

# CHRONICLES OF CRIME

## SPIELANLEITUNG

Als ein Team forensischer Experten durchkämmt ihr London, um ungelöste Kriminalfälle aufzuklären. Egal ob Mord, Raubüberfall oder unvorstellbare Gräueltaten, kein Fall ist euch zu schwer. Sucht nach handfesten Beweisen und nachweisbaren Motiven, um die Verdächtigen zu überführen. Findet die versteckten Hinweise am Tatort und folgt den Spuren zur Lösung des Falls.

DAVID CICUREL





# INHALT

17 Ortstafeln

4 Forensische Kontakte

55 Charakter-Karten

52 Hinweis- & Sondergegenstandskarten

1 Hinweis-Spielplan



Kostenlose App



GET IT ON  
Google Play

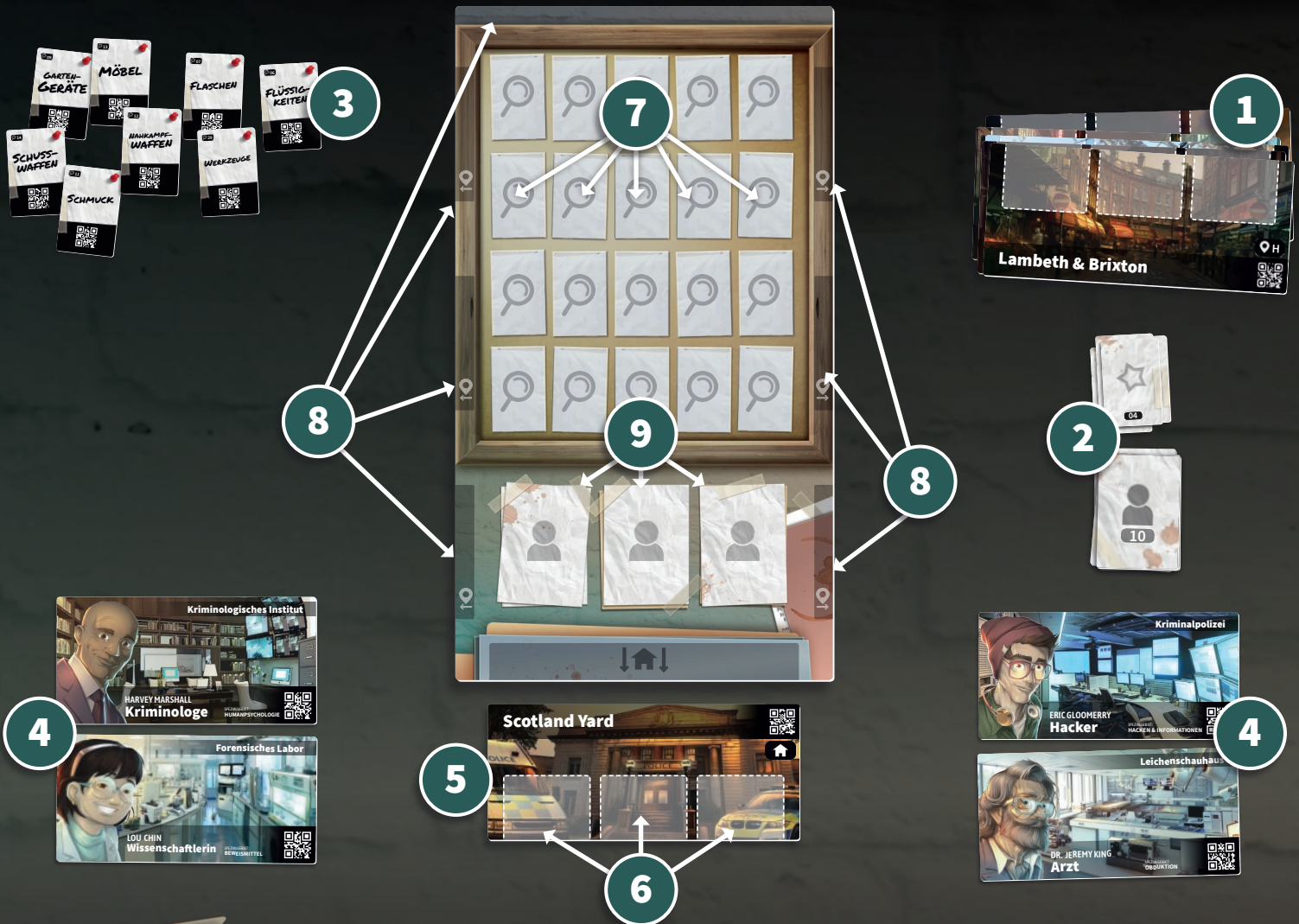


Download on the  
App Store


Um Chronicles of Crime zu spielen benötigt ihr die kostenlose App. Ihr könnt sie im Apple App Store oder bei Google Play herunterladen (Derzeit wird Android 4.4/ iOS 8.0 oder neuer benötigt - Änderungen möglich). Es genügt, wenn die App auf 1 Smartphone/Tablet installiert ist. Ohne die App könnt ihr Chronicles of Crime nicht spielen (außer für den Download braucht die App keine Internetverbindung). In der App sind verschiedene Sprachen auswählbar.




# SPIELVORBEREITUNG



## ZIEL DES SPIELS

Jedes Szenario ist ein eigener, in sich geschlossener Fall. Chronicles of Crime ist ein kooperatives Spiel, bei dem alle Spieler zusammenarbeiten, um den Fall aufzuklären. Mit jedem neuen Hinweis und jedem befragten Tatverdächtigen kommt ihr der Lösung einen Schritt näher. Sobald ihr genügend Hinweise gesammelt habt, um den Fall aufzuklären, kehrt ihr zurück zum , wo ihr einige Fragen beantworten müsst. Wie viele Siegpunkte euer Team erhält, hängt ganz von euren Antworten ab.

- 1 Legt die Orte neben den Hinweis-Spielplan.
- 2 Legt die Charaktere und Sondergegenstände verdeckt neben den Spielplan.
- 3 Legt alle Hinweise offen in eurer Reichweite aus. Im Laufe des Spieles dürft ihr sie durchsuchen und sortieren wie ihr wollt.
- 4 Es sind immer alle forensischen Kontakte im Spiel. Teilt sie unter den Mitspielern auf.
- 5 Legt den Startort mit dem  unterhalb des Spielplans.

### TEIL DES SPIELFELDS SIND SIND:

- Entdeckte Ortstafeln mit Platz für je 3 Charaktere (6),
- 20 Felder für Beweise (7),
- 7 Felder für Orte (neben dem Spielplan) (8),
- 3 Felder für nicht gefundene Charaktere (9).



# SO WIRD GESPIELT

## SPIELBEGINN

Nachdem ihr das Spiel aufgebaut habt, startet die App und wählt das Szenario, das ihr spielen wollt.

**HINWEIS:** Spielt zuerst das kurze Tutorial, um euch mit dem Spielablauf vertraut zu machen. Darin werden alle Schritte des Spiels im Einzelnen erklärt.

Scannt Orte, Charaktere und Beweise, um in **Chronicles of Crime** voranzukommen. Richtet den Scanner auf den QR-Code einer Karte oder eines Ortes. Berührt dann den Bildschirm, um ihn einzuscannen. Über das Menü (☰) könnt ihr auch den „Automatisch Scannen“-Modus einschalten.



**Beratet als Gruppe gemeinsam, welche Karte ihr scannen wollt.**

- **Ort einscannen:** Ihr reist zum Ort des Geschehens.
- **Charakter einscannen:** Ihr befragt die Person.

Scannt einen Charakter, damit er euch Fragen zu anderen **Charakteren** und zu **Beweisen** beantwortet. Einfach die jeweiligen Karten einscannen und der Charakter erzählt euch, was er darüber weiß.

**Achtung:** Charaktere können nicht über Orte befragt werden. Wenn ihr einen Ort einscannet, bewegt ihr euch dorthin!

Tippt auf **BIS BALD**, um den Befragen-Modus zu beenden.

- **Hinweis einscannen:** Ihr nehmt ein Beweismittel auf, das ihr gefunden habt. So erfahrt ihr mehr über den jeweiligen Gegenstand. Wenn er für den Fall relevant ist, wird euch angezeigt, dass ihr ihn auf den Spielplan legen sollt.
- **Forensischen Kontakt einscannen:** Ihr ruft einen Kontakt an.

Scannt andere Karten ein, um mit eurem Kontakt über die jeweiligen **Gegenstände** und **Personen** zu sprechen.

Geht auf **BIS BALD**, um den Anruf zu beenden.

**ACHTUNG:** Es kann vorkommen, dass ein Scan nicht gleich funktioniert. Mögliche Gründe dafür sind:

- die Lichtverhältnisse im Raum (schaut, dass kein Schatten auf den Code fällt)
- Kartenhüllen (können spiegeln)
- eure Handykamera (verschmutztes Objektiv, usw.)
- Kamera zu nah am Code




⚠ Stellt sicher, dass der QR-Code komplett im Scanfenster angezeigt wird und haltet das Handy still, um die Kamera zu fokussieren.



# ORTE, CHARAKTERE UND SONDERGEGENSTÄNDE FINDEN

Lasst die Orte, Charaktere und Sondergegenstände verdeckt liegen, bis sie ausdrücklich von der App verlangt werden.

Im Spiel werden einige dieser Karten aufgedeckt. Sie sind mit den folgenden Symbolen und einer Zahl oder einem Buchstaben gekennzeichnet.

	Charakter
	Ort
	Sondergegenstand
	Hinweis

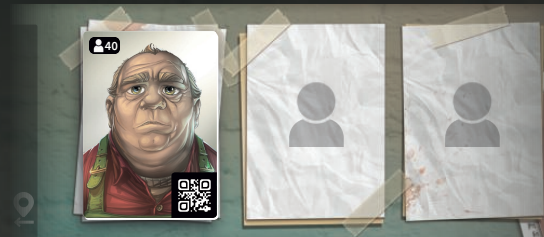
- **Neue Orte** werden auf einem der 7 Felder für Orte neben dem Spielplan abgelegt.



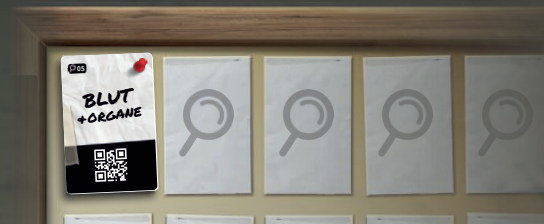
- **Neue Charaktere** werden auf eines der 3 Felder für Charaktere auf den jeweiligen Ort gelegt. Sollten einmal mehr als 3 Charaktere an einem Ort sein, legt ihre Karten direkt neben den Ort.



Wenn ihr euch nicht sicher seid, an welchen Ort ein bestimmter Charakter gehört, legt ihn auf eins der Felder für nicht gefundene Charaktere auf dem Spielplan, bis ihr ihn einem bestimmten Ort zuordnen könnt.



- **Hinweise** findet ihr während ihr einen Tatort absucht. Nur Karten, die sich als relevant herausstellen, werden auf dem Hinweis-Spielplan abgelegt. Mit ihrer Hilfe könnt ihr den Fall aufklären. Auf Seite 6 wird beschrieben, wie ihr Hinweise findet.



- **Sondergegenstände** werden nach dem Aufdecken sofort auf den Hinweis-Spielplan gelegt. Die App sagt euch, ob und wann sie ins Spiel kommen. Durchsucht den Stapel nach der jeweiligen Karte und legt sie auf ein Feld auf dem Spielplan.

**BEISPIEL:** Ihr scannt Ort F. Auf dem Bildschirm erscheint folgender Text:

Ihr kommt am Tatort an. Ein Nachbar **33** steht neben der Leiche. Er schaut euch an und reicht euch ein Stück Papier mit einer Adresse in Leicester Square & Hyde Park **D**.

Sucht die im Text genannte Charakterkarte 33 aus dem Stapel und legt sie auf eines der Charakterfelder an Ort F. Sucht dann Ortstafel D aus dem Stapel und legt sie auf eines der 7 Ort-Felder neben dem Spielplan.



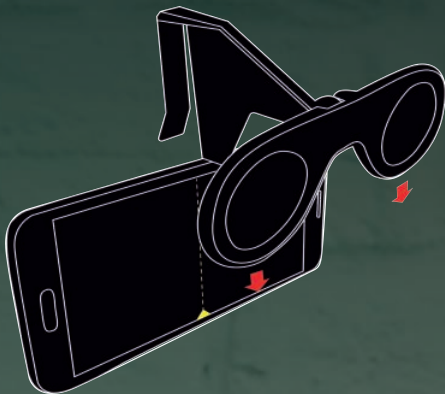
# NACH HINWEISEN SUCHEN

Manche Orte (z.B. Tatorte) können nach Hinweisen durchsucht werden.

Tippt auf  **NACH HINWEISEN SUCHEN** um den Such-Modus zu starten.

Ihr habt zwei Möglichkeiten, um nach Hinweisen zu suchen:

- **In Panorama-Ansicht:** Wählt diesen Modus, um den Tatort ohne weitere Hilfsmittel zu durchsuchen.
- **In 3D:** Befestigt dazu die VR-Brille am Handy. Sie sollte über der gelben Linie in der Mitte des Bildschirms sitzen.



Ihr habt **40 Sekunden** Zeit, um euch den Tatort anzusehen und euren Mitspielern die Szene zu beschreiben.

In der **Zwischenzeit** suchen die anderen Spieler die passenden Hinweise aus dem Stapel. Legt diese aufgedeckt auf den Tisch, sodass alle Spieler sie gut sehen können.

Wenn die **Zeit abgelaufen** ist, könnt ihr entweder einen anderen Spieler weiter nach Hinweisen suchen lassen oder die Suche beenden. **Achtung:** Jede weitere Suche kostet euch zusätzliche Zeit!

Wenn ihr die **Suche beendet** habt, **scannt** alle ausgelegten Hinweise. Die App wird euch sagen, ob darunter **relevante** Hinweise sind, die ihr auf die **Hinweis-Felder** des Spielplans legen sollt. Falls nicht: legt sie zurück zu den anderen - sie könnten später nochmal wichtig werden.

Ihr könnt jederzeit eure **Forensischen Kontakte** anrufen, um zusätzliche Informationen zu erhalten. Gebt dazu dem Spieler das Smartphone, der den Kontakt vor sich liegen hat.

Der **Arzt** kann euch mit Autopsien und generellem medizinischen Wissen behilflich sein.

Die **Wissenschaftlerin** kann Gegenstände, die ihr findet, analysieren.

Der **Hacker** kann Datenbanken durchsuchen und euch Zugriff auf High-Tech-Geräte, die ihr findet, verschaffen.

Der **Kriminologe** kennt sich mit der Geschichte des Verbrechens aus und damit, wie ein Krimineller denkt. Er hat Zugriff auf Strafregister und kann euch ein Profil des Täters erstellen.

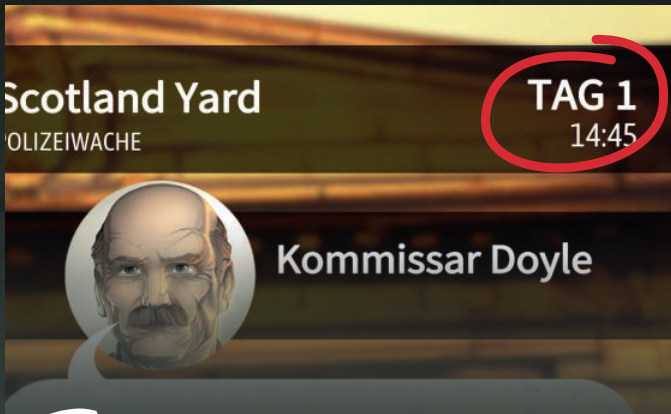
**HINWEIS:** Wenn ihr euch den Tatort ohne VR-Brille anschaut, müsst ihr das Handy drehen, um einen 360°-Rundumblick zu haben. Alternativ, könnt ihr euch den Tatort ansehen, indem ihr mit dem Finger nach rechts oder links über den Bildschirm streicht.



# ZEIT UND BESONDERE EREIGNISSE

In der Welt von Chronicles of Crime ist Zeit ganz besonders wichtig.

Die aktuelle Spielzeit wird euch oben rechts auf dem Bildschirm angezeigt.



Für jeden Gegenstand den ihr einscannt, jeden Verdächtigen, den ihr befragt und jeden Tatort, den ihr durchsucht, werden euch jeweils 5 Minuten Spielzeit berechnet.

Jeder Ortswechsel kostet euch 20 Minuten Spielzeit.


Die benötigte Spielzeit wirkt sich auf eure Bewertung am Ende des Spiels aus.

Je schneller ihr den Fall auflöst, desto besser eure Bewertung und desto zufriedener der Kommissar.

In manchen Szenarien kann sich die Situation verändern, je nachdem wie viel Spielzeit vergangen ist.

Die Zeit ist nicht immer euer Freund!

## SPIELELENDE

Wenn ihr glaubt, dass ihr den Fall durchschaut habt, könnt ihr eurem Vorgesetzten Bericht erstatten. Geht zurück an euren Startort und tippt auf  FALL AUFKLÄREN.

Euch werden dann eine Reihe von Fragen gestellt. Scannt die Karten, die zu euren Vermutungen passen, um diese zu beantworten. Eure endgültige Bewertung hängt von euren Antworten ab. Nachdem ihr eure Bewertung erhalten habt, könnt ihr auf **AUFLÖSUNG** tippen, um zu erfahren, was wirklich passiert ist, oder das Szenario erneut spielen.

Manche Szenarien hängen als Episoden einer größeren Geschichte miteinander zusammen. Sie können zwar einzeln gespielt werden, aber eure Chancen stehen weitaus besser, wenn ihr sie in der richtigen Reihenfolge mit den gleichen Spielern spielt.

**WICHTIG:** Denkt daran, regelmäßig in der App nachzuschauen, ob es neue Szenarien zum Herunterladen gibt! Viele neue spannende Fälle werden dort in Zukunft auf euch warten!





# DAS TEAM

**Spielidee:** David Cicurel

**Autoren:** Fenriss, Cornélia Rubie,  
Grzegorz A. Nowak,  
Pierre Compain,  
Guillaume Montiage,  
Mark Ren-Hagen

**Illustrationen:** Matijos Gebrelesassie

**Art Direction:** Mateusz Komada

**Grafik-Design:** Katarzyna Kosobucka

**Redaktion:** Vincent Vergonjeanne,

**Entwicklung:** Filip Miłtuński

**Produktion:** Przemysław Dołęgowski

**Programmierung:** Marcin Musiał

**Lektorat:** Chris Backe, Mary Petrie

## Mit besonderem Dank an:

*Christophe Kohler*

*Aurélie Cicurel*



**Deutsche Version:** Corax Games

**Redaktion:** Rico Besteher

**Projektleitung:** Tien Vu Do, Sven Göhlich

**Übersetzung:** Kristin Fischer

## Vielen Dank, Spieleschmiede!

Jan Mausehund, Johann Nachtigal, Lars Christian Keller,  
Dominik Schmid, André Liebisch, Ulrich Louwers, Irina Golchert,  
Oliver Kopp, Sascha Meyd, Georg Hofmann, Stephan Russbuel,   
Ann-Kathrin Welsch, Holger Müller-Hillebrand,  
Sebastian Küppers, Jana Theis, Petra und Sieghard Köhn,  
Jan Fitzner, Andreas Gebauer, Boris Schust, Paul Rolves,  
Verena Rauscher, Heino Hennig, Andrea & Páde Lüscher-Caderas

