



Félicitations ! Vous venez juste d'inventer la machine à voyager dans le temps ! Un jour, vous l'utiliserez pour en apprendre plus au sujet de la riche histoire de notre planète, et peut-être même pour contribuer à l'avancement de la race humaine. Mais pour commencer, vous allez en profiter pour boursicoter et devenir riche de la manière la plus indécente possible.

Le principe de base :

Rien n'agace plus le Conseil pour l'Intégrité Historique qu'une bande de jeunes avec des machines à voyager dans le temps qui pensent pouvoir bouleverser le continuum espace-temps uniquement dans le but de devenir riches.

Le principe de base de Time Line est le suivant : vous allez utiliser vos rutilantes nouvelles machines à voyager dans le temps pour aller dans une période du passé où une matière première, comme le blé ou le pétrole, ne vaut quasiment rien. Vous irez ensuite à un point quelconque du futur où son prix est élevé. Achetez des trucs pas chers, revendez-les pour des millions de dollars, recommencez jusqu'à être satisfait, avoir tout l'argent disponible, ou vous retrouver en prison.

Malheureusement, quand vous changez le passé, vous changez aussi le futur, et par conséquent le prix de vente de vos matières premières achetées à vil prix. Vous ne pouvez donc pas être sûr du prix de vente avant d'avoir atteint la fin de la ligne temporelle où vous le vendrez.

Heureusement, vous disposez d'une carte du continuum espace-temps qui évolue aussi vite que votre réalité. Vous n'avez donc qu'à ramasser ce que vous voulez dans le passé, attendre que ça vaille une fortune, puis foncer dans le futur pour le vendre à bon compte avant qu'il ne soit trop tard.

Quoi que cela puisse bien vouloir dire.

Contenu du jeu

Un paquet de cartes : le deck de Time Line contient 54 cartes (comme un deck de poker, hmm...). Ceci comprend 46 cartes chemin, une carte départ et sept cartes fin.

Vous aurez également besoin : pour 2 à 5 joueurs, d'un pion par joueur et d'une vingtaine de jetons pour chacune des quatre couleurs de matières premières. Les couleurs idéales sont le marron (pétrolhuile), le jaune (lactopain), le rouge (bonbonterave) et le vert (nucléons). Vous aurez également besoin de quoi noter le score, comme un couteau bien aiguisé et un bout de bois.

Le jeu :

Il n'y a pas de Police du temps dans ce jeu, nous avons juste ajouté ce détail pour rendre l'histoire un peu plus intéressante.

Ce jeu est basé sur la collecte de marchandises pour les revendre. Vous construirez une surface de jeu avec des cartes, représentant des lignes temporelles, et vous vous déplacerez sur cet échecaveau à la recherche des marchandises de meilleure valeur. La valeur des marchandises varie à chaque déplacement, vous devrez donc essayer de contrôler l'évolution des prix autant que choisir ce que vous voulez ramasser.

L'or est une des rares choses dans le monde qui ne perd jamais de valeur, par conséquent votre but dans ce jeu sera d'échanger d'autres ressources pour de l'or. L'objectif du jeu sera d'être le premier joueur à gagner 21 unités d'or.

CHEAPASS WE MAKE THE RULES
Games

Ce jeu Cheapass Games est gratuit. Oui, c'est ça, **gratuit**. Vous pouvez l'imprimer,

le copier, et le partager avec vos amis. Bien entendu, si vous l'aimez, nous serions heureux de recevoir un dollar ou deux en échange. Nous pensons que c'est le meilleur moyen de mettre des jeux sympatiques entre vos mains, donc aidez-nous à y arriver.

Oui ! J'ai donné \$_____ à Cheapass Games pour ce jeu !

Pour en savoir plus, visitez www.cheapass.com.

Installation :

Chaque joueur a besoin d'un pion pour représenter sa machine à voyager dans le temps.

Trouvez les cartes début et fin (voir ci-dessous) et mettez-les à part. Mélangez les 46 cartes chemin restantes.

Piochez des cartes chemin pour faire une ligne comme dans l'exemple : 4 cartes pour 2 ou 3 joueurs, 5 cartes pour 4 joueurs, 6 cartes pour 5 joueurs.

Mettez la carte début et une carte fin aux extrémités de cette ligne et vous obtiendrez une situation de départ similaire à celle-ci-dessous.



Début ↔ 4 cartes ou 1+nb. de joueurs ↔ fin
Situation de départ

Chaque carte chemin dispose de quatre points ou « bornes », une sur chaque segment. Quand vous construisez le plateau de jeu, et à chaque fois que vous ajoutez une carte, placez un jeton de la couleur appropriée sur chaque borne des nouvelles cartes. Ils représentent les marchandises gratuites qui n'attendent que vous pour les prendre.

L'écheveau de lignes temporelles s'entrecroisant sur le plateau représente l'imprévisibilité des forces du Marché qui change les valeurs des quatre matières premières. Le temps se déroule de la gauche vers la droite, donc en partant de n'importe quelle position de départ sur la gauche et en suivant le chemin vers la droite vous pouvez déterminer le prix actuel de chaque matière première. Dans l'exemple ci-dessus, le pétrohuile vaut 2, le lactopain vaut 1, le bonbonterave vaut 3 et les nucléons valent 4.

La longueur de la ligne temporelle et les valeurs actuelles représentées sur le plateau n'importent pas vraiment. Ce qui importe est de savoir que modifier la ligne temporelle modifiera ces valeurs.

Placement des joueurs :

Décidez aléatoirement du premier joueur. Celui-ci devra placer son pion sur la première carte (à gauche) du chemin, choisissant une des bornes et prenant le jeton correspondant.

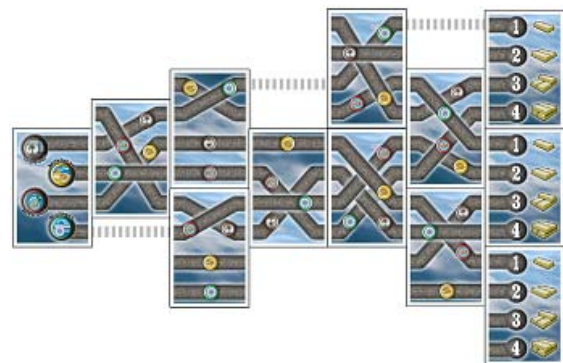
En continuant dans le sens horaire, le joueur suivant se placera sur la deuxième carte chemin, et ainsi de suite. Ces mouvements ne perturbent pas la ligne temporelle comme dans le reste du jeu (où lorsque l'on prend un jeton on change le plateau).

Les joueurs jouent ensuite chacun à leur tour, en commençant par le premier joueur, dans le sens horaire.

A chaque tour :

A chaque tour vous pouvez déplacer votre pion. Il y a deux types de mouvement. Un mouvement dans la zone temporelle (verticalement) est appelé un « déplacement local ». Un mouvement sur la ligne temporelle (horizontalement) est appelé un « voyage dans le temps ».

Chaque bande verticale de cartes représente une période de temps, ou « zone temporelle ». Au fil du jeu, des cartes seront ajoutées à chaque zone temporelle, et les cartes seront glissées vers le haut quand les joueurs changent l'histoire, comme décrit plus bas. Le schéma ci-dessous montre une partie en cours. Notez comme les zones vides sont traitées comme des chemins directs. Dans ce diagramme, les nucléons valent 2.



Partie en cours

Déplacement local : quand vous effectuez un déplacement local, vous pouvez vous rendre sur n'importe quelle borne sur *n'importe quelle carte de votre zone temporelle actuelle*, qu'elle ait un jeton ou non, ou vous pouvez « sortir de la carte ». Si vous sortez de la carte, ajoutez une nouvelle carte face visible, au-dessus de la dernière carte du haut ou en-dessous de la dernière carte du bas selon la direction de votre mouvement.

Quand une nouvelle carte entre en jeu, mettez un jeton sur chacune de ses bornes comme en début de partie. Le joueur doit

vendre une marchandise, vous devrez vous rendre sur un Marché qui est réellement connecté à cette marchandise, pas juste à un Marché avec le numéro correspondant. Les autres Marchés sont connectés à des marchandises qui ne paraissent pas dans le jeu.

Vendre au Marché n'affecte pas la ligne temporelle. Vous n'êtes pas obligé de vendre quoi que ce soit quand vous êtes sur un Marché, et vous pouvez même y attendre et vendre lors du tour suivant si vous le désirez. Par exemple, vous espérez que le 4 sur lequel vous stationnez sera connecté à du pétrolière au prochain tour, donc vous y restez dans l'espoir d'y vendre votre pétrolière au prochain tour.

Autres joueurs : vous pouvez vous déplacer au travers des autres joueurs, mais vous *ne pouvez partager une même borne*. Les emplacements de Marché peuvent par contre accueillir n'importe quel nombre de joueurs.

Gagner

Le premier joueur à posséder 21 unités d'or (ou plus) remporte la victoire.

Vous découvrirez que gagner à ce jeu demande une planification minutieuse. Les seuls éléments de hasard sont les quelques cartes qui sont ajoutées au plateau de jeu, et les déplacements imprévisibles des autres joueurs.

Quand vous réfléchissez à votre stratégie, n'oubliez pas que modifier la ligne temporelle affecte tout le monde !

TIME LINE

Time Line a été conçu et illustré par James Ernest. © 2003, 2012 James Ernest et Cheapass Games, Seattle WA : www.cheapass.com.
Traduction française 2012 par Grarduck : <http://grarduck.wordpress.com>

Cette production est distribuée sous licence Creative Commons Attribution – Non commercial – No derivatives 3.0 Unported License. Pour consulter une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.