



# KRONOLOGIC

## REGLAS DEL JUEGO



FABIEN GRIDEL  
YOANN LEVET



ARCH APOLAR  
YANN VALEANI

1-4

30'

10+

*Emprende un viaje sin precedentes con Kronologic hacia una era contemporánea, histórica o incluso futurista. Desentraña una serie de misterios sin resolver para esclarecer la verdad. Recopila pistas sobre los movimientos de los personajes implicados, determinando dónde estaban en el momento del incidente. Cada investigación pondrá a prueba tu perspicacia y razonamiento deductivo. ¡Tu objetivo: resolver el misterio antes que los demás!*

### PREPARACIÓN

**I) Elige un Escenario.** Luego, selecciona una de sus 5 Investigaciones, teniendo en cuenta el nivel de dificultad indicado por la cantidad de ★.

Para tu primera partida, te recomendamos usar la Investigación N° 1 del Escenario **Envenenamiento en la Alta Sociedad**, con el nivel de dificultad ★.

**II) Cada persona toma:** una pantalla, una hoja de anotaciones y un lápiz.

**III) Lee detenidamente:**

- La descripción del Escenario.
- Las reglas específicas de la Investigación seleccionada.
- Las preguntas que deberéis responder para ganar la partida.

**IV) Coloca las tarjetas** de Hora y Personaje en el centro de la mesa.

**V) Coloca las cartas** de Localización de la Investigación seleccionada en el centro de la mesa (sin voltearlas, las tablas con los valores no deben estar visibles).

**VI) Elegid** aleatoriamente quién jugará el primer turno. Luego, los turnos se sucederán en sentido horario.



### COMPONENTES

- 1 bloc de hojas de anotaciones **1**
- 4 lápices
- 6 tarjetas de Hora **2**
- 6 tarjetas de Personaje **3**
- 4 pantallas **4**
- 3 sobres de Escenarios, cada uno contiene:  
1 folleto con 5 Investigaciones **5**, con la descripción del misterio a resolver, sus reglas específicas, las condiciones de victoria, las soluciones y 30 cartas de Localización **6** (6 para cada Investigación).

## LA INVESTIGACIÓN

En tu turno, deberás investigar en una Localización específica. Podrás descubrir la cantidad de Personajes que se encuentran allí a una Hora concreta o la cantidad total de veces que un Personaje específico ha pasado por esa Localización a lo largo de todas las Horas (1–6).

Selecciona la carta de Localización que te interese y voltéala (sin mirarla), colocándola directamente debajo de una tarjeta de Hora o de Personaje (a tu elección, en ambos casos).

Fíjate en la esquina redondeada de la tarjeta (arriba a la derecha) para saber cómo colocar la carta. Las formas de la tarjeta y la carta deben encajar, y el icono de la Localización debe aparecer en el agujero redondo de la tarjeta (arriba a la izquierda).



Hecho esto, verás la siguiente información a través de los agujeros de la tarjeta:

- En verde con el icono , se muestra la **Información Compartida**, que deberás anunciar en voz alta.

- En blanco con el icono , se muestra la **Información Privada**, que será solo para ti.



### EJEMPLO 1

Localización + Hora

Quieres saber «¿Quién estuvo en el auditorio a la Hora 3?» Toma la carta de Localización de «El Auditorio», voltéala y colócala por debajo de la tarjeta de Hora 3.

La **Información Compartida** que anuncias en voz alta (con el fondo verde) indica «x2»: a la Hora 3 en el Auditorio había 2 Personajes diferentes.

La **Información Privada** que mantienes en secreto (con el fondo blanco) indica «S»: la Sirvienta es uno de los 2 Personajes presentes a la Hora 3 en el Auditorio.

**Resumen:** Todo el mundo sabe que hay 2 Personajes en el Auditorio a la Hora 3, pero solo tú sabes que uno de ellos es la Sirvienta.



### EJEMPLO 2

Localización + Personaje

Quieres saber «¿Cuántas veces ha visitado el Periodista la Sala de Música a lo largo de todas las Horas?» Toma la carta de Localización de «La Sala de Música», voltéala y colócala por debajo de la tarjeta de Personaje del Periodista.

La **Información Compartida** que anuncias en voz alta (con el fondo verde) indica «x1»: el Periodista ha pasado solamente una vez por la Sala de Música a lo largo de todas las Horas.

La **Información Privada** que mantienes en secreto (con el fondo blanco) indica «5»: el Periodista estuvo en la Sala de Música a la Hora 5.

**Resumen:** Todo el mundo sabe que el Periodista estuvo en la Sala de Música solamente una vez, pero solo tú sabes que fue a la Hora 5.

Toma notas y dale tiempo a todo el mundo para que haga sus deducciones. Ahora, el turno pasa a la persona de tu izquierda.

## REGLAS GENERALES

A menos que se diga lo contrario en el folleto de Investigación:

- Los Personajes siempre se mueven de una Localización a otra que esté adyacente, entre cada Hora (nunca se quedan en la misma Localización durante dos Horas consecutivas).
- Solo se mueven de una en una habitación.
- Las habitaciones deben estar conectadas por una entrada (ver el plano).

## ANATOMÍA DE LOS COMPONENTES

### • HOJAS DE ANOTACIONES DE LA ÓPERA



Las hojas de anotaciones incluyen un plano de la Ópera para cada una de las 6 Horas. Cada Localización de la Ópera está representada por un icono.



Se considera que una Localización está adyacente a otra si está conectada por una entrada (la línea blanca entre ambas Localizaciones).

La zona central de la hoja de anotaciones te permite escribir la información sobre los Personajes. Puedes anotar la cantidad de veces que un Personaje ha estado en una Localización.

**Consejo:** Si sabes cuándo y dónde está un Personaje, anota su inicial directamente en la Localización y Hora en cuestión.

### • CARTAS DE LOCALIZACIÓN



Cada carta incluye:

- El nombre de la Localización.
- Su icono.
- El título del Escenario y el número de Investigación (solo en el lado frontal).
- La información que contiene la carta.

**0, x1, x2, x3...** = La cantidad de Personajes que se encuentran en esa Localización a la Hora comprobada, o la cantidad de veces que un Personaje ha pasado por esa Localización.

**1 2 3 4 5 6** = La Hora a la que un Personaje estuvo en esa Localización.

**A B C D P S** = El Personaje que se encuentra en esa Localización a la Hora comprobada.



= Este icono indica que debes realizar otro turno inmediatamente después de que el resto haya hecho sus anotaciones. Esto se debe a que la respuesta a tu pregunta otorga la misma información a todo el mundo, sin Información Privada para ti.



### • TARJETAS DE HORA

En la parte frontal se indica el número de la Hora en cuestión. Cuando uses una tarjeta de Hora, este lado debe estar boca arriba.



### • TARJETAS DE PERSONAJE

En la parte frontal se indica el Personaje en cuestión. Cuando uses una tarjeta de Personaje, este lado debe estar boca arriba.

**Nota:** La esquina redondeada de la tarjeta debe coincidir con la esquina redondeada de la carta.

## EJEMPLO DE ANOTACIÓN

Aquí puedes ver un ejemplo de anotación que te ayudará a apuntar la información. Eso sí, cada persona es libre de anotar la información como le resulte más útil.

Aquí indico la información inicial.

Sé que el Periodista nunca ha estado en esta Localización.

Sé que solo hay un Personaje en esta Localización a la Hora 4, y es el Detective.

Sé que hay 2 Personajes en esta Localización, pero no sé cuáles.

## MODO SOLITARIO

En el modo solitario de Kronologic, deberás concluir la Investigación lo antes posible.

Cada vez que investigues en una Localización, obtendrás la Información Privada y Compartida.

Recuerda que investigar en una localización consiste en la asociación de una carta de Localización con una tarjeta de Hora o de Personaje.

Lleva la cuenta de las veces que investigas, es decir, del número de turnos que juegas. Al final de la partida, este número determinará el logro obtenido. Comprueba la tabla inferior para ver qué tal lo has hecho.

**Atención:** En el modo solitario, si obtienes como resultado el icono  al investigar una Localización, debes contabilizar también el turno adicional de cara a comprobar tu logro.

### - Envenenamiento en la Alta Sociedad -

	Investigación 1	Investigación 2	Investigación 3	Investigación 4	Investigación 5
Dificultad	★	★★	★★★	★★★	★★★★
 Lupa de Oro	1-7	1-9	1-8	1-9	1-12
 Lupa de Plata	8-13	10-15	9-14	10-15	13-18
 Lupa de Bronce	14+	16+	15+	16+	19+

### - El Fantasma de la Ópera -

	Investigación 1	Investigación 2	Investigación 3	Investigación 4	Investigación 5
Dificultad	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
 Lupa de Oro	1-15	1-15	1-18	1-18	1-18
 Lupa de Plata	16-22	16-22	19-25	19-25	19-25
 Lupa de Bronce	23+	23+	26+	26+	26+

### - Las Joyas de la Cantante -

	Investigación 1	Investigación 2	Investigación 3	Investigación 4	Investigación 5
Dificultad	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★★
 Lupa de Oro	1-12	1-18	1-16	1-16	1-20
 Lupa de Plata	13-18	19-25	17-22	17-22	21-26
 Lupa de Bronce	19+	26+	23+	23+	27+

**Ejemplo:** Juegas la Investigación N° 2 ★★ del Escenario **Envenenamiento en la Alta Sociedad**. Encuentras la solución después de realizar 12 preguntas. Estás en la horquilla «10-15», por lo que obtienes la Lupa de Plata por esta Investigación.

## FIN DE LA PARTIDA

En cualquier momento durante la partida, si crees que tienes la respuesta a todas las preguntas de la Investigación, anúncialo (pero no digas las respuestas). Anota las respuestas en tu hoja de anotaciones, en secreto. Luego, comprueba la solución en el folleto del Escenario.

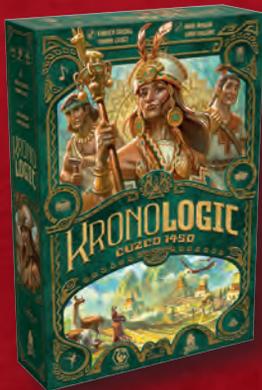
**Si tu deducción es correcta,  
¡has ganado la partida!**

En caso contrario has perdido y quedas fuera de la partida (¡no reveles información al resto!).

Si más de una persona responde correctamente a las preguntas en el mismo momento, todas ellas ganan y comparten la victoria.

Si nadie da con las respuestas correctas, todo el mundo pierde. No os desaniméis, probad suerte en la siguiente Investigación.

**Nota:** Por razones ergonómicas, se han tenido que hacer algunos cambios. El plano no corresponde exactamente con la Ópera Garnier del año 1920.



## CRÉDITOS EDICIÓN ORIGINAL

**Autores:** Fabien Gridel y Yoann Levet  
**Ilustraciones:** Arch Apolar y Yann Vaeani  
**Editoriales:** ORIGAMES y SUPER MEEPLE  
**Dirección editorial:** Tiffany Martin y Charles-Amir Perret  
**Diseño artístico:** Igor Polouchine

**ORIGAMES** - 52, avenue Pierre Sémar  
94200 Ivry-sur-Seine, France

**SUPER MEEPLE** - 193, rue du faubourg  
Saint-Denis - 75010 Paris, France

[www.origames.fr](http://www.origames.fr)  
[www.supermeeple.com](http://www.supermeeple.com)

Hecho en China por Whatz Games  
©2023 Origames, todos los derechos reservados.  
©2023 Super Meeple, todos los derechos reservados.



## CRÉDITOS EDICIÓN EN ESPAÑOL

**Dirección editorial:** Álex Garcigregor  
**Maquetación:** Paola Prieto y Jaime González

**Traducción:** Sergio Pérez

Tranjis Games, S.L. (B-87478038)  
Calle Clavo 14, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.



[tranjisgames.com](http://tranjisgames.com)



@tranjisgames

## PRÓXIMAMENTE

Continúa la experiencia de juego con nuevas investigaciones en diferentes épocas.