CHRONICLES OF CRIME

ENQUÊTES CRIMINELLES

LIVRET DE RÈGLES

A Londres, une équipe d'enquêteurs confirmés est affectée à la résolution des affaires les plus complexes. Homicides, vols et autres crimes invraisemblables ne resteront pas impunis. Preuves et mobile sont les clés qui vous permettront de mettre le coupable derrière les barreaux. Trouvez les indices disséminés sur la scène de crime afin de découvrir le chemin de la vérité.

DAVID CICUREL

MATÉRIEL

17 plateaux Lieu

4 plateaux Contact Scientifique

55 cartes Personnage

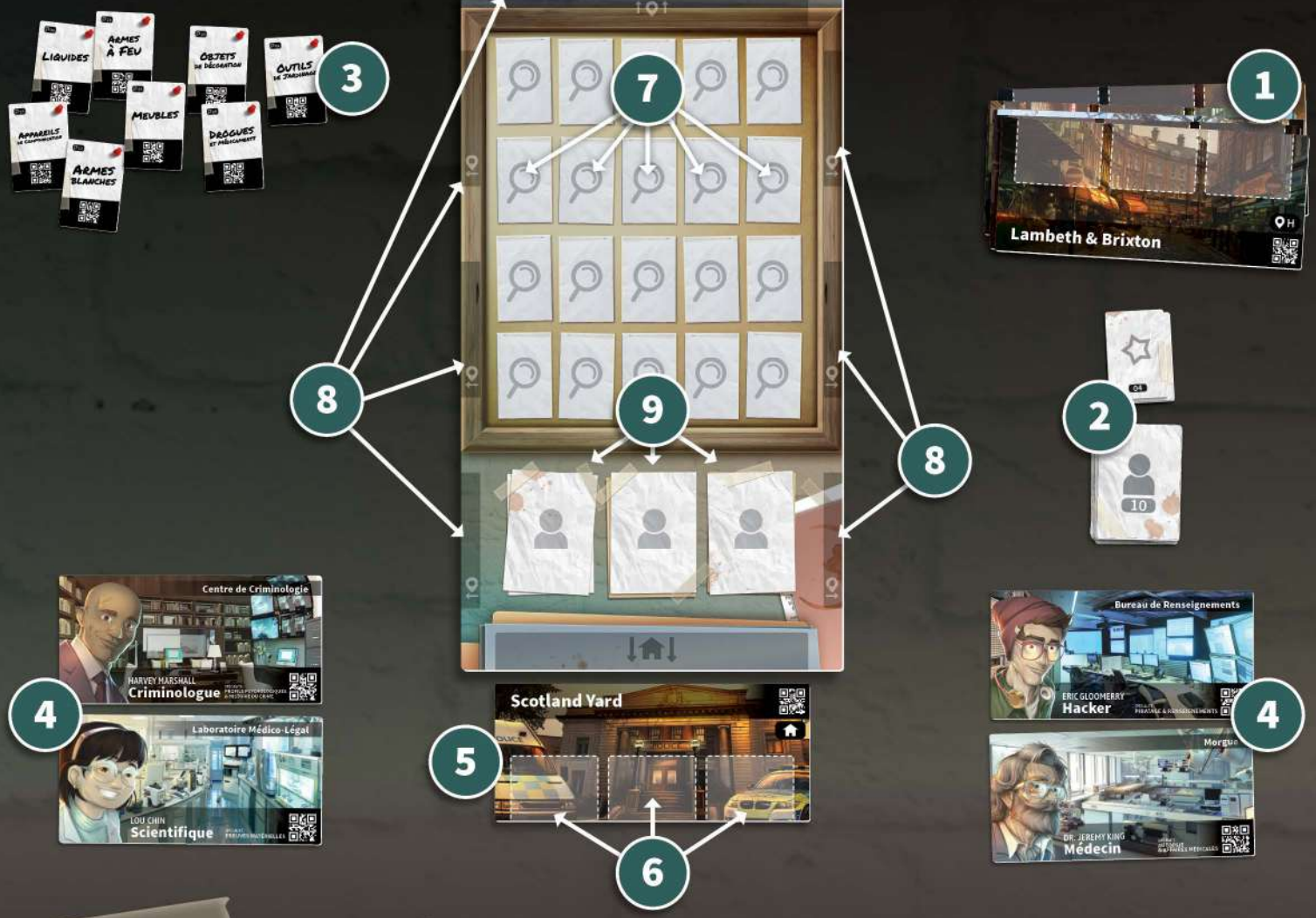
1 plateau Preuves

52 cartes Catégorie d'Indices & Objets Spéciaux

Application Gratuite

Chronicles of Crime nécessite une application gratuite que vous pouvez télécharger sur l'App Store d'Apple ou Google Play (requiert actuellement Android 4.4 ou supérieur, iOS 8.0 ou supérieur, ces configurations sont susceptibles d'évoluer dans le futur). Vous avez seulement besoin que l'application soit installée sur un smartphone ou sur une tablette pour pouvoir jouer. Il est impossible de jouer sans l'application. Une fois téléchargée, l'application ne requiert aucune connexion internet pendant la partie. La langue peut être définie dans l'application.

MISE EN PLACE



BUT DU JEU

Chaque scénario propose une enquête criminelle originale et unique. Le jeu est entièrement coopératif et tous les joueurs travaillent ensemble afin de la résoudre.

L'histoire se développe au fur et à mesure que vous collectez des preuves et interrogez des suspects. Quand vous sentez que vous êtes sur le point de résoudre l'affaire, retournez au 🏠 et répondez à une série de questions pour déterminer le score de votre équipe.

1. **Placez les plateaux Lieu à côté du plateau Preuves, au fur et à mesure que vous les découvrez.**
2. **Placez les cartes Personnage et Objets Spéciaux face cachée à côté du plateau Preuves.**
3. **Placez les cartes Preuve, face visible sur la table, accessibles de tous les joueurs. Pendant la partie, vous pourrez chercher des cartes librement et les organiser à votre convenance.**
4. **Les Contacts Scientifiques sont toujours en jeu, répartissez-les entre les joueurs.**
5. **Mettez le 🏠 Lieu de Départ en-dessous du plateau Preuves.**
6. **Chaque plateau Lieu contient 3 emplacements Personnage. Le plateau Preuves dispose de (7) 20 emplacements Preuve, (8) 7 emplacements Lieu et (9) 3 emplacements Personnage Non-Localisé.**

DÉROULEMENT DU JEU

COMMENCER LA PARTIE

Une fois la mise en place effectuée, lancez l'application et sélectionnez l'histoire et le scénario auquel vous souhaitez jouer.

NOTE : N'hésitez pas à essayer l'enquête d'introduction, une courte investigation conçue pour vous familiariser avec le jeu. Des instructions y sont données afin de mieux comprendre le fonctionnement du jeu.

Dans Chronicles of Crime, vous progressez en scannant les plateaux Lieu, ainsi que les cartes Personnage et Preuve. Quand la fenêtre de scan s'affiche, ciblez le QR Code de la carte ou du plateau avec votre appareil. Appuyez ensuite n'importe où sur l'écran pour le scanner. Vous pouvez aussi activer l'option "auto-scan" dans le ☰ menu de l'application.

Il est conseillé aux joueurs de prendre le temps de discuter des cartes pertinentes à scanner.

- **Scanner un plateau Lieu :** vous permet de vous déplacer dans ce Lieu.
- **Scanner une carte Personnage :** vous permet d'interroger ce Personnage.

  Une fois scanné, le Personnage peut répondre à des questions sur n'importe quel autre Personnage ou Preuve. Pour cela, scannez simplement les cartes correspondantes et le Personnage vous dira ce qu'il sait à leur sujet.

  Important ! Gardez à l'esprit que les Personnages ne peuvent jamais être interrogés à propos des Lieux. Si vous scannez un Lieu pendant le mode interrogatoire, cela y mettra immédiatement fin et déplacera votre équipe sur le Lieu scanné.

  Vous pouvez quitter le mode interrogatoire en appuyant sur le bouton **AU REVOIR**.
- **Scanner une carte Catégorie d'Indices :** vous permet de ramasser un indice que vous avez repéré. Des informations supplémentaires vous sont alors révélées et, si cet indice concerne votre affaire, l'application vous dira de placer la carte sur le plateau Preuves.
- **Scanner un Contact Scientifique :** vous permet de téléphoner à votre contact.

  Lorsque vous appelez votre contact, il vous suffit ensuite de scanner d'autres cartes pour qu'il vous dise ce qu'il sait à leur sujet.

  Vous pouvez mettre fin à l'appel en appuyant sur le bouton **AU REVOIR**.

ATTENTION : Dans de rares cas, il se peut que le scan ne fonctionne pas à cause de :

- la lumière dans la pièce (éviter les ombres contrastées),
- les protège-cartes (produisent des reflets),
- l'appareil photo de votre smartphone (poussière sur l'objectif, etc…).

⚠ Assurez-vous que le QR Code est bien à l'intérieur de la zone de scan et maintenez le smartphone de façon à ce que l'appareil photo puisse faire le point. Si l'appareil photo n'arrive pas à faire le point, essayez de passer votre main devant afin de réinitialiser la mise au point.

DÉCOUVRIR DES LIEUX, DES PERSONNAGES OU DES OBJETS

Les Lieux, les Personnages ou les Objets doivent rester face cachée jusqu'à ce que l'application vous dise explicitement de les récupérer.

Pendant la partie, certaines de ces cartes seront révélées. Ces cartes possèdent l'un des symboles suivants, ainsi qu'un numéro ou une lettre.

	cartes Personnage
	plateau Lieu
	cartes Objet Spécial
	cartes Catégorie d'Indices

- **Les nouveaux Lieux** doivent être placés sur l'un des 7 emplacements Lieu autour du plateau Preuves.

- **Les nouveaux Personnages** doivent être placés sur l'un des 3 emplacements Personnage du plateau Lieu spécifié. Si jamais il y a plus de 3 Personnages découverts sur un même Lieu, placez les Personnages excédentaires à côté de ce Lieu.

Si vous n'avez pas de certitude sur la localisation d'un Personnage, placez-le sur un emplacement Personnage Non-Localisé du plateau Preuves. N'oubliez pas de le déplacer dès que vous découvrez le Lieu dans lequel se trouve ce Personnage.

- **Les cartes Preuve** sont découvertes lorsque vous cherchez des indices sur une scène de crime. Seules les cartes correspondant à un indice de l'enquête en cours peuvent être placées sur le plateau Preuves. Pour plus de détails sur comment trouver des cartes Preuve, voir page **6.**

- **Les cartes Objet Spécial** sont immédiatement placées sur le plateau Preuves lorsqu'elles sont révélées. L'application vous indiquera si et quand elles entrent en jeu. Cherchez parmi les cartes face cachée du paquet Objets Spéciaux et mettez-les face visible sur le plateau Preuves.

EXEMPLE : Vous scannez le **Lieu F** et lisez sur votre écran :

> Vous arrivez sur la scène de crime et le voisin de la victime **33** se trouve à côté du corps.
>
> Il regarde dans votre direction et vous tend un bout de papier sur lequel est inscrit une adresse à Kensington & Chelsea **D**.

En vous basant sur ce texte, vous devez chercher le Personnage 33 et le mettre sur l'un des emplacements Personnage du Lieu F.

Cherchez ensuite le Lieu D et placez-le sur l'un des 7 emplacements Lieu autour du plateau Preuves.

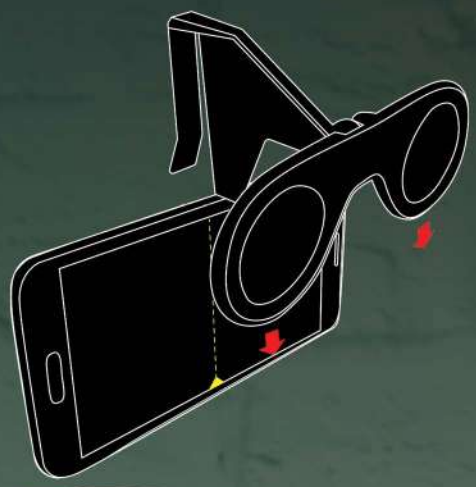
PLATEAU PREUVES

Il vous est possible sur certains Lieux (notamment les scènes de crime) de chercher des preuves.

Pour cela, appuyez sur le bouton FOUILLER LA SCÈNE pour lancer le mode recherche.

Vous pouvez chercher des preuves soit :

- **En vue panoramique** — Choisissez cette vue pour examiner la scène de crime sans matériel supplémentaire.
- **En 3D** — Pour cela, fixez les lunettes (vendues séparément) sur votre téléphone en les plaçant sur la ligne jaune au centre de l'écran.



Vous avez 40 secondes pour observer la scène et la décrire aux autres joueurs.

Pendant ce temps, les autres joueurs doivent chercher les cartes Preuve correspondant à ce que vous décrivez. Assurez-vous que les cartes soient face visible et accessibles de tous les joueurs n'utilisant pas l'application.

Quand le temps est écoulé, vous pouvez choisir d'arrêter votre fouille ou d'envoyer un autre joueur à la recherche d'indices. Mais attention, cette nouvelle recherche vous fera perdre du temps de jeu.

Enfin, scannez toutes les cartes Preuve récupérées. L'application vous indiquera celles qui sont des indices et qui doivent être placées sur le plateau Preuves et celles qui sont inutiles pour le moment et qui peuvent être remises dans le paquet. Elles pourraient s'avérer utiles plus tard dans la partie.

Vous pouvez appeler vos Contacts Scientifiques à tout moment afin d'obtenir des informations supplémentaires.

Donnez l'appareil au joueur en charge du contact pour qu'il le scanne et puisse lui parler.

Le Médecin vous aidera pour tout ce qui concerne les autopsies ou la médecine en général.

La Scientifique analysera les objets que vous avez trouvés et vous donnera des informations supplémentaires les concernant.

Le Hacker cherchera pour vous des informations sur Internet et piratera les appareils technologiques que vous avez trouvés.

Le Criminologue pourra vous renseigner sur les modes opératoires et la psychologie criminelle. Il a accès aux bases de données des affaires criminelles et sera en mesure de dresser le profil psychologique d'un Personnage.

IMPORTANT : Si vous jouez sans Lunettes VR, assurez-vous de pouvoir tourner entièrement sur vous-même afin de pouvoir observer la scène à 360°. Sinon, vous pouvez observer la scène en la faisant défiler sur l'écran vers le haut, le bas, la gauche ou la droite.

TEMPORALITÉ ET ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX

Dans le monde de Chronicles of Crime, le temps est une notion très importante.

Le jour et l'heure actuels sont indiqués en haut à droite de l'écran.

Chaque fois que vous scannez un objet, interrogez un personnage ou observez une scène de crime, 5 minutes s'écoulent dans le jeu.

Chaque fois que vous passez d'un lieu à un autre, 20 minutes s'écoulent dans le jeu.

Le temps qui s'écoule a une influence sur votre score final. Plus vous résolvez rapidement une affaire, meilleur sera votre score.

Dans certains scénarios, le temps qui passe peut altérer certaines situations : certains personnages peuvent changer de lieu ou n'être disponibles qu'à certaines heures.

Le temps n'est pas toujours votre allié !

FIN DE PARTIE

Lorsque vous pensez avoir résolu l'affaire, vous pouvez faire votre rapport au Chef de la Police.

Retournez sur le Lieu de Départ et appuyez sur le bouton RÉSOUDRE L'ENQUÊTE.

Votre équipe devra alors répondre à une série de questions. Pour cela, scannez les cartes correspondant à vos déductions. Votre score dépendra de vos réponses. Après avoir obtenu votre score, vous pouvez appuyer sur le bouton SOLUTION pour lire toute l'histoire, ou rejouer le scénario.

Certains scénarios sont divisés en plusieurs épisodes. Vous pouvez jouer chacun de ces épisodes indépendamment des autres, mais essayez de garder à l'esprit que certaines parties de l'histoire et certains personnages sont reliés aux épisodes précédents. Il est donc souvent préférable de jouer tous les épisodes d'un scénario avec le même groupe de joueurs.

IMPORTANT : Pensez à vérifier sur l'application la disponibilité de nouveaux scénarios en DLC ! De nouvelles histoires passionnantes vous seront proposées régulièrement en téléchargement !

CRÉDITS

Auteur : David Cicurel

Écriture : Fenriss, Cornélia Rubie, Grzegorz A. Nowak, Pierre Compain, Guillaume Montiage, Mark Ren•Hagen

Illustrations : Matijos Gebreselassie

Direction Artistique : Mateusz Komada

Graphisme : Katarzyna Kosobucka

Producteur : Vincent Vergonjeanne

Production : Przemysław Dołęgowski

Programmation : Marcin Musiał

Relecture : Armelle Rapin, Théo Garnier

Développement : Filip Miłuński

Testeurs : Nicolas Seux, Alban de Rostolan, Jean-Christophe Bonnet, AntoineG, Rafaèle Dhuitte, Joël Reboulet, Jérôme Morand, Eric Turon-Lagot, et bien plus ...

Un merci tout particulier à :

Christophe Kohler

Aurélie Cicurel

RETROUVEZ SUR
LUCKYDUCKGAMES.COM
LES ACCESSOIRES ET DE PASSIONNANTES EXTENSIONS
POUR LE JEU !