

Crime Time



Pelaa ActionTrack-sovelluksella

Liity peliin kirjoittamalla tai skannaamalla koodi

Erilainen murhamysteeri-kokemus, jossa 2-6 pelaajan tiimien tulee ratkaista murhaaja, avunantaja, murhaväline, motiivi, murhan ajankohta ja murhapaikka. Peli vaatii oikeiden rikostutkijoiden tarvitsemia ominaisuuksia kuten havainnointi, keskittyminen, muistaminen, äly ja tiimityö.

Sovelluksen käyttäminen

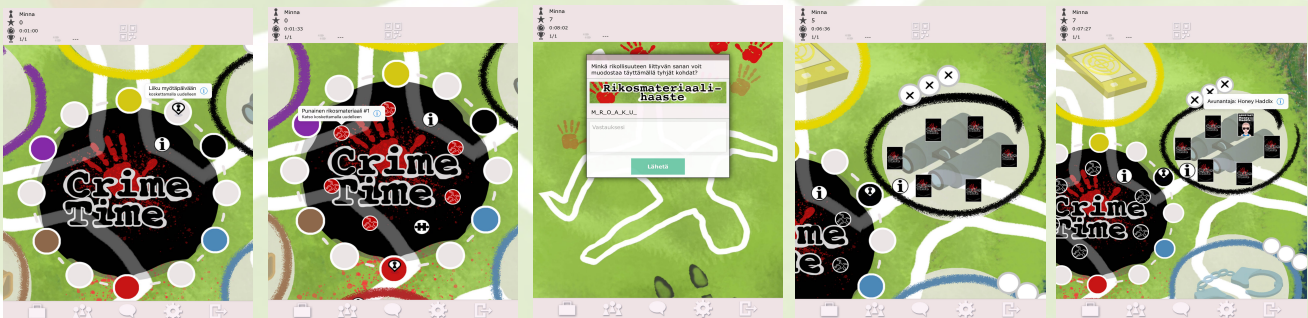
Voit liikkua pelilaudan keuhällä myötäpäivään

Saapuminen värilliseen pisteeseen aktivoi rikosmateriaalit

Tutki erilaisia rikosmateriaaleja ja suorita haasteita

Kolme oikeaa vastausta per väri aktivoi murhakortit

Käännä kortteja 6 alueella ja ratkaise lopuksi murha



Pelin päävaiheet

1. Vierailkaa klaaninne jäsenten kanssa pelilaudan kuudella värillisellä alueella ja aktivoikaa kuuden värisiä murhakortteja. Tämän tehdäkseen teidän tulee tutkia pelilaudan keskiosan rikosmateriaaleja ja onnistua kolmessa rikosmateriaali-haasteessa kullakin värillä.
2. Seuraavaksi voitte kääntää eri värisiä murhakortteja klaaninne jäsenten yhteistyöllä. Kortin kääntäminen eli paljastaminen vaatii onnistumista arvotussa rikosmateriaali-haasteessa.
3. Kun olette paljastaneet kolme murhakorttia jokaista väriä, voitte jatkaa loppujen murhakorttien kääntämistä. Pelilaudalla on kuusi murhakorttia jokaista kuutta väriä.
4. Tavoitteenne on löytää samanväriset murhakortit, jotka muodostavat oikean ratkaisun murhalle. Oikeassa ratkaisussa on tasan yksi kutakin seuraavista: murhaaja, avunantaja, murhaväline, motiivi, murhan ajankohta ja murhapaikka.
5. Lopuksi teidän tulee antaa murhan ratkaisu, jonka jälkeen saatte aikabonuksen.
6. Klaani jolla on suurimmat kokonaispisteet voittaa (kokonaispisteet muodostuvat aikabonuksesta sekä rikosmateriaali-haasteiden pisteistä).

Pelin tarkempi kuvaus

1. Luokaa 2-6 pelaajan klaaneja, liitykää niihin, ja yhteistyönne murhan ratkaisemiseksi alkaa.
2. Tiiminne tavoitteena on ratkaista murha. Tätä varten teidän tulee selvittää seuraavat asiat: murhaaja, avunantaja, murhaväline, motiivi, murhan ajankohta ja murhapaikka.

Crime Time



Pelaa ActionTrack-sovelluksella

Liity peliin kirjoittamalla tai skannaamalla koodi

3. Voit liikkua pelilaudalla myötöpäivään koskettamalla pelinappulaasi kahdesti. Kun saavut värilliseen kohtaan, kyseisen väriset rikosmateriaali-ikonit aktivoituvat pelilaudan keskellä. Myös kyseisen väriset murhakortit aktivoituvat omalla alueellaan. Kosketa mitä tahansa rikosmateriaali-ikonia kahdesti nähdäksesi kyseisen materiaalin.
4. Teidän tulee tutkia kuuden eri värin rikosmateriaaleja. Kun annatte kolme oikeata vastausta yhden värin rikosmateriaali-haasteisiin, saatte aktivoitua kyseisen värin murhakortit. Huomatkaa että haasteissa onnistuminen vaatii materiaalin tarkkaa tutkimista ja muistamista. Voitte aktivoida rikosmateriaali-haasteita koskettamalla "pulma"-ikonia kahdesti. Voitte hyötyä merkittävästi, jos useampi klaanin jäsen on saman värin kohdalla ja täten kykenee auttamaan toisiaan. Kun klaaninne on antanut kolme oikeaa vastausta tiettyyn väriin, kyseisen värin murhakortit ilmestyvät "pelinappula-kehän" ulkopuolelle.
5. Kun olette aktivoineet murhakortit, kuusi jokaista väriä, voitte alkaa kääntämään niitä. Koskettakaa mitä tahansa korttia kahdesti, ja vastatkaa oikein arvottuun haasteeseen, niin kyseinen kortti paljastuu. Teidän tulee tutkia pelilaudan keskiosan rikosmateriaaleja tarkasti ja mahdollisesti saada apua klaaninne muilta jäseniltä onnistuaksenne. Huomatkaa, että yhdellä alueella ei voi kääntää enemmän kuin kolme korttia ennen kuin kaikilla alueilla on paljastettu kolme korttia.
6. Vain yhden alueen (värin) murhakortit muodostavat oikean ratkaisun murhalle. Oikeassa ratkaisussa on tasan yksi kutakin seuraavista: murhaaja, avunantaja, murhaväline, motiivi, murhan ajankohta ja murhapaikka. Muilla alueilla voi olla esimerkiksi kaksi eri murhan ajankohtaa, tai kaksi eri murhapaikkaa, ja täten esimerkiksi ei lainkaan murhaajaa. Ohessa on esimerkki korteista, jotka muodostavat hyväksytyn murhan ratkaisun. Jos olette ovelia, teidän ei tarvitse kääntää kaikkien alueiden kaikkia kortteja...
7. Lopettaaksenne pelin, klaaninne "Ratkaisijan" (pelaaja jolla on "Lamppu"-ikoni pelilaudalla) tulee antaa oikea murhan ratkaisu. Jos Ratkaisija antaa väärän ratkaisun, voitte yrittää antaa ratkaisua uudelleen 5 minuutin kuluttua. Ratkaisija voi antaa roolinsa toiselle pelaajalle pelilaudan QR-koodi -ikonilla (myös roolin saajan tulee koskettaa kyseistä ikonia).
8. Jokainen oikea vastaus rikosmateriaali-haasteisiin antaa 2 pistettä, ja jokainen väärä vastaus vie yhden pisteen. Tiiminne saa pelin lopussa aikabonuksen. Jos ratkaisette murhan alle 30 minuutissa, saatte 20000 pistettä. Jos ratkaisette murhan alle 35 minuutissa, saatte 19000 pistettä. Jokainen viisiminuuttinen pienentää aikabonusta 1000 pisteellä. Jos murhan ratkaiseminen vie yli 2 tuntia, saatte 1000 pisteen aikabonuksen.
9. HUOMATKAA: Jokaisella klaanilla on oma ratkaisunsa murhaan, joten ei kannata vakoilla muita klaaneja...
10. Klaani joka kerää korkeimmat yhteispisteet voittaa pelin.

