

JOGO SOLO

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

Toda vez que fizer uma pergunta, você receberá as informações SECRETA e COMPARTILHADA.

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

Anote a quantidade de perguntas feitas por você. Ao final da partida, essa

quantidade vai determinar seu patamar de sucesso. Utilize a tabela abaixo para conferir sua posição.

Importante: No modo solo, se encontrar o ícone para jogar novamente  durante a investigação, você terá de contabilizar a pergunta extra. Você não ganha uma pergunta “gratuita”.

- O CETRO DE OURO -

	Investigação 1	Investigação 2	Investigação 3	Investigação 4	Investigação 5
Dificuldade	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★★
 Lupa de Ouro	1-8	1-7	1-8	1-7	1-9
 Lupa de Prata	9-14	8-13	9-14	8-13	10-16
 Lupa de Bronze	15+	14+	15+	14+	17+

- A MALDIÇÃO DE AMARINTA -

	Investigação 1	Investigação 2	Investigação 3	Investigação 4	Investigação 5
Dificuldade	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★
 Lupa de Ouro	1-9	1-9	1-7	1-12	1-9
 Lupa de Prata	10-16	10-16	8-13	13-21	10-16
 Lupa de Bronze	17+	17+	14+	22+	17+

- O RITUAL -

	Investigação 1	Investigação 2	Investigação 3	Investigação 4	Investigação 5
Dificuldade	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★	★★★★★★★
 Lupa de Ouro	1-9	1-8	1-10	1-12	1-10
 Lupa de Prata	10-16	9-14	11-18	13-21	11-18
 Lupa de Bronze	17+	15+	19+	22+	19+

Exemplo: Você jogou a Investigação de nível 3 ★★★ do cenário **O Cetro de Ouro**. Encontrou a solução após 12 perguntas. Você está na faixa entre “8-13” e, assim, recebe a Lupa de Prata por essa Investigação!

FINAL DA PARTIDA

A qualquer momento durante a partida, quando você acreditar que sabe responder a todas as perguntas da Investigação, avise os demais (sem revelar suas respostas). Registre sua resposta na folha de anotação, mantendo-a em segredo, e verifique a solução no livreto do cenário.

Se sua dedução estiver correta, você terá vencido a partida!

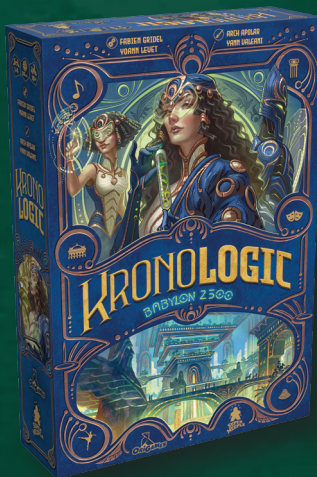
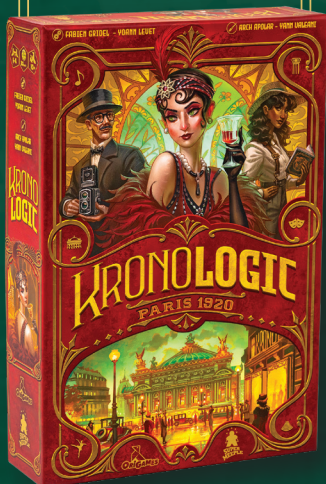
Caso contrário, você terá perdido e será eliminado da partida (não diga nada sobre as respostas certas ou erradas!).

Vários investigadores podem descobrir a solução ao mesmo tempo. Nesse caso, eles vencem em conjunto.

Se ninguém achar a resposta, todos vocês perderão a partida. Tente outra Investigação!

JÁ DISPONÍVEL

Conduza investigações na Ópera de Paris em 1920.



CRÉDITOS

Designers: Fabien Gridel e Yoann Levet

Ilustradores: Arch Apolar e Victor Dulon

Editoras: ORIGAMES & SUPER MEEPLE

Gerentes de Projeto: Tiffany Martin e Charles-Amir Perret

Diretor de Arte: Igor Polouchine

Versão Brasileira

Edição: Renato J. Lopes

Tradução: MC Zanini @ Zombie Dodo Studio

Diagramação: Kaïque Messias

Revisão: Bianca Melyna e Gustavo Lopes
Glyp Games LTDA. Rua Manoel Pires de Moraes, 18 - Sala 03

Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP

CNPJ: 53.273.552/0001-30

SAC: atendimento@meeplebr.com
meeplebr.com

Feito na China por Whatz Games

@2025 Origames, todos os direitos reservados

@2025 Super Meeple, todos os direitos reservados

Observação: Os elementos narrativos deste jogo são fictícios.

EM BREVE

Leve sua mesa de jogo para o futuro com novas investigações!



Saiba mais sobre os produtos da série Kronologic em:
meeplebr.com



KRONOLOGIC

REGRAS DO JOGO



FABIEN GRIDEL
YOANN LEVET



ARCH APOLAR
VICTOR DULON



Investigador! Embarque em uma jornada inesquecível com Kronologic e dispute partidas em cenários contemporâneos, históricos ou mesmo futuristas. Desvende uma série de casos sem explicação para revelar a verdade de uma vez por todas. Reúna as pistas que comprovam a movimentação das personagens e determine 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 dos outros investigadores!



CONTEÚDO

- 1 Bloco de folhas de anotação e 4 lápis **1**
- 6 Molduras de MOMENTO **2**
- 6 Molduras de PERSONAGEM **3**
- 1 Mapa **4**
- 9 Fichas **5**
- 4 Painéis **6**
- 3 Envelopes de cenário, cada um contendo:
1 livreto com 5 Investigações **7**, com a descrição do mistério a ser resolvido, suas regras específicas, condições para vitória, soluções e 30 cartas de LOCAIS **8** (6 por Investigação).

PREPARAÇÃO

I) Escolha o Cenário e, a partir dele, uma das 5 opções de Investigação, considerando o nível de dificuldade atribuído a ela, indicado pela quantidade de ★. Para a primeira partida, sugerimos a Investigação nº 1 do cenário **0 Cetor de Ouro**, nível de dificuldade ★★ ★.

II) Cada jogador: Pegue um painel, uma folha de anotação e um 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, ou seja, a tabela de resultados não pode ficar visível).

VI) Coloque o Mapa da região de Cuzco no centro da mesa. Isso ajudará os jogadores a visualizar os diversos Locais onde a ação acontece.

VII) Determine quem começará a partida (a primeira pessoa a indicar a hora exata). Em seguida, os jogadores se revezam em turnos no sentido horário, conduzindo a investigação.

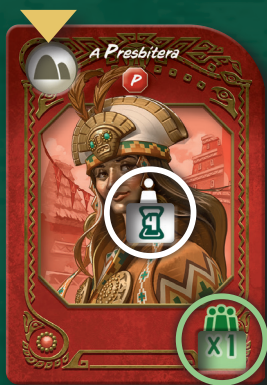
LIDERE A INVESTIGAÇÃO

No seu turno, você poderá investigar um Local específico. Você terá como descobrir a quantidade de Personagens nesse Local em um determinado Momento ou o total de vezes que uma Personagem específica passou pelo LOCAL no intervalo de tempo formado pelos Momentos (1-6).

Observação: O tabuleiro-mapa ajudará você a visualizar melhor os diversos Locais.

Selecione pelo verso a carta do LOCAL que interessa a você, coloque-a sob uma moldura de MOMENTO ou PERSONAGEM (à sua escolha) e, sem olhar para a carta, vire-a de maneira que o canto arredondado (superior direito) da moldura coincida com o da carta e o ícone do Local apareça no círculo da moldura (conforme abaixo).

Agora você pode obter as 2 informações exibidas:



- Em verde e com o ícone   , estará a **INFORMAÇÃO COMPARTILHADA** que você terá de ler em voz alta.

- Em branco e com o ícone   , estará a **INFORMAÇÃO CONFIDENCIAL** que só você terá!



EXEMPLO 1 LOCAL + MOMENTO

Você quer descobrir: "Quem esteve na Fortaleza no Momento 2?". Pegue a carta de LOCAL "A Fortaleza" e vire-a sob a moldura do MOMENTO 2.

A informação COMPARTILHADA que você deve anunciar em voz alta (fundo verde) indica "x1": apenas 1 Personagem encontrava-se na Fortaleza no Momento 2.

A informação CONFIDENCIAL que você deve guardar para si (fundo branco) indica "P": A Presbítera estava na Fortaleza no Momento 2.

Assim sendo: Todos os jogadores sabem que havia 1 Personagem na Fortaleza no Momento 2, mas só você sabe que essa Personagem era a Presbítera.



EXEMPLO 2 LOCAL + PERSONAGEM

Você quer saber quantas vezes a Mercadora visitou as Salinas durante todo o intervalo de tempo formado pelos Momentos. Pegue

a carta de LOCAL "Salinas" e vire-a sob a moldura da PERSONAGEM Mercadora.

A informação COMPARTILHADA que você deve anunciar em voz alta (fundo verde) indica "x3": A Mercadora visitou as Salinas 3 vezes na somatória dos Momentos.

A informação CONFIDENCIAL que você deve guardar para si (fundo branco) indica "2": A Mercadora esteve nas Salinas no Momento 2.

Assim sendo: Todos os jogadores sabem que a Mercadora visitou as Salinas 3 vezes, mas só você sabe que uma dessas vezes foi no Momento 2.

Faça suas anotações. Dê algum tempo a todos para que façam as próprias deduções e anotações. Agora será a vez da pessoa à sua esquerda de conduzir a investigação

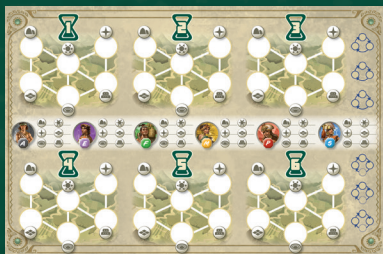
REGRAS GERAIS

A não ser que se diga outra coisa na descrição da Investigação (livreto de cenário):

- Entre um Momento e outro, as Personagens sempre se movimentam de um Local para outro adjacente (elas nunca permanecem no mesmo Local em dois Momentos consecutivos).
- Elas se movem apenas um Local de cada vez (exceto no Cenário III).
- É necessário que os locais estejam conectados por uma estrada (dependendo da investigação, pode ser que alguns caminhos se encontrem bloqueados – e, portanto, inacessíveis para as personagens – ou se tornem vias de mão única).

DESCRIÇÃO DOS COMPONENTES

• FOLHAS DE ANOTAÇÃO



As folhas de anotação mostram o mapa da região de Cuzco no decorrer dos 6 Momentos. Cada Local é representado por um ícone.



Consideram-se dois Locais adjacentes quando estão conectados por uma estrada (caminho branco). A parte central da folha de anotação é onde você pode registrar informações sobre as Personagens.

Você pode anotar quantas vezes uma Personagem esteve em um Local.

Dica: Sabendo quando e onde uma Personagem está, você pode anotar a inicial do nome diretamente no Local e Momento em questão.

• CARTAS DE LOCAL

NOVIDADE! Em alguns cenários, as estradas estarão bloqueadas ou serão transitáveis apenas em um sentido. Posicione as fichas correspondentes no Mapa durante a preparação e registre essas informações em sua folha. Além disso, o Cenário III apresenta uma variação nova e, para decifrá-la, você achará bem útil o lado direito da sua folha de anotação.



Cada carta contém:

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

x0, x1, x2, x3... = A quantidade de Personagens no Local no Momento investigado ou o total de vezes que uma Personagem passou pelo Local.

1 2 3 4 5 6 = Momento em que a Personagem investigada esteve no Local.

A E F M P S = A Personagem que esteve no Local no Momento investigado.

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

• MOLDURAS DE PERSONAGEM



• MOLDURAS DE MOMENTO

Na frente da moldura está o Momento em questão.

Quando você usar a moldura de MOMENTO, este lado deverá estar para cima.

Na frente da moldura está a Personagem em questão, bem como sua inicial.

Quando você utilizar uma moldura de PERSONAGEM, este lado deverá ficar para cima.

Observação: O canto arredondado da moldura deve coincidir com o da carta.

EXEMPLO DE ANOTAÇÃO

Segue um exemplo de anotação que você pode usar como modelo para registrar as informações que conseguir. Mas cada Investigador tem um jeito todo próprio de fazer as coisas!

Anoto na minha folha as informações iniciais.

Sei que a Mercadora nunca esteve neste Local.

Sei que apenas uma Personagem esteve neste Local no Momento 4 e que é o Fazendeiro.

Sei que havia 2 Personagens neste Local, mas não sei quais são.

