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

TIME PIRATES (LES PIRATES DU TEMPS)

Piller le passé !

_un jeu pour 3-6 joueurs de 10 ans et plus _
un jeu d'Alan MOON et Aaron WEISSBLUM, PIATNIK, 2000

Se balader à travers les époques pour voler des objets importants de la création humaine ; bien sûr aller piller le passé comporte des risques : en particulier les patrouilles de la police temporelle.

Chaque année les pirates se réunissent et comparent leur butin dans la salle des ventes ; des points sont comptabilisés ; au bout de 3 ans celui qui aura marqué le plus de points sera déclaré vainqueur !

MATERIEL :

- LE PLATEAU DES EPOQUES / il représente 7 époques-civilisations de l'histoire humaine ; chaque époque comporte un nombre différent de sites où l'on peut trouver des objets, les époques sont reliées entre elles par des « portes temporelles » numérotées 1 ou 2 . Ces portes temporelles sont des routes utilisées par les pirates du temps et la police pour parcourir les 7 époques.
- LE PLATEAU « SALLE DES VENTES » /
- 6 pirates de couleur différente
- 1 jeton police (noir)
- les règles
- 1 résumé des règles
- 1sac
- 37 contrats : ils sont indiqués par leur coût (petits carrés blancs) et par leurs points de victoire (chiffre en dessous) cf résumé des règles
  - 12 blancs (avec le symbole d'un globe terrestre)
  - 5 bleus (Europe)
  - 5 orange (Afrique)
  - 5 rouges (Amériques)
  - 5 verts (Asie)
  - 5 violets (Australie)
- 76 jetons « objets »
  - 6 blancs
  - 14 bleus (2 avec double flèche et 4 avec symbole atomique)
  - 14 orange (2 avec double flèche et 4 avec symbole atomique)
  - 14 rouges (2 avec double flèche et 4 avec symbole atomique)
  - 14 verts (2 avec double flèche et 4 avec symbole atomique)
  - 14 violets (2 avec double flèche et 4 avec symbole atomique)
- 10 compteurs police : 5 avec porte temporelle « 1 », 5 avec la « 2 ».

FIN DU JEU : le jeu dure 3 ans, chaque année se termine quand le 8° compteur police est tiré (chaque année seulement 8 compteurs sur 10 sont tirés), après la 1° puis la 2° année on comptabilise les points des contrats, la 3° année on fait un décompte final particulier. A 4 joueurs une partie dure environ 1 heure.

PREPARATION :

Placer le plateau des époques au milieu de la table et celui des ventes à côté, mélanger les 76 objets et les 10 compteurs police dans le sac, placer les contrats à l'endroit adéquat du plateau des ventes ; piocher une à une les tuiles et les placer au hasard sur les sites des 7 époques ; si un compteur police est tiré le mettre sur la pile « défausse » ; une fois que tous les sites sont remplis : remettre les compteurs police dans le sac et bien mélanger … Mettre le pion noir police à l'époque 2200-2299 , il démarre toujours là .

LE JEU :

Tirer au sort le joueur qui commence, les joueurs ensuite choisissent DANS L'ORDRE INVERSE D'UNE MONTRE l'époque où ils démarreront. (le premier joueur à choisir une époque est donc le joueur situé à droite du joueur qui démarre) ; le joueur place son pion à n'importe quelle époque sauf celle où le pion police est posé. Puis les autres joueurs font de même : on ne peut pas poser son pion à une époque où un pion adverse est déjà mis.
Puis on joue dans le sens DES AIGUILLES D'UNE MONTRE … Bien que les joueurs démarrent tous à des périodes diverses, ils peuvent se rencontrer au cours du jeu ; les joueurs placent les objets et les contrats qu'ils ont acquis devant eux face visible.

Quand un joueur commence son tour, il doit d'abord vérifier s'il est dans la même époque que le pion police :

- ***IL EST DANS LA MEME EPOQUE***
  - Il doit rejeter 1 objet de sa couleur la plus fréquente (si deux couleurs sont égales, il choisit)
  - Il doit rejeter TOUS les objets blancs qu'il possède
  - Il doit se mouvoir **d'1 époque et doit donc utiliser l'une des 2 portes temporelles**, ceci est considéré comme sa première action . (il ne peut pas utiliser un objet « atomique » pour réaliser ce déplacement).
  - Il doit réaliser une action standard et n'importe quel nombre d'actions spéciales

- ***IL N'EST PAS DANS LA MEME EPOQUE***
    - Au début de son tour, il **PEUT** re-stocker une époque avec des objets (il faut au moins un objet manquant et pas de pion pirate)
    - Il doit réaliser 2 actions standard et n'importe quel nombre d'actions spéciales

* Re-stocker une époque : un joueur peut regarnir n'importe quelle époque qui a 1 (ou plus) de site vide et PAS de pion pirate (il peut si c'est le pion police) ; bien sûr on ne peut pas regarnir une époque s'il a démarré son tour dans la même époque que le pion police.

Remplissage des sites vides : le joueur pioche dans le sac un à un et remplit les sites d'une époque, il DOIT remplir TOUS les sites de cette époque ; s'il pioche un jeton police il bouge le pion police d'une époque à travers la porte temporelle indiquée par le jeton et place le jeton sur le premier endroit disponible ; dès qu'il atteint la 8° place (il n'y a pas d'endroit sur le plateau) L'ANNEE SE TERMINE. Le joueur replace les 8 jetons police et tous les jetons objets défaussés dans le sac et re-mélange. Les joueurs alors font le décompte de leurs contrats ; après la 1° et la 2° année le jeu reprend là où il avait été interrompu : le joueur continue à remplir l'époque qu'il remplissait et termine son tour.

ACTIONS SPECIALES : durant un tour, un joueur peut jouer un certain nombre d'actions spéciales tant qu'il possède des jetons lui permettant ces actions *(jeton avec « atomic » ou double flèche).* Le joueur peut défausser un jeton avec un symbole atomique pour SAUTER à N'IMPORTE QUELLE EPOQUE du plateau. Le jeton avec la double flèche peut être utilisé pour échanger des jetons avec un autre joueur : il donne simplement le jeton avec la double flèche à l'autre joueur et prend le jeton de son choix à celui-ci.

ACTIONS STANDARD : 2 actions standards par tour sont autorisées (si un joueur est attrapé par la police, sa 1° action standard est de bouger). Il a le choix parmi les 3 possibilités suivantes (en choisir 2 différentes dans n'importe quel ordre ou deux fois la même) :

- Le joueur bouge son jeton à travers **un** passage temporel vers l'époque suivante.
- Le joueur prend **UN** objet de l'époque où il se trouve
- Le joueur va à la salle des ventes, réalise **un** contrat (défausser les objets adéquats) et retourne à **N'IMPORTE QUELLE EPOQUE.**

Un joueur peut acquérir n'importe quel contrat à la salle des ventes pourvu qu'il ait les objets nécessaires pour le réaliser et que le contrat soit encore disponible (Il y a seulement 37 contrats). Pour réaliser un contrat coloré, le joueur doit rejeter le nombre d'objets montré dans le contrat (les objets rejetés doivent correspondre à la couleur du contrat).
Exemple :
Pour réaliser un contrat bleu de 6 points, le joueur doit rejeter exactement 5 objets bleus.
Les objets blancs sont considérés comme des jokers et peuvent remplacer n'importe quelle couleur pour conclure un contrat. (Exemple ci dessus : 3 objets bleus et 2 blancs, c'est correct !)
Pour acquérir les contrats blancs il faut rejeter 3,4 ou 5 objets de **couleurs DIFFERENTES**. (exemple : pour un contrat blanc de 3 points, il faut défausser : 1 bleu, 1 vert, 1 orange et 1 pourpre) . Les objets blancs peuvent encore compter comme des jokers.
Les contrats blancs coûtent davantage de jetons que les autres car ils nécessitent des couleurs différentes.
Les contrats blancs sont intéressants aussi pour le décompte final (car considérés comme des jokers)…cf infra.
Les contrats acquis la 1° année rapporte plus de points que les autres …

DECOMPTE :

- après la 1° année et la seconde année les joueurs additionnent simplement le nombre de points obtenu avec les contrats réalisés.
- après la 3° année (c'est-à-dire la fin du jeu) d'abord les joueurs comptent leurs contrats comme précédemment puis on fait le décompte spécial final :
  les joueurs mettent secrètement leurs contrats blancs (cartes jokers blancs) avec un ou plusieurs de leurs groupes de contrats colorés. Les contrats blancs prennent alors la couleur du groupe avec lequel ils sont placés. (un joueur ne peut pas placer de contrats blancs en indiquant une couleur qu'il ne possède pas). Après que tous les joueurs aient placé leurs contrats blancs, ils révèlent leur placement simultanément et peuvent marquer des points de bonus comme indiqué ci après :
    - chaque joueur avec **AU MOINS 1 CONTRAT DE chacune des 5 COULEURS** (les jokers blancs ne comptent pas comme couleur) marquent **2 POINTS** de bonus.
    - Le joueur avec le plus de points pour 1 couleur (chacune des 5 couleurs est comptée séparément) marque **2 POINTS** de bonus ; s'il y a égalité : chacun marque 2 points.

- **VICTOIRE :** on compte les 3 années puis les points bonus : celui qui a le plus de points est vainqueur et est déclaré « le plus grand pirate du temps », s'il y a égalité le vainqueur est alors celui qui possède le plus grand nombre de contrats.