



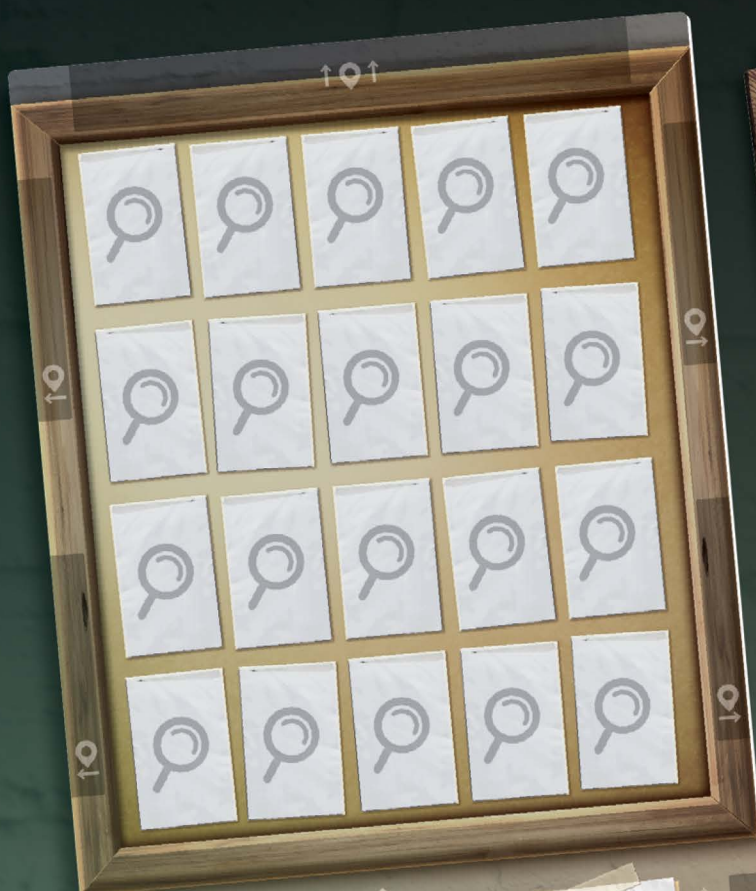
KRONIKI ZBRODNI INSTRUKCJA

Londyn. Specjalny zespół dochodzeniowo-śledczy rozwiązuje skomplikowane zagadki kryminalne. Sprawcy kradzieży, napadów i makabrycznych morderstw nie mogą uniknąć odpowiedzialności! Aby doprowadzić do aresztowania podejrzanych, trzeba ustalić motyw ich działania i przedstawić dowody rzeczowe. Spróbuj odnaleźć ślady ukryte na miejscu zbrodni. To dzięki nim zbliżysz się do prawdy...

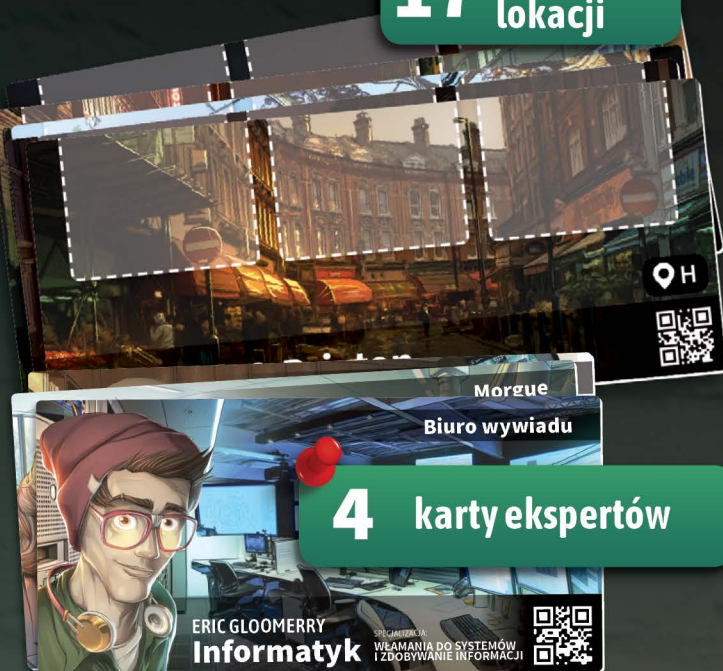
DAVID CICUREL

ELEMENTY GRY

17 kart
lokacji



1 plansza na dowody rzeczowe



4 karty ekspertów



55 kart
postaci

52 karty kategorii dowodów
i obiektów specjalnych



Bezpłatna aplikacja



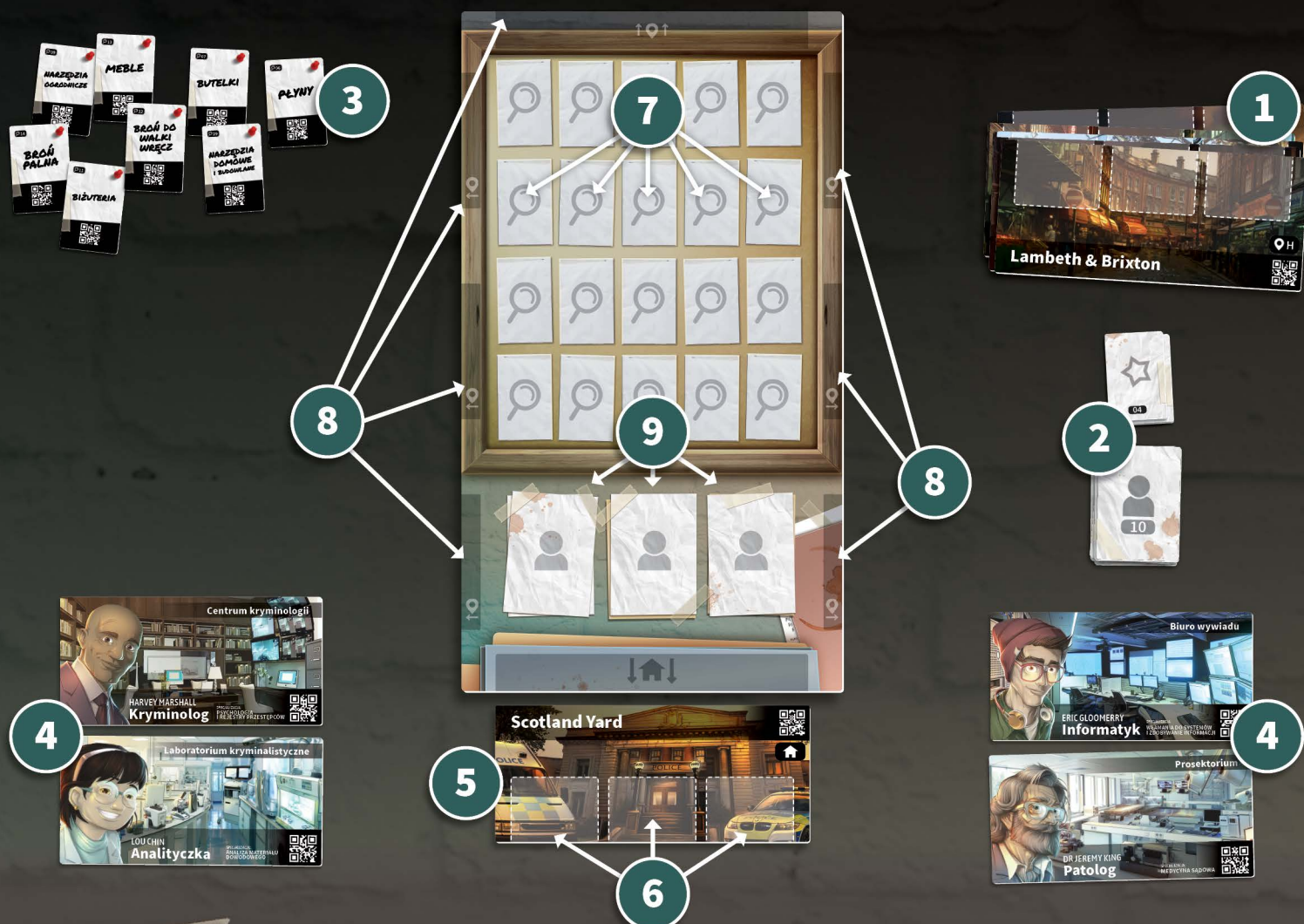
POBIERZ Z
Google Play



Pobierz w
App Store

Niezbędnym elementem gry jest bezpłatna aplikacja, którą można pobrać ze sklepu Apple App Store lub Google Play (wymagany system Android w wersji 4.4 lub nowszej albo iOS w wersji 8.0 lub nowszej, wymagania te mogą w przyszłości ulec zmianie). Przed rozpoczęciem rozgrywki konieczne jest jedynie zainstalowanie aplikacji na telefonie lub tablecie. Jeśli krok ten nie zostanie wykonany, prowadzenie rozgrywki będzie niemożliwe. Po pobraniu i zainstalowaniu aplikacji nie trzeba utrzymywać połączenia z Internetem w trakcie gry. Język interfejsu użytkownika można zmienić w ustawieniach aplikacji.

PRZYGOTOWANIE DO GRY



CEL GRY

Każdy scenariusz to okazja do przeprowadzenia nowego śledztwa. Gra ma charakter całkowicie kooperacyjny, wszyscy uczestnicy starają się wspólnie rozwiązać zagadkę. Poznają kolejne szczegóły sprawy, gromadzą dowody rzeczowe i przesłuchują podejrzanych. Kiedy uznacie, że udało się Wam ustalić sprawców przestępstwa, wróćcie na komisariat  i odpowiedzcie na kilka pytań. Od tego zależy uzyskany przez Was wynik.

- 1 Kolejne karty lokacji, które pojawiają się w trakcie rozgrywki, należy wykladać obok planszy.
 - 2 Karty postaci i karty obiektów specjalnych należy umieścić obok planszy (rysunkiem do dołu).
 - 3 Karty kategorii dowodów należy położyć na stole rysunkiem do góry w taki sposób, by były dostępne dla wszystkich uczestników gry. W trakcie rozgrywki możecie przeglądać karty, aby odnaleźć kategorię niezbędną w danym momencie. Kolejność kart w talii nie ma znaczenia.
 - 4 Karty wszystkich ekspertów przez cały czas biorą udział w grze. Można je rozdzielić między graczy.
 - 5 Karta lokacji startowej  powinna znaleźć się poniżej planszy na dowody rzeczowe.
 - 6 Na każdej karcie lokacji znajduje się miejsce na trzy karty postaci.
- Na planszy z dowodami rzeczowymi jest **7** 20 miejsc na karty dowodów, **8** 7 miejsc na karty lokacji oraz **9** 3 miejsca na karty postaci nieprzypisane do konkretnej lokacji.

ROZGRYWKA

POCZĄTEK GRY

Po zakończeniu przygotowań należy uruchomić aplikację i wybrać historię oraz scenariusz, który chcecie rozegrać.

UWAGA: Warto skorzystać ze scenariusza szkoleniowego, dzięki któremu zapoznacie się z poszczególnymi elementami gry. Scenariusz zawiera dodatkowe wyjaśnienia z opisem sposobu prowadzenia śledztwa.

W trakcie rozgrywki gracze skanują karty lokacji, postaci i kategorii dowodów rzeczowych. Gdy w aplikacji wyświetlone zostanie okienko skanowania, skieruj urządzenie na jeden z kodów QR wydrukowanych na kartach. Następnie kliknij w dowolnym miejscu okienka, aby uruchomić skanowanie. Pamiętaj, że w menu  aplikacji możesz włączyć opcję automatycznego skanowania.



Zastanówcie się wspólnie, którą kartę należy zeskanować.

- Zeskanowanie karty lokacji **pozwala przejść w dane miejsce.**
- Zeskanowanie karty postaci **pozwala przesłuchać daną osobę.**

Po zeskanowaniu karty postaci osobie przesłuchiwanej można zadawać pytania dotyczące pozostałych postaci i dowolnych dowodów rzeczowych. Należy w tym celu po prostu zeskanować odpowiednie karty, a nasz rozmówca udzieli odpowiedzi na wybrany temat.

Uwaga! Nie należy zadawać pytań dotyczących lokacji. Zeskanowanie karty lokacji w trakcie przesłuchania spowoduje zakończenie rozmowy, a zespół przeniesie się we wskazane miejsce.

Z trybu przesłuchania można wyjść poprzez naciśnięcie przycisku .

- Zeskanowanie karty kategorii dowodów **pozwala zabezpieczyć ślad zauważony w danym miejscu. Pojawiają się dodatkowe szczegóły, a jeśli dowód jest istotny w prowadzonym dochodzeniu, możecie umieścić go na planszy.**
- Zeskanowanie karty eksperta **pozwala przeprowadzić rozmowę telefoniczną z daną osobą.**

Zeskanowanie dowolnego kodu w trakcie rozmowy sprawi, że Twój rozmówca udzieli odpowiedzi na wybrany temat.

Rozmowę można zakończyć poprzez naciśnięcie przycisku .

UWAGA: W wyjątkowych sytuacjach może okazać się, że funkcja skanowania nie działa. Możliwe przyczyny:

- oświetlenie w pomieszczeniu (należy unikać kontrastowych cieni)
- koszulki na kartach (odblaski)
- zakłócenia w działaniu aparatu (np. zabrudzony obiektyw).

 Sprawdź, czy kod QR znajduje się wewnątrz prostokąta i staraj się nie ruszać smartfonem, tak aby aparat mógł ustawić ostrość. Jeśli nie udaje się tego zrobić, przesuń dłonią przed obiektywem, aby zresetować ustawienia ostrości.

LOKACJE, POSTACI I OBIEKTY SPECJALNE

Karty lokacji, postaci i obiektów specjalnych powinny leżeć na stole rysunkiem do dołu aż do momentu pojawienia się odpowiednich elementów w trakcie rozgrywki.

W trakcie dochodzenia niektóre z tych kart zostaną odłożone. Karty są oznaczone liczbami lub literami oraz następującymi symbolami:

	Karty postaci
	Karty lokacji
	Karty obiektów specjalnych
	Karty kategorii dowodów rzeczowych

- **Nowe lokacje** należy umieszczać w oznaczonych miejscach na brzegu planszy z dowodami (7 miejsc).



- **Nowe postaci** powinny trafiać na wyznaczone miejsca na odpowiedniej karcie lokacji (3 miejsca na każdej karcie).
Jeśli okaże się, że w danej lokacji pojawiły się więcej niż trzy postaci, dodatkowe karty postaci należy położyć obok karty lokacji.



Jeśli nie macie pewności, do jakiej lokacji przypisać postać, umieśćcie jej kartę na jednym z wyznaczonych miejsc na głównej planszy z dowodami. Pamiętajcie, by przenieść ją do właściwej lokacji, jeśli uda się Wam ustalić miejsce pobytu postaci!



- Z kart **kategorii dowodów rzeczowych** należy korzystać w trakcie poszukiwania śladów na miejscu zbrodni. Na planszę powinny trafić jedynie karty, które rzeczywiście odpowiadają śladom odnalezionym w trakcie dochodzenia. Na stronie 6 instrukcji opisano sposób prowadzenia poszukiwań.



- Karty **obiektów specjalnych** trafiają od razu na planszę z dowodami rzeczowymi. Aplikacja poinformuje Was, czy należy uwzględnić taką kartę w rozgrywce. Wyszukajcie w talii odpowiednią kartę i umieśćcie ją na planszy z dowodami rysunkiem do góry.

PRZYKŁAD: Po zeskanowaniu karty **Lokacji F** pojawia się informacja:

Przyjeżdżasz na miejsce zdarzenia. Obok zwłok widzisz sąsiada ofiary **33**.
Patrzy na ciebie i podaje ci kartkę z adresem w okolicy Leicester Square i Hyde Parku **OD**.

Po przeczytaniu tego tekstu powinniście poszukać postaci numer 33 i umieścić jej kartę na jednym z miejsc dostępnych w lokacji F. Następnie znajdźcie kartę lokacji D i umieśćcie ją na brzegu planszy z dowodami w jednym z siedmiu wyznaczonych miejsc.

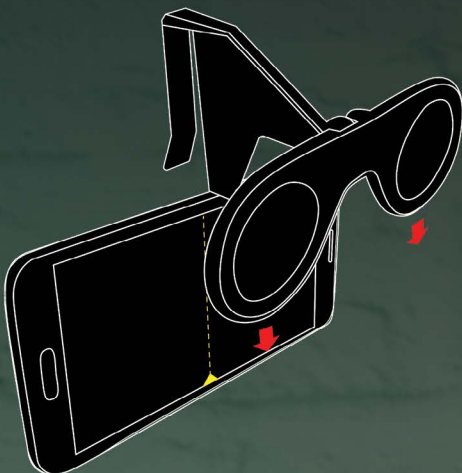
PLANSZA NA DOWODY RZECZOWE

W niektórych lokacjach (np. w miejscu przestępstwa) można szukać pozostawionych śladów.

Naciśnij przycisk  **SZUKAJ ŚLADÓW**, aby przejść do trybu przeszukiwania.

Dowodów można szukać na dwa sposoby:

- **w trybie panoramicznym** – wybierz tę opcję, aby obejrzeć miejsce przestępstwa bez dodatkowych urządzeń
- **w trybie 3D** – umieść okulary (dostępne jako osobny produkt) pośrodku ekranu, na żółtej linii, która zostanie wyświetlona.



Masz 40 sekund na przyjrzenie się miejscu zdarzenia i przekazanie swoich spostrzeżeń innym uczestnikom gry.

Pozostali gracze muszą wybrać odpowiednie karty kategorii dowodów rzeczowych, które odpowiadają przedstawionemu przez Ciebie opisowi. Pamiętaj, że karty należy położyć rysunkiem do góry. Muszą być dostępne dla wszystkich graczy, którzy nie korzystają w danym momencie z aplikacji.

Gdy upłynie czas, możesz poprosić innego uczestnika gry o udział w poszukiwaniach albo przejść do kolejnych działań.

Pamiętajcie, że dodatkowe przeszukanie oznacza dodatkowy upływ czasu w grze.

Na koniec zeskanujcie kody na kartach kategorii znalezionych dowodów rzeczowych. Aplikacja poinformuje Was, które z nich należy umieścić na planszy, a które nie są na razie przydatne w śledztwie i trzeba odłożyć je ponownie na stos. Karty takie mogą okazać się potrzebne w kolejnych krokach.

W dowolnym momencie możecie kontaktować się z ekspertami, aby uzyskać dodatkowe informacje.

Przeznacz telefon osobie, która odpowiada za takie kontakty. Będzie ona mogła porozmawiać z ekspertem na konkretny temat.

Patolog umie odpowiedzieć na wszelkie pytania dotyczące różnych zagadnień medycznych, w szczególności stanu zwłok.

Analityczka potrafi zbadać znalezione przez Was materiały dowodowe i przekazać dodatkowe informacje na ich temat.

Informatyk może wyszukać informacje w Internecie i włączyć się do znalezionych przez Was zaawansowanych urządzeń technicznych.

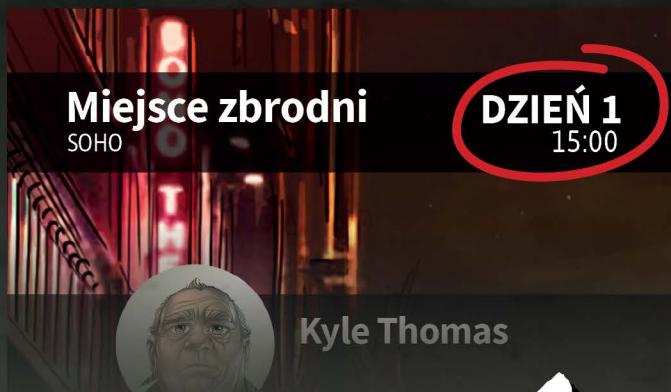
Kryminolog korzysta z urzędowych rejestrów i jest ekspertem w dziedzinie psychologii. Ma dostęp do kartotek przestępców i może przedstawić profil psychologiczny konkretnej postaci.

UWAGA: Jeśli korzystasz z aplikacji bez okularów VR, obróć się w miejscu o 360°, aby zauważyć wszystkie szczegóły. Możesz także przeciągać ekran w lewo, w prawo, w górę i w dół.

UPŁYW CZASU I ZDARZENIA SPECJALNE

W świecie Kronik zbrodni czas jest niezwykle istotny.

Aktualna godzina wyświetlana jest w prawym górnym rogu ekranu.



Każde skanowanie, przesłuchanie świadka i przeszukanie miejsca przestępstwa oznacza upływ 5 minut w grze.

Przejazd między lokacjami zajmuje 20 minut.

Upływ czasu w grze ma wpływ na końcowy wynik. Im szybciej zakończycie śledztwo, tym lepszy wynik uda się Wam uzyskać.

W niektórych scenariuszach upływ czasu może również oznaczać zmianę sytuacji, na przykład postaci mogą się przemieszczać albo być dostępne tylko w określonych godzinach.

Czas nie zawsze pracuje na Waszą korzyść!

ZAKOŃCZENIE

Jeśli uznacie, że udało się Wam rozwiązać zagadkę, możecie udać się do głównego inspektora i przedstawić mu raport.

Przejdź do lokacji startowej i naciśnij przycisk



Komendant zada Wam kilka pytań. Aby udzielić odpowiedzi, zeskanujcie odpowiednie karty zgodnie z Waszymi ustaleniami. Uzyskany wynik zależy od udzielonych odpowiedzi. Po sprawdzeniu wyniku możecie nacisnąć przycisk **ROZWIĄZANIE** i zapoznać się z wyjaśnieniem sprawy albo rozegrać scenariusz ponownie.

Niektóre scenariusze składają się z kilku odcinków. Każdy z nich można potraktować jako odrębną rozgrywkę, ale warto pamiętać, że niektóre fragmenty historii i postaci mają związek z poprzednimi częściami. Dobrym pomysłem jest rozegranie wszystkich odcinków w tej samej grupie graczy.

UWAGA: Warto sprawdzać w aplikacji dostępność nowych scenariuszy do pobrania! Mnóstwo nowych, pasjonujących zagadek będzie regularnie pojawiać się na naszych stronach!



AUTORZY

Projekt gry: David Cicurel

Scenariusz: Fenriss, Cornélia Rubie,
Grzegorz A. Nowak,
Pierre Compain,
Guillaume Montiage,
Mark Rein•Hagen

Ilustracje: Matijos Gebreselassie

Dyrektor artystyczny: Mateusz Komada

Projekt graficzny: Katarzyna Kosobucka

Producent: Vincent Vergonjeanne

Kierownik produkcji: Przemysław Dołęgowski

Programowanie: Marcin Musiał

Redakcja: Chris Backe, Mary Petrie

Rozwój gry: Filip Miłtuński

Testy gry: Nicolas Seux, Alban de Rostolan,
Jean-Christophe Bonnet, AntoineG,
Rafaële Dhuitte, Joël Reboulet,
Jérôme Morand, Eric Turon-Lagot,
i wiele innych osób...

Tłumaczenie: Tomasz Konatkowski

Skład i DTP: Cezary Szulc

Wydawca: Michał Herman

Koordinacja produkcji: Alicja Arcimowicz

Specjalne podziękowania:

Christophe Kohler

Aurélie Cicurel

**NA STRONACH
LUCKYDUCKGAMES.COM ORAZ FOXGAMES.PL
ZNAJDZIESZ INTERESUJĄCE AKCESORIA
I DODATKI DO KRONIK ZBRODNI!**



© 2018 Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
www.foxgames.pl



© 2018 Lucky Duck Games