



KRONOLOGIC

JÁTÉKSZABÁLY



FABIEN GRIDEL
YOANN LEVET



ARCH APOLAR
VICTOR DULON



Nyomozók! Induljatok soha nem tapasztalt kalandra a múltba, a jelenbe vagy akár a jövőbe! Járjatok utána egy sor megmagyarázhatatlannak tűnő eseménynek, és derítsetek fényt az igazságra! Gyűjtsetek nyomokat az érintett szereplők mozgásáról, és tudjátok meg, ki hol tartózkodott a rejtély idején. A különböző nehézségű nyomozások biztos próbára teszik majd a dedukciós képességeiteket. A cél pedig az, hogy minél előbb oldjátok meg a rejtélyt, mint a rivális nyomozók.



TARTOZÉKOK

- 1 jegyzettömb és 4 ceruza ①
- 6 időpontlapka ②
- 6 személylapka ③
- 1 térkép ④
- 9 jelző ⑤
- 4 paraván ⑥
- 3 történetboríték, mindegyikben: 1 füzet 5 nyomozással ⑦, a megoldandó rejtély leírásával, az esetre vonatkozó egyedi szabályokkal, győzelmi feltételekkel, megoldásokkal és 30 helyszínkártyával ⑧ (minden nyomozáshoz 6).

ELŐKÉSZÜLETEK

I) Válasszatok ki egy történetet és az 5 lehetséges nyomozás közül egyet. Figyeljete oda a nehézségi szintre, amit a ★-ok száma jelez. Azt javasoljuk, hogy először **Az arany** jogar történet 1-es nyomozásával játsszatok, ennek a nehézsége ★★★.

II) Minden játékos vegyen el egy paravánt, egy jegyzetlapot és egy ceruzát.

III) Alaposan olvassátok el:

- a történet leírását;
- a választott nyomozás egyedi szabályait;
- a nyomozás lezárásához megválaszolandó kérdéseket.

IV) Tegyétek az időpont- és személylapkákat az asztal közepére.

V) Tegyétek a kiválasztott nyomozáshoz tartozó helyszínkártyákat az asztal közepére (de ne fordítsátok fel azokat; az értékeket tartalmazó táblázatot ne legyen látható).

VI) Tegyétek a Cuzco környékét ábrázoló térképet az asztal közepére; ez segít a játékosoknak elhelyezni az egyes helyszíneket, ahol a történetek játszódnak.

VII) Döntsétek el, ki kezdi a játékot (aki elsőként megmondja a pontos időt). A továbbiakban az óramutató járása szerint kerültek sorra.

A NYOMOZÁS MENETE

A körödben egy konkrét helyszínen nyomozhatsz. Megtudhatod, hogy egy adott időben pontosan hány személy tartózkodott ott, vagy hogy egy konkrét személy összesen hányszor járt az adott helyszínen (1–6).

Megjegyzés: a játéktábla segít majd elhelyezni egymáshoz képest a helyszíneket.

Válaszd ki a téged érdeklő helyszínkártyát, majd fordítsd meg (anélkül, hogy megnéznéd), és tedd egy (általad választott) időpont- vagy személylapka alá.

A kártya jobb felső, lekerekített sarka segít eldönteni, milyen irányban kell állnia a kártyának. A lapka és a kártya alakjának egyeznie kell, a helyszín szimbólumának pedig láthatónak kell lennie a lapkán lévő lyukon át (lásd alább).



Ezután két információt olvashatsz le:

- A  szimbólummal jelölt zöld információ **KÖZÖS**, ezt el kell mondanod a többi játékosnak.
- A  szimbólummal jelölt fehér információ **PRIVÁT**, ezt ne mondd el a többi játékosnak.



1. PÉLDA HELYSZÍN + IDŐPONT

Azt szeretnéd megtudni, hogy ki járt az erődben a 2-es időpontban. Vedd el az erőd helyszínkártyát, fordítsd meg, és tedd a 2-es időpontlapka alá.

A **KÖZÖS** információ (zöld háttér), amit

meg kell osztanod a többiekkel, azt mondja, „x1”: a 2-es időpontban csak 1 személy tartózkodott az erődben.

A **PRIVÁT** információ (fehér háttér), amit csak te tudhatsz, azt mondja, „P”: a papnő volt az, aki a 2-es időpontban az erődben tartózkodott.

Vagyis mindenki tudja, hogy a 2-es időpontban csak egy személy tartózkodott az erődben, de azt csak te tudod, hogy az a papnő volt.



2. PÉLDA HELYSZÍN + SZEMÉLY

Azt szeretnéd megtudni, hogy összesen hányszor látogatta meg a kereskedő a sóbányát. Vedd el a sóbánya helyszínkártyát, fordítsd meg, és tedd a kereskedő személylapka alá.

A **KÖZÖS** információ (zöld háttér), amit meg kell osztanod a többiekkel, azt mondja, „x3”: a kereskedő összesen háromszor járt a sóbányában.

A **PRIVÁT** információ (fehér háttér), amit megtartasz magadnak, azt mondja, „2”: a kereskedő a 2-es időpontban a sóbányában járt.

Vagyis mindenki tudja, hogy a kereskedő háromszor járt a sóbányában, de azt csak te tudod, hogy ezek közül az egyik időpont a 2-es volt.

Jegyezd fel az információkat, hagyd időt mindenkinek, hogy levonhassa a következtetéseit, majd jelezd a tőled balra ülő játékosnak, hogy ő következik.

ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

Hacsak a nyomozás leírásában másként nem szerepel:

- a személyek minden időpontban átmozognak egy szomszédos helyszínre (sosem maradnak két egymást követő időpontban ugyanazon a helyszínen);
- a személyek egyszerre csak egy helyszínnel mennek arrébb (kivéve a III-as történetben);
- ezen helyszínek között lennie kell egy útnak (a nyomozástól függően előfordulhat, hogy ezek az utak le vannak zárva, vagy csak az egyik irányba járhatók).

A TARTOZÉKOK LEÍRÁSA

• A JEGYZETLAPOK



A jegyzetlapokon látható Cuzco környékének térképe mind a 6 időpontban. Minden helyszínt egy-egy szimbólum jelez.



Két helyszín akkor szomszédos egymással, ha azokat út (fehér vonal) köti össze.

A jegyzetlap középső részére a személyekről jegyezheted fel információkat.

Ide írhatod fel azt, hogy egy adott személy hányszor járt egy-egy helyszínen.

Tipp: ha tudod, hogy egy személy mikor hol tartózkodik, írd a kezdőbetűjét közvetlenül a kérdéses helyszínhez és időponthoz.

• HELYSZÍNKÁRTYÁK

ÚJDONSÁG! Egyes történetekben előfordulhat, hogy az utak el vannak zárva vagy csak az egyik irányba járhatók. Az előkészületek során tegyék a megfelelő jelzőket a térképre, és jelöljétek ezeket a jegyzetlapotokon is. A III. történet egy új csavart visz a történetbe, ennek megfjtéséhez hasznos lehet a jegyzetlapok jobb oldala.



Minden kártyán megtalálható:

- a helyszín neve;
- a szimbóluma;
- a történet címe és a nyomozás száma (csak a kártya elején);
- a kártya által nyújtott információ.

x0, x1, x2, x3... = Az ellenőrzött időpontban a helyszínen tartózkodó személyek száma VAGY azon időpontok száma, ahányszor egy adott személy ezen a helyszínen tartózkodott.

1 2 3 4 5 6 = Az időpont, amikor az ellenőrzött személy ezen a helyszínen tartózkodott.

M T F K P H = Az ellenőrzött időpontban a helyszínen tartózkodó személy.

 = Ez a szimbólum azt jelzi, hogy amint minden játékos feljegyezte a következtetéseit, újra te kerülsz sorra. Ez akkor fordul elő, ha az általad feltett kérdésre mindenki ugyanazt az információt kapja.

• SZEMÉLYLAPKÁK



A személylapkák elején látható illusztráció és betűjel megmutatja, melyik személyre vonatkoznak. Amikor egy személylapkát használsz, ennek az oldalnak kell felfelé néznie.

• IDŐPONTLAPKÁK



Az időpontlapkák elején látható szám jelzi, hogy melyik időpontra vonatkoznak.

Amikor egy időpontlapkát használsz, ennek az oldalnak kell felfelé néznie.

Megjegyzés: a lapkán és a kártyán ugyanott kell lennie a lekerekített saraknak.

PÉLDA A JEGYZETELESRE

Az itt látható példa segíthet abban, hogy hogyan érdemes lejegyezni a rendelkezésedre álló információkat. De persze minden nyomozónak megvannak a saját módszerei.

Felirom a kezdeti információkat a lapomra.

Tudom, hogy a kereskedő sosem járt ezen a helyszínen.

Tudom, hogy a 4-es időpontban csak egy személy járt ezen a helyszínen, mégpedig a földműves.

Tudom, hogy 2 személy van ezen a helyszínen, de nem tudom, kik azok.

A JÁTÉK VÉGE

A játék során bármikor, ha úgy érzed, hogy a nyomozás összes kérdésére tudod a választ, jelezd (de ne mondd ki a válaszokat). Titokban írd fel a válaszokat a jegyzetlapodra, majd ellenőrizd a megoldást a történethez tartozó füzetben.

Ha a következtetéseid helyesek, győztél!

Ha nem jók a válaszaid, vesztettél, és kiesel a játékból (ne mondj semmit a többieknek a válaszaidról).

Előfordulhat, hogy több nyomozó ugyanakkor jön rá a megoldásra. Ilyenkor ők osztoznak a győzelmen.

Ha mindenki rosszul válaszol, mind vesztettetek. Próbáljátok ki egy másik nyomozást!

KÉSZÍTŐK

Szerző: Fabien Gridel és Yoann Levet

Illusztrátor: Arch Apolar és Victor Dulon

Kiadó: ORIGAMES és SUPER MEEPLE

Projektvezető: Tifany Martin és Charles-Amir Perret

Művészeti vezető: Igor Polouchine

GYÁRTÓ: ORIGAMES - 52, avenue Pierre Sémard

94200 Ivry-sur-Seine, France

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

www.origames.fr

www.supermeeple.com

Made in China by Whatz Games

©2025 Origames. Minden jog fenntartva!

©2025 Super Meeple. Minden jog fenntartva!

MEGJEGYZÉS: A játék történeti elemei a képzelet szüleményei.

MÁR ELÉRHETŐ:



ELŐKÉSZÜLETBEN:

Előkészületben: indulj új nyomozásokra a jövőben!



EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

Az egyszemélyes játékváltozatban a cél az, hogy a lehető leggyorsabban lezárd a nyomozást.

Minden egyes alkalommal, amikor kérdést teszel fel, megkapod a PRIVÁT és a KÖZÖS információt is.

Egy kérdésnek az számít, amikor egy helyszínkártyát összevetsz egy időpont-vagy személylapkával.

Jegyezd fel, hogy hány kérdést teszel fel. A játék végén ez határozza meg, milyen mértékű sikert értél el. Az eredményedet az alábbi táblázatokból tudod leolvasni.

Figyelem: Ha az egyszemélyes játékváltozatban „újra te jössz” szimbólumot  kapsz eredményüül, az extra kérdést is bele kell számolnod. Ez a kérdés sincs „ingyen”.

- AZ ARANY JOGAR -

	1. nyomozás	2. nyomozás	3. nyomozás	4. nyomozás	5. nyomozás
Nehézség	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★★
 Arany nagyító	1–8	1–7	1–8	1–7	1–9
 Ezüst nagyító	9–14	8–13	9–14	8–13	10–16
 Bronz nagyító	15+	14+	15+	14+	17+

- AMARINTA ÁTKA -

	1. nyomozás	2. nyomozás	3. nyomozás	4. nyomozás	5. nyomozás
Nehézség	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★
 Arany nagyító	1–9	1–9	1–7	1–12	1–9
 Ezüst nagyító	10–16	10–16	8–13	13–21	10–16
 Bronz nagyító	17+	17+	14+	22+	17+

- A SZERTARTÁS -

	1. nyomozás	2. nyomozás	3. nyomozás	4. nyomozás	5. nyomozás
Nehézség	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★	★★★★★★★
 Arany nagyító	1–9	1–8	1–10	1–12	1–10
 Ezüst nagyító	10–16	9–14	11–18	13–21	11–18
 Bronz nagyító	17+	15+	19+	22+	19+

Példa: Az **arany jogar** történet 3. nyomozását ★★★ nehézségen játszod. 12 kérdés feltevése után megtaláltad a megoldást. A 9–14 kategóriába esel, így ezért a nyomozásért Ezüst nagyítót érdemelsz.