

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

W rozgrywce jednoosobowej starasz się ukończyć Śledztwo najszybciej, jak to możliwe. Ilekroć przeprowadzasz badanie, otrzymujesz zarówno informację WSPÓLNĄ, jak i OSOBIŚCIĄ.

Badaniem nazywa się skojarzenie karty Miejsca z płytką Godziny lub Postaci.

Śledź liczbę przeprowadzonych badań, ponieważ na koniec gry posłuży ci ona do określenia, jak dobrze ci poszło.

Porównaj ją z poniższą tabelką, by się przekonać, jaką rangę udało ci się osiągnąć.

Uwaga: Kiedy w grze jednoosobowej natkniesz się na symbol „kolejnej tury” , tak czy inaczej musisz tę turę policzyć jako dodatkowe badanie – nie jest to „darmowe” badanie.

– Trucizna w wyższych sferach –

	Śledztwo 1	Śledztwo 2	Śledztwo 3	Śledztwo 4	Śledztwo 5
Poziom trudności	★	★★	★★	★★	★★★★
 Złota Lupa	1-7	1-9	1-8	1-9	1-12
 Srebrna Lupa	8-13	10-15	9-14	10-15	13-18
 Brązowa Lupa	14+	16+	15+	16+	19+

– Upiór w operze –

	Śledztwo 1	Śledztwo 2	Śledztwo 3	Śledztwo 4	Śledztwo 5
Poziom trudności	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
 Złota Lupa	1-15	1-15	1-18	1-18	1-18
 Srebrna Lupa	16-22	16-22	19-25	19-25	19-25
 Brązowa Lupa	23+	23+	26+	26+	26+

– Klejnoty śpiewaczki –

	Śledztwo 1	Śledztwo 2	Śledztwo 3	Śledztwo 4	Śledztwo 5
Poziom trudności	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
 Złota Lupa	1-12	1-18	1-16	1-16	1-20
 Srebrna Lupa	13-18	19-25	17-22	17-22	21-26
 Brązowa Lupa	19+	26+	23+	23+	27+

Przykład: Rozgrywasz Śledztwo 2. poziomu trudności ★★ ze scenariusza **Trucizna w wyższych sferach**. Udało ci się znaleźć rozwiązanie po 12 badaniach. Ponieważ liczba ta znajduje się w przedziale 10–15 badań dla tego Śledztwa, zdobywasz rangę Srebrnej Lupy!

KONIEC ROZGRYWKI

Jeśli w dowolnym momencie rozgrywki uznasz, że jesteś w stanie odpowiedzieć na wszystkie pytania stawiane przez Śledztwo, powiedz to na głos (ale nie zdradzaj szczegółów). W sekrecie zapisz odpowiedzi na swoim arkuszu gry, a następnie sprawdź rozwiązanie w książeczce Scenariusza.

Jeżeli twoja dedukcja okazała się trafna, gra się kończy, a ty wygrywasz!

W przeciwnym razie przegrywasz i odpadasz z dalszej gry (nie zdradzaj

innym graczom niczego na temat poprawnych lub niepoprawnych odpowiedzi).

Jeśli kilku śledczych jednocześnie odkryje rozwiązanie, dzielą się zwycięstwem.

Jeśli wszyscy gracze odpadną z gry, nikt nie wygrywa. Spróbujcie przeprowadzić inne Śledztwo!

Uwaga: Z przyczyn technicznych musieliśmy wprowadzić uproszczenia do planu opery. Nie jest on wiernym przedstawieniem Opéra Garnier z 1920 roku.

Na muduko.com znajdziesz do pobrania bonusowy WARIANT PUNKTOWY, który urozmaica rozgrywkę w KRONOLOGIC.



m
muduko.com

Projekt gry: Fabien Gridel i Yoann Levét
Ilustracje: Arch Apolar i Yann Valeani
© Copyright 2023 édition SuperMeeple & Origames. All rights reserved.
Development: Tiffany Martin i Charles-Amir Perret
Kierunek graficzny: Igor Polouchine

Wydawnictwo Muduko
Podtęże 650
32-003 Podtęże
gry@muduko.com
www.muduko.com
© for the Polish edition Muduko by Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

Koordinatory wydania: Michał Friedrich, Kasia Czerewko
Tłumaczenie: Łukasz Małecki
Korekta: Ewa Popielarz
Skład: Zespół Muduko



KRONOLOGIC

ZASADY GRY

1-4

10-99

30 min



FABIEN GRIDEL
YOANN LEVET



ARCH APOLAR
YANN VALEANI

Wyruszcie w niepowtarzalną podróż w czasie z Kronologic, aby stawić czoła dedukcyjnym wyzwaniom w barwnym Paryżu 1920 roku! Rozwikłajcie serię niewyjaśnionych spraw i dojdźcie do ukrytej prawdy. Zbierajcie wskazówki o ruchach zamieszanych w sprawę postaci, określając, gdzie się one znajdowały w chwili zdarzenia. Kolejne śledztwa, różniące się od siebie stopniem złożoności, przetestują waszą przenikliwość i zdolność logicznego rozumowania. Cel: rozwiązać zagadkę przed pozostałymi śledczymi!



PRZYGOTOWANIE

I) Wybierzcie Scenariusz, a następnie jedno z pięciu dostępnych Śledztw, biorąc pod uwagę jego poziom trudności, oznaczony symbolem ★. Jeśli to wasza pierwsza rozgrywka, sugerujemy abyście zagraли w Śledztwo #1 ze Scenariusza **Trucizna w wyższych sferach** o poziome trudności ★.

II) Każdy gracz bierze zastłonkę, arkusz śledztwa i ołówki.

III) Uważnie przeczytajcie:

- wprowadzenie do Scenariusza,
- specyficzne zasady wybranego Śledztwa,
- pytania, na które musicie odpowiedzieć, aby ukończyć Śledztwo.

IV) Rozłóżcie na stole płytki Godzin i Postaci.

V) Połóżcie pośrodku stołu karty Miejsc przypisane do wybranego Śledztwa (nie odwracajcie ich; tabelka z informacjami musi pozostać niewidoczna).

VI) Połóżcie Planszę z planem opery pośrodku stołu. Pomoże wam ona zwizualizować sobie różne Miejsca w operze.

VII) Ustalcie, kto rozpocznie rozgrywkę (np. osoba, która jako pierwsza poda aktualną godzinę). Śledztwo będzie prowadzone w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 1 bloczek z arkuszami śledztwa ①
- 4 ołówki
- 6 płytek Godzin ②
- 6 płytek Postaci ③
- plansza z planem opery ④
- 4 zastłonki ⑤
- 3 koperty Scenariuszy, z których każda zawiera: książeczkę z pięcioma Śledztwami ⑥, wraz z opisem zagadki, jej zasadami, warunkami zwycięstwa i rozwiązaniem; a także 30 kart Miejsc ⑦ (po 6 na każde Śledztwo)

PROWADZENIE ŚLEDZTWA

W swojej turze możesz zbadać wybrane Miejsce w paryskiej operze. Dzięki temu odkryjesz albo liczbę Postaci, które znajdowały się tam o konkretnej Godzinie; albo łączną liczbę przypadków, kiedy konkretna Postać przebywała w tym Miejscu we wszystkich Godzinach (1–6).

Wybierz kartę Miejsca, które cię interesuje, a następnie odwróć ją (bez podglądania jej treści) i włóż bezpośrednio pod płytkę Godziny albo Postaci (wybór należy do ciebie).

Wyczuł palcami zaokrąglony róg płytki (prawy górny), aby wiedzieć, którą stroną włożyć pod nią kartę. Kształty płytek i karty muszą się zgadzać, a w otworze w lewym górnym rogu musi się pojawić symbol wybranego Miejsca (patrz niżej).



Po prawidłowym włożeniu karty pod płytkę poznasz 2 wyróżnione informacje:

- na zielono, z symbolem – jest to **INFORMACJA WSPÓLNA**, którą musisz odczytać na głos;
- na biało, z symbolem – jest to **INFORMACJA OSOBISTA**, przeznaczona wyłącznie dla ciebie!



PRZYKŁAD 1 MIEJSCE + GODZINA

Chcąc sprawdzić: „Kto przebywał na Galerii o Godzinie 3?“, bierzesz kartę Miejsca „Galeria“ i wkładasz ją pod płytkę Godziny 3.

WSPÓLNA informacja, którą oznajmiasz na głos (na zielonym tle),

wskazuje: „ $\times 2$ ” – oznacza to, że 2 różne Postacie znajdowały się na Galerii o Godzinie 3.

OSOBISTA informacja, którą zachowujesz dla siebie (na białym tle), wskazuje: „S” – oznacza to, że jedną z 2 Postaci, które przebywały na Galerii o Godzinie 3, jest Służąca.

A zatem: Wszyscy wiedzą, że o Godzinie 3 na Galerii przebywały 2 Postacie, ale tylko ty wiesz, że jedną z nich była Służąca.



PRZYKŁAD 2 MIEJSCE + POSTAĆ

Chcąc sprawdzić: „Ile razy Żurnalista przebywał w Sali Koncertowej w godzinach 1–6?“, bierzesz kartę Miejsca „Sala Koncertowa“ i wkładasz ją pod płytkę Żurnalisty.

WSPÓLNA informacja, którą oznajmiasz na głos (na zielonym tle), wskazuje: „ $\times 1$ ” – oznacza to, że Żurnalista przebywał w Sali Koncertowej tylko raz.

OSOBISTA informacja, którą zachowujesz dla siebie (na białym tle), wskazuje: „5” – oznacza to, że Żurnalista przebywał w Sali Koncertowej o Godzinie 5.

A zatem: Wszyscy wiedzą, że Żurnalista przebywał w Sali Koncertowej tylko raz, ale tylko ty wiesz, że był tam o Godzinie 5.

Zanotuj zdobyte informacje. Pozwól innym graczom przeanalizować sytuację i przeprowadzić dedukcję, a gdy wszyscy będą gotowi, daj znać śledczemu po swojej lewej stronie, że teraz jego kolej na poprowadzenie śledztwa.

ZASADY OGÓLNE

Jeśli zasady w książeczce Scenariusza nie mówią inaczej:

- Każda Postać przechodzi ze swojego obecnego Miejsca do sąsiedniego pomiędzy kolejnymi Godzinami (innymi słowy: Postać nigdy nie pozostaje w tym samym Miejscu przez dwie Godziny z rzędu).
- Postacie zawsze poruszają się o jedno pomieszczenie.
- Pomieszczenia te muszą być ze sobą połączone przejściem (patrz: plan opery).

OMÓWIENIE ELEMENTÓW GRY

• ARKUSZE ŚLEDZTWA



Arkusz śledztwa zawiera plany pomieszczeń opery – po jednym dla każdej z 6 Godzin. Dodatkowo każde Miejsce w operze jest oznaczone za pomocą unikalnego symbolu.



Jedno Miejsce uważa się za sąsiadujące z drugim, jeśli łączy je przejście (puste białe pole pomiędzy tymi Miejskami).

Centralna część arkusza gry pozwala ci notować informacje na temat Postaci.

Możesz tam zapisywać, ile razy dana Postać przebywała w poszczególnych Miejskach.

Porada: Jeśli wiesz, gdzie i kiedy znajduje się dana Postać, zapisz jej inicjał bezpośrednio na planie opery, w odpowiednim Miejscu i o właściwej Godzinie.

• KARTY MIEJSC



Każda karta Miejsca zawiera:

- nazwę tego Miejsca,
- jego symbol,
- tytuł Scenariusza i numer Śledztwa (wyłącznie z przodu),
- informacje niezbędne do prowadzenia Śledztwa.

0, $\times 1$, $\times 2$, $\times 3$... – ta liczba informuje, ile Postaci było w danym Miejscu o sprawdzanej Godzinie albo ile razy dana Postać przebywała w sprawdzanym Miejscu.

1 2 3 4 5 6 – Godzina, o której sprawdzana Postać przebywała w tym Miejscu.

A B K D Z S – Postać, która przebywała w tym Miejscu o sprawdzanej Godzinie.

– ten symbol wskazuje, że po tym, gdy gracze zanotują zdobyte informacje, masz natychmiast rozegrać kolejną turę. Pojawia się on w sytuacji, kiedy w wyniku twojego badania wszyscy zdobędą dokładnie te same informacje co ty.

• PŁYTKI GODZIN

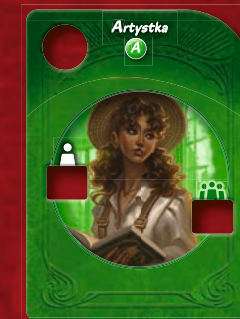


Na froncie płytki znajduje się liczba wskazująca na określoną Godzinę.

Trzymaj płytkę Godziny tą stroną do góry, kiedy jej używasz.

Uwaga: Zaokrąglone rogi płytki i badanej karty muszą się pokrywać.

• PŁYTKI POSTACI



Na froncie płytki znajdują się nazwa i portret danej Postaci, a także jej inicjał. Trzymaj płytkę Postaci tą stroną do góry, kiedy jej używasz.

PRZYKŁAD ZAPISU

Poniżej znajdziesz przykładowy zapis ważnych informacji na arkuszu. Nie musisz jednak robić notatek tak samo – każdy śledczy może notować po swojemu!

