



BÜNÜGYI 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



17 helyszín-tábla



55 szereplő-kártya

52 bizonyítékkategória- és különleges tárgy-kártya



Ingyenes alkalmazás



GET IT ON
Google Play

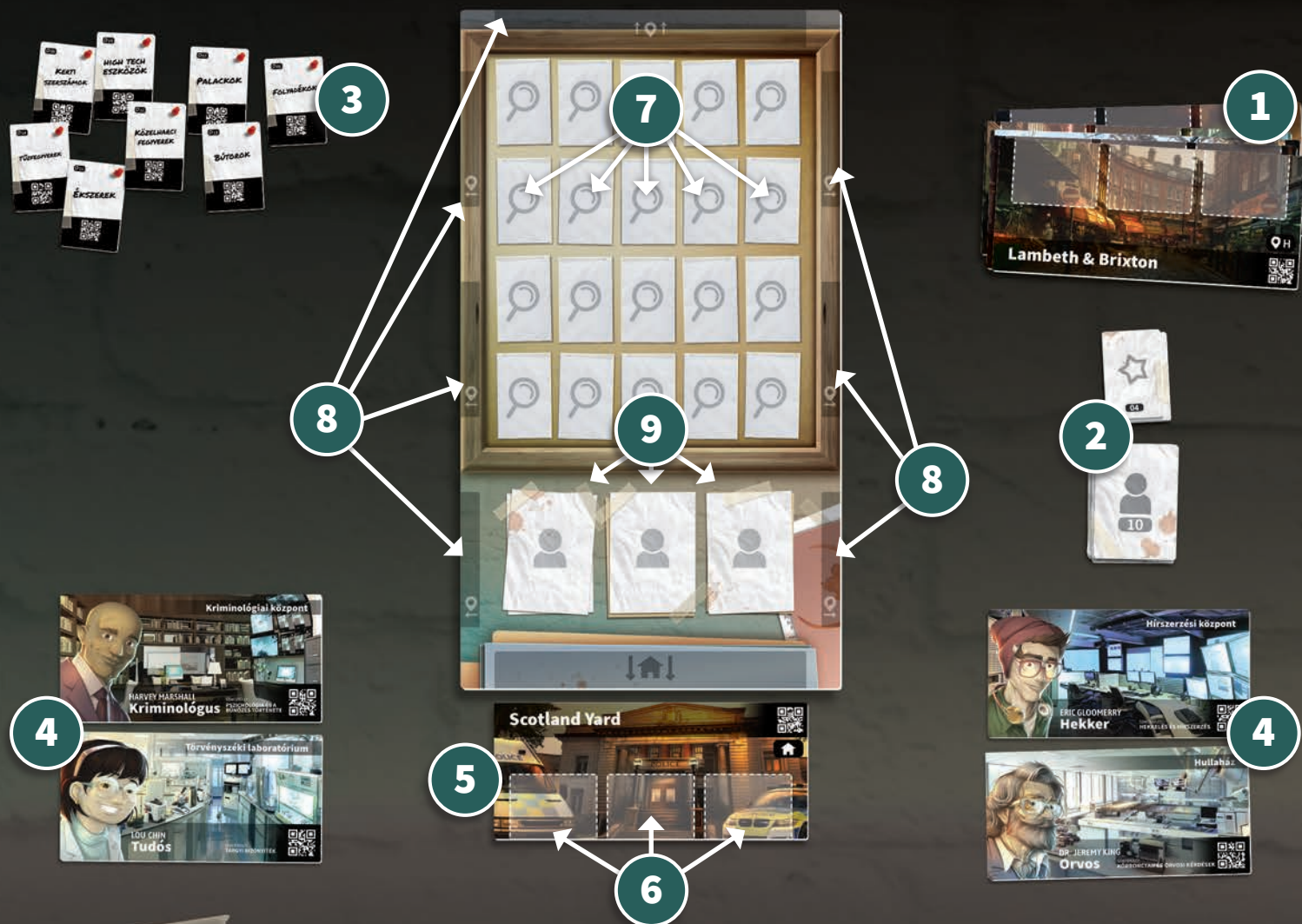


Download on the
App Store

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 előtérbe a történet. Amikor úgy érzitek, készen álltok arra, hogy lezárjátok az ügyet, menjtek 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 képpel 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 helyszínek és 9 3, még meg nem talált szereplőnek van hely.

A JÁTÉK MENETE

A JÁTÉK ELEJÉN

Amint előkészítették a játékot, indítátek 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 megismerkedhetétek 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 mozdíthatótok.
- **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 **VISZLÁT!** gomb megnyomásával léphetek ki.

- **Bizonyítékkategória-kártya beolvasása:** a segítségével felvehetek 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.
- **Törvényszéki 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 **VISZLÁT!** 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 négyzeten belül legyen, és tartsátok addig a telefont, amíg meg nem találja a fókuszt! Ha a kamera nem tud fókuszálni, húzzátok el előtte a kezetekeket, hogy újrafókuszáljon!

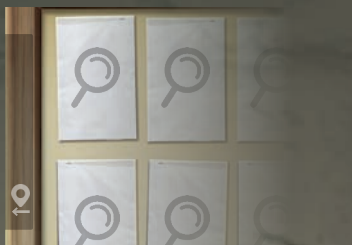
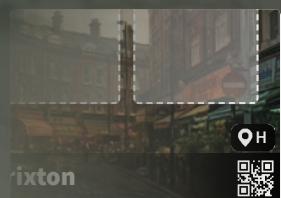
HELYSZÍNEK, SZEREPLŐK ÉS KÜLÖNLEGES TÁRGYAK FELFEDEZÉSE

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

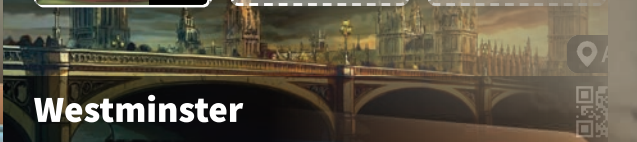
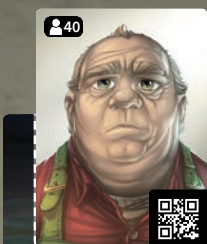
A játék során ezek közül néhány kártyát fel kell majd fednetek. Ezeken a kártyákon az alábbi szimbólumok, valamint egy szám vagy egy betű található.

	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!



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!

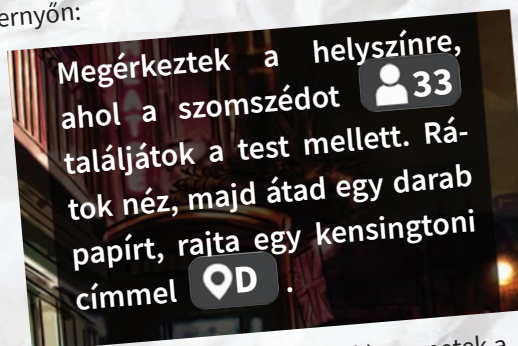


- **A bizonyítékkategória-kártyákat:** a helyszínek átkutatása során fogjátok megtalálni. Csak az aktuális nyomozással kapcsolatban álló bizonyítékkategória-kártyák kerülnek fel a bizonyítéktáblára. A bizonyítékkategória-kártyák megtalálásáról a 6. oldalon olvashattok bővebben.



- **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.

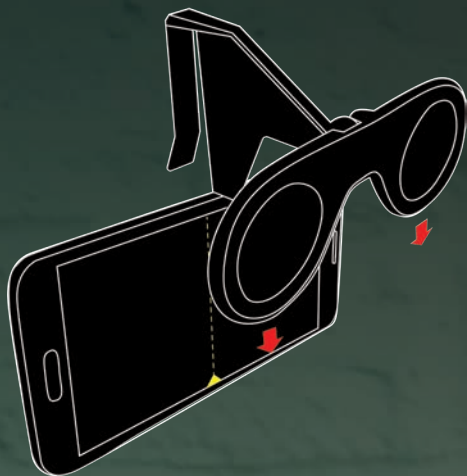
BIZONYÍTÉKTÁBLA

Egyes helyszíneket (például a bűntettek 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 átlalatok megtalált tárgyakat, és további információkkal szolgál róluk.

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

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

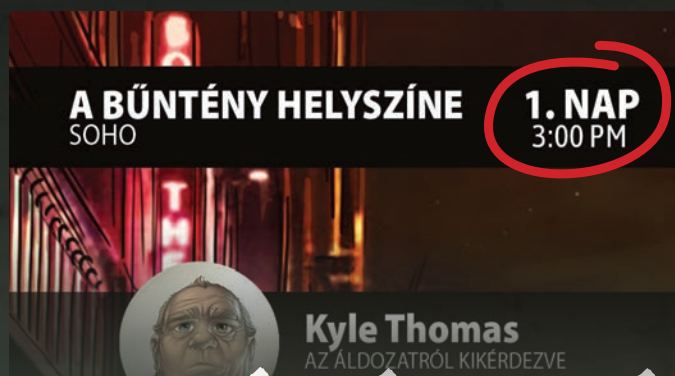
FONTOS: ha a játékot VR-szemüveg nélkül játsszátok, ne feledjétek fizikailag is körbefordulni, hogy 360 fokban körbenézhesetek a helyszíneken. (Vagy körbenézhettek úgy is, ha a képernyőn húzzátok az ujjatokat balra, jobbra, le vagy fel.)



AZ IDŐ MÚLÁSA ÉS A KÜLÖNLEGES ESEMÉNYEK

A Bűnügyi krónikák világában az idő nagyon fontos tényező.

Az aktuális időt mindig a képernyő jobb felső sarkában láthatjátok.



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 pontszámokra. Minél gyorsabban oldjátok meg az ügyet, annál több pontot szereztok.


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!

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 érvelésüket a kártyák beolvasásával tudjátok alátámasztani. A végső pontszámotok a válaszaitoktól függ. A pontszám ellenőrzése után megnyomhatjátok a  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!



KÉSZÍTŐK

Tervező: David Cicurel

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

Játéktesztelők: Nicolas Seux, Alban de Rostolan, Jean-Christophe Bonnet, AntoineG, 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!