

CRÓNICAS
DEL
CRIMEN

BIENVENIDO A
Redview.

REGLAMENTO

Redview. Siempre ha sido un pequeño pueblo americano y aparentemente tranquilo, pero en el caluroso verano de 1983 han empezado a ocurrir cosas extrañas. Tú y tus amigos queréis averiguar que está sucediendo. Os hacéis llamar la Pandilla del Misterio de Redview, y no será un verano aburrido para vosotros, jóvenes detectives.

GHISLAIN MASSON
DAVID CICUREL

COMPONENTE

15 Tableros de Localización

6 Tableros de Personajes

4 Dados

30 Cartas de Personajes

10 Cartas de Objetos especiales

12 Fichas de Energía



Aplicación gratuita



DISPONIBLE EN
Google play



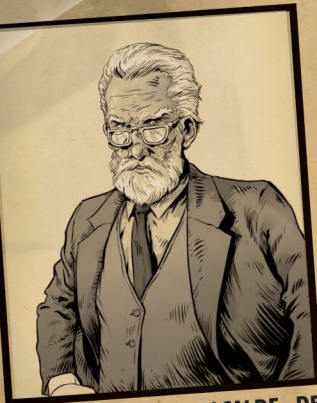
Disponible en
App Store

Crónicas del Crimen requiere una app gratuita, que podrás descargar de la tienda de Apple o de Google Play (Actualmente requiere Android 4.4 o superior, iOS 8.0 o superior, requisitos que pueden cambiar más adelante). Solo necesitas la aplicación instalada en un teléfono o Tablet para jugar. Es imposible jugar sin la aplicación. Una vez descargada, no es necesaria la conexión a internet durante el juego. El idioma puede ser cambiado en la aplicación.

BIENVENIDO A REDVIEW,

un pueblo vacacional apto para las familias, las mascotas y los amantes de la naturaleza.

Ubicado al noreste del estado de Maine, en el corazón de uno de los bosques más bellos de América del Norte, ¡Redview y sus 9607 residentes te dan la bienvenida! Los amantes del aire puro y de la fauna encontrarán mil maravillas en el Lago Flagstan. Fundado en 1799, nuestro pueblo es conocido por su considerable patrimonio cultural.



ABRAHAM WELLS, ALCALDE DE REDVIEW DESDE 1957.

Es un gran placer verte descubrir nuestro encantador pueblo. Sus calles llenas de edificios antiguos, su bosque misterioso, su buena comida y, por supuesto, su buena gente, son unas de tantas razones para venir y quedarse. Redview no solo es el lugar para un estilo de vida tranquilo y pacífico, también es un pueblo que mira hacia el futuro, con empresas innovadoras y muy pronto con un centro de negocios albergando un complejo de edificios modernos con las últimas instalaciones. No escuches a los sensacionalistas que creen en monstruos, alienígenas u otros cuentos sobrenaturales. Nunca ocurre nada en Redview

PREPARATIVOS

Bienvenidos a Redview es una expansión de Crónicas del Crimen. Necesitarás el juego básico para poder jugarlo.

Los preparativos son iguales a los del juego base, con los siguientes cambios:

- 1 Los tableros de Localización, cartas de Objetos especiales, Personajes y las cartas de Acción son específicos de Redview. Puedes identificar fácilmente las cartas de Redview con el icono . Necesitarás del básico las cartas y tablero de Pruebas, así como algunas cartas de Objetos especiales para poder jugar.
- 2 Cada jugador elige un personaje y toma el tablero de Personaje apropiado.
- 3 Cada jugador coge tantas fichas de Energía como número de espacios de Energía en su tablero de Personaje. Las fichas de Energía deben ser colocadas boca arriba en los tableros de Personaje .
- 4 Cada jugador coge un dado y lo coloca junto a su tablero.



EL PUEBLO Y UBICACIÓN INICIAL

Los cuatro escenarios de esta expansión tienen lugar en Redview, un pequeño pueblo americano, durante los años 80.

Tomáis el papel de un grupo de adolescentes. Os hacéis llamar “la Pandilla del Misterio de Redview”. La casa del árbol es vuestra ubicación inicial . ¡La diferencia entre el juego base y Redview es que no podréis jugar durante la noche! Sois chavales, por lo que cada día deberéis estar en casa antes de las 10 de la noche para que vuestros padres no se enfurezcan.

Para terminar el día, vuelve a  y pulsa  **IR A DORMIR**.

¡No estéis hasta muy tarde ahí fuera! ¡Vuestros padres se preocuparán y la puntuación final se verá disminuida a causa de ello!

ACTUANDO

No sois un investigador anónimo, sino unos adolescentes que han mostrado interés por los misterios del pueblo. Dentro de la caja, encontraréis 6 tableros de Personaje cada uno con diferentes talentos y debilidades. Cada jugador deberá elegir uno de ellos al comienzo de cada escenario. Intenta construir un equipo equilibrado para poder hacer frente a los distintos tipos de eventos.

¡Disfruta con tu personaje y no dudes en actuar como si fueras él mismo!

Cada personaje se define con tres valores:



Forma física
representa tu
fuerza y tu
agilidad.



Carisma representa
tu habilidad para
interactuar, mentir
y leer emociones.



Inteligencia
representa tu
astucia, percepción
y conocimiento.

PRUEBAS

En Bienvenidos a Redview no podéis llamar a un Forense para pedir ayuda, los Smartphones no llegarán hasta dentro de quince años e Internet es tan solo un recurso de la ciencia ficción. Por suerte sois chicos con recursos y podréis sobrepasar todos los obstáculos usando vuestras habilidades: Forma física, Carisma e Inteligencia.

En ocasiones la app mostrará uno o más iconos de habilidad. Significa que podréis hacer la prueba para realizar alguna acción especial. Si hay más de un icono disponible, podéis discutir entre vosotros para elegir la que se ajuste a cómo queréis abordar la situación, o la que sea la habilidad que mejor se maneje en el equipo.

Pulsa el icono de la habilidad escogida y realiza la prueba.

Para hacer la prueba, cada jugador lanza un dado y añade el valor de la habilidad correspondiente al resultado.

- Un resultado de 5 o 6 se considera un éxito.
- Un resultado de 7 o más se considera dos éxitos.

Los jugadores realizan la prueba de forma simultánea.

Para pasar la prueba, es necesario obtener un número de éxitos igual al número de jugadores.

Tras la prueba, tendrás que pulsar el botón derecho en la app para averiguar el resultado de la prueba.

NIVELES DE DIFICULTAD

Algunas pruebas son fáciles  o difíciles . Cuando aparezca una prueba, necesitas modificar el valor de cada dado en:

+1 en pruebas fáciles.

-1 en pruebas difíciles.

ENERGÍA

Al comienzo de cada escenario, cada jugador toma tantas fichas de Energía como se indique en su tablero de Personaje. Puedes gastar una ficha de Energía para volver a realizar una prueba. Puedes gastar tantas fichas como quieras, ¡pero solo para tus propias tiradas!

El orden de actuación durante las pruebas es:

- 1 Todos los jugadores lanzan un dado y añaden los modificadores (valor de habilidad y -1/+1 según la dificultad).
- 2 Los jugadores comprueban cuantos éxitos han obtenido.
- 3 Los jugadores deciden uno a uno si quieren usar fichas de Energía para realizar lanzamientos adicionales.
- 4 Cualquier éxito adicional obtenido mediante un lanzamiento de energía se suma al total de éxitos del grupo hasta que la prueba se pase o hasta que los jugadores decidan no gastar más fichas de Energía (y por tanto fallando la prueba).

Cada vez que se use una ficha de Energía, se debe girar a su lado inactivo .

Al comienzo de cada nuevo día, todos los jugadores giran sus fichas de Energía inactiva de nuevo a su lado activo.

Si el grupo se ve obligado a usar una ficha de Energía, un jugador tendrá que girar una ficha a su lado inactivo.

Si todas tus fichas de Energía están inactivas, el juego continúa sin ninguna penalización adicional.

EJEMPLO DE UNA PRUEBA

Chema, Sergio y Vicente deciden resolver una situación usando la habilidad Carisma. ¡Es una prueba difícil!

Todos lanzan un dado. Chema obtiene un 3. Desafortunadamente su nivel de Carisma es 2 por lo que falla la prueba ($3+2-1=4$, por debajo de 5, el nivel mínimo para tener éxito).

¡ Vicente consigue un 6! Su valor de Carisma solo es de 1, pero aun así tiene éxito ($1+6-1=6$).

Sergio obtiene un 3, su valor de Carisma es de 3 por lo que también lo consigue ($3+3-1=5$)

El grupo ha obtenido dos éxitos, por lo que la situación es complicada. Chema no tiene más fichas de Energía activas, por lo que no puede intentar lanzar el dado de nuevo. Vicente sabe que repetir su tirada no es una buena idea porque su nivel de Carisma es muy bajo y eso le da pocas oportunidades de obtener otro éxito.

El alto valor de Carisma de Sergio es la mejor baza para el grupo. Decide re-alizar de nuevo la prueba gastando la última ficha de Energía que le queda. Obtiene un 5, que le otorga 2 éxitos ($5+3-1=7$).

Por tanto el grupo consigue 4 éxitos en total (Vicente tiene 1, Sergio obtuvo 1 en su primera tirada y 2 en la tirada de Energía), ¡así que consiguen pasar la prueba!

CRÉDITOS:

Autores: Ghislain Masson, David Cicurel

Ilustraciones: Przemysław Stachura

Director de arte : Mateusz Komada

Diseño gráfico: Katarzyna Kosobucka

Productor: Vincent Vergonjeanne

Producción: Przemek Dołęgowski

Programación: Marcin Musiał

Edición Española: Vicente de los Santos

Sergio Rodríguez Yanes

Desarrollo: Filip Miłunski

Pruebas de juego: Michał Gołębiowski, Wojciech Grajkowski

Agradecimientos a:

Lili, Valeriyya, Damien,
Marc and JB