


TIME Division

2 JOUEURS • 12 ANS ET + • 20 À 60 MINUTES

Hier encore, existaient deux lignes temporelles distinctes. Au cœur de chacune de ces réalités régnait une agence temporelle, l'une œuvrant dans l'ombre et l'autre rayonnant dans la lumière. Personne ne sait comment, mais ces deux lignes temporelles ont fusionné en une seule. Cherchant à se stabiliser, la nouvelle ligne temporelle commence à supprimer les doublons. Chaque agence se sait menacée... S'ils ne veulent pas disparaître à jamais, les membres de l'AIGUILLE NOIRE et du SABLIER DORÉ doivent se battre pour se réinsérer dans le cours du temps !



Salutations, nouvelle recrue. Je suis investigateur au sein de l'AIGUILLE NOIRE et on m'a chargé de vous former. Retenez-bien la chose suivante : malgré notre puissance, nous ne nous prenons pas pour des dieux. Nous sommes de simples agents travaillant dans l'ombre. Nous ne recherchons pas la gloire comme ces idiots arrogants du Sablier doré... Nous devons tout faire pour qu'ils ne prennent pas le contrôle de la ligne temporelle !



Bienvenue, voyageur. En tant qu'explorateur confirmé, j'ai l'extrême honneur de vous accueillir au sein du SABLIER DORÉ. Nous sommes les guides de la ligne temporelle. Nous avons le devoir d'accompagner toutes les créatures vers leur destinée. Méfiez-vous de ces perfides loups de l'Aiguille noire. Leurs intentions sont pour le moins nébuleuses. Nous ne pouvons pas laisser leurs sombres desseins compromettre notre glorieuse mission !

PRÉSENTATION DU JEU

Dans TIME DIVISION, deux joueurs rejoignent chacun une agence temporelle et voyagent à différentes époques de l'Histoire. Chacun tâchera de prendre le contrôle des époques visitées en y gagnant les faveurs de personnages importants, et essaiera ainsi d'assurer sa survie dans la nouvelle ligne temporelle.

Vous pouvez jouer sur une seule époque si vous souhaitez faire une partie rapide, ou vous lancer dans une campagne complète sur 3 époques d'affilée. Chaque partie se joue en deux phases : une phase de draft, où les cartes sont réparties, et une phase d'affrontement.

Nous recommandons aux joueurs novices de commencer par l'ÉGYPTE ANTIQUE. Vous pouvez jouer cette époque en partie rapide autant de fois que vous le voulez pour vous familiariser avec les icônes et les effets des cartes. Vous trouverez également un guide de première partie dans l'aide de jeu.

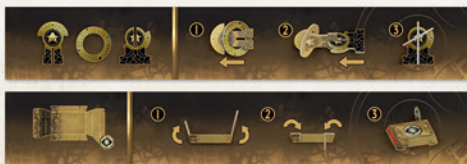


MATÉRIEL

- 1 LIVRET DE RÈGLES
- 1 PLATEAU DE JEU
- 1 MARQUEUR DE SCORE (uniquement pour la campagne)
- 1 PIÈCE EN MÉTAL
- 2 PLATEFORMES EN RELIEF POUR CARTES
- 1 AÏDE DE JEU
- 60 CARTES PERSONNAGE
20 par époque (dont 2 voyageurs temporels pour la campagne)



Avant votre 1^{re} partie : Assemblez les plateformes en relief pour cartes et le marqueur de score comme indiqué dans les instructions de montage.



À quoi servent les plateformes, dites-vous ? N'est-ce pas évident ? Quelle que soit son agence, **chaque voyageur doit se voir en bleu et son adversaire en rouge.** Comment voulez-vous inclure un tel code couleur sur un plateau tout plat sans embrouiller tout le monde ?... Ha ! Je vois que je vous ai coupé le sifflet. Maintenant, asseyez-vous, votre formation est loin d'être terminée.



LES ANNÉES 80



LE MOYEN ÂGE



L'ÉGYPTE ANTIQUE

Bien, nous allons commencer votre formation. Suivez-moi en ÉGYPTE ANTIQUE...


Pourquoi tant d'hésitation, jeune recrue ? Aucune époque n'est facile, mais au moins, les choses étaient plus simples en ce temps-là. Je vous ai préparé une petite fiche pour vous guider pas à pas.

PISTE DE SCORE
(uniquement pour la campagne)

PIÈCE DE RÉSERVE

MISE EN PLACE D'UNE PARTIE

Choisissez à quelle époque vous voulez jouer. L'exemple ci-après présente la mise en place pour une partie rapide en **Égypte Antique**.

- 1 Choisissez chacun une agence temporelle et placez le **plateau** dans le sens correspondant au milieu de la table.
- 2 Lancez la **pièce en métal** et placez-la sur l'emplacement correspondant pour déterminer le premier joueur. (Vous pouvez à la place choisir de donner la pièce au joueur le plus expérimenté.)
- 3 Placez les **plateformes en relief** que vous avez préalablement assemblées sur leurs emplacements, en respectant bien l'orientation des couleurs.
- 4 Prenez les cartes de l'époque choisie. **Retirez les 2 voyageurs temporels** (indiqués par une  de la pile et remettez-les dans la boîte : ils ne sont utilisés que pendant la campagne.

J'ai restauré le cours normal du temps plus de fois que vous ne pourriez l'imaginer. Vous, en revanche, devez encore faire vos preuves.

Ces instructions couvrent tout ce que vous devez savoir pour travailler sur une seule époque. Pour jouer une campagne de 3 époques successives, référez-vous à la p. 12.



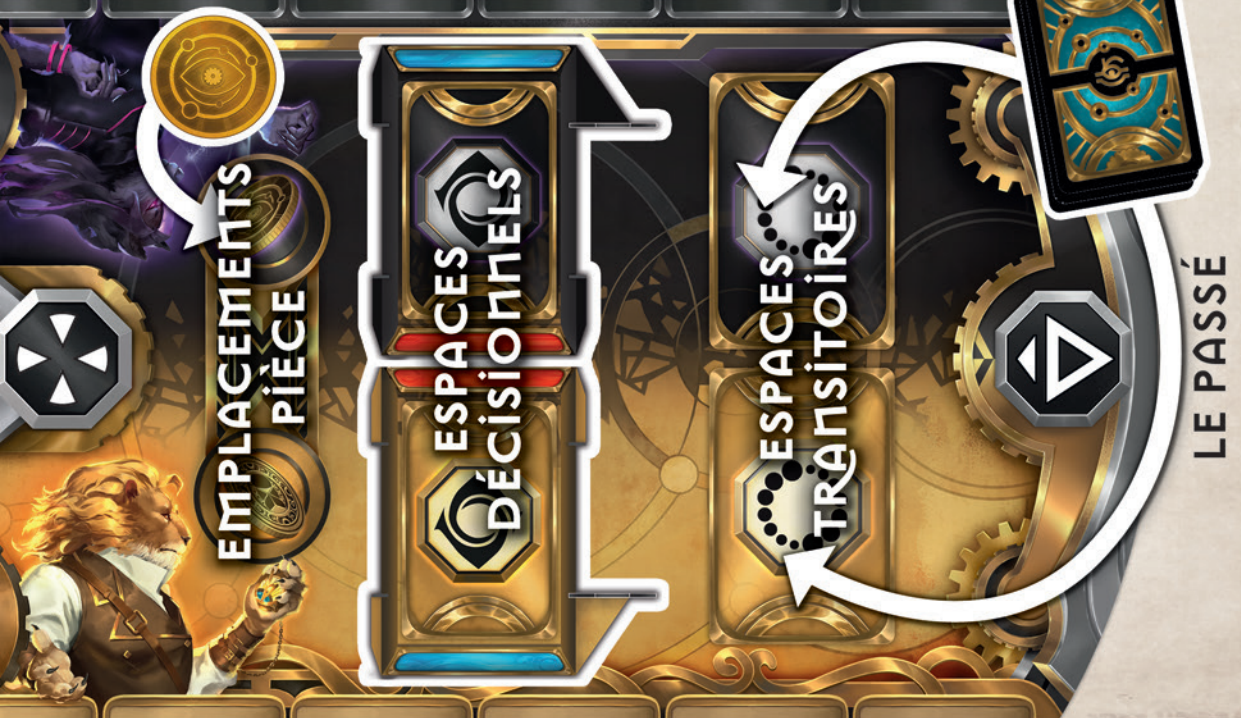
Mélangez les 18 cartes restantes et séparez-les en **2 piles distinctes de 9 cartes chacune**.

Placez 1 pile face cachée sur chacun des Espaces Transitoires.

- 5 Gardez l'**aide de jeu** à portée de main.



ZONE D'INFLUENCE



ZONE D'INFLUENCE

LES BASES DU JEU : EMBLEMES ET COULEURS



Voyager dans le temps n'est qu'une simple affaire de logique.

Pour manipuler correctement vos cartes, il suffit de retenir cette formule basique : **EMPLACEMENT** -> **ACTION** -> **EMPLACEMENT**. Il y a bien sûr quelques exceptions, mais en général, tout ce que vous aurez à faire, c'est trouver l'emplacement indiqué sur votre carte et y faire l'action inscrite. Rien de plus.

Pardon, vous trouvez ces icônes compliquées ? Vous voudriez peut-être que je les traduise en hiéroglyphes ? Non ? C'est bien ce que je pensais.

EMPLACEMENTS

Il existe 6 icônes d'emplacement. 5 d'entre elles sont situées sur le plateau (certaines apparaissent deux fois – une fois pour chaque joueur), et la 6^e correspond aux mains de chaque joueur. Les icônes du plateau n'ont pas de couleur imprimée. Sur les cartes, vous retrouverez les icônes d'emplacement à chaque extrémité d'une ligne d'effet :



COULEURS DES ICÔNES

Les icônes sur les cartes peuvent avoir une couleur (**bleu** ou **rouge**) ou être neutres. La couleur précise l'emplacement où se fait l'action ou indique la personne qui fait l'action : vous ou votre adversaire.

- Toutes les icônes **bleues** font référence à **vous**. La couleur de votre plateforme vous le rappelle.



- Toutes les icônes **rouges** font référence à votre **adversaire**. La couleur de la plateforme de votre adversaire vous le rappelle.



Bien entendu, c'est la même chose pour l'autre joueur ! Votre adversaire se voit **bleu** et vous voit **rouge** (puisque vous êtes son adversaire).

Par conséquent, même si les icônes du plateau n'ont pas de couleur imprimée, elles en ont en réalité une, dépendant du point de vue des joueurs.


SCHEMA DES EMBLEMES



COULEURS


- Adversaire
- Vous et votre adversaire
- Vous
- Neutre
- Remplit la condition


DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque partie se déroule en deux phases : une phase de draft des cartes et une phase d'affrontement. Votre but est d'être le joueur ayant le plus d'influence dans sa Zone d'Influence  à la fin de la partie.

1^{RE} PHASE : DRAFT


Pendant cette phase, les deux joueurs jouent simultanément.

Piochez 3 cartes de la pile posée sur votre Espace Transitoire . Vous devez maintenant décider de leur répartition :

- A** Choisissez 1 carte que vous gardez.
➔ Placez-la face cachée devant vous.
- B** Choisissez 1 carte à donner à votre adversaire.
➔ Placez-la face cachée devant votre adversaire.
- C** Choisissez 1 carte à écarter.
➔ Placez-la face cachée sur la Pile de Réserve .

Pendant cette phase, vous n'avez pas le droit de regarder les cartes distribuées face cachée !

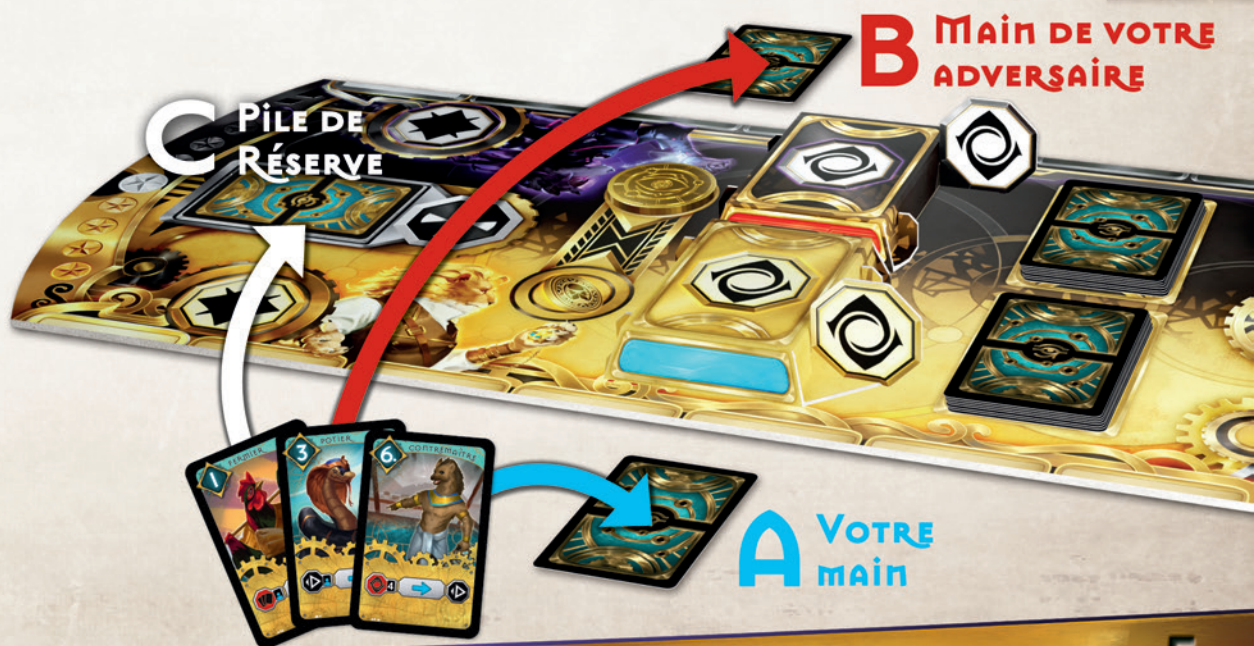
Répétez le processus jusqu'à ce que les 18 cartes aient été réparties entre vous, votre adversaire et la Pile de Réserve.

Prenez les 6 cartes posées devant vous et regardez-les : c'est votre main . Vous êtes prêts à jouer !

Ah... le draft. Un puissant outil pour préparer notre glorieuse victoire. Après cette phase, vous connaîtrez déjà la moitié de la main de votre adversaire. Malheureusement, il en sera de même pour lui...


Si c'est votre première mission, ne vous préoccupez pas trop des détails de chaque carte.

Vous apprendrez à les connaître au fur et à mesure de vos missions. Gardez simplement en tête que les cartes de valeur élevée rapportent beaucoup d'influence, mais que les cartes de valeur faible ont des effets plus puissants. Vous aurez besoin des deux.



2^E PHASE : AFFRONTEMENT


Cette phase compte plusieurs manches. Chaque manche se déroule comme suit :

- 1 Le joueur qui a la pièce de son côté **joue 1 carte** de sa main en la plaçant face visible sur son Espace Décisionnel .



- 2 Comparez la valeur d'influence indiquée en haut à gauche de chaque carte. Placez la pièce sur le côté du plateau où se trouve la carte ayant la plus forte influence. Si les 2 cartes ont la même valeur, la pièce ne bouge pas.



Ensuite, l'autre joueur **joue 1 carte** de sa main en la plaçant face visible sur son Espace Décisionnel .



RÈGLES D'OR

- Les effets des cartes priment sur les règles de base !
- La pièce permet de résoudre toutes les égalités : le joueur qui a la pièce est considéré comme ayant le plus d'influence.



Vous ai-je déjà parlé du pouvoir de la pièce ? Eh bien, il est à double tranchant ou, devrais-je dire, à double face ! Avoir la pièce au début d'une manche est embêtant, car cela force à jouer en premier. En revanche, la récupérer après avoir joué une carte est très avantageux. Vous devez vous dire : « Mais si je fais ça, j'aurai la pièce au début de la manche suivante ! », n'est-ce pas ? Eh oui... C'est exactement le dilemme auquel nous sommes confrontés au quotidien.

3 Le joueur qui a la pièce décide ce qu'il arrive aux 2 cartes jouées :

- 1 carte est **activée** par son propriétaire, puis **placée dans le Passé** .
- 1 carte est **récupérée** par son propriétaire, qui la place dans sa **Zone d'Influence** .



1. ACTIVATION

L'effet de la carte **activée** est résolu par son propriétaire.

Attention : L'activation d'une carte se fait toujours en premier !



Le fonctionnement des effets est expliqué à la page suivante.

Une fois l'effet résolu, la carte est retirée de l'Espace Décisionnel  de son propriétaire et placée dans le Passé  (si possible).





Prendre le contrôle d'une époque est une affaire assez rapide. Vous et votre adversaire ne jouez que 6 cartes chacun, toujours l'un après l'autre.

Vérifiez que vous avez tous les deux le même nombre de cartes en main au début de chaque manche. Si ce n'est pas le cas, c'est qu'il y a un problème quelque part.



2. RÉCUPÉRATION

L'autre carte est **récupérée** par son propriétaire, qui la retire de son Espace Décisionnel  pour la placer dans sa Zone d'Influence  (si possible). L'effet de la carte récupérée n'est pas résolu.



Autrement dit, chaque carte jouée vous accordera soit son pouvoir, soit son influence. Répétez ces étapes pour toutes les cartes que vous et votre adversaire avez en main. Lorsque plus personne n'a de cartes en main, passez à la fin de partie et au calcul des scores.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin une fois que les mains des deux joueurs sont vides et que toutes les cartes ont été activées ou récupérées.

Chaque joueur additionne alors la valeur des cartes présentes dans sa Zone d'Influence.

Le joueur ayant **le plus d'influence** gagne : il a pris le contrôle de l'époque. En cas d'égalité, le joueur qui a la pièce remporte la partie.

EXPLICATION DÉTAILLÉE DES EFFETS

ACTIVATION

EFFETS DES CARTES

Chaque ligne d'effet indique, de gauche à droite : l'emplacement depuis lequel une carte spécifique est prise, ce que vous devez faire avec, et où vous devez la replacer.






Vous trouverez une description détaillée des icônes dans l'aide de jeu. Souvenez-vous que les couleurs ont aussi leur importance !

L'effet du Potier est donc : Prenez une *carte de votre choix* dans le *Passé* et *déplacez-la* vers *votre Zone d'Influence*.



MOUVEMENTS DES CARTES DUS AUX EFFETS

- Sur la même ligne d'effet, les déplacements et les échanges ont toujours lieu en simultané.
- Chaque fois qu'une carte entre dans votre Zone d'Influence, placez-la sur l'emplacement disponible le plus près de la piste de score.
- Si une carte est échangée contre une autre, placez la nouvelle carte dans le même emplacement que celle qu'elle remplace.
- Si une carte est retirée de votre Zone d'Influence, faites glisser toutes les autres cartes de cette zone pour combler le trou ainsi créé (important pour les Années 80 !).
- Si une carte a été pivotée, elle garde la même orientation lorsqu'elle est échangée ou déplacée vers une Zone d'Influence ou le Passé.

RÈGLES D'ACTIVATION

- Pour pouvoir être appliqué, l'effet standard d'une carte activée doit être entièrement résolu. Si l'une des conditions de l'effet ne peut pas être remplie, l'effet de la carte est ignoré. Vous pouvez quand même décider d'activer la carte concernée, mais elle sera sans effet.
- Certaines cartes ont pour effet d'activer une autre carte . Dans de tels cas, gardez en tête les points suivants :
 - Le joueur qui déclenche l'effet est considéré comme **bleu**, même si la carte est détenue par l'autre joueur.
 - Une carte ne peut pas être activée deux fois dans la même manche !
 - Une carte activée par une autre carte via l'effet  n'est pas placée dans le Passé après avoir été activée !
 -  Les effets des cartes comportant cette icône d'avertissement ne peuvent pas être déclenchés par d'autres cartes. Lorsqu'une carte ayant cette icône est activée par l'effet d'une autre carte, elle n'a pas d'effet.

RÉCUPÉRATION

Il s'agit d'un mouvement spécifique, distinct des effets des cartes. Si la carte que vous avez jouée pendant une manche est toujours dans votre Espace Décisionnel  après que votre adversaire a résolu l'effet de sa carte, vous **récupérez** votre carte pour la placer dans votre Zone d'Influence .

Votre Zone d'Influence a une capacité de stockage illimitée. Si jamais vous êtes à court d'emplacements dans votre Zone d'Influence, placez simplement les nouvelles cartes à côté des autres, dans le prolongement de votre Zone d'Influence.

ICÔNES

EMPLACEMENTS	SPÉCIFICATIONS DES CARTES		ACTION
Pile de Réserve	1 carte	Carte de cette valeur exactement	Déplacer
Le Passé	Carte au hasard	Carte de valeur la plus faible	Échanger
Espace Décisionnel	Carte au choix	Carte de valeur la plus élevée	Activer
Espace Transitoire	Toutes les cartes	Influence totale la plus faible	Ne pas activer
Zone d'Influence	Influence totale la plus élevée	Le moins de cartes	Pivoter
Main	Toutes les cartes pivotées	Le plus de cartes	Obtenir la pièce
		Valeur de base de la carte directement adjacente à cette carte	

REMARQUES SUR LES SPÉCIFICATIONS

- « Carte au hasard » signifie que les cartes sont mélangées, puis une carte est tirée au hasard.
- « Carte au choix » signifie que le joueur de la couleur indiquée regarde toutes les cartes se trouvant dans l'emplacement indiqué et en choisit une.
- Votre influence totale est la **somme de toutes les cartes face visible** dans votre Zone d'Influence.
- « Toutes les cartes » ou « toutes les cartes pivotées » désigne l'**ensemble de ces cartes** dans votre Zone d'Influence.

EFFETS SPÉCIAUX

Tous les effets spéciaux sont présentés sur un bandeau coloré.
La couleur du bandeau indique le type d'effet.

DIFFÉRÉ

La suite d'icônes sur le bandeau noir décrit un effet qui s'appliquera à la manche suivante. Une fois cet effet résolu, la carte est placée dans le .

Consultez les explications de chaque carte p. 14 à 16 pour connaître précisément le timing de chaque effet différé.

CONDITIONNEL

La suite d'icônes sur le bandeau orange indique quelle condition doit être remplie pour qu'un joueur soit considéré comme orange. Le joueur orange résout ensuite la ligne d'effet se trouvant sous le bandeau.

MODIFICATEUR D'INFLUENCE

La suite d'icônes sur le bandeau rose décrit un effet de fin de partie qui modifie la valeur d'influence de la carte, si et seulement si la carte est pivotée.

Valeur de base → 7

Nom → MÉDECIN DE PESTE

Effet spécial

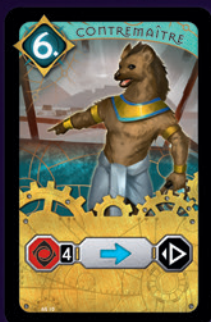
Effet standard

EXEMPLES EN VIDÉO

Vous trouverez ci-dessous des exemples du fonctionnement des effets.
Scannez chaque code QR pour regarder une vidéo d'exemple plus détaillée !

EXEMPLE 1 : EFFET STANDARD

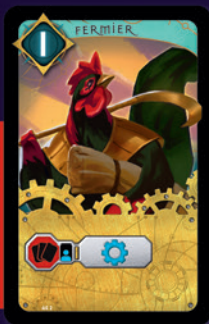
- Vous avez la pièce au début de la manche. Vous jouez donc en premier une carte en la posant dans votre Espace Décisionnel.



Effet de votre carte :
Prenez une carte de valeur 4 dans l'Espace Décisionnel de votre adversaire et déplacez-la vers le Passé.

- Ensuite, votre adversaire joue une carte en la posant dans son Espace Décisionnel.

Effet de la carte de votre adversaire :
Choisissez une carte dans la main de votre adversaire et activez-la.



- Votre carte a la valeur la plus élevée, donc vous gardez la pièce. Vous devez maintenant décider quelle carte doit être activée et résoudre son effet.
- Vous décidez d'activer votre carte. Comme la valeur de la carte de votre adversaire n'est pas un 4, votre carte n'a pas d'effet. Vous placez ensuite votre carte dans le Passé.

Bien joué, novice ! Il vaut mieux donner des miettes à votre adversaire plutôt que de le laisser utiliser un puissant effet de votre main !

- Votre adversaire récupère sa carte et la place dans sa Zone d'Influence.



EXEMPLE 1

EXEMPLE 2 : EFFET DIFFÉRÉ

Cet effet apparaît aux 3 époques du jeu. Lorsqu'elle est activée, une carte ayant cet effet est d'abord déplacée vers l'Espace Transitoire de son propriétaire : ce n'est qu'à la manche suivante que son effet différé sera déclenché. Si la carte est récupérée, l'effet différé n'est pas déclenché.

Toutes les cartes ayant un effet différé présentent cette icône. Elle indique que ces cartes n'ont pas d'effet si elles sont activées par d'autres cartes.

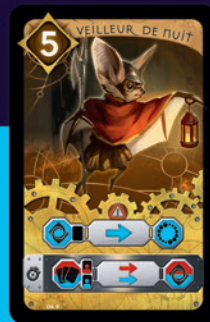


EXEMPLE 2

- Vous activez votre carte, qui a l'effet différé suivant :

Effet de votre carte :

- **Manche actuelle :** Déplacez cette carte vers votre Espace Transitoire. (Votre tour prend fin après cette action et votre adversaire récupère sa carte pour la placer dans sa Zone d'Influence.)
- **Manche suivante :** Vous et votre adversaire jouez simultanément une carte en la plaçant sur votre Espace Décisionnel respectif.



- L'effet du Veilleur de nuit est maintenant résolu et la carte est placée dans le Passé.

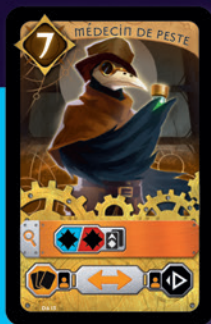
EXEMPLE 3 : EFFET CONDITIONNEL

Cet effet apparaît sur certaines cartes du Moyen Âge. Ces cartes comportent une condition qui détermine quel joueur résout l'effet indiqué sous le bandeau orange.

- Vous activez votre carte, qui a l'effet conditionnel suivant :

Effet de votre carte :

- **Condition :** Le joueur ayant l'influence totale la plus élevée dans sa Zone d'Influence est considéré comme orange.
- Le joueur orange choisit une carte de sa main et l'échange avec une carte de son choix dans le Passé.



- Imaginons que c'est votre adversaire qui a l'influence totale la plus élevée. C'est donc lui qui échange une carte de sa main avec une carte du Passé.

Prenez garde, quel que soit le joueur qui a joué la carte ayant un effet conditionnel, c'est le joueur qui remplit la condition indiquée qui résout cet effet. Cela peut vous être bénéfique ou dommageable : comme le Moyen Âge, ce genre d'effet n'est pas toujours réjouissant !



EXEMPLE 3

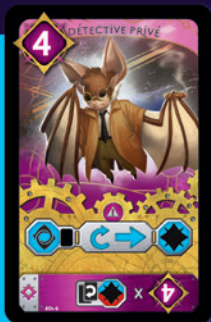
EXEMPLE 4 : EFFET MODIFICATEUR D'INFLUENCE

Cet effet apparaît sur certaines cartes des Années 80. Si elles ont été pivotées, les cartes ayant cet effet ont une valeur d'influence spéciale au moment du calcul des scores.

- Vous activez votre carte, qui a l'effet modificateur d'influence suivant :

Effet de votre carte :

- Faites pivoter votre carte à 180 degrés et déplacez-la vers votre Zone d'Influence. (Votre tour prend fin après cette action et votre adversaire récupère sa carte.)
- **Effet modificateur d'influence :**
Au lieu de sa valeur de base, votre carte vaut maintenant 4 fois le nombre total de cartes pivotées dans votre Zone d'Influence et celle de votre adversaire.



- Imaginons que cette carte pivotée est toujours dans votre Zone d'Influence à la fin de la partie et qu'il y a un total de 3 cartes pivotées dans votre Zone d'Influence et celle de votre adversaire. La nouvelle valeur de la carte est égale à :
 $4 \text{ (influence de base)} \times 3 \text{ (nombre total de cartes pivotées dans les deux Zones d'Influence)} = 12 \text{ points d'influence.}$




EXEMPLE 4

Les novices ont souvent du mal à naviguer dans les années 80. La plupart des personnages de cette époque ont des effets qui les déplacent eux-mêmes ou d'autres personnages, ce qui fait qu'il est facile de perdre de l'influence aussi vite que vous en gagnez. Vous aurez besoin d'une stratégie solide pour vous en sortir. Après tout, vous ne voudriez pas qu'un de ces loups sournois vous dérobe une de vos cartes pivotées et s'approprie toute son influence !

CAMPAGNE

La campagne se joue sur 3 parties. Pour chaque partie, jouez l'époque de votre choix.

Les **points de victoire**  remportés à chaque époque sont reportés sur la **piste de score**, grâce au **marqueur de score** dédié.



MISE EN PLACE

1. Placez le marqueur de score au milieu de la piste de score.
2. Mélangez les 2 cartes Voyageur temporel de l'époque choisie et placez-en une face cachée devant chaque joueur : c'est la première carte de leur main.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE CARTES FACE CACHÉE

À la fin de la phase de draft, vous devriez avoir chacun une main de 7 cartes. **Choisissez-en 1 et placez-la face cachée sur l'emplacement clair** de votre Zone d'Influence (le plus proche de la piste de score).

Règles spécifiques :

- Les **cartes face cachée** sont prises en compte dans le total de vos cartes.
- Les **cartes face cachée** n'ont PAS de valeur d'influence.

Actions dans les  ou dans le  :

- Vous ne **POUVEZ PAS** révéler ou regarder les cartes face cachée.
- Vous **POUVEZ** déplacer ou échanger les cartes face cachée. Si vous le faites, gardez-les face cachée !
- Une carte face cachée déplacée vers la  d'un joueur ou vers la  devient une carte normale.
- **Rappel** : Un effet doit pouvoir être entièrement résolu pour être appliqué. Sinon, la carte concernée est activée sans effet.

VOYAGEURS TEMPORELS



Ces cartes valent 1 point chacune.


Attention : Pivoté, un voyageur temporel ne rapporte plus de points !

*Les voyageurs temporels m'horripilent !
Ils ne consultent même pas leur manuel de voyage temporel, avec les conséquences chaotiques que vous imaginez.*

Certes, ils peuvent parfois se rendre utiles, mais restez prudent lorsque vous faites appel à eux.




FIN DE PARTIE ET CALCUL DES SCORES

AVANT LE CALCUL DES SCORES : Révélez toutes les cartes face cachée se trouvant dans les .

Calcul des scores :

POINTS DE VICTOIRE

- Une partie remportée = 2 points
 - Un voyageur temporel = 1 point
- Remarque : Les voyageurs temporels non pivotés se trouvant dans votre Zone d'Influence vous rapportent à la fois de l'influence et des .
- À la fin de chaque partie, calculez l'**écart de points entre les deux joueurs** et déplacez le marqueur de score d'autant de cases en direction du joueur qui a remporté la partie. **Attention** : Le **marqueur de score ne peut pas aller au-delà de la piste de score**. Même si l'écart entre les deux joueurs est supérieur au nombre de points qui peut être indiqué sur la piste de score, le marqueur s'arrête sur la dernière case de la piste.
- Partie suivante** : Le joueur qui a remporté la partie précédente commence avec la pièce de son côté.

FIN DE LA CAMPAGNE

Une fois que vous avez joué 3 parties, le joueur qui a le marqueur de score de son côté remporte la campagne. En cas d'égalité, le joueur qui a la pièce gagne.

EXEMPLE DE CALCUL DES POINTS

À la fin de chaque partie, révéléz les cartes face cachée dans les Zones d'Influence **avant** de compter les points de victoire.



1^{RE} PARTIE ①

Votre adversaire remporte la partie et a 1 voyageur temporel dans sa Zone d'Influence, il gagne donc 3 points de victoire. Vous gagnez 1 point de victoire, car vous avez 1 voyageur temporel non pivoté dans votre Zone d'Influence. L'écart de points entre vous et votre adversaire étant de 2, déplacez le marqueur de score de 2 cases vers votre adversaire.

2^E PARTIE ②

Votre adversaire gagne encore ! Cette fois-ci, il a 1 voyageur temporel, et vous n'en avez aucun. Votre adversaire gagne 3 points et vous 0, mais il ne reste que 2 cases disponibles sur la piste de score. Déplacez le marqueur de score de 2 cases pour qu'il s'arrête à la fin de la piste.

3^E PARTIE ③

Vous remportez cette partie avec 2 voyageurs temporels dans votre Zone d'Influence ! Vous gagnez donc 4 points de victoire et votre adversaire 0. Déplacez le marqueur de score de 4 cases vers vous ; il s'arrête au milieu de la piste et la campagne se conclut sur une égalité. Heureusement, c'est vous qui avez la pièce, et vous remportez donc la campagne. Quelle superbe remontée !

CRÉDITS

HeidelBÄR

Conception du jeu : Alexander Schreiber

Développement : Sabine Machaczek, Roland Goslar

Illustrations : Sonderflex

Direction artistique : Marina Fahrenbach

Conception graphique : Marina Fahrenbach, Sabine Machaczek

Révision : Sabine Machaczek

Règles anglaises : Johanna Sadkovich

Production : Heiko Eller-Bilz

Remerciements : Shannon Berry, Michael Kränzle, Andrea et Dennis Mohra, Dirk Nielsen, Tim Leuftink, Tim Nissel, Maria Monica Suarez Rincon, James Sadkovich, toutes les personnes présentes au Castle Event 2023, tous nos amis et tous les testeurs.

IELLO pour la version française :

Chef de projet : Guillaume Dejonghe

Traduction : Armande Bessire

Relecture : Robin Leplumey

Graphisme : Vincent Mougenot



© 2023 HeidelBÄR Games GmbH. Les éléments suivants sont des marques déposées de HeidelBÄR Games GmbH : Time Division, le logo HeidelBÄR Games et HeidelBÄR Games. Édition française distribuée en exclusivité par IELLO SAS. Tous droits réservés. IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France

Même les plus grands explorateurs peuvent parfois se sentir perdus.

C'est à contrecœur que je dois admettre que l'aide de jeu de l'Aiguille noire est l'outil idéal pour vous assister dans vos missions.

Si vous avez besoin d'explications détaillées des cartes, vous les trouverez aux pages suivantes.



L'ÉGYPTE ANTIQUE

0 BERGER



Prenez la carte dans votre Espace Décisionnel et déplacez-la vers votre Espace Transitoire.



Manche suivante (après que la pièce a été déplacée et avant qu'une carte soit activée) : Prenez la carte dans l'Espace Décisionnel adverse et déplacez-la vers votre Zone d'Influence.

1 FERMIER



Choisissez une carte dans la main adverse et activez-la.

1 PÊCHEUR



Choisissez une carte dans votre Zone d'Influence et échangez-la avec une carte de votre choix dans la Zone d'Influence adverse.

2 TIM LE VOYAGEUR



Choisissez une carte dans le Passé, activez-la et déplacez-la vers votre Zone d'Influence.

2 TOM LE VOYAGEUR



Choisissez une carte dans la Pile de Réserve, activez-la et déplacez-la vers votre Zone d'Influence.

3 POTIER



Choisissez une carte dans le Passé et déplacez-la vers votre Zone d'Influence.

3 MARCHAND AMBULANT



Choisissez une carte de votre main et échangez-la avec une carte prise au hasard dans la main adverse.

4 TAILLEUR DE PIERRE



Choisissez une carte dans la Pile de Réserve et activez-la.

4 CHARPENTIER



Choisissez une carte dans la Pile de Réserve et déplacez-la vers votre Zone d'Influence.

5 AURIGE



Prenez la carte dans l'Espace Décisionnel adverse et déplacez-la vers le Passé.

5 ARCHER



Choisissez une carte dans la Zone d'Influence adverse et déplacez-la vers le Passé.

6 CONTREMAÎTRE



Prenez une carte de valeur 4 dans l'Espace Décisionnel adverse et déplacez-la vers le Passé.

6 SCRIBE



Prenez une carte de valeur 4 dans l'Espace Décisionnel adverse et déplacez-la vers votre Zone d'Influence.

7 CONSTRUCTEUR NAVAL



Prenez la carte dans votre Espace Décisionnel et déplacez-la vers votre Espace Transitoire.



Manche suivante (quand votre adversaire doit jouer une carte) : Au lieu de jouer la carte de son choix, votre adversaire prend une carte au hasard dans sa main et la place dans son Espace Décisionnel.

7 ARCHITECTE



Choisissez une carte dans votre main et échangez-la avec une carte de votre choix dans le Passé.

8 PRÊTRE D'HORUS



Prenez une carte de valeur 5 dans l'Espace Décisionnel adverse et déplacez-la vers votre Zone d'Influence.

8 PRÊTRE D'ANUBIS



Prenez une carte de valeur 7 dans l'Espace Décisionnel adverse et déplacez-la vers votre Zone d'Influence.

9 PRÊTRESSE DE BASTET



Prenez la carte de valeur 10 dans la Pile de Réserve et déplacez-la vers votre Zone d'Influence.

9 VIZIR



Prenez la carte de valeur 10 dans l'Espace Décisionnel adverse et déplacez-la vers votre Zone d'Influence.

10 PHARAON

Aucun effet.



Remarques importantes

Ces effets ne peuvent pas être déclenchés par d'autres cartes.

- Lorsqu'un effet vous demande d'activer ou de prendre une carte de votre choix ou d'une valeur spécifique (p. ex.), dans la Pile de Réserve ou la main adverse, vous pouvez regarder TOUTES les cartes dans cet emplacement, même si vous savez que la carte que vous cherchez n'y est pas.
- Même les cartes qui n'ont pas d'effet (comme le Pharaon) peuvent être activées.
- Si un effet active une autre carte, mais ne vous demande pas de la déplacer, cette carte reste où elle est (p. ex., la carte que vous activez en utilisant le Fermier reste dans la main de votre adversaire).

LE MOYEN ÂGE

0 MENDIANT



Prenez la carte dans l'Espace Décisionnel adverse et déplacez-la vers le Passé.

Puis, choisissez une carte dans le Passé et déplacez-la vers votre Zone d'Influence. (Il peut s'agir de la carte que vous venez de placer dans le Passé.)

1 TAPPEUR



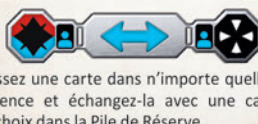
Le joueur ayant le plus de cartes dans sa Zone d'Influence est orange. Le joueur orange prend la carte de sa Zone d'Influence ayant la valeur la plus élevée et la déplace vers le Passé.

1 BOURREAU



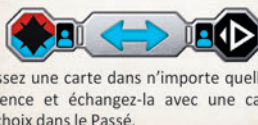
Le joueur ayant la carte de plus grande valeur dans sa Zone d'Influence est orange. Le joueur orange prend la carte de plus grande valeur dans sa Zone d'Influence et la déplace vers le Passé.

2 TINA LA VOYAGEUSE



Choisissez une carte dans n'importe quelle Zone d'Influence et échangez-la avec une carte de votre choix dans la Pile de Réserve.

2 TARA LA VOYAGEUSE



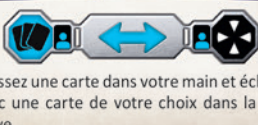
Choisissez une carte dans n'importe quelle Zone d'Influence et échangez-la avec une carte de votre choix dans le Passé.

3 FORGERON



Prenez la carte dans l'Espace Décisionnel adverse, activez-la et déplacez-la vers le Passé.

3 ÉCUYER



Choisissez une carte dans votre main et échangez-la avec une carte de votre choix dans la Pile de Réserve.

4 TROUBADOUR



Prenez la carte dans l'Espace Décisionnel adverse et déplacez-la vers votre Zone d'Influence.

4 USURIER



Le joueur ayant l'influence totale la plus faible dans sa Zone d'Influence est orange. Le joueur orange choisit une carte dans le Passé et la déplace vers sa Zone d'Influence.

5 PERCEPTEUR



Le joueur ayant l'influence totale la plus élevée dans sa Zone d'Influence est orange. Le joueur orange prend la carte de plus grande valeur dans sa Zone d'Influence et la déplace vers le Passé.

5 VEILLEUR DE NUIT



Prenez la carte dans votre Espace Décisionnel et déplacez-la vers votre Espace Transitoire.



Manche suivante (au moment de jouer des cartes) : Les deux joueurs choisissent une carte de leur main et la déplacent (en même temps) vers leur Espace Décisionnel respectif.

6 MOINE



Votre adversaire déplace la carte dans son Espace Décisionnel vers sa main (il la reprend en main). Ensuite, prenez une carte au hasard dans la Pile de Réserve et déplacez-la vers votre main. (Vous venez d'ajouter une manche à la partie !)

6 NÉGOCIANT



Le joueur ayant le moins de cartes dans sa Zone d'Influence est orange. Le joueur orange prend une carte au hasard dans la Pile de Réserve et la déplace vers sa Zone d'Influence.

7 MAÎTRE DE GUILDE



Choisissez une carte dans la Pile de Réserve, activez-la et déplacez-la vers la Zone d'Influence adverse.

7 MÉDECIN DE PESTE



Le joueur ayant l'influence totale la plus élevée dans sa Zone d'Influence est orange. Le joueur orange choisit une carte de sa main et l'échange avec une carte de son choix dans le Passé.

8 ÉRUDITE



Le joueur ayant la carte de plus grande valeur dans sa Zone d'Influence est orange. Le joueur orange active la carte de plus grande valeur dans sa Zone d'Influence.

8 CHEVALIER



Prenez la carte dans votre Espace Décisionnel et déplacez-la vers votre Espace Transitoire.



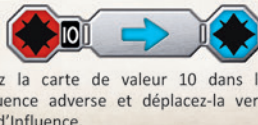
Manche suivante (après que la pièce a été déplacée et avant qu'une carte soit activée) : Aucun des deux joueurs ne peut activer la carte dans son Espace Décisionnel. Les deux joueurs déplacent leur carte vers le Passé.

9 ÉVÊQUE



Le joueur ayant la carte de valeur 10 dans sa Zone d'Influence est orange. Le joueur orange choisit une carte dans la Pile de Réserve et l'active.

9 DUC



Prenez la carte de valeur 10 dans la Zone d'Influence adverse et déplacez-la vers votre Zone d'Influence.

10 ROI

Aucun effet.

LES ANNÉES 80

0 STAGIAIRE



Choisissez une carte dans la Zone d'Influence adverse, activez-la et déplacez-la vers votre Zone d'Influence.

1 ÉTUDIANTE



Prenez la carte dans votre Espace Décisionnel, pivotez-la et déplacez-la vers votre Zone d'Influence.



Nouvelle valeur : 1 + valeur de base de la carte de plus grande valeur dans la Zone d'Influence adverse.

1 EMPLOYÉ DE FAST FOOD



Prenez la carte dans votre Espace Décisionnel, pivotez-la et déplacez-la vers votre Zone d'Influence.



Nouvelle valeur : 1 + valeur de base des deux cartes adjacentes à cette carte dans votre Zone d'Influence. (Cet effet s'applique même si la carte n'est adjacente qu'à une seule carte.)

2 TONY LE VOYAGEUR

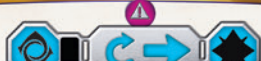


Prenez la carte dans votre Espace Décisionnel, pivotez-la et déplacez-la vers votre Zone d'Influence.



Nouvelle valeur : 2 x nombre de cartes dans votre Zone d'Influence. (Rappel : Si cette carte est pivotée, elle ne rapporte pas de 🌟 !)

2 TERRY LE VOYAGEUR



Prenez la carte dans votre Espace Décisionnel, pivotez-la et déplacez-la vers votre Zone d'Influence.



Nouvelle valeur : 2 x nombre de cartes dans la Zone d'Influence adverse. (Rappel : Si cette carte est pivotée, elle ne rapporte pas de 🌟 !)

3 VENDEUR DE VOITURES



Choisissez une carte dans la main adverse et déplacez-la vers votre Zone d'Influence. Ensuite, votre adversaire prend une carte au hasard dans la Pile de Réserve et la déplace vers sa main.

3 VRP



Choisissez une carte dans le Passé, activez-la et déplacez-la vers votre Zone d'Influence.

4 DÉTECTIVE PRIVÉ

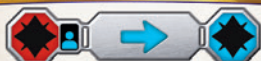


Prenez la carte dans votre Espace Décisionnel, pivotez-la et déplacez-la vers votre Zone d'Influence.



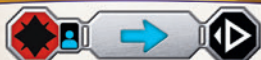
Nouvelle valeur : 4 x nombre de cartes pivotées dans les deux Zones d'Influence. (Ne comptez que les cartes qui sont bel et bien pivotées.)

4 CHAUFFEUR DE TAXI



Choisissez une carte dans la Zone d'Influence adverse et déplacez-la vers votre Zone d'Influence.

5 PROGRAMMEUR



Choisissez une carte dans la Zone d'Influence adverse et déplacez-la vers le Passé.

5 COACH D'AÉROBIC



Prenez la carte dans votre Espace Décisionnel, pivotez-la et déplacez-la vers votre Zone d'Influence.



Nouvelle valeur : 5 + nombre de cartes dans votre Zone d'Influence.

6 DENTISTE



Choisissez une carte dans la Zone d'Influence adverse et activez-la.

6 BANQUIÈRE



Choisissez une carte dans la Zone d'Influence adverse et échangez-la avec une carte choisie par votre adversaire dans votre Zone d'Influence.

7 POP STAR



Prenez la carte dans l'Espace Décisionnel adverse et déplacez-la vers la Pile de Réserve.

7 SPORTIVE PROFESSIONNELLE



Prenez la carte dans votre Espace Décisionnel et déplacez-la vers votre Espace Transitoire.



Manche suivante (quand la pièce est déplacée) : Vous obtenez la pièce.

8 PILOTE DE CHASSE



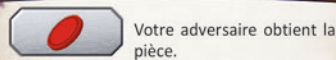
Prenez une carte au hasard dans la Pile de Réserve et échangez-la avec une carte de votre choix dans la Zone d'Influence adverse.

8 LOBBYISTE



Prenez une carte au hasard dans la Pile de Réserve et échangez-la avec une carte de votre choix provenant de votre main. Ensuite, votre adversaire prend une carte au hasard dans la Pile de Réserve et l'échange au hasard avec une carte de sa main.

9 MAGNAT DU PÉTROLE



Votre adversaire obtient la pièce.

9 GOUVERNEUR



Prenez la carte dans votre Espace Décisionnel et déplacez-la vers votre Espace Transitoire.



Manche suivante (quand la pièce est déplacée) : Le joueur ayant la carte de plus faible valeur dans son Espace Décisionnel obtient la pièce.

10 PRÉSIDENT

Aucun effet.