

10+

2-4

30 MIN

TIME COLLECTORS

PLANÈTE TERRE
8053

Grâce à l'invention de la machine à voyager dans le temps, il est désormais possible d'explorer notre planète passée. Une nouvelle génération d'explorateurs peut désormais partir à la découverte des richesses disparues. À l'aide de leur « holographeur temporel », ils collectionnent les merveilles du passé ; on les appelle les

« Time Collectors ».

Rejoignez cette nouvelle aventure et allez dénicher, aux « quatre coins du temps », des espèces animales et végétales, des recueils de savoir, des minéraux rares et des merveilles disparues. Usez d'audace et de stratégie pour vous imposer sur vos adversaires avec la plus belle collection... de tous les temps.

Un jeu de Maréva Beauchamps & Florian Sirieix
Illustrateur Lubee Art : Martin Maigret

MATÉRIEL



50 cartes « richesses du passé »



• 16 dés à 10 faces (4 dés par joueur)



9 cartes « merveilles »



• 4 plateaux personnels



9 cartes « espèces végétales »



• 1 plateau « ligne du temps »



9 cartes « espèces animales »



• 4 pions joueur



9 cartes « minéraux »



• 4 cartes « ordre du tour »



14 cartes « livres de savoir »



• 24 « cristaux temporels »



8 cartes « exploit »



• 4 paravents



• 1 carnet de score

MISE EN PLACE

- 1 - Installez le plateau « ligne du temps » au centre de la table.
- 2 - Donnez à chaque joueur 4 dés, 1 paravent, 1 plateau personnel et 1 pion de la couleur correspondante. Les pions sont placés à la date 8053 du plateau « ligne du temps » (le « présent » du jeu), sur l'emplacement prévu à cet effet, en face du compteur 8053.
- 3 - Distribuez 1 « cristal temporel » à chaque joueur et placez les cristaux restants dans la réserve prévue à cet effet sur le plateau « ligne du temps ».
- 4 - Mélangez les 50 cartes « richesses du passé » pour former une pioche. Placez-la à l'extrémité gauche hors du plateau « ligne du temps », face visible. Prenez les 4 premières cartes de la pioche et placez-les, l'une après l'autre et face visible, aux emplacements prévus sur le plateau « ligne du temps », en suivant l'ordre croissant de la ligne du temps.
- 5 - Mélangez les cartes « exploit » et piochez-en 5. Disposez-les dans les encoches prévues à cet effet, face visible, sur le plateau « ligne du temps ». Remettez les autres dans la boîte, elles ne seront pas utilisées.
- 6 - Placez les 4 cartes « ordre du tour » à disposition, à côté du plateau « ligne du temps ».



BUT DU JEU

Voyager dans le temps grâce aux dés et aux « cristaux temporels » et constituer la plus belle collection de richesses passées, en accumulant plus de points que son ou ses adversaire(s). La partie se termine lorsqu'un joueur a collectionné au moins 10 cartes « richesses du passé » sur son plateau personnel.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Phase A : Réglage de la machine à voyager dans le temps

- Simultanément, tous les joueurs lancent leurs 4 dés, puis gardent leur résultat secret, en le cachant avec le paravent prévu à cet effet.
- Simultanément, tous les joueurs peuvent ensuite organiser leurs dés sans en changer les valeurs, en plaçant les 4 chiffres obtenus dans l'ordre de leur choix, afin de composer une date de 4 chiffres. Exemple : l'année 984 se formera comme suit : 0984.
- Quand tous les joueurs ont composé leur date, la deuxième phase de jeu commence.

ATTENTION :

*il est,
à ce stade,
interdit de changer la valeur
des dés !!!*



Phase B : Voyage dans le temps

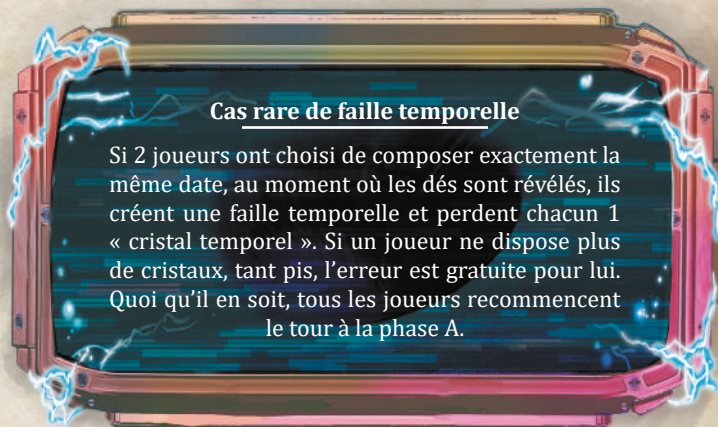
- Tous les joueurs révèlent la date qu'ils ont formée avec les dés. Les cartes « ordre du tour » sont alors distribuées, en commençant par la carte 1 pour la date la plus grande, puis la 2 pour la deuxième plus grande, etc. Ces cartes sont optionnelles et les joueurs peuvent s'en passer, en particulier pour une partie à 2.
- Chaque joueur, dans l'ordre croissant des cartes « ordre du tour » (de 1 à 4), joue son tour en déplaçant son pion sur le plateau « ligne du temps », afin de récupérer les richesses du passé qui s'y trouvent (voir encadré de la page suivante pour l'explication des déplacements). Si un joueur se déplace à une date-clé exacte, il se place sur la case face au compteur de la date en question. S'il se déplace sur une ère comprise entre deux dates-clés, ou bien dans le futur, il se place alors sur la case face à la carte comprise dans l'ère en question ou face à la case « futur ».

1 - Quand vient son tour de jouer et s'il le souhaite, le joueur peut décider de modifier la date qu'il a initialement formée. S'il dépense 1 « cristal temporel », il peut changer la valeur d'UN de ses dés. S'il en dépense 2, il peut changer la valeur de DEUX de ses dés. **ON NE PEUT PAS CHANGER PLUS DE DEUX DÉs.**

Attention, un joueur ne peut jamais changer l'ordre de ses dés, seulement leur valeur. Par exemple, pour 2 « cristaux temporels », il peut changer 2753 en 8053.

2 - Le joueur déplace son pion au niveau de la date qu'il a finalement formée : soit sur une date-clé exacte (1984, 3961, 6257, 8053), soit dans une ère comprise entre deux dates-clés (avant 1984, entre 1984 et 3961... après 8053).

3 - Si le joueur se déplace, durant un même tour, sur la même date ou ère qu'un adversaire, il doit donner un « cristal temporel » à celui qu'il a rejoint et qu'il a dérangé dans ses recherches. Si plusieurs adversaires s'étaient placés avant lui sur cette même date ou ère, le joueur choisit celui à qui il remet ce « cristal temporel ». S'il ne dispose plus de cristaux, tant pis, son déplacement reste permis (même s'il n'est pas très bien vu par la communauté des chercheurs). Si le joueur ne se déplace pas et reste à la même ère/date que le tour précédent, il ne doit pas de cristal au joueur qui serait venu se placer auprès de lui entre-temps.



Cas rare de faille temporelle

Si 2 joueurs ont choisi de composer exactement la même date, au moment où les dés sont révélés, ils créent une faille temporelle et perdent chacun 1 « cristal temporel ». Si un joueur ne dispose plus de cristaux, tant pis, l'erreur est gratuite pour lui. Quoi qu'il en soit, tous les joueurs recommencent le tour à la phase A.

4 - Une fois placé sur le plateau « ligne du temps », le joueur peut alors décider, s'il le souhaite, de défausser la carte « richesses du passé » qu'il est censé récupérer. Il dépense alors 1 « cristal temporel » pour défausser la carte qui est devant son pion et la remplacer par la première de la pioche. Il peut le faire autant de fois qu'il le souhaite, en payant à chaque fois 1 « cristal temporel ». **ATTENTION, CETTE OPÉRATION N'EST PAS POSSIBLE QUAND LE JOUEUR SE TROUVE SUR UNE DATE-CLÉ EXACTE.**

Les « cristaux temporels » dépensés sont remplacés dans la réserve du plateau « ligne du temps ».

L'utilisation stratégique des cristaux est la clé de la victoire. Sans « cristaux temporels », il est impossible de modifier ses dés ou de défausser des cartes.

À la fin de la partie, chaque cristal encore possédé par un joueur lui rapporte 1 point.

5 - Une fois que le joueur a collecté sa ou ses carte(s) « richesses du passé », il remet des cartes de la pioche sur le(s) emplacement(s) vide(s), en suivant l'ordre croissant de la ligne du temps.

Se déplacer sur la ligne du temps :



1 - Placé entre deux dates-clés ou avant **1984**, le joueur collecte la carte « richesses du passé » devant laquelle il est placé, à moins qu'il ne décide de la défausser et de la remplacer par la première carte de la pioche. C'est cette nouvelle carte qu'il récupère alors.



2 - Placé sur une des trois premières dates-clés (**1984**, **3961**, **6257**), le joueur collecte les 2 cartes « richesses du passé » adjacentes au compteur de la date visée, sans possibilité de les défausser.



3 - Placé sur la case « futur » (quand la date formée est supérieure à **8053**), le joueur gagne 2 « cristaux temporels » et peut ensuite défausser la carte du plateau « ligne du temps » de son choix et la remplacer par la première carte de la pioche.



4 - Placé sur la date-clé **8053**, le joueur collecte la carte adjacente, la remplace par la première carte de la pioche, puis applique les effets du futur (défausser 1 carte et gagner 2 cristaux) ou inversement (appliquer les effets du futur, puis collecter la carte adjacente).

Quand la pioche est épuisée, une nouvelle pioche est constituée avec les cartes défaussées préalablement mélangées.

6 - Quand le joueur a collecté 1 ou 2 carte(s) « richesses du passé », il doit la ou les placer sur son plateau personnel. Une fois posée, la carte ne peut plus être déplacée. Attention, sur chaque plateau, deux emplacements sont réservés à un type de cartes particulier. Aucune carte d'un type différent ne peut y être placée. Certains emplacements, au nombre de trois, comportent un « cristal temporel ». Quand le joueur place une carte sur un de ces emplacements, il gagne un cristal de la réserve et pourra l'utiliser dès le prochain tour.



Les cartes « exploit » : à chaque tour et une seule fois par tour, s'il en remplit les conditions, le joueur peut récolter, en plus des cartes « richesses du passé », 1 carte « exploit » du plateau « ligne du temps ». Il la place alors à côté de son plateau personnel et ne la remplace pas sur le plateau « ligne

du temps ». Si un joueur remplit, à un même tour, les conditions de plusieurs exploits, il ne peut en récolter qu'un, au choix. Au tour suivant, il pourra en prendre un autre si celui-ci n'a pas été récolté par un autre joueur entre-temps.

Phase C : Fermer la boucle temporelle (fin de tour)

Quand le joueur avec la carte « ordre du tour » 1 a fini de jouer son tour, il remet sa carte à côté du plateau « ligne du temps » et on passe au joueur suivant. Quand tous les joueurs ont fini leur tour, chaque joueur compte le nombre de cartes « richesses du

passé » sur son plateau personnel. Si au moins un joueur a 10 cartes ou plus sur son plateau, la partie est terminée, et chaque joueur compte ses points. Si ce n'est pas le cas, un nouveau tour est lancé et tous les joueurs relancent les dés (phase A).




FIN DU JEU

Si au moins un joueur a 10 cartes ou plus sur son plateau personnel, la partie est terminée et chaque joueur compte ses points. Il est plus facile de procéder comme conseillé sur la grille du carnet de score, en comptant les points gagnés par : cartes « merveilles », cartes « espèces végétales », cartes « espèces animales », cartes « minéraux », cartes « livres de savoir », cartes « exploit » et, enfin, 1 point par cristal non dépensé. Le joueur qui obtient le plus grand score remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de cristaux gagne.

								Total
								
								
								
								

LES 5 TYPES DE CARTES « RICHESSES DU PASSÉ »

Merveilles

- 1 carte  : 3 points
- 2 cartes  : 7 points
- 3 cartes  : 12 points

Vous pouvez cumuler les points de deux collections.

Exemple : 3  + 1  = 12 + 3 = 15 points







Espèces végétales

Pour être comptabilisées, les plantes ont besoin d'espace pour se développer. Elles rapportent 4 points à condition qu'il n'y ait aucune autre espèce végétale placée à leurs côtés (haut, bas, gauche, droite).



Espèces animales

Pour être comptabilisés, les animaux doivent être placés les uns à côté des autres (haut, bas, gauche, droite). Vous pouvez comptabiliser un maximum de 4 animaux. Au-delà de 4, chaque animal supplémentaire collecté doit être placé sur votre plateau personnel, mais ne vaudra aucun point supplémentaire.

- | | |
|---|---|
| 1 carte isolée  : - 3 points (le mal de la solitude) | 3 cartes attenantes  : 12 points |
| 2 cartes attenantes  : 6 points | 4 cartes attenantes  : 20 points |






Minéraux

Il existe trois types de minéraux :



Pour qu'une carte « minéraux » vaille des points, elle doit être combinée à 1 ou 2 autre(s) carte(s) « minéraux » de type différent.

- | |
|--|
| 1 carte  : 0 point |
| 2 cartes  de 2 types différents : 8 points |
| 3 cartes  de 3 types différents : 16 points |

Vous pouvez cumuler les points de deux collections.
Une carte ne peut servir qu'à une seule collection à la fois.











Exemple :    +   = 16 + 8 = 24 points



Savoir

Les livres de savoir rapportent des points en fonction de certaines autres cartes que vous avez collectées pendant la partie. Il est autorisé de posséder 2 cartes « livres de savoir » identiques, leur effet est alors cumulé.

- | |
|---|
|  /  : 2 points par merveille |
|  /  : 2 points par espèce végétale |
|  /  : 2 points par espèce animale |
|  /  : 2 points par minéral |

- | |
|--|
|  /  : 2 points par type différent de cartes « richesses du passé » :     |
|  /  : 2 points par livre de savoir, celui de cette carte inclus |
|  /  : 2 points supplémentaires par « cristal temporel » non dépensé en fin de partie |



Les cartes « exploit »

Les cartes « exploit » sont placées à côté des plateaux personnels des joueurs et ne comptent pas dans les 10 cartes collectées qui marquent la fin de la partie.



Peut être remportée quand une colonne du plateau personnel est complètement recouverte de cartes.

Rapporte 2 points.



Peut être remportée quand 1 carte « espèces animales » est posée sur le plateau personnel.

Rapporte 2 points.



Peut être remportée quand une ligne du plateau personnel est complètement recouverte de cartes.

Rapporte 3 points.



Peut être remportée quand 3 cartes « espèces végétales » sont posées sur le plateau personnel.

Rapporte 3 points.



Peut être remportée quand 4 cartes « merveilles » sont posées sur le plateau personnel.

Rapporte 3 points.



Peut être remportée quand le joueur possède 5 « cristaux temporels ».

Rapporte 3 points.



Peut être remportée quand 3 cartes « livres de savoir » sont posées sur le plateau personnel.

Rapporte 4 points.



Peut être remportée quand 4 cartes « minéraux » sont posées sur le plateau personnel.

Rapporte 5 points.

Récapitulatif

- Lancer les dés et les arranger dans l'ordre de son choix pour former une date.
- Révéler les dés et déterminer l'ordre du tour, de la plus grande date à la plus petite.
- Changer éventuellement les valeurs de maximum 2 dés (1 cristal par dé) et se déplacer sur la ligne du temps. Payer un cristal à son adversaire si on le rejoint sur une même date ou ère dans un même tour.
- Défausser éventuellement la carte visée (1 cristal par carte défaussée), et collecter carte(s) et/ou cristaux correspondant à son emplacement.
- Placer sa collecte sur son plateau personnel et récolter 1 carte « exploit » si les conditions ont été remplies.
- Enchaîner les tours de jeu jusqu'à ce qu'un joueur ait au moins 10 cartes « richesses du passé » sur son plateau personnel. La partie prend alors fin, il est temps de compter les points.