

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Witty Chronos

un jeu de Guillaume AUBRUN

Witty Chronos est un jeu de stratégie qui repose sur un mécanisme innovant : les sabliers deviennent des pions du jeu. Avec Witty Chronos, il faut savoir jouer avec le temps !

Vous êtes l'un des fils de Chronos et vous allez devoir conquérir le plus de territoires possible pour pouvoir accéder au trône. Pour vous aider dans cette quête, vos seules armes seront vos deux sabliers ! Vous devez les placer sur les cartes de votre choix et mener une tactique de vrai conquérant.

N'oubliez pas que vous êtes en concurrence et que les autres joueurs peuvent venir vous provoquer avec leurs propres sabliers. Vous pourrez faire appel aux dieux pour vous aider et gêner vos adversaires. Soyez rusé et vous deviendrez le successeur du plus grand dieu de l'Olympe !

Contenu de la boîte

10 sabliers d'une durée approximative de 30 secondes (Attention, la vie est injuste et les sabliers ne feront pas tous parfaitement 30 secondes. Vous constaterez probablement des écarts conséquents. Ce n'est pas grave, Witty Chronos est avant tout un jeu de diplomatie. Sachez jouer avec le Temps !)

10 marqueurs de couleur

55 cartes : 45 cartes « Territoire » (valant 10, 20, 30 ou 50) et 10 cartes « Dieu »

10 jetons de « Manche Gagnée »

Un sac en tissu



Principe du jeu

Le principe est le suivant : chaque joueur retourne un de ses sabliers et le pose sur une pile de cartes. Quand le sablier s'est vidé, si aucun autre sablier n'est sur la pile, le joueur peut prendre la carte du dessus de la pile et conquérir ainsi des territoires.

Le premier joueur qui réussit à conquérir des territoires d'une valeur cumulée de 100 points ou plus remporte la manche. Le grand vainqueur est le premier joueur à remporter 3 manches.

Nombre de joueurs :
3 à 10 joueurs.

Durée d'une partie :
environ 30 minutes.

A partir de 8 ans.



Mise en place :

« Pour conquérir, il faut savoir préparer le terrain ! »

Avant votre première partie, collez deux stickers de même couleur sur les deux faces de chaque sablier. Mélangez toutes les cartes et constituez des piles, faces cachées, au centre de la table. Formez autant de piles qu'il y a de joueurs, plus 3 (à 3 joueurs on fait 6 piles, à 4 joueurs on fait 7 piles, à 5 joueurs, on fait 8 piles. Pour le jeu en équipe, voir l'explication plus bas). Ce n'est pas grave si les piles ne comportent pas exactement le même nombre de cartes. Positionnez les piles en cercle au centre de la table.

Chaque joueur choisit un marqueur de couleur et prend les deux sabliers correspondants, qu'il place devant lui (sable en bas).

Nous vous conseillons de jouer les premières manches sans les cartes « Dieu » si un des joueurs découvre le jeu ou lorsque vous jouez avec de jeunes enfants.



Lancement d'une manche

Lorsque tous les joueurs sont prêts à démarrer la manche, le joueur le plus ponctuel retourne une à une les piles de cartes constituées au centre de la table. Retournez toutes les cartes d'une même pile en même temps, de telle sorte que si on retire la carte du dessus, la seconde carte soit face visible. La manche démarre dès la première pile de cartes retournée. Les joueurs peuvent commencer à placer leurs sabliers sur une pile retournée sans attendre que les autres piles soient elles aussi retournées.

Règles du jeu

Il n'y a pas d'ordre de jeu : tous les joueurs jouent simultanément, il faut savoir mener sa galère pour réussir à remporter les meilleures cartes.

Un joueur ne peut déplacer un sablier que si il est de sa couleur et que si il n'est pas en train de s'écouler (il est interdit de déplacer un sablier qui s'écoule ou un sablier d'un autre joueur).

Il peut au choix :

- le mettre sur n'importe quelle pile, en le retournant.
- le mettre devant lui, en dehors du jeu, sans le retourner.

On n'est pas obligé de déplacer un sablier qui s'est écoulé.

Si un joueur enlève son sablier d'une pile sur laquelle il n'y a pas d'autre sablier, il peut — sans y être obligé — prendre la première carte de la pile. Notons qu'il s'écoule forcément la durée d'un sablier (soit environ 30 secondes) entre le moment où l'on pose un sablier sur une pile et le moment où l'on peut l'enlever.

Lorsqu'un joueur prend ainsi une carte « Territoire », il la pose devant lui face visible. Les cartes « Territoire » prises par un joueur formeront une pile dont seule la carte du dessus sera visible (il est interdit de placer un sablier sur la pile des cartes prises par un joueur). Si l'on prend une carte « Dieu », on applique son effet immédiatement (voir ci-après).

Si un joueur retire la dernière carte d'une pile, la manche s'arrête immédiatement. On compte les points pour savoir qui gagne la manche.



Cartes « Dieu »

Les dieux peuvent vous aider à conquérir des territoires et freiner la progression de vos adversaires. Pour gagner à Witty Chronos, il faudra savoir vous attirer leurs faveurs ! Lorsqu'un joueur prend une carte « Dieu », il doit effectuer l'action correspondante :



HADES

marque la fin de la manche. Parfois la fin justifie les moyens ! Quand cette carte est prise, la manche prend fin immédiatement. On compte les points pour savoir qui gagne la manche.



HERMES

permet de s'approprier des territoires par la ruse. Le joueur qui prend cette carte peut échanger immédiatement la pile de cartes « Territoire » qu'il a amassées avec la pile de cartes « Territoire » amassées par le joueur de son choix (il peut choisir de prendre la carte HERMES et de ne pas échanger). La carte HERMES est défaussée.



HEPHAÏSTOS

vous permet d'amputer vos adversaires (faites attention à ne pas y laisser un bras !). Le joueur qui prend cette carte choisit immédiatement un sablier adverse et le range dans le sac en tissu. Ce sablier est inutilisable jusqu'à la fin de la manche. La carte HEPHAÏSTOS est défaussée.



CERBERE

vous permet d'annuler une conquête adverse. Le joueur qui prend cette carte retire immédiatement la première carte (celle qui est visible) de la pile de cartes « Territoire » du joueur de son choix. Cette carte est défaussée, ainsi que la carte CERBERE.

A noter : A tout moment, un joueur dont un sablier a été amputé peut choisir de défausser toutes les cartes « Territoire » qu'il a prises pour récupérer l'usage de ses sabliers (il doit néanmoins, le cas échéant, attendre qu'ils soient écoulés pour les remettre en jeu).

Les effets d'une carte « Dieu » doivent être appliqués au moment où la carte est prise. Placez les cartes défaussées face cachée au centre de la table ; elles ne seront plus utilisées.

Fin de la manche

La manche s'arrête immédiatement lorsque :

- soit un joueur totalise 100 points ou plus devant lui – il doit alors crier « Victoire » !
- soit la carte HADES est prise par un joueur
- soit la dernière carte d'une des piles est remportée

Le vainqueur de la manche est le joueur qui a le plus de points au moment où la manche est arrêtée. Il prend alors un jeton de « Manche Gagnée » et le place devant lui.

En cas d'égalité, tous les joueurs ex æquo remportent la manche et prennent chacun un jeton de « Manche Gagnée ».

Les joueurs peuvent voter pour une redistribution des couleurs pour la prochaine manche, notamment si une paire de sabliers est fortement déséquilibrée par rapport aux autres. La nouvelle distribution s'effectue au hasard au moyen du sac en tissu. Il faut parfois avoir de la chance dans la vie et cela s'appliquera aussi lors de vos parties de Witty Chronos !

Le joueur qui a remporté la manche retournera les piles de cartes au début de la manche suivante.



Fin de la partie

Lorsqu'un joueur remporte trois manches, il est le grand vainqueur de la partie ! Il devient alors le successeur de Chronos, le maître du temps !

Autres points de règles

Voici quelques points de règles qui peuvent être omis dans un premier temps.

Il peut arriver que la situation soit bloquée : personne ne souhaite bouger, tel de vrais guerriers vous campez sur vos positions... Dans ce cas — et uniquement lorsque tous les sabliers sont écoulés — l'un des joueurs peut dire qu'il pense que la situation est bloquée et compter jusqu'à 10. Si aucun sablier n'a été déplacé entre temps, la manche est terminée. Les règles de victoire classiques s'appliquent alors.

Certains joueurs peuvent jouer trop fougueusement et renverser les sabliers adverses. Si cela se produit trop souvent, on peut se mettre d'accord pour appliquer la règle suivante : lorsqu'un joueur renverse un sablier adverse, on le pénalise en retirant tous ses sabliers du jeu et en les retournant ; il ne pourra les remettre en jeu qu'une fois écoulés. Alors un conseil, soyez patient, vous jouez avec le temps, ne tentez pas d'aller plus vite que lui, vous en serez pénalisé !

Pendant la manche, un joueur peut consulter les cartes de sa pile personnelle (sans en changer l'ordre) pour connaître son score. En revanche, il ne peut pas connaître le score de ses adversaires car seule la première carte de leur pile personnelle est visible.

Il est autorisé, et même conseillé, de parler pendant la partie. Par exemple si deux joueurs se bloquent mutuellement, ils ont intérêt à négocier pour trouver rapidement un terrain d'entente. Une autre situation fréquente est la suivante : si on croit (ou si on veut faire croire) qu'un joueur est en train de remporter la manche, on peut inciter les autres joueurs à le bloquer. Un brin de malice et beaucoup de stratégie feront de vous un vrai conquérant !

Avoir des sabliers plus lents est a priori un handicap, mais vous pouvez en faire un avantage en utilisant cet argument pour convaincre vos adversaires de ne pas venir vous attaquer ! Puisque vous êtes lent, vous êtes moins enclin à bouger et celui qui vient sur vos terres est prévenu : il devra attendre longtemps !

On compte sur le fair-play des joueurs pour ne pas bouger leur sablier avant qu'il ne soit vide. Une pénalité pourra être collectivement votée contre un joueur qui contreviendrait volontairement à cette règle. Prenez garde, la colère du Dieu Chronos s'abattra alors contre vous, si vous osez défier les règles du jeu !

On ne peut jamais prendre une carte sur laquelle il y a un sablier adverse ; il faut parfois faire preuve de rapidité. Si on s'apprête à prendre une carte mais qu'un autre joueur a posé son sablier dessus entre-temps, tant pis, on ne peut plus la prendre ! Tamponner avec son sablier une carte qu'un adversaire voulait prendre est un moment jouissif...

On peut choisir en début de partie entre deux systèmes de début de manche parmi les deux options possibles :

- soit on retourne les tas un à un et on joue au fur et à mesure, comme l'indique la règle principale
- soit on retourne tous les tas d'un seul coup et on joue après.

Variante : Jeu en Equipes (à 6, 8 ou 10 joueurs)

Pour le jeu par équipes, retirez les deux cartes HEPHAISTOS.

Les joueurs forment des équipes de 2 joueurs qui resteront les mêmes pour toute la partie. Chaque équipe tire au sort une couleur et chaque coéquipier jouera avec un seul sablier de cette couleur. Chaque joueur cumule des cartes « Territoire » séparément de son coéquipier. Comme dans le jeu individuel, la manche s'arrête lorsqu'un joueur atteint 100 points ou lorsque la carte HADES est prise ou lorsqu'une pile est vide. Chaque équipe ne conserve que le score du joueur qui a remporté le plus de points. Celle qui a le plus grand score remporte la manche et pioche un jeton « Manche Gagnée ».

Le nombre de piles à mettre en place en début de manche correspond au nombre d'équipes, plus trois. Si vous jouez à 6, il y aura 6 piles. Si vous jouez à 8, il y aura 7 piles. Si vous jouez à 10, il y aura 8 piles.

La première équipe à remporter trois manches remporte la partie. Elle se partagera donc le trône, et comme on dit : si il y a de la place pour un, il y en a pour deux !



Witty Chronos

TEMPLE

www.mywittygames.com

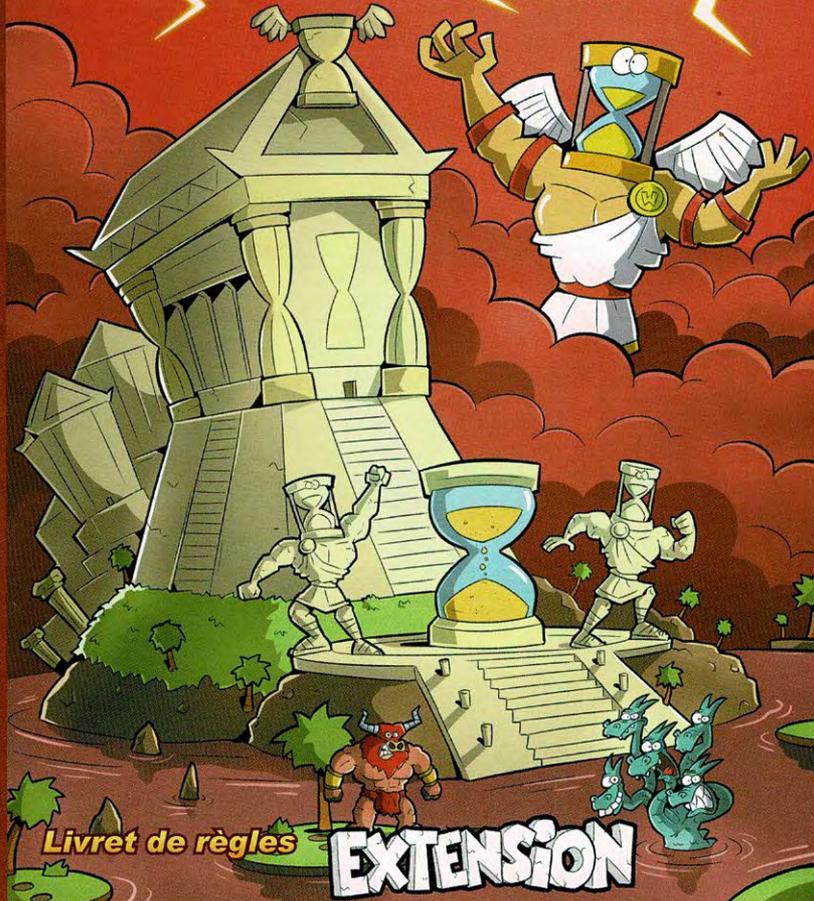


Witty Editions
14-16 rue Soleillet 75020 Paris
France

Witty Chronos

TEMPLE

Guillaume Aubrun



Grâce à MyWittyGames.com, vous pouvez désormais participer à l'édition de jeux de société et à leur lancement !

Soyez les premiers à investir pour les jeux qui vous plaisent et à parier sur les prochaines pépites des jeux d'ambiance !

Sur www.mywittygames.com, les internautes deviennent des éditeurs de jeux d'ambiance inédits sélectionnés par des spécialistes en la matière. Ils découvriront de nouveaux jeux originaux, drôles et faciles à proposer à leurs amis lors d'un apéro ou d'une soirée.

En participant au financement de ces jeux, les internautes sont à l'origine du lancement des jeux qui deviendront peut-être les nouveaux hits du moment.

A vous de miser, investir et tester pour développer un marché convivial, amusant et tendance !

Venez découvrir et soutenir les jeux Mywittygames !

Une seule adresse :
<http://www.mywittygames.com> !


mywittygames.com

2

Witty Chronos TEMPLE

un jeu de Guillaume AUBRUN

Witty Chronos est un jeu de stratégie qui repose sur un mécanisme innovant : les sabliers deviennent des pions de jeu et vous permettent de conquérir les cartes présentes au centre de la table.

Avec Witty Chronos Temple, son extension, vous allez découvrir une nouvelle dimension du jeu, encore plus stratégique !
Indispensable si vous avez aimé le jeu de base !



Nombre de joueurs :
2 à 10 joueurs
(nécessite la boîte de base)

Durée d'une partie :
environ 30 minutes

A partir de 10 ans

Rappel : Pour jouer, vous avez besoin de l'intégralité du matériel de la boîte de base, Witty Chronos.
Witty Chronos Temple rajoute le matériel pour jouer de 2 à 6 joueurs en solo, et jusqu'à 10 joueurs en équipe.

Contenu de la boîte

- 2 sabliers de 30 secondes environ
- 55 cartes
- 1 livret

Liste des cartes

- 27 cartes « Temple » à dos jaune
- 28 cartes à dos rouge (comme le jeu de base), dont :
 - 12 cartes « Vent »
(3 nord, 3 sud, 3 ouest, 3 est)
 - 6 cartes « Monstre »
(3 « MINOTAURE »,
3 « HYDRE »)
 - 8 cartes « Territoire »
(1x « 100 », 2x « 50 »,
1x « 30 », 2x « 20 »,
2x « 10 »)
 - 1 carte « HEPHAISTOS »
 - 1 carte « CERBERE »



Le jeu apporte trois niveaux de complexité

- 1 - On peut rajouter d'abord les cartes MINOTAURE, HYDRE
- 2 - On peut rajouter ensuite les autres cartes à dos rouge (« Vent », « Territoire », « Hephaios » et « Cerbère »)
- 3 - On peut jouer ensuite avec les cartes « Temple » (cartes à dos jaune)

Lorsque vous jouez à 5 ou 6 joueurs, nous vous conseillons de jouer en 2 manches gagnantes au lieu de 3.

NIVEAU 1

Combattez les monstres les plus redoutables !

Par rapport au jeu de base, on rajoute 6 nouvelles cartes : les 3 cartes « MINOTAURE » et les 3 cartes « HYDRE », qui sont mélangées avec les cartes du jeu de base.

Désormais, un nouveau moyen s'offre à vous pour conquérir le trône de Chronos : terrasser les deux créatures les plus monstrueuses qui soient, l'hydre et le minotaure !

Les cartes « HYDRE » et « MINOTAURE » vont sur la pile personnelle du joueur qui la prend, comme les cartes « Territoire ».

Les cartes « HYDRE » et « MINOTAURE » ne rapportent pas de points, mais si un joueur possède à la fois une carte « HYDRE » et une carte « MINOTAURE » dans sa pile personnelle, il remporte immédiatement la manche.



NIVEAU 2

Profitez des vents pour naviguer dans votre Royaume !

Ajoutez toutes les cartes à dos rouge à celles du jeu de base. Les 27 cartes « Temple » à dos jaune sont mises de côté. A partir de maintenant vous jouez avec 12 cartes « Vent ».

Votre Royaume peut désormais être entouré de cartes « Vent ». Vous pouvez naviguer entre les îles grâce à votre flotte. Pour y parvenir, il vous faudra dompter les vents !

Une différence importante :
une manche se joue désormais en 200 points gagnants.

Quand un joueur prend une carte VENT, il la pose devant lui, à côté de sa pile personnelle (au dessus, en-dessous, à gauche ou à droite selon la direction du vent).



Les vents permettent de naviguer plus facilement entre les îles du joueur, donnant plus d'aura à son Royaume. Pour calculer le score d'un joueur :

- x1 – s'il possède 0 ou 1 carte VENT, son score est inchangé
- x2 – s'il possède 2 cartes VENT différentes, son score est doublé
- x3 – s'il possède 3 cartes VENT différentes, son score est triplé
- x4 – s'il possède 4 cartes VENT différentes, son score est quadruplé

NIVEAU 3

Faites des offrandes, les dieux seront cléments !

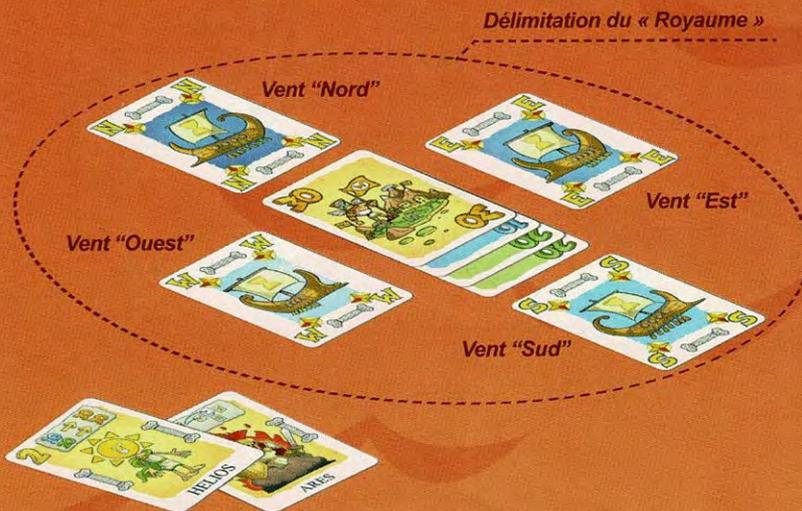
Au début de chaque manche, mélangez les cartes « Temple » (à dos jaune) et retournez en 5, face visible, qui seront disponibles au temple.

Les autres cartes à dos jaune forment la réserve et ne seront pas utilisées pour cette manche.

LES OFFRANDES

Le « Royaume » d'un joueur est constitué de sa pile personnelle ainsi que des cartes « Vent » qui l'entourent (les cartes « Temple » (Dieu) qu'un joueur a devant lui ne font pas partie de son Royaume).

Voici la représentation du « Royaume »



A tout moment, un joueur peut faire une offrande au Temple pour s'attirer la bienveillance des dieux. Pour cela, il doit défausser autant de cartes que le coût indiqué sur la carte « Temple » qu'il souhaite acquérir (valeur inscrite dans l'angle supérieur gauche).



Les cartes défaussées sont choisies par le joueur parmi toutes les cartes de son « Royaume » (il n'est pas autorisé d'utiliser une carte « Temple » pour payer une offrande).

Il peut choisir de défausser n'importe quelle(s) carte(s) de sa pile personnelle, mais doit laisser les cartes qu'il ne défausse pas dans le même ordre. Pour faire l'offrande, le joueur doit défausser exactement le nombre de cartes indiqué (ni plus, ni moins).

Voici les effets de chacune des 27 cartes « TEMPLE »

Les cartes avec une étoile sont à effet immédiat et unique.

HERACLES (Coût 2)

Héraclès dompte Cerbère ! Quand un joueur utilise le pouvoir de CERBERE alors que la carte HERACLES est devant lui, la carte annulée par CERBERE n'est pas défaussée mais va sur sa pile personnelle.



"1500 kilos au développé-couché ! Cerbère, je vais en faire de la moussaka !"

HELIOS (Coût 2)

Quand un joueur a la carte HELIOS devant lui, les cartes de valeur 10 et 20 ont, pour ce joueur, une valeur de 30.



"La misère est moins pénible au soleil."



PERSEPHONE (Coût 4)

Le joueur qui a fait l'offrande retire un sablier à tous les autres joueurs. Ces derniers peuvent à tout moment défausser toute leur pile personnelle pour récupérer l'usage des sabliers retirés.



"Dans les enfers le temps ne s'écoule pas"

ATHENA (Coût 3)

Un joueur qui a la carte ATHENA devant lui est protégé contre les attaques des dieux du jeu de base (les pouvoirs des cartes HERMES, CERBERE et HEPHAISTOS).



"C'est pas un forgeron, un postier et un toutou qui vont faire peur à une déesse de la guerre"

ARES (Coût 1)

Un joueur qui a la carte ARES devant lui a le droit d'aller poser ses sabliers sur les piles personnelles des autres joueurs, et de prendre les cartes selon les règles habituelles. Les joueurs attaqués ont le droit de se défendre en plaçant leurs propres sabliers sur leur cartes du "Royaume". Le fait qu'un sablier soit présent sur sa pile personnelle d'un joueur ne l'empêche pas d'y ajouter ou d'en enlever des cartes.

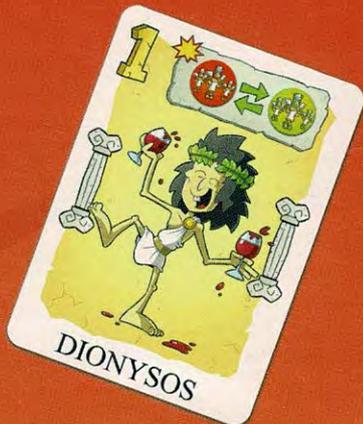


"Ce qui est à toi est à moi. Si, si !"



DIONYSOS (Coût 1)

Le joueur qui a fait l'offrande échange son marqueur de couleur avec celui du joueur de son choix. Le changement de couleur et de contrôle des sabliers est à effet immédiat.



"C'était lequel mon verre déjà ?"

EOLE (Coût 3)

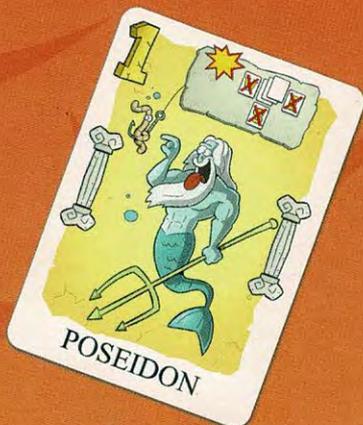
Le joueur qui a la carte EOLE devant lui peut la compter comme une carte VENT de la direction de son choix.



"Vive le vent ! Vive le vent !"

POSEIDON (Coût 1)

La mer est déchaînée, impossible de naviguer. Tous les joueurs (y compris le joueur qui a fait l'offrande) doivent défausser toutes les cartes VENTS qu'ils ont devant eux. Ils ne peuvent pas utiliser les cartes ainsi défaussées pour faire une offrande.



"J'espère que t'as pensé à prendre des rames."



CYCLOPE (Coût 5)

Si un joueur a la carte CYCLOPE devant lui, il lui suffit d'une seule carte « Monstre » (HYDRE ou MINOTAURE) dans sa pile personnelle pour gagner la partie.



"Deux monstres ?
Non moi je n'en vois qu'un ..."



HERA (Coût 3)

Si un joueur gagne la manche en ayant la carte HERA devant lui, il prend deux jetons de manche gagnée au lieu d'un.

"Félicitations ! Ce sont des jumeaux !"

ZEUS (Coût 8)

Le joueur qui a fait l'offrande remporte immédiatement la manche.



"C'est qui le patron ?!"



APOLLON (Coût 1)

Vous pouvez subjuguer un autre dieu ! Choisissez une carte du temple et placez-la devant vous, sous la carte APOLLON. Cette carte ne peut plus être acquise par les autres joueurs – seul le joueur qui a la carte APOLLON devant lui peut l'acquérir en payant le coût habituel.



"Tiens, t'es comme moi, mais en moins bien."

CASSANDRE (Coût 1)

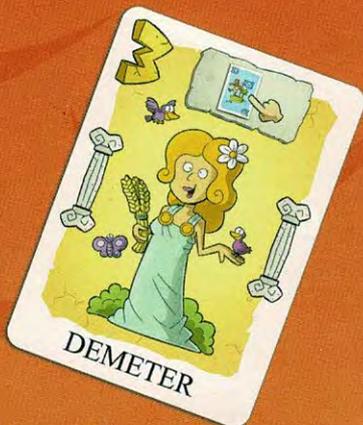
Lorsqu'il ne reste plus qu'une seule carte au temple, le joueur qui a la carte CASSANDRE devant lui peut la prendre sans payer le coût de l'offrande. Une carte subjuguée par APOLLON n'est plus considérée comme au temple.



"Depuis le début je le savais !"

DEMETER (Coût 3)

A tout moment, un joueur qui possède la carte DEMETER devant lui peut prendre toute carte « Territoire » visible de valeur 10 sur laquelle il n'y a pas de sablier. Cette carte peut provenir soit d'une pile du centre de la table, soit sur la pile personnelle d'un autre joueur.

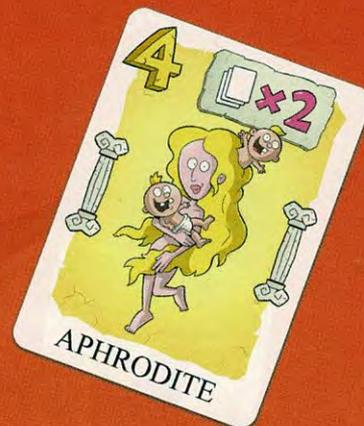


"Je peux faire pousser n'importe quoi, n'importe où !"



APHRODITE (Coût 4)

Le joueur qui a la carte APHRODITE devant lui double son score.



"Le danger avec les plaisirs de la chair, ce sont les conséquences ..."

PAN (Coût 4)

Si un joueur a la carte PAN devant lui, chaque carte « Dieu » qu'il a devant lui, dont la carte « PAN », rapporte 50 points (les effets multiplicatifs des cartes VENT s'appliquent).



"Venez mes agneaux !"

SELENE (Coût variable)

Le joueur qui fait l'offrande défausse autant de cartes qu'il veut (minimum : 1). Il pose la carte SELENE devant lui. Immédiatement, le joueur peut choisir le même nombre de cartes parmi son « Royaume » et les mettre sous la carte SELENE.

Ces cartes ne comptent plus pour la manche en cours ; en revanche il commencera la manche suivante avec ces cartes dans son « Royaume » (en les révélant aux autres joueurs).

Précision : Si la carte SELENE a été prise grâce à CASSANDRE, le joueur peut mettre le nombre de cartes qu'il souhaite sous la carte SELENE. Les cartes posées sous la carte SELENE ne peuvent pas être utilisées pour faire une offrande.



"Oh, je les avais encore oubliées... Je suis vraiment dans la Lune !"



CASTOR et POLLUX (Coût 2)

Si l'une de ces cartes est au temple, mettez aussi l'autre. Il y aura exceptionnellement 6 cartes au temple. A la fin de la manche, si le joueur qui a la carte CASTOR l'emporte, le joueur qui a la carte POLLUX prend un jeton de manche gagnée, et réciproquement.

Ainsi, si CASTOR et POLLUX remportent la manche ex aequo, chacun des joueurs prend 2 jetons de manche gagnée. Si un joueur a pris CASTOR et POLLUX, et gagne la manche, il prend 3 jetons de manche gagnée.

Conseil : N'utilisez pas CASTOR et POLLUX dans les parties à 3 joueurs (ou 3 équipes).



"- Dis Castor, qu'est-ce qu'on va faire ce soir ?"

"- Comme tous les soirs Pollux, tenter de conquérir le monde !"



CHARON (Coût 2)

Le joueur qui a fait l'offrande consulte l'ensemble des cartes défaussées au centre de la table, et choisit l'une d'entre elles. Il applique l'effet de la carte choisie comme s'il l'avait acquise de manière habituelle.

"Si tu me ramènes un autographe de Perséphone, je te refais passer du bon côté."

HECATE (Coût 2)

Quand un joueur qui a la carte HECATE devant lui récupère une des cartes « Dieu » du jeu de base (CERBERE, HERMES, HEPHAÏSTOS ou HADES), il peut choisir à la place d'appliquer l'effet d'une autre carte « Dieu » du jeu de base.



"La nuit, tous les dieux sont gris"



GAIA (Coût 1)

Un joueur qui a la carte Gaia devant lui peut acheter un dieu acquis auparavant par un autre joueur. Il paie le prix du dieu et les cartes qui servent à payer sont récupérées par le joueur à qui on achète le dieu.



"On ne peut rien refuser à sa mômman"



OURANOS (Coût 3)

A tout moment, et autant de fois qu'il le veut, le joueur qui a la carte OURANOS devant lui a le droit de défausser une carte de son « Royaume », puis de récupérer une carte de son choix (à l'exception des cartes « Dieu ») parmi toutes les cartes de la défausse. Il peut également consulter la défausse lorsqu'il le souhaite.

"Allez Hadès, je t'échange Socrate contre Midas !"

ARTEMIS (Coût 2)

Quand un joueur a la carte ARTEMIS devant lui, les cartes « Monstre » (HYDRE et MINOTAURE) qu'il possède valent 100 points (les effets multiplicatifs des cartes « Vent » s'appliquent).



"Si on se faisait un petit méchoui de Minotaure ?"



EROS (Coût 2)

Le joueur qui fait l'offrande a le droit de déplacer immédiatement le sablier d'un autre joueur, qu'il soit en train de s'écouler ou non, et de le placer, en le retournant ou non, sur le tas de son choix. Son pouvoir est immédiat et à usage unique.



"On ne s'entend pas ici, on va chez moi ?"

EOS (Coût 1)

Lorsqu'un joueur a la carte EOS devant lui, tout autre joueur qui renverse un sablier a une pénalité : il doit choisir une carte de son propre Royaume pour la donner au joueur qui possède EOS. Si le joueur qui a renversé un sablier n'a pas de carte dans son Royaume, la pénalité est annulée. La pénalité s'applique que les sabliers soient renversés par maladresse ou bien intentionnellement.



"Tu m'as brisé le coeur !
Bon ben donne-moi ta maison, tes meubles
et ton char !"

HESTIA (Coût 3)

Un joueur qui a la carte HESTIA devant lui ainsi que trois cartes identiques dans son Royaume remporte immédiatement la manche.



"On n'a jamais assez de grillades"



PRECISIONS SUR LES REGLES

On rappelle que, comme dans le jeu de base, à tout moment, un joueur dont un sablier a été amputé peut choisir de défausser toutes les cartes de sa pile personnelle pour retrouver l'usage de ses deux sabliers initiaux. Les cartes « Vent » et les cartes « Temple » ne sont pas dans la pile personnelle et ne sont pas concernées.

La carte HERMES permet d'échanger le contenu des piles personnelles ; les cartes « Vent » et les cartes « Temple » ne sont pas concernées.

De même, la carte CERBERE annule uniquement la première carte de la pile personnelle.

A la fin d'une manche, les joueurs rendent toutes les cartes qu'ils ont prises (à l'exception des cartes se trouvant sous la carte SELENE).

Pour gagner la manche, un joueur doit remplir une des conditions de victoire et l'annoncer ! Un joueur qui n'a pas annoncé qu'il a gagné ne peut pas prétendre remporter une manche. Parfois, un joueur peut avoir intérêt à ne pas annoncer qu'il a gagné (par exemple, s'il espère ensuite faire une offrande à HERA pour remporter deux jetons de victoire). Si un joueur annonce par erreur qu'il a remporté la manche, reprenez le cours de la partie.

On rappelle que seule la dernière carte de la pile personnelle doit être visible, ainsi un joueur qui a pris une carte « MINOTAURE » peut ensuite la recouvrir par une carte « Territoire ».



VARIANTE CORE-GAMERS

Variante pour les joueurs expérimentés : "Hermès jaloux". Dans cette variante, il est interdit d'utiliser le pouvoir de HERMES (échange de jeu) si vous avez devant vous une carte Dieu acquise au temple. Réfléchissez-y à deux fois avant de faire une offrande !

VARIANTE POUR DEUX JOUEURS

Cette version est réservée aux joueurs experts ! Jouez-la avec les Dieux du temple. Chaque joueur prend 2 marqueurs de couleur et les 4 sabliers correspondants. On choisit deux sabliers d'une cinquième couleur qui seront neutres. Quand un joueur récupère une carte, il l'incorpore à son Royaume ou applique son effet (la couleur du sablier qui lui a permis de la prendre n'a aucune influence).

On ajoute deux règles qui sont spécifiques au jeu à 2 joueurs.

MISE EN PLACE

Préparez 8 piles face visible et placez-en 3 devant chaque joueur. Placez un sablier neutre, sable en bas, sur les deux autres piles. Faites un décompte ("3,2,1,0"). Quand le décompte est fini, chaque joueur peut commencer à placer ses sabliers uniquement sur les 3 piles qui sont devant lui. Quelques secondes après, faites un nouveau décompte. Dès qu'il est fini, les joueurs peuvent placer leurs sabliers où ils le souhaitent.

* A tout moment, un joueur peut **défausser une carte de son Royaume pour déplacer un sablier neutre** qui s'est écoulé. Ce joueur doit retourner le sablier qu'il déplace et doit le remettre sur une **autre pile**. Le déplacement du sablier neutre ne permet pas de récupérer de cartes.

* Afin d'éviter les situations bloquées, on ajoute la contrainte suivante: **il ne doit jamais y avoir plus de 2 piles litigieuses** (une pile litigieuse est une pile avec un sablier de chaque joueur dessus ; les sabliers neutres ne comptent pas). Il est interdit de faire un déplacement qui créerait une troisième pile litigieuse. Si votre adversaire fait un déplacement interdit, dites-lui : il devra retirer son sablier et attendre qu'il soit écoulé pour le remettre en jeu.

Autres Précisions pour la variante 2 joueurs :

DIONYSOS permet d'échanger un de ses marqueurs de couleur contre un des marqueurs de couleur de l'adversaire.

Quand ARES est en jeu, la pile personnelle du joueur attaqué peut être litigieuse.

Il peut arriver que les deux joueurs créent simultanément deux nouvelles piles litigieuses en déplaçant leurs sabliers, portant le nombre de piles litigieuses à trois. S'il n'est pas possible de déterminer qui a effectué son mouvement en premier, on autorise exceptionnellement la présence de trois piles litigieuses.

VARIANTE PAR EQUIPES

Tout d'abord, comme vous disposez maintenant de 6 paires de sabliers, le jeu par équipes prend une nouvelle dimension : vous pouvez jouer à 6 joueurs (3 équipes de 2 joueurs) avec 2 sabliers par joueur ! Les règles du jeu par équipes sont inchangées (cf jeu de base), sauf qu'il n'y a plus besoin de retirer les cartes HEPHAÏSTOS.

VARIANTE POUR PARTIE A 3 JOUEURS

Encore plus fou : vous pouvez jouer à 3 joueurs en prenant 4 sabliers par joueur !! A tester de toute urgence car c'est une variante très fun !!



Witty Chronos Temple a été édité grâce au soutien des Internautes membres du site Mywittygames.com. Un grand merci à :

Alain BILLIAR
Alain COUCHOT
Alexandre COFFIGNAL
Alexandre GREBOWSKI
Alexandre VADET
Alexis HUYET
Amaury DEBRIAT
Annabelle WARGNIEZ
Annie BART
Arnaud BZOWKA
Arnaud LABOISSE
Arnaud LECOMPTE
Arnaud MERIS
Arnaud TRICHON
Aubin SIROU
Aurélie GARNIER
Axel RIVIERE
Benjamin ATTAL
Benjamin KLAMEREK
Benjamin LAFAURIE
Benjamin POUGHON
Benoit LECA
Benoît POIRRIER
Bérengère VIDAL
Beringer ANTOINE
Boris GUILLOT
Bruno CHATENOUX
Bruno VILLEGAS
Caroline SCHINZEL
Cécile PERRIN
Cédric LARIVIERE
Cédric PIERQUET
Céline GUEBERT
Céline ROS CASTRO
César NAMYSL
Charline ENEE
Chris JOBELOT
Christophe DUFOUR
Christophe MARUEJOLS
Christophe MUZY
Christopher MUNOZ
Claude MAHINC
Clémentine LE CLAINCHE
Clier JOHAN
Cyril LOPEZ
Damien REBILLON
David BELJEAN
David BELLANCA
David BRUNET
David OLIVA
David STEINMETZ
Eric CABAN
Erwan VERMEL
Fabien PISU
Fabien QUESNEL
Fanny BOITARD
Firlej JEREME
Flavien ALLEMAND
Florent DIKANIC
Florent HUET
Florian CORROYER
Florian KOHLER

Florian ROGUIN
Florian VANDECASTEELE
François CARABIN
François MARQUAY
Frédéric COSTE
Frédéric DANTON
Frédéric DELRIEU
Frédéric LE BARS
Frédérique PERRIN
Gaël FOURNIER
Gérald CLETTE
Gilles BRUERE
Gracieuse PAYEN
Greg DENIS
Grégoire MONTCHEUIL
Guillaume CORIZIA
Guillaume MAZOYER
Guillaume MESSANT
Gwendal MASSON
Harold HENRY
Hugo LEPAGE
Jean Christophe ROMANET
Jean-Charles HUSSON
Jean-Marie POISSONNIER
Jérémy BUNLON
Jérémy LEIXA
Jérôme BLONDELOT
Jérôme ROUVEL
Jimmy VERGEROLLE
Julien DAMBRON
Julien DAVID
Julien GRAVOULET
Julien LAUDOU
Karen HOURY
Kevin HERBAUT
Kevin PY
Kevin VIGIER
Klemen SEVER
Lau BUSON
Laurent BUSON
Laurent CAILLET
Laurent COIGNOT
Laurie CLARK
Leila FERIANI
Logan BARNICHON-
LAISNE
Loïc LAURENT
Loïc LE BARBIER
Loyce LEICHNIG
Ludovic FOURNIER
Ludovic QUINTON
Marc SJ
Maryline ROBERT
Mathias BARBAZA
Mathieu GOUTFREIND
Mathieu RAMOS
Mathieu SALLIO
Mathieu SAUNIER
Mattia GRAZIOLI
Maxence HEDIART
Michael AZEVEDO
Michael BARBIER

Michel TRUMATS
Michele TRIESTINO
Mickael BILLARD
Mickael BILLET
Mickael LEROY
Mikael DE LA SALLE
Nathalie AUBRUN
Nathalie PERICHON
Nicolas DE MATOS LOPES
Nicolas DIDRIT
Nicolas EGERMANN
Nicolas GERARD
Nicolas GRANGE
Nicolas NONAT
Nicolas QUILLIER
Nicolas SALLIES
Odile CHAMBON
Olivier LEBRE
Olivier LEVAL
Olivier ZAGONI
Pascal MASSIAS
Pascal PORTIER
Vincent PERES
Philippe AGAT
Philippe AUBRUN
Philippe GONDAY
Philippe THIBAUT
Pierre HOAREAU
Pierrick MEUNIER
Rodolphe GOMES
Ronan LE MERCIER
Ronan PONDAVEN
Sébastien FIFRE
Sébastien VOET
Simon CREYSSELS
Stefan JOLY
Stéphane FIORENTINO
Stéphane JAMBU
Stevan MLADENOVIC
Sylvain CLION
Sylvain MAZEL
Sylvain PALLOT
Thibaud BADOUARD
Thomas CHAMBON
Thomas DEPEE
Thomas DUBOST
Thomas GRENTE
Thuy BUI
Valéry DEHONGHER
Vincent FERNANDEZ
Vincent SOURIN
Vivian MAUPAS
Wenceslas MARCHAND
William VAN
RENSBERGEN
Xavier BAUD
Yannick ROBERT
Yannick VEZOUET
Yoann LAVAUT
Yohan ROMMENS
Yves CAVALIER
Yvon VIGNAUD

Découvrez ICE³



A base de véritables glaçons

Un jeu givré
qui en fera
fondre plus d'un !

Un autre jeu de

WITTY
EDITIONS