



KRONIKI
ZBRODNI
SERIA MILENIUM

1900

INSTRUKCJA

WPROWADZENIE

Nazywasz się Victor Lavel i jesteś młodym, ambitnym reporterem pracującym dla dziennika „Les Nouvelles de Paris”. Jest rok 1900. Już wkrótce o tych czasach będzie się mówić „La Belle Époque” – Paryż, stolica Francji, tętni życiem. Tyle tu się dzieje! Wystawa Światowa, igrzyska olimpijskie, otwarcie pierwszej stacji kolejki podziemnej... Nazwisko „Lavel” jednak zobowiązuje. Twoi przodkowie rozwiązywali kryminalne zagadki już w średniowieczu, dlatego znacznie bardziej interesują cię morderstwa, porwania i spektakularne kradzieże. Twój stryj jest komisarzem policji, więc jako jedna z pierwszych osób dowiadujesz się o nowych zdarzeniach. Dzięki swoim zdolnościom często to właśnie ty znajdujesz sprawcę zbrodni.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



30 Karty postaci



Karty obiektów specjalnych 15



38 Karty kategorii dowodów rzeczowych



Instrukcja 1



1 Plansza na dowody rzeczowe



7 Dwustronne karty lokacji



20 Karty zagadek




1 Karta lokacji „Redakcja”






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 do redakcji 🏠. Po naciśnięciu przycisku  będziecie musieli odpowiedzieć na kilka pytań – od tego zależy uzyskany przez Was wynik.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Umieście planszę na dowody rzeczowe na środku stołu.
- 2 Połóżcie obok planszę lokacji startowej 🏠, czyli redakcji, i umieście na niej kartę postaci 01 (Charlotte).
- 3 Karty pozostałych lokacji powinny pozostać w stosie. Należy je wykładać dopiero w momencie pojawienia się nowej lokacji w scenariuszu.
- 4 Karty postaci i karty obiektów specjalnych umieście obok planszy (rysunkiem do dołu).
- 5 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.
- 6 Talię kart zagadek połóżcie na stole rysunkiem do dołu.

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



ROZGRYWKA

Po zakończeniu przygotowań należy uruchomić aplikację i wybrać w głównym menu opcję „1900”, 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.

W trakcie rozgrywki gracze skanują karty lokacji, postaci, kategorii dowodów rzeczowych i zagadek. 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 danej osobie pytania dotyczące pozostałych postaci i dowolnych dowodów rzeczowych oraz zagadek. Należy w tym celu po prostu zeskanować odpowiednie karty, a Wasz rozmówca lub rozmówczyni udzieli odpowiedzi na wybrany temat.

UWAGA! Podczas przesłuchania nie należy zadawać pytań dotyczących lokacji. Zeskanowanie karty lokacji w trakcie rozmowy spowoduje jej zakończenie, a Victor przeniesie się we wskazane miejsce.

Z trybu przesłuchania można wyjść poprzez naciśnięcie przycisku **ZAKOŃCZ ROZMOWĘ**.

- **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 z dowodami.

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 dłoń przed obiektywem, aby zresetować ustawienia ostrości.

LOKACJE, POSTACI, OBIEKTY SPECJALNE I ZAGADKI

Karty lokacji, postaci, obiektów specjalnych i zagadek powinny leżeć na stole rysunkiem do dołu aż do momentu pojawienia się odpowiednich elementów podczas 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 ZAGADEK

- **Nowe lokacje** powinny być układane na stole obok planszy z dowodami.

- **Nowe postacie** 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 planszę powinny trafić jedynie karty, które rzeczywiście odpowiadają śladom odnalezionym w trakcie dochodzenia. Na stronie 6 instrukcji opisano sposób prowadzenia poszukiwań.

Plansza na dowody rzeczowe została podzielona na dwie części o różnych kolorach. W **czernym obszarze** należy umieszczać karty kategorii dowodów rzeczowych i obiektów specjalnych znalezionych na miejscu zdarzenia lub otrzymanych przez Victora 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 zostanie się w Wasze ręce, aplikacja poprosi o przeniesienie stosownej karty z niebieskiego do czarnego obszaru.

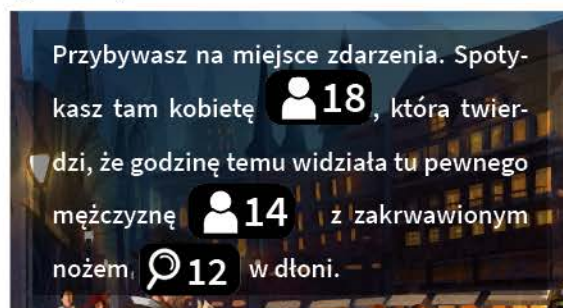


- **Karty obiektów specjalnych** trafiają do gry wtedy, kiedy poprosi o nie aplikacja. Wyszukajcie w talii odpowiednią kartę i umieśćcie ją na planszy z dowodami rysunkiem do góry. W aplikacji pojawi się informacja, czy karta ma trafić na niebieskie, czy na czerwone pole. Pamiętajcie, że niektóre karty obiektów specjalnych zawierają ilustracje lub teksty niezbędne do rozwiązania zagadek (podobnie jak same karty zagadek).

- **Karty zagadek** pojawiają się w rozgrywce wtedy, kiedy aplikacja poprosi Was o odsłonięcie karty o określonym numerze. Wyszukajcie wówczas w talii odpowiednią kartę zagadki i połóżcie na stole rysunkiem do góry. Karty tego typu zawierają teksty, symbole lub ilustracje umożliwiające rozwiązanie różnych zagadek w danym scenariuszu. Zwykle jest na nich kod QR, zatem można o nie pytać różne osoby w taki sam sposób, jak w wypadku dowodów rzeczowych.

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.

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.



Gracz ma 40 sekund na przyjrzenie się miejscu zdarzenia i przekazanie swoich spostrzeżeń innym uczestnikom. Trzeba obrócić się w miejscu o 360°, aby zauważyć wszystkie szczegóły. Jeśli osoba trzymająca telefon nie używa okularów, może także przeciągać ekran w lewo, w prawo, w górę i w dół. Pozostali gracze muszą wybrać karty kategorii dowodów rzeczowych, które odpowiadają przedstawionemu opisowi. Karty należy położyć rysunkiem do góry. Muszą być dostępne dla wszystkich graczy, którzy nie korzystają w danym momencie z aplikacji.


Gdy upłynie czas, scenie może przyjrzeć się inny uczestnik gry lub ta sama osoba, możecie także 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 karty reprezentują interesujące tropy i należy umieścić je na planszy.

Karty, które okazały się nieprzydatne, należy odłożyć ponownie na stos. Mogą one okazać się potrzebne później.

W trakcie rozgrywki będziecie musieli rozwiązać kilka zagadek, co pozwoli Wam przejść do kolejnych etapów dziennikarskiego śledztwa. Musicie bardzo uważnie przyjrzeć się zawartości kart zagadek i niektórych kart obiektów specjalnych, przeanalizować informacje uzyskane od osób, z którymi Victor rozmawia, a także to, co zobaczyliście podczas przeszukania różnych miejsc. W większości przypadków aplikacja poprosi o podanie rozwiązania. Na przykład po zeskanowaniu karty „Klucze, zamki i sejfy” reprezentującej sejf aplikacja może zażądać podania kombinacji trzech cyfr, która otwiera zamek szyfrowy. Jedna z postaci może Wam również zadać pytanie, na które udzielicie odpowiedzi poprzez zeskanowanie właściwej karty albo wybranie opcji z listy wyświetlanej na ekranie. Rozwiązaniem zagadki może być także informacja kluczowa z punktu widzenia prowadzonego przez Victora śledztwa, na przykład nazwisko sprawcy. Odgadniętą odpowiedź podajecie wówczas po naciśnięciu przycisku



Jeśli Victor ma problemy z rozwiązaniem zagadki, zawsze może liczyć na pomoc koleżanki, Charlotte Hibou, która prowadzi w gazecie kącik łamigłówek. Zwykle można ją spotkać w redakcji . Możecie ją zapytać o dowolną kartę zagadki lub przedmiot związany z zagadką (np. sejf wspomniany w przykładzie). Charlotte poinformuje Was, czy zebraliście już wszystkie elementy niezbędne do rozwiązania zagadki, czy też nadal powinniście ich szukać. Jeśli macie już wszystko, a nie potraficie odkryć rozwiązania, Charlotte spyta, czy chcecie uzyskać jej pomoc. Jeśli potwierdzicie (naciskając przycisk **TAK** w aplikacji), przekaże Wam podpowiedź. Może się okazać, że dalej macie kłopoty ze znalezieniem rozwiązania. W takiej sytuacji możecie ponownie zadać Charlotte pytanie o daną kartę. Zapyta Was wtedy, czy ma podać pełne wyjaśnienie. Pamiętajcie jednak, że od uzyskanego przez Was końcowego wyniku odejmowane jest 10 punktów za każdą podpowiedź i 10 punktów za podanie pełnego rozwiązania przez Charlotte. Możecie jednak bez obaw pytać, czy zgromadziliście już wszystkie elementy zagadki – nie tracicie wówczas żadnych punktów.

UPLÝW CZASU I ZDARZENIA



W świecie Kronik Zbrodni czas jest niezwykle istotny. Aktualna godzina wyświetlana jest w prawym górnym rogu ekranu.

Każde skanowanie karty kategorii dowodów rzeczowych, zadanie pytania jakiejś osobie i przeszukanie miejsca zdarzenia 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.

Czas nie zawsze pracuje na Waszą korzyść!

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



Kiedy uznacie, że udało się Wam ustalić sprawców przestępstwa, udajcie się do redakcji . Naciśnijcie przycisk . Victor jest dziennikarzem, nie może więc aresztować podejrzanych. Przygotowuje artykuł prezentujący wyniki śledztwa, pomagając tym samym policji. Oczywiście dzięki temu rośnie także sprzedaż gazety... Na zakończenie musicie 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.

Niektóre scenariusze stanowią część „minikampanii”. Każdy z nich można potraktować jako odrębną rozgrywkę, jednak niektóre fragmenty historii wiążą się z poprzednimi etapami, to samo dotyczy postaci. Dobrym pomysłem jest rozegranie wszystkich odcinków w tej samej grupie graczy.



AUTORZY

Projekt gry: David Cicurel, Wojciech Grajkowski

Scenariusz: Tomasz Konatkowski, Wojciech Grajkowski

Ilustracje: Karolina Jędrzejak, Aleksandra Wojtas,
Matijos Gebreselassie, Mateusz Komada,
Katarzyna Kosobucka

Dyrektor artystyczny: Mateusz Komada

Projekt graficzny: Katarzyna Kosobucka, Łukasz Kempniński

Koordynator projektu: Wojciech Grajkowski

Rozwój gry: Grzegorz A. Nowak, Michał Gołębiowski

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