

KRONOLOGIC

RÈGLES DU JEU

FABIEN GRIDEL
YOANN LEVET

ARCH APOLAR
VICTOR DULON

1-4 | 30 min | 10+

Enquêtrices, enquêteurs, embarquez pour un voyage inédit avec Kronologic, en jouant dans une époque, qu'elle soit contemporaine, historique, ou même futuriste. Démêlez une série d'affaires inexpliquées et rétablissez la vérité. Récupérez des indices sur les déplacements des personnages de l'intrigue, en déterminant à quel endroit ils se trouvaient au moment des faits. Chacune des enquêtes, à la complexité variable, mettra à l'épreuve votre perspicacité et vos compétences de déduction logique. Votre objectif : résoudre chaque mystère avant les autres !



MATÉRIEL

- 1 Bloc de feuilles de notes et 4 crayons (1)
- 6 plaquettes TEMPS (2)
- 6 plaquettes PERSONNAGE (3)
- 1 plan de la région de Cuzco (4)
- 9 jetons croix et flèches (5)
- 4 paravents (6)
- 3 enveloppes Scénario contenant chacune :

1 livret de 5 Enquêtes (7), avec un descriptif du mystère à résoudre, ses règles spécifiques, les conditions de victoire, les solutions et 30 cartes LIEU (8) (6 par Enquête).

MISE EN PLACE

I) Choisissez un Scénario, puis une Enquête parmi les 5, en tenant compte du niveau de difficulté, représenté par des ★. Pour votre première partie, nous vous conseillons de jouer l'Enquête n°1 du scénario ***Le Sceptre d'Or***, de niveau de difficulté ★★★.

II) Munissez-vous d'un paravent, d'une feuille de notes et d'un crayon.

III) Lisez attentivement :
- le descriptif du Scénario
- les règles spécifiques de l'Enquête choisie
- la ou les questions auxquelles vous devez répondre pour résoudre l'Enquête.

IV) Placez les plaquettes TEMPS et PERSONNAGE au centre de la table.

V) Placez les cartes LIEU de l'Enquête choisie au centre de la table (sans les retourner, le tableau des valeurs ne doit pas être visible).

VI) Placez le plan de la région de Cuzco au centre de la table. Dans chaque Enquête, certains chemins du plan sont fermés ou à sens unique. **Placez les jetons croix ou flèches** sur les chemins indiqués sur le plan. Puis, **reportez ces informations sur les 6 plans de votre feuille de notes**.

VII) Déterminez qui parmi vous commencera à jouer (la première personne qui donne l'heure exacte). Ensuite, menez l'enquête à tour de rôle, en sens horaire.

MENER L'ENQUÊTE

À votre tour, vous allez pouvoir enquêter dans un Lieu spécifique. Vous pourrez savoir soit le nombre de Personnages qui y sont présents à un Temps donné, soit le nombre de fois qu'un Personnage y est passé tous les Temps confondus (de 1 à 6).

> ***Note :*** *Le plateau de jeu vous aide à mieux visualiser les différents Lieux.*

Sélectionner la carte LIEU qui vous intéresse, puis retournez-la (sans la regarder) en la plaçant directement soit sous la plaquette TEMPS de votre choix, soit sous la plaquette PERSONNAGE de votre choix.

Repérez l'arrondi de la plaquette (à droite) pour savoir dans quel sens placer la carte au-dessous. Les formes de la plaquette et de la carte doivent correspondre, et le logo du Lieu doit apparaître dans le trou de la plaquette (voir ci-dessous).



Vous pourrez alors lire les 2 informations qui s'affichent :

- En vert avec l'icône , c'est **l'INFORMATION PARTAGÉE**, que vous devez annoncer à haute voix.

- En blanc avec l'icône , c'est **l'INFORMATION PRIVÉE**, elle est uniquement pour vous !



EXEMPLE 1
LIEU + TEMPS

Vous souhaitez découvrir "Qui était dans la Forteresse lors du Temps 2 ?" Prenez la carte LIEU "la Forteresse" et retournez-la sous la plaquette TEMPS 2.

L'information PARTAGÉE que vous donnez à haute voix (sur fond vert) indique "x1 " : 1 seul Personnage se trouve dans la Forteresse au Temps 2.

L'information PRIVÉE que vous conservez pour vous (sur fond blanc) indique "E" : c'est l'Educatrice qui est présente au Temps 2 dans la Forteresse.

> ***Bilan :*** *Tout le monde sait qu'il y a 1 Personnage dans la Forteresse au Temps 2, mais vous seul•e savez qu'il s'agit de l'Educatrice.*



EXEMPLE 2
LIEU + PERSONNAGE

Vous souhaitez découvrir combien de fois la Marchande est passée dans les Salines, tous les Temps confondus ? Prenez la carte LIEU des Salines et retournez-la sous la plaquette PERSONNAGE de la Marchande.

L'information PARTAGÉE que vous donnez à haute voix (sur fond vert) indique "x3": La Marchande est donc venue 3 fois dans les Salines tous les Temps confondus. L'information PRIVÉE que vous conservez pour vous (sur fond blanc) indique "2" . La Marchande est donc venue dans les Salines au Temps 2.

Bilan : *Tout le monde sait que la Marchande est venue 3 fois dans les Salines, mais vous seul•e savez que l'une de ces 3 fois était au Temps 2.*

Prenez des notes, laissez le temps aux autres de faire leurs propres déductions et indiquez à l'enquêtrice ou à l'enquêteur suivant à votre gauche que c'est à son tour de mener l'enquête.

RÈGLES GÉNÉRIQUES

Sauf mention contraire indiquée dans le livret d'Enquêtes :

•Les Personnages se déplacent toujours d'un Lieu à un autre adjacent entre chaque Temps (ils ne restent jamais deux Temps consécutifs dans le même Lieu).

•Ce déplacement ne se fait que d'un Lieu à la fois (sauf Scénario III).

•Ces Lieux doivent être connectés entre eux par un chemin (selon les Enquêtes, certains chemins seront barrés et donc inempruntables par les Personnages ou à sens unique).

ANATOMIE DU MATÉRIEL

• LES FEUILLES DE NOTES



Les feuilles de notes sont composées du plan de la région de Cuzco pour chacun des 6 Temps. La partie claire sur la droite peut vous permettre de prendre des notes.

Chacun des Lieux est représenté par un symbole :



Un Lieu est adjacent à un autre lorsqu'il est relié par un chemin (route beige sur le plan). La partie centrale de la feuille de notes vous permet d'écrire des informations concernant les Personnages. Vous pouvez y indiquer le nombre de fois qu'un Personnage est passé dans un Lieu.

Conseil : *Si vous savez où et quand se trouve un Personnage, écrivez son initiale directement dans le Lieu et le Temps en question.*

• LES CARTES LIEU



Chaque carte est composée :
- du titre du Scénario et du numéro de l'Enquête (au recto uniquement),
- du nom du Lieu,
- de son symbole,
- des informations que la carte peut donner.

x0, x1, x2, x3... = Nombre de Personnages présents dans le Lieu au Temps consulté ou nombre de fois qu'un Personnage est passé par ce Lieu tous les Temps confondus.



= Temps auquel un Personnage consulté était présent dans le Lieu.



= Personnage présent dans le Lieu au Temps consulté.

= Ce symbole vous indique que vous devez rejouer immédiatement après que tout le monde a pris ses notes. Il apparaît lorsque la réponse à la question donne autant d'informations à tout le monde.

- **LES PLAQUETTES TEMPS**



Sur le recto de la plaquette se trouve le numéro du Temps en question. Lorsque vous utilisez une plaquette TEMPS, cette face doit être visible.

Note : *les formes de découpe des plaquettes et des cartes interrogées doivent correspondre.*

- **LES PLAQUETTES PERSONNAGE**



Sur le recto de la plaquette se trouve le rôle du Personnage en question et son initiale. Lorsque vous utilisez une plaquette PERSONNAGE, cette face doit être visible.

EXEMPLE DE NOTATION

Voici un exemple de notation possible pour vous aider à noter les informations. Mais chaque détective a sa façon de faire !



JEU SOLO

Dans la version solo de Kronologic, vous essayez de résoudre l'Enquête le plus rapidement possible.

À chaque fois que vous posez une question, vous obtenez l'information PRIVÉE et l'information PARTAGÉE.

Une question est l'association d'une carte LIEU avec une plaquette TEMPS ou une plaquette PERSONNAGE.

Notez bien le nombre de questions que vous poserez. En fin de partie, ce nombre déterminera votre niveau d'investigation. Référez-vous au tableau ci-dessous pour vous évaluer.

Attention : *dans ce mode solo, si vous obtenez un symbole "rejouez" lors de votre investigation, vous devez comptabiliser cette question. Elle n'est pas "gratuite".*

- LE SCEPTRE D'OR -

	Enquête 1	Enquête 2	Enquête 3	Enquête 4	Enquête 5
Difficulté	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★
Loupe d'Or	1-8	1-7	1-8	1-7	1-9
Loupe d'Argent	9-14	8-13	9-14	8-13	10-16
Loupe de Bronze	15+	14+	15+	14+	17+

- LA MALÉDICTION D'AMARINTA -

	Enquête 1	Enquête 2	Enquête 3	Enquête 4	Enquête 5
Difficulté	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★
Loupe d'Or	1-9	1-9	1-7	1-12	1-9
Loupe d'Argent	10-16	10-16	8-13	13-21	10-16
Loupe de Bronze	17+	17+	14+	22+	17+

- LE RITUEL -

	Enquête 1	Enquête 2	Enquête 3	Enquête 4	Enquête 5
Difficulté	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★	★★★★★★★
Loupe d'Or	1-9	1-8	1-10	1-12	1-10
Loupe d'Argent	10-16	9-14	11-18	13-21	11-18
Loupe de Bronze	17+	15+	19+	22+	19+

Exemple : *Vous jouez l'Enquête 2 de niveau ★★★ du Scénario* ***Le Sceptre d'Or.*** *Vous avez trouvé la solution après avoir posé 12 questions. Vous êtes dans la tranche «8-13», vous obtenez donc la Loupe d'Argent pour cette Enquête !*

FIN DU JEU

À tout moment durant la partie, quand vous pensez pouvoir répondre à toutes les questions de l'Enquête, annoncez-le et stoppez les investigations. Écrivez secrètement vos réponses sur votre feuille de notes et consultez la solution dans le livret du scénario.

Si votre déduction est correcte, vous remportez la partie !

Dans le cas contraire, c'est perdu, vous êtes éliminé.e (ne communiquez pas les bonnes réponses publiquement).

Plusieurs enquêtrices et enquêteurs peuvent vérifier leur théorie au même moment et remporter la partie ensemble.

Si tout le monde s'est trompé, la partie est perdue. Démarrez alors une nouvelle Enquête !

CRÉDITS

Auteurs : Fabien Gridel et Yoann Levet
Illustrateurs : Arch Apolar et Victor Dulon
Éditeurs : ORIGAMES & SUPER MEEPLE
Chefs de projet : Tifany Martin & Charles-Amir Perret
Directeur Artistique : Igor Polouchine
ORIGAMES - 52, avenue Pierre Sémard 94200 Ivry-sur-Seine, France
SUPER MEEPLE - 193, rue du faubourg Saint-Denis - 75010 Paris, France

www.origames.fr
www.supermeeple.com

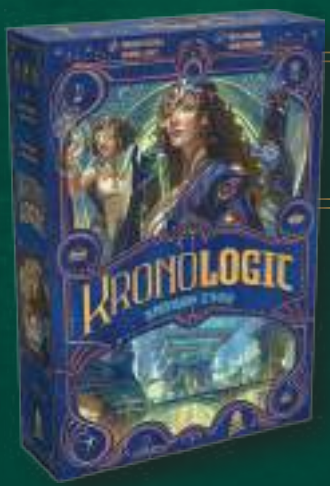
Fabriqué en Chine par Whatz Games
©2025 Origames, tous droits réservés
©2025 Super Meeple, tous droits réservés.

Note : *Les éléments narratifs de ce jeu sont fictifs.*

Téléchargez des Enquêtes supplémentaires pour les jeux de la gamme Kronologic sur :
www.origames.fr
www.supermeeple.com

DÉJÀ DISPONIBLE
Enquêtez à l'Opéra de Paris en 1920.





À VENIR
Prolongez l'expérience de jeu dans le futur avec de nouvelles enquêtes !

SUPER MEEPLE

ORIGAMES

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr