

CRÓNICAS  
DEL  
**CRIMEN**

# Malir

## REGLAMENTO

Eres Sam Spader, un detective privado que buscará la verdad... para aquel que pague tus honorarios. Los Ángeles, tras la Segunda Guerra Mundial, no es un lugar apacible. Bajo el brillante sol de California, las sombras revelarán escándalos en Hollywood, policías corruptos, gánsteres sin piedad, chantajes y asesinatos. ¡Vigila tu espalda, detective!

STÉPHANE ANQUETIL  
DAVID CICUREL

# COMPONENTES

**15** Tableros de Localización

**30** Tarjetas de Personajes

**10** Cartas de Objetos especiales

**4** Cartas de Acción



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.

# PREPARATIVOS

Noir 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 Noir. Puedes identificar fácilmente las cartas de Noir con el icono . Necesitarás del básico las cartas y tablero de Pruebas, así como algunas cartas de Objetos especiales para poder jugar.

2 Entrega las cuatro cartas de Acción de manera equitativa entre los jugadores.

## ALIADOS Y UBICACION PRINCIPAL

Desempeñas el papel de un detective privado. No perteneces a ninguna Comisaría de Policía.

Afortunadamente, contarás con aliados o informantes que te ayudarán con los casos: un periodista, un forense o tu asistente. Estos aliados dependerán de cada escenario.

Puedes llamarles por teléfono desde tu oficina de detective . Pero cuidado, como en la literatura y el género Noir, los aliados y los amigos pueden desaparecer, traicionarte o incluso ser asesinados.

## ESCENARIO E HISTORIA

Noir transcurre tras la Segunda Guerra Mundial en Los Ángeles y Hollywood. Una época donde mujeres y hombres, diferentes razas y grupos sociales, no tenían los mismos derechos. Se ha hecho todo lo posible para incluir cierta diversidad entre los personajes. Bajo el ojo de un experto, las cartas de Personajes de Noir mostrarán un ejemplo de estrellas y actores famosos y olvidados de aquella época. Sin embargo algunos de los personajes y situaciones pueden expresar una opinión que, por supuesto, no es la de los autores o el editor, reflejando únicamente la mentalidad del momento y el argumento de la historia. Los caminos de los años 50 eran diferentes a los de hoy. Para obtener más información sobre el contexto Noir, consulta la última página de este libreto.



# CARTAS DE ACCIÓN NUEVA MECÁNICA

En esta expansión se presentan 4 nuevas formas de consulta. Cuando quieras usar una carta de Acción, escanéala. ¡Ten en cuenta que usar cartas de Acción en el momento equivocado puede tener un resultado negativo!



**Intimidación:** Al interrogar un sospechoso, puedes ir más allá y presionar para obtener más información (escanea la carta de Intimidación durante el modo interrogatorio).

**Desventaja:** Algunos sospechosos reaccionan mal ante la intimidación. Pueden buscar venganza, ¡o incluso atacarte!



**Entrar a la fuerza:** En algunas situaciones no querrás, o no podrás, entrar en un lugar por la puerta principal. Puedes decidir acceder ilegalmente (escanea esta carta en la localización en la que no puedas entrar).

**Desventaja:** Si pasas tiempo en una localización de forma ilegal, puedes ser capturado y enviado a la cárcel, o incluso asesinado.



**Vigilancia:** A veces los sospechosos mienten, ¡pero sus acciones no! Puedes espiar a un sospechoso para averiguar qué hace fuera del interrogatorio. Escanea la carta mientras estés en la misma localización que un sospechoso, y te pedirá que confirmes a quién quieres seguir.

**Desventaja:** La vigilancia lleva tiempo. Mucho tiempo...



**Corrupción:** Puedes sobornar a un personaje para conseguir que hable o te entregue algún objeto. Escanea la carta de Corrupción durante el modo interrogación.

**Desventaja:** El Dinero no abunda, y cada vez que utilices la carta de Corrupción perderás 20\$.

La app gestiona la cantidad de dinero que tienes. Cuando estés sin blanca, no podrás usar la carta de Corrupción hasta que no ganes algo de dinero.

# PASO DEL TIEMPO

En el mundo de Noir, el tiempo es muy importante. Las tiendas, los bares y los lugares públicos tienen horarios de apertura y cierre. Los testigos tienen sus propios planes. Los oficiales de Policía o los tipos malos pueden volver al escenario del crimen y arrestarte o asesinarte.

En la mayoría de los escenarios, dispones de un tiempo limitado para resolver el caso. Si no has conseguido desvelar el misterio, sería una buena idea no resolver el caso, sino volver a intentarlo desde el principio.

## EVENTOS ESPECIALES

Tus acciones en el juego no son solo trucos. Tu comportamiento puede tener consecuencias.

Un tipo malvado sabiendo que tienes pruebas contra él. Un testigo que no tiene miedo de hablar y colabora contigo. Un sospechoso que se convierte en aliado porque le ofreces el objeto que quiere. Cualquiera que sea la acción que realices en Noir, cualquier elemento o prueba que muestres (o entregues) a un personaje puede afectar a sus reacciones o cambiar el curso de los eventos en el juego.

Cuando pierdes o le das una carta a un personaje, puedes conservarla como prueba. Por ejemplo: si le das un objeto importante a alguien, aún puedes preguntarle a otro personaje sobre esta pista.

## FINALIZANDO

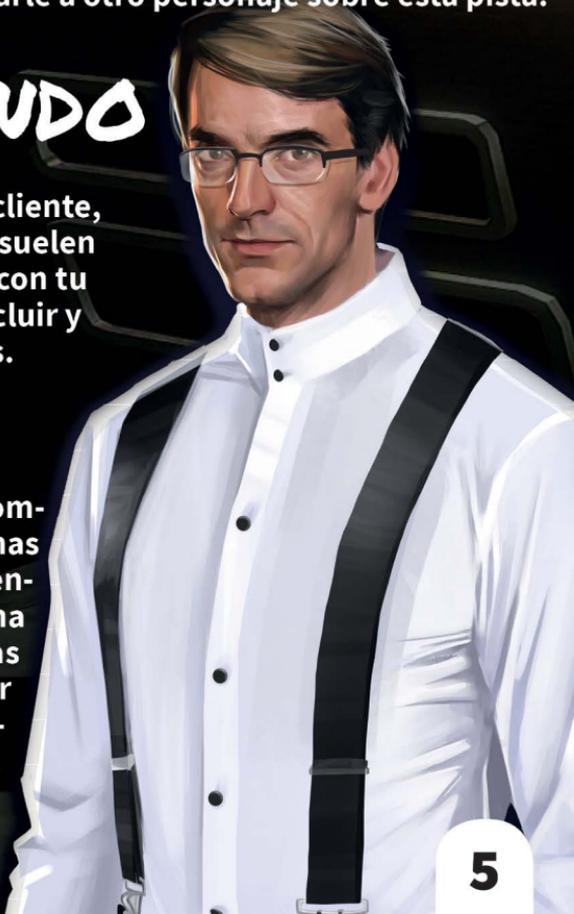
En Noir, puedes tener un cliente, pero no un jefe. Los casos se suelen cerrar cuando te encuentras con tu cliente en tu oficina para concluir y responder algunas preguntas.

Pulsa



RESOLVER  
EL CASO

Las historias de Noir te recompensan por todas las tramas de la historia que encuentres. Conseguir dinero es una ventaja. Por lo que si necesitas una hora más para averiguar una trama secundaria o ganar algo de dinero, es buena idea no apresurarse.



# ¿QUÉ ES NOIR ?

El término “film noir” es francés. Nino Franck, un crítico francés, lo inventó en 1946. Define el elegante drama policíaco en blanco y negro de Hollywood, con énfasis en los comportamientos cínicos y las intenciones ocultas.

Visualmente, Noir tiene raíces en el Expresionismo Alemán. El género incluye las películas en blanco y negro de los años 40 y 50. Películas famosas de este estilo son “El Halcón Maltés” de John Houston, “Perdición”, “La Dama de Shangai” y “Sed de Mal” de Orson Welles.

Algunas entran en la “serie-B”, con bajos presupuestos y teniendo que cumplir el Código de Producción de Películas de 1934, conocido como el Código Hays, y más tarde, McCarthyism. Todas estas restricciones forzaron a los guionistas y directores a ser más creativos. Es por ello que este tema encaja bien con el diseño del juego, que es siempre un compromiso entre la creatividad y las especificaciones técnicas.

## INFLUENCIA LITERARIA

Escritores de ficción criminal, como Dashiell Hammet, James M. Cain, Raymond Chandler y William Irish, que inspiraron o escribieron películas en aquella época.

## LEGADO NOIR

Blade Runner, Dark City, o todas las películas de Chinatown siguen las reglas de Noir. Hollywood regreso al género con las películas adaptadas de las novelas de Jame Ellroy (L.A. Confidential, La Dalia Negra o Kiss Kiss Bang Bang).

## UNAS PALABRAS DE LOS AUTORES

Noir se centra en el detective privado, la mujer fatal, los tipos de la mafia y los polis corruptos, pero además muestra un punto cínico y pesimista de cómo era la América de la posguerra. Todo no es lo que parece en Noir. ¿Qué es el éxito? Podría ser resolver el crimen, ganar dinero, defender una causa justa o simplemente sobrevivir...

Nunca es fácil escribir historias psicológicas complejas con decisiones morales reales para el jugador, pero el sistema de juego de Crónicas del Crimen hace posible crear algo nuevo en el mundo de los juegos de mesa.

## CRÉDITOS:

**Autores:** Stéphane Anquetil, David Cicurel

**Ilustraciones:** Singhooi Lim, Huang Lei

**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 Miłtuński

**Pruebas de juego:** Michał Gołębiowski, Wojciech Grajkowski,

Ludovic Chatillon, Kevin6Vies,

Loïc « Cyoil » Plateaux

## Agradecimientos a:

Blog @DeTuilesEtDeDes  
y LYDLJ association