

ХОД ВРЕМЕНИ

В мире дополнения «Место преступления: Нуар» фактор времени очень важен. Магазины, бары и другие общественные места открываются и закрываются в определённое время. У персонажей есть свои планы на день, и в какой-то момент они могут оказаться недоступны для разговора. И офицеры полиции, и преступники могут вернуться на место преступления и арестовать или убить вас, если вы там окажетесь.

В большинстве сценариев вы должны раскрыть дело за ограниченный промежуток времени. Если время истекло, а вы не успели разгадать тайну, вы можете не отвечать на вопросы в конце игры и начать расследование заново, сыграв с самого начала.

ОСОБЫЕ СОБЫТИЯ

Ваши действия и поведение в игре могут иметь разные последствия.

В зависимости от того, как вы будете себя вести, о чём разговаривать с подозреваемыми и какие улики предъявлять, зависит реакция и дальнейшие действия каждого из них: злодей может узнать, что у вас есть улика против него; потенциальный свидетель — проникнуться к вам доверием и начать сотрудничать; подозреваемый — стать вашим союзником, потому что вы предлагаете ему то, что он хочет.

Когда вы теряете или отдаёте персонажу предмет, вы можете сохранить карту с ним в качестве улики. Поэтому, даже если вы отдали одному из персонажей важный для расследования предмет, вы всё ещё можете спросить о нём другого персонажа.

КОНЕЦ ИГРЫ

В отличие от базового «Места преступления» в дополнении «Нуар» у вас может быть клиент, но нет начальника. Ваше расследование обычно завершается, когда вы встречаетесь с клиентом в своём офисе, чтобы

закрыть дело и ответить на вопросы. Нажмите  РАСКРЫТЬ ДЕЛО

В сценариях «Нуара» вы будете дополнительно вознаграждаться за количество раскрытых сюжетных линий. Также в ходе расследования у вас будет возможность добыть деньги тем или иным способом. Поэтому, если вам нужен ещё час, чтобы расследовать второстепенную сюжетную линию или подзаработать, хорошей тактикой будет не спешить с завершением дела.

ЧТО ТАКОЕ «НУАР»?

Термин «фильм нуар» происходит от французского «чёрный фильм». Нино Франк, французский кинокритик, ввёл его в 1946 году. Этим термином обозначают чёрно-белые голливудские криминальные драмы со своеобразной стилистикой, в сюжете которых уделяется особое внимание циничным взглядам и скрытым мотивам героев.

Визуально жанр берёт начало в немецком экспрессионизме. Он охватывает чёрно-белые фильмы, снятые в период с 1940-х до конца 1950-х годов, такие как «Мальтийский сокол» Джона Хьюстона, «Двойная страховка» Билли Уайлдера, «Леди из Шанхая» и «Печать зла» Орсона Уэллса.

Некоторые из них снимались как «второсортные» малобюджетные фильмы, а их создателям приходилось соблюдать этический кодекс производства фильмов 1934 года (кодекс Хейса), а позже — требования маккартизма. Все эти ограничения заставляли сценаристов и режиссёров быть более изобретательными. В этом их задача была похожа на ту, которая стоит перед разработчиками игр: найти компромисс между творчеством и техническими условиями.

ЛИТЕРАТУРНОЕ ВЛИЯНИЕ

Многие фильмы той эпохи были сняты по сюжетам романов или сценариям классиков жанра «крутого» криминального романа — таких как Дэшил Хэммет, Джеймс М. Кейн, Рэймонд Чандлер и Уильям Айриш.

НАСЛЕДИЕ НУАРА

Фильмы «Бегущий по лезвию», «Тёмный город», «Китайский квартал» также следуют жанровым законам нуара. Голливуд вернулся к этому жанру с фильмами «Секреты Лос-Анджелеса» и «Чёрная орхидея», снятыми по одноимённым произведениям Джеймса Элроя, а также с картиной «Поцелуй навывлет» по роману Бретта Халлидея «Тела там, где вы их нашли».

ОТ АВТОРОВ

Конечно, «Нуар» — это пленительный мир частных детективов, роковых красавиц, мафии и продажных полицейских. Но при этом он проникнут цинизмом и пессимистичными воззрениями героев, типичными для послевоенной Америки. Здесь всё не то, чем кажется. Что значит добиться успеха? Иногда — раскрыть преступление, заработать денег или постоять за правое дело, а иногда — просто выжить...

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Стефан Анкетиль, Дэвид Чикьюрел

Художник: Сингху Лим, Хуанг Лей

Арт-директор: Матеуш Комада

Графическое оформление: Катажина Кособуцка

Продюсер: Венсан Вергенжан

Производство: Пшемислав Долеговски

Программирование: Марчин Мушал

Разработка: Филип Милуньски

Игру тестировали: Михал Голебиовски, Войцех Грайковски, Людовик Шатилльон, Kevin6Vies, Лоик «Cyo!» Плато

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Редактор приложения: Александр Гагинский

Переводчик: Дарья Лутченко

Переводчики приложения: Дарья Лутченко, Мария Богина

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнеры-верстальщики: Дарья Велисар, Ксения Таргулян

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Blog@DeTuilesEtDeDes и ассоциации LYDLJ

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.

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 1.0 hobbyworld.ru



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или давайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ ДОПОЛНЕНИЕ

Нуар

ПРАВИЛА ИГРЫ

Добро пожаловать в послевоенный Лос-Анджелес! Вашему детективному агентству предстоит столкнуться с грязным шантажом, беспринципными гангстерами и жестокостью голливудских сплетен — и всё, чтобы раскрыть загадки, которые подбросят вам клиенты. Ищите улики, проникайте на места преступлений и попытайтесь разговорить свидетелей. И будьте начеку: иногда тени, в которых вам придётся скрываться, могут оказаться слишком темными...

СОСТАВ ИГРЫ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

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

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

- 1 Используйте входящие в дополнение планшеты локаций, карты особых предметов, карты персонажей и действий. Вы можете с лёгкостью отличить их от компонентов базовой версии по символу . Из базовой версии «Места преступления» возьмите карты улики, поле для улики и некоторые карты особых предметов.
- 2 Распределите 4 карты действий между игроками так, чтобы у каждого из них оказалось одинаковое количество таких карт.

СОЮЗНИКИ И СТАРТОВАЯ ЛОКАЦИЯ

В этот раз вы не полицейский, а частный детектив.

К счастью, у вас будут союзники или осведомители, которые смогут помочь вам в расследовании: журналист, судмедэксперт или ваш секретарь. В зависимости от сценария вы сможете воспользоваться услугами того или иного союзника.

Вы можете позвонить им из стартовой локации — своего офиса . Но учтите, что, как в книгах и фильмах жанра нуар, любой союзник или друг может внезапно исчезнуть, предать вас или даже стать жертвой убийцы.

ОБ ИГРЕ

Действие «Нуара» разворачивается в Лос-Анджелесе и Голливуде периода после окончания Второй мировой войны. Это было время, когда мужчины и женщины, а также многие социальные и этнические группы не имели равных прав. Мы постарались сделать персонажей дополнения как можно более разнообразными по взглядам, социальной и расовой принадлежности. Прототипами для некоторых из них стали звёзды послевоенной Америки, оказавшиеся впоследствии забытыми. Некоторые персонажи и их образ действий отражают мировоззрение, не всегда совпадающее с мнением авторов игры или редакции. Тем не менее оно является важным элементом сюжета и воплощает дух времени. А 50-е годы очень отличаются от нашего времени.

Узнать больше об историческом контексте дополнения «Нуар» вы можете на последней странице буклета правил.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ НОВАЯ МЕХАНИКА

В дополнении «Нуар» доступны 4 новых способа ведения расследования. Когда вы захотите использовать одну из карт действий, просканируйте её. Однако учтите, что использование карт действий в неподходящих ситуациях может иметь негативные последствия!



Запугивание: допрашивая персонажа, вы можете проявить жёсткость и оказать на него давление, чтобы получить информацию (просканируйте карту «Запугивание» во время допроса персонажа).

Возможные последствия: в ответ на запугивание некоторые персонажи могут попытаться отомстить или даже напасть на вас!



Взлом: вы не всегда сможете попасть куда-то через главный вход, а иногда это будет просто невыгодно. Вы можете попробовать проникнуть в такую локацию незаконно (просканируйте карту «Взлом», находясь в локации, в которую вам не удалось попасть более простым путём).

Возможные последствия: если вы незаконно проникли в локацию, вас могут поймать и посадить в тюрьму или даже убить.



Слежка: слова часто лгут, но поступки — никогда! Вы можете шпионить за персонажами и выяснить, чем они занимаются, когда вы их не допрашиваете. Просканируйте карту «Слежка», находясь в одной локации с персонажем, за которым вы собираетесь следить (просканируйте его карту, чтобы подтвердить, что вы ходите следить именно за ним). **Возможные последствия:** на слежку уходит время. Много времени...



Подкуп: вы можете подкупить персонажа, чтобы разговорить его или заставить отдать вам какой-то предмет (просканируйте карту «Подкуп» во время допроса персонажа).

Возможные последствия: каждый раз, когда вы будете использовать карту «Подкуп», вы будете тратить 20\$. А ваши финансовые возможности весьма ограничены и заработать доллар-другой будет не просто.

В приложении будет отображаться сумма денег, находящаяся в вашем распоряжении на каждый момент игры. Когда деньги заканчиваются, вы не больше можете никого подкупить, пока не заработаете ещё.