

JEU SOLO

Dans la version solo de Kronologik, 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".

- Poison Mondain -

	Enquête 1	Enquête 2	Enquête 3	Enquête 4	Enquête 5
Difficulté	★	★★	★★★	★★★	★★★★
Loupe d'Or	1-7	1-9	1-8	1-9	1-12
Loupe d'Argent	8-13	10-15	9-14	10-15	13-18
Loupe de Bronze	14+	16+	15+	16+	19+

- Le Fantôme de l'Opéra -

	Enquête 1	Enquête 2	Enquête 3	Enquête 4	Enquête 5
Difficulté	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Loupe d'Or	1-15	1-15	1-18	1-18	1-18
Loupe d'Argent	16-22	16-22	19-25	19-25	19-25
Loupe de Bronze	23+	23+	26+	26+	26+

- Le Bijou de la Cantatrice -

	Enquête 1	Enquête 2	Enquête 3	Enquête 4	Enquête 5
Difficulté	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Loupe d'Or	1-12	1-18	1-16	1-16	1-20
Loupe d'Argent	13-18	19-25	17-22	17-22	21-26
Loupe de Bronze	19+	26+	23+	23+	27+

Exemple : Vous jouez l'Enquête 2 de niveau ★★ du Scénario **Poison Mondain**. Vous avez trouvé la solution après avoir posé 12 questions. Vous êtes dans la tranche «10-15», 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 !

Note : Pour des raisons ergonomiques, des ajustements ont dû être faits. Le plan ne correspond donc pas exactement à celui de l'Opéra en 1920.



CRÉDITS

Auteurs : Fabien Gridel et Yoann Levet
Illustrateurs : Arch Apolar et Yann Valeani

Éditeurs : ORIGAMES & SUPER MEEPLE
Chefs de projet : Tiffany Martin & Charles-Amir Perret

Directeur Artistique : Igor Polouchine
ORIGAMES - 52, avenue Pierre Sénard
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
©2023 Origames, tous droits réservés
©2023 Super Meeple, tous droits réservés.



À VENIR

Prolongez l'expérience de jeu avec de nouvelles enquêtes dans différentes époques !



KRONOLOGIC

RÈGLES DU JEU

FABIEN GRIDEL
YOANN LEVET

ARCH APOLAR
YANN VALEANI



Enquêtrices, enquêteurs, embarquez pour un voyage inédit avec Kronologik, en jouant dans une époque, qu'elle soit contemporaine, historique, ou même futuriste. Démêlez une série d'affaires inexplicables 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 !



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 **Poison Mondain**, 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) 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.

MATÉRIEL

- 1 Bloc de feuilles de notes **1**
- 4 crayons
- 6 plaquettes TEMPS **2**
- 6 plaquettes PERSONNAGE **3**
- 4 paravents **4**
- 3 enveloppes Scénario contenant chacune : 1 livret de 5 Enquêtes **5**, avec un descriptif du mystère à résoudre, ses règles spécifiques, les conditions de victoire, les solutions et 30 cartes LIEU **6** (6 par Enquête).

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).

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 Salle lors du Temps 3 ?" Prenez la carte LIEU "la Salle" et retournez-la sous la plaquette TEMPS 3.

L'information PARTAGÉE que vous

donnez à haute voix (sur fond vert) indique "x2" : 2 Personnages différents se trouvent dans la Salle au Temps 3.

L'information PRIVÉE que vous conservez pour vous (sur fond blanc) indique "S" : la Servante est donc l'un de ces 2 Personnages présents au Temps 3 dans la Salle.

Bilan : Tout le monde sait qu'il y a 2 Personnages dans la Salle au Temps 3, mais vous seul•e savez que parmi ces 2 personnages se trouve la Servante.



EXEMPLE 2 LIEU + PERSONNAGE

Vous souhaitez découvrir combien de fois le Journaliste est passé dans le Foyer du Chant, tous les Temps confondus ? Prenez la carte LIEU du Foyer du Chant et retournez-la sous la plaquette PERSONNAGE du Journaliste.

L'information PARTAGÉE que vous donnez à haute voix (sur fond vert) indique "x1" : Le Journaliste est donc venu 1 fois dans le Foyer du Chant tous les Temps confondus. L'information PRIVÉE que vous conservez pour vous (sur fond blanc) indique "5" : le journaliste est donc venu dans le Foyer du Chant au Temps 5.

Bilan : Tout le monde sait que le Journaliste est venu 1 fois dans le Foyer du Chant, mais vous seul•e savez que c'était au Temps 5.

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'une pièce à la fois.

- Ces pièces doivent être connectées entre elles par un passage (voir Plan).

ANATOMIE DU MATÉRIEL

• LES FEUILLES DE NOTES OPÉRA



Les feuilles de notes sont composées d'un plan de l'Opéra pour chacun des 6 Temps. Chacun des Lieux de l'Opéra est représenté par un symbole.



Un Lieu est adjacent à un autre lorsqu'il est relié par un passage (espace blanc entre deux Lieux).

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

0, 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.

1 2 3 4 5 6 = Temps auquel un Personnage consulté était présent dans le Lieu.

A B C D J S = 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 !

