

COMMENT JOUER



Auteur
Andrew Looney

VUE D'ENSEMBLE

Dans ce jeu vous êtes un voyageur dans le temps, un descendant d'un des personnages des films *Retour vers le Futur*. Malheureusement, d'autres voyageurs dans le temps ont trifouillé des événements de votre passé, mettant même en danger votre existence. Vous devez remettre les choses en place de la manière qui vous semble correcte, puis empêcher Doc. Brown d'inventer le voyage dans le temps, ce qui gèlera la réalité comme vous en avez besoin, une fois pour toutes.

Le jeu est entièrement joué avec des cartes, mais avec la sensation d'un jeu de plateau car les événements importants sont représentés par une grille spéciale de 24 cartes appelée la chronologie.

OUI COMMENCE ?

Le joueur qui a le plus récemment regardé un des films *Retour vers le Futur* joue en premier. En cas d'égalité, alors le joueur parmi les ex-æquo qui a vu les films le plus grand nombre de fois joue en premier.

PRÉPARATION

Partagez les cartes en 3 paquets : Cartes chronologie, cartes identification et cartes BttF.

Arrangez les cartes de la chronologie au centre de la table, dans une grille de 4 rangées avec 6 cartes par rangée. Utilisez les valeurs de l'index du temps (en haut à droite) pour déterminer la rangée et la colonne. Toutes les cartes de la chronologie commencent avec le côté bleu ou pourpre face visible.

Vous noterez qu'il y a 5 cartes marquées B-1 presque identiques. Elles doivent être mélangées ensemble (côté pourpre face visible) et être placées comme pile dans la case B-1 de la chronologie.

Mélangez le paquet BttF et distribuez 3 cartes à chaque joueur. Placez le paquet BttF à portée de tous les joueurs. Mélangez face cachée le paquet des cartes identification (ID) et distribuez une carte à chaque joueur. Chaque joueur doit empêcher les autres de regarder ses cartes, particulièrement son ID.

Paquet BttF

Chaque joueur commence avec 3 cartes et pioche 1 carte par tour.

Cartes IDs

Chaque joueur en a 1. Elle décrit ce que vous devez faire pour gagner.



Case spéciale

B-1 contient un paquet spécial de 5 cartes mélangées dont une seule déclenche la fin de la partie (les 4 autres sont toutes des leurres).

La Chronologie

Cette grille de cartes montre le flux actuel de l'histoire.



COMMENT JOUER

Chaque joueur joue à son tour en faisant ce qui suit :

- **Pioche 1** : Prenez la carte supérieure du paquet BttF et ajoutez-la à votre main.
- **Jeu 1** : Choisissez n'importe quelle carte de votre main et jouez-la.

OPTION 2ème PIOCHE

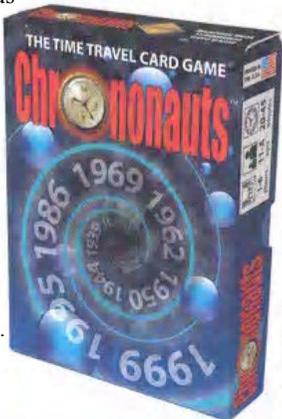
Si vous êtes censé jouer une carte mais ne voulez pas jouer une des cartes que vous avez en main à ce moment-là, vous pouvez à la place piocher une autre carte. Vous pouvez utiliser cette option à chaque fois que vous êtes invité à jouer une carte, par exemple quand vous obtenez de rejouer parce que vous avez utilisé une machine du temps vraiment fantaisiste.

Information importante pour les joueurs de Chrononauts :

Si vous avez déjà joué à *Chrononauts*, vous noterez beaucoup de similitudes entre lui et ce jeu. Vous noterez également beaucoup de différences. Beaucoup d'éléments de ce jeu sont basés sur *Chrononauts*, mais beaucoup de choses sont également différentes. En particulier, vous ne gagnez pas en réalisant simplement les objectifs de votre personnage, vous devez commencer par faire cela puis changer l'histoire de sorte que le voyage dans le temps ne soit jamais inventé, gelant ainsi la réalité dans la forme dont vous avez besoin d'elle.

Quoi qu'il en soit, ne supposez pas que vous savez déjà jouer, svp lisez ces règles soigneusement.

Merci !



A PROPOS DU VOYAGE DANS LE TEMPS

Le passé est rempli d'événements importants qu'un voyageur dans le temps pourrait remodeler, plus d'autres événements qui pourraient "onduler" quand les événements dont ils dépendent sont changés. La chronologie comporte 9 événements "modifiables" [Linchpin] qui sont identifiés par une icône unique. Notez que ces icônes apparaissent en deux couleurs : noir et rouge. L'icône noire représente la version originale de l'événement alors que la rouge indique qu'il a été altéré.

Trois types de cartes permettent de changer l'histoire en inversant une des cartes événements modifiables [Linchpin] : Machine à voyager dans le temps, Double inversion [DoubleBack] et une des actions appelée Accrocher un voyage [Hitch a ride]. Une machine à voyager dans le temps vous permet de changer les résultats de n'importe quel événement modifiable [Linchpin]. Accrocher un voyage [Hitch a ride] vous permet de changer la chronologie si le joueur précédent a changé la chronologie. Les cartes Double inversion [DoubleBack] sont plus limitées mais elles peuvent être plus puissantes. Utilisées seules, elles vous permettent seulement d'inverser un événement modifiable [Linchpin] spécifique, mais elles peuvent être combinées avec des articles spécifiques au contexte pour changer l'histoire deux fois en un tour.

Quand vous jouez une carte qui vous permet de changer l'histoire, vous commencez par inverser l'événement modifiable [Linchpin]. Vous ajustez alors tous les points ondulatoires [Ripplepoint] qui changent en conséquence. Chaque événement modifiable [Linchpin] inverse au moins un point ondulatoire [Ripplepoint] et peut en inverser plusieurs. Prenez en compte la liste des événements indiqués sur les cartes événements modifiables [Linchpin].

Notez que dans trois cas, les points ondulatoires [Ripplepoint] sont affectés par une paire d'événements modifiables [Linchpin], pas par un seul. Parfois ces années changeront uniquement quand les deux événements dépendants seront changés, parfois des événements plus fragiles onduleront si un seul des événements modifiables [Linchpin] essentiels est inversé. Prêtez une grande attention aux mots **ET** et **OU** qui apparaissent sur les événements A-5, C-3 et D-6.

Note : Vous ne pouvez inverser que des Linchpin. (Les Ripplepoint s'inversent indirectement).

TYPES DE CARTES

Le paquet BttF contient 5 types de cartes :



ITEM

Objets utiles

Quand vous jouez un article, placez-le face visible devant vous sur la table. Ce sont des objets importants dont vous aurez besoin si vous êtes au bon endroit au bon moment. Quelques articles sont utiles par eux-mêmes, alors que d'autres ne sont utiles qu'en combinaison avec des doubles inversions [DoubleBack] ou des machine à voyager dans le temps. Notez que beaucoup d'articles ont une impression fine décrivant diverses options spéciales. On ne considère pas que se servir d'une capacité spéciale d'un article soit la "jouer".



TIME MACHINE

Comment changer l'histoire

Quand vous en jouez une, inversez n'importe quel événement modifiable [Linchpin] sur la chronologie. Mais faites très attention à l'impression fine. Certaines de ces cartes ont des avantages alors que d'autres ont des limitations. Les machines à voyager dans le temps ne sont pas conservées comme les articles mais sont défaussées immédiatement après utilisation.



ACTION

Cartes événement à utiliser une seule fois

Quand vous jouez une carte action, faites ce qu'elle indique puis défaussez-la.



POWER ACTION

Actions puissantes supplémentaires

Les actions puissantes ressemblent beaucoup aux actions normales sauf que bon nombre d'entre elles peuvent être jouées quand ce n'est pas votre tour. (De telles cartes seront explicites.) En outre, vous ne pouvez pas choisir ces cartes plus puissantes en utilisant les actions puissantes appelées "Rembobinage [Rewind]" et "Voyage rapide dans le futur [Quick Trip Into The Future]".



DOUBLEBACK

Changer l'histoire deux fois

Il y a 8 cartes Double inversion [DoubleBack] et chacune est associée à un événement modifiable [Linchpin] spécifique et à un article spécifique. Utilisé seule, une double inversion [DoubleBack] vous permet seulement d'inverser l'événement modifiable [Linchpin] associé. Mais si vous avez l'article correspondant en jeu sur la table devant vous, vous pouvez alors le défausser pour inverser un autre événement modifiable [Linchpin] pendant le même tour.

COMMENT GAGNER

Votre objectif est de changer l'histoire de la manière requise jusqu'à ce que les titres qui apparaissent sur votre carte identification soient visibles sur la chronologie. Une fois que vous avez fait ceci, vous devez empêcher l'invention du voyage dans le temps en changeant avec succès l'événement B-1 de la chronologie appelé Emmett Brown invente le condensateur de flux [Emmett Brown invents the Flux Capacitor] (la chose qui rend le voyage dans le temps possible).

Note : Vous ne pouvez réclamer la victoire qu'à la FIN de VOTRE tour.

FIN DE LA PARTIE

Pour gagner, vous devez changer votre histoire, puis empêcher l'invention du voyage dans le temps. Cette dernière étape est rusée car des forces invisibles essayeront de vous arrêter même si les autres joueurs ne le font pas. Ceci est fait grâce à un ensemble de 5 cartes presque identiques qui sont mélangées et placées dans l'emplacement B-1 de la chronologie. A chaque fois que quelqu'un essaie d'inverser cet événement modifiable [Linchpin] (et n'est pas arrêté par un mémo d'un autre joueur) la carte du dessus de l'emplacement B-1 est inversée. Si vous obtenez "Des forces mystérieuses vous empêchent de changer cet événement maintenant [Mysterious Forces Prevent You From Changing This Event At This Time]", la carte est mise de côté et la partie continue. Mais si elle indique "Emmett Brown accroche une horloge dans sa salle de bain [Emmett Brown Hangs a Clock in his Bathroom]", la partie est terminée !

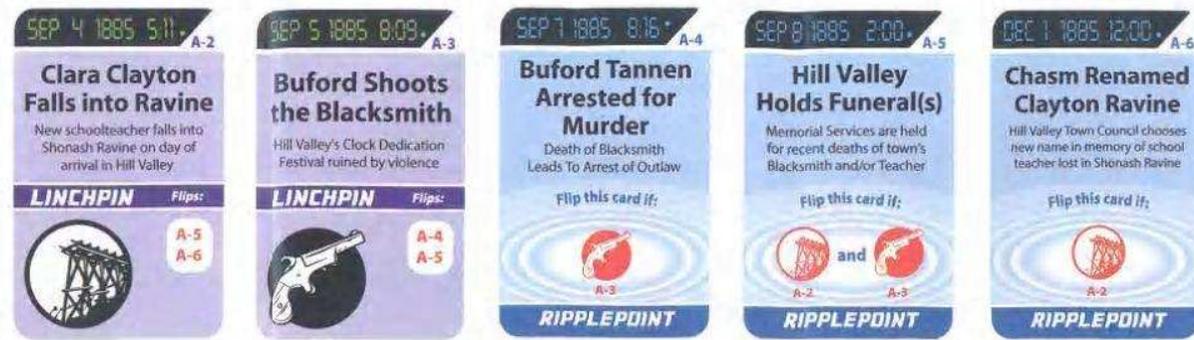
A chaque fois que vous essayez d'inverser B-1, vous devez d'abord veiller à ce qu'aucun autre ne veuille utiliser un mémo pour vous arrêter. (Voir le chapitre appelé "Au sujet des mémos" pour plus d'information.)

EXEMPLE DE CHRONOLOGIE

Pour comprendre comment le voyage dans le temps fonctionne, regardons une section de la chronologie. Voici comment les choses commencent.

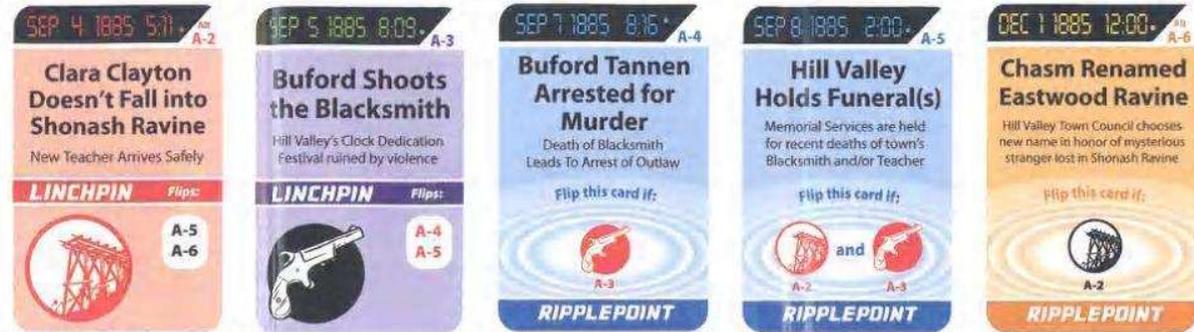
Dans l'histoire originale, Clara Clayton meurt le jour elle est arrive la première fois dans la ville dans un accident dans lequel elle tombé dans un ravin. Le jour suivant, un hors-la-loi assassine le forgeron de la ville, ainsi la ville a eu un double enterrement cette semaine-là.

TOUR A



Voici la même section de la chronologie après que quelqu'un a changé l'histoire à l'événement A-2, c'est-à-dire en empêchant Clara Clayton de tomber dans le ravin. Après avoir d'abord retourné la carte A-2, le joueur retournerait également la carte A-6 car le ravin n'est plus renommé après ça (et à la place est baptisé du nom d'un certain Fella Eastwood). Notez que la seule manière de changer l'événement A-6 est en changeant l'événement A-2, qui fait changer également l'événement A-6.

TOUR B



Voici la même section de la chronologie à un point différent de la partie. Comme vous pouvez le voir, quelqu'un a reconstitué l'écoulement original de l'histoire aux événements A-2 et A-6, alors que quelqu'un d'autre a changé l'histoire à A-3, ainsi que l'histoire à A-4.

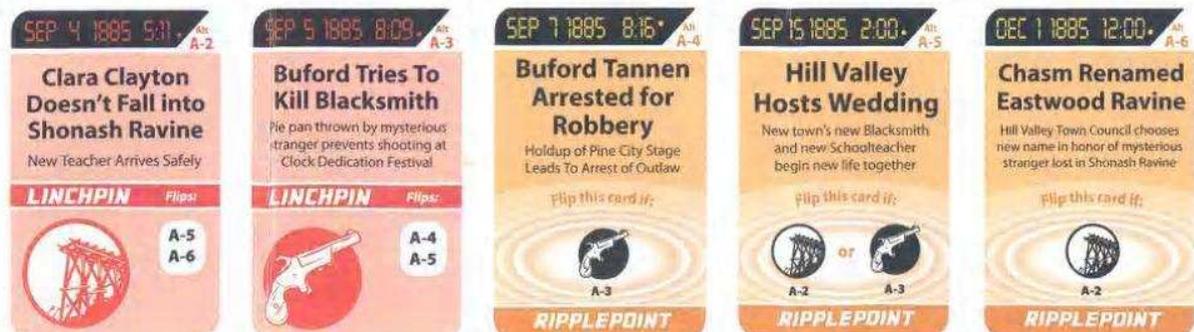
Notez qu'A-5 est resté inchangé dans toutes ces réécritures historiques. Il y a l'enterrement soit de la nouvelle maîtresse d'école, soit du nouveau forgeron, soit des deux. Hill Valley a toujours un enterrement.

TOUR H



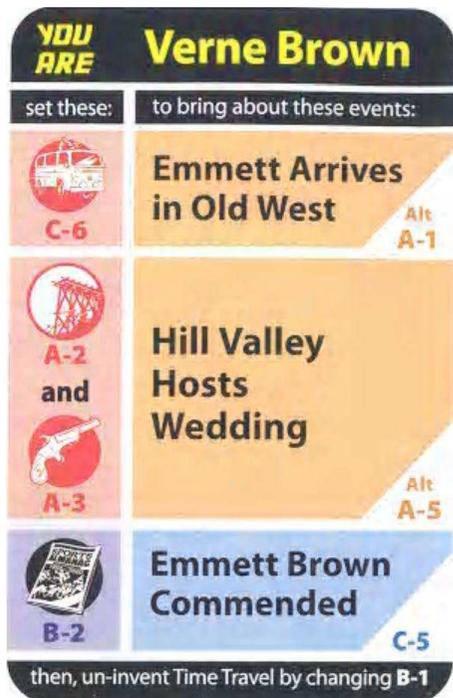
Voici maintenant la chronologie à un autre point de la partie. Maintenant, A-2 et A-3 ont été changés, et comme la maîtresse d'école et le forgeron sont vivants, la ville n'a pas d'enterrement et accueille à la place une noce pour le couple nouvellement frappé par l'amour. (En attendant, le hors-la-loi a été emprisonné pour un crime moins important.)

TOUR M



CONNAISSEZ VOTRE CARTE ID

Votre carte d'identification énumère les événements qui définissent votre propre réalité. L'un d'eux sera toujours un événement original, et deux seront toujours des événements alternatifs.



Pour gagner, vous devez remodeler la chronologie pour faire correspondre TOUS vos événements requis puis inverser avec succès l'événement B-1.

Les événements qui ne sont pas indiqués sur votre carte d'identification n'affectent pas vos conditions de victoire.

MULLIGAN SUR L'IDENTITE

Si le personnage que vous obtenez est quelqu'un que vous venez juste de jouer ou quelqu'un que vous avez eu de nombreuses fois ou juste quelqu'un que vous ne vous inspirez vraiment pas, vous pouvez réessayer. Mais pas de pleurs la seconde fois !

Avez-vous une question qui n'a pas de réponse ici ?

Si oui, rendez nous visite svp à LooneyLabs.com pour trouver les dernières réponses aux FAQ ou pour nous contacter pour du support.

A PROPOS DES MEMOS

Les joueurs peuvent seulement jouer leurs cartes pendant leurs propres tours, sauf quelques cartes qui agissent sur la courbure du temps comme le De votre propre futur [From Your Future Self] et les 3 cartes article qui font la même chose. (Nous utiliserons "Mémo" pour nous référer à tous les types d'actions qui annulent un tour de jeu). Cette carte peut être jouée à tout moment pour annuler une carte en train d'être jouée par quelqu'un d'autre. Notez que jouer un Mémo se contente d'annuler et de faire défausser la carte venant d'être jouée. Ça ne change pas le joueur dont c'est le tour.

Soyez ponctuel : Rappelez-vous qu'un mémo doit être utilisé pour annuler une carte au moment où elle est jouée. Evidemment, ça prend un peu de temps d'assimiler l'action d'un autre joueur et de décider d'utiliser le mémo dessus, mais vous ne pouvez pas laisser passer trop de temps et espérer que le mémo sera toujours honoré. Généralement, une fois qu'une autre carte a été jouée ou piochée, il est trop tard.

Les mémos ne sont pas rétroactifs : Comme certaines cartes vous permettent de jouer plus d'une carte de suite, il faut noter qu'un mémo annule uniquement la dernière carte jouée. Si vous jouez un mémo dès qu'un autre joueur joue une double inversion [DoubleBack], la double inversion [DoubleBack] est annulée en entier et l'autre joueur n'a même pas à défausser la seconde carte qu'il a pu avoir prévu d'utiliser. Cependant, si vous attendez jusqu'à ce que le joueur ait pris sa première action de double inversion [DoubleBack] et défausse quelque chose comme deuxième action, c'est seulement la deuxième inversion de chronologie qui est annulée, le premier changement reste. (Mais le joueur perd toujours l'objet).

Fin de la partie : Dès que le côté rouge de la vraie carte B-1 qui termine la partie est inversé, la partie est terminée et il est trop tard pour utiliser un mémo. (Les mémos ne peuvent pas annuler la victoire elle-même).

En conséquence, à chaque fois que vous cherchez à empêcher l'invention du voyage dans le temps, vous devez clairement annoncer ce que vous êtes en train de faire et donner à chaque joueur une chance de décider, avant que vous inversiez la carte, s'il souhaite utiliser un mémo pour vous annuler ou pas.

QUESTIONS COMMUNES

Q : Qu'arrive-t-il si deux joueurs remplissent leurs conditions de victoire quand l'empêchement de l'invention du voyage dans le temps se produit ?
R : Le gagnant est le joueur dont c'est le tour, c'est-à-dire celui dont les actions ont causé l'empêchement de l'invention du voyage dans le temps.

Q : Qu'arrive-t-il si un joueur empêche l'invention du voyage dans le temps mais n'a pas réalisé ses conditions de victoire ?
R : Si un (et un seul) autre joueur a réalisé ses conditions de victoire, il gagne. Autrement, remélangez le paquet B-1 (sans y remettre les cartes B-1 précédemment mises de côté) et continuez avec le prochain joueur. (Les forces mystérieuses empêchent n'importe quoi de se produire ce tour-ci).

Q : Comment inversez-vous un point ondulatoire [Ripplepoint] ?
R : Ça ne peut être fait qu'indirectement. Un point ondulatoire [Ripplepoint] n'est inversé que quand on inverse un événement modifiable [Linchpin].

Q : Pouvez-vous utiliser un mémo (ou le fax, le télégramme ou le journal) pour annuler un autre mémo ?
R : Oui.

Q : Pouvez-vous employer le fax, le télégramme ou le journal pour empêcher quelqu'un de vous voler la carte indiquée ?
R : Non.

Q : Qu'arrive-t-il si le paquet BtF manque de cartes ?
R : Mélangez la défausse et continuez à jouer. Mais ne mélangez pas trop tôt ! La défausse doit être conservée jusqu'à ce que quelqu'un doive piocher une carte et ne trouve aucune carte disponible dans le paquet.

Q : Est-ce que ça compte comme un changement de chronologie ("Accrocher un voyage [Hitch a ride]") si vous obtenez une carte "Forces mystérieuses [Mysterious Forces]" à B-1 ?
R : Oui.

Q : Pouvez-vous jouer un Rembobinage [Rewind] pour rejouer le Train du temps [Time Train] comme

action supplémentaire que vous obtenez quand vous jouez le Train du temps [Time Train] ?

R : Oui.

Q : Que se passe-t-il si je ne veux jouer aucune de mes cartes à ce moment-là ?
R : C'est pourquoi l'option 2ème pioche existe ! C'est facile de l'oublier mais c'est une grande chose à faire quand vous n'êtes pas sûr de ce que vous devez jouer.

COMPOSANTS

Ce jeu contient les cartes suivantes :

- 28 cartes Chronologie
- 10 cartes Personnage
- 62 cartes BtF :
 - 17 Articles
 - 6 Machines à voyager dans le temps
 - 8 Doubles inversions [DoubleBack]
 - 17 Actions
 - 14 Actions puissantes

Pour rechercher les jeux Looney Labs dans un magasin de jeux près de chez vous : roster.Looneylabs.com

CREDITS

Ce jeu est basé sur les films *Retour vers le Futur*, *Retour vers le Futur 2* et *Retour vers le Futur 3* et sur le jeu de cartes *Chrononauts*.

AUTEUR: Andrew Looney
ILLUSTRATIONS: Derek Ring
DIRECTION ARTISTIQUE: Bo Geddes
PRINCIPAUX TESTEURS: Kristin Looney, Alison Looney, Shel West, Josh Drobina, la société Wunderland Toast et les sujets de tests de Big Experiment #11
REVISION EXPERTE: Stephen Clark
Retour vers le Futur est une marque déposée et Copyright de la coentreprise Studios Universals et U-Drive.
Licence des Studios Universals.
Licence LLLR. Tous droits réservés.

TRADUCTION EN FRANCAIS: Didier Duchon

Copyright 2010 by Looney Labs, Inc.
PO Box 761
College Park, MD. USA 20741-0761

US Patent #6,474,650
Article #LOO-044
ISBN #1-936112-05-1
Imprimé aux USA par Delano Service

