

# KRONIKA ZLOČINŮ

## PRAVIDLA HRY

Nacházíme se v současném Londýně. V roli členů specializovaného týmu vyšetřovatelů máte za úkol vyřešit ty nejzapeklitější kriminální případy. Pachatelé vražd, loupežných přepadení ani jiných hrůzných zločinů nesmějí uniknout bez trestu. Nalezení nezvratných důkazů a prokázání motivu jsou zásadní pro odhalení pravdy. Nepřehlédněte ani tu nejnepatrnější stopu na místě činu, abyste dostali zločince za mříže!

DAVID CICUREL

# HERNÍ MATERIÁL

17 desek lokací



1 nástěnka



4 karty specialistů



55 karet postav

52 karet důkazů a speciálních předmětů



Aplikace ke stažení zdarma



GET IT ON  
Google Play

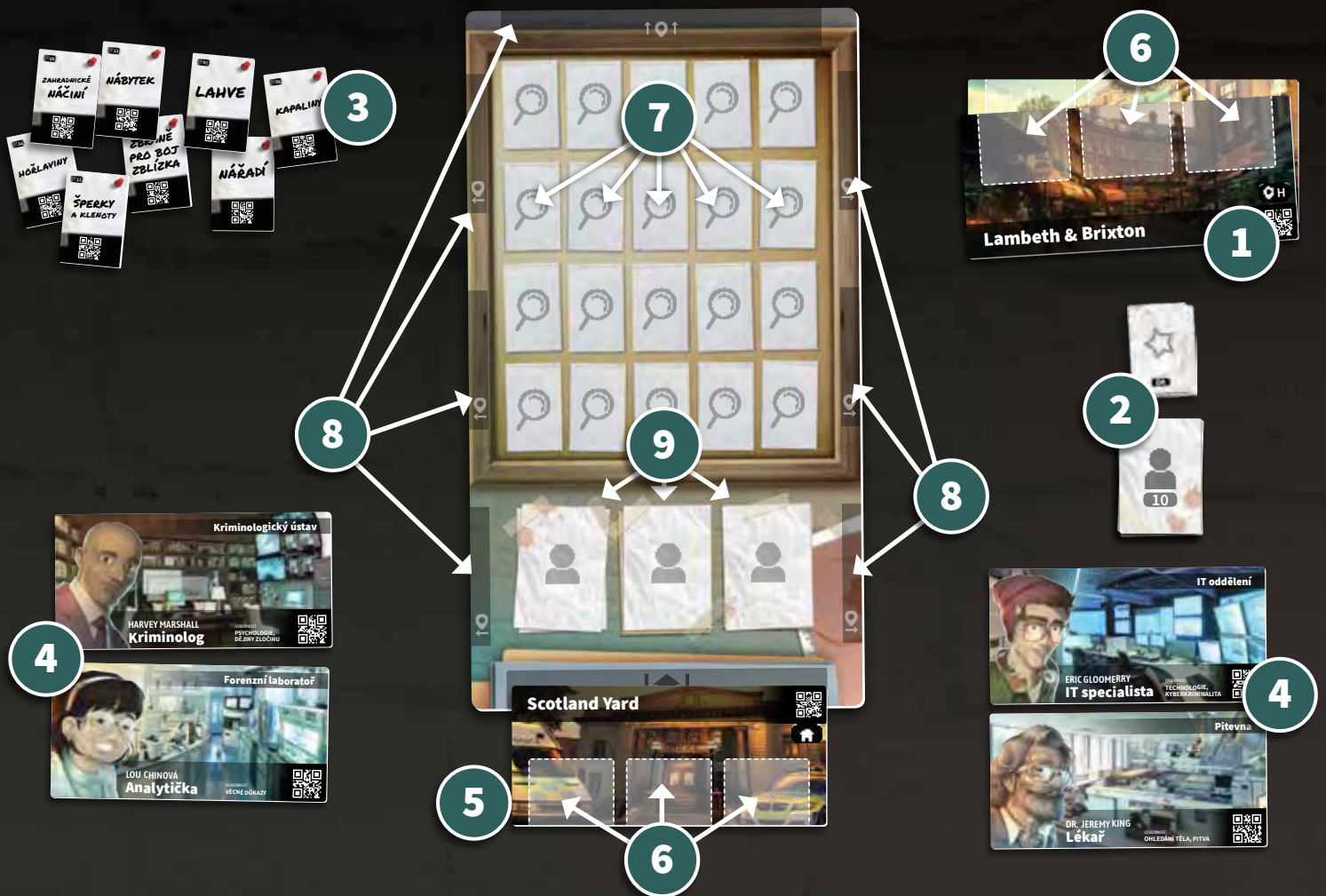


Download on the  
App Store

2


Hra Kronika zločinu vyžaduje instalaci volně dostupné aplikace. Je k dispozici na AppStore nebo Google Play (aktuálně vyžaduje operační systém iOS 8.0 (či novější) či Android 4.4 (či novější), v budoucnu se mohou požadavky lišit). Postačí instalace na jedno mobilní zařízení. Po stažení již aplikace nevyžaduje přístup k internetu (= lze hrát offline). Aplikace je plně lokalizována do češtiny.







# PŘÍPRAVA HRY



## CÍL HRY

Tato hra je kooperativní – hráči spolupracují na objasnění zločinu. Hraje se na jednotlivé scénáře, každý scénář představuje vyšetřování jednoho konkrétního případu.

Časem bude postupně přibývat důkazů a výslechů podezřelých. Jakmile budete mít dojem, že je vám obraz zločinu jasný, odeberte se do lokace Scotland Yard , kde budete mít za úkol zodpovědět sérii otázek. Vaše odpovědi určí, jak úspěšně jste si při vyšetřování vedli.

- 1 **Desky lokací** připravte na vhodné místo lícem dolů. Jak je budete postupně objevovat, budete je přikládat k **nástěnce** (viz )
- 2 Poblíž **nástěnky** připravte lícem dolů **karty postav** a **speciálních předmětů**.
- 3 **Karty důkazů** vyložte lícem nahoru na vhodné místo, aby na ně všichni pohodlně dosáhli. Během hry je můžete přemísťovat a třídit dle potřeby.
- 4 Vždy jsou vám k ruce všichni 4 **specialisté**. Jejich karty libovolně rozdejte mezi hráče.
- 5 **Desku základní lokace** Scotland Yard  vyložte k dolnímu okraji **nástěnky**.
- 6 Na každé **desce lokace** jsou vyznačena 3 pole pro **karty postav**.
- 8 Na **nástěnce** je vyznačeno 20 polí pro **důkazy** , 7 polí pro přiložení **desek lokací**  (navíc k lokaci Scotland Yard, která už je přiložena ) a 3 pole pro **karty postav**, které nebyly přiřazeny žádné lokaci .

# PRŮBĚH HRY

## ZAHÁJENÍ HRY

Spusťte aplikaci a vyberte si scénář a příběh, jemuž se budete věnovat.

**POZNÁMKA:** Aplikace nabízí krátký výukový scénář, který vás rychle seznámí se všemi principy hry. Během něj vám aplikace názorně ukáže kompletní pravidla a poskytne další rady, jak hru správně hrát. Pokud vám něco v těchto pravidlech nebude úplně jasné, výukový scénář vám to osvětlí. Doporučujeme všem hráčům spustit tento scénář jako první.

Každým příběhem procházíte prostřednictvím skenování karet lokací, postav a důkazů. Objeví-li se okno určené pro skenování, zaměřte své mobilní zařízení na vybraný QR kód. Poklepem na libovolné místo v okně skenování zahájíte. V záložce „nastavení“ můžete rovněž přejít do režimu „auto-sken“.



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

- Naskenování **desky lokace** vám umožní přemístit se danou lokaci.
- Naskenování **karty postavy** vám umožní ji vyslechnout.

Jakmile je karta postavy naskenována, může vám tato postava odpovědět na otázky ohledně ostatních postav či důkazů. Prostě naskenujte kartu osoby či důkazu, na něž se chcete vyslychaného zeptat.

**Pozor:** Není možné se osob ptát na lokace – o nich žádné informace neposkytují. Pokud během výsledku naskenujete kartu lokace, výslech se ukončí a vy se přemístíte na danou lokaci.

Výslech ukončíte stisknutím tlačítka **NA SHLEDANOU**.

- Naskenováním **karty důkazu** získáte podrobnosti o dané stopě a pokud je to relevantní, dozvíte se, že máte kartu důkazu umístit na nástěnku.
- Naskenováním **karty specialisty** vyhledáte pomoc tohoto specialisty. Naskenujete-li následně libovolnou kartu, specialista vám o ní může poskytnout informace. Rozhovor ukončíte stisknutím tlačítka

**NA SHLEDANOU**.

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

- osvětlení v místnosti (pozor na 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.

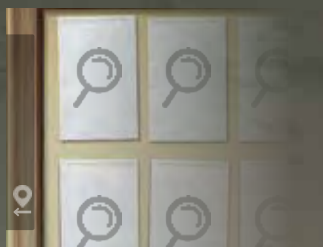
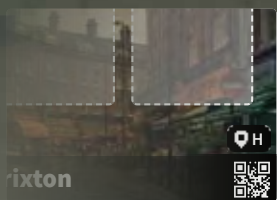
# OBJEVOVÁNÍ LOKACÍ, POSTAV A SPECIÁLNÍCH PŘEDMĚTŮ

Karty lokací, postav a speciálních předmětů nechte ležet na stole lícem dolů, dokud o nich v aplikaci nepadne zmínka.

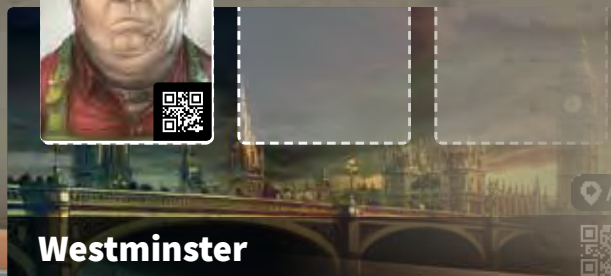
Během hry budete karty postupně otáčet. Jsou označeny odpovídajícími symboly a písmenem či číslem.

	karty postav
	karty lokací
	karty speciálních předmětů
	karty důkazů

- **Desky nově objevených lokací** přikládejte k vyznačeným místům na okraji nástěnky (viz výše). Na jejich pořadí nezáleží.



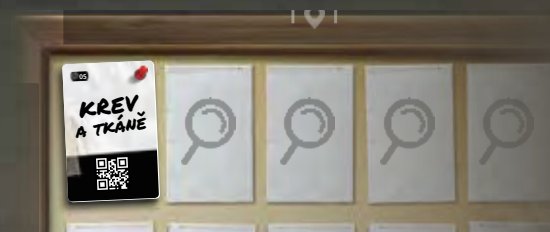
- **Karty nových postav** umísťujte na desku příslušné lokace. Pokud je postav více, další karty pokládejte vedle desky lokace.



Nejste-li si jisti, ke které lokaci postava patří, vyložte kartu dočasně na některé pole na nástěnce. Nezapomeňte kartu přesunout, jakmile postavu náležitě lokalizujete!

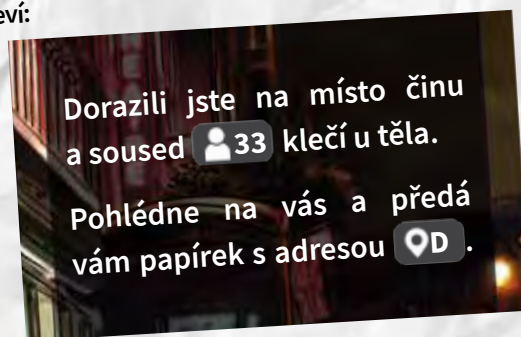


- **Důkazy** budete postupně objevovat při prohledávání lokací. Na nástěnku umístíte pouze ty karty důkazů, které se ukáží relevantní pro váš případ. Viz také str. 6, jak se dají důkazy nalézt.



- Karty **speciálních předmětů** umístíte na nástěnku, jakmile je naleznete. Aplikace vás upozorní, až přijde jejich čas. V balíčku vyhledejte příslušnou kartu a lícem nahoru ji vyložte na nástěnku.


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



Na základě těchto informací vyhledejte kartu postavy č. 33 a umístěte ji na volné pole na desce naskenované lokace, je to místo činu. Vyhledejte desku lokace D a přiložte ji vedle nástěnky k jednomu z vyznačených míst.

# HLEDÁNÍ DŮKAZŮ, NÁSTĚNKA

Na některých lokacích (vždy na místě činu, ale někdy i jinde) najdete důkazy.

Stisknutím tlačítka  přepnete aplikaci do režimu prohledávání.

Důkazy můžete hledat:

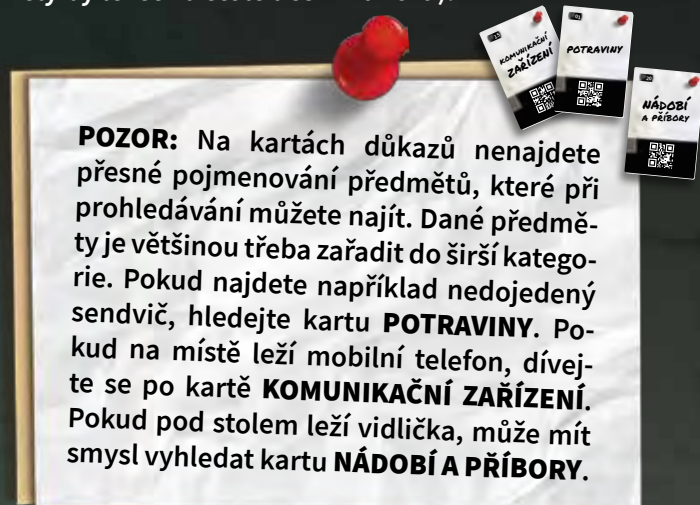
- **panoramaticky** – v případě, že místo prohledáváte bez dalších pomůcek), nebo
- **v 3D režimu** – v takovém případě připevněte VR brýle (nejsou součástí balení) na střed displeje. Pro jiný typ brýlí se řiďte jejich návodem.



**DŮLEŽITÁ INFORMACE:** Pokud hrajete hru bez brýlí určených pro virtuální realitu, doporučujeme při prohledávání lokace se zařízením fyzicky otáčet dokola o 360 stupňů. Lokaci můžete samozřejmě prohledávat také pohybem prstem po displeji vlevo, vpravo, nahoru a dolů.

Na prohledání lokace máte 40 sekund. Během nich co nejpodrobněji popisujte spoluhráčům, co vidíte.

Ostatní spoluhráči na základě vašich informací musejí vyhledat odpovídající karty důkazů (jak bylo uvedeno, měly by ležet na stole lícem nahoru).



**POZOR:** Na kartách důkazů nenajdete přesné pojmenování předmětů, které při prohledávání můžete najít. Dané předměty je většinou třeba zařadit do širší kategorie. Pokud najdete například nedojedený sendvič, hledejte kartu **POTRAVINY**. Pokud na místě leží mobilní telefon, dívejte se po kartě **KOMUNIKAČNÍ ZAŘÍZENÍ**. Pokud pod stolem leží vidlička, může mít smysl vyhledat kartu **NÁDOBÍ A PŘÍBORY**.

Když čas vyprší, může zkusit hledat důkazy jiný hráč (stejná lokace, opět 40 s) nebo můžete prohledávání ukončit. Mějte na paměti, že opakované prohledávání vás stojí více virtuálního hracího času.

Poté postupně skenujte vyhledané karty důkazů. Aplikace vám určí, které z nalezených předmětů jsou v tuto chvíli užitečné (umístěte je na nástěnku), a které nyní nejsou relevantní (vraťte je zpět na stůl, mohou se hodit později). O každém z důkazů, který má spojitost s vaším případem se teď můžete dozvědět další informace.

Kdykoli můžete také zavolat libovolnému **specialistovi** a vyžádat si dodatečné informace.

Mobilní zařízení předejte spoluhráči, který má u sebe kartu daného specialisty. Spoluhráč zahájí hovor s daným specialistou naskenováním kódu jeho karty.

**Lékař** vám zodpoví otázky ohledně ohledání těla, pitvy a obecně zdravotnictví.

**Analytička** podrobně prozkoumá nalezené předměty a podá vám o nich maximální množství informací.

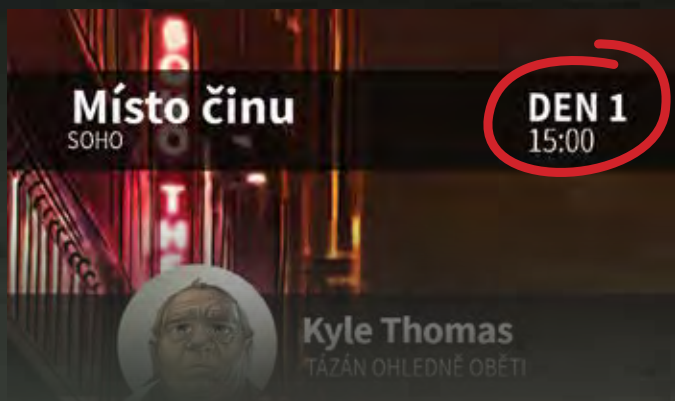
**IT specialista** vám pomůže při hledání na internetu a s nalezenými technologickými zařízeními.

**Kriminolog** vám může pomoci s historickými souvislostmi a způsobem uvažování zločinců. Má přístup k rejstříku trestů a může vám předložit psychologický profil podezřelého.

# MĚŘENÍ ČASU A MIMOŘÁDNÉ UDÁLOSTI

V této hře (jako při každém vyšetřování) je čas velmi důležitý.

Aktuální hrací čas pátrání se zobrazuje v pravém horním rohu obrazovky.



Vždy, když naskenujete kartu důkazu, provedete výslech postavy či prohledáte lokaci, uběhne 5 minut virtuálního hracího času.

Přesun z jedné lokace na druhou vám zabere 20 minut hracího času.


Tento čas má vliv na závěrečné vyhodnocení. Čím rychleji případ vyřešíte, tím vyšší bodové hodnocení získáte.


V některých scénářích může také plynutí času způsobit změnu situace – např. postava se přemístí nebo bude k dispozici jen v určenou dobu.

Čas může hrát proti vám!

## KONEC HRY

Pokud se domníváte, že jste případ vyřešili, podejte hlášení vrchnímu inspektorovi.

Vraťte se zpět na lokaci Scotland Yard a stiskněte 

Společně budete odpovídat na řadu otázek. Každá odpověď proběhne formou naskenování kódu konkrétní karty. Závěrečné bodové hodnocení vašeho pátrání se odvíjí od přesnosti podaných vysvětlení. Poté, co zjistíte své závěrečné skóre, stiskněte . Můžete si přečíst celý příběh či si scénář zopakovat.

Některé scénáře obsahují více epizod. Jedná se rozsahem o plnohodnotné scénáře, jsou ovšem propojeny do jednoho příběhu, což je naznačeno i v aplikaci. Můžete si každou epizodu zahrát jednotlivě, ale mějte na paměti, že některé postavy a další prvky příběhu jsou propojeny s předchozími epizodami. Proto doporučujeme hrát všechny epizody jednoho scénáře se stejnou skupinkou spoluhráčů.

**POZOR:** Kromě scénářů přímo dostupných se základní hrou jsou v aplikaci dostupné ještě další scénáře. Ty nemusejí být na základě politiky vydavatelství Lucky Duck Games k dispozici zdarma, ani přeloženy do češtiny.



# TIRÁŽ

**Autor:** David Cicurel

**Texty příběhů:** Fenriss  
Cornélia Rubieová  
Grzegorz A. Nowak  
Pierre Compain  
Guillaume Montiage  
Mark Ren-Hagen

**Ilustrace:** Matijos Gebreselassie

**Umělecký vedoucí:** Mateusz Komada

**Grafický design:** Katarzyna Kosobucka

**Produkce:** Vincent Vergonjeanne  
Przemysław Dołęgowski

**Programátor:** Marcin Musiał

**Český překlad:** Lucka Endlová  
**Korektury:** Karel Vlasák

## Zvláštní poděkování zasluhují:

*Christophe Kohler*

*Aurélie Cicurelová*



Copyright © Lucky Duck Games 2018

Lucky Duck Games  
Plac Nowy 3/42, 31-056  
Krakow, Poland

**MINDOK**

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

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

[www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)