

KRONIKA
ZLOČINU

Noir

PRAVIDLA HRY

Jste Sam Spader, soukromý detektiv, který vždy odhalí pravdu... každému, kdo za ni zaplatí. Los Angeles těsně po druhé světové válce ovšem není dvakrát přívětivé místo. Ve stínech jasného kalifornského slunce se skrývají hollywoodské skandály, zkorumpovaní poldové, nelítostní gangsteři, pokusy o vydírání a vraždy. Kryjte si záda, detektive!

STÉPHANE ANQUETIL
DAVID CICUREL

HERNÍ MATERIÁL

15 desek lokací

30 karet postav

10 karet speciálních předmětů

4 karty akcí



Aplikace ke stažení zdarma



GET IT ON
Google Play




Download on the
App Store

Hra Kronika zločinu vyžaduje instalaci volně dostupné aplikace. Je k dispozici na AppStore nebo Google Play (aktuálně vyžaduje operační systém iOS 8.0 (či novější) či Android 4.4 (či novější), v budoucnu se mohou požadavky lišit). Postačí instalace na jedno mobilní zařízení. Po stažení již aplikace nevyžaduje přístup k internetu (= lze hrát offline). Aplikace je plně lokalizována do češtiny.

PŘÍPRAVA HRY

Noir je rozšíření hry Kronika zločinu. Ke hraní budete potřebovat základní hru.


Hru připravte stejně jako základní hru s následujícími změnami:

- 1 Pro toto rozšíření jsou určeny nové desky lokací, karty zvláštních předmětů, karty postav a karty akcí. Karty z rozšíření Noir snadno rozeznáte podle ikony klobouku . Ze základní hry budete potřebovat karty důkazů, nástěnku a některé karty speciálních předmětů.
- 2 Čtyři karty akcí rovnoměrně rozdejte mezi hráče.

SPOJENCI A ZÁKLADNÍ LOKACE

Ve hře se chopíte role soukromého detektiva, který nepracuje pro žádný policejní sbor.

Naštěstí budete mít k dispozici spojence a informátory, kteří vám mohou s případy pomoci: novináře, koronera a vaši sekretářku. Přítomnost těchto spojenců závisí na konkrétních scénářích.

Můžete jim zatelefonovat z lokace vaší detektivní kanceláře . Mějte se ale na pozoru, v noirových knihách a filmech spojenci a přátelé nezřídka mizí, zrazují hlavního hrdinu nebo dokonce umírají.

ZASAZENÍ A HISTORIE

Noir se odehrává po konci druhé světové války v Los Angeles a Hollywoodu. V této době neměli muži a ženy ani lidé různých barev pleti a společenských vrstev rovná práva. Do hry jsme se pokusili přidat různorodé postavy. Zkušené oko mezi kartami postav rozezná slavné, již zapomenuté herce a herečky tohoto období. Mezi postavami či událostmi se mohou objevit názory, které samozřejmě nepatří autorům hry, ale pouze odrážejí danou dobu a dokreslují příběh. Padesátá léta se od současnosti v mnohém lišila.

Více informací o žánru noir naleznete na poslední straně těchto pravidel.



KARTY AKCÍ NOVÝ HERNÍ PRVEK

Rozšíření Noir přidává do hry 4 nové způsoby získávání informací. Kartu akce použijete tak, že ji naskenujete. Pamatujte ale, že použití akčních karet ve nesprávných situacích může přinést nepříznivé výsledky!



Zastrašování: Když vyslyšíte podezřelého, můžete začít hrát tvrdě a přitlačit na něj kvůli informacím (kartu Zastrašování naskenujte během módu výslechu).

Nevýhoda: Někteří podezřelí na zastrašování nereagují zrovna nejlépe. Můžou se vám chtít pomstít, nebo na vás dokonce zaútočit!



Vloupání: Někdy zkrátka nechcete nebo nemůžete použít hlavní vchod. Můžete se dovnitř nelegálně vloupat (kartu Vloupání naskenujte v lokaci, do které se nemůžete dostat).

Nevýhoda: Pokud v lokaci, kam jste se dostali nelegálně, strávíte příliš mnoho času, můžou vás chytit a zatknout, nebo dokonce zabít.



Sledování: Podezřelí často lžou, ale jejich činy nikoliv! Můžete špehovat podezřelého a zjistit, co dělají, když je právě nevyslyšíte (kartu sledování naskenujte, když jste ve stejné lokaci jako podezřelý; budete muset potvrdit, koho chcete sledovat).

Nevýhoda: Sledování zabere čas, spoustu času...



Podplácení: Můžete zkorumpovat nebo podplatit postavu, abyste jí rozvázali jazyk nebo od ní získali nějaký předmět (kartu Podplácení naskenujte během módu výslechu).

Nevýhoda: Nemáte příliš peněz a každé použití karty Podplácení vás bude stát 20\$.

V aplikaci uvidíte, kolik máte k dispozici peněz. Když vám peníze dojdou, nemůžete již nikoho podplácet, dokud si nějaké nevyděláte.

MĚŘENÍ ČASU

Ve světě Noiru je čas velice důležitý. Obchody, bary a veřejná prostranství mají svou otevírací dobu. Svědci mají vlastní harmonogram. Policisté nebo padouši se mohou vracet na místo činu a zatknout vás či zabít.

Ve většině scénářů máte na vyřešení případu jen omezené množství času. Pokud případ nestihnete úplně rozplést, může být lepší nepokoušet se případ vyřešit, ale namísto toho jej zahrát znovu od začátku.

MIMORÁDNÉ UDÁLOSTI

Vaše akce ve hře nejsou jen na okrasu. Vaše jednání může mít následky.

Zločinec, který ví, že proti němu máte důkazy. Svědek, který se již nebojí vypovídat a spolupracuje s vámi. Podezřelý, který se stane informátorem, protože mu nabízíte něco, po čem touží. Ať už provedete jakoukoli akci nebo postavě ukážete (či dáte) jakýkoliv předmět nebo důkaz, můžete tím ovlivnit jejich reakci nebo změnit průběh herních událostí.

Když přijdete o kartu nebo ji dáte postavě, stále si tuto kartu můžete nechat jako důkaz. Pokud například někomu dáte důležitý předmět, stále se můžete na tuto stopu zeptat jiné postavy.

KONEC HRY

V rozšíření Noir sice pracujete pro klienta, nemáte ale žádného šéfa. Případy zpravidla končí setkáním s klientem ve vaší kanceláři, kde uzavřete případ a zodpovíte řadu otázek.

Stiskněte



VYŘEŠIT
PŘÍPAD

Noirové případy vás odmění za každou příběhovou linii, kterou odhalíte. Jako bonus si můžete vydělat peníze. Pokud tedy potřebujete hodinu navíc, abyste pochopili vedlejší linii nebo získali nějakou tu hotovost, nemusíte spěchat.

CO JE NOIR?

Výraz „film noir“ pochází z francouzštiny a poprvé jej v roce 1946 použil francouzský kritik Nino Frank. Tímto výrazem se označují hollywoodské filmy, stylizovaná černobílá detektivní dramata, v nichž je kladen důraz na cynické postoje a skryté pohnutky.

Kořeny vizuální stránky noiru sahají do německého expresionismu. Tento žánr zahrnuje černobílé filmy 40. až pozdních 50. let. Mezi slavné noirové filmy patří „Maltézský sokol“ Johna Hustona a „Pojistka smrti“, „Dáma ze Šanghaje“ nebo „Dotek zla“ Orsona Wellese.

Některé z nich byly „béčkové“ filmy s nízkými rozpočty a musely se přizpůsobovat tzv. „produkčnímu kodexu“ z roku 1934, který je známý také jako „Haysův kodex“ a určoval pravidla cenzury, a později Mccarthismu. Tyto překážky v scénáristech a režisérech probudily zvýšenou kreativitu. Téma noiru proto skvěle pasuje k designu naší hry, který vznikl spojením kreativity a technologických prostředků.

VLIV LITERATURY

Spisovatelé americké drsné školy, jako byli například Dashiell Hammett, James M. Cain, Raymond Chandler nebo William Irish, byli často inspirací nebo přímo psali scénáře filmů z tohoto období.

ODKAZ ŽÁNROU NOIR

Na noir navázaly mimo jiné filmy Blade Runner, Smrtihlav a Čínská čtvrt. Hollywood se k tomuto žánru navrátil adaptacemi románů James Ellroye (L. A. – Přísně tajné, Černá Dahlia) nebo snímkem Kiss Kiss Bang Bang.

SLOVO AUTORŮ

Základ žánru noir tvoří soukromý detektiv, femme fatale, mafiáni, zkorumpovaní policisté a všudypřítomný cynický, pesimistický pohled na svět, charakteristický pro USA po druhé světové válce. V noiru však není všechno, jak se zdá. Co znamená úspěch? Může to být vyřešení zločinu, vydělání balíku peněz, zastání se správné věci nebo prosté přežití...

Napsat komplexní psychologický příběh se skutečnými morálními dilematy není nikdy jednoduché. Herní systém Kroniky zločinu to však umožňuje. Doufáme, že si užijete tuto novou, vzrušující herní atmosféru.

TIRÁŽ:

Autoři: Stéphane Anquetil, David Cicurel

Ilustrace: Singhooi Lim, Huang Lei

Umělecký vedoucí: Mateusz Komada

Grafický design: Katarzyna Kosobucka

Výroba: Vincent Vergonjeanne

Produkce: Przemek Dołęgowski

Programátor: Marcin Musiał

Vývoj: Filip Mičuński

Testování: Michał Gołębiowski, Wojciech Grajkowski, Ludovic Chatillon, Kevin6Vies, Loïc „Cyl“ Plateaux

Český překlad: Daniel Knápek

*Zvláštní poděkování zasluhují:
Blog @DeTuilesEtDeDes
a společnost LYDLJ*

MINDOK

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

 mindok.cz
 /hry.mindok
 /_mindok_