

TIME arena

Les guerres incessantes des Seigneurs du temps, pour contrôler la source d'immortalité, l'ont mise en péril. Pour éviter son tarissement et leur propre disparition, ils ont créé la Time Arena : un lieu sacré où ils s'affrontent en invoquant les esprits de guerriers anciens ou de galaxies lointaines. Ceux qui parviendront à dominer le temps et à détruire le totem adverse gagneront le droit d'accéder à la source et assureront ainsi la lignée des Seigneurs du temps.



- A** Un plateau recto-verso
Deux arènes de combat différentes (normal et expert), avec à chaque extrémité le Totem de chaque joueur
- B** 8 "Portails"
4 Portails de couleurs différentes par joueur
- C** 8 sabliers
4 sabliers de couleurs différentes par joueur
- D** 12 jetons "Energie"
6 jetons «Energie» par joueur
- E** 2 dés "Combat" à 6 faces
1 par joueur
- F** 8 anneaux d'armée
4 anneaux de même couleur par joueur
- G** 12 "Combattants"
Répartis en 3 factions de 4 Combattants
- H** 2 curseurs "Charge"
1 par joueur
- I** Une application à télécharger

Mise en place

1 : Positionnez le plateau (A) au centre de la table sur la face de votre choix, de façon à ce que chaque joueur soit positionné devant son Totem. (Pour votre première partie, placez le plateau comme sur l'image ci-dessus : il s'agit de la face normale).


2 : Chaque joueur positionne ses Portails (B) à portée de main et positionne les sabliers de couleur correspondante à côté (C) (Positionnez-les dans l'ordre : le jaune le plus proche de vous, puis le vert, le bleu et enfin le rouge).

3 : Empilez les 6 jetons "Energie" (D) et placez-les à l'emplacement prévu sur votre Totem.

4 : Chaque joueur prend 1 dé "Combat" (E) et les 4 anneaux de sa couleur (F).

5 : Triez les Combattants en fonction de leur couleur et placez les 4 groupes ainsi formés à proximité du plateau (G).

6 : Placez votre smartphone ou tablette à côté du plateau, entre les 2 joueurs (I).

7 : Si vous jouez une partie complète ou en mode expert : positionnez le curseur "Charge" (H) sur le premier emplacement  de votre engrenage.

Principe du jeu

Time Arena est un jeu d'affrontement pour 2 à 4 joueurs (à 3 et 4 joueurs, deux équipes s'affrontent).

Prenez le contrôle de 4 Combattants et allez détruire le Totem adverse. Mais attention, votre temps est compté, vous disposez de 5 minutes pour remporter la victoire. Si votre chronomètre tombe à 0, la partie est perdue !

But du jeu

Détruire le Totem adverse

OU

Faire tomber le temps adverse à 0 dans l'application Time Arena.

Le temps dans Time Arena

Durée de la partie

Lors d'une partie de Time Arena, chaque joueur dispose de 5 minutes maximum pour détruire le Totem adverse.

Pour gérer le temps dans Time Arena, vous avez besoin de l'application Time Arena disponible sur Android, iOS et Windows Phone. Vous devez télécharger l'application avant votre première partie sur les plateformes de téléchargement habituelles.



Au début de la partie, le premier joueur enclenche l'application Time Arena, le décompte de son temps est lancé : il est alors le joueur actif.

Il réalise ses actions (voir leurs présentations dans la partie d'initiation p.3) puis, en appuyant sur l'application Time Arena, il bloque le décompte de son temps : cela enclenche immédiatement celui de l'adversaire, qui devient le joueur actif.

Les tours de chaque joueur se succèdent ainsi jusqu'à la fin de la partie. Le joueur actif est toujours celui dont le décompte du temps est enclenché.

L'invocation des Combattants

Au début de la partie, chaque joueur constitue son armée et positionne chacun de ses Combattants sur son Portail attiré (de même couleur) : ils sont prêts à entrer dans l'arène.



Quand un Combattant est mis KO, il doit être positionné sur son portail. Il faut alors attendre un certain temps avant de l'invoquer de nouveau dans l'arène.

Le temps d'invocation est déterminé par un sablier, d'une durée différente selon sa couleur.



Jaune : 30 secondes

Vert : 45 secondes

Bleu : 60 secondes

Rouge : 90 secondes

Dans Time Arena, la gestion du temps est primordiale. Pensez à toujours surveiller votre temps et celui de l'adversaire. Jouez vite si vous êtes en retard ou attendez qu'un de vos Combattants soit disponible dans le cas contraire : la clé de la victoire est là !

Si vous souhaitez avoir une plus grande précision sur les temps d'invocation, l'application Time Arena vous permet de remplacer les sabliers par des chronomètres numériques.

Assemblage des figurines



Les Combattants sont représentés de face et de dos. Pour une expérience de jeu optimale, veillez à orienter le socle comme représenté sur l'image ci-contre (l'encoche du côté «face» du Combattant).

Afin d'assurer le maintien du socle, celui-ci dispose d'une forme d'encoche resserrée qui nécessite de forcer très légèrement lors de l'assemblage.

Important : pour garantir la rigidité du socle, ne désassemblez pas les Combattants lors de leur rangement dans la boîte.

PARTIE D'INITIATION

Pendant cette partie, les joueurs vont découvrir les bases de Time Arena :

- les déplacements,
- les combats,
- la gestion du temps.

Création des armées

Chaque joueur récupère les 4 Combattants de son armée et place chacun d'eux sur le Portail de même couleur :



Lors de vos prochaines parties, vous pourrez constituer votre propre armée (voir p.6) et expérimenter de nouvelles tactiques.



Pour identifier les Combattants de votre armée :

Insérez l'anneau d'armée, afin de pouvoir identifier facilement vos 4 Combattants.

Lorsque vous placez un Combattant sur le plateau de jeu, veillez à l'orienter de façon à ce que votre adversaire en voit la face et vous le dos.

Les Combattants

Chaque Combattant dispose de 3 caractéristiques :

- le déplacement,
- l'attaque,
- la défense.

Certains Combattants disposent d'une **compétence spéciale**, indiquée dans un cercle.

Cette compétence sera ignorée pendant cette partie d'initiation.



Activer un Combattant

Pendant son tour de jeu, un joueur active ses Combattants dans l'ordre de son choix.

Durant son activation, un Combattant peut :

Être invoqué / **Se déplacer** / **Attaquer**

Important

- 1 :** Un même Combattant ne peut être activé qu'une seule fois pendant le tour d'un joueur.
- 2 :** Un joueur doit toujours activer au moins un Combattant (s'il le peut, voir le point 3).
- 3 :** Un joueur peut passer son tour sans activer de Combattant uniquement si tous ses Combattants sont KO.
- 4 :** Il faut terminer l'activation d'un Combattant avant de pouvoir en activer un autre.
- 5 :** Un Combattant peut se déplacer et attaquer dans n'importe quel ordre, mais ne peut en aucun cas scinder son déplacement en deux (il ne peut pas se déplacer partiellement avant ET terminer ce déplacement après son attaque).

Lorsqu'il le souhaite, il passe la main, en appuyant sur **l'application Time Arena**.

Être invoqué

Le joueur actif peut invoquer un Combattant situé sur son *Portail* si le sablier correspondant est écoulé.

Il place alors ce Combattant sur une de ses cases d'invocation libre.



Important : Si le joueur souhaite déplacer ou attaquer avec un Combattant qu'il vient d'invoquer, il doit le faire immédiatement après l'avoir posé sur le plateau (car on ne peut activer un Combattant qu'une seule fois par tour).

Note : En début de partie, les 4 Combattants du joueur sont prêts à être invoqués.



Après avoir lancé l'application *Time Arena*, Gabriel choisit un premier Combattant, le "Boxeur", qu'il place sur une de ses cases d'invocation.

Se déplacer

Un Combattant peut se déplacer au maximum d'un nombre de cases égal à sa caractéristique de déplacement (représenté par le nombre d'ergots de sa figurine).

Un Combattant peut se déplacer orthogonalement et en diagonale.

Une case occupée ne peut pas être traversée.



Le "Boxeur" invoqué par Gabriel dispose de 2 cases de déplacement. Il peut donc se déplacer sur toutes les cases illuminées sur cette illustration. Il doit se déplacer avant d'activer un autre Combattant.

Attaquer

Attaquer un Combattant

Un Combattant peut attaquer un Combattant adverse s'il est sur une case adjacente (orthogonalement ou en diagonale). Le joueur actif annonce la cible de son Combattant, puis il doit lancer le dé "Combat".

Résolution du combat

KO Réussite automatique : l'attaque est automatiquement réussie, le Combattant adverse est KO.

Echec critique : l'attaque est ratée, rien ne se passe.

Sinon : Le joueur ajoute le résultat du dé à l'attaque de son Combattant, puis compare le résultat à la défense du Combattant adverse. Si l'attaque est strictement supérieure à la défense, l'adversaire est mis KO. Dans le cas contraire (attaque inférieure ou égale à la défense), rien ne se passe.

Important : Tout personnage (même avec 0 en attaque) peut attaquer en lançant le dé.

KO

Lorsqu'un Combattant est mis KO, le joueur qui le contrôle le place sur le *Portail* de sa couleur et retourne le sablier correspondant.



Le "Minotaure" (vert) de Gabriel est en contact avec la "Mercenaire" (rouge) de Soan. Gabriel décide d'attaquer. Il lance le dé "Combat" et obtient "1". Il l'ajoute à l'attaque du "Minotaure" (2) et obtient ainsi un total de 3. La défense de la "Mercenaire" est de 3. Le "Minotaure" n'arrive donc pas à la battre, rien ne se passe. Si le dé "Combat" était tombé sur "2" ou sur "KO", la "Mercenaire" aurait été battue. Son joueur aurait dû la placer sur son **Portail** de couleur rouge.



Le "Minotaure" de Gabriel est en contact avec le Totem de Soan. Gabriel décide d'attaquer. Il lance le dé "Combat" et obtient "1". Il l'ajoute à l'attaque du "Minotaure" (2) et obtient un total de 3. La défense du Totem étant de 1, Soan défusse 2 jetons **Énergie** de son Totem. Si le dé "Combat" était tombé sur KO, le Totem adverse aurait également perdu 2 jetons **Énergie** : 1 pour le dé "KO" + 1 pour l'attaque du "Minotaure" (2 - 1).

Attaquer le Totem adverse

Un Combattant peut attaquer le Totem adverse s'il est en contact avec celui-ci : s'il est situé sur une des 8 cases du bord adverse du plateau (cases illuminées dans l'image ci-dessous).



Le Totem a une défense de 1. Le Totem ne peut jamais attaquer (mais dispose d'une compétence spéciale ignorée lors de cette partie d'initiation).

Lorsqu'un Combattant attaque le Totem adverse, le combat se déroule de la même façon que contre un Combattant adverse.

Si l'attaque réussit, on compare son attaque (valeur d'attaque du Combattant + résultat du dé "Combat") à la défense du Totem (1) et on retire autant de jetons **Énergie** que la différence obtenue.

Important : Si le dé tombe sur KO (réussite automatique), le Totem adverse perd d'office un jeton **Énergie**, puis le joueur compare l'attaque de son Combattant avec la défense du Totem afin de retirer autant de jetons **Énergie** que la différence des deux.

Fin du tour : passer la main

Lorsque le joueur actif décide que son tour est terminé, il appuie sur **l'application Time Arena** afin de stopper son compte à rebours. Ceci lance le décompte du temps de l'adversaire : son tour commence immédiatement.

Important : Appuyer sur **l'application Time Arena** implique que vous n'avez plus la main, donc toute action oubliée ne peut plus être jouée avant votre prochain tour.

Fin de partie

La partie peut se terminer de deux manières différentes :

- Lorsqu'un joueur perd le dernier jeton **Énergie** de son Totem, il perd la partie.
- Lorsque le temps d'un joueur tombe à 0 dans **l'application Time Arena**, ce joueur perd la partie.



PARTIE COMPLETE

Dès que vous maîtriserez les règles d'initiation, vous pourrez ajouter ces 3 nouvelles règles :

- la création des armées,
- la charge du Totem,
- les compétences spéciales.

Création des armées

Les joueurs vont pouvoir créer leur armée au début de la partie :

Le 1er joueur **A** prend le Combattant de la couleur de son choix et le place sur son **Portail** correspondant. Son adversaire **B** sélectionne à son tour un Combattant de cette couleur et le place sur son **Portail** correspondant.

B choisit maintenant un Combattant d'une autre couleur. **A** fait ensuite son choix parmi ceux de la même couleur.

B choisit à nouveau un Combattant dans une 3ème couleur. **A** fait ensuite son choix dans cette couleur.

Enfin, **A** choisit un Combattant dans la couleur restante. **B** prend ensuite son 4ème Combattant.

Chaque joueur dispose maintenant de 4 Combattants, de 4 couleurs différentes.

Résumé : **AB / BA / BA / AB**

Charge du Totem

A chaque fois que votre dé "Combat" tombe sur la face "Echec critique", déplacez le curseur "Charge" de 1 cran vers votre Totem.



A tout moment **lors de son tour**, un joueur peut utiliser un des bonus acquis (celui du cran actuel ou d'un des crans précédents) : le joueur applique l'effet du bonus et replace le curseur "Charge" sur son emplacement de départ.


Important : Lors d'un échec critique, avant d'augmenter la curseur d'un cran, vous pouvez utiliser la charge du Totem pour relancer le dé (si ce bonus vous est accessible). Dans ce cas, le curseur est mis sur sa position de départ et n'avance pas.

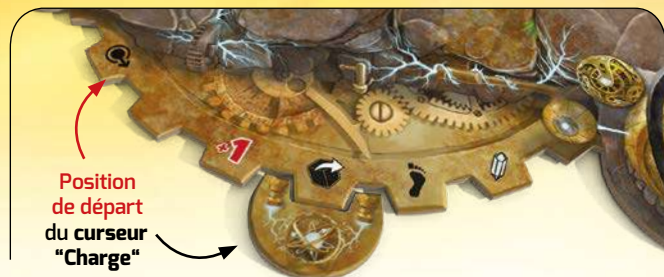
Bonus accessibles :

+1 Ajouter + 1 au résultat du dé "Combat"

 Relancer son dé "Combat"

 Se déplacer d'une case supplémentaire

 Reprendre un jeton Énergie si votre Totem ne dispose plus de ses 6 jetons



Le Combattant de Soan a raté son attaque en obtenant un "Echec Critique". Comme la charge du Totem de Soan a atteint le 4ème cran, il a accès aux bonus suivants :

- **"+1 d'attaque"**

- **"relance"**.

Il décide d'utiliser la "relance" pour tenter de battre le Combattant adverse. Il replace enfin le curseur "Charge" au départ.

Il aurait pu choisir de ne pas relancer le dé "Combat", il aurait alors déplacé son curseur "Charge" de 1 cran vers son Totem.

Compétences spéciales

Certains Combattants disposent d'une compétence spéciale. Si deux points de règle se contredisent, c'est toujours celui de la compétence qui est appliqué.



Riposte : Ce Combattant peut riposter à toute attaque qu'il reçoit au corps à corps (cases en contact, y compris en diagonale). La résolution est simultanée. Lorsqu'un de vos Combattants avec la compétence "Riposte" est attaqué, vous devez lancer également votre dé "Combat". Chaque combat est résolu individuellement comme d'habitude (quel que soit le résultat de chaque dé).

Vous devez faire votre riposte le plus rapidement possible, avant que votre adversaire n'ait activé un

autre de ses Combattants ou passé la main. Dans le cas contraire, votre riposte est perdue.

Important : *Un Combattant ne riposte que s'il est est contact avec celui qui l'attaque.*

Important : *Le Totem dispose également d'une riposte lorsqu'il est attaqué, ne l'oubliez pas !*



La "Mercenaire" (rouge) attaque la "Sauvageonne" (jaune) qui dispose de la compétence "Riposte". Les deux joueurs lancent chacun leur dé "Combat". La "Mercenaire" obtient une attaque totale de 3, elle met son adversaire KO. La "Sauvageonne" obtient un "KO" sur son dé "Combat". La "Mercenaire" est donc elle aussi KO. Les deux Combattants sont placés sur leur Portail respectif.



Tir à distance : Ce Combattant peut attaquer même s'il n'est pas en contact avec sa cible (Combattant ou Totem). Avant de résoudre l'attaque (comme habituellement), vérifiez que le Combattant est à portée et qu'il possède une ligne de vue sur sa cible.

La portée

Le Combattant peut attaquer une cible située à une distance inférieure ou égale au chiffre indiqué dans le symbole "Tir à distance". La portée se calcule comme le déplacement (diagonales autorisées).

La ligne de vue

Pour que l'attaque soit réalisable, l'attaquant doit avoir une ligne de vue dégagée entre le centre de sa case et le centre de la case où se trouve sa cible. Cette ligne ne doit pas traverser de case occupée

par un autre Combattant (mais peut passer dans le coin de cases occupées par des Combattants).

Si le Combattant a la portée nécessaire et une ligne de vue dégagée, il résout alors le combat normalement : il lance le dé "Combat", ajoute le résultat à son attaque et compare le total à la défense de sa cible.



Les "Jumeaux" peuvent attaquer à distance tous les Combattants situés à 2 cases d'eux pour lesquels ils ont une ligne de vue (ligne verte).



Bouclier : Le Combattant, avec cette compétence, rend invulnérable tout autre Combattant de son armée, situé sur une des 8 cases qui l'entourent : un Combattant ainsi protégé ne peut pas subir de blessure de quelque manière que ce soit. Cette compétence ne fonctionne pas sur lui-même, ni sur le Totem.



Restauration : Si ce Combattant est encore en jeu à la fin de votre tour et que l'adversaire n'a plus de Combattant sur le plateau, alors votre Totem récupère 1 jeton **Énergie** précédemment perdu dans la partie.



Bombe : À la place de son attaque normale, le Combattant peut exploser. Dans ce cas, l'attaque touche les 8 cases adjacentes à celles du Combattant. Le joueur lance une seule fois le dé "Combat" pour déterminer l'attaque du Combattant. Le résultat affecte toutes les cases (Combattants adverses, alliés et Totem).

Quel que soit le résultat, le Combattant utilisant cette compétence est mis KO.

PARTIE EXPERT

Lorsque vous maîtriserez le jeu complet, vous pourrez utiliser le plateau du côté expert. Ce dernier ajoute deux nouvelles règles :

- les téléporteurs,
- Une fin de partie additionnelle.

Téléporteurs

Vous trouverez sur le plateau, pour chaque couleur, une paire de cases de téléportation.

Un Combattant peut utiliser un point de déplacement pour se déplacer entre les deux téléporteurs de sa couleur.

Fin de partie additionnelle

Il y a moins de cases d'invocation sur ce plateau. Il devient alors très stratégique de bloquer celles de l'adversaire afin de limiter ses possibilités.

De plus, **une nouvelle condition de fin de partie** s'ajoute aux deux conditions habituelles :

Si, à la fin d'un tour, vous avez mis KO tous les Combattants adverses ET que vous occupez toutes les cases d'invocation du joueur adverse, vous avez gagné la partie.

JEU EN ÉQUIPE

Lorsque vous jouez à plus de deux joueurs, formez 2 équipes et répartissez-vous les **Portails** et les Combattants associés. Il y a toujours 4 Combattants par armée.

Chaque joueur d'une équipe n'a le droit d'activer que ses Combattants. Au sein d'une même armée, vous pouvez utiliser les Combattants dans n'importe quel ordre.

La communication est importante, mais ne perdez pas trop de temps : pensez à vous répartir les rôles (dés "Combat", sablier, *l'application Time Arena*).

Fair-play

Lors de vos premières parties, n'hésitez pas à utiliser la pause de l'application (et en couchant d'éventuels sabliers) afin de réexpliquer des points de règles.

Lorsque vous jouez avec des joueurs de niveaux différents, l'application permet d'accorder un temps de jeu plus ou moins important à chaque équipe.

Dans l'intensité du combat, les éléments du jeu peuvent se déchaîner. Soyez digne d'un Seigneur du Temps : laissez votre adversaire relever un sablier ou récupérer un dé tombé avant de lui donner la main.

Si vous utilisez uniquement l'application (et non les sabliers pour la gestion du temps d'invocation des Combattants), la pause arrête également les chronomètres numériques des Combattants, pensez-y pour régler les éventuels litiges !



Remerciements :

Je n'ai pas assez de sable pour décompter le temps qu'il me faudrait pour les remerciements alors :

merci à vous tous, testeurs, joueurs, ami(e)s... Et tout particulièrement à : Thomas - Luc - L'asti, Nonozentil, Soan, Jao et Paco - Mathilde, Camille & Raphaël - Nico, Joyeux Manu, Loïs, Ludo et Dam's - toute L'équipe de BLAM ! , une super Famille.

Fabrice

Auteur : Fabrice Lamouille **Character design** : Shanshan Zhu **Illustrations** : Shanshan Zhu, ann&seb