

KRONIKA
ZLOČINU
SÉRIE MILÉNIUM

1400

Pravidla hry

Úvod

Píše se rok 1400. Jste Abelard Lavel, rytíř ve službách krále Karla VI. Šíleného. Žijete v Paříži v rodinném sídle nedaleko slavné katedrály Notre-Dame. Již od útlého dětství se vám zdají prazvláštní prorocké sny, ve kterých vidáte násilné obrazy zločinů, z nichž některé již byly spáchány a jiné zatím neproběhly. Netrvalo to dlouho a došlo vám, že svůj neobvyklý dar můžete využít, a začal jste řešit případy, jež by bez vás zůstaly neobjasněny. Rychle jste se ve městě proslavil a lidé za vámi chodí s prosbou o pomoc vždy, když je spáchán záhadný zločin.

Herní materiál



karet postav



karet speciálních předmětů



karet důkazů



karta psa

pravidla hry



nástenka



oboustranných
desek lokací



deska lokace domov




karet vizí






Hra Kronika zločinu vyžaduje instalaci bezplatné aplikace, kterou si můžete stáhnout z App Store nebo Google Play (aktuálně vyžaduje operační systém iOS 10.0 či novější, respektive Android 5 či novější; tyto požadavky se mohou v budoucnu lišit). Aplikaci postačí nainstalovat na jedno mobilní zařízení. Bez aplikace není možné Kroniku zločinu hrát. Po stažení již aplikace nevyžaduje připojení k internetu a lze hrát offline. Aplikace je plně lokalizována do češtiny.

Cíl hry

Každý ze čtyř scénářů představuje jedinečné vyšetřování. Hra je plně kooperativní – hráči spolupracují na objasnění zločinu. Příběh se postupně rozvíjí s tím, jak sbíráte důkazy a vyslýcháte různé postavy. Jakmile budete mít dojem, že je vám obraz zločinu jasný, vydejte se do lokace určené scénářem, stisknete tlačítko  a zodpovězte řadu otázek. Vaše odpovědi určí, jak úspěšně jste si vedli.

Příprava hry

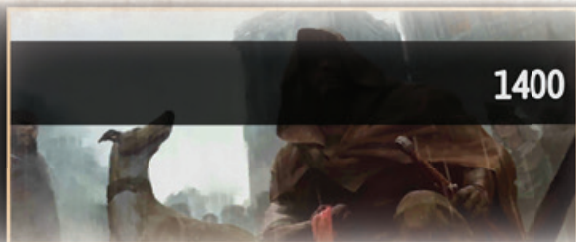
- 1 Nástěnku umístěte doprostřed stolu. Nachází se na ní 4 pole pro postavy nepřirazené lokacím a 20 polí pro důkazy (15 červených a 5 modrých).
- 2 Desku lokace domov vyložte na stůl a hromádku ostatních desek lokací připravte na vhodné místo. V průběhu vyšetřování je budete postupně objevovat a vykládat na stůl. Na každé desce lokace se nachází 4 pole pro postavy.
- 3 Balíčky karet postav a speciálních předmětů položte lícem dolů poblíž nástěnky.
- 4 Karty důkazů položte lícem vzhůru na dosah všech hráčů. Během hry je můžete prohlížet a třídit dle potřeby.
- 5 Kartu psa vyložte lícem vzhůru poblíž nástěnky. Váš čtyřnohý společník je s vámi na každém kroku a můžete ho využít k sledování pachových stop.
- 6 Balíček karet vizí položte lícem dolů na dosah všech hráčů. Karty vizí neodhalujte, dokud vám k tomu aplikace nedá pokyn.

Na každé desce lokace se nachází 4 pole pro postavy , zatímco na nástěnce jsou 4 pole pro postavy nepřirazené lokacím  a 20 polí pro důkazy  (15 červených a 5 modrých).



Průběh hry


Jakmile připravíte hru, spusťte aplikaci, v hlavním menu zvolte možnost 1400 a vyberte si scénář, jemuž se chcete věnovat.



POZNÁMKA: Zahrajte si krátký výukový scénář, který vás seznámí se hrou.

Aplikace vám během něj ukáže pravidla hry a představí vám její principy.


Každý scénář začíná prorockým snem o zločinu, do jehož vyšetřování se posléze pustíte. Aplikace vám dá pokyn vyložit lícem vzhůru na stůl několik karet vizí (obvykle 4–5 pro každý scénář) tak, aby si je mohli prohlédnout všichni hráči. Obrazy na kartách mohou být z blízké budoucnosti nebo nedávné minulosti a obvykle zahrnují postavy či předměty, se kterými se později v rámci scénáře setkáte. Tyto vize navíc poskytují dodatečné souvislosti, jež vám mohou pomoci vyřešit případ. Na kartách vizí se nenachází QR kódy, a tak se na ně nemůžete postav přímo zeptat.

Hrou Kronika zločinu postupujete prostřednictvím skenování desek lokací, karet postav a důkazů. Objeví-li se okno určené pro skenování, zaměřte své zařízení na vybraný QR kód na desce či kartě. Poklepáním na libovolné místo zahájíte skenování. V menu  můžete přejít do režimu „auto-sken“.

Před zahájením skenování se vždy musíte shodnout, co přesně budete skenovat.

- **Naskenování desky lokace** vám umožní přesunout se na danou lokaci.
- **Naskenování karty postavy** vám umožní danou postavu vyslechnout. Jakmile je postava naskenována, může vám odpovídat na otázky ohledně ostatních postav či důkazů. Stačí prostě naskenovat jinou kartu a vyslychaná postava o ní promluví.


POZOR! Není možné ptát se postav na lokace. Pokud během výsledku naskenujete desku lokace, výslech se ukončí a vy se přesunete na danou lokaci.

Výslech můžete ukončit stisknutím tlačítka 

- **Naskenování karty důkazu** vám umožní sebrat stopu, kterou jste spatřili. Získáte o dané stopě další podrobnosti, a pokud je pro případ relevantní, aplikace vám ukáže, že máte kartu důkazu umístit na nástěnku.

VAROVÁNÍ: Pokud se vám nedaří objekt naskenovat, příčinou může být například:

- osvětlení v místnosti (např. ostré stíny),
- umístění karet do ochranných obalů (odlesk),
- fotoaparát telefonu (např. smítko na čočce atd.).

 QR kód musí být vždy zachycen ve vymezeném okně. Příklad držte pokud možno nehybně, aby se mohl fotoaparát zaostřit. Nedaří-li se zaostření, zaostřete na chvíli na něco jiného a zkuste to znovu.



Objevování lokací, postav, speciálních předmětů a vizí

Naskenování člena rodiny na desce lokace domov vám umožní požádat své příbuzné o pomoc. Rádi se podělí o své znalosti, kdykoli vám to pomůže s vyšetřováním. Vždy jsou doma a musíte se do této lokace přesunout, chcete-li s nimi mluvit.

Váš strýc je MNICH a pracuje v klášterní knihovně. Můžete se na něj spolehnout, pokud se potřebujete zepat na písemnosti nebo máte otázky ohledně víry a náboženství.

Vaše sestra je bohatá OBCHODNICE a sběratelka uměleckých předmětů. Může pro vás prozkoumat jakékoli předměty a pomůže vám odhalit jejich původ nebo určit hodnotu.

Váš bratr je ŠPEH v královských službách. Jeho prací je vědět vše o pařížském lidu, můžete se jej tedy ptát na postavy, jež během vyšetřování potkáte. Samozřejmě ale nebude znát všechny poddané.

Naskenování karty psa

můžete využít Percivala, svého věrného společníka, aby očichal předměty a sledoval pachovou stopu, která na nich může ulpívat. Percival je s vámi na každém kroku. Představuje ho karta psa a můžete ji naskenovat v každé lokaci. Je výborný stopař, můžete mu tedy ukázat jakýkoli důkaz, který máte u sebe (tj. nachází se v červené oblasti nástěnky), abyste zjistili, jak zareaguje na případný lidský pach. Jednoduše naskenujte kartu psa a poté kartu důkazu. Váš pes může reagovat čtyřmi způsoby:

- dovede vás do lokace, kde se daná osoba nachází či nacházela;
- ukáže na danou osobu, pokud se nachází ve vaší aktuální lokaci;
- rozruší se, protože na předmětu ulpívá silný pach, avšak není aktuálně schopný danou osobu vystopovat;
- nebude se k předmětu mýt, protože na něm neulpívá jediný rozpoznatelný lidský pach.

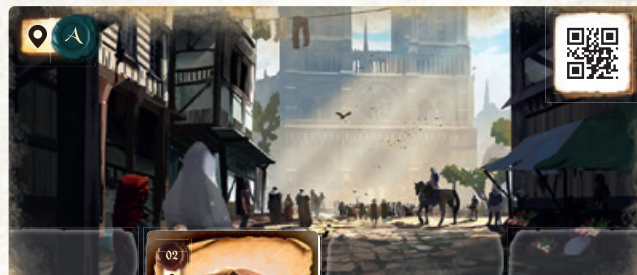
Váš pes nebude reagovat na karty postav ani desky lokací.

Lokace, postavy, speciální předměty a vize nechte ležet lícem dolů, dokud o nich nepadne v aplikaci zmínka. Během hry budete tyto karty a desky postupně otáčet. Jsou označeny následujícími symboly a písmenem nebo číslem:

	KARTY POSTAV
	DESKY LOKACÍ
	KARTY SPECIÁLNÍCH PŘEDMĚTŮ
	KARTY DŮKAZŮ
	KARTY VIZÍ

Desky nových lokací vykládejte na stůl.

Karty nových postav vykládejte na jedno ze 4 polí pro postavy na uvedené desce lokace.



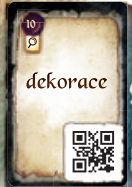
Nejste-li si jisti, ke které lokaci postava patří, vyložte ji na některé z polí pro postavy na nástěnce. Nezapomeňte kartu přesunout, jakmile zjistíte, kde se tato postava nachází!



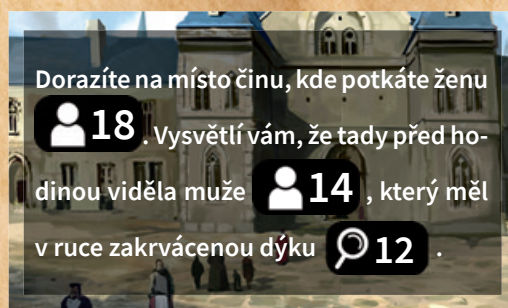
- **Karty důkazů** budete postupně objevovat při prohledávání lokací. Na nástěnku umístíte pouze ty karty, které odpovídají stopám relevantním pro aktuální případ. Viz Hledání stop níže.

Do **červené oblasti** budete umisťovat karty důkazů a speciálních předmětů, jež jste našli na místě činu nebo dostali od některé z postav. Někdy

se ovšem postava o některém předmětu pouze zmíní, aniž by vám jej dala. V tomto případě vám aplikace dá pokyn, abyste odpovídající kartu důkazu nebo speciálního předmětu umístili do **modré oblasti** nástěnky. O kartách v této oblasti máte povědomí, zatím jste je však nenašli. Pokud později daný předmět získáte, dostanete pokyn přesunout kartu z modré oblasti do červené.



PŘÍKLAD: Naskenovali jste desku lokace E a na displeji se objeví:



Na základě těchto informací byste měli:

- vyhledat postavu 18 a vyložit ji na jedno z polí lokace E,
- vyhledat postavu 14 a vyložit ji na pole pro postavy nepřirazené lokacím na nástěnce,
- vyhledat kartu důkazu 12 „zbraně pro boj zblízka“ a vyložit ji na modré pole na nástěnce.

- **Karty speciálních předmětů** budete umisťovat na nástěnku. Aplikace vás upozorní, jakmile tyto karty přijdou do hry. V balíčku vyhledejte příslušnou kartu a vyložte ji lícem vzhůru na nástěnku.

Hledání stop



Na některých lokacích (např. na místě činu) můžete hledat důkazy. Stisknutím tlačítka **PROHLEDAT** přepnete aplikaci do režimu prohledávání. Důkazy můžete hledat:

- V panoramatickém režimu – Tuto možnost vyberte, pokud chcete místo prohledat bez dalších pomůcek.
- V 3D režimu – V tomto případě připevněte VR brýle (nejsou součástí balení) přes žlutou čáru uprostřed displeje.





Historie

Pokud vám něco unikne, příliš rychle změníte text na obrazovce nebo si zkrátka potřebujete ověřit dříve získanou informaci, můžete využít funkci „Historie“.

V levém dolním rohu obrazovky stiskněte  a poté , abyste si mohli prohlížet všechny rozhovory a efekty skenování, jež jste v průběhu vyšetřování získali.

Konec hry

Jakmile budete přesvědčeni, že jste případ vyřešili, můžete přednést výsledky svého pátrání. Přesuňte se na lokaci určenou scénářem a stiskněte tlačítko . Společně budete odpovídat na řadu otázek. K zodpovězení vždy naskenujte kartu, která podporuje vaše závěry. Závěrečné vyhodnocení vyšetřování se odvíjí od vašich odpovědí. Poté, co zjistíte, jak jste si vedli, můžete stisknout  a přečíst si celý příběh, nebo scénář zopakovat.

Měření času a mimořádné události

Ve hře Kronika zločinu je čas velmi důležitý. Aktuální čas můžete vždy vidět v pravém horním rohu obrazovky.

Pokaždé když naskenujete kartu důkazu, položíte postavě otázku či prohledáte lokaci, uběhne 5 minut virtuálního herního času.

Přesun z jedné lokace do druhé zabere 20 minut herního času.

Tento čas má vliv na závěrečné vyhodnocení. Čím rychleji případ vyřešíte, tím více bonusových bodů získáte na konci hry.

V některých scénářích může plynutí času způsobit změnu situace, např. postavy se mohou přesunout do jiné lokace nebo mohou být k dispozici jen v určité době.

Tiráž

Autoři: David Cicurel, Wojciech Grajkowski

Scénář: Pierre Buty, Grzegorz A. Nowak

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

Umělecký vedoucí: Mateusz Komada

Grafický design: Katarzyna Kosobucka

Vývoj hry: Wojciech Grajkowski, Grzegorz A. Nowak

Kreativní vedoucí: Filip Miłuński

Výroba: Vincent Vergonjeanne

Vedoucí výroby: Przemek Dołęgowski

Programátor: Marcin Musiał

Vedoucí testování: Tomasz Napierała

Testování hry: Wojciech Giżyński

Redakce: Russ Williams, Morgan Finley

Český překlad: Daniel Knápek

Konzultace: Zdeněk Polách

*Více informací o dalších hrách
ze SÉRIE MILÉNIUM
najdete na luckyduckgames.com!
(Prozatím nejsou k dispozici
v češtině.)*



MINDOK


HRAJEME ♥ SRDCEM


Výhradní distributor
pro ČR a SR:


MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu.
V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny,
ale můžete se obrátit přímo na nás.

Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na (+420) 737 279 588,
my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

 mindok.cz

 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)

 [/_mindok_](https://www.instagram.com/_mindok_)