

КРИМІНАЛЬНІ
ХРОНІКИ
СЕРІЯ ТИСЯЧОЛІТТЯ

1400

Правила

Вступ

На дворі 1400 рік. Ви – Абеляр Лавель, лицар, який присягнув королю Карлу VI Обожненому. Ви живете в Парижі, в родинному маєтку неподалік від знаменитого собору Паризької Богоматері. З дитинства вам снилися дивні, пророчі сні, в яких ви бачили жорстокі сцени як минулих злочинів, так і майбутніх, ще не скоєних. Незабаром ви зрозуміли, що цей незвичайний дар може допомогти іншим, і почали розкривати справи, які були не під силу нікому іншому. З часом ви заслужили певну репутацію в місті, і тепер люди звертаються до вас по допомогу, коли скоєно загадковий злочин.

Компоненти гри



Карти персонажів



Карти особливих предметів



Карти доказів



Карта пса



Правила

Вступ



Поле доказів



Двобічні
планшети локацій



Планшет стартової
локації



Карти видінь



Завантажити з
Google Play



Завантажити з
App Store

Для гри у «Кримінальні хроніки» потрібен безкоштовний застосунок, який можна завантажити з Apple App Store або Google Play (наразі потрібна версія Android 5 або новіша; версія iOS 11.0 або новіша; це може змінитися в майбутньому). Застосунок потрібен тільки на одному телефоні або планшеті. Без застосунку грати неможливо. Після завантаження застосунок не потребує з'єднання з інтернетом. Мову можна змінити в застосунку.

Мета гри

Кожен із 4 сценаріїв пропонує унікальне кримінальне розслідування. Гра повністю кооперативна, тому всі гравці працюють разом, щоб розкрити таємницю. Історія просуватиметься завдяки допитам підозрюваних і вашій роботі з доказами. Коли ви відчуєте, що готові закрити справу, поверніться в локацію, визначену сценарієм, натисніть кнопку **РОЗКРИТИ СПРАВУ** і дайте відповідь на низку запитань, які визначають кількість балів вашої команди.

Підготовка до гри

- 1 Покладіть поле доказів у центр столу. На ньому є 4 місця для персонажів із невідомою локацією та 20 місць для доказів (15 червоних та 5 синіх).
- 2 Покладіть планшет стартової локації на стіл та складіть інші планшети локацій у стос. Відкривайте та кладіть їх горілиць під час розслідувань. Зауважте, що кожен із планшетів локацій має 4 місця для персонажів.
- 3 Покладіть карти персонажів і карти особливих предметів долілиць біля поля доказів.
- 4 Покладіть карти доказів горілиць у межах доступності всіх гравців. Під час гри ви можете вільно переглядати та сортувати їх, щоб знайти ту, яка вам потрібна цієї миті.
- 5 Покладіть карту пса горілиць біля поля доказів. Вона буде нагадувати про те, що пес-компаньйон завжди з вами і йому можна дати команду відстежити запах.
- 6 Покладіть колоду видінь долілиць у межах доступності всіх гравців. Карти видінь мають бути закриті, поки застосунок не попросить вас їх відкрити.

Кожен із планшетів локацій має 4 місця для персонажів **7**, а поле доказів – 4 місця для персонажів із невідомою локацією **8** та 20 місць для доказів **9** (15 червоних та 5 синіх).



Перебіг гри

Після підготовки відкрийте застосунок, виберіть «1400» у головному меню, а далі – сценарій.



ПРИМІТКА. Спробуйте коротке навчальне розслідування, щоб ознайомитися з грою. Цей сценарій пояснює правила, щоб ви зрозуміли, як відбувається гра.

Кожен сценарій починається з того, що вам сняться пророчий сон про справу, яку ви будете розслідувати. Застосунок запропонує взяти кілька карт видінь (зазвичай 4-5 на сценарій) та покласти їх на стіл горілиць, щоб усі гравці могли бачити зображені на них сцени. Сцени можуть бути як із недалекого майбутнього, так і з минулого. У них зазвичай фігурують об'єкти та персонажі, яких ви зустрінете пізніше протягом сценарію. Вони дадуть вам додатковий контекст, який може допомогти розкрити справу. Карти видінь не мають QR-кодів, тому ви не можете допитувати персонажів безпосередньо про них.

У «Кримінальних хроніках» ви просуваєтеся сюжетом, скануючи планшети локацій, карти персонажів і карти доказів. Коли з'явиться вікно сканування, піднесіть пристрій до будь-якого QR-коду на карті або планшеті. Потім торкніться екрану, щоб почати сканування. Зверніть увагу, що ви можете переключитися на функцію «автосканування» в меню ☰ застосунку.



Гравцям слід разом вирішити, яку карту відсканувати.

- **Сканування планшету локації** дозволяє вам переміститися до цієї локації.
- **Сканування карти персонажа** дозволяє вам допитати цього персонажа. Після сканування персонаж може відповісти на запитання про інших персонажів або про докази. Для цього просто відскануйте відповідні карти, і персонаж заговорить про них.

Важливо! Персонажів ніколи не можна запитувати про локації. Сканування планшету локації під час допиту завершить його і перемістить команду до зазначеної локації.

Ви можете завершити допит, торкнувшись кнопки **ПОПРОЩАТИСЯ**.

- **Сканування карти доказів** дозволяє вам взяти зачіпку, яку ви помітили. Стають доступними додаткові деталі, і якщо ця карта пов'язана з вашою справою, застосунок покаже, що ви повинні помістити її на поле доказів.

ВАЖЛИВО! У деяких рідкісних випадках сканування може не спрацювати через:

- освітлення в приміщенні (уникайте тіней);
- протектори на картах (створюють віддзеркалення);
- камеру телефону (бруд на камері тощо).

⚠ Переконайтеся, що QR-код знаходиться в межах зазначеного квадрата й тримайте телефон нерухомо, щоб камера могла сфокусуватися. Якщо камера все ще не фокусується, спробуйте провести рукою перед нею, щоб оновити фокус.

- **Сканування члена родини на планшетах стартової локації** дозволяє вам звернутися по допомогу до членів вашої родини, які готові поділитися своїми знаннями, якщо це допоможе вам у розслідуванні. Вони завжди вдома, і вам потрібно бути там же, щоб поговорити з ними.



Ваш дядько – чернець, який працює в монастирській бібліотеці. Ви можете розраховувати на нього, коли потрібно звернутися до будь-яких писемних джерел та якщо у вас виникнуть питання, що стосуються релігії або духовенства.



Ваша сестра – заможна купчиня і колекціонерка ремісничих виробів. Вона може оглянути для вас будь-яку річ і допомогти дізнатись її походження або визначити її вартість.



Ваш брат – королівський шпигун. Його робота – знати все про жителів Парижа, тому ви можете розпитати його про персонажів, яких зустрінете. Однак очевидно, що він не знає кожного простолюдина.

- **Сканування карти пса** дозволяє віддати команди Персевалю, вашому псу і вірному компаньйону, обнюхати предмети й відстежити запахи на них. Персеваль завжди з вами. Він представлений картою пса, яку ви можете використовувати в будь-якій локації. Це пес-шукач, і ви можете показати йому будь-який доказ, що знаходиться у вашому розпорядженні (тобто розміщений у червоній зоні на полі доказів), щоб перевірити, чи лишився на ньому запах якоїсь людини. Для цього відскануйте карту пса, а потім карту доказу. Пес зробить одну з наступних дій:



- приведе вас до місця, де знаходиться або знаходилася дана особа;
- вкаже на дану особу, якщо вона присутня в місці, де ви зараз перебуваєте;
- розхвилюється через запах, що вкаже на те, що на об'єкті є сильний запах людини, але наразі пес не може його відстежити;
- проігнорує об'єкт, оскільки на ньому немає жодного впізнаваного запаху людини.

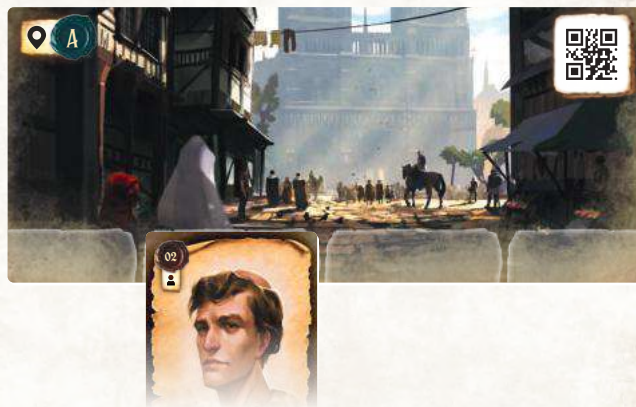
Пес не відреагує на карту персонажа або планшет локації.

Дослідження локацій, персонажів, особливих предметів та видінь

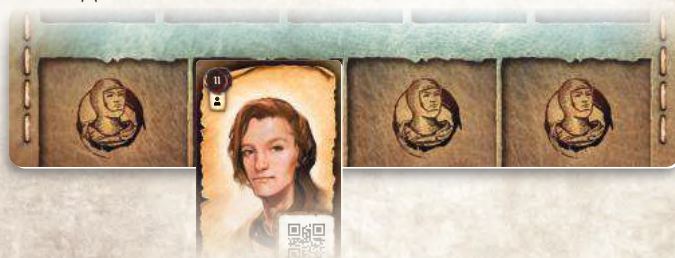
Локації, персонажі, особливі предмети та видіння мають лежати долілиць доти, доки їх не буде названо в застосунку. Під час гри вам потрібно буде відкривати певні карти та планшети. Вони мають зазначені символи та цифру або літеру.

	КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ
	ПЛАНШЕТИ ЛОКАЦІЙ
	КАРТИ ОСОБЛИВИХ ПРЕДМЕТІВ
	КАРТИ ДОКАЗІВ
	КАРТИ ВИДІНЬ

- **Нові локації** мають бути розміщені на столі.
- **Нові персонажі** мають бути розміщені на одне з 4 місць для персонажів у зазначеній локації.



Якщо ви не впевнені, де знаходиться персонаж, покладіть його на одне з місць для персонажів із невідомою локацією на полі доказів. Не забудьте перемістити персонажа, коли зрозумієте, де він знаходиться!



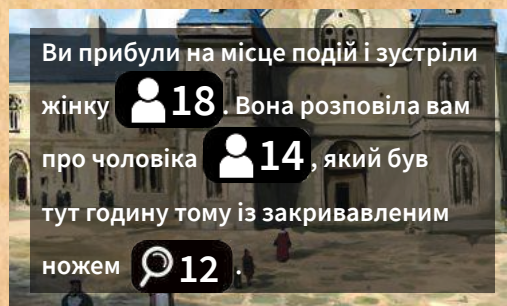
- **Карти доказів** знаходять під час пошуку доказів на місці злочину. На поле доказів переміщуються лише ті карти, які відповідають зачіпці у вашій справі. Як знайти карти доказів, дивіться на с. 6.

У **червону зону** ви кладете всі карти доказів та особливих предметів, які ви знайшли на місці злочину або отримали від персонажа. Однак іноді персонаж може просто розповісти про предмет, не даючи його вам. У такому випадку застосунок укаже вам покласти відповідну карту доказів або карту особливого предмета в **синю зону** на полі доказів, щоб показати, що ви знаєте про цей предмет, але ще не знайшли його. Якщо пізніше у грі вам вдасться знайти цей предмет, застосунок попросить вас перемістити карту доказів із синьої зони в червону.



- Знайдені **карти особливих предметів** одразу ж потрапляють на поле доказів. Застосунок сповістить вас, якщо вони входять у гру. Знайдіть їх у колоді та покладіть на поле доказів горілиць.

ПРИКЛАД. Ви скануєте локацію Е і бачите наступний опис.



Виходячи з цього тексту, ви повинні:

- знайти персонажа 18 та помістити його на одне з місць для персонажів у локації Е;
- знайти персонажа 14 та помістити його на місце для персонажів із невідомою локацією на полі доказів;
- знайти карту доказів 12 «Зброя ближнього бою» та помістити її на синьому місці на полі доказів.

Пошук зачіпок

У деяких локаціях (наприклад, на місцях злочинів) можна шукати докази. Торкніться кнопки **ОГЛЯНУТИ МІСЦЕ ЗЛОЧИНУ**, щоб розпочати пошук.

Ви можете шукати докази:

- у панорамному режимі: виберіть цей варіант, щоб побачити місце злочину без додаткових пристроїв;
- у 3D: для цього розмістіть окуляри (продаються окремо) посередині екрану вздовж жовтої лінії.



У вас є 40 секунд, щоб оглянути місце і описати те, що ви бачите, іншим гравцям. Обертайтеся навколо, щоб перевірити локацію на 360 градусів. Якщо ви не використовуєте окуляри, ви також можете досліджувати місце, проводячи пальцем по екрану вліво, вправо, вгору або вниз. Інші гравці повинні підібрати відповідні карти доказів, які, на їхню думку, відповідають тому, що ви описали. Переконайтеся, що ці карти лежать горілиць у межах доступності всіх гравців, які не використовують застосунок для пошуку.

Коли час буде вичерпано, ви або інший гравець можете шукати зачіпки знову. Зауважте, що додатковий пошук забере більше ігрового часу.

Нарешті, проскануйте всі вибрані вами карти доказів. Застосунок підкаже вам, чи якісь із цих карт є зачіпками, які слід розмістити на полі доказів, або ж вони не несуть користі на даний момент і мають повернутися в колоду. Вони можуть стати в пригоді пізніше.

Плин часу та погії

У світі «Кримінальних хронік» час має дуже важливе значення. Ви можете побачити поточний час у верхньому правому куті екрану.

Щоразу, коли ви скануєте доказ, ставите запитання персонажу або оглядаєте місце злочину, минає 5 хвилин ігрового часу.

Щоразу, коли ви переходите з однієї локації в іншу, минає 20 хвилин ігрового часу.

Витрачений час впливає на кількість балів. Чим швидше ви розкриєте справу, тим більше балів отримаєте.

У деяких сценаріях час, що спливає в грі, також означає, що дещо може змінитися, наприклад, персонажі можуть кудись піти або бути доступними лише в певний проміжок часу.

Історія

Якщо ви щось пропустили, занадто швидко змінили екран або просто хочете перевірити, що було виявлено раніше, скористайтеся функцією «Історія».

Торкніться  у нижньому лівому кутку екрана, а потім , щоб переглянути всі взаємодії та ефекти сканувань, які ви отримали під час розслідування.

Кінець гри

Коли ви вважаєте, що розкрили справу, ви можете перевірити свої здогадки. Поверніться до вказаної в сценарії локації та торкніться кнопки



Вашій команді буде поставлено низку запитань.

Щоб відповісти на них, відскануйте карти, які підтверджують ваші висновки. Від ваших відповідей залежатиме кількість балів. Після перевірки результатів ви можете торкнутись



, щоб прочитати історію або зіграти сценарій ще раз.

Творці гри

Автори гри: Девід Сікурел, Войцех Грайковський

Текст: П'єр Буті, Гжегож А. Новак

Ілюстрації: Барбара Голєнбєвська, Матеуш Міхальський, DaYu, Матеуш Комада, Катажина Кособуцка

Художній керівник: Матеуш Комада

Графічний дизайн: Катажина Кособуцка

Розробка: Войцех Грайковський, Гжегож А. Новак

Креативний директор: Філіп Мілуньскі

Продюсер: Вінсент Вергоньян

Менеджер із продакшну: Пшемек Доленговський

Програмування: Марчін Мусял

Менеджер з тестування: Томаш Наперала

Тестування: Войцех Гіжинський

Коректори: Расс Вільямс, Морган Фінлі

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»

Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко

Перекладач з англійської: Єгор Недобега

Редакторка: Марія Сівченко

Дизайнерка логотипу: Ольга Страшевич

Головна редакторка: Оксана Квасняк



ІгроМаг

**Відвідайте www.igromag.ua,
щоб знайти інші захопливі ігри
з серії тисячоліття.**

