

## JEU COMPÉTITIF

Dans le jeu compétitif, ignorez les icônes situées en haut à gauche des cartes

### APERÇU DU JEU

Lors de leur tour, les joueurs tentent de placer une de leurs cartes dans l'intervalle temporel correcte. Dans le cas où un joueur fait une proposition qui s'avère erronée, il remet la carte dans la boîte et en pioche une nouvelle. Le vainqueur est le joueur qui, lors d'un même tour, est le seul à placer sa dernière carte.



### BUT DU JEU

Être le premier joueur à ne plus avoir de carte.

### INSTALLATION

Les joueurs s'installent autour de la zone de jeu.

- Mélangez les cartes pour former la pioche. Placez la pioche, face blanche visible, sur la table.
- Chaque joueur pioche 4 cartes, face blanche visible, et les place devant soi. Les joueurs ne doivent pas regarder les dates de leurs cartes, sauf au moment de les jouer !
- Piochez la carte du sommet de la pioche, retournez-la et placez-la au centre de la zone de jeu. C'est à partir de cette carte de départ que se constituera la frise chronologique dans laquelle les joueurs placeront les cartes qu'ils ont devant eux. Le joueur le plus jeune est désigné premier joueur et commence.



### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur doit poser une de ses cartes à côté de la carte de départ :



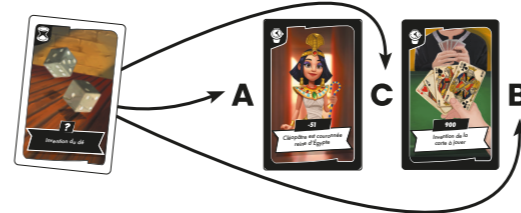
Une fois sa carte posée, le joueur la retourne afin de vérifier si elle est correctement placée sur la timeline :

- Si sa carte est bien placée, elle reste en place, face noire visible (1).
- Si la carte est mal placée, elle est défaussée (2). Le joueur doit alors piocher la première carte de la pioche et la placer, sans la retourner, à côté de ses autres cartes. Si la pioche est vide, mélangez toutes les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche (dates faces cachées).



C'est ensuite au deuxième joueur de jouer :

- Si le premier joueur a mal placé sa carte, le deuxième joueur doit poser l'une de ses cartes à côté de la carte de départ.
- Si le premier joueur a bien placé sa carte, le deuxième joueur a le choix entre trois intervalles temporels pour poser l'une des siennes : à la gauche des deux cartes déjà posées (A), à leur droite (B), ou entre elles (C). La timeline est réaménagée de façon à placer une carte entre d'autres cartes.



C'est maintenant au tour du troisième joueur :

- Si les deux joueurs avant lui ont bien placé leur carte, le troisième joueur a maintenant le choix entre quatre intervalles temporels, et ainsi de suite.

### CAS PARTICULIER

Au cours de la partie, il se peut qu'un joueur place une carte ayant la même date qu'une carte déjà posée. Dans ce cas, celle-ci peut être posée à gauche ou à droite de la carte déjà présente dans la timeline.

### FIN DE LA PARTIE ET VICTOIRE

Un tour de jeu se compose des actions de chacun des joueurs, en commençant par le premier joueur et en terminant par le joueur situé à sa droite. Si, lors d'un tour de jeu, un joueur est le seul à placer correctement sa dernière carte, il est immédiatement déclaré vainqueur.

Si plusieurs joueurs placent correctement leur dernière carte au cours du même tour de jeu, ils restent en jeu et les autres joueurs sont éliminés. Les joueurs restants en jeu piochent une carte à chaque tour et observent les règles habituelles jusqu'à ce qu'un seul d'entre eux place correctement sa carte au cours du même tour. Ce joueur est alors déclaré vainqueur.

### NOTE FINALE

En l'état actuel de la connaissance, certaines dates restent sujettes à caution et sont donc approximatives. N'oubliez pas que ce jeu a avant tout été créé à des fins de divertissement. Bonnes parties !



## RÈGLES DU JEU



# TIMELINE TWIST

# JEU COOPÉRATIF

## INSTALLATION

Mélangez le paquet de cartes, face blanche visible, puis prenez les 36 premières cartes. Remettez les cartes restantes dans la boîte de jeu, car elles ne seront pas utilisées pour cette partie.

FACE BLANCHE VISIBLE  
(SANS DATE)



FACE NOIRE VISIBLE  
(AVEC DATE)

1. Chaque joueur pioche 4 cartes et les place devant soi, face blanche visible.
2. Placez une carte, face noire visible, au centre de la table : c'est la première carte de la timeline (frise chronologique).
3. Placez une carte, face noire visible, afin de former la défausse. Les cartes restantes, face blanche visible, forment la pioche. Le joueur le plus âgé commence. Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

## BUT DU JEU

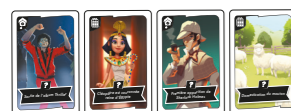
Cœuvrez en équipe pour placer le maximum de cartes dans la timeline.



DÉFAUSSE ET PIOCHE



PREMIÈRE CARTE  
DE LA TIMELINE

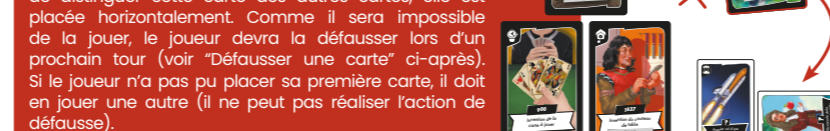
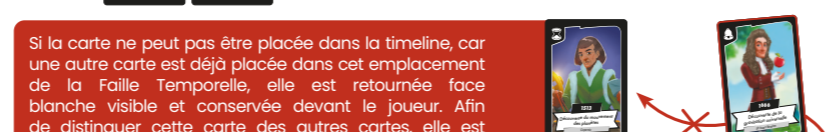
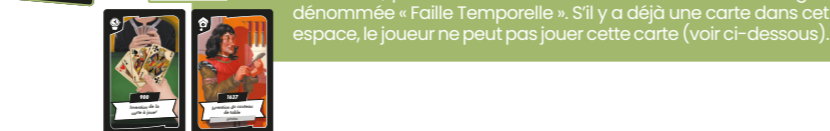
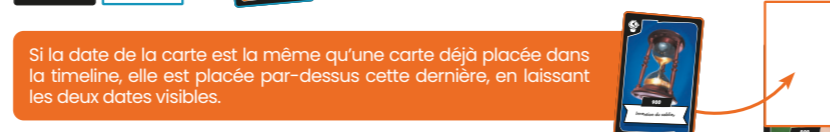
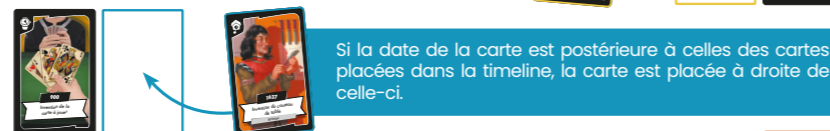
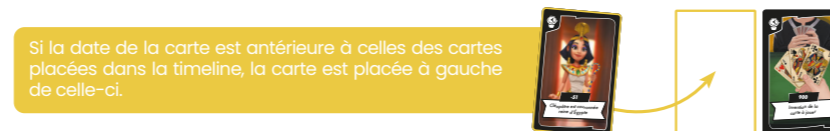


## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Lorsque vient le tour d'un joueur, il doit réaliser une des actions suivantes :  
Jouer 1 ou 2 cartes dans la timeline, une à la fois **OU** défausser 1 carte.  
À la fin de son tour, le joueur pioche jusqu'à avoir 4 cartes, face blanche visible, devant lui. C'est au tour du joueur suivant.

## JOUER UNE CARTE

Le joueur choisit la carte qu'il souhaite jouer parmi les cartes devant lui et la retourne face noire visible. Il la place ensuite dans la timeline en respectant les règles suivantes :



Après avoir réussi à placer sa première carte dans la timeline, le joueur peut :

- Soit finir son tour.
  - Soit tenter de placer une seconde carte. Si le joueur réussit à placer une seconde carte, son tour termine immédiatement.
- Si le joueur échoue à placer une seconde carte, il peut toujours décider de finir son tour, car il a déjà placé une première carte, ou bien tenter de nouveau d'en placer une seconde.

**Si un joueur tente mais ne réussit pas à placer au moins une carte dans la timeline pendant son tour, la partie se termine immédiatement (voir la section "Score").**

- > Les joueurs ne doivent pas regarder les dates de leurs cartes, sauf au moment de les jouer !
- > Il est impossible de jouer des cartes et d'en défausser lors du même tour.

## DÉFAUSSER UNE CARTE

Le joueur choisit une des cartes devant lui dont l'icône en haut à gauche correspond à celle de la carte du dessus de la défausse. Le joueur place la carte choisie dans la défausse en la retournant face noire visible – révélant la nouvelle icône au verso de la carte. (Les icônes au recto et au verso de chaque carte sont différentes).

- > Défausser des cartes est une des stratégies qui permet de construire une timeline plus longue et plus forte. La défausse permet d'éviter les intervalles de temps trop grands entre les cartes placées.
- > Les cartes dans la défausse sont toujours placées face noire visible !

## COMMUNICATION

N'hésitez surtout pas à communiquer un maximum et à discuter de vos cartes. Chaque joueur reste souverain de la décision de jouer ou défausser les cartes devant lui, mais peut demander conseil à ses coéquipiers.

## FIN DE LA PARTIE

Lorsque la pioche est vide, les joueurs jouent avec les cartes restantes devant eux. Si un joueur n'a plus aucune carte devant lui et que la pioche est vide, il ne place plus de carte, mais peut continuer de communiquer avec ses coéquipiers. Les autres joueurs continuent de jouer jusqu'à ce que :

- Toutes les cartes soient placées dans la timeline ou soient défaussées.
  - Un joueur ne réussisse pas à jouer ou à défausser une carte lors de son tour.
- Lorsqu'une des situations décrites ci-dessus survient, la partie se termine.

## SCORE

Quand la partie termine, les joueurs calculent leur score :

- Chaque carte dans la ligne du bas de la timeline rapporte **2 points (A)**.
- Chaque carte dans la Faille Temporelle rapporte **1 point (B)**.
- Chaque carte dans la défausse **(C)**, dans la pioche **(D)** et devant les joueurs **(E)** équivaut à **-1 point**.



## EXEMPLE

À la fin d'une partie de 2 joueurs, la ligne du bas de la timeline possède 15 cartes (**30 points**), il y a 8 cartes dans la ligne de Faille Temporelle (**8 points**), il n'y a plus de cartes dans la pioche, un joueur n'a plus de cartes devant lui et l'autre en possède 2 (**-2 points**) et 11 cartes sont dans la défausse (**-11 points**). Leur score est **30 + 8 - 2 - 11 = 25 points**.

## CLASSEMENT

-0	0 à 10	11 à 20	21 à 30	31 à 40	41 à 50	51 à 60	61+
ÉQUIPE ESPOIR	GRUPE D'APPRENTIS	LIGUE CERTIFIÉE	ÉQUIPAGE DISTINGUÉ	ESCOUADE DE VÉTÉRANS	ALLIANCE D'EXPERTS	ASSEMBLÉE DES GÉNIES	VOYAGEURS TEMPORELS

Lors de futures parties les joueurs peuvent tenter de battre leur score ou célébrer leurs réussites en ligne !