

Speelmateriaal

30 karakterkaarten

15 "bijzonder voorwerp"-kaarten

38 bewijscategoriekaarten

1 hondkaart

De spelregels

1400 Spelregels

7 dubbelzijdige locatietableaus

1 bewijzentaureau

20 visioenkaarten

1 thuislocatietableau

GET IT ON
Google Play

Download on the
App Store

Om Chronicles of Crime te kunnen spelen, is de app Chronicles of Crime vereist. Deze is gratis te downloaden van Apple's App Store of Google Play. Deze vereisen: Android 5 of nieuwer, of iOS 10.0 of nieuwer. Dit kan in de toekomst veranderen. Het is voldoende om de app op 1 smartphone of tablet te installeren om te kunnen spelen. Zonder de app is het spel niet speelbaar. Tijdens het spelen heb je geen internetverbinding nodig. Binnen de applicatie kun je de taal wijzigen.

Kort speloverzicht

Elk scenario biedt een uniek misdaadonderzoek. Het spel is volledig coöperatief, alle spelers werken samen om het mysterie op te lossen. Het verhaal ontwikkelt zich, terwijl je bewijsmateriaal verzamelt en verdachten ondervraagt. Als je denkt dat je in staat bent om de casus te sluiten, ga dan naar de in het scenario aangegeven locatie, tik op **CASUS OPLOSSEN** en beantwoord een serie vragen, die jullie score als team zullen bepalen.

Voorbereiding

- 1 Leg het bewijzentaureau midden op tafel. Het heeft 4 velden voor niet gelokaliseerde karakters en 20 velden voor bewijzen (15 rode en 5 blauwe).
- 2 Leg het thuislocatietableau op tafel en leg de andere locatietableaus als stapel opzij. Neem een locatietableau en leg het open op tafel zodra je het tijdens je onderzoek ontdekt. **Let op:** elk locatietableau heeft velden voor 4 karakters.
- 3 Leg de karakter- en "bijzonder voorwerp"-kaarten gedekt naast het bewijzentaureau.
- 4 Leg de bewijscategoriekaarten open op tafel, zodat alle spelers er goed bij kunnen. Tijdens het spel mag je vrij door deze kaarten zoeken en deze sorteren om de op een bepaald moment benodigde kaart te vinden.
- 5 Leg de hondkaart open op tafel naast het bewijzentaureau. De kaart dient als geheugensteuntje dat jouw hond altijd bij je is en je hem kunt gebruiken om geuren op te sporen.
- 6 Leg de stapel visioenkaarten gedekt op tafel binnen bereik van de spelers. Je mag pas een visioenkaart omdraaien als de app je dat vertelt.

Elk locatietableau heeft 4 velden voor karakters **7**, terwijl het bewijzentaureau 4 velden voor niet gelokaliseerde karakters **8** en 20 velden voor bewijzen **9** heeft (15 rode en 5 blauwe).



Spelverloop

Start de app nadat je alle voorbereidingen hebt getroffen, kies 1400 in het hoofdmenu en het scenario dat je wilt spelen.



1400

OPMERKING: probeer het korte tutorial-onderzoek om met het spel vertrouwd te raken. In dit scenario krijg je aanwijzingen om te begrijpen hoe het spel werkt.

Elk scenario begint met een droom die je hebt over de casus die je gaat oplossen. De app geeft aan dat je een aantal bij het scenario horende visioenkaarten (meestal 4-5 per scenario) open op tafel moet leggen, zodat alle spelers de afgebeelde scènes kunnen zien. De scènes kunnen uit de nabije toekomst of het verleden komen en hebben meestal betrekking op karakters en voorwerpen die je later in het scenario tegenkomt, waarbij ze je extra context geven die je kan helpen om de zaak op te lossen. Visioenkaarten hebben geen QR-codes, dus je kunt karakters er niet direct naar vragen.

In Chronicles of Crime vorder je door locatietableaus in combinatie met karakterkaarten en bewijscategorieën te scannen. Zodra het scherm om te scannen verschijnt, richt je je apparaat op een QR-code op een kaart of tableau. Tik dan ergens op het scherm om de scan te activeren.

Indien gewenst kun je de "auto-scan"-optie in het menu  van de app aanzetten.



Overleg met elkaar welke kaart je wilt scannen.

- **Een locatietableau scannen:** staat je toe om naar deze locatie te reizen.
- **Een karakterkaart scannen:** staat je toe om het karakter te ondervragen. Nadat het karakter is gescand, kan het vragen over andere karakters of bewijsmateriaal beantwoorden. Scan de betreffende kaarten en het karakter zal er over praten.


Belangrijk: houd in gedachten dat karakters geen vragen over locaties mogen beantwoorden. Scan je een locatie tijdens het ondervragen van een karakter, dan eindigt de ondervraging direct en je team reist naar de gescande locatie.

Je kunt de ondervragingsmodus verlaten door op **TOT ZIENS** te tikken.

- **Een bewijscategoriekaart scannen:** staat je toe om een gevonden aanwijzing op te pakken. Er komen extra details beschikbaar en als het relevant voor je casus is, geeft de app aan dat je de kaart op het bewijzetableau moet leggen.

WAARSCHUWING: in zeldzame gevallen werkt het scannen niet als gevolg van:

- het licht in de kamer (vermijd sterk contrasterende schaduwen)
- plastic kaarthoesjes (deze reflecteren)
- de camera van het apparaat (viezigheid, stof, enzovoort)

 **Zorg ervoor dat de QR-code zich binnen het aangegeven vierkant bevindt en houd het apparaat stil, zodat de camera kan focussen. Lukt het nog steeds niet, beweeg dan je hand een paar keer vóór de lens om de focus te herstarten.**

- **Een familielid op het thuislocatietableau scannen:** staat je toe om de hulp van familieleden in te roepen, die altijd bereid zijn om hun kennis te delen als het jouw onderzoek kan helpen. Ze zijn altijd thuis en jij moet daar ook zijn om met hen te kunnen praten.



Jouw oom is een MONNIK die in de kloosterbibliotheek werkt. Je kunt op hem rekenen als het om geschreven zaken gaat of als je vragen over religie of geestelijkheid hebt.



Jouw zus is een welvarende KOOPVROUW en verzamelaar van met de hand vervaardigde voorwerpen. Zij kan voorwerpen voor je bestuderen en de herkomst en waarde ervan bepalen.



Jouw broer is de SPION van de Koning. Zijn taak is om alles over de mensen in Parijs te weten te komen, dus je kunt hem vragen over de karakters die je ontmoet. Maar hij kent natuurlijk niet alle gewone burgers.

- **De hondkaart scannen:** staat je toe om Perceval, jouw hond en trouwe metgezel, te gebruiken om voorwerpen te besnuffelen en eventuele geuren op te sporen. Perceval volgt jou voortdurend. Hij wordt door de hondkaart voorgesteld, die je op elke locatie kunt gebruiken. Hij is een speurhond en je mag hem elk bewijs in jouw fysieke bezit (dat op een rood veld van het bewijzetableau ligt) laten zien om te ervaren hoe hij op een menselijke geur erop reageert. Scan daartoe de hondkaart en dan de bewijscategoriekaart. De hond doet dan één van de volgende dingen:



- Hij leidt je naar een locatie waar de betreffende persoon aanwezig is of was;
- Hij wijst naar de betreffende persoon als deze op je huidige locatie aanwezig is;
- Hij wordt opgewonden door de geur, wat betekent dat er een sterke menselijke geur op het voorwerp zit, maar hij weet niet waar die persoon op dat moment is;
- Hij negeert het voorwerp, omdat er geen herkenbare menselijke geur op zit.

De hond reageert niet op een karakterkaart of een locatietableau.

Het ontdekken van locaties, karakters, bijzondere voorwerpen of visioenen

Locaties, karakters, bijzondere voorwerpen en visioenen moeten gedekt op tafel blijven liggen totdat de applicatie deze expliciet noemt. Tijdens het spel worden sommige van deze kaarten omgedraaid. De volgende kaarten tonen een bepaald symbool en een nummer of letter:

	KARAKTERKAARTEN
	LOCATIETABLEAUS
	"BIJZONDER VOORWERP"-KAARTEN
	BEWIJSCATEGORIEKAARTEN
	VISIOENKAARTEN

- **Nieuwe locaties** worden op tafel gelegd.
- **Nieuwe karakters** worden op één van de 4 karaktervelden op het aangegeven locatietableau gelegd.



Weet je niet zeker waar een karakter zich bevindt, leg het dan op een veld voor niet gelokaliseerde karakters op het bewijzetableau. Vergeet niet om het te verplaatsen als je weet waar het karakter is!



● **Bewijscategoriekaarten** worden gevonden als je op de plaats van het misdrijf naar aanwijzingen zoekt. Leg uitsluitend kaarten die daadwerkelijk met je casus te maken hebben op het bewijzenta-bleau. Zie “Naar aanwijzingen zoeken” om bewijs-categoriekaarten te vinden.

Het bewijzenta-bleau heeft 2 gekleurde gebieden voor bewijs-categorie- en “bijzonder voor-werp”-kaarten. In het **rode gebied** leg je alle bewijscategorie- en “bijzonder voorwerp”-kaarten die in het fysieke bezit van jouw karakter zijn, zoals op de plaats delict gevonden of van een karakter gekregen voorwerpen. Soms vertelt een karakter je over een voorwerp zonder het daad-werkelijk te geven. De app geeft dan aan dat je de betreffende kaart in het **blauwe gebied** op het bewijzenta-bleau moet leggen om aan te geven dat je van het bestaan van het voorwerp afweet, maar dat je het niet bezit. Als je het voorwerp later in het spel bemachtigt, geeft de app aan om het naar het rode gebied te verplaatsen.

● **“Bijzonder voorwerp”-kaarten** gaan, als ze worden omgedraaid, direct naar het bewijzenta-bleau. De app geeft aan of en wanneer een bijzonder voorwerp in het spel komt. Zoek het dan uit de gedekte stapel en leg het open op het bewijzenta-bleau.


VOORBEELD: je scant locatie E en leest dit scherm:



Op basis van deze tekst moet je:

- karakter 18 zoeken en op één van de velden voor karakters op locatie E leggen,
- karakter 14 zoeken en op een veld voor niet gelokaliseerde karakters op het bewijzenta-bleau leggen,
- bewijscategoriekaart 12 “Wapens voor korte afstand” zoeken en op een blauw veld van het bewijzenta-bleau leggen.

Naar aanwijzingen zoeken

Sommige locaties (zoals een plaats delict) staan je toe om naar bewijsmateriaal te zoeken. Klik op  om de zoekmodus te starten.

Je hebt 40 seconden om de plaats delict te onder-zoeken en de andere spelers te vertellen wat je ziet. De andere spelers proberen dan bewijscategoriekaarten te pakken die met jouw beschrijvingen overeenkomen. Zorg ervoor dat al deze kaarten openliggen en bereik-baar zijn voor alle spelers die de app op dat moment niet gebruiken om te zoeken.

Als de tijd verstreken is, kun je ervoor kiezen om een andere speler naar aanwijzingen te laten zoeken, of je kunt stoppen. **Let op:** nogmaals zoeken kost meer “tijd”.

Scan tot slot alle gepakte bewijscategoriekaarten. De app zal aangeven welke van de kaarten aanwijzingen zijn en op het bewijzenta-bleau moeten worden gelegd en welke op dit moment niet nuttig zijn. Doe de laatste terug in de stapel. Deze zouden later al dan niet nuttig kunnen worden.

Tijdverbruik en speciale gebeurtenissen

In de wereld van Chronicles of Crime is tijd erg belangrijk. Je kunt de huidige tijd rechtsboven op je scherm aflezen.



Elke keer dat je een voorwerp scant, een karakter ondervraagt of een plaats delict bestudeert, verbruik je 5 minuten speeltijd.

Elke keer dat je van de ene naar een andere locatie reist, kost dat 20 minuten. De verbruikte speeltijd heeft invloed op je eindscore. Hoe sneller je de casus oplost, hoe hoger je score.

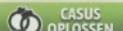
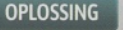
In sommige scenario's veranderen situaties als gevolg van het voorbijgaan van de tijd. Zo zouden karakters zich kunnen verplaatsen of uitsluitend op bepaalde tijden beschikbaar kunnen zijn.

Geschiedenis

Als je iets mist, het scherm te snel doortikt of eenvoud-ig wilt controleren wat er ondertussen is ontdekt, kun je de “geschiedenis”-functie gebruiken.

Tik op  linksonder in je scherm en daarna op  om door alle interacties en gevolgen van scans die je tijdens je onderzoek hebt uitgevoerd te kunnen scrollen.

Einde van het spel

Als je denkt dat je de casus hebt opgelost, geef je je rapport. Ga dan naar de in het scenario aangegeven locatie en tik op . Je team krijgt dan een serie vragen. Om deze te beantwoorden, scan je de kaarten die jouw deducties ondersteunen. Je score hangt van deze antwoorden af. Na het ontvangen van je score kun je op  klikken om het hele verhaal te lezen, of je kunt het scenario nogmaals spelen.