

CRÓNICAS DEL CRIMEN

REGLAMENTO

En la ciudad de Londres, un equipo de expertos forenses ha sido asignado para resolver casos imposibles. Homicidios, robos e inimaginables crímenes no quedarán sin castigo. Las pruebas incriminatorias y el móvil son claves para poner al sospechoso tras las rejas. Encuentra las pistas ocultas en la escena del crimen para descubrir el rastro hacia la verdad.

DAVID CICUREL

CONTENIDO DEL JUEGO

17 Tableros de Localización



4 Tableros de Contacto Forense



55 Cartas de Personajes

1 Tablero de Pruebas



52 Cartas de Pruebas y Objetos especiales



Aplicación gratuita

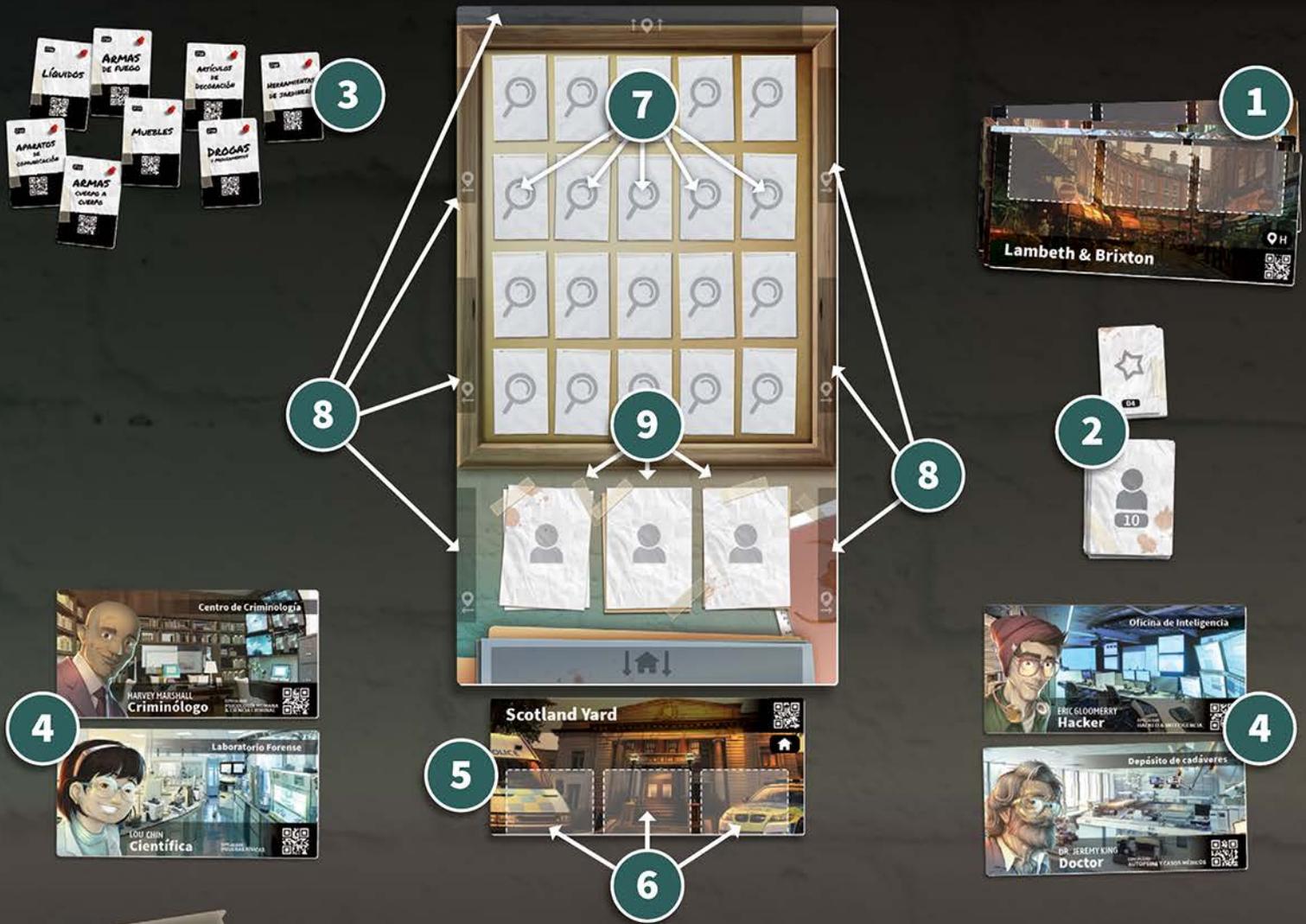
DISPONIBLE EN
Google play

Disponible en
App Store

2

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



OBJETIVO DEL JUEGO

Cada escenario ofrece una investigación criminal única. El juego es totalmente cooperativo y todos los jugadores trabajarán juntos para resolver el misterio.

La historia se desarrollará a medida que obtengas pruebas e interrogues a los sospechosos. Cuando creas que puedes cerrar el caso, vuelve a  y responde una serie de preguntas que determinarán tu puntuación como equipo.

- 1 Coloca los tableros de Localización que irás descubriendo a un lado del tablero de Pruebas.
- 2 Coloca las cartas de Personajes y las cartas de Objetos especiales boca abajo a un lado del tablero.
- 3 Coloca las cartas de Pruebas boca arriba, al alcance de todos los jugadores. En la partida podrás buscar libremente entre el mazo de cartas de Pruebas, y colocarlas en orden boca arriba para encontrar la que necesites en ese momento.
- 4 Los contactos Forenses están siempre en juego. Repártelos entre los jugadores.
- 5 Coloca la base  debajo del tablero de Pruebas.
- 6 Cada Localización tiene 3 espacios para personajes.

El tablero de Pruebas tiene **7** 20 espacios para Pruebas, **8** 7 espacios de Localización y **9** 3 espacios de Personajes sin localizar.

CÓMO JUGAR

CÓMO JUGAR

Una vez preparado el juego, arranca la aplicación y elige la historia y escenario que quieres jugar.

NOTA: Prueba el tutorial con una investigación para familiarizarte con el juego. Las instrucciones están explicadas en el escenario del tutorial para comprender cómo funciona el juego.

En Crónicas del Crimen progresas escaneando los tableros de Localización, así como las cartas de Personajes y de Pruebas. Cuando aparece la ventana de escaneo, apunta tu dispositivo al código QR de la carta o tablero. Luego pulsa en cualquier parte para activar el escáner. Ten en cuenta que puedes activar el “escaneo automático” en el menú  de la aplicación.



El grupo debería decidir juntos qué carta debe ser escaneada.

- **Escanear un tablero de Localización:** permite desplazarte a ese lugar.
- **Escanear una carta de Personaje:** permite interrogar a ese personaje.

Una vez escaneado, el Personaje puede responder preguntas sobre otros personajes o pruebas. Para hacerlo, simplemente escanea esas cartas y el interrogado hablará sobre ellas.

¡Importante! Ten en cuenta que no se les puede preguntar sobre las localizaciones a los Personajes. Escanear una de éstas durante el modo interrogatorio hará que termine y en su lugar moverá al equipo al sitio indicado.

Puedes salir del modo interrogatorio pulsando el botón .

- **Escanear una carta de Prueba:** permite lograr una prueba descubierta. Aportará detalles adicionales y, si es relevante para tu caso, la aplicación indicará si se debe colocar en el tablero de Pruebas.
- **Escanear un Contacto Forense:** permite llamar a tu contacto.

Al llamar a tu contacto, cualquier otro escaneo hará que tu contacto hable sobre ese tema.

Con el botón  podrás salir de la llamada.

AVISO: En algunos casos excepcionales, el escaneo puede fallar a causa de:

- La luz en la habitación (evita las sombras)
- Cartas enfundadas (producen reflejo)
- La cámara del dispositivo (suciedad, fallo, etc.)

 Verifica que el código QR está dentro del marco indicado y mantén el dispositivo de forma que la cámara pueda enfocar. Si sigue sin enfocar, prueba pasando la mano frente a ella para que vuelva a enfocar.

DESCUBRIENDO LOCALIZACIONES, PERSONAJES Y OBJETOS.

Localizaciones, Personajes y Objetos especiales deberían estar boca abajo hasta que sean requeridos por la aplicación.

Durante la partida algunas de estas cartas serán reveladas. Estas cartas tienen los siguientes símbolos seguidos de un número o una letra.

	Cartas de Personajes
	Cartas de Localización
	Cartas de Objetos especiales
	Cartas de Pruebas

- **Nuevas Localizaciones** Deben ser colocadas en uno de los 7 espacios en el tablero de Pruebas.



- **Nuevos Personajes** Deben ser colocados en uno de los 3 espacios en el tablero de Localización. Si en algún momento hay más de 3 Personajes hallados en esa Localización, coloca a los Personajes extras a un lado del tablero de Localización.



Si no sabes dónde ubicar un Personaje, colócalo en los espacios de Personajes sin localizar en el tablero de Pruebas. ¡No olvides moverlo si descubres dónde se encuentra este Personaje!



- **Cartas de Pruebas** Se encuentran al buscar pistas en la escena del crimen. Solamente las cartas que correspondan a una pista actual para tu caso son colocadas en el tablero de Pruebas. Mira la página 6 sobre cómo hallar las cartas de Pruebas.



- **Objetos especiales** Van inmediatamente al tablero de Pruebas una vez revelados. La app avisará cuando aparezcan en el juego. Busca en la pila boca abajo y colócala boca arriba en el tablero de Pruebas.

EJEMPLO: Escaneas la **Localización F** y lees esto:

Llegas al lugar y el vecino **33** está junto al cuerpo.
Te mira y te entrega un trozo de papel con una dirección en Kensington & Chelsea **D**.

En base al texto, deberías buscar al Personaje **33** y colocarlo en el espacio de Personajes de la **Localización F**. Busca además la **Localización D** y colócala junto al tablero de Pruebas en uno de los 7 huecos para ello.

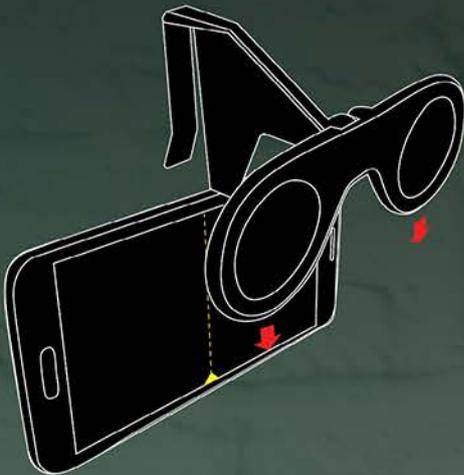
TABLERO DE PRUEBAS

Algunas Localizaciones (como escenarios del crimen) te permiten buscar pruebas.

Pulsa el botón  **BÚSQUEDA** para entrar en el modo de búsqueda.

Puedes buscar las pruebas:

- **En visión panorámica** - Elige esta opción para experimentar la búsqueda sin dispositivos extra.
- **En 3D** - Para hacerlo, coloca las gafas (se venden por separado) en medio de la pantalla sobre la línea amarilla del teléfono.



Dispones de 40 segundos para observar el escenario y describir qué ves al resto de los jugadores.

Los demás jugadores deben coger las cartas de Pruebas que concuerden con tu descripción. Asegúrate que dichas cartas están boca arriba y al acceso de todos los que no estén usando la app.

Cuando el tiempo se agota, puedes elegir que otro jugador busque pistas, o puedes finalizarlo. Ten en cuenta que las búsquedas extra consumen tiempo de investigación.

Por último, escanea todas las cartas de Pruebas obtenidas. La app te dirá si las cartas son pruebas para colocar en el tablero de Pruebas o si no son útiles en ese momento, en cuyo caso deberían volver a la pila. Quizás sean o no sean útiles más tarde.

Puedes llamar a tus Contactos Forenses en cualquier momento para obtener información extra.

Pasa el dispositivo al jugador que tenga el Contacto Forense para que pueda escanearlo y hablar sobre el tema.

El Doctor te ayuda con cualquier cosa relacionada con autopsias y medicina en general.

La Científica analiza objetos que hayas encontrado y te dará información extra sobre ellos.

El Hacker puede realizar búsquedas en Internet y acceder a dispositivos de alta tecnología.

El Criminólogo puede aconsejarte sobre historia del crimen y sobre la mente del criminal. Tiene acceso a registros criminales y puede darte el perfil psicológico de un personaje.

IMPORTANTE: Si en el juego no usas las gafas VR, recuerda moverte físicamente para comprobar la Localización en 360°.

Alternativamente, puedes observar el escenario deslizando la pantalla hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo.



EVENTOS

ESPECIALES Y PASO DEL TIEMPO

En el mundo de Crónicas del Crimen, el tiempo es muy importante.

Puedes ver el día y la hora en la parte superior derecha de la pantalla.



Cada vez que escaneas un objeto, interrogas a un Personaje u observas un escenario del crimen, el tiempo del juego avanza 5 minutos.

Cada vez que viajes de una Localización a otra, pasan 20 minutos del juego.

El tiempo transcurrido en el juego influye en la puntuación final. Mientras más rápido resuelvas el caso, mejor puntuación obtendrás.

En algunos casos, el paso del tiempo también afectará a que algunas situaciones puedan cambiar. Por ejemplo personajes que se desplacen, o que solamente estén disponibles en un determinado momento.

¡El tiempo no es siempre tu aliado!

FINALIZANDO

Cuando creas que has resuelto el caso, puedes entregar tu informe al Oficial Jefe de Policía.

Vuelve al inicio y pulsa



Se preguntarán a tu equipo una serie de preguntas. Para responderlas, escanea las cartas en la que te apoyas para tu deducción. Tu puntuación dependerá de las respuestas. Tras comprobar la puntuación puedes pulsar **SOLUCIÓN** para leer la historia, o jugar el escenario de nuevo.

Algunas historias tienen varios episodios. Puedes disfrutar de cada episodio como una partida única, teniendo en cuenta que algunas partes de la historia y los personajes están conectados con los episodios anteriores. Puede ser una buena idea jugar todos los episodios de una historia con el mismo grupo de personas.

IMPORTANTE: ¡Recuerda comprobar la aplicación para encontrar nuevos escenarios descargables! ¡Un montón de nuevas y sorprendentes historias estarán disponibles para su descarga de forma regular!



CRÉDITOS

Diseño del juego: David Cicurel

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

Ilustración: Matijos Gebreselassie

Dirección Artística: Mateusz Komada

Diseño Gráfico: Katarzyna Kosobucka

Productor: Vincent Vergonjeanne

Producción: Przemysław Dołęgowski

Programación: Marcin Musiał

Edición Española: Vicente de los Santos
Sergio Rodríguez Yanes

Desarrollo: Filip Miłtuński

Pruebas de Juego: Nicolas Seux, Alban de Rostolan,
Jean-Christophe Bonnet, AntoineG,
Rafaèle Dhuitte, Joël Reboulet,
Jérôme Morand, Eric Turon-Lagot,
y muchos más...

Agradecimientos a:
Christophe Kohler
Aurélie Cicurel



**¡DESCUBRE LAS INCREÍBLES EXPANSIONES
Y ACCESORIOS DEL JUEGO!**