

CHRONICLES  
OF  
**CRIME**

# Moir

## REGOLAMENTO

Ti chiami Sam Spader, sei un investigatore privato al servizio della verità... o di chi paga la tua parcella. Los Angeles dopo la Seconda Guerra Mondiale non è un posto tranquillo. Sotto il sole cocente della California, nell'ombra si susseguono scandali hollywoodiani, poliziotti corrotti, gangster senza pietà, ricatti e omicidi. Guardati le spalle, detective!

**STEPHANE ANQUETIL**  
**DAVID CICUREL**

# COMPONENTI

**15** Plance  
Luogo

**30** Carte  
Personaggio

**10** Carte Oggetto  
Speciale

**4** Carte  
Azione



App Gratuita



GET IT ON  
Google Play



Download on the  
App Store

Chronicles of Crime richiede un'app gratuita, che puoi scaricare da Apple Store o Google Play (al momento richiede Android 4.4 o superiore, iOS 8.0 o superiore, ma potrebbe cambiare in futuro). Per poter giocare devi soltanto installare l'app sul tuo smartphone o tablet. Senza app non è possibile giocare. Una volta scaricata, l'app non richiede alcuna connessione a Internet. La lingua può essere cambiata tramite l'applicazione.

# SETUP

Noir è un'espansione di Chronicles of Crime. Necessita del gioco base per essere giocata.

Prepara il gioco allo stesso modo del gioco base, con le seguenti modifiche:

- 1 Utilizza le plance Luogo, le carte Oggetto Speciale e le carte Personaggio specifiche di Noir. Puoi riconoscerle facilmente grazie al simbolo cappello 🎩. Utilizza le carte Prova, la plancia delle Prove e le altre carte Oggetto Speciale del gioco base.
- 2 Dividi le carte Azione tra i giocatori come preferisci.

## ALLEATI E CARATTERISTICHE

Vestite i panni di un investigatore privato, quindi non appartenete ad alcun dipartimento di Polizia.

Fortunatamente avete alleati e informatori che vi possono aiutare durante il caso: un giornalista, un coroner o la tua segretaria. Questi alleati dipenderanno dallo scenario specifico.

Puoi far loro una telefonata dal tuo ufficio investigativo 🏠, ma attenzione, come nella letteratura e nel cinema noir, amici e alleati possono sparire, tradire o persino essere uccisi.

## STORIA E AMBIENTAZIONE

Noir si svolge durante il secondo dopoguerra a Los Angeles e Hollywood. In quel periodo donne e uomini, persone di razza o ceto sociale diverso non avevano gli stessi diritti. Abbiamo fatto il possibile per far emergere questo contesto dai personaggi. A un occhio esperto non sfuggirà che i personaggi di Noir sono ispirati ad attori, VIP o stelle dimenticate di quel tempo. Alcuni personaggi o situazioni potrebbero esprimere opinioni che, ovviamente, non sono quelle degli autori o editori, ma riflettono la mentalità del tempo e sono fedeli alla trama. Gli anni '50 erano molto diversi da oggi. Per ulteriori informazioni sul contesto di Noir, fate riferimento all'ultima pagina di questo regolamento.



# CARTE AZIONE NUOVA MECCANICA

Nell'espansione Noir sono disponibili 4 nuove, differenti modalità di investigazione. Quando vuoi utilizzare una carta Azione, scansionala. Tieni a mente che usare una carta Azione nella situazione sbagliata potrebbe avere conseguenze negative!



**Intimidazione:** Mentre interroghi un sospettato, puoi fare la parte del duro e iniziare a fare pressione psicologica per ottenere le informazioni (scansiona la carta Intimidazione durante la modalità Interrogatorio).  
*Lato Negativo:* alcuni sospetti reagiscono molto male all'intimidazione. Potrebbero cercare vendetta o persino attaccarti!



**Irruzione:** Qualche volta non vuoi o non puoi entrare in un luogo dalla porta principale. Puoi decidere illegalmente di fare irruzione (scansiona la carta Irruzione nel Luogo in cui vuoi irrompere).

*Lato Negativo:* se passi del tempo in un luogo illegalmente, potresti essere catturato e arrestato, o persino ucciso.



**Pedinamento:** I sospettati spesso mentono, ma le loro azioni no! Puoi spiare un sospettato e scoprire cosa sta facendo quando non lo stai interrogando. Scansiona la carta Pedinamento quando sei nello stesso Luogo del sospettato, ti sarà chiesto di confermare chi vuoi seguire.

*Lato Negativo:* il Pedinamento richiede tempo, tantissimo tempo. . .



**Corruzione:** Puoi corrompere un personaggio per farlo parlare o farti dare alcuni oggetti (scansiona la carta Corruzione durante la modalità interrogatorio).

*Lato Negativo:* i soldi sono rari, ogni volta che usi la carta Corruzione perdi 20\$.

L'app tiene traccia dei soldi che possiedi al momento. Quando li finisci non puoi più corrompere nessuno a meno che tu non guadagni qualcosa.

# LO SCORRERE DEL TEMPO

Nell'universo di Noir il tempo è fondamentale. Negozi, locali e luoghi pubblici hanno orari di apertura e chiusura. I testimoni hanno i loro impegni, mentre gli ufficiali di Polizia e i criminali possono tornare sulla scena del crimine per arrestarti o ucciderti.

Nella maggior parte degli scenari hai un tempo limitato per risolvere il caso. Se non hai totalmente svelato il mistero, potrebbe essere una buona idea quella di non risolvere il caso, ma di provare a rigiocare lo scenario dall'inizio.

## EVENTI SPECIALI

Le tue azioni nel gioco non sono solo passaggi meccanici, il tuo comportamento può avere conseguenze.

Un tizio imbestialito che ha saputo che hai prove contro di lui. Un testimone che non ha più paura di parlare e collabora con te. Un sospettato che diventa un alleato perché gli stai offrendo qualcosa che vuole. Qualsiasi azione tu faccia in Noir, qualsiasi oggetto o prova tu mostri (o cedi) ad un personaggio può innescare reazioni o anche cambiare il corso degli eventi nel gioco. Quando perdi un oggetto o lo dai a un personaggio, puoi ancora tenere la carta come prova. Ad esempio, se dai un oggetto importante a qualcuno, puoi comunque chiedere ad un altro personaggio di parlarti di quella prova.

## FINALE

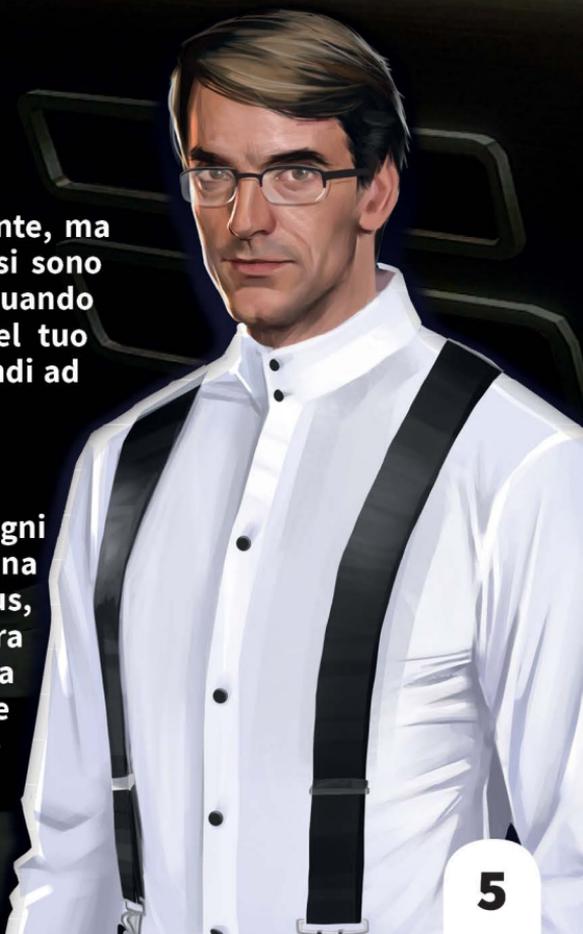
In Noir potrai avere un cliente, ma non hai certo un capo. I casi sono solitamente conclusi quando ti incontri con il cliente nel tuo ufficio investigativo e rispondi ad alcune domande.

Premi



RISOLVI  
IL CASO

In Noir sarai ricompensato ogni volta che sveli la trama di una storia. Fare soldi è un bonus, quindi se necessiti di un'ora in più per capire una storia secondaria o per guadagnare qualcosa extra, potrebbe essere vantaggioso non aver fretta di chiudere il caso.



# CHE COS'È IL NOIR ?

Il termine "film noir" è francese: Nino Franck, un critico francese, lo conìò nel 1946. Definisce il genere poliziesco hollywoodiano, elegante e in bianco e nero, con una particolare enfasi ai comportamenti cinici e alle motivazioni segrete.

Visivamente, il Noir ha le sue radici nell'Espressionismo tedesco. Il genere include film in bianco e nero tra gli anni '40 e la fine degli anni '50. Famosi film noir sono "Il Mistero del Falco" di John Huston, "La Fiamma del Peccato", "La Signora di Shanghai" e "L'Infernale Quinlan" di Orson Welles.

Alcuni di essi erano film di serie B, a budget ridotto, e dovevano rispettare il Motion Picture Production Code del 1934, conosciuto come Codice Hays e, più tardi, Maccartismo. Tutto queste costrizioni forzavano registi e sceneggiatori ad essere più creativi. Ecco perché questa ambientazione è perfetta per il design di un gioco, che è sempre un compromesso tra la creatività e le specifiche tecniche.

## INFLUENZA LETTERARIA

Gli scrittori di polizieschi hardboiled come Dashiell Hammett, James M. Cain, Raymond Chandler e William Irish, si ispiravano ai film o scrivevano sceneggiature in quel periodo.

## EREDITÀ NOIR

Film come Blade Runner, Dark City, Chinatown, seguono tutti le regole del Noir. Hollywood è tornata su quel genere con i film tratti dai romanzi di James Ellroy (L.A. Confidential, Black Dahlia) o Kiss Kiss Bang Bang.

## DUE PAROLE DAGLI AUTORI

Noir parla di un investigatore privato, una femme fatale, di mafiosi, poliziotti corrotti, caratteristiche di un punto di vista cinico e pessimistico dell'America nel secondo dopoguerra. Niente è ciò che sembra in Noir. Cos'è il successo? Potrebbe essere risolvere un caso, guadagnare soldi, difendere una causa o semplicemente sopravvivere...

Non è mai semplice scrivere storie psicologicamente complesse con vere scelte morali da parte dei giocatori. Il sistema di gioco di Chronicles of Crime rende tutto questo possibile.

## CREDITI:

**Autori:** Stéphane Anquetil, David Cicurel

**Illustrazioni:** Singhooi Lim, Huang Lei

**Direzione Artistica:** Mateusz Komada

**Realizzazione Grafica:** Katarzyna Kosobucka

**Produzione:** Vincent Vergonjeanne

**Realizzazione:** Przemek Dołęgowski

**Programmazione:** Marcin Musiał

**Traduzione:** Arianna Santini

**Revisione:** Giovanni Messina

**Sviluppo:** Filip Miłtuński

**Playtesting:** Michał Gołębiowski,  
Wojciech Grajkowski,  
Ludovic Chatillon, Kevin6Vies,  
Loïc « Cyol » Plateaux



© 2018, uplay.it edizioni  
della DXP S.N.C.  
IT01936340502  
Via Tosco Romagnola 2585  
56021, Cascina (PI), Italy  
Tutti i diritti riservati

**Ringraziamenti speciali:**  
Blog @DeTuilesEtDeDes  
and LYDLJ association