

CHRONICLES OF CRIME

LIVRO DE REGRAS

Na cidade de Londres, uma equipe de peritos é enviada para resolver casos aparentemente insolúveis. Homicídios, roubos e crimes inimagináveis não ficarão sem punição. Evidências e motivação são as chaves para botar os suspeitos atrás das grades. Encontre as pistas ocultas na cena do crime para descobrir o caminho até a verdade.

DAVID CICUREL

COMPONENTES

17 Cartões de Local

4 Cartões dos Peritos

55 Cartas de Personagem

1 Tabuleiro de Evidências

52 Cartas de Categoria de Evidência e de Itens Especiais



Aplicativo Gratuito



DISPONÍVEL NA

Google Play



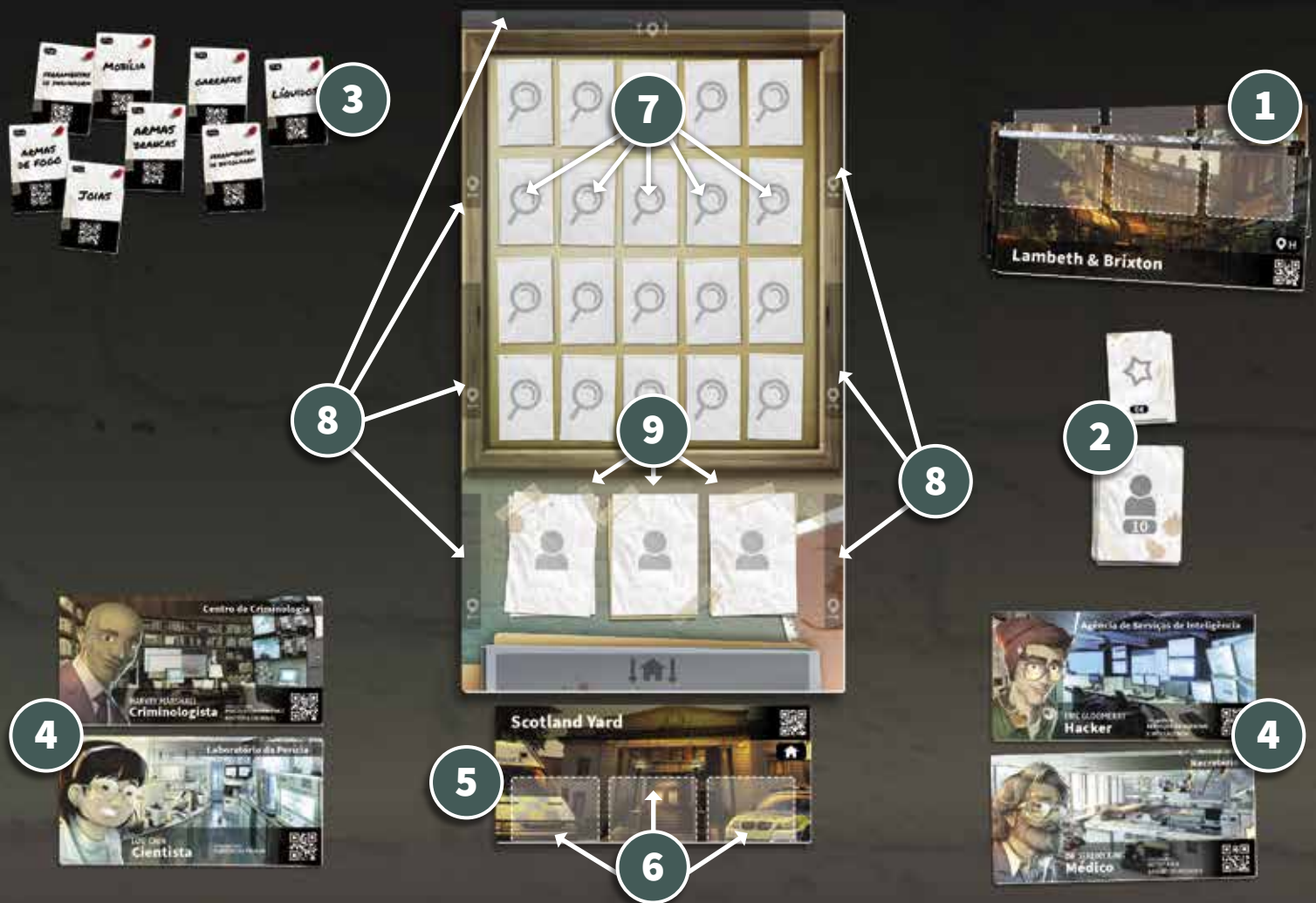
Disponível na

App Store

2

É necessário um aplicativo gratuito para jogar Chronicles of Crime. Você pode baixá-lo na App Store da Apple ou na Google Play (atualmente é necessário ter Android 4.4 ou mais recente, iOS 8.0 ou mais recente; mas isso pode mudar no futuro). Você só precisa instalar o aplicativo em um celular ou tablet. É impossível jogar sem o aplicativo. Depois de baixar, não é necessário ter uma conexão com a Internet durante a partida. O idioma pode ser modificado no aplicativo.

PREPARAÇÃO



OBJETIVO DO JOGO

Cada cenário oferece uma investigação criminal única. O jogo é totalmente cooperativo, e todos os jogadores se unem para resolver o mistério.

A história se desenrola à medida que você reúne evidências e interroga os suspeitos. Quando você sentir que está pronto para encerrar o caso, volte ao local  e responda a uma série de perguntas que determinarão a pontuação da sua equipe.

- 1 À medida que você descobre os Cartões de Local, coloque-os ao lado do Tabuleiro de Evidências.
- 2 Coloque as Cartas de Personagem e as Cartas de Itens Especiais viradas para baixo ao lado do tabuleiro.
- 3 Abra as Cartas de Categoria de Evidência na mesa, ao alcance dos jogadores. Durante a partida, você pode examinar essas cartas à vontade e ordená-las, viradas para cima, para encontrar a carta que você precisa nessa hora.
- 4 Os Peritos ficam disponíveis durante toda a partida. Divida-os entre os jogadores.
- 5 Coloque o Local Inicial  na parte de baixo do Tabuleiro de Evidências.
- 6 Cada Cartão de Local contém 3 espaços de personagens.

Note que o Tabuleiro de Evidências tem **7** 20 espaços de Evidências, **8** 7 espaços de Local, **9** 3 espaços de Personagens de localização desconhecida.

COMO JOGAR

INÍCIO DO JOGO

Após a preparação do jogo, abra o aplicativo e selecione a história e o cenário que você quer jogar.

OBS.: veja o breve tutorial para investigação e se familiarize com o jogo. As instruções são explicadas neste cenário para você compreender como o jogo funciona.

Em *Chronicles of Crime*, você avança à medida que escaneia os Cartões de Local, as Cartas de Personagem e de Categoria de Evidência. Quando a janela para escanear for exibida, aponte a câmera do seu dispositivo para o Código QR em uma carta ou cartão. Então pressione sobre o código para escanear. Você pode acionar o recurso “autoscan” no menu ☰ do aplicativo.



O grupo deve conversar sobre qual carta será escaneada.

- **Escanear um Cartão de Local:** leva sua equipe até o local.
- **Escanear uma Carta de Personagem:** permite interrogar o personagem.

Após escanear, o Personagem pode responder a perguntas sobre qualquer outro Personagem ou Evidência. Para isso, basta escanear as cartas e o Personagem interrogado falará sobre elas.

Importante! Lembre-se de que você nunca pode perguntar aos Personagens sobre os locais. Escanear um desses locais durante o modo interrogatório encerrará o interrogatório e deslocará a equipe para o local indicado.

Você pode sair do modo de interrogatório pressionando o botão **ATÉ LOGO**.

- **Escanear uma Carta de Categoria de Evidência:** permite recolher uma pista que você encontrou. Informações extras são disponibilizadas e, se forem relevantes para o seu caso, o aplicativo indicará que você deve colocá-las no Tabuleiro de Evidências.
- **Escanear um Perito:** permite ligar para o perito escolhido.

Quando você liga para o perito, você escaneia a carta sobre a qual deseja que ele fale.

Você pode desligar a ligação pressionando o botão **ATÉ LOGO**.

AVISO: em alguns casos raros, pode ser que você não consiga escanear pelo seguinte:

- iluminação no cômodo (evite sombras muito acentuadas)
- cartas com sleeve (fazem reflexo)
- câmera do celular (sujeira na câmera etc.)

⚠ Certifique-se de que o Código QR esteja no interior do quadrado indicado e mantenha o celular parado para que a câmera possa focar. Se a câmera não conseguir focar, passe a mão na frente dela para reiniciar o foco.

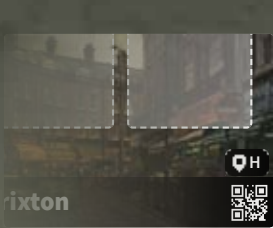
DESCOBERTA DE LOCAIS, PERSONAGENS OU ITENS ESPECIAIS

Locais, Personagens e Itens Especiais devem ficar virados para baixo até serem explicitamente mencionados pelo aplicativo.

Durante a partida, algumas dessas cartas serão reveladas. Elas têm os símbolos a seguir e um número ou letra.

	Cartas de Personagem
	Cartões de Local
	Cartas de Item Especial
	Cartas de Categoria de Evidência

- **Novos Locais** devem ser colocados em um dos 7 Espaços de Local na borda do Tabuleiro de Evidências.



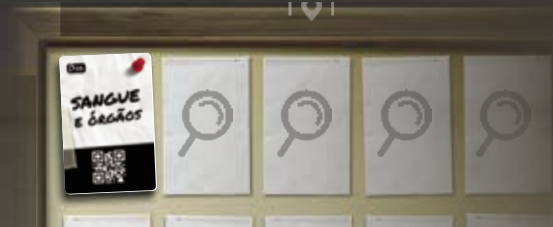
- **Novos Personagens** devem ser colocados em um dos 3 Espaços de Personagens no Cartão de Local indicado. Se, em algum momento, houver mais de três Personagens descobertos em um Local, coloque os Personagens adicionais ao lado do Cartão de Local.



Se você não tiver certeza da localização de algum Personagem, coloque-o em um Espaço de Personagem de Localização Desconhecida no Tabuleiro de Evidências principal. Não se esqueça de movimentá-lo se você descobrir onde o Personagem se encontra!

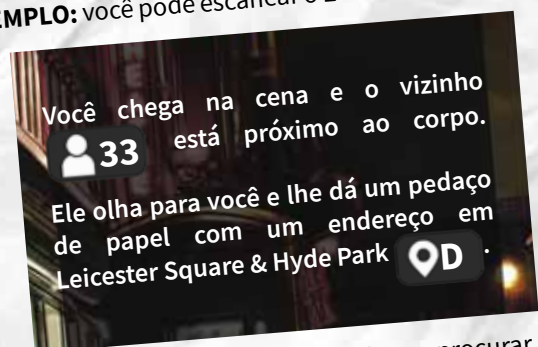


- **Cartas de Categoria de Evidência** são encontradas durante as buscas por pistas na cena. Somente as cartas que correspondem a uma pista verdadeira para o seu caso são movidas para o Tabuleiro de Evidências. Veja a página 6 para saber como encontrar Cartas da Categoria de Evidência.



- **Cartas de Item Especial** vão imediatamente para o Tabuleiro de Evidências quando são reveladas. O aplicativo notificará se e quando elas entrarão em jogo. Procure as cartas na pilha virada para baixo e abra-as no Tabuleiro de Evidências.

EXEMPLO: você pode escanear o **Local F** e ler esta tela.



Com base no texto, você deve procurar o Personagem 33 e colocá-lo em um dos Espaços de Personagem no Local F.

Procure o Local D e coloque-o próximo do Tabuleiro de Evidências em um dos 7 Espaços de Local.

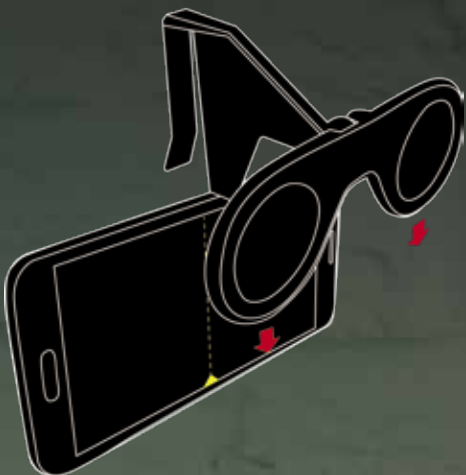
TABULEIRO DE EVIDÊNCIAS

Alguns Locais (como as cenas de crime) permitem que você busque Evidências.

Pressione o botão  para entrar no modo de busca.

Você também pode buscar Evidências:

- **Em visão panorâmica** – selecione esta opção para entrar na cena do crime utilizando somente seu celular.
- **Em 3D** – para isso, coloque os óculos (vendidos separadamente) no meio da tela, acima da linha amarela no telefone.



Você tem 40 segundos para olhar a cena e descrever o que vê para os outros jogadores.

Os outros jogadores precisam pegar as Cartas de Categoria de Evidência correspondentes, que parecem coincidir com o que você descreve. Verifique se essas cartas estão viradas para cima e disponíveis para que todos os jogadores que não estão usando o aplicativo possam encontrá-las.

Quando o tempo acabar, você pode escolher parar ou outro jogador pode procurar as pistas. Note que esta busca extra vai consumir mais tempo no jogo. Finalmente, escaneie todas as cartas de Categoria de Evidência coletadas. O aplicativo dirá se alguma das cartas é pista para ser colocada no Tabuleiro de Evidências ou se não é útil no momento. Nesse caso, você deve devolvê-las à pilha. Elas podem ou não ser úteis depois.

Você pode ligar para os seus Peritos a qualquer momento para obter informações extras.

Dê o telefone para o jogador responsável pelo perito para que ele possa escanear e conversar.

O Médico ajudará você com assuntos relacionados a autópsia e medicina em geral.

A Cientista analisará objetos que você encontrou e dará informações sobre eles.

O Hacker pode fazer pesquisas na Internet e hackear dispositivos tecnológicos que você encontrou.

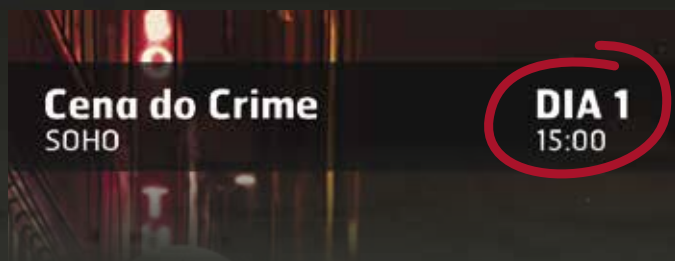
O Criminologista pode falar sobre história criminal e mentes criminosas. Ele tem acesso aos registros criminais e pode lhe oferecer o perfil psicológico de um Personagem.

IMPORTANTE: Se você jogar o jogo sem os Óculos VR, não se esqueça de girar fisicamente para checar o Local em 360°. Você também pode observar a cena deslizando o dedo para a esquerda, direita, para cima e para baixo na tela.

PASSAGEM DO TEMPO E EVENTOS ESPECIAIS

Em *Chronicles of Crime*, o tempo é muito importante.

Você pode ver a hora atual na parte superior direita da tela.



Sempre que você escanear um item, interrogar um Personagem ou observar uma cena de crime, essas ações consomem 5 minutos do tempo no jogo.

Sempre que você se deslocar de um Local a outro, isso consumirá 20 minutos do tempo no jogo.

O tempo que passa no jogo influencia na pontuação final. Quanto mais rapidamente você resolver o caso, maior será a sua pontuação.

Em alguns cenários, o tempo que passa no jogo também significa que algumas situações podem mudar; isto é, os personagens podem se movimentar ou estar disponíveis somente em momentos específicos.

O tempo nem sempre é seu amigo!

FIM DO JOGO

Quando você achar que solucionou o caso, pode entregar seu relatório ao Chefe de Polícia.

Volte até o Local Inicial e pressione



Sua equipe terá que responder a uma série de perguntas. Para responder, escaneie as cartas nas quais se baseiam as suas deduções. Sua pontuação dependerá das suas respostas. Após checar a pontuação, você pode pressionar **SOLUÇÃO** para ler a história ou jogar o cenário novamente.

Alguns cenários têm vários episódios. Você pode jogar cada episódio como uma partida individual, embora seja bom ter em mente que algumas partes da história e os personagens estão conectados com episódios anteriores. Pode ser uma boa ideia jogar todos os episódios de um único cenário com o mesmo grupo de jogadores.

IMPORTANTE: verifique outros cenários no aplicativo! Muitas histórias novas e incríveis estarão disponíveis para serem baixadas!



CRÉDITOS

Design do jogo: David Cicurel

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

Ilustração: Matijos Gebreselassie

Direção de arte: Mateusz Komada

Design gráfico: Katarzyna Kosobucka

Produtor: Vincent Vergonjeanne

Produção: Przemysław Dołęgowski

Programação: Marcin Musiał

Revisão: Chris Backe, Mary Petrie

Desenvolvimento: Filip Miłtuński

Playtesters: Nicolas Seux, Alban de Rostolan,
Jean-Christophe Bonnet, AntoineG,
Rafaële Dhuitte, Joël Reboulet,
Jérôme Morand, Eric Turon-Lagot,
e muitos outros...

Um agradecimento especial a Christophe Kohler & Aurélie Cicurel

GALÁPAGOS JOGOS

Tradução: Ana Resende

Revisão: Paula Pizauro

Diagramação BR: Danilo Sardinha

WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR