



# BŰNÜGYI KRÓNIKÁK

EGY ÉVEZRED REJTÉLYEI

# 1900

## JÁTÉKSZABÁLY

### BEVEZETŐ

1900, a boldog békeidők közepén járó virágzó Párizsban járunk. A neved Victor Lavel, egy fiatal, ambiciózus újságíró vagy, aki a „Les Nouvelles de Paris” szerkesztőségének dolgozik. Rengeteg bemutatásra váró esemény vesz körül, a világkiállítástól kezdve egészen a nyári olimpiáig, de a Lavel névnek köszönhetően különösen érdekelt vagy a gyilkosságok, emberrablások és betörések ügyeinek feltárásában is, hiszen a családod már a középkor óta híres az ilyen jellegű esetek megoldásáról. Rendőrbiztos nagybátyádnak köszönhetően mindig az elsők között értesülsz az eseményekről, furfangos észjárásodnak köszönhetően pedig sok esetben te vagy az első, aki megtalálja az elkövetőt.



# A JÁTÉK TARTALMA



30 szereplőkártya

különleges tárgykártya 15



38 bizonyítékkategóriakártya

szabályfüzet 1



1 bizonyítéktábla



7 kétoldalas helyszíntábla



20 rejtvénykártya



1 szerkesztőség helyszíntábla



GET IT ON  
Google Play



Download on the  
App Store

A Bűnügyi Krónikák játékhoz szükség lesz egy ingyenes alkalmazásra, amely letölthető az Apple AppStore-ból vagy a Google Play áruházból (ehhez jelenleg Android 5, iOS 10.0 vagy újabb verziók szükségesek, ez később változhat). Az alkalmazást elég egyetlen telefonra vagy tabletre telepíteni. Az alkalmazás nélkül a játékot nem lehet játszani. A letöltés után az alkalmazás használatához nem szükséges internetkapcsolat. A játék nyelve az alkalmazáson belül állítható.



# A JÁTÉK CÉLJA

Minden fejezet egy önálló nyomozás. A játék teljesen kooperatív, a rejtély megoldásához minden játékosnak össze kell dolgoznia. A bizonyítékok összegyűjtésével és a gyanúsítottak kihallgatásával a történet egyre jobban kibontakozik. Amikor úgy érzitek, készen álltok arra, hogy lezárjátok az ügyet, menjetek a fejezetben meghatározott helyre , és koppintsatok az  **ÜGY MEGOLDÁSA** gombra, majd válaszoljatok egy sor kérdésre. A válaszaitok meghatározzák, hogy a csapatotok mennyi pontot ért el az ügy feltárása során.

## ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Tegyétek a bizonyítéktáblát a játéktér közepére, amelyen 4 szereplőnek és 20 bizonyítéknak van hely (15 piros és 5 kék).
- 2 Tegyétek a szerkesztőség helyszíntáblát  a játéktérre, erre tegyétek a 01-es szereplőkártyát (Charlotte).
- 3 Minden más helyszíntáblát tartsatok elérhető távolságban. Ahogy felfedezitek az egyes helyszíneket, tegyétek őket a bizonyítéktábla mellé.
- 4 A szereplőkártyákat és a különleges tárgy-kártyákat tegyétek képpel lefelé a bizonyítéktábla mellé.
- 5 A bizonyítékkategória-kártyákat tegyétek képpel felfelé az asztalra úgy, hogy mindannyian elérjétek azokat. A játék során ezeket bármikor szabadon átnézhetitek, hogy megtaláljátok azt, amelyikre éppen szükségetek van.
- 6 A rejtvénykártyák pakliját tartsátok képpel lefele fordítva.

Minden helyszíntáblán  4 karakterhely található, a bizonyítéktáblán  pedig 4, még nem meghatározott helyszínhez kötött szereplő helye, valamint 20 bizonyítékhely  (15 piros és 5 kék).





# A JÁTÉK MENETE

Amint előkészítettétek a játékot, indítsátok el az alkalmazást, válasszátok ki az 1900-at a menüben, és a fejezetet, amelyet le akartok játszani.



## MEGJEGYZÉS:

Próbáljátok ki a rövid bevezető történetet, hogy megismerkedjétek a játékkal! Ebben a rövid fejezetben bemutatjuk a játékmenetet és annak minden szabályát.

A játék során a helyszíntáblák, a szereplőkártyák és a bizonyítékkategória-kártyák kódjának beolvasásával haladhattok előre. Amikor a készüléken a beolvasóképernyő látható, irányítsátok azt egy tetszőleges kártyán vagy táblán található QR-kódra! Ezután koppintsátok bárhova, hogy megtörténjen a beolvasás. Az alkalmazás  menüjében bekapcsolhatjátok az automatikus beolvasás funkciót.

A csapatnak érdemes megbeszélnie, hogy mely kártyákat szeretnék beolvasni.

● **Helyszíntábla beolvasása:** a segítségével az adott helyszínre mozgathatjátok Victort.

● **Szereplőkártya beolvasása:** a segítségével kihallgathatjátok az adott személyt. Amint egy szereplőt beolvastatok, az válaszolni tud egy másik szereplővel vagy bizonyítékkal kapcsolatos kérdésekre. Ehhez nem kell mást tennetek, mint beolvasnotok azt a kártyát, amiről kérdezni akartok, a megszólított szereplő pedig erről fog beszélni.

**FONTOS:** ne feledjétek, hogy a szereplőket nem tudjátok a helyszínekről kérdezni. Ha egy kihallgatás során egy helyszín kódját beolvassátok, a kihallgatás véget ér, a csapat pedig átmozog a beolvasott helyszínre.

A kihallgatás módból a  gomb megnyomásával léphettek ki.

● **Bizonyítékkategória-kártya beolvasása:** a segítségével felvehetek egy bizonyítékot, amit észrevettetek. Ezzel további részletek lesznek elérhetők, és ha a nyomozás szempontjából fontos, az alkalmazás kérni fogja, hogy tegyétek a kártyát a bizonyítéktáblára.

**FIGYELEM:** egyes ritka esetekben a beolvasás nem működik. Ennek okai lehetnek:

- A világítás a helyiségben (kerüljétek az árnyékos helyiségeket).
- A kártyavédőzött kártyák (mivel becsilloghatnak).
- A telefon kamerája (piszkos a lencse stb.)

⚠ Gondoskodjatok róla, hogy a QR-kód a kijelölt négyzeten belül legyen, és tartsátok addig a telefont, amíg meg nem találja a fókusz! Ha a kamera nem tud fókuszálni, húzzátok el előtte a kezetekeket, hogy újrafókuszáljon!

## HELYSZÍNEK, SZEREPLŐK, KÜLÖNLEGES TÁRGYAK ÉS REJTVÉNYKÁRTYÁK FELFEDEZÉSE

A helyszínek, szereplők, különleges tárgyak és rejtvenykártyák addig maradjanak képpel lefelé fordítva, amíg az alkalmazás konkrétan meg nem nevezi őket.

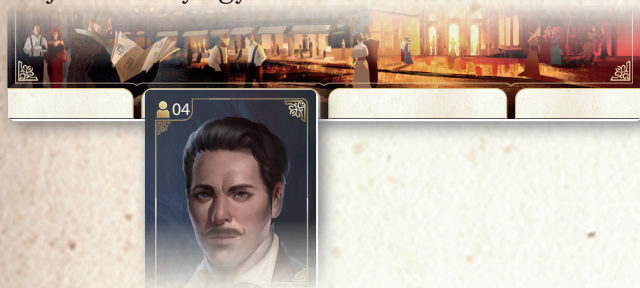
A játék során ezek közül néhány kártyát fel kell majd fednetek. Ezekben a kártyákban az alábbi szimbólumok, valamint egy szám vagy egy betű található.

|                                                                                     |                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
|  | SZEREPLŐKÁRTYA             |
|  | HELYSZÍNKÁRTYA             |
|  | KÜLÖNLEGES TÁRGYKÁRTYA     |
|  | BIZONYÍTÉKKATEGÓRIA-KÁRTYA |
|  | REJTVÉNYKÁRTYA             |

● Az új helyszíneket tegyétek a játéktérre.



- Az új szereplőket tegyék a helyszíntáblán nekik kijelölt 4 hely egyikére.



Ha nem vagytok biztosak benne, hogy egy szereplő pontosan hol található, tegyék a kártyáját a bizonyítéktáblán található, még meg nem talált szereplőknek fenntartott mezők egyikére. Ha megtaláljátok a szereplőt, ne felejtsetek el a kártyáját áttenni a megfelelő helyszínre!



- A bizonyítékkategória-kártyákat a helyszínek átkutatása során fogjátok megtalálni. Csak az aktuális nyomozással kapcsolatban álló bizonyítékkategória-kártyák kerülnek fel a bizonyítéktáblára. A bizonyítékkategória-kártyák megtalálásáról a „Nyomok felkutatása” alcím alatt olvashattok bővebben.



A bizonyítéktáblán két terület található különleges tárgykártyáknak és bizonyítékkategória-kártyáknak. A piros mezőkön tároljátok minden olyan tárgyat, amit Victor személyesen birtokol, pl. olyan bizonyítékokat, amelyeket a helyszínen talátlatok vagy egy személy adott oda neki. Bizonyos esetekben megtörténik, hogy egy illető csak szóban beszél egy tárgyról. Ilyen esetben az applikáció arra fog utasítani, hogy a megjelölt különleges tárgy vagy bizonyítékkategória-kártyát tegyék a kék mező egyikére, mivel bár tudtok a tárgyról, de még nincs Victor birtokában. A későbbiekben, ha sikerül megtalálni a szóban forgó tárgyat, az applikáció jelezni fogja, hogy a tárgyat tegyék át a kék mezőről a piros mezőre a bizonyítéktáblán.

- A különleges tárgykártyákat tegyék a bizonyítéktáblára, amint felfeditek őket! Az alkalmazás értesít majd arról, ha (és amikor) ezek a kártyák játékba kerülnek. Nézzétek át a képpel lefelé fordított paklit, és tegyék a kikeresett tárgykártyákat a bizonyítéktáblára!

- A rejtvenyókártyák akkor kerülnek játékba, ha az alkalmazás erre ad utasítást. Ilyenkor keressétek ki a képpel lefelé fordított pakliból a megjelölt számú kártyát, és fedjétek fel. A kártyákon szövegek, szimbólumok vagy ábrák lehetnek, amelyek nélkülözhetetlenek a történetbe ágyazott különböző rejtvenyek megoldásához. A kártyákon általában QR-kód is található, szóval ezekről is bármelyik szereplőt megkérdezhetitek, mintha csak egy bármilyen másik bizonyíték lenne.

## PÉLDA:

beolvassátok az E helyszínt, és ezt látjátok a képernyőn:



E szöveg alapján ki kell keresnetek

- a 18-as szereplőt, és fel kell tennetek a kártyáját az E helyszín egyik szereplőmezőjére;
- továbbá ki kell keresnetek a 14-es szereplőt is, akit a bizonyítéktábla még meg nem talált szereplőknek fenntartott mezők egyikére tesztek, mivel nem tudjátok, jelenleg hol tartózkodik;
- keressétek elő a bizonyítékkategória-kártyák közül a 12-est, a „közelharci fegyvereket”, és tegyék a kék mezők egyikére a bizonyítéktáblán.



# NYOMOK FELKUTATÁSA



Egyes helyszíneket (ahogy a bűntettek helyszínét) átkutathattok bizonyítékok után. A  gomb megnyomásával beléphettek a keresés módba. Bizonyítékok után kutathattok:

- Panorámanézetben – akkor válasszátok ezt, ha egyéb extra eszközök használata nélkül szeretnétek átvizsgálni a helyszínt.
- 3D-ben – ehhez erősítsétek a (külön megvásárolható) szemüveget a telefonra, a képernyő közepénél látható sárga csíkhöz.



A helyszín átvizsgálására 40 másodperc áll az egyik játékos rendelkezésére, aki ezalatt elmondja a többi játékosnak, mit lát. Forogj 360 fokban a készülékkel együtt, hogy teljesen feltárd a helyszínt. Körbenézhetsz a helyszínen úgy is, ha a kívánt irányba végighúzod az ujjad a készülék kijelzőjén.

A többi játékosnak ki kell keresnie a bizonyíték-kategória-kártyák paklijából a leírásodnak megfelelő kártyákat. Fontos, hogy a kártyák képpel felfelé legyenek, és minden olyan játékos hozzájuk férjen, aki nem az alkalmazást használja éppen.

Amikor az idő letelik, dönthettek úgy, hogy egy másik játékos is átvizsgálja a helyszínt, további nyomok után kutatva. Ne feledjétek, hogy az újabb kereséssel előrébb halad a játékon belüli idő.

Végül olvassátok be az összes kiválasztott bizonyítékkategória-kártyát. Az alkalmazás megmondja, ezek közül melyek kerüljenek a bizonyítéktáblára, és melyek nem fontosak most; ezeket tegyétek vissza a pakliba! Később még szükség lehet rájuk.



# REJTVÉNYEK



A nyomozás során alkalmanként szabadulósobához hasonló rejtvényeket kell megoldanotok. Ezek megoldásához meg kell találnotok a történet során elrejtett információkat, amiket megtalálhattok a rejtvénykártyákon, a különleges tárgykártyákon, a szereplőkkel folytatott párbeszédok során, de találhattok ilyen információkat a  módban is. A nyomozások többségében egy adott ponton az alkalmazás fel fog szólítani titeket arra, hogy adjátok meg a megoldást. Például a széfet jelképező „kulcsok és zárok” bizonyítékkategória-kártya beolvasása után az applikáció a széfet nyitó 3 jegyű számkombinációt is kérheti, de egy szereplő is feltehet nektek kérdéseket, amire a megfelelő kártya beolvasásával, vagy a képernyőn feltüntetett válaszok egyikével felelhetek. Bizonyos rejtvények megoldása fontos információkat is elárulhat nektek a nyomozással kapcsolatban, mint például az elkövető nevét. Az így megszerzett információk hasznosak lehetnek, amikor úgy döntötök megnyomjátok az  gombot.

Ha elakadtatok vagy nehezetekre esne megoldani az egyik rejtvényt, akkor nyugodtan segítséget kérhettek Victor kolléganőjétől, Charlotte-tól, aki az újság „Rejtvények és Feladványok” rovatáért felelős. Általában megtalálhatjátok őt a szerkesztőségben , ahol kérdezhetek tőle rejtvényhez tartozó rejtvénykártyák és tárgyak kapcsolatáról (mint például a korábban említett széf esete). Először arra fog válaszolni nektek, hogy birtokotokban van-e minden, ami a rejtvény megoldásához szükséges, vagy keresgélnetek kell még. Ha minden fellelhető elem a birtokotokban van, de még így sem juttok előrébb, akkor felajánlja segítségét. Ha elfogadjátok (az applikációban megjelenő  gombot megnyomva), adni fog egy tippet a megoldáshoz. Ha még ez sem lenne elegendő, akkor újra megkérdezhetitek a szóban forgó kártyáról, ekkor a rejtvény teljes megoldását feltárja előttetek. Tartsátok észben, hogy minden tippje után az applikáció 10 pontot von le a végső pontszámotokból, és szintén 10-et, ha a teljes megoldásra is kíváncsiak vagytok. Nem jár pontlevonással, ha csak arról érdeklődtök, hogy a birtokotokban van-e minden, amire szükség van a rejtvény megoldásához.



# AZ IDŐ MÚLÁSA ÉS A KÜLÖNLEGES ESEMÉNYEK

A Bűnügyi Krónikák világában az idő nagyon fontos tényező. Az aktuális időt mindig a képernyő jobb felső sarkában láthatjátok.

Minden egyes alkalommal, amikor beolvastok egy tárgyat, kihallgattok egy szereplőt vagy átvizsgáltok egy helyszínt, 5 perc telik el a játékban.

Minden egyes alkalommal, amikor új helyszínre utaztok, 20 perc telik el a játékban.

A játékban eltelt idő hatással van a végső pontszámokra. Minél gyorsabban oldjátok meg az ügyet, annál több pontot szereztek.

Egyes fejezetekben az eltelt idő befolyással van a játékon belüli lehetőségekre is, például bizonyos szereplők mozoghatnak vagy csak bizonyos időpontokban elérhetők.

## ELŐZMÉNYEK

Ha úgy érzitek, elfelejtettetek valamit, túl gyorsan átléptetek egy párbeszédet, vagy csak meg szeretnétek nézni, mit fedeztetek fel eddig, használjátok a „Történet” menüt.

Koppintsatok a  ikonra a bal alsó sarokban, majd a  ikonnal tovább haladva böngésszetek minden eddig végrehajtott interakció és kártyabeolvasás között.

# A JÁTÉK VÉGE

Amikor úgy érzitek, megoldottátok az ügyet, jelentést tehettek. Menjetek a fejezet által meghatározott helyszínre , és nyomjátok meg az  **ÜGY MEGOLDÁSA** gombot!

A csapatnak ezután egy sor kérdésre kell válaszolnia. A kérdésekre adott válaszaitokat és az érveléseket a kártyák beolvasásával tudjátok alátámasztani. A végső pontszámotok a válaszaitoktól függ. A pontszám ellenőrzése után megnyomhatjátok a  **MEGOLDÁS** gombot, hogy elolvassátok a fejezet történetét és választ kapjatok a kérdésekre vagy újra játszhatjátok a nyomozást.





# ALKOTÓK

**Tervezők:** David Cicurel, Wojciech Grajkowski

**Írók:** Tomasz Konatkowski, Wojciech Grajkowski

**Illusztrációk:** Karolina Jędrzejak, Aleksandra Wojtas,  
Matijos Gebreselassie, Mateusz Komada,  
Katarzyna Kosobucka

**Művészeti vezető:** Mateusz Komada

**Grafikai tervező:** Katarzyna Kosobucka

**Vezető fejlesztő:** Wojciech Grajkowski

**Fejlesztők:** Grzegorz A. Nowak, Michał Gołębiowski

**Kreatív vezető:** Filip Miłunski

**Gyártásvezető:** Vincent Vergonjeanne

**Gyártás-előkészítő:** Przemek Dołęgowski

**Programozó:** Marcin Musiał

**Játéktesztelés-vezető:** Tomasz Napierała

**Játéktesztelés:** Wojciech Giżyński

**Korrektor:** Russ Williams, Morgan Finley

**Látogassatok el  
a [www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu) oldalra  
más izgalmas játékokért  
az Egy Évezred rejtélyei  
sorozatból!**

