

SPEELMATERIAAL

17 locatie-
tableaus

4 "forensisch
contact"-tableaus

55 karakter-
kaarten

1 bewijzentableau

52 bewijscategorie- en "bijzonder
voorwerp"-kaarten



Gratis applicatie



GET IT ON
Google Play

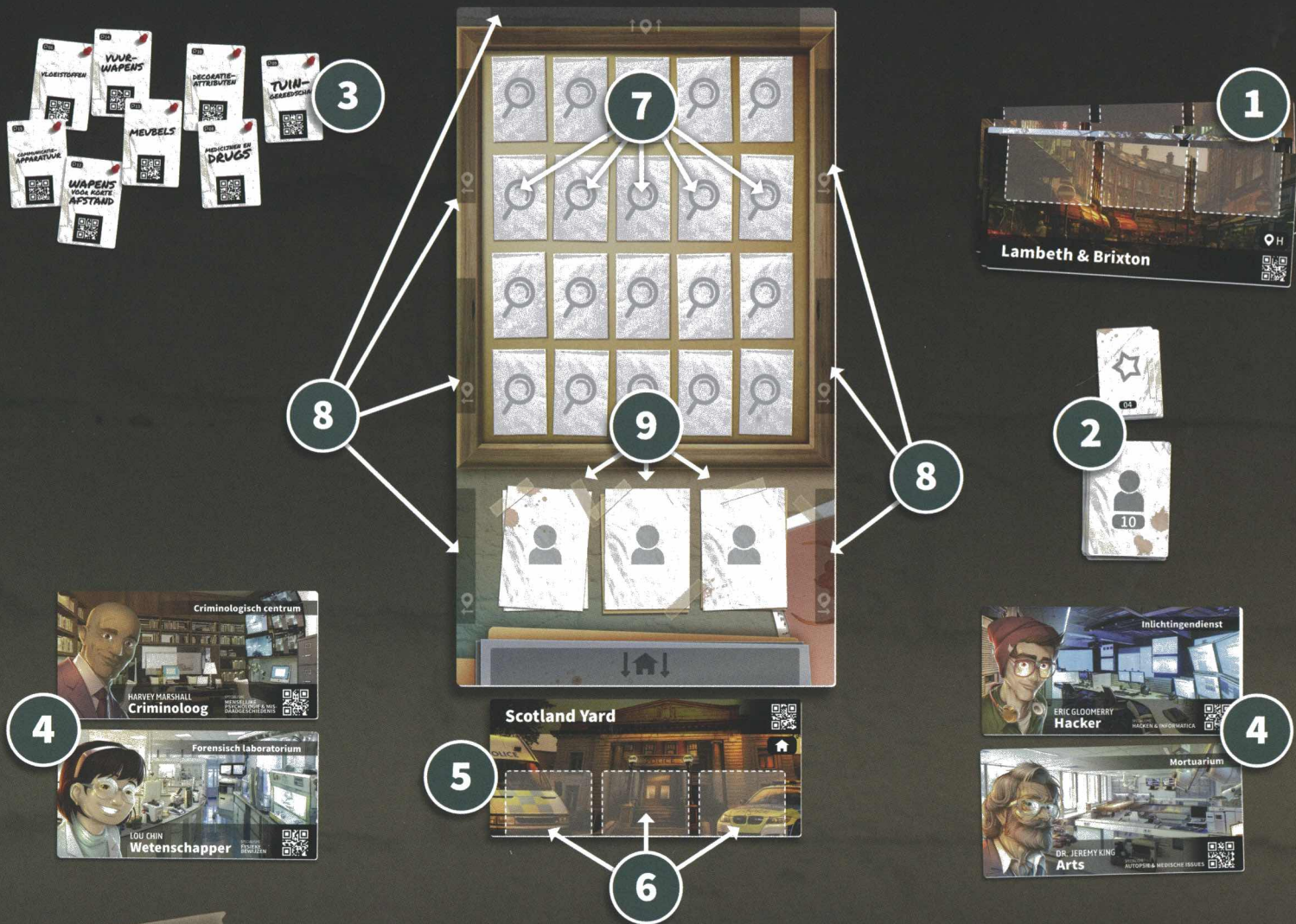


Download on the
App Store

2

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 4.4 of nieuwer, of iOS 8.0 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.

VOORBEREIDING



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  en beantwoord een serie vragen, die jullie score als team zullen bepalen.

- 1 Leg ontdekte locatietableaus naast het bewijzentableau op tafel.
- 2 Leg de karakterkaarten en “bijzonder voorwerp”-kaarten gedekt naast het bewijzentableau.
- 3 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.
- 4 Alle forensische contacten zijn altijd in het spel. Verdeel deze willekeurig over de spelers.
- 5 Leg de thuislocatie  onder het bewijzentableau.
- 6 Elk locatietableau heeft 3 karaktervelden.

Het bewijsen tableau heeft **7** 20 bewijsvelden, **8** 7 plekken voor locaties en **9** 3 velden voor niet-gevonden karakters.

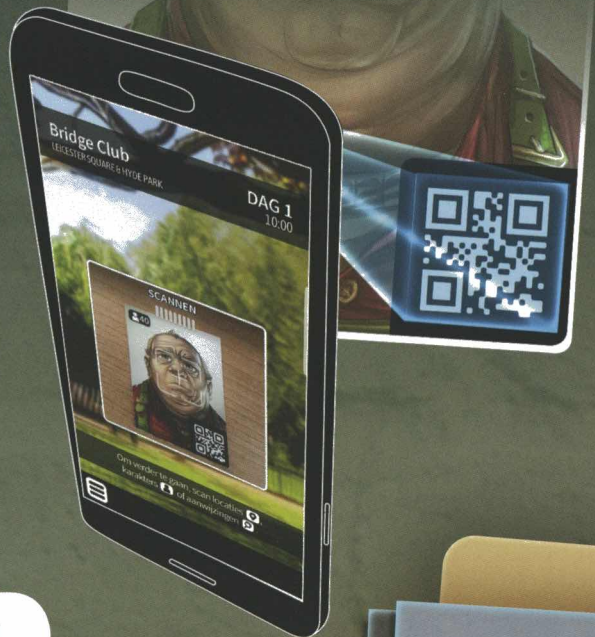
SPELVERLOOP

HET SPEL STARTEN

Start de app nadat je alle voorbereidingen hebt getroffen en kies het verhaal en scenario dat je wilt spelen.

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.

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 klikken.

- **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 bewijzentableau moet leggen.
- **Een forensisch contact scannen:** staat je toe om je contactpersoon te bellen.

Als je met je contactpersoon belt, zorgt elke andere scan ervoor dat je contactpersoon over het betreffende onderwerp praat.

Je kunt het telefoongesprek verlaten door op **TOT ZIENS** te klikken.

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.

HET ONTDEKKEN VAN LOCATIES, KARAKTERS OF BIJZONDERE VOORWERPEN

Locaties, karakters en bijzondere voorwerpen 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

- **Nieuwe locaties** worden op de daarvoor bedoelde plekken naast het bewijzentableau gelegd.



- **Nieuwe karakters** worden op één van de 3 karaktervelden op het aangegeven locatietableau gelegd. Zijn er op enig moment meer dan 3 karakters op een locatie ontdekt, leg de resterende karakters dan naast het betreffende tableau.



Westminster

Als je niet zeker weet waar een karakter zich bevindt, leg het dan op een veld voor niet-gevonden karakters op het bewijzentableau. Vergeet het niet te verplaatsen zodra je weet waar dit 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 bewijzentableau. Zie bladzijde 6 voor uitleg met betrekking tot het vinden van bewijscategoriekaarten.



- **“Bijzonder voorwerp”-kaarten** gaan, als ze worden omgedraaid, direct naar het bewijzentableau. 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 bewijzentableau.

VOORBEELD: je scant **locatie F** en leest dit scherm:

Je arriveert op plaats delict en de buurman **33** staat naast het lichaam.

Hij kijkt je aan en geeft je een papiertje met een adres in Leicester Square & Hyde Park **OD**.

Deze tekst geeft aan dat je karakter 33 moet zoeken en op één van de karaktervelden op locatie F moet leggen. Zoek locatietableau D en leg deze op één van de 7 daarvoor bedoelde plekken naast het bewijzentableau.

BEWIJZENTABLEAU

Sommige locaties (zoals een plaats delict) staan je toe om naar bewijsmateriaal te zoeken.

Klik op  **ONDERZOEK PLAATS DELICT** om de zoekmodus te starten.

Je hebt 40 seconden om het plaats delict te onderzoeken 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 bereikbaar 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” (zie blz. 7).

Scan tot slot alle gepakte bewijscategoriekaarten. De app zal aangeven welke van de kaarten aanwijzingen zijn en op het bewijzentableau 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.

Je kunt op elk moment je forensisch contact bellen voor meer informatie.

Geef het apparaat aan de speler die het betreffende contact vóór zich heeft, zodat deze kan scannen en over een onderwerp kan praten.

De arts helpt je met alles wat met autopsie en algemene medische zaken te maken heeft.

De wetenschapper analyseert door jou gevonden voorwerpen en verstrekt er aanvullende informatie over.

De hacker kan voor jou op internet zoeken en door jou gevonden technologische apparatuur hacken.

De criminoloog kan je over misdaadgeschiedenis en het criminele brein adviseren. Hij heeft toegang tot criminele dossiers en kan je het psychologische profiel van een karakter geven.



BELANGRIJK: zorg ervoor dat je fysiek ronddraait om de locatie in 360° graden te zien. Je kunt het plaats delict ook volledig bekijken door je vinger links, rechts, naar boven of naar beneden over het scherm te vegen.

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, verbruikt 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.

Tijd is niet altijd je vriend!

OPGELOST?

Als je denkt dat je de casus hebt opgelost, geef je je rapport aan de hoofdinspecteur.

Ga dan terug naar de thuislocatie en klik 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 **OPLOSSING** klikken om het hele verhaal te lezen, of je kunt het scenario nogmaals spelen.

Sommige scenario's bestaan uit meerdere episodes. Je kunt een episode afzonderlijk spelen, maar houd in gedachten dat sommige delen van het verhaal en karakters aan vorige episodes zijn gerelateerd. Je doet er goed aan om alle episodes van een scenario met dezelfde groep mensen te spelen.

BELANGRIJK: vergeet niet om de app op nieuwe scenario's te controleren! Er kunnen regelmatig nieuwe, spannende verhalen ter download beschikbaar komen!

