

CHRONICLES
OF
CRIME

WELCOME TO
Redview



REGOLAMENTO

Redview è sempre stata una cittadina americana apparentemente tranquilla. Siamo nella calda estate del 1985 e iniziano a succedere cose molto strane. Tu e i tuoi amici volete capire cosa sta succedendo. Vi siete dati un nome: Redview Mystery Gang, non sarà un'estate noiosa per voi, giovani detective.

**GHISLAIN MASSON
DAVID CICUREL**

COMPONENTI

15 Plance
Luogo

6 Plance
Personaggio

4 Dadi

30 Carte
Personaggio

10 Carte Oggetto
Speciale

12 Segnalini
Energia



App Gratuita



DISPONIBILE SUR
Google Play



Download on the
App Store

Chronicles of Crime richiede un'app gratuita, che puoi scaricare da Apple Store o Google Play (al momento richiede Android 4.4 o superiore, iOS 8.0 o superiore, ma potrebbe cambiare in futuro). Per poter giocare devi soltanto installare l'app sul tuo smartphone o tablet. Senza app non è possibile giocare. Una volta scaricata, l'app non richiede alcuna connessione a Internet. La lingua può essere cambiata tramite l'applicazione.

BENVENUTI A REDVIEW,

la cittadina delle vacanze perfetta
per la famiglia, gli animali e gli
amanti della natura.



ABRAHAM WELLS, SINDACO DI
REDVIEW DAL 1957.


Situata nel Nord-Est dello stato del Maine, nel cuore di una delle più belle foreste del Nord America, Redview ed i suoi 9607 abitanti ti danno il benvenuto! Gli amanti della natura e dell'aria aperta troveranno migliaia di luoghi meravigliosi nei dintorni del Lago Flagstan. Fondata nel 1799, la nostra città è conosciuta per il suo vasto patrimonio culturale. È un enorme piacere osservare i turisti scoprire la nostra incantevole cittadina. Strade piene di edifici storici, la foresta misteriosa, il buon cibo e, ovviamente, l'ospitalità della gente del posto... ci sono tantissime buone ragioni per venire e trattenersi a Redview!

Redview non è solo il luogo della quiete e del relax, ma è anche una cittadina che guarda al futuro, ricca di imprese innovative e molto presto con un centro congressi, un complesso di edifici moderni con tutti i comfort di ultima generazione. Non ascoltare i giornalisti da quattro soldi che credono in mostri, alieni o altre invenzioni soprannaturali. Non succede mai niente a Redview.


SETUP

Welcome to Redview è un'espansione di *Chronicles of Crime*.
Necessita del gioco base per essere giocata.

Prepara il gioco allo stesso modo del gioco base,
con le seguenti modifiche:

1 Utilizza le plance **Luogo**, le carte **Oggetto Speciale** e le carte **Personaggio** specifiche di Redview. Puoi riconoscerle facilmente grazie al simbolo cappello da baseball . Utilizza le carte **Prova** e la plancia delle Prove del gioco base.

2 Ogni giocatore sceglie un personaggio e prende la plancia **Personaggio** corrispondente.


3 Prendi un numero di segnalini **Energia** pari a quello indicato nello spazio **Energia** sulla tua plancia **Personaggio**. I segnalini **Energia** devono essere piazzati a faccia in su sulla tua plancia **Personaggio** .

4 Prendi un dado e piazzalo vicino alla tua plancia **Personaggio**.



LA CITTÀ E LE SUE REGOLE

Tutti e quattro gli scenari di questa espansione hanno luogo a Redview, una piccola cittadina americana, negli anni '80.

Vestirete i panni di un gruppo di adolescenti. Vi chiamate "Redview Mystery Gang". La vostra Home  è la casa sull'albero. La differenza tra il gioco base e Redview è che in questo caso non puoi giocare durante la notte! Siete ragazzi, quindi ogni giorno alle 22 in punto dovrete essere a casa, prima che i vostri genitori si spaventino.

Per far finire la giornata, torna alla  e premi  **VAI A DORMIRE**.

Non rimanete in giro troppo a lungo di notte! I vostri genitori potrebbero preoccuparsi e il vostro punteggio finale diminuire!

GIOCARE I RUOLI

In questo caso non sarete anonimi investigatori, ma dei ragazzi con un forte interesse per i misteri della città. Nella scatola troverete 6 plance Personaggio, con punti di forza o debolezza differenti tra loro. Ogni giocatore deve sceglierne uno all'inizio di ogni scenario. Cercate di costruire una squadra bilanciata in modo da riuscire ad affrontare situazioni di tipo diverso. Divertiti con il tuo personaggio e, perché no, prova anche a recitare un po', se ti va!

Ogni personaggio è definito da tre Abilità:



Forma fisica
rappresenta la tua forza fisica e l'agilità.



Parlantina
rappresenta la tua abilità di interagire, bluffare e leggere le emozioni altrui.



Intelligenza
rappresenta il tuo ingegno, le conoscenze e l'intuizione.

TEST

In Welcome to Redview, non avrai a disposizione l'aiuto di alcun contatto forense. Gli smartphone non saranno diffusi ancora per un'altra ventina d'anni e Internet è soltanto fantascienza. Fortunatamente siete ragazzi pieni di risorse e sarete in grado di superare molti ostacoli utilizzando le vostre tre abilità: Forma fisica, Parlantina e Intelligenza.

Quando l'app mostra una o più icone Abilità, significa che puoi svolgere delle azione speciali. Se più di un'icona risulta disponibile, discutete tra voi per scegliere l'azione che più si adatta all'approccio che volete avere in quella situazione, oppure scegliete l'icona

corrispondente all'Abilità in cui vi sentite più forti come squadra.

Tocca sullo schermo l'icona dell'Abilità scelta e svolgi il test.

Per farlo, ogni giocatore lancia un dado e somma il risultato del dado al valore del proprio personaggio nell'Abilità scelta.

- Un risultato di 5 o 6 corrisponde a un successo.
- Un risultato di 7 o più corrisponde a due successi.

I giocatori eseguono il test contemporaneamente.

Per passare il test, dovrete ottenere un numero di successi pari al numero di giocatori.

Dopo il test, seleziona il bottone corrispondente nella app per scoprire le conseguenze del successo o del fallimento.

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Alcuni test possono essere facili  o difficili . Quando affrontate questi test, il risultato di ogni dado lanciato ottiene:

+1 nei test facili.

-1 nei test difficili.

ENERGIA

All'inizio dello scenario ogni giocatore prende tanti segnalini Energia quanti indicati sulla propria plancia Personaggio. Puoi spendere un segnalino Energia per effettuare un secondo lancio. Puoi spenderne tanti quanti vuoi, ma soltanto per i tuoi lanci! L'ordine delle azioni durante il test è il seguente:

- 1 Tutti i giocatori lanciano un dado ciascuno ed applicano i modificatori (i valori Abilità e -1 o +1 se il test è facile o difficile).
- 2 I giocatori controllano quanti successi hanno ottenuto.
- 3 I giocatori decidono singolarmente se vogliono usare segnalini Energia per effettuare lanci Energia aggiuntivi.
- 4 Ogni successo addizionale acquisito con un lancio Energia è aggiunto al numero di successi del gruppo finché il test non viene superato o oppure i giocatori non decidono di non spendere più segnalini Energia (causando il fallimento del test).

Ogni volta che utilizzi un segnalino Energia, giralo sul suo lato inattivo .

All'inizio di ogni nuovo giorno, tutti i giocatori girano i propri segnalini Energia inattivi nuovamente sul lato attivo.

Se viene chiesto al gruppo di usare un segnalino Energia, uno dei giocatori deve girare un segnalino sul suo lato inattivo.

Se tutti i tuoi segnalini Energia sono già stati girati sul lato inattivo, il gioco prosegue senza penalità.

ESEMPIO DI TEST

Alex, Victoria e Sarah decidono di risolvere una situazione usando l'Abilità Parlantina. È un test difficile!

Lanciano tutte un dado a testa. Alex ottiene un 3. Sfortunatamente la sua Parlantina ha valore 2, quindi fallisce il test ($3+2-1=4$, che è inferiore a 5, il minimo richiesto per avere successo).

Sarah lancia un 6! La sua Parlantina vale soltanto 1, ma ha comunque successo ($1+6-1=6$, che è sufficiente per un successo).

Victoria lancia un 3. La sua Parlantina vale 3, quindi anche lei ha successo! ($3+3-1=5$)

Il gruppo ha ottenuto solo due successi, la situazione non è buona. Alex non ha segnalini Energia rimasti, quindi non può tentare di ripetere il test. Sarah sa che con la sua Abilità Parlantina così bassa ha poche possibilità di ottenere un altro successo, quindi fare un altro test non è una buona idea.

La buona Parlantina di Victoria è la migliore opportunità per il gruppo. Lei decide di fare di nuovo il test usando il suo ultimo segnalino Energia. Lancia un 5, che le fa ottenere due successi ($5+3-1=7$). Il gruppo ha ottenuto quindi 4 successi in totale (1 grazie a Sarah, 1 per il primo lancio di Victoria, 2 per il secondo lancio di Victoria), il che significa che il test è superato in quanto servivano almeno 3 successi in totale.

CREDITI:

Autori: Ghislain Masson, David Cicurel

Illustrazioni: Przemysław Stachura

Direzione Artistica: Mateusz Komada

Realizzazione Grafica: Katarzyna Kosobucka

Produzione: Vincent Vergonjeanne

Realizzazione: Przemek Dołęgowski

Programmazione: Marcin Musiał

Traduzione: Arianna Santini

Revisione: Giovanni Messina

Sviluppo: Filip Miłtuński

Playtesting: Michał Gołębiowski,
Wojciech Grajkowski

Ringraziamenti speciali:
Lili, Valeriyya, Damien,
Marc and JB



© 2018, uplay.it edizioni
della DXP S.N.C.

IT01936340502

Via Tosco Romagnola 2585
56021, Cascina (PI), Italy

Tutti i diritti riservati