



KRONOLOGIC

REGRAS DO JOGO

 **FABIEN GRIDEL**
YOANN LEVET

 **ARCH APOLAR**
YANN VALEANI



Investigador, embarque em uma viagem sem precedentes com Kronologic, jogando através das eras contemporânea, histórica e até mesmo futurista. Desvende uma série de casos não explicados para restabelecer a verdade. Colete as pistas sobre a movimentação das personagens, determinando onde cada uma delas estava no momento do incidente. Cada investigação, com sua devida complexidade, testará sua percepção e capacidade dedutiva. Seu objetivo: Resolver cada mistério antes que os outros investigadores!



CONTEÚDO

- 1 Bloco de folhas de anotações ①
- 4 lápis
- 6 Molduras de MOMENTO ②
- 6 Molduras de PERSONAGEM ③
- 4 Painéis ④
- 3 Envelopes de cenário, cada um contendo: 1 livreto com 5 Investigações ⑤, com a descrição do mistério a ser resolvido, suas regras específicas, condições para vitória, resoluções e 30 cartas de LOCAIS ⑥ (6 por Investigação).

PREPARAÇÃO

I) Escolha o Cenário e, a partir dele, uma das 5 opções de Investigação, considerando a dificuldade atribuída a ela, indicada pelo número de ★. Para sua primeira partida, sugerimos que você jogue a Investigação nº1 do cenário **Envenenamento na Alta Sociedade**, dificuldade ★.

II) Cada jogador: Pegue um painel, uma folha de anotações e 1 lápis.

III) Leia com atenção:

- A descrição do Cenário;
- As regras específicas da Investigação escolhida;
- As perguntas que você deve responder para concluir a Investigação.

IV) Posicione as molduras de MOMENTO e PERSONAGEM no centro da mesa.

V) Posicione as cartas de LOCAL da Investigação escolhida no centro da mesa (viradas para baixo. A tabela de informações não pode estar visível).

VI) Determine quem irá começar a partida (a primeira pessoa a indicar a hora exata). Em seguida, revezem-se em turnos no sentido horário, conduzindo a investigação.

LIDERE A INVESTIGAÇÃO

No seu turno, você poderá investigar um Local específico. Você irá descobrir ou o número de Personagens naquele Local em um Momento determinado, ou o número total de vezes que uma das Personagens passou por aquele LOCAL em qualquer um dos Momentos sem especificá-los (1-6).

Selecione a carta do LOCAL que interessa a você, coloque-a em cima do verso de uma moldura de MOMENTO ou de PERSONAGEM (a sua escolha em qualquer dos casos) e em seguida, vire-a junto com a moldura embaixo dela.

Encontre o canto arredondado da moldura (superior direito) para saber a posição correta para colocar a moldura embaixo da carta. As formas da moldura devem coincidir com as da carta e o ícone do Local deve aparecer no círculo da moldura (conforme abaixo).



Dessa forma, você poderá obter 2 pedaços de informação dispostos da seguinte forma:

- Em verde com o ícone , estará a **INFORMAÇÃO COMPARTILHADA** que você deve dizer em voz alta.

- Em branco com o ícone , estará a **INFORMAÇÃO SECRETA** que somente você deve saber!



EXEMPLO 1 LOCAL + MOMENTO

Você quer descobrir “Quem estava na Galeria no Momento 3?” Pegue a carta “A Galeria” e vire-a com a moldura MOMENTO 3 embaixo dela.

A informação COMPARTILHADA, que você deve anunciar em voz alta, (com o fundo verde) indica “x2”: 2 Personagens diferentes podem ser encontradas na Galeria no Momento 3.

A informação SECRETA, que você deve guardar para você (com o fundo branco), indica “S”: A Serviçal é uma das duas personagens presentes na Galeria no Momento 3.

Assim sendo: Todos sabem que duas personagens estiveram na Galeria no Momento 3, mas apenas você sabe que a Serviçal é uma delas.



EXEMPLO 2 LOCAL + PERSONAGEM

Você quer descobrir “Quantas vezes o Jornalista visitou o Salão de Concertos?” Pegue a carta “O Salão de Concertos” e vire-a com a moldura de PERSONAGEM Jornalista embaixo dela.

A informação COMPARTILHADA, que você deve anunciar em voz alta, (com o fundo verde) indica “x1”: O Jornalista esteve no Salão de Concertos apenas uma vez durante todos os Momentos.

A informação SECRETA, que você deve guardar para você (com o fundo branco), indica “5”: O Jornalista esteve no Salão de Concertos no Momento 5.

Assim sendo: Todos sabem que o Jornalista esteve no Salão de Concertos uma vez, mas apenas você sabe que foi no Momento 5.

Faça suas anotações. Dê tempo para todos fazerem suas próprias deduções e informe ao Investigador à sua esquerda que é o turno dele de conduzir a investigação.

REGRAS GERAIS

Exceto se o livreto da Investigação escolhida diga o contrário:

- As Personagens sempre se movimentam de um Local para outro adjacente para cada Momento (elas nunca permanecem no mesmo Local por dois Momentos consecutivos).
- Elas se movimentam por apenas um Local por Momento.
- Esses locais devem estar conectados por uma passagem (veja a Planta Baixa).

DESCRIÇÃO DOS COMPONENTES

• FOLHAS DE ANOTAÇÕES DA ÓPERA



As folhas de anotações incluem a planta baixa da ópera para cada um dos 6 Momentos. Cada um dos Locais da Ópera é representado por um ícone.



Um Local é adjacente ao outro se forem unidos por uma passagem (espaço branco entre os dois Locais).

A parte central da folha de notas permite que você colete informações sobre as Personagens. Você pode indicar o número de momentos que uma Personagem esteve em um Local.

Dica: Se você sabe quando e onde uma personagem está, escreva a inicial diretamente no Local e Momento em questão.

• CARTAS DE LOCAIS



Cada carta inclui:

- O nome do Local;
- Seu ícone;
- O título do Cenário e o número da Investigação (apenas na frente);
- A informação que a carta pode disponibilizar.

0, x1, x2, x3... = 0 número de Personagens naquele Local no Momento verificado ou o número de Momentos que uma Personagem passou por aquele Local.

1 2 3 4 5 6 = Momento em que uma Personagem verificada esteve neste Local.

A B C D J S = Personagem neste Local no Momento verificado.

 = Este ícone indica que você deve jogar novamente imediatamente após todos fazerem suas anotações. Ele aparece quando a resposta para uma questão entrega a todos a mesma informação.

• MOLDURAS DE MOMENTO



Na frente da moldura está o número indicando o Momento em questão. Quando você usar a moldura de Momento, esse lado deve estar para cima.

Observação: O canto arredondado da moldura e da carta devem coincidir.

• MOLDURAS DE PERSONAGEM



Na frente da moldura está a Personagem em questão, bem como sua inicial. Quando você utilizar uma moldura de Personagem, esse lado deve ficar para cima.

EXEMPLO DE ANOTAÇÃO

Aqui está um exemplo de anotação para ajudar na sua coleta de informações, mas cada investigador tem sua própria forma de fazer as coisas!

1 Marquei a informação inicial na minha folha.

2 Sei que o Jornalista nunca esteve neste Local.

3

4 Sei que apenas uma Personagem está neste Local no Momento 4 e que é o Detetive.

5

6 Sei que existem 2 Personagens neste Local, mas não sei quem são.

Character track: A (1), B (1), C (2), D (0), J (2), S (1)

FINAL DA PARTIDA

Quando você acreditar que pode responder todas as perguntas da Investigação, a qualquer momento durante a partida, a qualquer momento durante a partida, informe a todos (sem dizer a resposta). Anote sua resposta em sua folha de notas, mantendo-a em segredo e verifique a resposta no livreto do cenário.

Se sua dedução estiver correta, você vence a partida!

Caso contrário, você perde sendo eliminado da partida (não diga nada sobre as respostas certas ou erradas!).

Vários investigadores podem encontrar a solução ao mesmo tempo. Eles vencem em conjunto.

Se todos estiverem confusos, todos perdem. Tente outra Investigação!

Observação: Por razões ergonômicas, ajustes tiveram que ser feitos. Assim sendo, a planta não corresponde exatamente a da Opera Garnier em 1920.

CRÉDITOS

Designers: Fabien Gridel e Yoann Levet

Ilustradores: Arch Apolar e Yann Valeani

Editoras: ORIGAMES e SUPER MEEPLE

Líderes de Projeto: Tiffany Martin e Charles-Amir Perret

Diretor de Arte: Igor Polouchine

Edição Brasileira MeepleBR

Edição: Renato J. Lopes

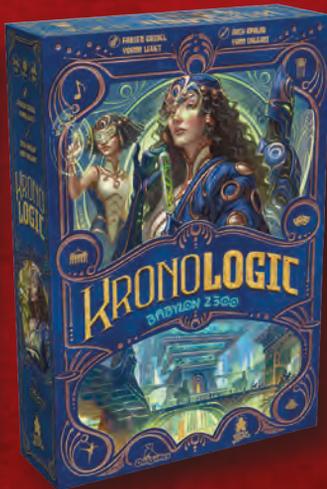
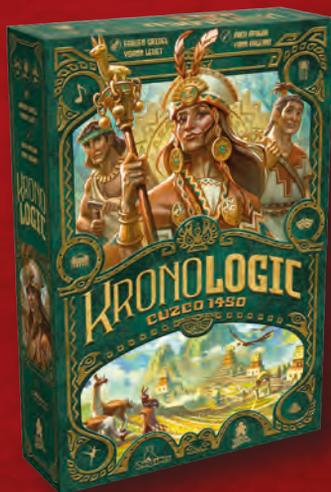
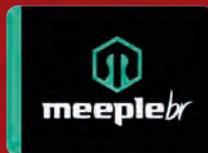
Tradução: Eudin Toledo

Revisão: Gustavo Lopes e Luciana G. Boldorini (Rook Tradução)

Diagramação: Isabela Ferreira

Feito na China por Whatz Games

©2024 MeepleBR, todos os direitos reservados.



EM BREVE

Continue testando sua capacidade dedutiva em novas investigações nas diferentes eras.

JOGO SOLO

Na versão solo de Kronologic, você tenta terminar a Investigação o mais rápido possível.

Toda vez que você apresenta uma questão, recebe as informações SECRETA e COMPARTILHADA.

A questão é a associação de uma carta de LOCAL com uma moldura de MOMENTO ou PERSONAGEM.

Anote o número de questões que você faz. Ao final do jogo, esse número vai determinar seu patamar de sucesso. Utilize a tabela abaixo para conferir sua posição.

Atenção: No modo solo, se receber o ícone  para jogar novamente durante sua investigação, você deve contar a questão extra. Você não recebe uma questão "gratuita".

- Envenenamento na Alta Sociedade -

	Investigação 1	Investigação 2	Investigação 3	Investigação 4	Investigação 5
Dificuldade	★	★★	★★	★★	★★★★
 Lupa de Ouro	1-7	1-9	1-8	1-9	1-12
 Lupa de Prata	8-13	10-15	9-14	10-15	13-18
 Lupa de Bronze	14+	16+	15+	16+	19+

- O Fantasma da Ópera -

	Investigação 1	Investigação 2	Investigação 3	Investigação 4	Investigação 5
Dificuldade	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
 Lupa de Ouro	1-15	1-15	1-18	1-18	1-18
 Lupa de Prata	16-22	16-22	19-25	19-25	19-25
 Lupa de Bronze	23+	23+	26+	26+	26+

- A Joia da Cantora -

	Investigação 1	Investigação 2	Investigação 3	Investigação 4	Investigação 5
Dificuldade	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
 Lupa de Ouro	1-12	1-18	1-16	1-16	1-20
 Lupa de Prata	13-18	19-25	17-22	17-22	21-26
 Lupa de Bronze	19+	26+	23+	23+	27+

Exemplo: Você decide jogar a Investigação de nível-2 ★★ do cenário **Envenenamento na Alta Sociedade**. Encontrou a solução após 12 perguntas. Você está na faixa entre "10-15" e assim, recebe a Lupa de Prata por essa Investigação!