VARIANTE

Wenn ihr gleich mehrere Fälle lösen wollt, könnt ihr mit dieser Variante spielen. Das Spiel verläuft wie gewohnt, mit den folgenden Änderungen:

- Eine Partie endet **nicht**, sobald eine Person den Fall gelöst hat. Spielt stattdessen so lange weiter, bis die vorletzte Person einen Lösungsversuch unternommen hat (überspringt dabei jede Person, die bereits einen Lösungsversuch abgegeben hat). Bist du als einzige Person übrig, darfst du **noch 1 weitere Ermittlung durchführen**, bevor du entweder einen Lösungsversuch unternehmen oder aufgeben musst.
- Unternimmst du einen Lösungsversuch, schreibe wie üblich deine Antworten für alle Fragen zum Fall auf. Notiere daneben die Zahl für den Platz, den du mit deinem Lösungsversuch belegst (bist du die erste Person, die einen Lösungsversuch unternimmt, schreibst du eine 1 auf, bist du die zweite Person, schreibst du eine 2 auf usw.). Überprüfe **noch nicht**, ob deine Lösung richtig ist.

Hinweis: *Unternehmen mehrere Personen gleichzeitig einen Lösungsversuch, notieren sie dieselbe Zahl. Überspringt entsprechend viele Plätze danach (haben 2 von euch sich den 1. Platz notiert, muss sich die nächste Person den 3. Platz notieren usw.).*

- Haben alle das Spiel beendet, überprüft gemeinsam die Lösung und vergebt Punkte an die Personen, die alle Fragen richtig beantwortet haben, entsprechend der nachfolgenden Tabelle. Beachtet dabei die Reihenfolge, in der ihr eure Lösungsversuche abgegeben habt.

Reihenfolge	Punkte
1. Platz	10
2. Platz	8
3. Platz	6
4. Platz	5

War eine Antwort falsch, entfallen die Punkte für diesen Platz. Haben mehrere Personen gleichzeitig einen Lösungsversuch unternommen, erhalten diese Personen jeweils die vollen Punkte. Überspringt dafür entsprechend viele Plätze danach. Wer keinen Lösungsversuch unternommen hat, erhält 0 Punkte.

Beispiel: *Marie gibt als Erste einen Lösungsversuch ab und notiert sich neben ihren Antworten eine 1. Nadine und Clemens geben kurz danach gleichzeitig einen Lösungsversuch ab und notieren beide eine 2. Der 3. Platz wird daher übersprungen. Peter führt eine letzte Ermittlung durch und unternimmt dann ebenfalls einen Lösungsversuch. Er notiert sich eine 4 neben seinen Antworten. Die Antworten von Nadine, Clemens und Peter waren richtig. Sie erhalten dafür entsprechend 8, 8 bzw. 5 Punkte. Maries Antwort war leider falsch, daher erhält sie 0 Punkte statt 10.*

Szenario-Sieg: Spielt auf diese Weise alle 5 Fälle eines Szenarios und notiert auf einem Blatt entsprechend eure Punkte. Wer am Ende insgesamt die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt das Szenario.

Crème de la Crème: Ihr könnt eure Punkte auch über alle 15 Fälle der 3 Szenarien hinweg notieren, um zu sehen, wer die beste Spürnase in Cuzco hat.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt, wer im letzten gespielten Fall die meisten Punkte erhalten hat. Besteht der Gleichstand weiterhin, teilen sich die beteiligten Personen den Sieg.

SOLOMODUS

Im Solomodus von *Kronologic* versuchst du, den Fall so schnell wie möglich zu lösen. Mit jeder Ermittlung (also der Kombination einer Ortskarte mit einer Lochkarte) erhältst du eine geheime und eine öffentliche Information.

Zähle mit, wie viele Ermittlungen du anstellen musstest, um den Fall zu lösen. Vergleiche die Anzahl mit der untenstehenden Tabelle, um zu erfahren, wie erfolgreich du warst.

Wichtig: *Triffst du bei einer Ermittlung auf das -Symbol, musst du die nächste Ermittlung trotzdem mitzählen. Sie ist nicht „gratis“.*

Beispiel: *Du spielst den 2. Fall des Szenarios* Das Goldene Zepter*, mit der Schwierigkeit ★★★. Du hast den Fall nach 12 Ermittlungen gelöst. Damit bist du im Bereich 8–13 und hast die silberne Lupe erreicht.*

- DAS GOLDENE ZEPTER -

	Fall 1	Fall 2	Fall 3	Fall 4	Fall 5
Schwierigkeit	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★
Goldene Lupe	1-8	1-7	1-8	1-7	1-9
Silberne Lupe	9-14	8-13	9-14	8-13	10-16
Bronzene Lupe	15+	14+	15+	14+	17+

- DER FLUCH VON AMARINTA -

	Fall 1	Fall 2	Fall 3	Fall 4	Fall 5
Schwierigkeit	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★★	★★★★★★
Goldene Lupe	1-9	1-9	1-7	1-12	1-9
Silberne Lupe	10-16	10-16	8-13	13-21	10-16
Bronzene Lupe	17+	17+	14+	22+	17+

- DAS RITUAL -

	Fall 1	Fall 2	Fall 3	Fall 4	Fall 5
Schwierigkeit	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★	★★★★★★★
Goldene Lupe	1-9	1-8	1-10	1-12	1-10
Silberne Lupe	10-16	9-14	11-18	13-21	11-18
Bronzene Lupe	17+	15+	19+	22+	19+

IMPRESSUM

Spieldesign: Fabien Gridel, Yoann Levet
Illustrationen: Arch Apolar, Victor Dulon
Deutsche Ausgabe: Grafikdesign: Jens Wiese
Übersetzung & Redaktion: Ronja Lauterbach
Entwicklung Variante: Sebastian Hein

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Super Meeple & Origames. © 2025 Super Meeple & Origames. © der deutschen Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

KRONOLOGIC CUZCO 1450

ANLEITUNG

Ein kniffliges Deduktionsspiel für 1 bis 4 scharfsinnige Ermittler*innen ab 10 Jahren von Fabien Gridel und Yoann Levet

Begebt euch mit* Kronologic *auf eine Reise nach Peru im 15. Jahrhundert. Entwirrt eine Reihe mysteriöser Ereignisse im Reich der Inka und bringt die Wahrheit ans Licht, indem ihr Hinweise über die Bewegungen der unterschiedlichen Charaktere sammelt. Jedes der 3 Szenarien in dieser Schachtel bietet 5 unterschiedliche Fälle mit steigender Komplexität und stellt damit euer Deduktionsvermögen immer wieder neu auf die Probe.

SPIELMATERIAL

- 3 Szenarioboxen, jeweils mit: 30 Ortskarten (6 pro Fall) 1 und 1 Szenarioheft mit 5 Fällen 2
- 1 Block mit Ermittlungsbögen 3
- 1 Landkarte 4
- 6 Lochkarten ZEITPUNKT 5
- 6 Lochkarten CHARAKTER 6
- 4 Sichtschirme 7 und 4 Bleistifte 8

Ersatzteilservice: *Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:* ***www.pegasus.de/ersatzteilservice***
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

SPIELVORBEREITUNG

I) Wählt **1 Szenario** und sucht euch **1 Fall** aus, den ihr spielen wollt. Nehmt euch das Szenarioheft und die 6 Ortskarten für diesen Fall aus der entsprechenden Szenariobox, ohne euch die Vorderseiten der Karten anzusehen. Die Schwierigkeit jedes Falls wird durch Sterne ★ angezeigt – je mehr Sterne, desto schwieriger. Beginnt mit **Fall 1 im Szenario I** (*Das Goldene Zepter*).

II) Nehmt euch je **1 Sichtschirm**, **1 Ermittlungsbogen** und **1 Bleistift**. Haltet euren Ermittlungsbogen stets hinter dem Sichtschirm geheim.

III) Legt die **Landkarte** und alle **12 Lochkarten** offen nebeneinander in der Mitte eurer Spielfläche aus.

IV) Legt die **6 Ortskarten** eures Falls verdeckt neben den Lochkarten aus.

V) **Lest folgende Texte aus dem Szenarioheft laut vor:**
- den **Szenariotext** und die **Fragen**, die ihr in diesem Szenario beantworten müsst
- die **Szenarioregeln**
- die **Ausgangssituation** für euren Fall

(Tragt die Informationen aus der Ausgangssituation auf eurem Ermittlungsbogen ein.)

VI) Wer zuletzt auf die Uhr geschaut hat, beginnt das Spiel.

SPIELIDEE

In *Kronologic* spielt ihr gegeneinander. Als angesehene Mitglieder des Volkes der Inka seid ihr einigen rätselhaften Vorkommnissen auf der Spur. Dabei begegnet ihr 6 Charakteren, deren Bewegungen ihr über 6 Zeitpunkte hinweg nachverfolgen müsst. Nur wer das Rätsel am schnellsten lösen und auf alle Fragen die richtigen Antworten geben kann, gewinnt.

Kronologic enthält 3 verschiedene Szenarien mit je 5 Fällen. Wir empfehlen euch, diese in aufsteigender Reihenfolge zu spielen (also erst die Fälle 1 bis 5 des ersten Szenarios, dann die des zweiten Szenarios usw.). Achtet darauf, dass ihr im Szenarioheft nicht weiter blättert als bis zu eurem aktuellen Fall, damit ihr nicht aus Versehen die Lösungen für andere Fälle anseht.
***Achtung:** Die Lösung zum 5. Fall eines Szenarios befindet sich auf der Rückseite des jeweiligen Szenariohefts!*

SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn, bis das Spiel endet. Bist du am Zug, darfst du **1 Ermittlung an 1 Ort deiner Wahl** durchführen.

Wähle **1 Ortskarte** und zusätzlich **1 Charakter oder 1 Zeitpunkt**. Sieh dir noch nicht die Vorderseite der Ortskarte an.

Nimm dir die Lochkarte des gewählten Charakters oder Zeitpunkts und schiebe sie unter die gewählte Ortskarte, sodass **die abgerundeten Ecken aufeinander passen**. Drehe dann die beiden Karten zusammen um. Du solltest jetzt durch das Loch in der linken oberen Ecke der Lochkarte das Ortssymbol sehen.

Durch die Kombination aus Orts- und Lochkarte werden dir nun zweierlei Informationen angezeigt:

Im **weißen** Bereich findest du eine **geheime Information**, die nur für dich bestimmt ist.

- Entscheidest du dich für einen Charakter, erfährst du 1 Zeitpunkt, zu dem der entsprechende Charakter am gewählten Ort war:
  1 2 3 4 5 6
- Entscheidest du dich für einen Zeitpunkt, erfährst du 1 Charakter, der zu diesem Zeitpunkt am gewählten Ort war:
  A E F M P S
- Gibt es keine geheime Information, zeigt dir die Karte stattdessen einen Doppelpfeil an. Dann darfst du sofort eine weitere Ermittlung durchführen.

Im **grünen** Bereich findest du eine **öffentliche Information**, die du allen anderen mitteilen musst.

- Entscheidest du dich für einen Charakter, erfahren alle, wie oft dieser Charakter am gewählten Ort war:
  ×0, ×1, ×2, ×3 …
- Entscheidest du dich für einen Zeitpunkt, erfahren alle, wie viele Charaktere zu diesem Zeitpunkt am gewählten Ort waren:
  ×0, ×1, ×2, ×3 …

Mach dir Notizen auf deinem Ermittlungsbogen und gib auch allen anderen einen Moment Zeit dafür. Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Beachte: Du darfst auch eine Ermittlung durchführen, die du selbst oder eine andere Person bereits durchgeführt hat.

BEISPIEL:
ORT + ZEITPUNKT

Du willst herausfinden, wie viele Charaktere sich zum Zeitpunkt 2 an der Festung aufgehalten haben. Dazu nimmst du die Ortskarte Festung und schiebst die Lochkarte von Zeitpunkt 2 darunter. Dann drehst du die beiden Karten zusammen um.

Die öffentliche Information zeigt „×1“: Zum Zeitpunkt 2 war also 1 Charakter an der Festung. Teile diese Information mit allen.

Die geheime Information zeigt ein „P“: Die Priesterin war also der Charakter an der Festung.

***Ergebnis:** Alle wissen nun, dass sich 1 Charakter zum Zeitpunkt 2 an der Festung aufgehalten hat. Aber nur du weißt aktuell, dass es die Priesterin war.*

BEISPIEL:
ORT + CHARAKTER

Du willst herausfinden, wie oft die Marktfrau insgesamt bei den Salinen war. Dazu nimmst du die Ortskarte Salinen und schiebst die Lochkarte der Marktfrau darunter. Dann drehst du beide Karten zusammen um.

Die öffentliche Information zeigt „×3“: Die Marktfrau war also insgesamt 3 Mal bei den Salinen. Teile diese Information mit allen.

Die geheime Information zeigt eine Sanduhr mit einer „2“: Die Marktfrau war also zum Zeitpunkt 2 bei den Salinen.

***Ergebnis:** Alle wissen nun, dass die Marktfrau 3 Mal bei den Salinen war. Aber nur du weißt aktuell, dass einer dieser Zeitpunkte der Zeitpunkt 2 war.*

WICHTIGE HINWEISE

Sofern das Szenarioheft nichts anderes besagt, gelten folgende Regeln:

- Charaktere bewegen sich von einem Zeitpunkt zum nächsten von ihrem Standort zu einem anderen, **benachbarten** Ort. Sie bleiben nicht stehen und gehen nie mehr als 1 Ort weiter (außer in Szenario 3).
- 2 Orte gelten nur dann als benachbart, wenn sie über einen Weg verbunden sind. Je nach Fall sind manche Wege blockiert oder führen nur in 1 Richtung.

***BEISPIEL:** Dieser Weg ist blockiert.*

***BEISPIEL:** Dieser Weg führt nur von links nach rechts.*

ERKLÄRUNGEN ZUM ERMITTLUNGSBOGEN

In der Mitte der Spielfläche liegt die große Landkarte der Region Cuzco aus. Diese dient euch vor allem zur besseren Übersicht. Auf dem Ermittlungsbogen findet ihr eine verkleinerte Version dieser Landkarte für jeden der 6 Zeitpunkte. Jeder Ort in Cuzco hat ein eigenes Symbol:

In der Mitte des Ermittlungsbogens könnt ihr euch Notizen dazu machen, wie oft die Charaktere an den jeweiligen Orten waren.

***Tipp:** Wenn ihr wisst, wann genau ein Charakter an einem Ort war, könnt ihr dessen Initiale zum entsprechenden Zeitpunkt auf der Landkarte auf eurem Ermittlungsbogen notieren (so wie bei der Spielvorbereitung).*

BEISPIEL:
Hier ist ein Beispiel, wie deine Notizen auf dem Ermittlungsbogen aussehen könnten. Beachte: Jeder Fall funktioniert ein bisschen anders.

SPIELENDE

Sobald du glaubst, dass du den Fall lösen kannst, darfst du sofort einen Lösungsversuch unternehmen, egal, wer gerade am Zug ist (aber erst, nachdem die aktuelle Ermittlung abgeschlossen ist). Sage laut an, dass du den Fall lösen willst. Schreibe dann die Antworten auf die Fragen, die zu Spielbeginn vorgelesen wurden, auf deinem Ermittlungsbogen auf (du sagst sie nicht laut!). Prüfe anschließend die Lösung im Szenarioheft, ohne dass die anderen sie sehen können.

Waren alle deine Antworten korrekt, hast du gewonnen und das Spiel endet sofort!

Andernfalls hast du verloren und scheidest aus dem Spiel aus. Die anderen Personen spielen normal weiter. Verrate ihnen also nichts über die falschen und richtigen Antworten. Ist nur noch 1 Person übrig, spielt diese so lange weiter, bis auch sie einen Lösungsversuch unternommen hat.

Sollten mehrere Personen gleichzeitig einen Lösungsversuch unternommen und dabei die richtigen Antworten aufgeschrieben haben, gewinnen sie gemeinsam. Konnte niemand alle Fragen richtig beantworten, habt ihr alle verloren. Vielleicht klappt es beim nächsten Fall wieder besser?