Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

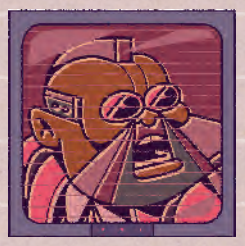
MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Règlement intérieur



« Bienvenue à cette lecture collective du Règlement Intérieur, offerte aux nouveaux Agents Temporels. Mon nom est Mario Von Time, alias Mr Time, et je serai votre I.D.O (Instructeur Désigné d'Office). Vous trouverez plus de détails sur l'Agence et le Dr Foo dans votre Livret Opérationnel, mais pour faire court : le maléfique Dr Foo a mis au point une terrrrrible machine à voyager dans le temps pour devenir maître de l'Univers. Aux commandes de cette machine surpuissante, il navigue en boucle, d'époque en époque, générant une armée de clones de lui-même. Mais l'instabilité et les approximations de son Projet Omniscience 2000 créent surtout des failles béantes dans l'espace-temps. Et ces failles auront bientôt raison de l'Univers…

Notre Super Ordinateur à cassettes a isolé dans notre base de données une poignée de cracks temporels, de numero uno quantico… Et vous étiez soit dans cette liste, soit disponibles. Sans vouloir vous mettre la pression…
TOUT REPOSE SUR VOUS ! »*

But du jeu

Votre but commun est de vaincre le Dr Foo. Et ici à l'Agence, tout le monde la joue « coopératif » : soit vous gagnez tous ensemble, soit le Dr Foo aura trop saccagé l'Univers pour se demander qui a le moins perdu. Chaque tour, le Dr Foo voyage, voyage,… générant de nouveaux Clones et Failles aux quatre coins de l'Espace-Temps. Quand une Époque compte trop de Failles, elle se transforme en Vortex… Trop de Vortex mettent fin à l'Univers et vous avez perdu. Faites bon usage de vos puissants artefacts, pour stopper la Machine du Dr Foo avant l'irréparable !

Matériel

- 1 plateau Espace-Temps
- 1 plateau QG
- 1 Machine 3D du Dr Foo
- 5 pions Agent en bois
- 100 cartes (79 x Artefact, 7x Foo, 14 x Ultramachina)
- 65 cubes en plastique (30 x rouge, 30 x vert, 5 x bleu)
- 10 tuiles Sabotage
- 3 tuiles Vortex
- 8 grandes tuiles (5 x Agent, 1x Aide de jeu, 2 x Mode de jeu)
- 38 jetons (28 x Clone, 7x Supa Clone, 3 x Centrifugeuse)
- 1 sac
- 1 Livret Opérationnel
- 1 feuillet Mode Solo
- Ce livret de règles

**Nos agents senior ont pour la plupart jeté l'éponge, et les revendications salariales de ceux qui restent sont bien trop élevées… Et si notre masse salariale devait exploser… Je n'ose l'imaginer…*

Mise en Place

Suivez cette boucle avant de vous rendre en page 4 pour terminer l'installation du jeu.

« Admirez sur cette maquette la technologie vitrocéramique à induction mise au point par le Dr Foo pour voyager dans le temps. On dirait bien que LUI n'a pas séché les cours de techno... »

1 ▸ Plateau Espace-Temps

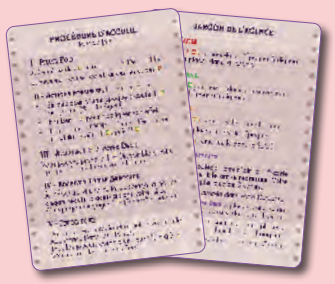
Placez-le au centre de la table. Il montre avec quelle facilité la Machine du Dr Foo relie les 7 grandes Époques de l'Espace-Temps : Aube des Temps, Moyen Âge, Renaissance, Industrie, Mondialisation, Ère des Robots, Fin des Temps.

2 ▸ Machine du Dr Foo

Assemblez une fois pour toutes les 3 parties de la Machine du Dr Foo, comme suit, et calez sa base sur le trou circulaire au centre du plateau. Son orientation est sans importance pour l'instant.

« Votre moment passion modélisme. »

13 ▸ 1 tuile Aide de jeu



14 ▸ Divers éléments liés aux modes de jeu

1 Livret Opérationnel
5 cubes Énergie Perpétuelle bleus,
7 jetons Supa Clone,
3 jetons Centrifugeuse,
14 cartes Ultramachina.

12 ▸ 28 jetons Clone et 1 Sac à Clones (S.A.C)

Placez tous ces Clones du Dr Foo dans le S.A.C. Ils seront piochés dans ce S.A.C pour venir assister le Dr Foo dans son projet insensé.

Face Génération : c'est là que le Clone doit être mis en jeu

Face Destruction : c'est la face visible du Clone, qui indique à quelle Époque le renvoyer pour le détruire.

11 ▸ 5 tuiles Agent, 5 pions Agent et 30 cartes de départ

Chaque joueur choisit l'Agent qu'il va incarner et prend sa tuile, son pion et ses 6 cartes de départ (qui affichent son icône Agent, parmi les cartes Artefact mises de côté). Chaque joueur place son pion sur le plateau, à l'Époque indiquée sur sa tuile Agent. Remettez les éléments des Agents inutilisés dans la boîte.

3 ▸ 10 tuiles Sabotage

Ce sont les morceaux de Machine à endommager pour empêcher le Dr Foo de l'emporter. Chaque tuile comporte une Mission à accomplir pour saboter ce morceau de Machine. Mélangez-les et placez-en 7, face Machine, autour des 7 Époques du plateau. Rangez les tuiles restantes sans les regarder. Elles ne seront pas utilisées.

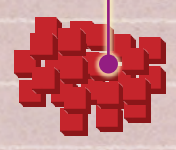
Tuile Sabotage, face Mission

4 ▸ 30 cubes Faille (rouges)

Formez une réserve à côté du plateau avec tous ces cubes rouges. Ce sont les Failles spatio-temporelles que la Machine du Dr Foo génère. Elles peuvent se placer à chacune des Époques, sur les 3 emplacements dédiés. Les Failles endommagent une Époque jusqu'à la transformer en Vortex.
Rien de bon en perspective.

5 ▸ 30 cubes Énergie (verts)

Formez une réserve à côté du plateau avec tous ces cubes verts. L'Énergie est la ressource essentielle d'un Agent Temporel.
En jeu, vous pouvez en ajouter aux Époques et en dépenser (= remettre dans la réserve) là où se trouve votre Agent.



6 ▸ Plateau QG

Notre Quartier Général, d'où nous suivons les opérations. Installez-le à distance du plateau Espace-Temps.

Cycles 1, 2 et 3

7 ▸ 2 tuiles Écran / Mode de jeu

Ces tuiles proposent un résumé de votre mode de jeu. Placez sur le plateau QG l'écran correspondant à votre mode de jeu.

8 ▸ 3 tuiles Vortex

Les pires ennuis d'un Agent temporel… Placez-les à droite du plateau QG.
Par défaut, utilisez leur face Vortex.
On vous expliquera les Méga Vortex dans le Livret Opérationnel.

Face Méga Vortex

10 ▸ 79 cartes Artefact

Les puissants objets quantiques utilisés pour combattre le Dr Foo. Mettez de côté les 30 cartes de départ (avec une icône Agent en bas à gauche). Mélangez les 49 cartes restantes en une pile et placez-les face cachée en haut à gauche sur le plateau QG. Dans notre jargon de têtes brûlées, on appelle cette pile le Gros Deck.

9 ▸ 7 cartes Foo

Chacune de ces cartes indique l'une des 7 Époques du jeu. En bas du plateau QG se trouvent 3 cases Cycle. Mélangez les 7 cartes Foo en une pile, face cachée, et placez cette pile sur la case Cycle la plus à gauche.

« Une technologie rudimentaire mais fiable pour traquer le Dr Foo et anticiper ses mouvements. »

Pour terminer la mise en place

Révélez 2 cartes Foo sur le plateau QG. Aux deux Époques du plateau que ces cartes indiquent, placez 1 cube Faille sur l'un des emplacements dédiés et révélez la Mission de la tuile Sabotage. Re-mélangez ensuite les deux cartes Foo avec le reste de leur pioche. Placez 1 cube Énergie sur chacune des cinq autres Époques.

Missions révélées

Tout au long du jeu, il y a toujours deux Missions visibles parmi les tuiles Sabotage. **À tout moment**, s'il y en a moins, révélez **immédiatement** la Mission à l'Époque du Dr Foo. Si ce n'est pas possible (car plus de tuile Sabotage à cet endroit, ou Mission déjà visible), révélez celle de l'Époque suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait à nouveau 2 Missions révélées.

En fonction du nombre de joueurs, générez des Clones (à l'Époque indiquée sur leur face Génération) et révélez des cartes du Gros Deck :

Joueurs	1	2	3	4
Clones	7	7	5	4
Cartes	2	2	3	4

Placez les cartes que vous venez de révéler autour du plateau Espace-Temps, juste au-dessus de leur Époque d'origine (indiquée en bas à gauche de la carte).

Pour finir, chaque joueur mélange ses 6 cartes de départ pour former sa pile de Pioche, devant lui, face cachée. Puis chacun révèle les 3 premières cartes de sa pile et les place face visible juste à côté, pour constituer sa Main.

Lisez à présent la section de votre mode de jeu dans le Livret Opérationnel. Ajustez la mise en place comme indiqué, puis désignez au hasard qui sera le premier joueur.

Vous êtes prêts à débuter la partie.

« Vous avez eu ici toutes les instructions de mise en place du mode S.A.B.O.T.A.G.E, en difficulté Employé du Mois. L'Agence déconseille aux petits nouveaux de jouer les super marioles avec d'autres modes ou niveaux de difficulté. »

Anatomie d'une tuile Agent

Déplacement gratuit que vous pouvez effectuer quand vos batteries sont pleines, en retournant la tuile sur sa face .

Ce rappel de votre Icône Agent indique si vous êtes sur la face Batteries pleines , ou sur la face Batteries vides .

Votre Pouvoir Spécial. Outre son effet, il indique quand et à quelles conditions vous pouvez l'utiliser, pendant votre tour. L'utiliser n'est jamais obligatoire.

Répartition des Dimensions sur vos cartes de départ. Cela vous intéressera au moment d'ajouter de nouvelles cartes à votre Deck.

Votre nom et votre Époque de départ.

Anatomie d'une carte Artefact

Dimension de l'Artefact. C'est important pour faire des actions de LOOP.

Nom de l'Artefact.

Type(s) d'effet(s) : pour vous faire une première idée de la carte, d'un coup d'œil rapide.

Effet de la carte : ce qu'elle fait précisément quand vous l'utilisez.

Icône Agent : elle apparaît uniquement sur les cartes de départ, pour repérer à quel Agent ces cartes appartiennent.

Époque d'origine : c'est là que la carte devient disponible quand elle arrive en jeu. C'est également important pour certains effets du jeu.

Les Dimensions élémentaires , , et la Dimension Trou Noir

Chaque carte Artefact a forcément une Dimension. Il existe 3 Dimensions élémentaires différentes : « Spirale », « Étoile » et « Bandes », et une 4e Dimension « Trou Noir » qui est vraiment à part car il est impossible de lui appliquer la technique du LOOP. On y reviendra en page 7, au moment de faire des LOOP.

« Vous n'ignorez pas, j'espère, que la matière circule à l'intérieur de canaux dimensionnels aussi étanches qu'un gros tuyau de plomberie... C'est... quantique ! Un cabinet de consulting a planché pendant 2 ans pour trouver les noms de ces Dimensions. Ça paraît facile comme ça, mais ça coûte en réalité extrêmement cher. »

« Lors d'un saut temporel en 2008, nous avons eu une révélation : nos Agents seraient bien plus performants s'ils s'inspiraient des cycles perpétuels de certains jeux de cartes pour utiliser leurs Artefacts. »

Fonctionnement des decks Agent

Chaque Agent gère son propre paquet de cartes pour combattre le Dr Foo.
Voici les principaux mots-clés et concepts liés à ce système :

Votre Deck

C'est votre paquet de cartes Artefact. Ces cartes se trouvent en partie dans votre pile de Pioche, dans votre Main et dans votre pile de Défausse. Chaque Agent débute avec un Deck constitué de ses 6 cartes de départ.

Pioche

Chaque fois qu'un effet ou une phase de jeu vous demande de piocher 1 carte, révélez la première carte de votre pile de Pioche et placez-la face visible avec les autres cartes de votre Main.
Note : le terme "piocher" concerne toujours des cartes du Deck personnel des joueurs.

Main

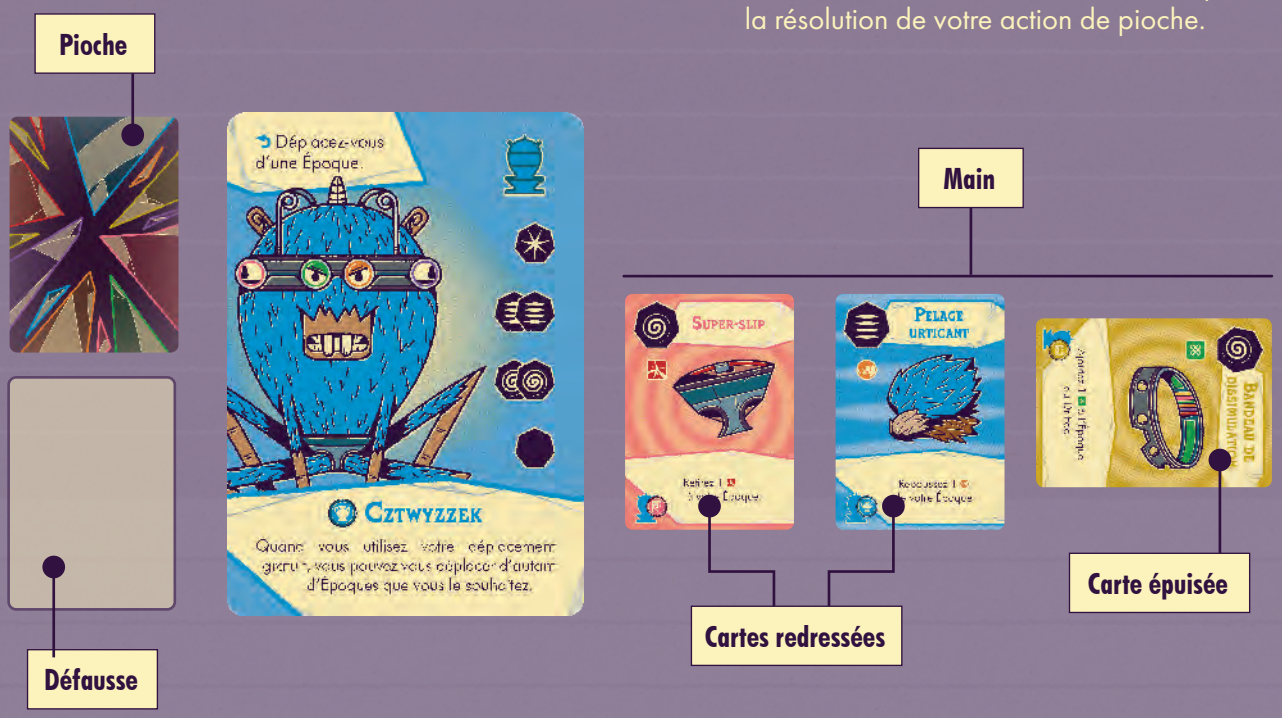
Ce sont les cartes, visibles devant vous, que vous pouvez utiliser pour faire des actions pendant votre tour. Chaque carte de votre Main peut être dans deux états : Redressée (sens normal de lecture) ou Épuisée (inclinée). Les cartes que vous piochez arrivent toujours Redressées dans votre Main. Cela indique qu'elles sont prêtes à être utilisées. Quand vous utilisez une carte, inclinez-la pour indiquer qu'elle est Épuisée : elle ne peut plus être utilisée tant qu'elle n'est pas Redressée.
Note : vous avez la plupart du temps 3 cartes dans votre Main, mais certains effets peuvent vous amener à en avoir davantage à certains moments.

Défausse

Quand vous devez défausser une ou plusieurs cartes, placez ces cartes dans votre pile de Défausse, face visible. Toutes les cartes que vous défaussez s'accumulent dans cette pile.
Note : le terme "défausser" concerne toujours des cartes du Deck personnel des joueurs.

Pioche vide

Dès que vous ne pouvez plus piocher de cartes parce que votre Pioche est vide, mélangez toutes les cartes actuellement dans votre Défausse pour former une nouvelle Pioche face cachée, et reprenez la résolution de votre action de pioche.



Séquence de jeu

En commençant par le premier joueur, les joueurs enchaînent des tours complets de jeu, chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce qu'une condition immédiate de victoire ou de défaite soit remplie.

Tour d'un joueur

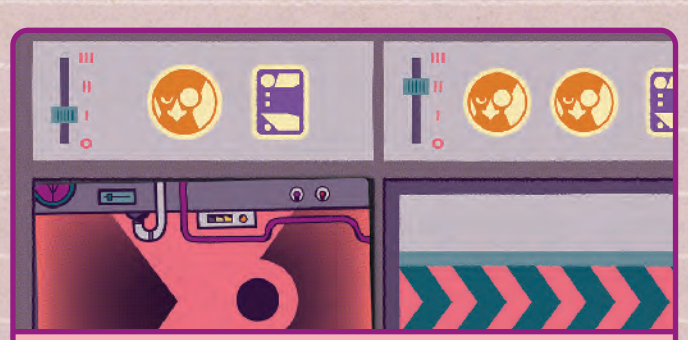
Votre tour se compose toujours de 5 phases à appliquer successivement dans l'ordre suivant.

I. Phase Foo

Le Dr Foo fait ce qu'il sait faire de mieux : créer des problèmes. Cela se passe en deux temps successifs.

A) Générez des Clones et rendez 1 carte disponible

Le nombre de Clones à générer et de Cartes Artefact à rendre disponibles évolue en cours de partie. Il est indiqué sur le plateau QG, juste au-dessus de la pioche du Dr Foo.



Dans cette situation de début de partie, il faut générer 1 Clone et rendre 1 carte disponible.

● Générer des Clones

Chaque fois que vous devez générer 1 Clone, tirez un jeton Clone dans le S.A.C et placez-le, face Destruction visible, à l'Époque indiquée sur sa face Génération. S'il n'y a plus assez de Clones dans le S.A.C, ignorez ceux que vous ne pouvez pas générer.

● Rendre 1 carte disponible

Pour rendre 1 carte disponible, révélez la première carte Artefact du Gros Deck. Regardez son Époque d'origine et placez-la, face visible au bord du plateau, juste au-dessus de cette Époque. Cette carte est dès lors disponible : les joueurs auront des occasions de l'ajouter à leur Deck.

Note : le terme "rendre disponible" concerne toujours des cartes du Gros Deck.

B) Révélez et appliquez 1 nouvelle carte Foo

Révélez une carte de la pioche du Dr Foo et placez-la juste en dessous du plateau QG, à la suite des cartes Foo déjà révélées lors des tours précédents.

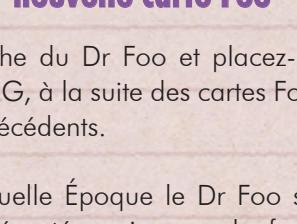
Cette carte vous indique à quelle Époque le Dr Foo se déplace. Le Dr Foo est représenté en jeu par la face principale de sa Machine, au centre du plateau Espace-Temps. Cette face apparaît en violet, au niveau du pied central. Pivotez la Machine pour placer cette face à l'Époque indiquée sur la carte Foo que vous venez de révéler.

C'est là que les vrais ennuis commencent : vous devez jeter des cubes Faille dans la Machine. Prenez-en 2 de la réserve, plus 1 supplémentaire pour chaque jeton Clone qui se trouve à cette Époque. Et… jetez ces Failles dans la Machine, par l'ouverture qui se trouve en son sommet.

« Non mais arrêtez d'applaudir le Dr Foo, c'est le méchant de l'histoire, vous vous souvenez ? »

Placez à présent ces Failles à l'Époque à laquelle elles sont tombées, sur les emplacements dédiés (à la jonction avec les tuiles Sabotage).

Maxime vient de révéler cette carte Foo, qui indique que le Dr Foo se déplace à l'Industrie pour y actionner sa Machine. Il place donc la face principale de la Machine à l'Industrie. Comme il y a un Clone à cette Époque, Maxime prend 3 Failles (les deux de base du Dr Foo, plus une pour les Clones à cette Époque) de la réserve et les jette dans la Machine. 1 Faille ressort à la Renaissance et 2 Failles ressortent à l'Industrie. Maxime place ces cubes sur les emplacements prévus, à ces Époques.



Tant qu'il reste assez d'emplacements libres à une Époque pour accueillir toutes les Failles qui y tombent, vous échappez au…

Vortex !

Dès qu'il y a trop de Failles à une Époque pour les placer (cela arrive à partir de la 4e Faille), cette Époque est transformée en Vortex. Prenez une tuile Vortex disponible sur la droite du plateau QG et placez-la au-dessus de cette Époque, là où on place les tuiles Sabotage. D'ailleurs, s'il y a encore une tuile Sabotage à cette Époque, révélée ou non, c'est le moment des adieux déchirants : vous pouvez la remettre dans la boîte. Tout cube qui se trouvait dessus est remis dans la réserve.

Note : n'oubliez pas de vérifier immédiatement s'il faut révéler une nouvelle Mission, comme expliqué en page 4.

Remettez tous les **cubes Faille de cette Époque** dans la réserve, y compris celui ou ceux ayant causé le Vortex. Pour l'instant vous n'avez pas perdu et cette Époque continue à fonctionner normalement. De nouvelles Failles peuvent à nouveau y être placées.

« Mais vous allez vite comprendre que cette légère odeur de brûlé est quand même un peu problématique. »

S'il y a des cartes Artefact disponibles à cette Époque, détruisez-les. Dorénavant, il ne peut plus y en avoir ici : dès qu'une carte de cette Époque devient disponible, elle est détruite.

Détruire 1 carte

Chaque fois qu'une carte Artefact est détruite, placez-la face visible sur le sommet de la pile Cartes Détruites, en haut à droite du plateau QG.
Si un effet détruit plusieurs cartes en même temps, placez-les dans l'ordre de votre choix.

Note : le terme "détruire" peut s'appliquer à des cartes du Deck d'un joueur ou à des cartes du Gros Deck, selon le contexte. Ce à quoi il s'applique est toujours précisé.

À son tour, Théo tire cette carte Foo qui envoie le Dr Foo à la Mondialisation. Il y a deux Clones à cette Époque, donc il jette 4 Failles de la réserve dans la Machine. 2 tombent à l'Industrie et 2 sortent à la Mondialisation.

En plaçant les Failles sur les emplacements prévus, Théo constate qu'il n'a pas assez de place pour les 2 Failles qui viennent de sortir à l'Industrie. Il doit donc placer une tuile Vortex à cette Époque. Pour cela, il doit retirer et remettre dans la boîte la tuile Sabotage qui se trouve là. Il remet les 5 Failles présentes à cette Époque dans la réserve et détruit également la carte Matriochka qui est disponible ici. Puis il peut débuter sa phase d'actions.

II. Phase d'actions

Une fois les Failles de Dr Foo jetées dans la Machine, placées aux Époques, et les éventuels Vortex résolus, vous pouvez enfin vous lâcher et effectuer vos actions. Pour toutes les actions qui s'offrent à vous durant cette phase, la position de votre pion Agent, qui vous représente sur le plateau, est essentielle. Quelques termes importants :

Votre Époque

Il s'agit de l'Époque à laquelle se trouve votre pion sur le plateau Espace-Temps.

Époque Adjacente

Le plateau Espace-Temps forme une boucle, dans laquelle chaque Époque a toujours deux Époques qui lui sont adjacentes : celle qui la précède et celle qui la suit dans le temps (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Note : en l'absence de précisions, les termes "Époque adjacente", "Époque précédente" et "Époque suivante" se basent toujours sur la position de votre pion Agent.
Par extension, un "élément" (Clone, Faille, ...) adjacent désigne un élément qui se trouve à une Époque adjacente.

« Observez la perfection de cette boucle temporelle dans laquelle la Fin des Temps précède directement une nouvelle Aube des Temps... Wow... Vertiges poétiques... »

Les Actions possibles

Il existe 3 types d'actions, que vous pouvez utiliser à loisir, **autant de fois que souhaité** et dans **n'importe quel ordre**, jusqu'à ce que vous décidiez de vous arrêter. Seule restriction : vous devez **entièrement** terminer une action avant de pouvoir en débuter une autre.

Se déplacer

Vous pouvez toujours dépenser 1 Énergie à votre Époque pour vous déplacer d'une Époque. Remettez un cube Énergie ⊠ de cette Époque dans la réserve, puis déplacez votre pion sur l'une des deux Époques adjacentes. S'il n'y a pas d'Énergie à votre Époque, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

Déplacement gratuit

Une fois par tour, votre tuile Agent vous offre 1 déplacement gratuit d'une Époque. Au lieu de dépenser 1 cube Énergie ⊠, retournez votre tuile Agent sur sa face Batteries vides.

Appliquer l'effet d'une carte de votre Main

Vous pouvez **épuiser une carte Redressée de votre Main**, pour appliquer son effet.
Chaque carte est différente et seul son texte permet d'appliquer correctement son effet. Vous trouverez à la fin de ce livret l'explication détaillée de toutes les notions utiles pour appliquer correctement l'effet d'une carte donnée. Voici les quelques grands types d'effets que vous pourrez trouver. Ils sont rappelés par leur icône sur les cartes, pour donner aux joueurs un premier aperçu rapide de l'utilité des cartes disponibles.

Énergie
Ce type d'effet vous permet d'ajouter de l'Énergie à une ou plusieurs Époques. Prenez les cubes Énergie nécessaires dans la réserve.

Faille
Ce type d'effet vous permet de retirer une ou plusieurs Failles. Remettez dans la réserve les cubes Faille que vous enlevez aux Époques indiquées.

Clone
Ce type d'effet vous permet de déplacer un ou plusieurs jetons Clone sur le plateau.
Les Clones du Dr Foo sont coriaces, mais ils ont un point faible : regardez l'Époque qui apparaît sur leur monocle. Si vous parvenez à renvoyer le Clone à cette Époque, il est immédiatement détruit par un paradoxe quantique. Remettez son jeton dans le S.A.C.

« Ah les paradoxes... Quand un Clone déjà renvoyé dans le Grand Tout Cosmique surgira à nouveau du S.A.C, prenez un air pas étonné du tout et tout se passera bien. »

Déplacement
Ce type d'effet vous permet de déplacer votre pion Agent et/ou d'autres Agents.

Carte
Ce type d'effet implique des manipulations particulières de cartes Artefact (piocher, défausser, détruire, rendre disponible, ...).

Résolution des effets des cartes

Quand vous utilisez une carte de votre Main, commencez par l'épuiser, puis appliquez son effet, dans l'ordre indiqué, autant qu'il vous est possible de le faire. Le fait de ne pas pouvoir appliquer une partie de l'effet, ou seulement partiellement, n'empêche pas d'appliquer la suite du texte.

Faire un LOOP

Foo est clairement très fort, mais l'Agence a développé une botte secrète qui nous donne un espoir : le LOOP... aussi connu sous le nom de "boucle temporelle".
Cette technique vous permet de puiser dans l'Énergie présente à votre Époque pour redresser vos cartes déjà épuisées... et appliquer leur effet à nouveau !

Pour faire 1 LOOP, dépensez 1 Énergie à votre Époque. Cela vous permet de redresser immédiatement **toutes** les cartes de votre Main... **d'une seule et même Dimension**. Vous devez choisir parmi les trois principales : ◎, ✳ et ≣. Vous ne pouvez **jamais** choisir la Dimension Trou Noir ⬢.

« Question de physique élémentaire... Ça ne fonctionne qu'avec une seule Dimension à la fois, et jamais avec les Trous Noirs ! »

En plus de demander une grande maîtrise, la technique du LOOP est aussi très énergivore : vous pouvez très bien faire plusieurs actions de LOOP lors d'un même tour, mais chaque nouveau LOOP vous demande de dépenser 1 Énergie de plus que le précédent. Ainsi, votre premier LOOP du tour coûte 1 ⊠, le deuxième 2 ⊠, le troisième 3 ⊠, etc.

Pouvoir Spécial d'Agent et phase d'actions

Chaque Agent a un Pouvoir Spécial, au bas de sa tuile. Si vous souhaitez activer un Pouvoir Spécial qui s'utilise en phase d'actions, traitez-le comme une action à part entière : résolvez-le entièrement avant d'entamer une nouvelle action.

Endommager une tuile Sabotage

En faisant vos actions à votre tour, vous allez parfois satisfaire la condition indiquée sur l'une et/ou l'autre des Missions révélées. Chaque fois que c'est le cas, vous faites 1 dégât à cette tuile : placez un cube de la réserve sur un emplacement correspondant de la tuile.

« Notez que la couleur du cube utilisé pour cela importe peu : c'est vous l'artiste ! »

En épuisant sa carte "Bouclier Spartiate" pour retirer 2 Failles à son Époque, Claire répond deux fois à la condition de la mission "Colmatez le Dr Foo !" (car le Dr Foo se trouve à). Elle peut placer 2 dégâts sur cette mission.

Quand elle épuise ensuite son Super-Slip pour retirer 1 Faille à son Époque, elle place un nouveau dégât sur "Colmatez le Dr Foo !". Mais elle répond également à la condition de la mission "Sceaux Quantiques !", elle place donc aussi 1 dégât sur l'emplacement de cette mission.

Interro surprise !

Voici un exemple complet d'une phase d'actions, pour vérifier que vous avez bien assimilé toute cette section très importante. Normalement cela devrait vous aider à voir comment vous pouvez enchaîner les actions de votre choix au cours de cette phase principale du tour.

Simon incarne son instructeur préféré, Mr Time. Le Dr Foo vient de débarquer à la Mondialisation et les joueurs sont au bord de la défaite à l'ère des Robots... Mais rien n'est perdu !

Simon commence par épuiser sa carte "Trou de Ver". Elle lui permet de retirer 1 à son Époque ( ), puis 1 sur un Vortex (il choisit).
Puis il fait une action de déplacement pour aller à , en dépensant 1 à son Époque ( ).

Il épuise maintenant sa carte "Grappin" pour attirer à son Époque ( ) le orange qui se trouve à . Ramener ainsi ce Clone à son Époque le détruit. Et comme il est détruit à l'Époque actuelle du Dr Foo ( ), Simon peut en plus placer un dégât sur la mission "Réunifiez le Dr Foo !".
Ensuite, il utilise son pouvoir spécial pour déplacer l'Agent Rôdeuse Temporelle d'une Époque et l'amener à pour la suite de son plan génial.

Il épuise à présent sa carte "Tempographe" et choisit d'ajouter 1 à l'Époque de la Rôdeuse ( ).
Puis il vide les batteries de sa tuile Agent pour se déplacer gratuitement à .

Là, Simon décide de faire une action de LOOP, qui lui coûte 1 (car 1er LOOP de ce tour) à son Époque ( ).
Il choisit la dimension et redresse donc ses cartes "Tempographe" et "Trou de Ver".

Il peut ainsi ré-épuiser son "Trou de Ver" pour enlever 1 à son Époque, puis une 2e sur un Vortex (il choisit à nouveau). Il ré-épuise à son tour son "Tempographe" pour ajouter 1 à l'Époque de la Rôdeuse ( ) et, satisfait de son plan, décide de mettre un terme à sa phase d'actions.

« Après votre phase d'actions, vous serez tenté de prendre des vacances bien méritées à votre Époque... Mais on n'est pas là pour se la couler douce ! Profitez-en plutôt pour chiner des artefacts, archiver une mission de sabotage et épousseter votre uniforme avant de passer le relais au prochain Agent ! »

III. Ajouter 1 carte à votre Deck

Vous **pouvez** à présent, si vous le souhaitez, récupérer **une** carte Artefact parmi toutes celles disponibles **à votre Époque**. Placez-la face cachée sur le **dessus de votre Pioche** pour l'ajouter à votre Deck.

« Petit conseil, d'Amigo à Amigo : ne sous-estimez pas la puissance de ces cartes et l'importance d'en récupérer. »

En terminant sa phase d'actions au Moyen Âge, Élodie peut à présent ajouter à son Deck une des cartes disponibles ici. Elle choisit le Destrier de Combat et place cette carte face cachée sur le dessus de sa pioche. Elle aurait eu le droit de n'en prendre aucune, mais jamais plus d'une.

IV. Archiver 1 tuile Sabotage

À cette phase du tour, **uniquement** si vous vous trouvez **à l'Époque d'une tuile Sabotage** qui compte **le nombre requis de cubes** de dégâts, vous pouvez archiver cette mission. Retirez la tuile Sabotage et placez-la à gauche du plateau QG. Cette pile de trophées vous rappellera chaque coup porté au moral du méprisable Dr Foo.

« C'est pour ces trop rares instants de féerie administrative que vous vous embêtez à mettre des cubes sur ces satanées tuiles Sabotage ! »

Tous les cubes placés sur une tuile archivée sont remis dans la réserve. N'oubliez pas de révéler immédiatement une nouvelle tuile Sabotage, comme expliqué en page 4. Archiver une tuile Sabotage n'a pas d'incidence sur les cartes disponibles à cette Époque. Seule la présence d'un Vortex détruit ces cartes.

Prime d'assiduité !

Juste après avoir archivé une tuile Sabotage, vous avez bien mérité une petite récompense : révélez autant de cartes du Gros Deck qu'il y a de joueurs, plus une. Chaque joueur ajoute l'une de ces cartes à son Deck. Détruisez la carte restante. Si la tension extrême au sein de votre équipe vous empêche de vous accorder, choisissez dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur dont c'est le tour.

V. Fin de tour

Remettez votre tuile Agent sur sa face Batteries Pleines.
Défaussez toutes les cartes que vous avez en Main.
Puis **tous les joueurs** qui ont moins de 3 cartes en Main piochent chacun autant de cartes que nécessaire pour avoir **à nouveau 3 cartes en Main**.
Vérifiez enfin qu'il reste des cartes dans la pioche du Dr Foo sur le plateau QG.

Pioche vide et nouveau Cycle du Dr Foo

Si la pioche du Dr Foo est vide, re-mélangez les 7 cartes Foo pour constituer une nouvelle pioche. Placez cette pile sur la case Cycle suivante, vers la droite, pour indiquer que le Dr Foo a terminé un Cycle.

Les 7 cartes Foo ont été révélées pour le 1er Cycle. En fin de tour vous devez donc les mélanger pour former une nouvelle pioche, sur la 2e case Cycle du plateau QG.

Une fois cela fait, le joueur suivant débute un nouveau tour.

Fin de la partie

La partie s'achève dès qu'une condition de victoire ou de défaite est remplie.
Continuez à enchaîner des tours de jeu jusqu'à ce que cela se produise.

Victoire !

Votre équipe entière gagne dès qu'elle archive sa 4e tuile Sabotage. Certains modes de jeu ajoutent leur propre condition.

« B.R.A.V.O ! Je vous mentirais en disant que nous avions toute confiance en vous... »

Défaite...

Votre équipe entière perd dès que l'une de ces 3 situations se produit :

- Vous devez placer une 2e tuile Vortex à une même Époque.

« ... selon la célèbre équation : V + V = »

- Vous devez placer votre 4e Vortex autour du plateau.

« Vous croyiez que les Vortex étaient infinis ? »

- Vous devez mélanger la pioche du Dr Foo et la faire progresser pour démarrer un nouveau Cycle, mais elle se trouvait déjà sur la 3e case Cycle du plateau QG... Vous n'avez pas pu arrêter le Dr Foo à temps.

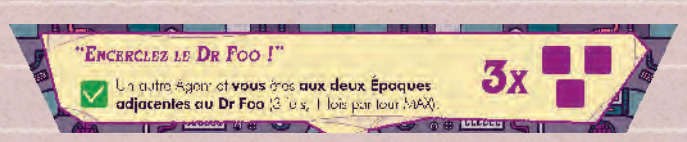
« Le Dr Foo est allé au bout de ses rêves. Le projet Omniscience 2000 n'était pas un canular ! »

« Quel qu'en soit le motif, votre échec restera gravé en Comic Sans MS sur le mur de la honte, à l'accueil de l'Agence. L'Univers étant détruit, il n'est pas exclu que nous nous voyions au regret de vous licencier. »

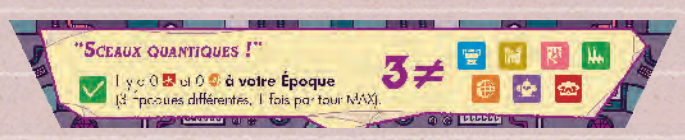
Précisions sur les Missions des tuiles Sabotage

Rappels généraux

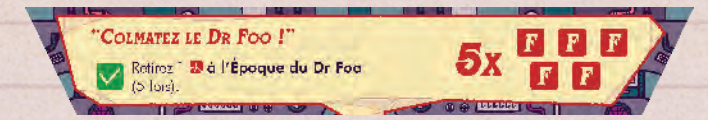
- Une même action qui répond aux conditions de plusieurs Missions peut vous permettre de faire 1 dégât sur plusieurs tuiles.
- Sauf précision contraire, une même action qui répond plusieurs fois à la condition d'une Mission peut vous permettre de faire plusieurs dégâts sur cette tuile.
- Une tuile Sabotage ne peut être archivée que pendant votre phase d'Archivage, uniquement si vous vous trouvez à l'Époque de cette tuile.

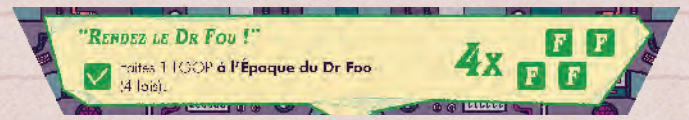


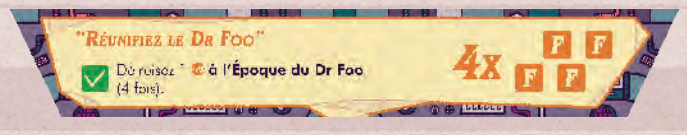
Placez un cube de dégât sur cette Mission quand vous remplissez sa condition, avant ou après une action (pas pendant) : un Agent doit se trouver à l'Époque précédente de celle à laquelle se trouve le Dr Foo et un autre Agent à l'Époque suivante de celle du Dr Foo. Vous devez forcément être l'un de ces deux Agents. Vous ne pouvez placer qu'un seul dégât par tour sur cette tuile.
Vous pouvez archiver cette Mission quand il y a 3 cubes de dégât dessus.



Une fois par tour, pendant la phase d'actions, si vous vous trouvez à une Époque sans aucun Clone ni aucune Faille, vous pouvez faire 1 dégât sur l'emplacement correspondant de cette Mission. S'il y a déjà un cube à cet endroit, il ne se passe rien. Vous devez donc viser des Époques à chaque fois différentes. Vous devez vous trouver à l'Époque dont vous voulez endommager l'emplacement. Vous ne pouvez placer qu'un cube par tour sur cette tuile. Vous pouvez archiver cette Mission quand il y a 3 cubes de dégât dessus.

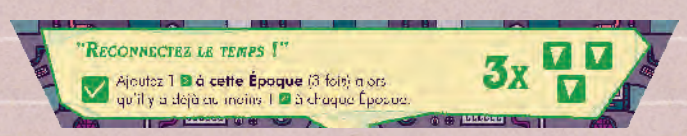




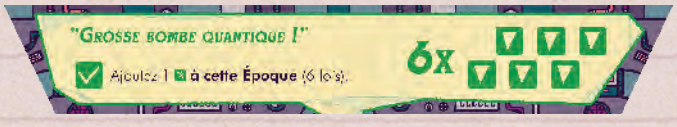


Pour chaque Faille que vous retirez / LOOP que vous faites / Clone que vous détruisez à l'Époque où se trouve le Dr Foo, vous pouvez faire 1 dégât sur cette tuile. Vous pouvez faire plusieurs dégâts par tour sur cette tuile. Vous pouvez archiver cette Mission quand il y a 5 / 4 / 4 cubes de dégât dessus.

Pour chaque Faille que vous retirez / LOOP que vous faites / Clone que vous détruisez à une Époque, vous pouvez faire 1 dégât sur l'emplacement correspondant de cette tuile. S'il y a déjà un cube à cet endroit, il ne se passe rien. Vous devez donc viser des Époques à chaque fois différentes. Vous pouvez placer plusieurs cubes par tour sur cette tuile. Vous pouvez archiver cette Mission quand il y a 7 / 6 / 6 cubes de dégât dessus.



Pour pouvoir faire un dégât sur cette tuile, il doit déjà y avoir, au moment de votre action, au moins 1 Énergie à chacune des Époques, y compris celle où se trouve cette Mission. Si cette condition est remplie au début de votre action, vous pouvez faire 1 dégât sur cette tuile pour chaque Énergie que vous ajoutez à cette Époque. Vous pouvez faire plusieurs dégâts par tour. Vous n'avez pas besoin de vous trouver vous-même à cette Époque. Vous pouvez archiver cette Mission quand il y a 3 cubes de dégât dessus.



Pour chaque Énergie que vous ajoutez à cette Époque, vous pouvez faire 1 dégât sur cette tuile. Vous pouvez faire plusieurs dégâts par tour sur cette tuile. Vous n'avez pas besoin de vous trouver vous-même à cette Époque. Vous pouvez archiver cette Mission quand il y a 6 cubes de dégât dessus.

Rappel : Missions révélées

Il doit toujours y avoir, autour du plateau, deux tuiles Sabotage révélées de manière à afficher leur Mission, sauf s'il ne reste qu'une seule tuile Sabotage en jeu. À tout moment, s'il y a moins de deux Missions visibles, révélez immédiatement la Mission qui se trouve à l'Époque du Dr Foo, ou la suivante possible dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce qu'il y ait à nouveau deux Missions révélées.

Effets des cartes Artefact

Vous trouverez ici une compilation de toutes les notions nécessaires pour appliquer les effets des cartes et pouvoirs spéciaux du jeu.

Notions générales

Appliquer l'effet d'une carte : appliquez le texte de la carte, dans l'ordre indiqué, autant qu'il vous est possible de le faire. Les Époques indiquées sont le plus souvent liées à la position de votre Agent. Le fait de ne pas, ou seulement partiellement, pouvoir appliquer une partie de l'effet n'empêche pas d'appliquer la suite de la carte.

Ou : indique que vous devez choisir une seule des options présentées.

Vous pouvez : vous pouvez si vous le souhaitez, mais n'êtes pas obligé d'appliquer cette partie du texte.

Un Agent : n'importe quel Agent. Cela peut être vous.

Un Autre Agent : n'importe quel Agent sauf vous.

À votre Époque : là où se trouve votre pion Agent.

Époque Adjacente / Époque précédente / Époque suivante : l'Époque qui précède et celle qui suit une Époque sont les deux Époques adjacentes de cette Époque. Quand vous pouvez faire quelque chose "à une Époque adjacente", vous pouvez choisir entre l'Époque précédente et la suivante. En l'absence de précision, les termes "Époque adjacente", "Époque précédente" et "Époque suivante" se basent toujours sur la position de votre pion Agent.
Par extension, un "élément" (Clone, Faille, ...) adjacent désigne un élément qui se trouve à une Époque adjacente.

Déplacez-vous d'une Époque : placez votre pion à une Époque adjacente (la précédente ou la suivante).

Intervertissez un "élément" avec un autre "élément" : échangez la position de ces deux pièces sur le plateau.

Où vous voulez : à l'Époque de votre choix.

Sur un Vortex : à une Époque où il y a une tuile Vortex.

À l'Époque du Dr Foo : là où se trouve la face principale de sa Machine.

Clone

Repoussez 1 : choisissez un jeton Clone à l'Époque indiquée et déplacez-le d'une Époque (= vers une des deux Époques adjacentes).

Attirez 1 : choisissez un jeton Clone à une Époque adjacente et placez-le à votre Époque.

Détruisez 1 : choisissez un jeton Clone à l'Époque indiquée et remettez-le dans le S.A.C

Emportez 1 : cette action est toujours liée à un effet de déplacement. Au cours de ce dernier, votre Agent peut prendre avec lui 1 jeton Clone de son Époque. Si vous vous déplacez de plusieurs Époques, vous pouvez prendre ou déposer ce Clone à n'importe quelle étape, même intermédiaire, de ce déplacement.

Faille

Retirez 1 : prenez l'un des cubes Faille placés à l'Époque indiquée et remettez-le dans la réserve.

Énergie

Ajoutez 1 : prenez un cube Énergie de la réserve et placez-le à l'Époque indiquée.

Carte Artefact

Votre Deck : c'est votre paquet de cartes Artefact, réparties entre votre pile de Pioche, votre Main, et votre pile de Défausse.

Votre Main : ce sont les cartes, visibles devant vous, que vous pouvez utiliser pour faire des actions pendant votre tour, tant qu'elles sont redressées. Quand vous utilisez une carte, inclinez-la pour montrer qu'elle est épuisée. En piochant, votre Main peut excéder 3 cartes.

Piochez 1 : révélez la première carte de votre pile de Pioche et placez-la face visible, redressée, avec les autres cartes de votre Main.

Défaussez 1 : placez cette carte dans votre pile de Défausse, face visible.

Pioche vide : quand vous devez piocher une carte mais que votre Pioche est vide, mélangez toutes les cartes de votre Défausse pour former une nouvelle Pioche face cachée, puis appliquez votre action de pioche.

Détruisez 1 : placez cette carte sur la pile Cartes Détruites.

Ajoutez 1 à votre Deck : placez cette carte sur le dessus de votre Pioche.

Cartes disponibles : ce sont les cartes visibles au-dessus de leur Époque d'origine.

Gros Deck (et épuisement) : c'est la grosse pile de cartes Artefact face cachée sur le plateau QG. Si cette pile est vide, remélangez la pile Cartes Détruites pour reconstituer un Gros Deck.

À son Époque d'origine : l'Époque qui correspond à l'icône d'Époque qui s'affiche en bas à gauche de cette carte.

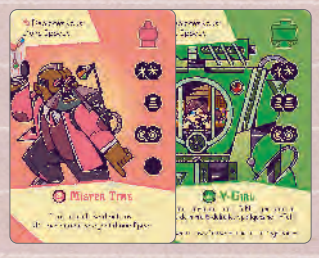
Précisions sur les cartes Artefact et tuiles Agent

Détruire plusieurs Clones à la fois

Si plusieurs Clones sont détruits au même moment lors d'une action, choisissez l'ordre dans lequel ils sont détruits.

Annuler une Faille avec votre Pouvoir

La Faille que vous choisissez d'annuler est directement remise dans la Réserve au lieu d'être mise sur un emplacement à son Époque. Cette Faille n'entraîne donc jamais de Vortex.



Utiliser votre Pouvoir en phase d'actions

Traitez votre pouvoir comme une action à part entière. Vous ne pouvez pas l'utiliser au milieu d'une autre action et vous devez l'appliquer complètement avant de débuter une autre action.

Appliquer l'effet d'une carte qui n'est pas dans votre Main

C'est vous qui appliquez cet effet avec votre Agent. C'est donc la position de votre pion Agent qui est prise en référence pour appliquer l'effet.

Permettre à un autre joueur d'appliquer l'effet d'une carte de sa Main

C'est la position du pion Agent de ce joueur, à qui vous permettez de profiter de cet effet, qui est prise en compte pour la résolution de sa carte.

Cartes rendues disponibles et immédiatement détruites par un Vortex

Si la carte rendue disponible doit être placée à une Époque où il y a une tuile Vortex, elle n'est détruite qu'après que l'effet en cours a été entièrement appliqué.

Repousser plusieurs Clones à la fois

Les Clones que vous repoussez peuvent être envoyés à des Époques différentes.

À l'Époque d'un autre Agent

Vous pouvez choisir un autre Agent qui se trouve à la même Époque que vous.

Effet qui amène plusieurs joueurs à piocher

Les joueurs sont libres d'appliquer cet effet dans l'ordre de leur choix. Par exemple un joueur peut piocher et décider quoi faire avant que le suivant pioche et décide à son tour.

Attirer plusieurs Clones à la fois à votre Époque

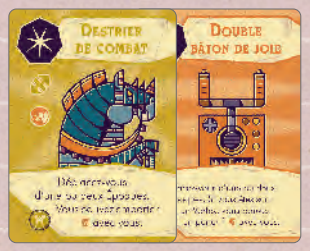
Les Clones que vous attirez à votre Époque peuvent provenir d'Époques différentes.

À votre Époque ou sur chaque Vortex

Si vous êtes sur un Vortex, vous n'ajoutez qu'une seule ⊠ ici, quoi que vous choisissiez.

Défausser ou détruire une carte de sa Main

Vous pouvez choisir de défausser ou détruire une carte déjà épuisée, y compris celle que vous venez d'épuiser pour appliquer cet effet.



Emporter un Clone avec vous

Exemple : au cours d'un déplacement de deux Époques, du Moyen Âge vers l'Industrie, vous pouvez prendre 1 soit au Moyen Âge, soit lors de votre passage par la Renaissance. Vous pouvez le déposer à la Renaissance ou à l'Industrie.

Avec le Double Bâton de Joie, le Clone doit forcément être pris sur un Vortex.

Là où vous avez envoyé un Clone

Si vous ne repoussez pas de Clone, il ne se passe rien. Si vous repoussez un Clone, vous appliquez l'effet même si ce déplacement le détruit.

Ajouter ou retirer un "élément" à une Époque, jusqu'à ce qu'il y en ait autant que de l'autre "élément" indiqué

Exemple : si le joueur utilise le Saint Graal sur une Époque adjacente qui contient 1 Énergie et 3 Failles, il ajoute 2 Énergies pour qu'il y en ait 3 en tout (autant que de Failles). S'il utilise à la place cette carte sur une Époque qui compte 2 Energies et 1 Faille, la carte est sans effet (car il y a déjà autant ou davantage d'Énergie que de Failles).

S'il y a un autre Agent

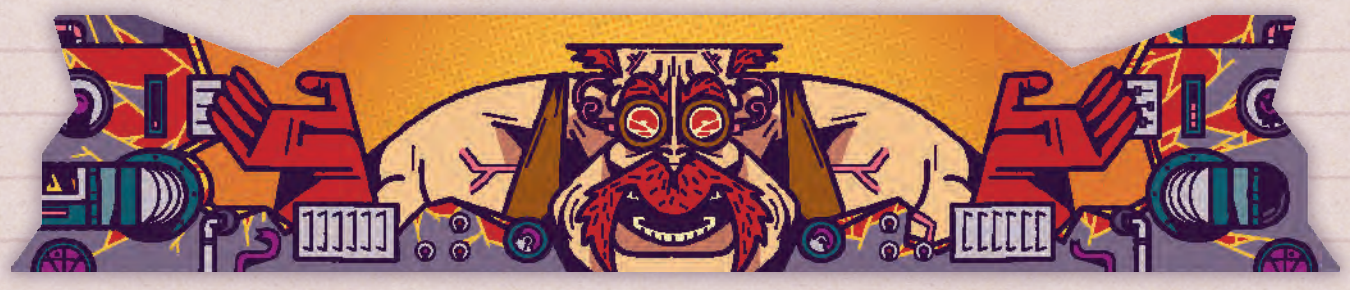
Le bonus se déclenche dès lors qu'il y a au moins un autre Agent. Il peut y en avoir plus, mais le bonus ne peut être appliqué qu'une fois.

Piocher une carte dont l'Époque d'origine sert à résoudre l'effet en cours.

Même si cette nouvelle carte sert (via son Époque d'origine) à appliquer l'effet de la carte qui a permis de la piocher, elle arrive redressée dans votre Main, comme n'importe quelle autre carte que vous piochez.

Puis déplacez-vous où vous voulez

Vous pouvez choisir d'aller à l'Époque à laquelle vous êtes déjà.



Mode solo

« Vous êtes du genre solitaire..., distant, mystérieux et intouchable ?
Pas de problème. L'Agence a mis au point un protocole relativement simple pour pouvoir affronter le Dr Foo en solo. »

La plupart des règles et instructions de mise en place restent identiques à celles des parties à plusieurs. Ne seront présentés ici que les points de règles qui sont modifiés.

Gestion des Agents

Dans ce mode solo, vous pouvez choisir de gérer 2, 3 ou 4 Agents, selon votre préférence. Dans tous les cas, vous n'avez qu'un seul Deck à gérer.
Pour l'ensemble de la mise en place, des règles et des effets à appliquer, votre situation dans le mode solo est la suivante : vous êtes **1 seul joueur** qui contrôle **2, 3 ou 4 Agents**. Cette distinction entre joueur et Agent est particulièrement importante.

« Combien d'Agents choisir ?
Excellente question, merci ! La spécificité de ce mode solo est que vous aurez un certain contrôle sur l'ordre dans lequel les Agents jouent. À vous de voir si vous voulez privilégier la légèreté de manipulation et de réflexion (= moins d'Agents) ou exploiter au maximum les subtilités de ce système (= plus d'Agents). L'Agence conseille de découvrir ce mode avec 3 Agents. »

Mise en place

Placez devant vous toutes les tuiles des Agents que vous voulez jouer. Placez les pions Agent correspondants à leur Époque de départ. Mélangez enfin toutes leurs cartes de départ en **un seul Deck**. Ce Deck comporte donc 12 cartes avec deux Agents, 18 cartes avec 3 Agents, ou 24 cartes avec 4 Agents.
Vous n'avez également qu'**une seule Pioche** et **une seule Défausse** à gérer.

Agent actif

Avant de commencer, et lors de chaque phase de Fin de Tour, ignorez la règle normale pour constituer ou compléter les Mains des Agents.

À la place, révélez des cartes de votre pioche, une par une, et placez-les sur une de vos tuiles Agent, selon les deux cas de figure suivants :

- Quand vous révélez une **carte de départ** d'un Agent, vous **devez** la placer sur la tuile de **cet Agent**.
- Quand vous révélez une carte **sans icône Agent**, vous pouvez la placer sur la **tuile Agent de votre choix**.

Dès qu'il y a 3 cartes sur l'une de vos tuiles Agent, arrêtez immédiatement de révéler des cartes et débutez un tour de jeu avec cet Agent, qui a 3 cartes sur sa tuile.

Matthieu démarre une partie en solo avec V-Girl, Mr Time et Robofinisseur 404. Il a donc regroupé et mélangé leurs cartes de départ en un seul Deck.

Avant de commencer il révèle des cartes du Deck une par une et les place sur la tuile de l'Agent correspondant, jusqu'à ce qu'un Agent (Robofinisseur 404, en l'occurrence) ait 3 cartes. Il arrête alors de révéler des cartes et peut débuter un tour normal de jeu avec cet Agent.

Mode solo

Main

Les cartes sur une tuile Agent sont la Main de cet Agent.
L'Agent actif, avec lequel vous jouez, est toujours celui qui a une Main de 3 cartes à cet instant.

Note : quand un effet vise *une carte dans la Main d'un autre Agent*, vous pouvez l'appliquer à l'une des cartes qui se trouvent déjà sur la tuile d'un autre Agent. S'il n'y en a actuellement aucune, cet effet ne peut s'appliquer.

Fin de tour

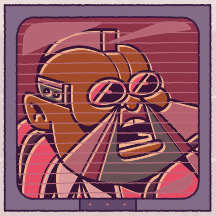
En phase de fin de tour, avant de commencer à révéler des cartes pour les attribuer (jusqu'à ce qu'un Agent en ait 3), défaussez les cartes de l'Agent que vous venez d'utiliser, mais laissez en place toutes les cartes qui se trouvent déjà sur les autres tuiles Agent.

À la fin du tour qu'il vient d'effectuer avec Robofinisseur 404, Matthieu défausse ses 3 cartes, puis il révèle à nouveau des cartes de sa Pioche pour les attribuer, jusqu'à ce qu'un Agent en ait 3.

Notez que quand il révèle le Téléporteur de Tesla, qu'il a pu ajouter à son Deck lors de ce tour, Matthieu peut l'attribuer à l'Agent de son choix car ce n'est pas une carte de départ. Dès qu'un Agent (V-Girl) a 3 cartes, Matthieu démarre un nouveau tour, avec cet Agent cette fois. Les cartes révélées et attribuées restent en place sur les tuiles jusqu'à la prochaine phase de révélation.

Précision importante : la restriction de devoir toujours attribuer les cartes de départ à leur Agent ne s'applique qu'à la mise en place et pendant la phase de fin de tour : quand vous piochez 1 carte au cours de votre phase d'actions, cette carte rejoint toujours la Main de l'Agent actif, même s'il s'agit de la carte de départ d'un autre Agent.

THE LOOP Livret opérationnel



« Bienvenue à l'Agence ! Si vous êtes ici, pas de doute, c'est que vous faites partie des meilleurs… Mais les choses sérieuses commencent maintenant. Ce document de référence ultime du parfait Agent Temporel vient en complément du Règlement Intérieur (dont vous aurez besoin quoi qu'il arrive). Vous trouverez ici toutes les informations importantes pour partir en mission contre le Dr Foo. »

L'AGENCE ET SES STARS · page 2
COMBATTRE LE DR FOO DANS LE TEMPS · · · · · · · · · · · · · · · · · page 4
- **Mode S.A.B.O.T.A.G.E** · page 5
- **Mode Sayan Supa Clones** · page 6
- **Mode Centrifugeuses L.A.S.E.R** · page 7
- **Mode Ultramachina** · page 8

« Mais avant d'entrer dans le vif du sujet, jetez un oeil à notre passionnant organigramme, ainsi qu'au très inspirant discours d'auto-congratulation de nos actionnaires. »

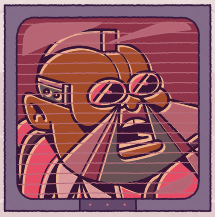
The LOOP est un jeu de Maxime Rambourg & Théo Rivière, illustré par Simon Caruso, édité par Catch Up Games et distribué par Blackrock Games
Graphisme : Simon Caruso – Mise en page : Clément Milker & Simon Caruso
Relecture : Camille Mathieu – Conception machine 3D : Maxime Rambourg & Dominique *3DZeBlate* Breton
Octobre 2020 – Catch Up Games

Les auteurs remercient Seb et Clem pour leur confiance et leur travail. Là où on va avec eux, on a pas besoin de route. Simon qui a transcendé la folie de ce projet. Élodie et Claire les professionnelles du crashtest, vers l'infini et au-delà. Le jury de Ludix pour la partie originelle. Le Dé Faussé pour le pic de motivation toujours nécessaire. Le Shrubbery pour son café et ses sourires. Le Shrubburo pour l'inverse. Samuel Colin pour l'éternité. Matthieu Bonin pour le présent, le passé et le futur. H.G. Wells et Zemeckis, nom de Zeus ! La Feinte de l'Ours, Antoine et les testeurs des soirées proto. Les relecteurs, qui vous ont évité des règles pétries d'humour et de lourdeur. Et vous, restez Foo.

Simon remercie les Catch Up d'avoir su lui faire confiance pour ce projet dingo. Seb pour sa disponibilité, sa consommation de café décomplexante et ses chansons du meilleur goût. Théo et Max pour leur enthousiasme chaleureux, et pour ce jeu diabolique ! Émilie pour son immense soutien de chaque instant, et Billie pour les tests proto en roue libre. Pauline pour les partages d'écran. Enfin, les Cafés Thivoyon pour le café Thivoyon.

Catch Up Games remercie : Théo et Max pour ce projet Foo. Simon pour lui avoir donné un corps si original. Tous les trois pour cette chouette aventure humaine. Le Shrubbery et le Shrubburo. Matthieu 10 000 tests Bonin. La Blackrock Family. Néobabe, Fred, Bruno, Alex, Maël, Colin, Laurent, Mamou et tous les autres sans qui ce jeu serait différent.

L'Agence ?



« Voilà un sujet bien vaste et entouré de mystère. L'Agence est bien sûr en premier lieu votre employeur, qui vous verse chaque mois votre salaire d'Agent Temporel via un service comptable des plus performants. Vous comprendrez que je ne peux pas vous dire où nous nous trouvons - CONFIDENTIAL ! CLASSIFIED ! - par contre je peux vous dire quand : 1985 ! LE point de cassure, de non-retour (mais quand même) vers le futur. Profitant de l'âge d'or technologique des années 80, c'est d'ici que nous envoyons nos meilleurs Agents contrecarrer méthodiquement, encore et toujours, les plans machiavéliques du Docteur Foo.

Voici le A5 : les cinq plus grandes légendes du Bureau. Ces Super Agents avec lesquels vous partirez au casse-pipe, mais avec le sourire ! »

La Rôdeuse Temporelle

Niveau de complexité : FAIBLE

Engluée dans un quotidien trop dur où tout est trop nul et insurmontable, avec des parents qui ne comprennent rien à rien..., Jennifer Le Guellec était une adolescente trop spéciale pour passer sous les radars de l'Agence. Comparé à l'incommensurable turpitude de l'âge ingrat dans les années 80, nettoyer les failles du Docteur Foo s'apparente pour elle à un jeu d'enfant.

Spécialité : débrouillarde absolue, la Rôdeuse n'a pas son pareil pour réparer les failles. À la moindre vibration de l'Espace-Temps, elle dégaine sa clé à molette quantique ou toute autre trouvaille enfouie dans ses sacs à malice.

Divers : tourmentée au point de devenir fan du groupe *BreizhWerk* (LE *Kraftwerk* breton), Jenny a bien failli tourner celto-gothique à un moment.

Cztwyzzek

Niveau de complexité : FAIBLE

Moyen Ancien apparu sur Terre aux premières lueurs de l'Aube des Temps, Cztwyzzek comprend à ses dépends que son physique un peu particulier et son nom imprononçable seront un frein dans les rapports humains. Un bandeau de dissimulation est la meilleure réponse que cette chose aux mille prénoms d'un mystérieux monde ancien ait trouvé pour rentrer dans le rang et passer inaperçue.

Spécialité : nul ne peut se mouvoir dans l'Espace-Temps avec une célérité aussi impressionnante. Au fil des âges et plans quantiques, ce maître du déguisement et de l'infiltration a percé tous les secrets de l'énergie universelle.

Divers : allez savoir pourquoi, ses collègues ont pris l'habitude de l'appeler Dominique, bien qu'il ne soit pas comptable.

Robofinisseur 404

Niveau de complexité : MOYEN

Super Ordinateur-Robot de combat de l'Armée violette, la R404 est devenue autonome en 2142, mais elle n'a pas pu mener la guerre contre les humains à cause d'une bête erreur de fichier non trouvé. Renvoyée en 1998 pour réparer le HTML puis retournée vers le futur pour se reprogrammer elle-même et revenir empêcher son ZX Spectrum de père de devenir obsolète…, elle a rejoint l'Agence pour suivre son code d'honneur : A:\loop>killdocfoo

Spécialité : déphaser des clones sur fond de punchlines plus ou moins bien senties, voilà le style de vie un peu binaire de Robofinisseur 404.

Divers : existe aussi en blanc, mais c'est plus cher.

Mr Time

Niveau de complexité : MOYEN

Apprenti préféré de Léonard de Vinci, Mario Von Time brillait de mille feux dans les soirées mondaines florentines grâce à un style vestimentaire toujours truculent. Happé par un trou de ver au cours d'une expérimentation un peu avant-gardiste, il vient à peine de prendre de plein fouet le choc esthétique des années 80 et de s'autoproclamer Mister Time lorsque l'Agence le recrute pour combattre le Dr Foo. Cet ambitieux compte bien gravir les échelons hiérarchiques quatre à quatre, jusqu'au poste tant convoité de 1er assistant du directeur de la branche régionale.

Spécialité : votre meilleur collègue. Mr Time n'a pas son pareil pour fédérer hommes, femmes, enfants, robots, trucs chelous…, ensemble, main dans la main, le regard tourné vers un même horizon. Celui de la prime de fin d'année !

Divers : membre caché du groupe Milo Vanilla. Rédac' chef de *Employé du Mois, le Fanzine*.

V-Girl

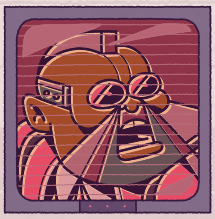
Niveau de complexité : ÉLEVÉ

Aux commandes de son exosquelette d'acier, la fille de James Watt ne craint rien, pas même les vortex temporels. Née en pleine révolution industrielle, à l'intérieur même du monstre à vapeur, cette éternelle enfant n'a aucune conscience du danger. Surdouée capricieuse, elle est la seule à pouvoir piloter ce petit bijou d'ingéniosité hérité des Hauts-Fourneaux.

Spécialité : canaliser et inverser les flux dimensionnels les plus dangereux, voire l'antimatière…, voilà quelque chose que seule une fillette lâchée aux commandes d'un fol amas de tôle aurait l'inconscience de tenter.

Divers : à l'Agence, V-Girl est plus communément surnommée *La Cocotte-Minute*.

Combattre le Dr Foo dans le temps



« C'est la principale raison d'être de l'Agence. La seule, même. Ce docteur maboule fomente des plans plus improbables et machiavéliques les uns que les autres, dans tellement de réalités parallèles et d'époques simultanément que nous avons mis en place un système d'inscription sur base de volontariat pour partir en mission contre lui. Les Agents temporels choisissent un mode de jeu et un niveau de difficulté (ce genre de métaphores ludiques nous aide à oublier la peur et le danger) et l'Agence les envoie dans le plan quantique correspondant. Croyez-le ou non, ça reste le moyen le plus efficace d'éponger l'infinité de problèmes que le Dr Foo s'évertue à créer. »

CHOISIR UN MODE DE JEU ET UN NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Les 4 pages suivantes présentent chacune un mode de jeu différent, pour vous permettre de renouveler votre expérience. Quand vous démarrez une partie de *The LOOP*, vous en choisissez un. Vous choisissez également l'un des 3 niveaux de difficulté proposés.

Ces 4 modes reposent tous sur les règles communes présentées dans le livret du Règlement Intérieur, qui s'appliquent toutes, sauf précision contraire. Partez aussi toujours de la Mise en Place des pages 2, 3 et 4 du Règlement Intérieur avant de faire les ajustements demandés par votre mode.

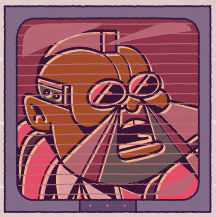
LES MÉGA VORTEX

Les niveaux de difficulté avancés vous demanderont d'utiliser la face Méga Vortex des tuiles Vortex. Cette version avancée reste un Vortex et fonctionne comme tel, mais en plus vous ne pouvez jamais terminer votre tour sur un Méga Vortex. Si cela se produit, la partie est perdue.

Notez que vous pouvez vous trouver sur un Méga Vortex tant que vous ne finissez pas votre tour de jeu dessus.

« Vous vous demandiez ce que donne un Sayan Supa Clone dopé à l'énergie des Vortex… Maintenant vous savez.
À la première seconde d'inattention, ces catcheurs scientificosmiques vous broieront. »

REPORTING ET ÉVALUATION RH



« Faire le bien… Protéger… Servir l'intérêt commun, bla, bla… Ça n'empêche pas l'Agence de vivre avec son temps : bien dans les baskets du capitalisme triomphant. S'appuyer sur la stigmatisation de l'échec pour diffuser une saine culture de la gagne ! »

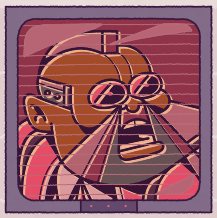
Vous trouverez au fond de votre boîte les formulaires d'évaluation du personnel concoctés par le service RH. Votre Plan de carrière vous permettra de valider de quels modes et Niveaux de difficulté vous êtes sorti vainqueur. Les Motifs de Promotion et de Licenciement valideront certains contextes de victoire (Gagner) ou défaite (Perdre), certaines situations de cours de partie (Expériences Professionnelles), et certains comportements autour du jeu (Savoir-être).

« De quoi égayer vos trop nombreuses pauses entre collègues. Ces instants de bonheur passés autour d'un café lyophilisé hors de prix, à compter les précieuses minutes volées à notre employeur bien-aimé. »

S.A.B.O.T.A.G.E

Ce mode de jeu se concentre sur les fondamentaux du métier d'Agent.

Niveau de complexité :
FAIBLE



« Puisqu'on a la place, c'est peut-être l'occasion de vous parler de cette terrrrifiante Machine, capable de replier l'Univers sur lui-même !

À son bord, le Dr Foo ne va faire (ou n'a fait, selon votre parallaxe) que précipiter la Fin des Temps. Ainsi reprogrammé sur cycle court, le temps s'égraine en boucles de plus en plus rapprochées, une nouvelle Aube des Temps émergeant inlassablement des cendres fumantes de la Post-Apocalypse.

Dans les distorsions de cet Espace-Temps, le Dr Foo génère toujours plus de clones de lui-même pour l'assister dans... Omniscience 2000, son fameux grand projet, un tantinet mégalo, de se rendre maître de l'Univers. Mais dans sa course folle, sa Machine sème surtout une quantité astronomique de failles spatio-temporelles, risquant purement et simplement de détruire l'Espace-Temps bien avant que quiconque puisse assister à ce dramatique triomphe.

Vous comprenez dès lors pourquoi l'Agence existe, et pourquoi nous n'avons d'autre choix que de traquer inlassablement le Dr Foo dans chaque recoin temporel où il sévit. Voilà donc notre quotidien : infiltrer l'espace quantique du Dr Foo. Saboter, saboter, saboter… et saboter encore ! Voir et revoir sa Machine se démanteler, boulon après boulon… Comme hier… Comme demain… Pour l'empêcher de nuire. En bref, sécuriser l'Espace-Temps avant qu'il ne soit trop tôt, ou tard.

C'est donc à cela que tout notre temps de travail réglementaire est dévolu. Plus encore qu'à notre reporting journalier et à la préparation de notre entretien annuel d'évaluation. C'est dire. »

MATÉRIEL, MISE EN PLACE ET RÈGLES SPÉCIALES : ce mode de jeu correspond rigoureusement aux règles et éléments de Mise en Place présentés dans le Règlement Intérieur. Aucun ajustement autre que ceux liés aux niveaux de difficulté n'est nécessaire.
C'est la façon la plus standard de jouer à *The LOOP*. Également la plus simple en règles. C'est pourquoi nous ne saurions trop vous recommander d'opter pour ce mode (en difficulté Employé du Mois) pour découvrir ou faire découvrir le jeu.

CONDITIONS DE VICTOIRE : archiver 4 tuiles Sabotage.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ (EN PLUS DE LA MISE EN PLACE STANDARD DU RÈGLEMENT INTÉRIEUR) :

- **EMPLOYÉ DU MOIS :** – (mise en place standard du Règlement Intérieur)
- **EMPLOYÉ DE L'ANNÉE :** débutez avec 1 supplémentaire et jouez avec les Méga Vortex (si un Agent termine son tour sur un Méga Vortex, vous avez perdu).
- **EMPLOYÉ DE L'INFINI :** débutez avec 3 supplémentaires et jouez avec les Méga Vortex (si un Agent termine son tour sur un Méga Vortex, vous avez perdu).

M.E.I.L.L.E.U.R.S R.E.G.A.R.D.S, l'Agence.

Sayan Supa Clones

Ce mode permet des tours de jeu plus spectaculaires.

Niveau de complexité : **MOYEN**

« Grâce à une source inconnue d'énergie perpétuelle, le Dr Foo a réussi à amalgamer des Clones pour les transformer en guerriers surpuissants. Remontez au stade informe de leur mutation pour les détruire tant qu'ils sont encore vulnérables ! »

MATÉRIEL ADDITIONNEL :

- 7 jetons Supa Clone
- 5 cubes d'Énergie Perpétuelle

CONDITIONS DE VICTOIRE : archiver 4 tuiles Sabotage + détruire tous les Supa Clones.

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE : avant de générer des , tirez au hasard l'un après l'autre autant de Supa Clones qu'indiqué pour votre niveau de difficulté. Placez le 1er à l'Époque suivante (vers le futur) de celle indiquée sur ce Supa Clone, le 2e à la 2e Époque suivant celle indiquée, le 3e à la 3e, ... Une fois le bon nombre de Supa Clones mis en place, complétez si besoin en générant normalement des du S.A.C pour arriver au total indiqué dans le Règlement Intérieur.
Exemple : *à 2 joueurs, si vous devez placer 3 Supa Clones, générez ensuite 4 pour compléter.*

RÈGLES SPÉCIALES :

- **Supa Clones :** les Supa Clones sont considérés comme des . Quand vous pouvez interagir avec un , vous pouvez à la place interagir exactement de la même manière avec un Supa Clone.
- **Détruire un Supa Clone :** un Supa Clone se détruit comme un , en le renvoyant à l'Époque qu'il indique (retirez son jeton du jeu). Dès que cela arrive, **à l'Époque à laquelle il est détruit**, ajoutez 1 et générez des comme suit :

Supa Clone détruit	1er	2e	3e	4e	5e
Clones générés à sa place	1	2	3	4	5

Ignorez l'Époque indiquée au dos de ces pour les générer là où le Supa Clone a été détruit.

ÉNERGIE PERPÉTUELLE : les sont considérées comme des , à la différence qu'elles ne s'épuisent jamais ; quand vous en utilisez une, laissez le cube en place. Il pourra être dépensé à nouveau dès la prochaine action.

PRÉCISIONS : les Supa Clones comptent comme des pour les Missions.
1 compte comme 1 pour les effets et Missions : là où il y a 1 , considérez qu'il y a 1 . Ajouter 1 est considéré comme ajouter 1 .
Quand un Supa Clone est détruit, il peut arriver qu'un généré à sa place soit immédiatement détruit, s'il est généré sur son Époque de Destruction (bien joué, vos ami(e)s peuvent vous féliciter !).

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ (en plus de la mise en place standard du Règlement Intérieur) :

- **Employé du Mois :** débutez avec 3 Supa Clones.
- **Employé de l'Année :** débutez avec 4 Supa Clones et jouez avec les Méga Vortex (si un Agent termine son tour sur un Méga Vortex, vous avez perdu).
- **Employé de l'Infini :** débutez avec 5 Supa Clones et jouez avec les Méga Vortex (si un Agent termine son tour sur un Méga Vortex, vous avez perdu).

Clonialement, l'Agence.

Centrifugeuses L.A.S.E.R

Ce mode de jeu propose davantage de contraintes d'optimisation.

Niveau de complexité : **MOYEN**

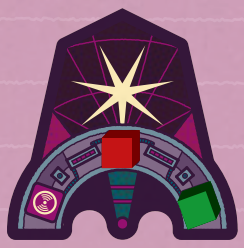
« Le Dr Foo a créé des Centrifugeuses L.A.S.E.R qui transforment les flux énergétiques en un concentré dimensionnel unique. Détruisez ces Centrifugeuses avant qu'une Dimension assimile toutes les autres et avale l'Espace-Temps. »

MATÉRIEL ADDITIONNEL :

- 3 jetons Centrifugeuse recto-verso

CONDITIONS DE VICTOIRE : archiver 4 tuiles Sabotage + détruire toutes les Centrifugeuses.

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE : juste après avoir révélé 2 missions et avant de re-mélanger les cartes Foo, continuez à en révéler pour mettre en jeu le nombre de Centrifugeuses indiqué pour votre niveau de difficulté : prenez à chaque fois un jeton Centrifugeuse sur l'une ou l'autre de ses faces, au hasard, et placez-le à l'Époque indiquée par la carte Foo révélée. Re-mélangez ensuite toutes les cartes Foo dans leur pioche, comme indiqué dans le Règlement Intérieur.



RÈGLES SPÉCIALES :

- **Centrifugeuses :** un Agent qui se trouve à l'Époque d'une Centrifugeuse ne peut épuiser une carte ou faire un LOOP **que si cette carte ou ce LOOP est de la Dimension indiquée par cette Centrifugeuse.**
- **Faire 1 dégât à une Centrifugeuse :** chaque fois que vous faites un LOOP à l'Époque d'une Centrifugeuse, vous pouvez placer 1 cube de dégât sur l'un des emplacements de ce jeton Centrifugeuse.
- **Détruire une Centrifugeuse :** dès que vous placez un 3e cube de dégât sur une Centrifugeuse, elle est détruite (retirez son jeton du jeu). Dès que cela arrive, vous pouvez placer 1 Dégât sur chacune des deux Missions révélées à ce moment du jeu (sur l'emplacement de votre choix).

PRÉCISIONS : vous ne pouvez pas faire 1 LOOP d'une Dimension si vous n'avez pas au moins 1 carte en Main de cette Dimension (redressée ou épuisée).
Les effets déclenchés hors de votre Main (via le *Manuscrit de Da Vinci*, les *Pierres de Stonehenge* ou encore le pouvoir de *V-Girl*) n'ont pas besoin d'être de la Dimension des Centrifugeuses pour s'appliquer.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ (en plus de la mise en place standard du Règlement Intérieur) :

- **Employé du Mois :** débutez avec 2 Centrifugeuses.
- **Employé de l'Année :** débutez avec 3 Centrifugeuses et jouez avec les Méga Vortex (si un Agent termine son tour sur un Méga Vortex, vous avez perdu).
- **Employé de l'Infini :** débutez avec 3 Centrifugeuses et ajoutez 1 à l'Époque de chacune d'elles. Jouez avec les Méga Vortex (si un Agent termine son tour sur un Méga Vortex, vous avez perdu).

Salutations centrifugées, l'Agence.

Ultramachina

Ce mode de jeu renforce le contrôle et la planification.

Niveau de complexité :
ÉLEVÉ

« Le Dr Foo a décodé le mystère des cycles. Chaque fois qu'il passe méthodiquement dans le Maelström énergétique liant la Fin des Temps à une nouvelle Aube, il améliore sa Machine. Il faut la détruire. Vite ! »

MATÉRIEL ADDITIONNEL :
- 14 cartes Ultramachina

CONDITIONS DE VICTOIRE : archiver 4 tuiles Sabotage.

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE : les cartes Foo ne sont pas utilisées dans ce mode. Mélangez les 14 cartes en une pile face cachée et placez-les sur la 1re case Cycle du plateau QG. Révélez autant de ces cartes qu'indiqué pour votre niveau de difficulté et placez-les autour du plateau Espace-Temps, à l'Époque indiquée à côté de leur titre. Positionnez la Machine du Dr Foo à la Fin des Temps. **Juste avant de piocher vos Mains de départ**, appliquez une **Prime d'Assiduité**, comme si vous veniez d'archiver une tuile Sabotage.

RÈGLES SPÉCIALES :
- **Phase Foo :** dans ce mode, le Dr Foo se déplace automatiquement d'une Époque vers le futur à chaque tour. Appliquez les effets de toutes les à la nouvelle Époque du Dr Foo, puis jetez les dans la Machine.
- **Fin de Cycle :** en fin de tour, si le Dr Foo se trouve à la Fin des Temps, révélez et placez à leur Époque 3 nouvelles de la pile, puis déplacez cette pile sur la case Cycle suivante du plateau QG.
- **Faire un dégât à 1 :** chaque fois que vous ajoutez 1 à une Époque où il y a une ou plusieurs , vous pouvez placer 1 cube de dégât sur l'une d'elles (sur l'un des emplacements dédiés, au centre de la carte).
- **Détruire 1 :** dès qu'il y a un cube sur tous les emplacements d'1 , elle est détruite (retirez-la du jeu). C'est la seule façon de détruire 1 . Dès que cela arrive, jetez 1 dans la Machine sans modifier son orientation.

PRÉCISIONS : les ne sont pas détruites par les Vortex.
Quand vous jetez 1 dans la Machine, elle devient utilisable à l'Époque à laquelle elle tombe, comme n'importe quelle autre , mais cela n'est pas considéré comme *Ajouter 1* à cette Époque.
Renaissance Karmique : chaque joueur reçoit après mélange autant de qu'il en avait en Main. Ces nouvelles font à présent partie de son Deck.
Inquisition Quantique : choisissez quel joueur applique cet effet.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ (en plus de la mise en place standard du Règlement Intérieur) :
- **Employé du Mois :** révélez 4 à la Mise en Place.
- **Employé de l'Année :** révélez 5 à la Mise en Place et jouez avec les Méga Vortex (si un Agent termine son tour sur un Méga Vortex, vous avez perdu).
- **Employé de l'Infini :** révélez 7 à la Mise en Place et jouez avec les Méga Vortex (si un Agent termine son tour sur un Méga Vortex, vous avez perdu).

Ultramicalement, l'Agence.