



Livret des règles

TIME MASTERS



Introduction

Bienvenue étrangers,

Vous pénétrez aujourd'hui dans un lieu où, jusqu'à ce jour, nul autre n'avait été autorisé à entrer : le tournoi des Maîtres du Temps ! Ce tournoi est le plus grand rassemblement magique de Verguya, la cité perdue des sept soleils.

Les Maîtres du Temps sont de puissants mages dédiant leur existence à la connaissance du temps et aux moyens de le plier à leurs désirs. Ils maîtrisent pour ce faire des **⌘** (prononcer : Kè); ce sont de petites portions de journée nécessaires à la concentration, afin de modifier le temps selon leur bon vouloir.

Mais ce n'est pas tout. Ce qui rend ce tournoi si spécial c'est que chacun de ces mages renonce à son savoir avant le début des jeux. Tout ce savoir est placé dans les cinq sphères de conscience qu'ils vont tenter de récupérer au plus vite. Et certainement plus vite que leurs adversaires.

Le fait que ces Maîtres jouent ainsi sur le déroulement du temps rend complètement impossible de déterminer quelle sera la durée de ces jeux. Ainsi une légende veut qu'un des plus grands Maîtres de l'histoire de ce tournoi ait un jour terminé la rencontre avant qu'elle ne commence...

But du jeu

Time Masters est un jeu où vous construisez votre deck représentant l'ensemble de vos connaissances. Il est composé de trois types de cartes : vos sorts, vos concentrations, et vos temporisateurs.

Tous les joueurs démarrent avec un deck de base identique, celui-ci est constitué de connaissances ne valant aucun point d'érudition. Ces points d'érudition seront comptés en fin de partie pour déterminer le vainqueur, «LE» Time Master !

Ils se trouvent indiqués en haut à gauche de vos cartes, et représentent aussi le niveau de la sphère de conscience d'où elles proviennent.

Éléments du jeu

Cartes

• **Cartes Sorts** Les seules cartes à avoir un **coût d'activation**. Ce coût correspond au chiffre qui se trouve dans le coin supérieur droit. Les sorts sont également reconnaissables à leur cadre de texte jaune. Le jeu compte 39 sorts différents.



Sphère de conscience

effet du sort

• **Cartes Concentrations** Elles sont au nombre de 5. On les distingue grâce aux dessins représentant une femme et à la couleur bleue du cadre de texte. Les concentrations n'ont pas de coût d'activation.

Ici se trouve le nom du mage ayant relâché cette connaissance dans une des sphères de conscience.



• **Cartes Temporisateurs** À l'instar des concentrations, les temporisateurs n'ont pas de coût d'activation. Leur caractéristique principale est qu'ils possèdent 1 ou 2 emplacements sur leur base, sur laquelle ne peuvent se placer que des sorts (donc ni concentration, ni temporisateur). Un temporisateur peut être placé dans la «zone des temporisateurs» (de votre zone de jeu), vide, sans y mettre de sort dessus.



Jetons



• **Kè récurrents** : il s'agit de portions de journée (plus ou moins 1/4 d'heure) avec lesquelles le joueur devra jongler. Le Kè possède deux faces : une dorée pour dire qu'il est disponible et une grisée barrée, pour signaler qu'il a été dépensé. Vous commencez la partie avec 4 Kè.

Il sera possible d'en gagner plus tard si vous récupérez les bons sorts (le Mage Laudwer et son sort «Conversion» ainsi que le Mage Safo'Hcin avec son sort «Augmentation»). Ces Kè sont dits récurrents car ils passent constamment du stade «disponible» au stade «utilisé» durant la partie. À la différence des Kè éphémères (voir ci-dessous).



• **Kè éphémères** : vous obtenez ces Kè bleus lorsque l'effet d'une carte le demande. Ils restent avec vos Kè récurrents aussi longtemps qu'ils ne sont pas utilisés. Ils sont dits éphémères car une fois dépensés ils retournent dans le stock principal. Ils sont, de plus, limités à 4, c'est-à-dire que vous ne pouvez jamais en posséder plus que 4 Kè éphémères en même temps.



• **Jetons de rappel** : il s'agit de jetons permettant de ne pas oublier d'appliquer soit une réduction soit une augmentation soit une limitation dans l'utilisation de vos Kè.

Les jetons -1 et -2 sont récupérés lorsque le dernier sort du tour d'un joueur est un des sorts suivant : «Charge» ou «Accumulation» du mage Atossypher. Ces deux jetons rappelleront au joueur que son prochain sort lui coûtera respectivement 1 Kè et 2 Kè de moins. Et cela, même si le joueur passe son tour entre temps.

Exemple : Marc termine son tour (1) en jouant une « Accumulation ». Il prend un jeton rappel « -2 ». À son tour suivant (2), il décide de passer pour récupérer tous ces Kè récurrents indisponibles (voir ci-après). Le premier sort de son prochain tour (3) lui coûtera « -2 ». Mais attention, s'il joue un sort qui a un coût de « 1 Kè », il ne recevra pas un « bonus de 1 » ou un jeton « -1 ».

Les jetons +1 et 3 sont à remettre aux adversaires par le joueur ayant joué Sisyphos pour ces sorts « Pesanteur Temporelle (+1 Kè) » et « Ralentissement (limité à 3 Kè) ». Il est entendu qu'un joueur ayant un jeton de rappel « -1 » au moment de prendre un jeton « +1 », peut se défausser de son jeton « -1 » en lieu et place de prendre le jeton « +1 ».

Mise en place

• **Deck de départ** : chaque joueur prend un deck de base, soit 10 cartes qui portent toutes le numéro «0» dans le coin supérieur gauche, et qui ne valent pas de point à la fin de la partie. Chaque deck de base comporte :

- 3x Convergence
- 1x Temporisateur à un emplacement
- 2x Suggestion
- 2x Charge
- 2x Boucle énergétique

Chaque joueur mélange son deck de base et pioche 5 cartes pour démarrer la partie. Pour déterminer le premier joueur, vous pouvez entamer une longue négociation pour déterminer le plus érudit d'entre vous, ou tout simplement le jouer au hasard.

Votre deck est la pile de cartes, faces cachées, dans laquelle vous puiserez à chaque fois qu'un sort ou un temporisateur vous le demandera. De même, c'est à partir de cette pile de cartes que vous devrez compléter votre main en fin de tour. Une fois votre deck vide, et uniquement si vous devez piocher des cartes, vous devez prendre toute votre défausse et la mélanger. Elle devient dès lors votre nouveau deck.

• **Nombre de Kè récurrents de départ pour chaque joueur : 4**

• **Sphères de conscience :** Les cartes du jeu Time Masters portent toute un chiffre en haut à gauche. C'est le numéro de la sphère de conscience. Le numéro «0» correspond au deck de base de chaque joueur.

Pour chaque sphère de conscience (1 à 5), mélangez la totalité des cartes (20 cartes si vous jouez avec le jeu de base et plus si vous jouer avec le/les extension(s)) et prenez-en 10 au hasard. Ces 10 cartes forment la sphère de conscience du niveau correspondant utilisée au cours de la partie.

Placez les 5 sphères alignées au centre de la table, faces cachées. Révélez ensuite la première carte de chaque sphère. Les joueurs ne savent donc pas quelles sont les cartes dans chaque sphère de conscience.

Note : vous pouvez bien évidemment adapter le jeu en choisissant vous-même les sorts que vous voulez pour chacune des sphères de conscience. En faisant ceci, vous prédefinisiez vous même le «set up» du jeu. Cela n'a d'intérêt que si vous voulez orienter une partie vers plus ou moins d'interaction, ou avoir plus ou moins de cartes attaques, ...

Gestion de l'espace de jeu

1. votre deck
2. votre main
3. votre défausse



4. votre zone de temporisation = zone dans laquelle se trouvent vos temporisateurs

(vides ou non). ET vos sorts issus de l'activation de vos temporisateurs (cf. « Phase des temporisateurs » au point « activer »). Les sorts posés sur les temporisateurs le sont en format vertical sur les emplacements prévus à cet effet.

5. Votre zone de jeu = zone dans laquelle vous posez les sorts que vous jouez au cours de votre tour.

Déroulement de la partie

Aperçu d'un Tour

Chaque tour de jeu se décompose en 4 phases, à savoir :

1. Phase des temporisateurs
2. Phase principale
 - Passer
 - Jouer
 - A. Jouer une carte de sa main
 - A1. Temporisateur
 - A2. Sort
 - A3. Concentration
 - B. Activer un temporisateur
 - C. Défausser 2 cartes pour récupérer un Ké
3. Phase d'accès aux sphères de conscience
4. Phase de clôture

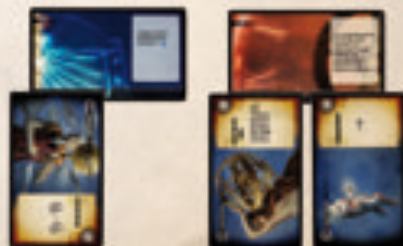
Phases de jeu

Au premier tour chaque joueur commence à la phase 2.

1. Phase des temporisateurs

Si au début de votre tour vous avez un temporisateur plein, c'est-à-dire lorsque vous avez 1 sort sur un temporisateur à un emplacement ou 2 sorts sur un temporisateur à 2 emplacements, vous devez choisir entre :

- **L'activer**, auquel cas, le temporisateur et éventuellement la ou les carte(s) qui y a/ont été placée(s) dessous vont dans la défausse. Les sorts se trouvant sur ce temporisateur devront être lancés à ce tour-ci au moment de votre choix. Ils compteront donc pour le nombre de sorts lancés à la fin de votre tour. En attendant de les lancer, vous les laissez dans le sens «portrait» dans la zone des temporisateurs.





• **Le temporiser**, auquel cas, vous devez mettre une carte de votre main (face cachée) sous ledit temporisateur. Cette carte peut être un sort, une concentration ou un temporisateur. Dans ce cas-ci vous ne pourrez compléter votre main à la fin de ce tour qu'à 4 cartes au lieu de 5. Si vous avez deux cartes sous un/des temporisateur(s), vous ne pourrez compléter votre main qu'à 3 cartes et ainsi de suite... En effet, les cartes sous les temporisateurs sont considérées comme faisant partie de votre main, même si vous ne pouvez pas les jouer.

Note : si un effet quelconque d'une carte vous demande de vous défausser d'un temporisateur, vous devez

défausser toutes les cartes sur (= sorts) et sous (= carte servant à temporiser le temporisateur) également.

Si au début de votre tour, vous avez au moins un temporisateur plein et que vous décidez de passer votre tour (et de récupérer par la même occasion tous vos Kè utilisés), vous devez mettre une carte de votre main sous chaque temporisateur plein ET en tenir compte au moment de compléter votre main. (cf. «phase de clôture» ci-après).

2. Phase principale

C'est lors de cette phase que vous allez pouvoir passer votre tour ou jouer les cartes de votre main.

PASSER

- Lorsque vous passez votre tour vous récupérez tous vos Kè récurrents précédemment utilisés.
- Si vous avez au moins 1 temporisateur plein lorsque vous passez votre tour, vous devez placer une carte de votre main sous le (les) temporisateur(s) plein(s). Vous ne pouvez pas compléter votre main par la suite. Votre tour s'arrête (cf. «Phase des Temporisateurs»).

JOUER

A Jouer une carte de sa main

a.1. Temporisateur :

- Un temporisateur est placé dans la zone de temporisation.
- Jouer un temporisateur ne coûte pas de Kè.
- Un temporisateur ayant au moins un emplacement inoccupé pourra rester sur table aussi longtemps que son possesseur le désire. Sauf si l'action d'une carte vous oblige à vous en défausser ou à l'activer.

a.2. Sorts :

- Vous allez donc maintenant jouer le plus de sorts possibles, afin de vous permettre d'accéder aux sphères de conscience en fin de tour. Pour jeter un sort depuis votre main, placez-le simplement dans votre zone de jeu ou sur un de vos temporisateurs et dépensez le nombre de Kè nécessaires.
- Lorsque vous dépensez des Kè, cela signifie que vous retournez le jeton Kè du côté doré vers le côté grisé-barré. Lorsque vous en récupérez vous retournez le jeton Kè du côté grisé-barré vers le côté doré.

Dans la zone de jeu

- Jeter un sort de votre main, dépenser le nombre de Kè nécessaires et appliquer ensuite son effet immédiatement et entièrement si possible.

Exemple : si vous jouez Torrelp et son sort «Nettoyage Cérébral», vous devez immédiatement retirer de la partie 2 cartes de votre main. Dans le cas où il vous en resterait moins, appliquez l'effet sur ce qu'il vous reste.

Sur un temporisateur

- Poser un sort de votre main sur un emplacement libre d'un temporisateur, dépenser le nombre de Kè nécessaires mais sans appliquer l'effet du sort. Celui-ci ne sera appliqué que lorsque le temporisateur sera activé.
- Lorsque vous placez un sort sur un temporisateur, si ce temporisateur possède un effet, l'effet est immédiatement appliqué.

a.3. Concentrations :

- Une concentration ne nécessite aucun Kè pour être jouée et sera placée immédiatement dans la défausse après l'application de son effet. Vous pouvez jouer autant de concentrations que vous le désirez.

B. Activer un Temporisateur

- Un temporisateur peut à tout moment de votre tour être activé pour profiter de sorts placés sur lui.
- Un temporisateur peut être activé lors du tour où il entre en jeu.
- Un temporisateur activé est immédiatement placé dans la défausse, laissant les sorts qui étaient placés sur lui dans la zone de temporisation, placés à la verticale, et ce jusqu'à ce qu'ils soient joués (obligatoirement durant le tour en cours).
- Le pouvoir de certains temporisateurs vous donne la possibilité de les défausser. Si vous défaussez un temporisateur, vous ne profiterez pas des sorts joués précédemment sur lui. Lors de la défausse d'un temporisateur, tous les sorts qui y sont déposés, sont défaussés à l'instar du temporisateur lui-même et des éventuelles cartes placées dessous (cartes ayant servies à le temporiser - cfr phase1).

C. Défausser deux Cartes pour récupérer 1 Kè

- Vous pouvez, durant votre tour, vous défausser de 2 cartes de votre main pour récupérer 1 Kè. Vous pouvez faire cette action autant de fois que vous le désirez du moment que vous possédez assez de cartes dans votre main pour le faire.

3. Phase d'accès aux sphères

Récupérez la/les carte(s) des sphères de conscience en fonction du nombre de sorts lancés durant ce tour.

Ces nouvelles cartes vont directement dans votre main. Attention, vous ne pouvez pas piocher deux fois dans la même sphère au cours d'un même tour.

Exemple : si vous avez lancé un sort, vous pouvez récupérer la première carte de la sphère de niveau 1. Si vous avez lancé deux sorts, vous pouvez récupérer la première carte de la sphère de niveau 2. À partir de 3 sorts, vous avez la possibilité de combiner : soit vous pouvez prendre la première carte de la sphère de niveau 3, soit celles des niveaux 1 et 2, ce qui représente 3 points d'accès.

Il est également possible de récupérer la seconde carte (donc non révélée) d'une sphère. Cela vous coûtera un sort supplémentaire. Ainsi, pour pouvoir prendre la seconde carte de la sphère de niveau 2, il vous faudra jouer 3 sorts.

4. Phase de clôture

Défaussez tous les sorts joués et complétez votre main à 5 cartes, moins le nombre de cartes placées face cachée sous vos temporisateurs.

Exemple : si vous avez une carte face cachée sous un temporisateur, vous complétez votre main à 4 cartes.

Vous pouvez terminer votre tour avec plus de 5 cartes en main, dans ce cas vous ne piochez pas de cartes supplémentaires.

ATTENTION: VOUS NE RECUPEREZ PAS VOS  AUTOMATIQUEMENT D'UN TOUR A L'AUTRE !!!

Fin de partie

Le jeu se termine lorsque 2 des 5 sphères de conscience sont vides, c'est-à-dire directement à la fin du tour du joueur qui prend la carte épuisant la deuxième sphère. Chacun totalise alors les points qui sont indiqués dans le coin supérieur gauche de l'ensemble de ses cartes de sa zone de jeu, de sa défausse, de sa main et de son deck. Il ne faut pas compter les cartes d'un joueur qui auraient été retirées de la partie.

Exemple: avec Torreip et son sort «Nettoyage Cérébral».

S'il y a égalité, c'est le mage avec le plus de Kè récurrents et éphémères disponibles qui gagne.

FAQ

- Comment récupère-t-on des Kè récurrents ?

- Soit avec une concentration (la quantité dépend de la concentration);
- Soit en défaussant 2 cartes, on récupère alors un Kè;
- Soit en passant son tour, et dans ce cas on récupère l'ensemble de ses Kè.

- Peut-on temporiser une concentration ?

Non, seuls les sorts peuvent être temporisés.

- Peut-on mettre un sort sur un temporisateur et activer ce dernier au cours du même tour ?

Oui. Durant votre tour de jeu, vous pouvez mettre sur un temporisateur un ou plusieurs sorts et décider par la suite d'activer ce même temporisateur. L'intérêt est de pouvoir combiner les effets de certains temporisateurs.

- Défausser et récupérer une moitié de Kè, de cartes, ... ?

Chaque fois que vous devez défausser ou récupérer quelque chose à moitié, vous devez toujours arrondir à l'unité supérieure.

Iconographie

Ci-dessous vous trouverez l'explication détaillée de l'iconographie.



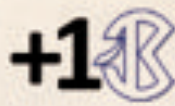
Les Kè sont de petites portions de journée nécessaires à la concentration des mages, afin de modifier le temps selon leur bon vouloir.



Additionner 1 Kè récurrent à votre pool. Il arrive en jeu face dorée.



Retourner 1 Kè récurrent de la face grise à la face dorée.



Additionner 1 Kè éphémère à votre pool.



Piocher 1 carte de votre deck de cartes puis retourner un Kè récurrent côté face dorée.



Retirer de la partie 1 carte de votre main.



Je remercie ma famille et mes amis pour leur aide et leur soutien à travers tout le projet. Un grand merci particulier aussi pour les tests à Allan, Greg, Xavier, Yannick et tous ceux qui nous ont aidés via BGA pour l'équilibrage.

Pierre Emmanuel Legrain

À Sylvie mon épouse, pour son indéfectible soutien. Mon fils Samuel, source d'inspiration, mon frère Frédéric d'avoir fait la connexion entre moi et Mushroom Games. Enfin à Pierrot et Nicholas pour m'avoir fait confiance.

Dimitri Plot

Je remercie Eric, Sébastien, Marcus, Gabriel et bien d'autres encore, pour le soutien apporté tout au long de ce projet, des commentaires directs et justes. À Pierre pour son dévouement dans l'existence virtuelle du jeu, PG et tous les Ululeurs pour l'existence même de Time Masters. Enfin, João-Sébastien pour son soutien au quotidien.

Nicholas Bodart
éditeur Mushroom Games