



KRONOLOGIC

RÈGLES DU JEU



FABIEN GRIDEL
YOANN LEUET



ARCH APOLAR
YANN VALEANI



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 inexplicables et rétablissez la vérité. Récupérez des indices sur les déplacements des personnages de l'intrigue, en déterminant à quels endroits 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 !

1



MISE EN PLACE

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

II) Placez le plan au centre de la table : il vous aidera à vous repérer dans l'espace.

III) Placez les plaquettes LIEU et **TEMPS** de sorte qu'elles soient toutes accessibles par tout le monde.

IV) 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 Code Secret**, de niveau de difficulté ★★.

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

VI) 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.

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



2



3



4



5



6



7

MATÉRIEL

- 4 paravents 1
- 1 plan de Babylon 2
- 6 plaquettes LIEU 3
- 6 plaquettes TEMPS 4
- 1 bloc de feuilles de notes et 4 crayons 5
- 3 enveloppes Scénario contenant chacune :
1 livret de 5 Enquêtes 6, avec un descriptif du mystère à résoudre, ses règles spécifiques, les conditions de victoire, les solutions et 30 cartes PERSONNAGES 7 (6 par Enquête).

MENER L'ENQUÊTE

À votre tour, vous allez pouvoir enquêter sur un Personnage spécifique. Vous pourrez savoir l'une des deux informations suivantes :

- le nombre de Personnages (en tout) dans le Lieu où il se trouve à un certain Temps (de 1 à 6), ainsi qu'un des Symboles (★, ☾, ⚡, ou ⚡) que ce Personnage voit à l'endroit où il se trouve.
- le nombre de fois que ce Personnage est passé dans un Lieu précis, sur l'ensemble des 6 Temps de l'intrigue (de 1 à 6).

Sélectionnez la carte Personnage 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 LIEU 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 la lettre du Personnage doit apparaître dans le trou de la plaquette, en haut à gauche (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


Personnage + TEMPS

Vous souhaitez découvrir "combien de Personnages en tout sont dans le Lieu où se trouve le Cyborg au Temps 3 et quel Symbole le Cyborg voit dans le Lieu où il se trouve ?".

Prenez la carte Personnage Cyborg  et retournez-la sous la plaquette TEMPS 3.

L'information PARTAGÉE

 (sur fond vert), que vous annoncez à voix haute, indique "x3" : il y a 3 Personnages en tout dans le Lieu où se trouve le Cyborg au Temps 3 (le Cyborg fait partie des 3 Personnages).

L'information PRIVÉE  (sur fond blanc), que vous conservez pour vous, indique "⚡" : Le Cyborg se trouve donc dans un Lieu comportant le Symbole ⚡ (soit le Marché, soit le Jardin).





Bilan : tout le monde sait qu'il y a 3 Personnages en tout dans le Lieu où se trouve le Cyborg, mais vous seul.e savez que ce Lieu est soit le Marché, soit le Jardin.

EXEMPLE 2


Personnage + LIEU

Vous souhaitez découvrir "combien de fois la Styliste est passée dans la Gare sur l'ensemble des 6 Temps ?".

Prenez la carte Personnage Styliste  et retournez-la sous la plaquette LIEU Gare.

L'information PARTAGÉE  (sur fond vert), que vous annoncez à voix haute, indique "x2" : la Styliste est donc passée 2 fois dans la Gare sur l'ensemble des 6 Temps.



L'information **PRIVÉE**  (sur fond blanc) que vous conservez pour vous indique "6" : l'une des 2 fois où la Styliste était dans la Gare est au Temps 6.

Bilan : tout le monde sait que la Styliste est passée 2 fois dans la Gare, mais vous seul•e savez que l'une de ces 2 fois était au Temps 6.

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 et ces Lieux doivent être connectés entre eux par un passage (voir Plan).

Note : le plateau de jeu vous permet de visualiser plus facilement les différents Lieux et leurs Symboles .

ANATOMIE DU MATÉRIEL

• LES FEUILLES DE NOTES



Les feuilles de notes sont composées du plan de Babylon pour chacun des 6 Temps.

Chacun des Lieux est représenté par un picto :



Un Lieu est adjacent à un autre lorsqu'il est relié par un chemin.

Chaque Lieu est également associé à un ou plusieurs Symboles :



La partie haute de la feuille de notes vous permet d'indiquer le nombre de fois qu'un Personnage est passé dans un Lieu.

La partie basse vous permet de prendre des notes si vous en avez besoin.



Cette partie vous permet de noter le nombre de Personnages présents dans le même Lieu (y compris lui-même).

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

• LES CARTES PERSONNAGES

Chaque carte est composée du titre du Scénario et du numéro de l'Enquête (au dos des cartes), du nom du Personnage, de son initiale et des informations pour enquêter.



x0, x1, x2, x3... = Nombre de Personnages présents dans le même Lieu au Temps consulté (y compris lui-même) 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 était présent dans le Lieu consulté.

★, ☾, ✂, 🌀, ou ⚡ = Symbole que le Personnage voit dans le Lieu où il se trouve au Temps consulté.

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

• LES PLAQUETTES LIEUX



Sur le recto de la plaquette se trouve le Lieu sur lequel vous enquêtez.

Lorsque vous utilisez une plaquette LIEU, cette face doit être visible.

• 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.

EXEMPLE DE NOTATION

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

Je reporte sur ma feuille les informations de départ

Je sais que la Styliste n'a jamais été dans l'Incubateur

Je sais qu'il a un autre Personnage avec le Régent au Temps 5, et qu'ils se trouvent dans un Lieu avec le symbole ✂. Donc soit l'Incubateur, soit le Palais.

Déduction : Je sais que le Régent R était dans le Jardin au Temps 4. En sachant qu'il voit le symbole ✂ au Temps 5, il est forcément dans le Palais (car l'Incubateur n'est pas relié au Jardin).

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 Yann Vaelani
Éditeurs : ORIGAMES & SUPER MEEPLE
Chefs de projet : Tiffany Martin & Charles-Amir Perret
Directeur Artistique : Igor Polouchine
ORIGAMES - 52, avenue Pierre Sépard
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.

Téléchargez des Enquêtes supplémentaires pour les jeux de la gamme Kronologic sur :

www.origames.fr
www.supermeeple.com

DÉJÀ DISPONIBLE

Enquêtez à Paris en 1920
ou à Cuzco en 1450.



REMERCIEMENTS

Les équipes Origames et Super Meeple tiennent à remercier leurs testeurs et testeuses : Alexis, Harmonies et Louise, Clémence et Valentin, Alexandre, Bob, Thierry, Anne-Sophie, Guillaume et Florian, Nathalie et Antonin.
Un grand merci également à Léo pour l'idée du scénario !



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefaire.demesdechets.fr

ORIGAMES

SUPER
MEEPLE

MENER L'ENQUÊTE

À votre tour, vous allez pouvoir enquêter sur un Personnage spécifique. Vous pourrez savoir l'une des deux informations suivantes :

- le nombre de Personnages (en tout) dans le Lieu où il se trouve à un certain Temps (de 1 à 6), ainsi qu'un des Symboles (★, ☾, ⚡, ou ⚡) que ce Personnage voit à l'endroit où il se trouve.
- le nombre de fois que ce Personnage est passé dans un Lieu précis, sur l'ensemble des 6 Temps de l'intrigue (de 1 à 6).

Sélectionnez la carte Personnage 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 LIEU 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 la lettre du Personnage doit apparaître dans le trou de la plaquette, en haut à gauche (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


Personnage + TEMPS

Vous souhaitez découvrir "combien de Personnages en tout sont dans le Lieu où se trouve le Cyborg au Temps 3 et quel Symbole le Cyborg voit dans le Lieu où il se trouve ?".

Prenez la carte Personnage Cyborg  et retournez-la sous la plaquette TEMPS 3.

L'information PARTAGÉE

 (sur fond vert), que vous annoncez à voix haute, indique "x3" : il y a 3 Personnages en tout dans le Lieu où se trouve le Cyborg au Temps 3 (le Cyborg fait partie des 3 Personnages).

L'information PRIVÉE  (sur fond blanc), que vous conservez pour vous, indique "⚡" : Le Cyborg se trouve donc dans un Lieu comportant le Symbole ⚡ (soit le Marché, soit le Jardin).





Bilan : tout le monde sait qu'il y a 3 Personnages en tout dans le Lieu où se trouve le Cyborg, mais vous seul.e savez que ce Lieu est soit le Marché, soit le Jardin.

EXEMPLE 2

Personnage + LIEU

Vous souhaitez découvrir "combien de fois la Styliste est passée dans la Gare sur l'ensemble des 6 Temps ?".

Prenez la carte Personnage Styliste  et retournez-la sous la plaquette LIEU Gare.

L'information PARTAGÉE  (sur fond vert), que vous annoncez à voix haute, indique "x2" : la Styliste est donc passée 2 fois dans la Gare sur l'ensemble des 6 Temps.

