

Android

מבנה המשחק

- שחקנים משחקים לפי ימים, כאשר בכל יום לכל שחקן יש מספר פעולות מוגבל לבילוש על הרצח, הקונספירציה שהובילה אליו ועלילה אישית של הבלש.
- המשחק מסתיים לאחר 12 ימים משחק.
- בסוף המשחק השחקן בעל מספר הנקודות הרב ביותר מנצח, גם אם הוא לא זה שפתר את הרצח.

הכנה למשחק וסידור הלוח

מפת המשחק ובחירת הרצח:

- פתח את המפה במרכז השולחן.
- בחר באופן אקראי או מכוון את הרצח של המשחק הזה.
- מקם את קלף הרצח בפינת השולחן.
- מקם את סמן זירת הפשע במקום המתאים.
- מקם את סמן היום על היום הראשון של השבוע הראשון.
- מקם את לילי לוקוול ואת גיימי המלשין בהתאם למיקום המופיע בשבוע הראשון בדף הרצח.

בחירת החשודים:

- התחל מהחשוד הראשון למעלה בדף הרצח וספור למטה כמספר השחקנים ועוד אחד.
- למשל במשחק עם שלושה שחקנים יהיו ארבעה חשודים.

בחירת בלשים:

- כל שחקן בוחר שחקן או בקראי או במכוון.
- כל שחקן מקבל את:
 - דף הבלש שלו.
 - דף טיפים.
 - דמות קרטון.
 - קלפי דמדומים (המחולקים לשתי חבילות: אור ואפלה).
 - קלפי עלילה.
 - קלפים מיוחדים.
 - סימני גיבור.
 - סרגל תחבורה.
 - סמני צו-מעצר.
 - סמן דמדומים אחד.

- כל שחקן מקבל את קלפי הדב"ש ואת סמני הטובות המתאימים לדב"שים המופיעים בצד השני של דף הבלש.
- הפוך את סמני הדב"ש לאופן שבו הם מופיעים בגב של דפי הבלש.
- כל שחקן ממקם את סמן הבלש שלו במקום ההתחלתי שמופיע בדף הבלש שלו.
- מקם את סמן הדמדומים במרכז קשת הדמדומים על דף הבלש.

מקם את הרמזים ההתחלתיים:

- מקם את רמזי העדויות המתאימים לחשודים הפעילים לפי המיקומים המופיעים בתמונתם בדף הרצח.
- כל שחקן לוקח את הרמזים הפיזיים ורמזי המסמכים המופיעים בדפי הבלש וממקם אותם לפי המקומות הרשומים.
- על סמני הרמזים מופיעים הצבעים של המיקומים ההתחלתיים, שים לב למקם אותם נכונה.

הכן את ערמת הראיות:

- ערבב את סמני הראיות והנח אותם פונים מתה בערמה ליד הלוח.

מקם את בנקי הסמנים:

- מקם את הסמנים הבאים ליד או על המקומות המצוינים:
 - טובות חקלאות – Melange Mining (G7)
 - טובות פוליטיות – City Hall (A2)
 - טובות חבריות – Levy University (E1)
 - טובות רחוב – Eastside Tenements (L3)
 - אליבים – Order of Sol (F8)
 - פגיעה – Humanity Labor (H1)
 - טראומה – Starlight Crusade (D1)
 - כרטיסים לנחתות – NAPD (I3)
 - משא – Castle Club (F4)

הכן את חלקי הפאזל:

- הפוך את חלקי הפאזל עם הפני למטה.
- הפרד אותם לפי סוג.
- ערום אותם לפי סוג באופן רנדומאלי.
- מקם אותם במקום המתאים במפת המשחק.
 - חלקי השיפט ממוקמים משמאל.
 - חלקי הטובה באמצע.
 - חלקי המשא מימין.
- מקם את סמני הגיבורים ליד ערמת חלקי השיפט.

חלק את התחושות:

- חלק את קלפי התחושה לשתי חבילות, חפות מפשע (כחול), אשמה בפשע (אדום).
- הסר את קלפי התחושה של החשודים שלא משתתפים במשחק.
- ערבב את הקלפים.
- חלק קלף אחד מכל חבילה עם הפנים למטה לכל שחקן (סה"כ לכל שחקן יהיה קלף אחד אדום ואחד כחול).
- מומלץ שהשחקנים לא יחשפו את קלפי התחושה שלהם.

התחל בעלילות:

- כל שחקן לוקח את קלפי ההתחלה של העלילה שלו, מערבב אותם ובוחר אחד מהם.
 - הישגיים:
 - לרימונד יש רק שני קלפי עלילה.
 - על קאפריס לא לכלול את קלף "Descent into Madness" בבחירה הראשונית שלה.
- העלילה הנבחרת היא העלילה של השבוע הראשון.

הכן את חבילת הדמדומים:

- כל שחקן מערבב את חבילת הדמדומים של האור ושל האפלה (בנפרד כמובן).
- כל שחקן ממקם את החבילה האפלה שלו במקום המתאים בין כדור הארץ לירח.
- כל שחקן ממקם את החבילה המוארת שלו ליד דף הבלש שלו.
- כל שחקן שולף שני קלפים מהחבילה המוארת שלו וקלף אחד מהחבילה האפלה של השחקן משמאלו.

הכן את חפיסות המאורעות:

- ערבב את חפיסות המאורעות הכלליות ומקם אותה במקום המתאים בין כדור הארץ לירח.
- בחר את שלושת קלפי האירוע הקשורים לרצח, ערבב אותם ובחר אחד באקראי.
- מבלי להסתכל בו מקם אותו עם הפנים מטה במקום המתאים בלוח והחזר את שני הקלפים הנוותרים לקופסא מבלי להסתכל בהם.

בחר את השחקן הראשון:

- השחקן שקרא את מירב ספרי המד"ב מתחיל.
- אם השחקנים לא מחליטים מי הוא ברח באקראי את השחקן הראשון.
- השחקן שנבחר להיות ראשון:
 - ממקם את סמן הדמות שלו על זירת הפשע.
 - לוקח את סמן השחקן הראשון.
 - לוקח את דף הזמן.
 - לוקח את סמן הזמן.

סידור ספציפי של הגיבור:

- כל שחקן מבצע את הפעולות הבאות בהתאם לבלש שהוא בחר:
 - קאפריס ניסי** – מניחה סמן צו מעצר על גיינטקי. וממקמת על דף השפיות שלה את סמן הגיבור על סימן +0.
 - פלויד 2X3A7C** – מניח סמן צו מעצר על Hass-Bioroid. פלויד מעניק טובה למפקד האסס. מקם את שלושת קלפי הצו במשחק.
 - לואיס בליין** – לואיס זוכה לשתי טובות ממר לי ולטובה אחת משרה. מקם את קלף מצב הרוח של לואיס במשחק כאשר צד "לואיס במצב רוח רע" כלפי למעלה.
 - רייצ'ל בקמן** – שולף שני קלפי דמדומים נוספים. הם יכול להיות או מחבילת האור של רייצ'ל או מחבילת האפלה של שחקן אחר או כל שילוב שלהם. מקם על דף הכסף של רייצ'ל את אחד מסמני הבלש שלה על סמן ה-\$2,000.
 - ריימונד פלינט** – ריימונד זוכה לכרטיס לנחתת. מקם את "Wrapped Up in Himself" במשחק. ערבב את ארבעת קלפי הזיכרון וחלק אחד מהם לכל שחקן, כל קלף זיכרון נוסף החזר לקופסא מבלי להסתכל עליו.

סבב משחק

כל שחקן מקבל 6 סמני זמן לכל יום, פרט האם הם זוכים ליותר סמני זמן או פחות כתוצאה מיוחדת.

ניתן להשקיע סמן זמן בכל אחד מאפשרויות הבאות:

לנוע למקום חדש (1 זמן) -

- אתה יכול לנוע למקום חדש כל עוד הוא נמצא בטווח של סרגל התחבורה.
- בכניסה לאזור itzy או seedy אתה יכול לשלף קלף דמדומים בחינם.

משחק בקלף מואר אחד (1 זמן) -

- על ידי השקעה של 1 זמן השחקן יכול לשחק קלף דמדומים מואר אחד בתנאי שהוא עומד בדרישות הקלף.

לעקוב אחר רמז (1 זמן) -

- אם דמות בלש נמצאת באותו מקום כמו רמז הוא יכול להשקיע 1 זמן בשביל ללכת בעקוב הרמז.
- השחקן יכול לבחור לקחת את הרמז או לחשוף את הקונספירציה.
- אם הוא לוקח את הרמז הוא חייב להזיז את הרמז למקום חדש בהתאם לחוקים. ואת סמן הרמז הוא ממקם לפי רצונו הפוך על אחד מדפי החשודים במקום המתאים. אם הוא רוצה הוא יכול להניח את הסמן עם הפנים מעלה.
- אם הוא בוחר לחשוף את הקונספירציה הוא מזיז את הרמז ולוקח חלק מהפאזל המתאים לערמה שהוא נמצא בא, לאחר לקיחת החלק הוא מוזז לערמה הנמוכה ביותר של חלקי הפאזל. או שהוא יכול לזוז לערמה מתקדמת יותר של חלקי פאזל ולא לקחת חלק בתור הזה.

שליפה או השלכה של קלף דמדומים (1 זמן) -

- אם לשחקן יש פחות משישה קלפי דמדומים הוא יכול להשקיע 1 זמן על מנת לשלף קלף דמדומים אחד, בין אם זה מהחבילה המוארת שלו או מחבילה אפלה של שחקן אחר.
- שחקן יכול לבחור להשקיע 1 זמן על מנת להשליך קלף דמדומים אחד מידו מבלי לשחק בו.

משחק בקלף מואר אחד (1 זמן) -

- על ידי השקעה של 1 זמן השחקן יכול לשחק קלף דמדומים מואר אחד בתנאי שהוא עומד בדרישות הקלף.

התקדמות בחקירה (1 זמן) -

- אם שחקן מגיע לזירת הפשע הוא יכול לבחור להתקדם במשחק.
- הוא יכול לעשות זאת על ידי הסרת סמן הגיבור שנמצא בזירת הפשע ולמקם את עצמו שם.
- אם הוא נשאר שם בסוף היום הוא יכול להפוך לשחקן הראשון בסיבוב הבא.

שימוש ביכולת מקום (משתנה) -

- אם שחקן מגיע למקום מרכזי הוא יכול להשתמש ביכולת של המקום בתמורה לתשלום.
- שחקן יכול להשתמש ביכולת המקום רק פעם בסיבוב.

פעולות מבוססות אירוע (משתנה) -

- בנוסף לפעולות המצוינות מעלה חלק מקלפי האירוע דורשים השקעה של זמן בחלק מהמקומות במפה.

בסוף היום

בסוף היום מתרחש אחד מהאירועים הבאים לפי סיום היום:

- אירוע כללי - שליפת קלף האירוע הכללי הראשון ומעקב אחרי פרטי הקלף.
 - אירוע ספציפי - חשיפת הקלף הנבחר מתחילת המשחק ומעקב אחרי פרטיו.
 - התקדמות בעלילה - עלילה מתקדמת לפי הסוג השולט של סמני המשחק בקלף העלילה.
- לאחר פעולות אלו מתחילים את היום מחדש ומקדמים את סמן הזמן יום אחד קדימה.
 - כאשר מגיעים ליומיים האחרונים של המשחק לא מזיזים יותר את סמני הרמזים מכיוון שהרמזים התקררו.
 - בסוף המשחק סופרים את הנקודות על החשודים באופן הבא:
 - הניקוד הגבוה ביותר בחלק החלש של דף החשוד והניקוד הנמוך ביותר בחלק החזק של החשוד מוסרים מהניקוד.
 - סמן עדות שקר הופך סמן של אליבי או עד מפתיע לשלילי.
 - מחברים את סך כל המספרים לחישוב כללי של מידת האשמה של החשוד.
 - לאחר מכן מחשבים את הניקוד הכללי של כך דמות לפי פירוט הדמות, טבלת החישוב הכללית וסיכום פאזל הקונספירציה.
 - השחקן בעל הניקוד הגבוה ביותר זוכה במשחק, יתכן ששחקן שלא ניחש נכונה את הרוצח עדין יזכה כתוצאה מחישוב ניקוד נוסף.