Кленовая аллея

Продюсер (дизайн): Эй Джей Порфирио **Оператор-постановщик (иллюстрации):** Роланд Макдоналд
Дополнительные иллюстрации предметов: Тумо Мере

Кленовая аллея проложена в типичном для Америки спальном районе старомодного городка Спринг-Хилл. Эта улочка была похожа на любую другую... по крайней мере до тех пор, пока здесь не случилось убийство. Теперь её жители опасаются посторонних и с недоверием поглядывают друг на друга, хоть это и не мешает им собираться на общие праздники и отпускать детей играть на улице. Уже очень скоро они пожалеют, что поддались иллюзорному чувству безопасности.

КОМПОНЕНТЫ



Планшет локации — **1** шт.



Карты событий — **10** шт.



Карты подготовки — **5** шт.



Карты действий — **2** шт.



Карты угроз — **8** шт.



Жетоны — **21** шт.



Карты предметов — **16** шт.

ОСОБАЯ ПОДГОТОВКА

Подготовьтесь к партии как обычно, внеся следующие изменения при игре с **Кленовой аллеей**:

1. Локации «**Кленовая аллея**» принадлежат **4** колоды предметов. Сформируйте колоду предметов по обычным правилам, но разложите её на **4** стопки по **3** карты в каждой — по одной стопке для каждого квадранта квартала с домами: северо-западного (СЗ), юго-западного (ЮЗ), северо-восточного (СВ) и юго-восточного (ЮВ). Верхняя карта предмета из каждой колоды раскрывается как обычно.
2. Добавьте к картотеке действий обе карты действия «**Убеждение**».

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

ЗОНЫ УЛИЦЫ

Обычные зоны дороги, зоны домов и зона **перекрёстка** считаются зонами **улицы**. Эти зоны не имеют особых правил, но упоминаются на некоторых картах.

ЗОНЫ ДОМОВ И КВАДРАНТЫ

Дома — это новый тип зон на планшете локации **«Кленовая аллея»**. Они расположены в четырёх **квадрантах** квартала (СЗ, ЮЗ, СВ, ЮВ), по 3 **дома** в каждом **квадранте**, то есть всего 12 **домов**.

- Каждый **дом** можно обыскать, он считается зоной . Для напоминания об этом дома обведены оранжевым контуром, как обычные зоны поиска.
- Если поиск в **доме** оказался успешным, вытяните карту(ы) предмета из колоды, соответствующей **квадранту дома**. Затем положите на **дом**, который вы обыскали, жетон **«Х»**. Больше здесь искать нельзя.
- Если поиск позволяет получить несколько **предметов**, то, как обычно, выберите тот, который вам нужен, а другой верните в колоду **предметов квадранта** — либо на верх колоды в открытую, либо под низ колоды взакрытую.
- В редких случаях, когда **предмет** нужно добавить в колоду **предметов квадранта**, но все **дома** в том **квадранте** уже обысканы (т.е. на каждом **доме** лежит жетон **«Х»**), добавьте этот **предмет** в колоду ближайшего **квадранта**, который обыскан ещё не полностью.
- Поскольку жители Кленовой аллеи весьма недоверчивы, вы не можете использовать «Ходьбу», «Спринтерский рывок» или любые другие карты, позволяющие перемещаться, для того, чтобы войти в занятый **дом** (тот, в котором находится одна или несколько жертв). Вам придётся «убедить» соседей, чтобы они впустили вас в свой **дом** (см. ниже). Жертвы, охваченные паникой, и враги не имеют подобного ограничения, поэтому они могут беспрепятственно перемещаться внутрь занятого **дома**.
- Если **дом** не занят, к нему применимы обычные правила перемещения по зонам — вы можете входить и выходить как обычно.

КАРТА ДЕЙСТВИЯ «УБЕЖДЕНИЕ» ДЛЯ ВХОДА В ЗАНЯТЫЕ ДОМА

В этом дополнении содержится новая карта действия **«Убеждение»**, которая используется только при игре с локацией **«Кленовая аллея»**.

- Чтобы войти в занятый **дом** со смежной зоны **улицы**, вы должны успешно уговорить соседа впустить вас, используя карту действия **«Убеждение»**.
- Карту **«Убеждение»** нужно использовать только для входа в занятый **дом**. Чтобы выйти из **дома** (неважно, занят он, или нет), следуйте обычным правилам перемещения.
- На карте **«Убеждение»** есть дополнительная строка успешного исхода — на случай, если при броске ужаса вам выпадет 3 успеха или больше.