

BÜNYGYI KRÓNIKÁK JÁTÉKSZABÁLY

London városában egy csapat törvényszéki szakértő feladata, hogy megoldhatatlannak tűnő ügyeket oldjon meg. Gyilkosságok, rablások, elképzelhetetlen bűnök, amelyek nem maradhatnak büntetlenül. A bizonyíték és az indíték felderítése elengedhetetlen a tettes rács mögé juttatásához. Találjátok meg az elrejtett nyomokat a büntett helyszínén, és járjatok utána az igazságnak!

DAVID CICUREL

A JÁTÉK TARTALMA

17 helyszín-tábla



1 bizonyítéktábla



4 törvényszéki kapcsolat tábla



55 szereplő-kártya

52 bizonyítékkategória- és különleges tárgykártya



Ingyenes alkalmazás



GET IT ON
Google Play

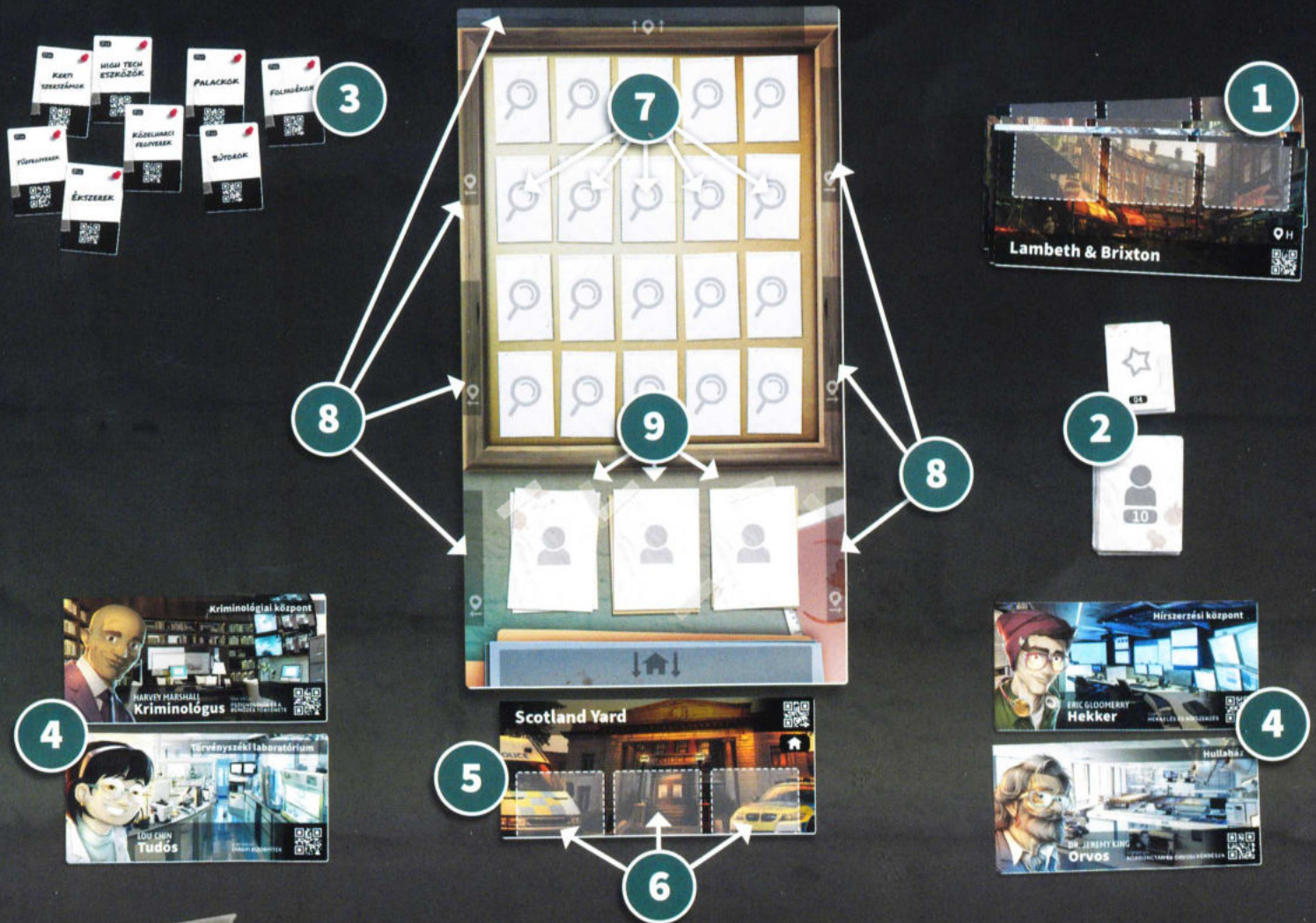


Download on the
App Store

2


A Bűnügyi krónikák játékhoz szükség lesz egy ingyenes alkalmazásra, amely letölthető az Apple AppStore-ból vagy a Google Play áruházból (ehhez jelenleg Android 4.4, iOS 8.0 vagy újabb verziók szükségesek, ez később változhat). Az alkalmazást elég egyetlen telefonra vagy tablet-re telepíteni. Az alkalmazás nélkül a játékot nem lehet játszani. A letöltés után az alkalmazás használatához nem szükséges internetkapcsolat. A játék nyelve az alkalmazáson belül állítható.


ELŐKÉSZÜLETEK



JÁTÉK CÉLJA

Minden történet egy önálló nyomozás. A játék teljesen kooperatív, a rejtély megoldásához az összes játékosnak össze kell dolgoznia.

A bizonyítékok összegyűjtése és a gyanúsítottak kihallgatása közben kibontakozik előttek a történet. Amikor úgy érzitek, készen álltok arra, hogy lezárjátok az ügyet, menjetek vissza a -ra, és válaszoljatok egy kérdéssorra; a válaszaitok meghatározzátok, hogy a csapatotok mennyi pontot ért el.

- 1 Ahogy felfedezitek a helyszíntáblákat, tegyétek őket a bizonyítéktábla mellé.
- 2 A szereplőkártyákat és a különleges tárgykártyákat tegyétek kép-pel lefelé a tábla mellé.
- 3 A bizonyítékkategória-kártyákat tegyétek képpel felfelé az asztalra úgy, hogy mindannyian elérjétek azokat. A játék során ezeket bármikor szabadon átnézhetitek, hogy megtaláljátok, amelyekre szükségetek van.
- 4 Az összes törvényszéki kapcsolat mindig játékban van. Osszátok szét őket a játékosok között!
- 5 Tegyétek az Otthon  helyszíntáblát a bizonyítéktábla aljához!
- 6 Minden helyszíntáblán 3 szereplőnek van hely.

Megfigyelhetitek, hogy a bizonyítéktáblán **7** 20 bizonyítéknak, **8** 7 helyszíneknek és **9** 3, még meg nem talált szereplőnek van hely.

A JÁTÉK MENETE

A JÁTÉK ELEJÉN

Amint előkészítették a játékot, indítsátok el az alkalmazást, és válasszátok ki a történetet és a fejezetet, amelyet le akartok játszani.

MEGJEGYZÉS: próbáljátok ki a rövid bevezető történetet, hogy megismerkedjétek a játékkal! A történet során megismerkedhettek a szabályokkal és a játékmenettel, és így megérthetitek a játék működését.

A Bűnügyi krónikák játék során a helyszíntáblák, a szereplőkártyák és a bizonyítékkategória-kártyák kódjának beolvasásával haladhattok előre. Amikor az eszközötökön a beolvasóképernyő látható, irányítsátok az eszközt egy tetszőleges kártyán vagy táblán található QR-kódra! Ezután koppintsatok bárhova, hogy megtörténjen a beolvasás. Az alkalmazás ☰ menüjében bekapcsolhatjátok az automatikus beolvasás funkciót.



A csapatnak érdemes megbeszélnie, hogy mely kártyákat szeretnék beolvasni.

- **Helyszíntábla beolvasása:** a segítségével az adott helyszínre mozoghattok.
- **Szereplőkártya beolvasása:** a segítségével kihallgathatjátok az adott szereplőt.

Amint egy szereplőt beolvastatok, az válaszolni tud egy másik szereplővel vagy bizonyítékkal kapcsolatos kérdésekre. Ehhez nem kell más tennetek, mint beolvasnotok azt a kártyát, amiről kérdezni akartok, a szereplő pedig erről fog beszélni.

Fontos: ne feledjétek, hogy a szereplőket nem tudjátok a helyszínekről kérdezni. Ha egy kihallgatás során egy helyszín kódját beolvassátok, a kihallgatás véget ér, a csapat pedig átmozog a beolvasott helyszínre.

A kihallgatás módból a **VISZLÁTI!** gomb megnyomásával léphettek ki.

- **Bizonyítékkategória-kártya beolvasása:** a segítségével felvehettek egy bizonyítékot, amit észrevettetek. Ezzel további részletek lesznek elérhetőek, és ha a nyomozás szempontjából fontos, az alkalmazás kérni fogja, hogy tegyétek a kártyát a bizonyítéktáblára.
- **Törvénytörési kapcsolat beolvasása:** a segítségével felhívhatjátok egy kapcsolatotokat.

Amikor egy kapcsolatot felhívtok, minden további beolvasás hatására a kapcsolat a beolvasott dologról kezd beszélni.

A kapcsolattal való beszélgetést a **VISZLÁTI!** gomb megnyomásával tudjátok befejezni.

FIGYELEM: egyes ritka esetekben a beolvasás nem működik. Ennek okai lehetnek:

- A világítás a szobában (kerüljétek az árnyékos szobákat).
- A kártyavédőzött kártyák (mivel becsilloghatnak).
- A telefon kamerája (piszkos a lencse stb.)

! Gondoskodjatok róla, hogy a QR-kód a kijelölt négyzetben belül legyen, és tartsátok addig a telefont, amíg meg nem találja a fókusz! Ha a kamera nem tud fókuszálni, húzzátok el előtte a kezetekeket, hogy újrafókuszáljon!

HELYSZÍNEK, SZEREPLŐK ÉS KÜLÖNLEGES TÁRGYAK FELFEDEZÉSE

A helyszínek, szereplők és különleges tárgyak addig maradjanak képpel lefelé fordítva, amíg az alkalmazás konkrétan meg nem nevezi őket.

A játék során ezek közül néhány kártyát fel kell majd fednetek. Ezekon a kártyákon az alábbi szimbólumok, valamint egy szám vagy egy betű található.

	szereplőkártya
	helyszínkártya
	különleges tárgykártya
	bizonyítékkategória-kártya

- **Az új helyszíneket** tegyétek a bizonyítéktábla oldalán kijelölt 7 hely egyikére!



- **Az új szereplőket** a helyszíntáblán nekik kijelölt 3 helyre. Ha egy helyszínen bármikor több, mint három szereplőt találnátok, az extra szereplőket tegyétek a helyszíntábla mellé!



Westminster

Ha nem vagytok biztosak benne, hogy egy szereplő hol található, tegyétek a kártyáját a fő bizonyítéktáblán található, még meg nem talált szereplőknek fenntartott mezők egyikére. Ha megtaláljátok a szereplőt, ne felejtsetek el a kártyáját áttenni a megfelelő helyszínre!



- **A bizonyítékkategória-kártyákat:** a helyszínek átkutatása során fogjátok megtalálni. Csak az aktuális nyomozással kapcsolatban álló bizonyítékkategória-kártyák kerülnek fel a bizonyítéktáblára. A bizonyítékkategória-kártyák megtalálásáról a 6. oldalon olvashattok bővebben.



- **A különlegestárgy-kártyákat,** amint felfeditek őket, tegyétek a bizonyítéktáblára! Az alkalmazás értesít majd arról, ha (és amikor) ezek a kártyák játékba kerülnek. Nézzétek át a képpel lefelé fordított paklit, és tegyétek a kikeresett tárgykártyákat a bizonyítéktáblára!


PÉLDA: beolvassátok az **F helyszínt**, és ezt látjátok a képernyőn:



Ez alapján a szöveg alapján ki kell keresnetek a 33-as szereplőt, és fel kell tennetek a kártyáját az F helyszín egyik szereplőmezőjére. Keressétek elő a D helyszínt, és tegyétek a bizonyítéktábla mellett található 7 kijelölt hely egyikére.

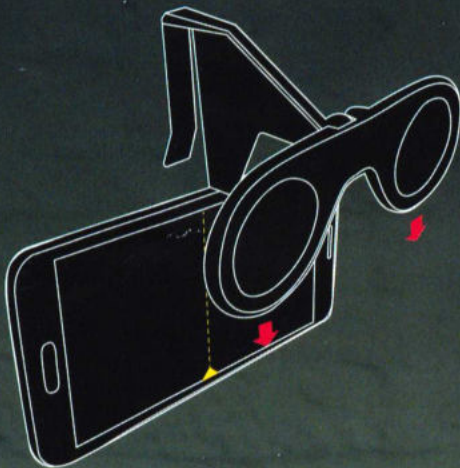
BIZONYÍTÉKTÁBLA

Egyes helyszíneket (például a büntettek helyszínét) átkutathatok bizonyítékok után.

A  gomb megnyomásával beléphetek a keresés módba.

Bizonyítékok után kutathatok:

- **Panorámanézetben:** akkor válasszátok ezt, ha egyéb extra eszközök használata nélkül szeretnétek átvizsgálni a helyszínt.
- **3D-ben:** ehhez erősítsétek a (külön megvásárolható) szemüveget a telefonra, a képernyő közepénél látható sárga csíkhöz.



A helyín átvizsgálására 40 másodperc áll rendelkezésedre, ezalatt elmondhatod a többi játékosnak, mit látsz.

A többi játékosnak ki kell keresnie a bizonyítékkategória-kártyák paklijából a leírásodnak megfelelő kártyákat. Fontos, hogy a kártyák képpel felfelé legyenek, és minden olyan játékos hozzájuk férjen, aki nem épp az alkalmazást használja.

Amikor az idő letelik, dönthettek úgy, hogy egy másik játékos is átvizsgálja a helyszínt, további nyomok után kutatva, vagy megállhattok. Ne feledjétek, hogy az újabb kereséssel a játékon belül időt veszítetek.

Végül olvassátok be az összes kiválasztott bizonyítékkategória-kártyát. Az alkalmazás megmondja, hogy ezek közül melyek kerüljenek a bizonyítéktáblára és melyek nem fontosak az adott pillanatban; ez esetben tegyétek vissza őket a pakliba! Később még szükség lehet rájuk.

Bármikor felhívhatjátok a törvényszéki kapcsolatokat, hogy további információt szerezzetek.

Adjátok át a telefont az adott kapcsolatért felelős játékosnak, hogy felhívhassa, és a kártyák beolvasásával beszélhessen azokról.

Az orvos mindenben segít, aminek a boncoláshoz vagy általában a gyógyszerekhez köze van.

A tudós elemzi az átlatok megtalált tárgyakat, és további információkkal szolgál róluk.

A hekker kutathat az interneten, és feltörheti az átlatok talált high-tech eszközöket.

A kriminológus a büntörténettel és a bűnöző elmével kapcsolatban tud segítséget nyújtani. Hozzáfér a bűnügyi nyilvántartáshoz, és személyiségprofilt készíthet egy-egy szereplőről.

FONTOS: ha a játékot VR-szemüveg nélkül játsszátok, ne feledjétek fizikailag is körbefordulni, hogy 360 fokban körbenézhesetek a helyszíneken. (Vagy körbenézhetek úgy is, ha a képernyőn húzzátok az ujjatokat balra, jobbra, le vagy fel.)

AZ IDŐ MŰLÁSA ÉS A KÜLÖNLEGES ESEMÉNYEK

A Bűnügyi krónikák világában az idő nagyon fontos tényező.

Az aktuális időt mindig a képernyő jobb felső sarkában láthatjátok.

A BŰNTÉNY HELYSZÍNE
SOHO

1. NAP
3:00 PM



Kyle Thomas
AZ ALDOZATRÓL KIKÉRDEZVE

A JÁTÉK VÉGE

Amikor úgy érzitek, megoldottátok az ügyet, jelentést tehettek a rendőrfőnöknek.

Menjete vissza az Otthon helyszínre, és nyomjátok meg gombot!

A csapatnak ezután egy kérdéssorra kell válaszolnia. A kérdésekre adott válaszaitokat és az érveleteket a kártyák beolvasásával tudjátok alátámasztani. A végső pontszámotok a válaszaitoktól függ. A pontszám ellenőrzése után megnyomhatjátok a **MEGOLDÁS** gombot, hogy elolvassátok a történetet vagy újrajátszhatjátok a fejezetet.

Egyes történetek több fejezetből állnak. Minden egyes fejezetet lejátszhattok egy önálló nyomozásként, de ne feledjétek, hogy a történet egyes részei és bizonyos szereplők korábbi fejezetekhez kapcsolódnak. Azt tanácsoljuk, hogy egy történet minden fejezetét ugyanazzal a társasággal játsszátok végig.

FONTOS: ne feledjétek időről időre ellenőrizni az alkalmazást, mivel rendszeresen kerülnek majd fel újabb és újabb letölthető történetek!

Minden egyes alkalommal, amikor beolvastok egy tárgyat, kihallgattok egy szereplőt vagy átvizsgáltok egy helyszínt, öt perc telik el a játékban.

Minden egyes alkalommal, amikor új helyszínre utaztok, 20 perc telik el a játékban.

A játékban eltelt idő hatással van a végső pontszámotokra. Minél gyorsabban oldjátok meg az ügyet, annál több pontot szereztek.

Egyes történetekben az eltelt idő befolyással van a játékon belüli lehetőségekre is, például bizonyos szereplők mozoghatnak vagy csak bizonyos időpontokban elérhetők.

Az idő nem mindig áll a ti oldalatokon!



KÉSZÍTŐK

Tervező: David Cicurel

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

Illusztrációk: Matijos Gebreselassie

Művészeti vezető: Mateusz Komada

Grafikai tervező: Katarzyna Kosobucka

Felelős fejlesztő: Vincent Vergonjeanne

Gyártás-előkészítő: Przemysław Dołęgowski

Programozó: Marcin Musiał

Korrektor: Chris Backe, Mary Petrie

Fejlesztő: Filip Miłunski

Játékesztelők: Nicolas Seux, Alban de Rostolan,
Jean-Christophe Bonnet, Antoine G,
Rafaële Dhuitte, Joel Reboulet,
Jérôme Morand, Eric Turon-Lagot
és még sokan mások...

Külön köszönet:

Christophe Kohler

Aurélie Cicurel



**NÉZD MEG A
LUCKYDUCKGAMES.COM
OLDALT AZ IZGALMAS BŐVÍTMÉNYEKÉRT
ÉS KIEGÉSZÍTŐKÉRT!**