



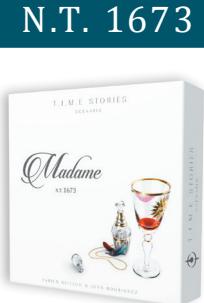
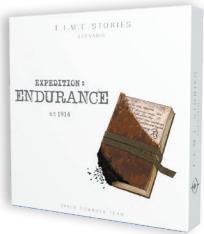
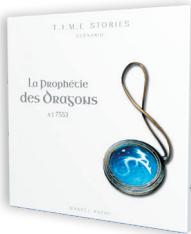
T.I.M.E STORIES

BIENVENUE DANS TIME STORIES
ET MERCI D'AVOIR TÉLÉCHARGÉ CE KIT !

TIME Stories est un jeu coopératif narratif. Vous y incarnez des agents de l'Agence « TIME » qui voyagent dans le temps et l'espace pour résoudre des paradoxes temporels et sauvegarder l'humanité.

TIME Stories Revolution est le deuxième cycle de la saga **TIME Stories**, comme pourrait l'être la deuxième saison d'une série. Le premier, appelé « Cycle Blanc », comporte 9 scénarios.

N.T. 1920



Le deuxième cycle, le « Cycle Bleu », est en cours. Trois missions ont déjà été annoncées.



The Hadal Project
(déjà disponible)



Une nuit d'été
(automne 2020)



Le Manoir Cavendish
(printemps 2021)

Cela dit, pas de panique : vous pouvez jouer à **TIME Stories Revolution**, même si vous n'avez jamais joué à **TIME Stories**.



TIME STORIES REVOLUTION



Dans **TIME Stories Revolution**, chaque mission est désormais une aventure à part entière. Ces aventures peuvent être jouées dans l'ordre de votre choix, en mode film (une ou plusieurs missions) ou en mode série (toutes les missions).

De plus, la boîte **EXPERIENCE**, optionnelle, permet de tisser un lien entre les missions que vous effectuez (gestion de matériel, évolution des agents et de leurs compétences, etc.) et influe directement sur celles-ci (événements, faiblesses, menaces).

LA MISSION DAMIEN

Et **TIME Stories Revolution** : **Damien** alors ? Cette mission de démo est proposée sur nos divers événements. Quelques boîtes ont été imprimées et envoyées aux magasins.

Il s'agit d'une aventure plus courte et légèrement plus simple que les autres missions que vous trouverez dans votre magasin favori. En outre, **Damien** se passe juste avant **Le Manoir Cavendish**, à paraître, dans lequel vous retrouverez les mêmes réceptacles (les « personnages » incarnés par les agents durant leurs missions).



◊ DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN ?

Pas d'attestation, rassurez-vous, mais d'une imprimante couleur, de papier, de ciseaux, de colle et/ou de protège-cartes de diverses tailles.

◊ COMMENT FAIRE ?

Lisez les règles du jeu et envoyez ce kit à vos amis si vous comptez jouer à distance avec eux. Demandez-leur de lire les règles à leur tour, sauf si vous comptez tout leur expliquer vous-même !

Imprimez tous les fichiers du document que vous avez téléchargé.

Découpez toutes les cartes en essayant de ne pas vous spoiler.

Contrecolliez (ou mettez sous protège-cartes) les cartes recto verso (sans vous tromper : il est primordial que chaque recto corresponde à son verso).

Munissez-vous de 18 cristaux d'Azrak (des jetons identiques et facilement manipulables, de préférence bleus !).

◊ DEUX OPTIONS S'OFFRENT ENSUITE À VOUS :

Vous jouez à domicile : suivez alors les règles du jeu de la mission **Damien**.

Vous jouez en visioconférence : TOUS les joueurs doivent avoir découpé leur propre jeu. Un joueur ne peut pas avoir le même réceptacle, ni, au même moment, le même Élément qu'un autre joueur (ils peuvent toutefois procéder à des échanges, conformément aux règles du jeu, mais dans ce cas le joueur qui reçoit l'Élément va le chercher dans sa pioche, tandis que le joueur qui l'a donné le range). Soyez conscient que le jeu à distance peut comporter des difficultés : la gestion des jetons communs, la résolution des actions, etc.

Annoncez clairement ce que vous faites, en particulier les cartes que vous explorez : une carte Histoire ne peut être lue que par un seul joueur à la fois !

Attention à bien mettre à jour le stock d'Azrak commun dans le Vortex. D'ordinaire, ce stock est au centre de la table. À distance, il faudra déterminer qui gère le stock commun, la « banque » d'Azrak. Un joueur peut être désigné comme responsable de ce décompte. Et n'oubliez pas : **TIME Stories** est un jeu de coopération et de communication. Alors parlez ! Que ce soit face à face ou en visioconférence, écoutez-vous et échangez !

Bonne mission à vous !

Manuel Rozoy et les

