 деление вверх по шкале времени. Теперь для раскрытия дела осталось на 1 день меньше. Переместив маркер последней догадки, сбросьте уровень стресса: переверните все 3 маркера серой стороной вверх.



## ВЛИЯНИЕ

Вы, как обычно, можете использовать влияние на подозреваемых. Задав вопрос подозреваемому, на которого у вас есть влияние, просто потратьте 1 ваше влияние ДО ТОГО, как перейти к первому параграфу. Верните свой маркер влияния, а затем прочитайте первый параграф, указанный в таблице допроса.

Прочитав параграф, немедленно откройте и прочитайте параграф, который требуется прочитать при сомнении в ответе, но при этом игнорируйте указания по получению влияния или стресса.

**ВАЖНО!** Не забывайте, что вы должны решить, будете ли использовать влияние, до того, как прочтёте первый параграф!

## ОБЫСК ПОДОЗРЕВАЕМЫХ И ЛОКАЦИЙ

Розыгрыш обыска тоже отличается. Обыскав локацию или подозреваемого, посмотрите таблицу обыска на карте сыщика по этому делу и перейдите к указанному параграфу в книге дел сыщика. Прочитайте параграф, а затем выполните полученные указания. На карте сыщика есть параграф для каждой локации на игровом поле и для каждого возможного подозреваемого.

В отличие от допроса подозреваемых, у вас никогда не будет возможности выразить сомнение в параграфе, который вы прочли после обыска. Эти параграфы всегда правдивы.

КРОВЬ НА ПИРСЕ		ТАБЛИЦА ОБЫСКА					
1	902	21	772	41	348	61	1085
2	658	22	665	42	551	62	258
3	1004	23	1025	43	952	63	940
4	999	24	45	44	64	64	102
5	35	25	105	45	856	65	589
6	203	26	194	46	779	66	247
7	784	27	1044	47	905	67	868
8	650	28	130	48	595	68	512
9	479	29	184	49	574	69	452
10	544	30	806	50	1295	70	553
11	1090	31	498	51	511	71	145
12	563	32	669	52	501	72	370
13	1079	33	96	53	299	73	671
14	55	34	395	54	675	74	460
15	111	35	916	55	441	75	594
16	504	36	113	56	837	76	370
17	619	37	475	57	842	77	865
18	1077	38	719	58	352	78	56
19	679	39	676	59	876	79	184
20	897	40	945	60	1002	80	790

**ПРИМЕР ОБЫСКА.** Вы решаете проверить, нет ли у Дама Дикаприо чего-нибудь компрометирующего, и выполняете действие «обыск подозреваемого». Проверив таблицу обыска, вы переходите к параграфу 1082 в книге дел сыщика. Если бы вы вместо этого хотели обыскать локацию 43, вам бы следовало выполнить действие «обыск локации» и прочитать параграф 932.

## МАРКЕР ПОСЛЕДНЕЙ ДОГАДКИ

Когда маркер дня достигнет деления с маркером последней догадки, немедленно сделайте свою догадку. Обычно это происходит в конце вашего хода, когда вы перемещаете маркер дня на 1 деление вниз по шкале времени, но это может произойти и в середине хода, если вы напрасно сомневались в ответе подозреваемого и получили 3-й стресс (в таком случае вы теряете все свои оставшиеся действия).

Как обычно, запишите вашу догадку на листе расследования. Затем обратитесь к таблице на задней обложке книги дел сыщика и присвойте каждому пункту вашей догадки (подозреваемый, орудие и мотив).

Далее сложите эти три числа. Сумма — это номер параграфа в книге дел сыщика, к которому вам нужно перейти. Если параграф начинается со слов «Капитан приглашает вас в свой кабинет...» и в нём упоминается название вашего дела, значит, вы успешно раскрыли дело. Затем в параграфе будет сказано прочитать эпилог на определённой странице в книге дел ведущего.

**ВАЖНО!** Будьте очень осторожны, открывая книгу дел ведущего. Переходите строго к указанной странице, чтобы случайно не подглядеть другие страницы и не прочитать решения по другим делам!

Если параграф, к которому вы перешли, не начинается со слов «Капитан приглашает вас...», не упоминает названия вашего дела и явно не связан с ним, то ваша догадка оказалась неверной.

*ПРИМЕР ДОГАДКИ. Вы считаете, что раскрыли дело: Джаспер Дэниелс совершил убийство с помощью гранитного пресс-папье, и его мотивом была политика. Вы смотрите таблицу на задней обложке книги дел сыщика. Номер рядом с именем Джаспера Дэниелса — 153; гранитное пресс-папье находится на карте дела E, так что второй номер, который вы добавите, — 110; а номер мотива «политика» — 225.*

$$153 + 110 + 225 = 488.$$

*Вы открываете в книге дел сыщика параграф 488 и узнаете, что успешно раскрыли дело!*

ОРУДИЕ		МОТИВ	
на Салсет	(A) 10	Долги/жадность	150
Линн 118	(B) 30	Жажда vengeance	175
Линн 228	(C) 50	Зависть/злость	50
Линн 338	(D) 70	Мсть	375
Линн 448	(E) 90	Несчастный случай	25
объемно	(F) 110	Сдержанность	200
Линн 55	(G) 130	Политика	225
Линн 128	(H) 150	Расстройство	
Линн 248	(I) 170		

**488**

Капитан приглашает вас в свой кабинет. «Поздравляю, детектив, вы справились. Вы раскрыли дело и привлекали к ответственности убийцу».

**ВЫ УСПЕШНО РАСКРЫЛИ ДЕЛО  
«ОГОРЧЕННЫЙ БУХГАЛТЕР».**

ПРОЧИТАЙТЕ ЭПИЛОГ НА С. 18 КНИЖКИ ДЕЛ ВЕДУЩЕГО.

## СВЕРХУРОЧНАЯ РАБОТА

Если ваша догадка оказалась неверной, у вас есть ещё один шанс раскрыть дело. Поместите маркер дня на деление «3» шкалы времени и верните маркер последней догадки на деление «Последняя догадка». Это называется сверхурочной работой. Теперь у вас есть 3 дополнительных дня, чтобы определить, какие пункты вашей догадки оказались неверными.

НЕ сбрасывайте ваш уровень стресса! Например, если во время первой догадки у вас было 2 стресса, то, когда вы перейдёте к сверхурочной работе, у вас по-прежнему будет 2 стресса. Как и раньше, когда у вас будет суммарно 3 стресса, переместите маркер последней догадки на 1 деление вверх по шкале времени. Затем сбросьте уровень стресса, перевернув маркеры стресса серой стороной вверх.

В конце первого периода сверхурочной работы, когда маркер дня достигнет деления с маркером последней догадки, сделайте вторую догадку по тем же правилам, что и первую. Если и эта догадка окажется неверной, начните второй период сверхурочной работы по описанным выше правилам. Если ваша третья догадка, сделанная в конце второго периода сверхурочной работы, тоже окажется неверной, дело зависнет. Снимите шляпу и сдайте жетон.

В зависимости от того, как быстро вы раскрыли дело, вы получаете звание согласно таблице ниже.

В течение первых 12 дней: **Крутой сыщик**

В первом периоде сверхурочной работы: **Умник**

Во втором периоде сверхурочной работы: **Дуралей**

Дело зависло: **Болван, простофиля и бестолочь**

## РЕЖИМ «СЫЩИК» С НЕСКОЛЬКИМИ ИГРОКАМИ

Если вы играете в режиме «Сыщик» с несколькими игроками, выберите, кто будет ходить первым и станет активным игроком. Игрок, сидящий справа от него, получает карту сыщика по этому делу, а игрок, сидящий слева от него, — книгу дел сыщика.

Когда задаются вопросы или выполняется обыск, игрок справа сверяется с картой и объявляет, к какому параграфу нужно перейти. Затем игрок слева находит этот параграф в книге дел сыщика и читает его вслух.

В конце дня все роли сдвигаются по часовой стрелке, и игрок, сидящий слева от активного игрока, становится новым активным игроком. Карта сыщика и книга дел сыщика также передаются по часовой стрелке, чтобы уже новые игроки могли проверять, к каким параграфам в книге дел сыщика нужно перейти, и читать их вслух.

Хотя решения следует обсуждать и принимать совместно с командой, последнее слово остаётся за активным игроком, который решает, какие 4 действия выполнит детектив, какие вопросы будут заданы и стоит ли сомневаться в ответе.

Однако при попытке раскрыть дело все детективы должны прийти к единому мнению.

## РЕЖИМ «ПРОТИВОСТОЯНИЕ»

Если вы играете вдвоём (один детектив и ведущий) или хотите сыграть в кооперативную версию игры, в которой все детективы работают сообща против ведущего и совместно пытаются раскрыть дело, а не соревнуются друг с другом, то попробуйте режим «Противостояние». Игра идёт по тем же правилам, что и в классическом режиме, но со следующими изменениями.

### ПОДГОТОВКА

Поместите маркер дня на деление «12» шкалы времени. Положите любой планшет детектива стороной для режимов «Сыщик» и «Противостояние» вверх. Поместите 4 кубика действий в область «Доступно» на планшете детектива, поместите один набор маркеров влияния рядом с планшетом детектива и выберите фигурку детектива.

В режиме «Противостояние» не используются баксы, жетоны подкупа стукача, жетоны раскрытия, маркеры знаний, карты изъятых улик и маркеры изъятых улик. Уберите их в коробку.

Игнорируйте все особые правила дел, касающиеся жетонов раскрытия и подкупа.

В остальном подготовка не отличается от классического режима.

### ДЕЙСТВИЯ

В режиме «Противостояние» у детективов есть только 4 возможных действия: перемещение, допрос, обыск локации и обыск подозреваемого. Им недоступны действия «анализ» и «взятка», и они не могут совершать подкуп. Каждый раз, когда игровой эффект предписывает детективу получить баксы, игнорируйте этот эффект.

### ПОСМОТРЕТЬ И ПОЛУЧИТЬ КАРТУ

Обнаружив новую карту дела или карту тайны, детектив всегда переворачивает её лицевой стороной вверх. Если детектив встретил указание ПОЛУЧИТЬ карту, он вместо этого оставляет её в текущей ячейке на игровом поле лицевой стороной вверх. В режиме «Противостояние» детектив никогда не изымает карты дела и карты тайн.

### ВЛИЯНИЕ

В режиме «Противостояние» игроки могут получать и использовать влияние точно так же, как и в классическом режиме. Но поскольку детектив больше не может совершать подкуп (и следовательно, не может подкупить громилу, если ведущий блокирует его вопрос), влияние для ведущего в этом режиме немного полезнее.

Когда ведущий использует влияние, чтобы заблокировать вопрос, действие детектива сгорает и этот вопрос нельзя задать этому подозреваемому до следующего дня.

### РАСКРЫТИЕ ДЕЛА

Во время игры детектив может сделать только одну догадку. Обычно это происходит, когда маркер дня достигает деления «Последняя догадка», так как это даёт детективу больше возможностей для сбора информации. Однако при желании он может сделать догадку и раньше. Если догадка верна, детектив выигрывает. В противном случае выигрывает ведущий. Независимо от того, кто победил в игре, ведущий должен прочитать эпилог к делу.

### РЕЖИМ «ПРОТИВОСТОЯНИЕ» С НЕСКОЛЬКИМИ ДЕТЕКТИВАМИ

При игре в режиме «Противостояние» с несколькими детективами каждый детектив по очереди совершает ходы, управляя одной фигуркой детектива.

Детектив, сидящий слева от ведущего, становится первым активным детективом. В конце дня ход передаётся по часовой стрелке, и новым активным детективом становится игрок слева от предыдущего.

При выполнении действия «допрос» активный детектив должен прочитать ответ вслух, чтобы его услышали все остальные детективы в его команде.

Хотя решения следует обсуждать и принимать совместно с командой, последнее слово остаётся за активным детективом, который решает, какие 4 действия будут выполнены в его ход, какие вопросы будут заданы и стоит ли сомневаться в ответе.

Однако при попытке раскрыть дело все детективы должны прийти к единому мнению.

### ВАРИАНТ: НЕСКОЛЬКО ДЕТЕКТИВОВ НА ПОЛЕ

Этот вариант позволяет каждому детективу управлять своей фигуркой детектива в режиме «Противостояние».

Поскольку этот вариант не был тщательно протестирован, мы рекомендуем игрокам совместно управлять одной фигуркой, как описано выше. Однако, если вы хотите играть против ведущего сообща, но с большей свободой действий, можете использовать этот вариант.

Игра идёт по тем же правилам, что и в режиме «Противостояние», но с несколькими дополнительными изменениями.

Во-первых, в начале игры поместите маркер дня на соответствующее деление в зависимости от числа детективов.

Число детективов	Стартовый день
4 детектива	3
3 детектива	4
2 детектива	6

Во-вторых, в этом режиме влияние является общим для всех детективов, поэтому цвет используемых маркеров влияния не имеет значения. Если у детективов есть влияние на подозреваемого, любой детектив может использовать его. Точно так же у ведущего есть влияние на ВСЕХ детективов, и он может использовать маркер влияния любого цвета против любого детектива.

## КАРТА

Одним из источников вдохновения для игры «Детектив: Тайны Города ангелов» послужил потрясающий рисунок Большого Лос-Анджелеса, выполненный в 1932 г. малоизвестным художником **Карлом Морицем Лойшнером** (1878–1940).

Немецкий иммигрант и выпускник Берлинской королевской академии искусств, он был наиболее известен своими учениями о «гармонии цвета». Карта Лойшнера под названием «Большой Лос-Анджелес: удивительный город Америки» задумывалась не как точный путеводитель по улицам, а скорее как «путеводитель по достопримечательностям» для привлечения туристов и инвесторов в регион.

Карта Лойшнера, созданная с использованием причудливых изображений и сюрреалистической перспективы в жёлтых тонах, так же провокационна, как и её содержание, включающее такие эксцентричные места, как Китайский театр Граумана, Львиная ферма Гей и «У Слэпси Макси».

Используя карту Лойшнера (которая сейчас находится в открытом доступе) в качестве холста, Венсан Дютре применил свой художественный талант, чтобы превратить её в потрясающее игровое поле, которое вы видите перед собой!

*Брюс Монсон*

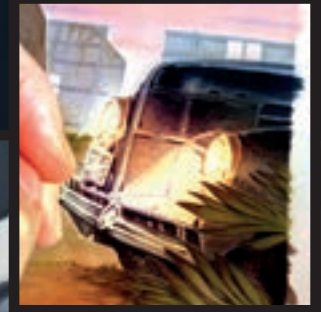
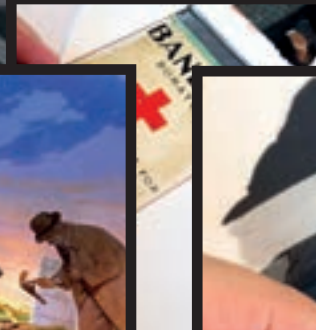
## ОТ АВТОРА ИГРЫ

Прежде всего, я не могу передать словами, как я рад, что вы читаете это и, возможно, готовитесь впервые сыграть в «Детектив: Тайны Города ангелов». Выражение «работа для души» несколько избито, но в данном случае оно полностью соответствует действительности. «Детектив» — это увлекательный проект, над которым я трудился более пяти лет. Хотя всё это время игра развивалась и менялась, её суть осталась той же, что и в самом первом потрёпанном прототипе, который я положил на стол в октябре 2013 г. Я решил создать игру, которая помогла бы (насколько это возможно с помощью коробки, наполненной картоном и бумагой) почувствовать себя детективом в пропитанных нуаром 1940-х гг. Надеюсь, ваши впечатления от этой игры докажут, что я хотя бы частично добился успеха.

У игры множество источников вдохновения: классические нуарные фильмы, такие как «Глубокий сон»; произведения Джеймса Эллроя, чей цикл романов «Лос-Анджелесский квартет» обязателен к прочтению для любителей жанра «крутой детектив»; видеоигра L.A. Noire от Rockstar Games, чья инновационная система допросов послужила основой для системы КАО. «Детектив» многим обязан этим творениям, и я надеюсь, что он воздаст им должное.

С этой игрой я получил невероятный подарок, который выпадает немногим авторам, — полную свободу творчества. То, что вы держите в руках, — это, к лучшему или к худшему, моё бескомпромиссное видение того, какой должна быть игра, от сценария до игрового процесса и графики. Но это было бы невозможно без невероятной работы моего напарника Эй Джей Порфирио, который не только поверил в игру с того момента, как начал в неё играть, но и решил многие из самых сложных проблем; без потрясающих рисунков Венсана Дютре, который вдохнул в мир и персонажей великолепную, подлинную жизнь; без финансовой поддержки более чем от 3500 бэкеров на Kickstarter и участников предзаказов; и, самое главное, без полной поддержки и неизменного энтузиазма Кристены, моей лучшей в мире жены, которая терпела многие бессонные ночи и долгие часы на пути к воплощению «Детектива» в реальность. «Тайн Города ангелов» не было бы без каждого из них, и я бесконечно им благодарен.

*Эван Деррик*



## СОЗДАТЕЛИ

**АВТОР:** Эван Деррик

**ХУДОЖНИК:** Венсан Дютре

**ВЕДУЩИЙ РАЗРАБОТЧИК:** Эй Джей Порфирио

**ВЕДУЩИЙ ТЕСТИРОВЩИК:** Шон Варсос

**ПОДДЕРЖКА ТЕСТИРОВЩИКОВ:** Райан Данлэп, Джим Гофф, Декстер Томпсон

**НАУЧНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ:** Сэм Кокер

**ЗАПИСЬ АУДИО:** Кэм Корнелиус

**РЕДАКТОР:** Сара Шарп

## ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ

Дэрил Эндрюс

Родольфо

Кавальканти

Джошуа Кэмпел

Дэйв Чалкер

Марлус Клейтон

Джейкоб

Дэвенпорт

Эми Деррик

Коллин Деррик

Кристин Деррик

Рут Деррик

Дакота Эллиот

Брэд Фуллер

Дерек Фанкхаузер

Зи Гарсия

Марк Гартон

Стивен Гленн

Рейчал Гройном

Мэттью Хааз

Кейт Хэтфилд

Джастин Хебелс

Шарлотта Хилл

Николь Хой

Джимми Хадсон

Шон Жакман

Кен Дженкинс

Крис Киркман

Дэвид Ко

Дэниел Лок

Даррелл Лоудер

Адам Маростика

Кристин Матерли

Джеймс Молин

Дэниел Мур

Джейсон Моури

Бретт Майерс

Скотт Николсон

Кайли Примус

Блейн Систранк

Оливейра Роша

Силва

Майкл Симс

Джеймс Натан

Спенсер

Уилл Стивенсон

Дэвин Стинчкомб

Майкл Щербак

Эмили Трэн

Барт Квичо

Бобби Уэст

Кен Вилк

Чейз Уильямс

Кевин Уилсон

Мари Варсос

...и многие другие!

**Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».**

Редакция благодарит Татьяну Олейник, Сергея Графчикова, Всеволода Чернова, Антона Абашкина, Дениса Карпенко, Евгению Акбашеву, Анастасию Ефремову, Светлану Жолобову, Алексея Полянского и Александру Цейтлину за помощь в подготовке игры к изданию.