



CONTRE-TEMPS

Livret de règles

Introduction

Vous avez réussi! Vous avez percé le secret du voyage dans le temps! Nul doute que votre découverte changera la face de l'humanité à tout jamais et que votre nom sera célébré dans le monde entier!

Malheureusement, certains de vos confrères scientifiques essaient de remonter dans le temps grâce à votre invention afin de s'en attribuer le mérite... Vous devez absolument les arrêter! En déployant vos voyageurs intemporels, vous pourrez peut-être rétablir le cours de l'histoire...

Contre-Temps est un jeu de plis comportant une subtilité majeure: vous avez la possibilité de revenir aux plis précédents, appelés événements, pour en modifier le résultat. Le premier joueur qui parvient à prendre le contrôle de trois événements de la ligne du temps est déclaré vainqueur!



ÂGE 10+



3-6 JOUEURS



30 MINUTES

Matériel



65 cartes Voyageur intemporel

Les cartes sont divisées en cinq suites. Chaque suite comporte 13 cartes, numérotées de 1 à 13.



10 jetons Événement

Ces jetons sont disposés au fur et à mesure dans la ligne du temps afin de former une séquence linéaire d'événements.



30 cristaux Énergie

Les joueurs peuvent dépenser des cristaux Énergie pour voyager dans le temps et revenir aux événements passés.



1 marqueur Premier joueur

Il symbolise le joueur qui débutera la partie.



18 disques de Contrôle

Ils sont disposés dans la ligne du temps pour indiquer le joueur qui contrôle chaque événement.



6 pions Scientifiques

Ils indiquent la position de chaque joueur dans la ligne du temps.



6 cartes Machine à voyager dans le temps

Les joueurs y placent les cristaux Énergie à dépenser.



1 livret de règles

Ouvrage à lire pour tout savoir sur le voyage dans le temps.

Suites de cartes Voyageur intemporel

Les cartes qui constituent le paquet Voyageur intemporel sont divisées en cinq suites. Chaque suite représente un Voyageur intemporel indispensable à rétablir le cours de l'histoire.



Mise en place

Important! Avant de commencer la partie, vous devez retirer certaines cartes du paquet Voyageur intemporel en fonction du nombre de joueurs présents. Référez-vous au tableau ci-dessous pour connaître les cartes à retirer. Remplacez-les dans la boîte de jeu; elles ne serviront pas durant la partie.

Nombre de joueurs	Cartes à retirer	Taille du paquet
6	Aucune	65 cartes
5	Les 1 et les 2 de chaque suite	55 cartes
4	Les 1, 2, 3 et 4 de chaque suite	45 cartes
3	Les 1, 2, 3, 4, 5 et 6 de chaque suite	35 cartes

Exemple de mise en place à trois joueurs



1. Le donneur, déterminé au hasard, mélange le paquet Voyageur intemporel et distribue à chaque joueur une **main de dix cartes**.
2. Placez les cartes restantes du **paquet Voyageur intemporel** sur un côté de la zone de jeu.
3. Retournez la **première carte** du paquet Voyageur intemporel. Glissez-la sous le paquet, perpendiculairement à celui-ci, de façon à ce que sa suite soit visible.
4. Empilez les **jetons Événement** dans l'ordre décroissant (le «1» en haut de la pile et le «10» en dessous). Placez la pile sur un côté de la zone de jeu.
5. Prenez le **jeton Événement «1»** et placez-le à côté du paquet Voyageur intemporel.
6. Chaque joueur prend une **carte Machine à voyager** dans le temps de la couleur de son choix et la place face A visible (mode classique) ou face B visible (mode Paradoxes temporels).
7. Chaque joueur prend les trois **disques de Contrôle** de sa couleur et les place sur sa carte Machine à voyager dans le temps, aux emplacements prévus à cet effet.
8. Chaque joueur prend un **pion Scientifique** de sa couleur et le place à côté du jeton Événement «1».
9. Placez les **cristaux Énergie** à proximité de la zone de jeu pour former la réserve générale.
10. Attribuez le **marqueur Premier joueur** à la personne située à gauche du donneur.

Introduction au voyage dans le temps

«Il est coutume de dire que l'Histoire a horreur des paradoxes. Ce n'est absolument pas le cas. Si l'on pouvait interroger l'Histoire, elle répondrait par un haussement d'épaules, comme un adolescent incompris. "Et alors ?" L'Histoire ignore les paradoxes avec superbe. Et pourtant, elle déteste toujours autant le lundi.» —Garfield

La ligne du temps

À chaque manche, un nouveau jeton Événement est ajouté à la suite des précédents de façon à former **une ligne du temps** constituée d'événements consécutifs.

Le dernier jeton Événement ajouté symbolise **le présent**. Les joueurs dont le pion est situé sur cet événement sont «dans le présent».

Tous les jetons Événement préalablement posés dans la ligne du temps forment **le passé**. Les joueurs dont le pion est situé sur l'un de ces événements sont «dans le passé».

Ligne du temps avec le passé et le présent



La constante

La carte face visible placée sous le paquet Voyageur intemporel s'appelle la **constante**. Comme un atout, elle symbolise la suite la plus forte. Lorsqu'un événement est résolu, la carte de cette suite qui a la plus haute valeur remporte le pli et le joueur qui l'a posée prend alors le contrôle de l'événement.

La constante peut être **changée** si un joueur remonte suffisamment loin dans le temps et l'échange contre une carte d'une autre suite.

Les scientifiques

Chaque joueur possède son propre pion Scientifique, qui indique sa **position** actuelle sur la ligne du temps. Les joueurs ne peuvent participer qu'à l'événement sur lequel se trouve leur pion.

Au début de la partie, tous les joueurs sont dans le présent.
Lorsqu'un nouveau jeton Événement est ajouté à la ligne du temps, tous les scientifiques retournent automatiquement dans le présent.

À la fin de chaque manche, les joueurs peuvent dépenser des **cristaux Énergie** pour remonter dans le temps et revenir aux événements passés afin de tenter d'en modifier le résultat.

Dépensez des cristaux Énergie pour revenir dans le passé



Déroulement d'une manche

Une partie de **Contre-Temps** se déroule en plusieurs manches. Chaque manche se divise en trois phases, à effectuer dans l'ordre suivant :

1. Résolution des événements
2. Écoulement du temps
3. Déplacement des scientifiques

1. Résolution des événements

Tous les événements sur lesquels les joueurs se sont positionnés doivent être résolus un par un, en commençant par l'événement situé dans le **présent**, puis en remontant progressivement dans le **passé**, jusqu'à arriver à la **constante**, au tout début de la ligne du temps. Lors de la résolution d'un événement, tous les joueurs situés sur celui-ci doivent y participer.

Déterminer le joueur qui a la main

Le joueur qui contrôle l'événement de la ligne du temps immédiatement antérieur **a la main**. S'il ne participe pas à l'événement en cours de résolution (son pion est situé sur un autre événement de la ligne du temps), c'est le joueur qui y participe le plus proche dans le sens horaire qui a la main.

Important! Lors de la résolution du tout premier événement de la ligne du temps, il n'y a pas d'événement antérieur; dans ce cas, c'est le détenteur du marqueur Premier joueur (ou le joueur qui participe à l'événement le plus proche dans le sens horaire) qui a la main.

Déterminez le joueur qui a la main d'après l'événement antérieur



Jouer des cartes

Le joueur qui a la main joue une carte. Ensuite, dans le sens horaire, tous les autres joueurs qui participent à l'événement font de même. Dans la mesure du possible, les joueurs doivent poser une carte de la suite demandée. Si un joueur ne possède pas de cartes dans cette suite, il doit jouer une carte d'une autre suite.

Important! Lorsque les joueurs participent à un événement dans le passé, ils doivent tous (y compris le joueur qui a actuellement la main) respecter la suite demandée à l'origine!

Lorsqu'un joueur joue une carte de la suite demandée dont la valeur est inférieure à celle de la plus grosse carte de la suite actuellement présente, il pioche immédiatement **un cristal Énergie** de la réserve générale et le place à proximité de sa carte Machine à voyager dans le temps.

Gain d'un cristal Énergie



Résoudre l'événement

Une fois que tous les joueurs ont joué leur carte, il faut déterminer celle qui **remporte le pli**. En règle générale, il s'agit de la plus forte carte de la suite demandée, mais dans le cas où une ou plusieurs cartes de la constante ont été posées, c'est la plus forte carte de la constante qui remporte le pli.

Dans le présent...

Empilez la carte de la suite demandée (placez-la à la verticale, en dessous de la pile) et celle qui a remporté le pli (placez-la à l'horizontale, au-dessus de la pile) de telle manière que la suite et les valeurs de ces cartes soient visibles. Posez-les en dessous de l'emplacement du jeton Événement. Si la carte qui remporte le pli est la carte de la suite demandée laissez-la et défaussez toutes les autres cartes jouées par les joueurs.

Dans le passé...

Si l'une des cartes nouvellement jouées est supérieure à celle qui a remporté le pli précédemment (carte horizontale), défaussez cette dernière et remplacez-la par celle qui remporte le pli. Défaussez également toutes les autres cartes jouées par les joueurs, sauf celle qui a été jouée en premier (carte verticale).



Le joueur qui remporte le pli (celui qui a posé la carte la plus forte) **prend le contrôle de l'événement**. Il prend alors le disque de Contrôle situé le plus à droite sur sa carte Machine à voyager dans le temps et le pose sur le jeton Événement.

Important! Lorsqu'un joueur prend le contrôle d'un événement dans le passé, il remplace le disque de Contrôle déjà présent par le sien et le rend à son propriétaire.

Changer la constante

Contrairement à ce que son nom laisse entendre, la constante peut être **changée**, à condition qu'un ou plusieurs joueurs remontent la ligne du temps jusqu'au début. Cela n'est possible qu'après la résolution de l'intégralité des événements de la ligne du temps.

Tous les joueurs dont le pion est situé au niveau de la constante choisissent secrètement une carte de leur main, puis la révèlent en même temps. La carte la plus forte devient la **nouvelle constante**. L'ancienne constante est défaussée, de même que toutes les autres cartes jouées par les joueurs.

Important! En cas d'égalité, il n'y a pas de nouvelle constante et l'ancienne est défaussée, de même que toutes les autres cartes jouées par les joueurs. La ligne du temps devient alors **instable** et les joueurs continuent temporairement la partie sans constante.

Changement de la constante



2. Écoulement du temps

Prenez le **jeton Événement** du haut de la pile et placez-le à la fin de la ligne du temps, à côté du dernier événement. Les jetons Événement doivent être posés dans l'ordre croissant. Ce nouveau jeton symbolise « le présent ».

Tous les pions Scientifiques sont déplacés sur la ligne du temps et **rejoignent le présent**. Placez-les à côté du nouveau jeton Événement.

Tous les joueurs **piochent des cristaux Énergie** dans la réserve générale et les placent à proximité de leur carte Machine à voyager dans le temps. Par défaut, chaque joueur pioche deux cristaux, moins un par disque de Contrôle de sa couleur présent sur la ligne du temps.

Retour au présent



3. Déplacement des scientifiques

Les joueurs peuvent, s'ils le souhaitent, **dépenser des cristaux Énergie** afin de remonter la ligne du temps, dans le but de modifier le résultat des événements passés.

Chaque joueur cache avec sa main sa carte Machine à voyager dans le temps et sa réserve de cristaux Énergie, puis **choisit secrètement** le nombre de cristaux qu'il souhaite dépenser en les plaçant sur sa carte Machine à voyager dans le temps.

Lorsque tout le monde est prêt, les joueurs **révèlent simultanément** le nombre de cristaux dépensés. Ces derniers sont replacés dans la réserve et les joueurs remontent la ligne du temps, à raison d'un événement par cristal dépensé.

Révélation du nombre de cristaux Énergie dépensés



Fin de partie

À chaque manche, lorsque tous les événements sont résolus, vérifiez les conditions de fin de partie. La partie s'achève **lorsqu'un joueur contrôle trois événements** ou après **dix manches**.

Le joueur qui contrôle trois événements est déclaré vainqueur ! En cas d'égalité, le joueur concerné qui contrôle l'événement le plus proche de la constante remporte la partie.

Si personne n'est parvenu à prendre le contrôle de trois événements au bout de dix manches, déterminez le vainqueur parmi les joueurs qui contrôlent deux événements. Celui d'entre eux qui contrôle l'événement le plus proche de la constante remporte la partie. (Ce cas ne peut se produire que dans les configurations à cinq ou six joueurs.)

Foire aux questions

Q: Que se passe-t-il lorsqu'aucun joueur n'est situé dans le présent lorsque l'événement se résout ?

R: Personne ne prend le contrôle de cet événement. Lors de la phase Écoulement du temps, **n'ajoutez pas de jeton Événement sur la ligne du temps**. Tous les joueurs rejoignent alors cet événement, qui symbolise toujours le présent.

Q: Lorsque la constante est changée, tous les événements de la ligne du temps doivent-ils être résolus à nouveau ?

R: **Non**. Le résultat des événements demeure inchangé jusqu'à leur prochaine résolution, lorsqu'un ou plusieurs joueurs s'y placent.

Q: Que se passe-t-il si un joueur ne respecte pas la suite de cartes alors qu'il en avait la possibilité ?

R: Lorsque l'erreur est découverte, ce joueur perd l'intégralité de ses cristaux Énergie.

Q: Que se passe-t-il en cas de pénurie de cristaux Énergie; sont-ils en nombre limité ?

R: Non. S'il venait à manquer de cristaux Énergie, complétez la réserve générale par n'importe quels autres jetons.

Mode Paradoxes temporels

« Tu as faim ? Moi, j'ai pas mangé depuis demain après-midi. »

—Inconnu

Introduction

Une explosion est survenue dans le laboratoire ! Cerise sur le gâteau, à cause de la nature paradoxale et constante du voyage dans le temps, les repères temporels ont été chamboulés : aujourd'hui, hier, demain, tout cela n'existe plus ! D'ailleurs, c'est quoi « le présent » ?

Mise en place spécifique

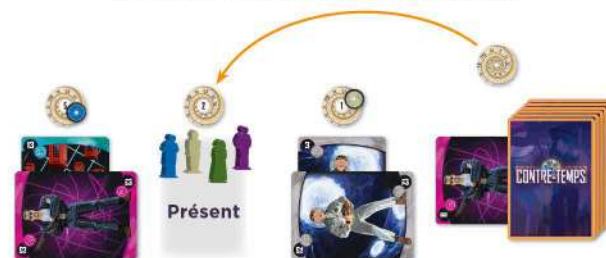
Chaque joueur doit utiliser la face B de sa carte Machine à voyager dans le temps, orientée de telle manière à ce que les flèches arrière et avant de la carte suivent la direction de la ligne du temps. Sur cette face, il y a deux emplacements prévus pour les cristaux Énergie, un pour chaque flèche.

N'empilez pas les jetons Événement dans l'ordre décroissant. Mélangez-les, puis formez une pile face cachée. Retournez le premier jeton et placez-le à côté du paquet Voyageur intemporel.

Changements dans le déroulement du jeu

Lors de la phase Écoulement du temps, retournez le premier jeton Événement de la pile. Placez-le sur la ligne du temps, en respectant son chiffre : ainsi, les jetons seront parfois posés au début de la ligne, à la fin ou entre deux jetons Événement.

Placement d'un nouveau jeton Événement



Le dernier jeton posé, quel que soit son emplacement, symbolise « le présent ». Lorsque les joueurs doivent rejoindre le présent, placez leur pion à côté de cet événement.

Les joueurs ont alors la possibilité de voyager dans le passé ou vers le futur. Au moment de choisir le nombre de cristaux Énergie à dépenser, ils les placent dans l'emplacement correspondant, selon qu'ils souhaitent reculer ou avancer sur la ligne du temps.

Dépenser des cristaux Énergie pour déplacer les scientifiques



Crédits

— CONTRE-TEMPS — (V.O. TIME CHASE)

Conception du jeu:

Jonathan Woodard

Développeur: T.C. Petty III

Illustrateur: Allen Panakal

Conceptrice graphique:

Jeanne Torres

Éditeur: Dustin Schwartz

Artistes: Michelle Garrett
et Dan Wagner

— RENEGADE GAME STUDIOS —

Président & Éditeur: Scott Gaeta

Contrôleur: Robyn Gaeta

Directrice d'exploitation: Leisha Cummins

Directrice commerciale et marketing:
Sara Erickson

Directrice artistique: Anita Osburn

Producteur senior: Dan Bojanowski

Responsable marketing sénior: Teri Litorco

Service client: Jenni Janikowski

— REMERCIEMENTS —

Jonathan tient à remercier Andrea Steffes-Tuttle, Alejandro Soto, Alex Reisenkampff, Brad Cooper, Kim Urness, Adam Urness, Dave Hoffman, Rafael Rosario, Fletch Brown, Neil Edwards, Heather Newton, Cary Hoste, Graeme Hoste, Leah Taylor, Marco Guellering, Diane Friedman, Andrew Flynn, Justin Larabee, Ben Roberts, Peter of the Norse, Cameron McCaddon, Erika Trautman, Brett Alan Miller, Doug Maynard, Marcus Ross, Charlie Bink, Andrew Hackard, Thomas Lehmann, Unpub et Denver Prototopia.

Renegade Game Studios tient à remercier
Origins Designer Speed Dating,
Charles Wright, Will Raiman,
Dave Satterfield et Michael J. Fox.



— RENEGADE FRANCE —

www.renegade-france.fr

Chef de projet: Simon Gervasi

Illustration "Voyageurs intemporels":

Damien Colboc

Direction artistique: Igor Polouchine

Traduction: Sylvain Chane-Pane

Relecture: Christine Bornon

Maquette: e-dantes

f /PlayRGSFrance

ig @origamesrenegade-france

SAV: SAV@renegade-france.fr



f /PlayRGS

tw @PlayRenegade

ig @Renegade_Game_Studios