

CHRONICLES
OF
CRIME

Noir

ANLEITUNG

Du bist Sam Spader, ein Privatdetektiv der die Wahrheit aufspürt ... für jeden, der dafür bezahlen kann. Aber Los Angeles nach dem Zweiten Weltkrieg ist kein sehr einladender Ort. Die Sonne Kaliforniens wirft lange Schatten in denen sich Hollywood-Skandale, korrupte Polizisten, erbarmungslose Gangster, Erpressung und Mord gut verbergen lassen. Sei auf der Hut, Detektiv!

STEPHANE ANQUETIL
DAVID CICUREL

INHALT:

15 Ortstafeln

30 Charakter-Karten

10 Sondergegenstandskarten

4 Aktionskarten



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

Die Spielvorbereitung ist wie beim Hauptspiel, mit Ausnahme der folgenden Änderungen:

- 1 Die Ortstafeln, Sondergegenstandskarten, Charakter-Karten und Aktionskarten sind speziell für Noir. Aus dem Hauptspiel benötigt ihr nur den Hinweis-Spielplan und die Hinweiskarten. Die speziellen Noir-Karten erkennt ihr am Hutsymbol .
- 2 Verteilt die Aktionskarten gleichmäßig an alle Mitspieler.

VERBÜNDETE UND STARTORT

Ihr spielt einen Privatdetektiv. Ihr gehört keiner Polizeiwache an.

Mit etwas Glück habt ihr Verbündete oder Informanten, die euch bei euren Fällen helfen können: ein Journalist, ein Gerichtsmediziner oder eure Sekretärin. Eure Verbündeten ändern sich in jedem Szenario.

Ihr könnt sie von eurem Büro  aus anrufen. Aber seid auf der Hut, denn wie in den Filmen und Büchern des Noir-Genres, können eure Verbündeten und Freunde verschwinden, euch verraten oder sogar ermordet werden.

HINTERGRUND UND GESCHICHTE

Noir spielt in Nachkriegs-Los Angeles und Hollywood. Zu dieser Zeit hatten Frauen und Männer und Menschen verschiedener Herkunft oder sozialer Schichten noch nicht die gleichen Rechte. Wir haben uns bemüht, die Charaktere so vielfältig wie möglich zu gestalten. Es kann sein, dass manche Charaktere in manchen Situationen Meinungen und Einstellungen äußern, die das Denken der damaligen Zeit wiedergeben und wichtig für die Handlung sind. Diese Meinungen und Einstellungen repräsentieren natürlich in keinsten Weise die der Autoren und Redakteure. In den fünfziger Jahren war vieles einfach anders als heute. Weitere Informationen zum Hintergrund von Noir findet ihr auf der letzten Seite der Anleitung.



AKTIONSKARTEN NEUER MECHANISMUS

Die Noir-Erweiterung bringt 4 neue Arten der Nachforschung ins Spiel. **Scannt einfach die entsprechende Aktionskarte, um sie zu verwenden.**

Aber überlegt gut, denn wenn ihr sie zur falschen Zeit einsetzt, können Aktionskarten auch negative Auswirkungen haben!



Einschüchtern: Während ihr einen Verdächtigen verhört, könnt ihr extra Druck ausüben und versuchen, so an Informationen zu gelangen.

Die Schattenseite: Bei einigen Verdächtigen kommen Einschüchterungsversuche ziemlich schlecht an. Vielleicht trachten sie nach Rache oder greifen euch sogar an!



Einbrechen: Manchmal könnt oder wollt ihr einen Ort vielleicht nicht durch den Haupteingang betreten. Dann könnt ihr versuchen einzubrechen.

Die Schattenseite: Wenn ihr auf illegale Weise in einen Ort eindringt, besteht die Gefahr, dass ihr erwischt und ins Gefängnis geworfen oder sogar getötet werdet.



Beschatten: Verdächtige lügen oft, aber ihre Taten sprechen für sich! Ihr könnt Personen beschatten und so herausfinden, was sie tun wenn ihr sie nicht gerade verhört. Scannt die Beschatten-Karte wenn ihr am selben Ort seid wie ein Verdächtiger. Ihr müsst dann noch einmal bestätigen, wen genau ihr beschatten wollt.

Die Schattenseite: Beschatten kostet Zeit. Sehr viel Zeit ...



Bestechen: Ihr könnt versuchen andere Figuren im Spiel zu bestechen, um von ihnen Informationen oder Gegenstände zu bekommen (scannt dazu die Bestechen-Karte während des Verhörs).

Die Schattenseite: In Noir fließt das Geld nicht gerade in Strömen und jedes Mal, wenn ihr die Bestechen-Karte verwendet, kostet euch das \$20.

Die App zeigt an, wie viel Geld ihr noch habt. Wenn ihr kein Geld mehr habt, könnt ihr niemanden mehr bestechen, bis ihr wieder etwas verdient habt.

WIE DIE ZEIT VERGEHT

In der Welt von Noir ist Zeit sehr wichtig. Geschäfte, Bars und öffentliche Einrichtungen haben Öffnungszeiten und Sperrstunden. Zeugen haben ihre eigenen Pläne und Termine. Polizisten oder Bösewichte können jederzeit zum Tatort zurückkehren und euch festnehmen oder ermorden.

In den meisten Szenarien habt ihr nur eine begrenzte Zeit, um den Fall zu lösen. Wenn ihr das Geheimnis noch nicht vollständig gelüftet habt, kann es besser sein, nicht zu versuchen den Fall aufzulösen, sondern lieber noch einmal von vorn anzufangen.

BESONDERE EREIGNISSE

Eure Aktionen im Spiel sind nicht nur Spielerei, denn euer Verhalten wird deutliche Auswirkungen haben.

Ein Bösewicht, der weiß, dass ihr Beweise gegen ihn habt. Ein Zeuge, der keine Angst mehr hat und mit euch zusammenarbeitet. Ein Verdächtiger, der zum Verbündeten wird, weil ihr ihm etwas gebt, was er haben will. Egal was ihr in Noir tut, welchen Gegenstand oder Beweis ihr einer Figur zeigt (oder gebt), alles kann deren Reaktion beeinflussen oder den Spielablauf verändern.

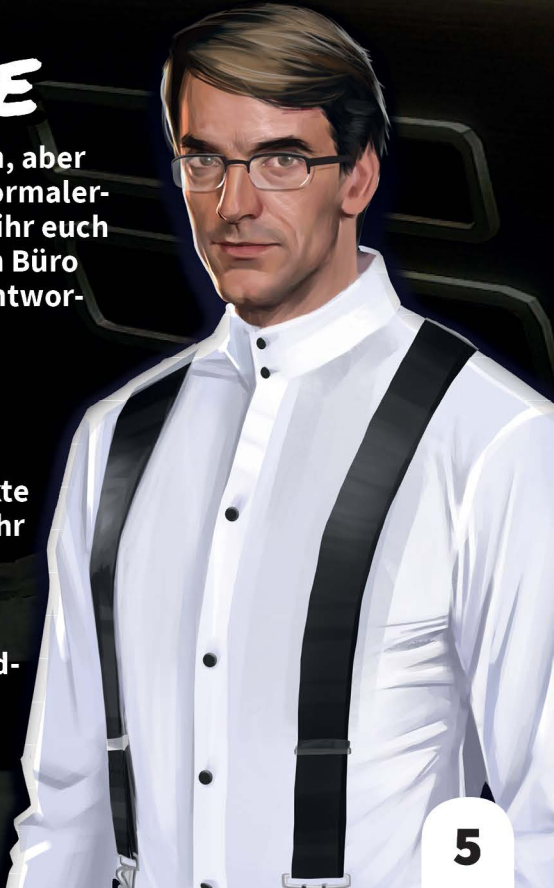
Wenn ihr eine Karte verliert oder sie einer Figur gebt, könnt ihr die Karte trotzdem als Beweis behalten. Zum Beispiel: Nachdem ihr jemandem einen wichtigen Gegenstand gegeben habt, könnt ihr trotzdem noch andere Figuren danach fragen.

SPIELENDE

In Noir habt ihr zwar Kunden, aber keinen Chef. Fälle werden normalerweise abgeschlossen, wenn ihr euch mit eurem Klienten in eurem Büro trifft und einige Fragen beantwortet.

Tippt auf  FALL AUFKLÄREN.

In Noir erhaltet ihr Siegpunkte für jede Verschwörung, die ihr aufdeckt. Dabei Geld zu verdienen ist ein Bonus. Wenn ihr also noch eine Stunde braucht, um eine Nebenhandlung aufzuklären oder euch etwas dazuzuverdienen, kann es eine gute Idee sein, euch diese Zeit auch zu nehmen.



WAS IST NOIR?

Der Begriff „Film noir“ kommt aus dem Französischen. Nino Franck, ein französischer Filmkritiker, erfand ihn 1946. Damit bezeichnet man elegante Hollywood Dramen in schwarzweiß, die mit Zynismus und verborgenen Beweggründen spielen.

Rein visuell liegen die Wurzeln des Noir im deutschen Expressionismus. Das Genre beschreibt vor allem berühmte Schwarzweißfilme der 1940er und späten 1950er Jahre. Berühmte Beispiele von Film noir sind z. B. „Die Spur des Falken“ von John Huston, „Frau ohne Gewissen“, „Die Lady von Shanghai“ und „Im Zeichen des Bösen“ von Orson Welles.

Einige dieser Filme waren sogenannte „B-Movies“, Filme mit einem geringen Budget, die sich nach den strengen moralischen Richtlinien des 1934 Motion Picture Production Codes, auch bekannt als Hays Code, und später den Vorgaben der McCarthy-Ära richten mussten. Um trotz all dieser Einschränkungen anspruchsvolle Filme machen zu können, war die Kreativität der Autoren und Regisseure gefragt.

LITERARISCHE EINFLÜSSE

Seinerzeit dienten hart gesottene Krimiautoren wie Dashiell Hammett, James M. Cain, Raymond Chandler und William Irish als Inspiration oder schrieben gar selbst die Drehbücher für Film noir.

NOIR HEUTE

Blade Runner, Dark City und Chinatown folgen alle in den Fußstapfen des Film noir. Hollywood hat sich mit Filmadaptionen von James Ellroys Büchern (L.A. Confidential, Die Schwarze Dahlie) und auch Kiss Kiss, Bang Bang wieder dem Genre genähert.

EIN PAAR WORTE VON DEN AUTOREN

Bei Noir dreht sich alles um Privatdetektive, Femme fatale, Mafiosi und korrupte Polizisten, unterlegt mit einer zynischen und pessimistischen Note, typisch für Nachkriegs-Amerika. In Noir ist nichts so wie es scheint. Was bedeutet Erfolg? Vielleicht den Fall zu lösen, Geld zu verdienen, sich für die gute Sache einzusetzen oder einfach nur zu überleben ...

Komplexe psychologische Geschichten bei denen Spieler echte moralische Entscheidungen treffen müssen sind nie einfach zu schreiben. Aber die Chronicles of Crime Spielmechanik macht es möglich, etwas vollkommen Neues in der Welt der Brettspiele zu erschaffen.

HINTER DEN KULISSEN:

Autoren: Stéphane Anquetil, David Cicurel

Illustration: Singhooi Lim, Huang Lei

Künstlerische Leitung: Mateusz Komada

Grafische Gestaltung: Katarzyna Kosobucka

Produzent: Vincent Vergonjeanne

Produktionsmanager: Przemek Dołęgowski

Programmierung: Marcin Musiał

Entwicklung: Filip Miłtuński

Dt. Redaktion: Rico Besteher

Projektleitung: Tien Vu Do

Übersetzung: Kristin Fischer

Testspieler: Michał Gołębiowski, Wojciech Grajkowski, Ludovic Chatillon, Kevin6Vies, Loïc « Cyol » Plateaux

Mit besonderem Dank an:
Blog @DeTuilesEtDeDes
and LYDLJ association