

KRONIKI
ZBRODNI
SERIA MILENIUM

1400

Instrukcja

Wprowadzenie

Jest rok 1400. Nazywasz się Abelard Lavel, jesteś rycerzem w służbie króla Karola VI zwanego Szalonym. Mieszkaś w Paryżu, w rodzinnym pałacu położonym niedaleko słynnej katedry Notre-Dame. Już w dzieciństwie zdarzały ci się dziwne, prorocze sny – widziałeś w nich krwawe zdarzenia z przeszłości i sceny zbrodni, które nie zostały jeszcze popełnione. Szybko zrozumiałeś, jak można spożytkować te niezwykle zdolności. Zacząłeś rozwiązywać zagadki, których do tej pory nikt nie potrafił rozwikłać. Mieszkańcy miasta docenili twoje umiejętności i teraz często jesteś proszony o pomoc, gdy wydarzy się coś niezwykłego.

Zawartość pudełka

30 Karty postaci

Karty obiektów specjalnych

15

38 Karty kategorii dowodów rzeczowych

Bizuteria

Instrukcja

1

1 Karta psa

Instrukcja

Wprowadzenie

7 Dwustronne karty lokacji

1 Plansza na dowody rzeczowe

1 Karta lokacji startowej

20 Karty wizji

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 5 lub nowszej albo iOS w wersji 10.0 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.

Cel gry

Każdy z czterech scenariuszy 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, udajcie się na miejsce wskazane w scenariuszu. Po naciśnięciu przycisku

ZAKOŃCZ ŚLEDZTWO będziecie musieli odpowiedzieć na kilka pytań – od tego zależy uzyskany przez Was wynik.

Przygotowanie do gry

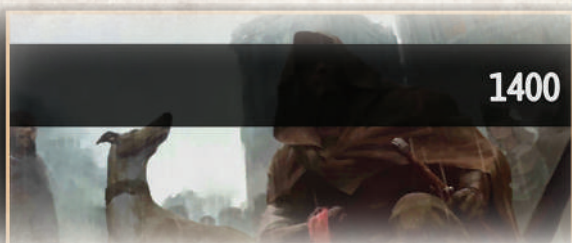
- 1 Umieśćcie planszę na dowody rzeczowe na środku stołu. Znajdują się na niej 4 pola przeznaczone na karty postaci nieprzypisanych do lokacji i 20 pól na dowody rzeczowe (w tym 15 pól czerwonych i 5 niebieskich).
- 2 Połóżcie na stole także kartę lokacji startowej. Ma ona już wydrukowane 3 postacie (członkowie rodziny).
Pozostałe karty lokacji powinny znaleźć się w stosie. Należy je wykladać dopiero w momencie pojawienia się nowej lokacji w scenariuszu.
- 3 Karty postaci i karty obiektów specjalnych umieśćcie obok planszy (rysunkiem do dołu).
- 4 Karty kategorii dowodów połóżcie 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.
- 5 Kartę psa połóżcie obok planszy na dowody. Połóżcie ją rysunkiem do góry. Pies przez cały czas towarzyszy Abelardowi i może mu pomóc w tropieniu śladów zapachowych.
- 6 Talię kart wizji połóżcie na stole rysunkiem do dołu. Karty te również powinny być dostępne dla wszystkich uczestników. Można je odsłaniać dopiero wówczas, gdy w aplikacji pojawi się odpowiedni komunikat.

Na każdej karcie lokacji znajdują się 4 pola na karty postaci **7**, natomiast na planszy na dowody rzeczowe są 4 pola na karty postaci nieprzypisane do konkretnej lokacji **8**, oraz 20 pól na zgromadzone dowody **9** (15 czerwonych i 5 niebieskich).



Rozgrywka

Po zakończeniu przygotowań należy uruchomić aplikację i wybrać w głównym menu opcję „1400”, a następnie 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.

Każdy scenariusz zaczyna się od proroczego snu Abelarda związanego ze sprawą, którą będzie musiał wyjaśnić. W aplikacji pojawi się prośba o wyjęcie z talii konkretnych kart wizji (zwykle 4-5 kart na scenariusz) i ułożenie ich na stole, tak aby wszyscy uczestnicy gry mogli przyjrzeć się przedstawionym scenom. Obrazy będą pochodzić z przeszłości lub nieodległej przyszłości i zwykle mieć związek z postaciami spotykanymi w scenariuszu i znajduwanymi przedmiotami. Tworzą dodatkowy kontekst, który może ułatwić wyjaśnienie sprawy. Na kartach tego typu nie ma kodów QR, więc nie można zadawać postaciom pytań dotyczących wizji.


W trakcie rozgrywki gracze skanują karty lokacji, postaci i kategorii dowodów rzeczowych. Gdy w aplikacji wyświetlone zostanie okienko skanowania, należy skierować urządzenie na jeden z kodów QR wydrukowanych na kartach. Skanowanie uruchomi się po kliknięciu w dowolnym miejscu okienka. W menu aplikacji  dostępna jest również opcja 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 można zadawać pytania dotyczące pozostałych postaci i dowolnych dowodów rzeczowych. Należy w tym celu po prostu zeskanować odpowiednie karty, a Wasz rozmówca lub rozmówczyni udzieli odpowiedzi na wybrany temat.


Uwaga! Podczas przesłuchania nie można zadawać pytań dotyczących lokacji. Zeskanowanie karty lokacji w trakcie rozmowy spowoduje jej zakończenie, a Abelard 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.

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.

Zeskanowanie członka rodziny w lokacji startowej pozwala uzyskać pomoc jednej z trzech osób, które chętnie podzielią się informacjami, jeśli ma to ułatwić rozwiązanie zagadki. Są zawsze dostępne w domu Abelarda, więc trzeba tam dotrzeć, żeby z nimi porozmawiać.



Stry naszego bohatera jest MNICHEM, który pracuje w klasztornej bibliotece. Jeśli chcemy dowiedzieć się czegoś na temat dokumentów i ksiąg oraz kwestii dotyczących religii albo osób duchownych, warto zwrócić się właśnie do niego.



Siostra Abelarda jest bogatą KUPCOWĄ i kolekcjonerką wyrobów rzemieślniczych. Może przyjrzeć się każdemu przedmiotowi i spróbować określić jego pochodzenie albo oszacować wartość.



Z kolei brat Abelarda jest SZPIEGIEM na usługach króla. Do jego zadań należy zbieranie informacji o mieszkańcach Paryża, więc można go zapytać o dowolną osobę. Oczywiście nie należy się spodziewać, że będzie coś wiedział o każdym plebejuszu, którego Abelard spotka na swojej drodze...

Zeskanowanie karty psa

umożliwia skorzystanie z pomocy Percevala, wiernego towarzysza Abelarda Lavela. Psu można dać do powąchania różne przedmioty w nadziei, że podąży za tropem. Perceval nie odstępuje naszego bohatera. Reprezentuje go karta, której można użyć w dowolnej lokacji. Perceval jest psem tropiącym. Można mu podsunąć pod nos dowolny przedmiot, który fizycznie posiadacie (czyli znajdujący się na czerwonym polu planszy z dowodami). Polega to na zeskanowaniu karty psa, a następnie karty kategorii dowodu. Perceval może zachować się w różny sposób, a mianowicie:



- podjąć trop i doprowadzić do miejsca, w którym znajduje się lub znajdowała pewna osoba,
- wskazać pewną osobę, jeśli znajduje się w bieżącej lokacji,
- zareagować podnieceniem, co oznacza, że na danym przedmiocie wyczuwa wyraźny zapach człowieka, jednak nie potrafi na razie nas doprowadzić do konkretnej osoby,
- zignorować przedmiot, ponieważ nie ma na nim wyczuwalnego zapachu konkretnej osoby.

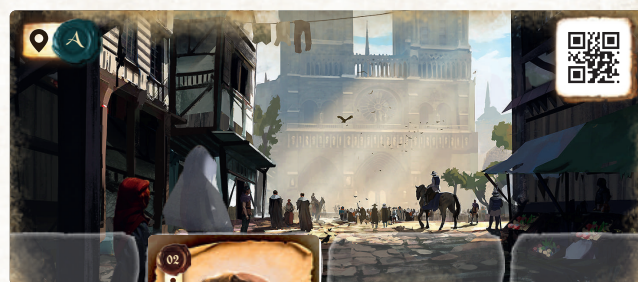
Pies nie reaguje na karty postaci i karty lokacji.

Lokacje, postaci, obiekty specjalne i wizje

Karty lokacji, postaci, obiektów specjalnych i wizji 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 odsłonięte. Karty są oznaczone liczbami lub literami oraz następującymi symbolami:

	KARTY POSTACI
	KARTY LOKACJI
	KARTY OBIEKTÓW SPECJALNYCH
	KARTY KATEGORII DOWODÓW RZECZOWYCH
	KARTY WIZJI

- **Nowe lokacje** powinny być układane na stole obok planszy z dowodami.
- **Nowe postaci** należy umieszczać w oznaczonych miejscach na odpowiednich kartach lokacji (4 pola).



Jeśli nie macie pewności, do której lokacji przypisać postać, umieśćcie jej kartę na jednym z wyznaczonych miejsc na 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. Dowody rzeczowe opisano bardziej szczegółowo w sekcji **Poszukiwanie śladów**.

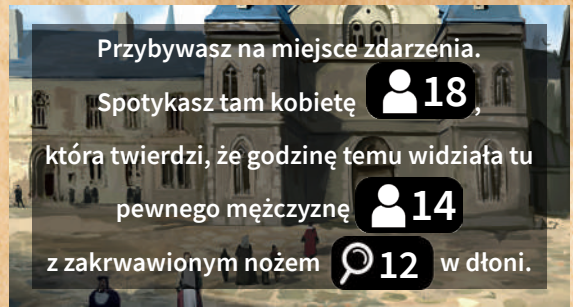
Plansza na dowody rzeczowe została podzielona na dwie części o różnych kolorach. W **czzerwonym obszarze** należy umieszczać wszystkie karty kategorii dowodów rzeczowych i karty obiektów specjalnych, które rzeczywiście udało się Abelardowi znaleźć. Chodzi zatem o przedmioty odkryte na miejscu zdarzenia lub otrzymane od pewnych osób.

Może jednak się zdarzyć, że jedna z postaci tylko opowie o pewnej rzeczy, nie przekazując jej bohaterowi. W takim wypadku aplikacja prosi uczestników gry o położenie odpowiedniej karty na polu znajdującym się w **niebieskim obszarze** planszy z dowodami. Oznacza to, że wiecie o istnieniu danego przedmiotu, jednak na razie nie udało się go Wam znaleźć. Jeśli w trakcie gry przedmiot dostanie się w Wasze ręce, aplikacja poprosi o przeniesienie stosownej karty z niebieskiego do czerwonego obszaru.

● **Karty obiektów specjalnych** trafiają do gry wtedy, kiedy poprosi o nie aplikacja. Wyszukajcie w talii odpowiednią kartę i umieśćcie ją na planszy z dowodami rysunkiem do góry.



PRZYKŁAD: Po zeskanowaniu karty lokacji E pojawia się informacja:

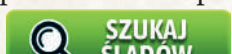


Po przeczytaniu tego tekstu powinniście:

- poszukać postaci numer 18 i umieścić jej kartę na jednym z pól dostępnych w lokacji E,
- poszukać postaci numer 14 i umieścić jej kartę na jednym z pól na planszy z dowodami, przeznaczonych na karty postaci nieprzypisane do lokacji,
- poszukać karty kategorii dowodów rzeczowych numer 12 opisanej „Broń do walki wręcz” i umieścić ją na polu w niebieskim obszarze planszy z dowodami.

Poszukiwanie śladów

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

Do trybu przeszukiwania przechodzi się po naciśnięciu przycisku .



Dowodów można szukać na dwa sposoby:

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





Historia

Jeśli nie zauważyliście czegoś lub zbyt szybko przeszliście do kolejnego ekranu, albo jeśli chcecie sprawdzić dotychczasowe ustalenia, skorzystajcie z opcji „Historia”.

Po kliknięciu ikony menu  w lewym dolnym rogu ekranu, a następnie ikony , można przejrzeć wszystkie dotychczasowe interakcje i wyniki skanowania kart.

Zakończenie gry

Jeśli uznacie, że udało Wam się rozwiązać sprawę, udajcie się w miejsce wskazane w scenariuszu. Po naciśnięciu przycisku  będziecie musieli odpowiedzieć na kilka pytań. Aby udzielić odpowiedzi, zeskanujcie odpowiednie karty zgodnie z Waszymi ustaleniami. Uzyskany wynik zależy od udzielonych odpowiedzi. Po sprawdzeniu wyniku możecie nacisnąć przycisk  i zapoznać się z wyjaśnieniem sprawy albo rozegrać scenariusz ponownie.

Upływ czasu i zdarzenia

W świecie KRONIK ZBRODNI czas jest niezwykle istotny. Aktualna godzina wyświetlana jest w prawym górnym rogu ekranu.

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

Przejazd lub przejście między lokacjami zajmuje 20 minut.

Czas wpływa na końcową punktację: 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.

Autorzy

Projekt gry: David Cicurel, Wojciech Grajkowski

Scenariusz: Pierre Buty, Grzegorz A. Nowak

Ilustracje: Barbara Gołębiewska, Mateusz Michalski,
DaYu, Mateusz Komada,
Katarzyna Kosobucka

Dyrektor artystyczny: Mateusz Komada

Projekt graficzny: Katarzyna Kosobucka, Łukasz Kempieński

Rozwój gry: Wojciech Grajkowski, Grzegorz A. Nowak

Dyrektor kreatywny: Filip Miłuński

Producent: Vincent Vergonjeanne

Kierownik produkcji: Przemek Dołęgowski

Programowanie: Marcin Musiał

Koordynator testów: Tomasz Napierała

Testy gry: Wojciech Giżyński

Redakcja: Russ Williams, Morgan Finley

Tłumaczenie: Tomasz Konatkowski

**Wejdź na stronę
luckyduckgames.com, by poznać
pozostałe gry z Serii Milenium!**



© 2020 Lucky Duck Games
Plac Nowy 3/44 31-056 Kraków, Polska

W razie braków elementów lub
pytań do zasad prosimy o kontakt:
info@luckyduckgames.com