
DEMAIN
TU M'AS
TUÉ
UN JEU DE PETER C. HAYWARD

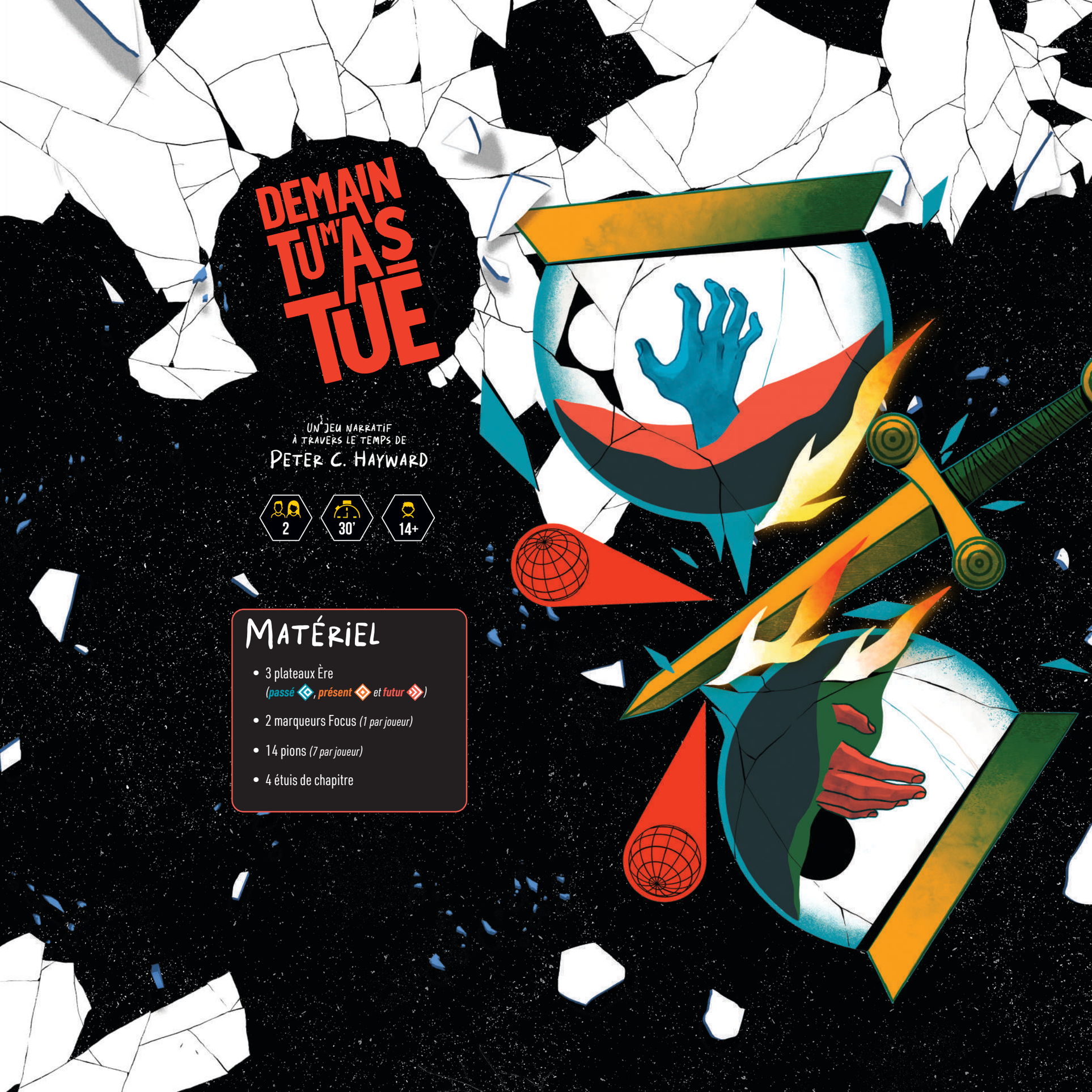
DEMAIN TU M'AS TUÉ

UN JEU NARRATIF
À TRAVERS LE TEMPS DE
PETER C. HAYWARD

2 | 30' | 14+

MATÉRIEL

- 3 plateaux Ère
  *(**passé** , **présent** et **futur**)*
- 2 marqueurs Focus *(1 par joueur)*
- 14 pions *(7 par joueur)*
- 4 étuis de chapitre



Avant de commencer...

Demain tu m'as tué est un **jeu narratif** qui propose de **nouveaux scénarios** au fil de la partie, faisant appel à des règles et éléments de jeu spécifiques. Comme dans n'importe quel jeu où il est question d'explorer le temps, vous devez jouer dans un **ordre précis**. N'ouvrez absolument **rien** avant d'en avoir expressément reçu l'ordre !

Lorsque vous abordez un nouveau **chapitre** de l'histoire, ouvrez l'**étui** correspondant. Ensuite (et seulement ensuite !), lisez la **section du livret de règles** dédiée à ce chapitre.

Chaque chapitre a **ses propres règles et ses propres éléments**. Si l'on ne vous demande pas spécifiquement d'utiliser les règles et éléments du chapitre précédent, partez du principe qu'ils ne seront **pas utilisés** dans le chapitre que vous vous apprêtez à jouer : rangez-les alors dans la boîte (pour l'instant).

Lorsque vous aurez atteint la fin des **règles standard**, vous serez prêts à jouer le **chapitre 1**.

Bien, on y va ? Avant cela, je dois tout de même vous avertir : des souvenirs traumatisants peuvent ressurgir. Le temps est ainsi. Tout n'est pas relation de cause à effet. Tout est plutôt cause et effet papillon. Le fait que quelqu'un soit mort hier ne signifie pas qu'il sera mort demain. Ni qu'il aura vécu hier.

Sommaire

Mise en place standard 4

Comment jouer

- La ligne temporelle 5
- Vos plusieurs *moi* 5
- Focus temporel 6
- Gagner la partie 6
- Tour de jeu 6

Actions standard

- Déplacement 8
- Voyage temporel 10

Remarques 12

Alerte spoiler ! *Ne passez pas aux sections suivantes avant d'en avoir reçu l'ordre :*

Chapitre 1 14
Chapitre 2 18
Chapitre 3 22
Chapitre 4 26
Coda 30

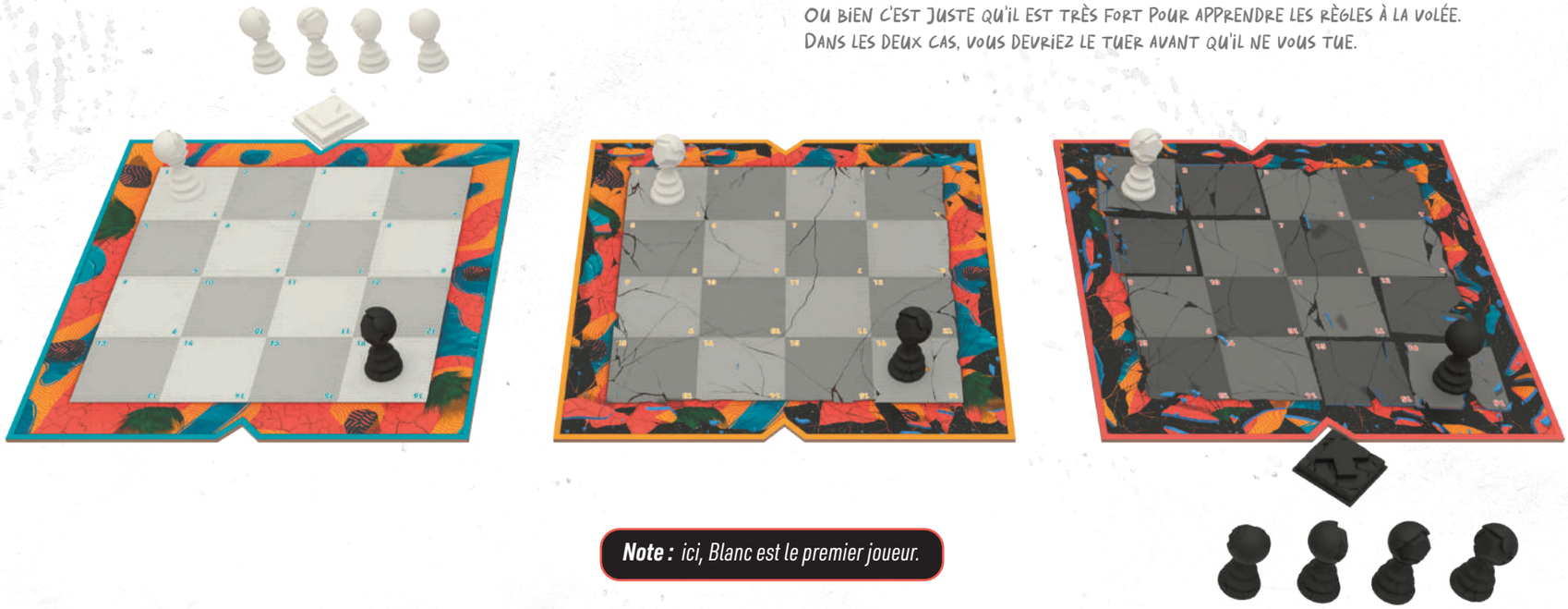
Mise en place standard

Avant de jouer à *Demain tu m'as tué*, suivez d'abord les étapes de cette **mise en place standard** puis complétez-la par la **mise en place supplémentaire** propre au chapitre que vous allez jouer.

1. Formez une ligne entre les joueurs en positionnant les plateaux Ère **passé**, **présent** et **futur** au centre de la table. Les 3 plateaux doivent être orientés de la même façon (avec le 1 dans le même coin).
2. Chaque joueur choisit sa **couleur** (noir ou blanc) et prend les **7 pions** ainsi que le **marqueur Focus** de cette couleur.
   - Le joueur **blanc** place 1 pion sur la case 1 de **chacun** des 3 plateaux.
   - Le joueur **noir** place 1 pion sur la case 16 de **chacun** des 3 plateaux.
   - Chaque joueur place ses 4 pions restants devant lui pour former sa **réserve**.
3. Désignez le **premier joueur**. *(Si ce n'est pas votre première partie de la journée, le joueur qui a perdu la partie d'avant commence.)*
   - Le premier joueur place son marqueur Focus de son côté du plateau **passé**.
   - Le second joueur place son marqueur Focus de son côté du plateau **futur**.

S'il s'agit pour tous les deux de votre première partie, mais que votre adversaire ne juge pas utile de lire le reste des règles avant de commencer, méfiez-vous ! Vous jouez probablement contre son moi futur qui, lui, connaît déjà la fin de la partie. Il revient sans doute pour altérer ce qui s'est passé !

Ou bien c'est juste qu'il est très fort pour apprendre les règles à la volée. Dans les deux cas, vous devriez le tuer avant qu'il ne vous tue.



Note : *ici, Blanc est le premier joueur.*

DIFFÉRENCE DE NIVEAU

Si vous n'avez pas le même niveau que votre adversaire (parce qu'il est plus doué que vous soit dans les jeux abstraits, soit dans l'art de tuer des gens), il peut partir avec une pénalité pour équilibrer le jeu.

Avant de commencer la partie, le joueur le plus doué retire autant de pions de sa réserve qu'indiqué ci-contre en fonction de son niveau de compétence, et les remet dans la boîte.

Avancé	Retirez 1 pion
Expert	Retirez 2 pions
Grand maître	Retirez 3 pions

Si vous maîtrisez l'art de tuer des gens au-delà du rang de Grand Maître, vous êtes un tueur en série, et là, c'est la prison qui vous attend.

Mais c'est quoi ce jeu ?

Vous êtes deux **voyageurs temporels rivaux**. Votre objectif est d'**effacer l'existence de votre adversaire** de toutes réalités passées, présentes et futures. Pour prouver que vous êtes l'unique et légitime inventeur du voyage dans le temps, vous allez devoir utiliser votre invention pour trouver votre ennemi dans le temps et l'éliminer. Naturellement, il a exactement le même but que vous !

Et pour ne rien arranger, votre rival est extrêmement rusé : il a disséminé des copies de lui-même partout sur la ligne temporelle. Vous devrez donc le supprimer plusieurs fois pour être certain que son élimination soit définitive. À moins que vous ne succombiez le premier !

La ligne temporelle

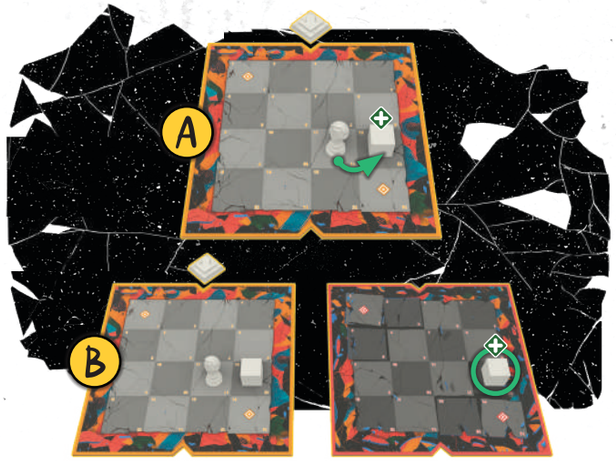
Les **3 plateaux Ère** forment la **ligne temporelle**. Chaque plateau représente la même zone, mais à des moments différents. Deux cases portant le **même numéro** sur deux plateaux différents sont en fait la **même case**, avant et après.



*La case 7 est la même case dans le **passé**, le **présent** et le **futur**.*

Utilisation courante du voyage dans le temps : aller au resto juste après avoir appris que le chef y prépare un savoureux burger, mais juste avant qu'il ne tombe malencontreusement dans la gueule d'un hippopotame au zoo (le chef, pas le burger).

Une action qui survient sur une ère donnée peut avoir des conséquences sur les ères suivantes de la ligne temporelle. Par exemple, si vous placez un objet quelconque dans le **présent**, il y a de fortes chances qu'il apparaisse au même endroit dans le **futur** *(sous réserve qu'il n'arrive rien de fâcheux entre-temps)*.



Vos plusieurs moi

Voyager dans le temps provoque l'apparition de **plusieurs versions de vous-même** sur la ligne temporelle. Avant même de commencer la partie, il y a déjà une version de vous-même dans le **passé**, une autre dans le **présent** et encore une autre dans le **futur**. Ce sont vos ***moi*** à différents moments de votre vie.

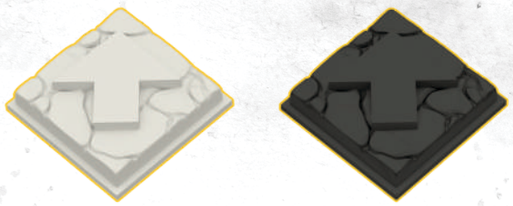
Chacun de vos pions sur les plateaux représente ces **copies de vous-même**. Elles agissent indépendamment les unes des autres et peuvent voyager vers des ères différentes, ce qui peut alors créer de **nouvelles** copies. Votre adversaire fera de même, naturellement… Pour le faire disparaître (si possible à jamais), vous devrez traquer et éliminer **autant de copies que possible** (avant qu'elles-mêmes ne vous fassent disparaître).



Focus temporel

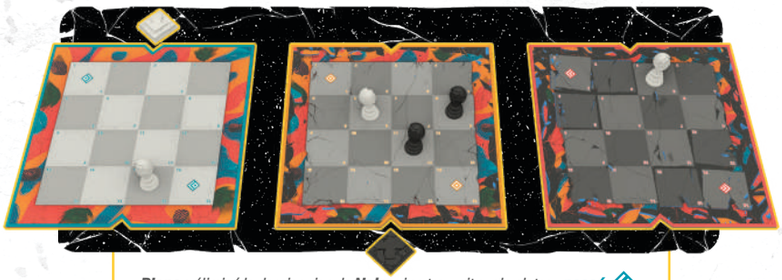
Coordonner vos pions à travers le temps ne sera pas chose facile. Avoir de nombreux pions permet d'agir à plusieurs endroits de la ligne temporelle, mais vous ne pourrez activer qu'**un seul pion** à chaque tour.

C'est là que le **focus temporel** intervient. Votre **marqueur Focus** (appelé simplement « Focus » dans la suite des règles) indique l'ère sur laquelle vous avez décidé d'agir lors de votre tour, et donc le plateau où vous devrez activer un pion (il en va de même pour le Focus de votre adversaire). À la **fin** de votre tour, vous devrez déplacer votre Focus sur une **ère différente** afin de préparer la prochaine étape de votre habile stratégie.



Gagner la partie

Le but du jeu est d'éliminer complètement votre adversaire d'**au moins 2 ères** de la ligne temporelle (quelles qu'elles soient). **À la fin de votre tour**, si votre adversaire n'occupe qu'un seul plateau avec ses pions (voire aucun), vous gagnez **immédiatement** !



__Blanc__ a éliminé le dernier pion de __Noir__ qui se trouvait sur le plateau __passé__. Puisque __Noir__ n'occupe plus qu'un seul plateau (celui du __présent__), __Blanc__ gagne la partie.

Tour de jeu

La partie se déroule en plusieurs tours. En commençant par le premier joueur, vous et votre adversaire alternez les tours jusqu'à la fin de la partie.

À votre tour, vous devez résoudre les étapes suivantes, dans l'ordre :

1

Étape 1 : Choisir un pion

Choisissez l'un de vos **pions actifs** de l'ère où se trouve votre **Focus**.

2

Étape 2 : Faire des actions

Faites **2 actions** avec ce **pion actif**.

3

Étape 3 : Déplacer le Focus

Déplacez votre **Focus** sur une **ère différente**.

Après l'étape 3, le tour de votre adversaire commence.

HEU... ATTENDEZ...

Lors de votre tour, vous avez le droit de **changer d'avis** concernant vos actions (et même de choisir un autre de vos pions de l'ère où se trouve votre Focus). En revanche, une fois que vous avez déplacé votre Focus sur une autre ère et que vous avez **retiré votre main** du marqueur, votre tour est terminé et vous **ne pouvez plus** rien modifier.

Comme aux échecs. D'après ma prof d'histoire, votre génération joue aussi aux échecs. Enfin, quand vous ne chassez pas le dodo bien sûr.

ÉTAPE 1 : Choisir un pion

La première étape de chaque tour est de choisir **1 pion** (et un seul) pour représenter celui de vos *moi* qui fera les actions. Ce pion doit être sur l'ère où se trouve votre Focus.

VOUS DEVEZ UTILISER UN SEUL PION. VOYAGER DANS LE TEMPS EST UN BOULOT SOLITAIRE. D'AILLEURS, CE N'EST PAS CONSEILLÉ AUX JEUNES COUPLES.



*Le Focus de **Blanc** est dans le **présent**. Elle doit donc choisir l'un de ses deux pions pour faire des actions.*

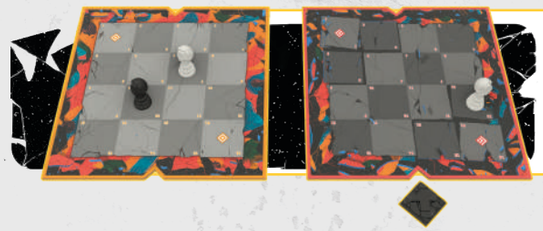
Vous devrez faire **toutes les actions de votre tour** *(y compris d'éventuelles actions bonus)* avec ce pion, qui sera votre **pion actif**. Vous ne pouvez **jamais** diviser vos actions, ni entre plusieurs pions de la même ère ni entre pions d'ères différentes.

TRAVERSER LE TEMPS

Même si votre pion actif voyage dans le temps **vers une ère différente**, il s'agit **toujours** de votre pion actif ! Vous devez continuer de l'utiliser pour faire vos actions sur la **nouvelle** ère, bien que votre Focus et votre pion ne soient plus sur le même plateau *(voir* Voyager dans le temps *p. 10)*.

PLUS AUCUN PION SUR L'ÈRE

Si, au début de votre tour, votre Focus se trouve sur une ère où vous n'avez **aucun pion**, vous **perdez toutes vos actions** pour ce tour. Déplacez alors votre Focus sur une nouvelle ère puis terminez immédiatement votre tour.



*Après le tour de son adversaire, **Noir** n'a plus aucun pion dans le **futur**. Il ne peut donc faire **aucune action** à ce tour.*

ÉTAPE 2 : Faire des actions

Une fois que vous avez choisi votre pion actif, faites **2 actions** avec. Vous pouvez faire la même action plusieurs fois. Vous **devez** faire 2 actions **si vous le pouvez**.

Les **actions standard** (voir p. 8) seront disponibles tout au long de la partie. D'autres actions viendront s'y ajouter au fil des chapitres.



***Blanc** se déplace de 7 à 6. Même si elle aimerait rester sur la case 6, elle **doit** faire une seconde action et ne peut pas terminer son tour avant de l'avoir faite.*

AUCUNE ACTION POSSIBLE

Vous **devez** choisir un pion avec lequel vous ferez 2 actions **si vous le pouvez**. Si **aucun** de vos pions de l'ère où se trouve votre Focus ne peut faire la moindre action, vous devez déplacer votre Focus sur une autre ère et immédiatement terminer votre tour.

ÉTAPE 3 : Déplacer le Focus

Une fois que vous avez terminé vos actions, déplacez votre **Focus** sur une **ère différente**. C'est là que vous choisirez votre pion actif à votre **prochain tour**.

Vous pouvez choisir **n'importe quelle autre ère**, y compris celle où se trouve le Focus adverse. La seule chose interdite, c'est de rester sur la même ère.

***Astuce :** cette étape donne à votre adversaire de précieuses informations sur votre stratégie, alors choisissez bien !*



***Blanc** a terminé son tour dans le **présent**. Maintenant, elle doit déplacer son Focus sur le plateau **passé** ou **futur**.*

Actions standard : Déplacement

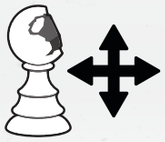
Vous pouvez utiliser l'une de vos actions (ou les 2) pour **déplacer** votre pion sur l'ère où vous vous trouvez et **pousser** votre adversaire.
Si vous poussez le pion de votre adversaire contre un **mur** ou un **autre pion lui appartenant**, le pion poussé est **éliminé**.

Action de déplacement

Vous pouvez utiliser une action de déplacement pour vous déplacer au sein d'une même ère.

Action : Déplacement

Sur le plateau Ère, déplacez votre pion d'une case orthogonalement.

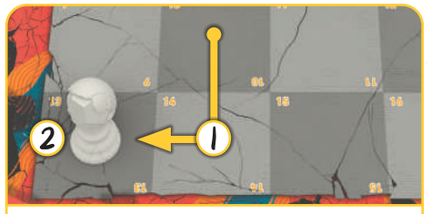




Dans le futur, nous avons des jetpacks, des bottes-fusées, des téléporteurs, des éléphants (nous y reviendrons) et des skates laser. Ces derniers ne sont pas faciles à utiliser mais, en général, on se rend rapidement compte si on est fait pour ça ou non. C'est un peu comme chevaucher un dinosaure.

Ah oui ! Parce que nous avons réintroduit les dinosaures avec votre machine temporelle. Mais pas d'inquiétude, nous les avons tous mis dans un grand parc, sur une île exprès. Pas bête, hein ?

Vous pouvez utiliser **plusieurs actions de déplacement** pour parcourir plusieurs cases lors d'un même tour.



Passer de la case 10 à la case 13 demande 2 actions de déplacement.

Chaque plateau est entouré de **murs**. Vous **ne pouvez pas** traverser les murs. *(Si vous souhaitez voyager vers une autre ère, voir* Voyager dans le temps *p. 10.)*



Lorsque vous êtes dans un coin, vous n'avez que deux directions de déplacement possibles.

Pousser votre adversaire

Si vous arrivez sur une case occupée par un pion adverse, vous le **poussez** sur la case suivante.

Effet : Pousser

Lorsqu'un pion est déplacé (ou poussé) sur la case d'un pion adverse, le pion adverse est **poussé** d'une case dans la même direction.



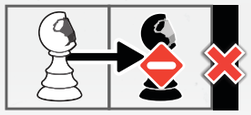


***Blanc** se déplace de 6 à 7, ce qui pousse **Noir** de 7 à 8.*

Si vous poussez un adversaire contre un mur, vous l'**écrasez** : une manière barbare (mais efficace) d'**éliminer** un pion.

Effet : Écraser

Lorsqu'un pion se fait pousser contre un mur (ou contre un objet qui ne peut pas être lui-même poussé), ce pion est **éliminé**.





***Blanc** se déplace de 7 à 8. Elle pousse donc **Noir** contre le mur, qui finit **écrasé** et éliminé.*

QU'ARRIVE-T-IL AUX PIONS ÉLIMINÉS ?

Lorsque votre adversaire perd un pion, **retirez ce pion** de la ligne temporelle et placez-le de **votre côté** du plateau. *(Si vous voulez, vous pouvez imaginer que vous jouez aux échecs. Ce n'est pas vraiment ça, mais c'est plus simple à comprendre.)*

Notez que lorsqu'un pion est éliminé, cela n'affecte **pas** les copies des ères suivantes. Il faudra elles aussi les éliminer, à l'ancienne.

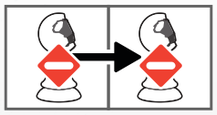
Attention : vous **ne devez pas** remettre les pions éliminés dans la **réserve** de votre adversaire. Tout pion éliminé est **définitivement** retiré du jeu et **ne peut pas** être replacé sur les plateaux de la ligne temporelle *(voir* Votre réserve de pions *p. 12)*.

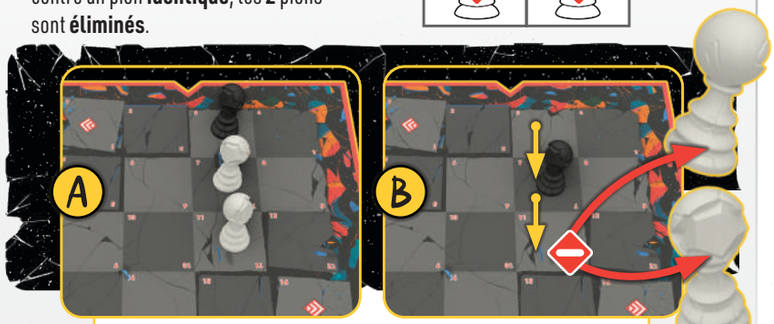
Provoquer un paradoxe

Si vous poussez un pion adverse contre un autre pion adverse, vous créez un **paradoxe**. C'est une méthode d'élimination encore plus redoutable, car vous retirez du plateau les **2** pions d'un coup !

Effet : Paradoxe

Lorsqu'un pion est déplacé ou poussé contre un pion **identique**, les **2** pions sont **éliminés**.





***Noir** se déplace de 3 à 7, poussant **Blanc** de 7 à 11. Puisqu'il y a déjà un pion blanc sur la case 11, c'est un **paradoxe** !*

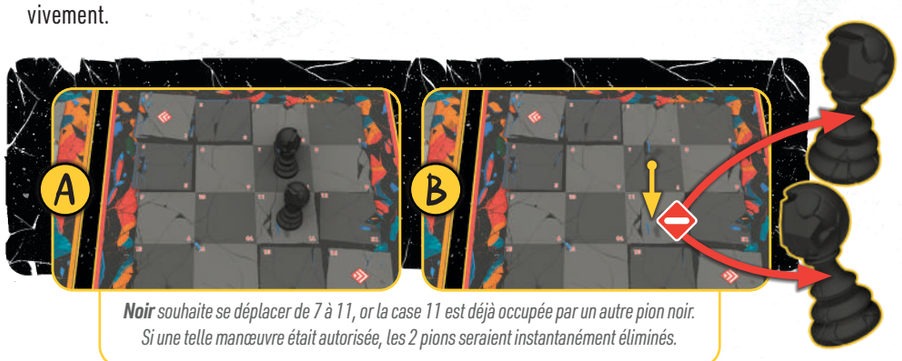
Les paradoxes sont d'horribles spectacles. Vous voyez la scène de Rocky XVII, quand il doit recoudre tous ses membres un à un mais en inverse deux ? Eh bien, c'est encore pire.

Si vous poussez un pion adverse sur une case occupée par l'un de vos pions, vous **ne créez pas** de paradoxe. À la place, le pion adverse pousse à son tour votre pion comme s'il avait été déplacé sur cette case, créant une « chaîne de poussées ». Attention donc à ne pas écraser l'un de vos pions avec ce genre de manœuvre !



***Noir** se déplace de 7 à 11, ce qui pousse **Blanc** de 11 à 15. En conséquence, **Noir**, qui se trouvait aussi sur la case 15, est poussé et **écrasé** contre le mur !*

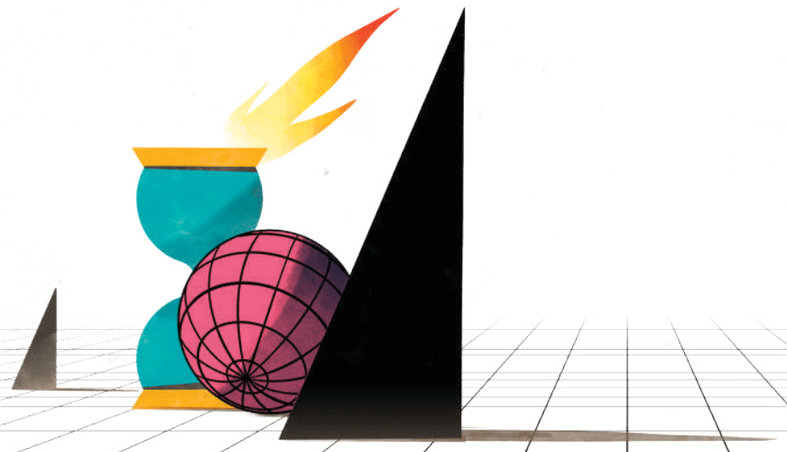
Vous **ne pouvez jamais directement** pousser un pion de votre couleur avec votre pion actif. Cela causerait un paradoxe qui éliminerait vos 2 pions, ce que nous déconseillons vivement.



***Noir** souhaite se déplacer de 7 à 11, or la case 11 est déjà occupée par un autre pion noir. Si une telle manœuvre était autorisée, les 2 pions seraient instantanément éliminés.*

Vous ne pouvez pas vous rencontrer vous-même et espérer que tout aille pour le mieux. Les paradoxes, impitoyables, ne font aucune exception. Ni pour l'inventeur du voyage temporel ni pour la personne qui l'a assassiné. Les paradoxes s'appliquent à tous de la même façon.

Même à vous, espèce d'assassin.



Actions standard : Voyage temporel

Vous pouvez effectuer des voyages temporels pour vous déplacer vers des **ères différentes** et créer de **nouveaux *moi***. Lorsque le jeu utilise le terme « voyager », il s'agit toujours d'un voyage temporel. Attention : avancer et reculer dans le temps sont deux actions différentes. Elles n'obéissent donc pas aux mêmes règles.

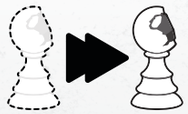
Voyager vers l'ère suivante

Cette action vous permet d'avancer dans le temps.

Action : Voyage vers l'ère suivante

Déplacez-vous sur la **case équivalente** de l'**ère suivante**.

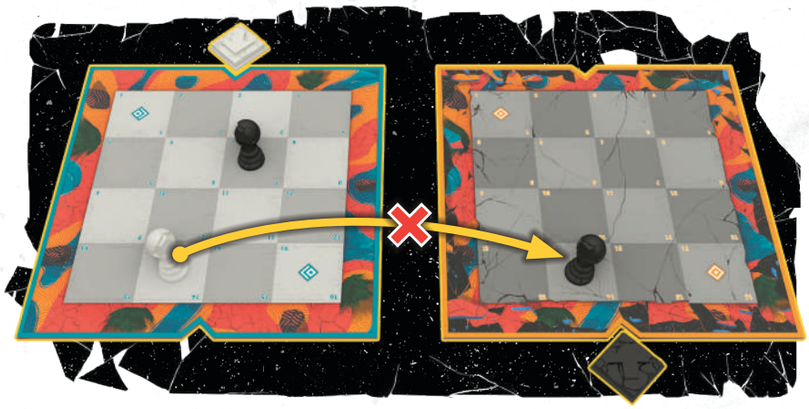
Vous **ne pouvez pas** voyager vers une case occupée par un **pion** ou un **objet**.





***Blanc** voyage de la case 11 du **présent** à la case 11 du **futur**.*

Vous **ne pouvez pas** avancer dans le temps si votre case d'arrivée est **occupée** par un pion ou un objet. Cela engendrerait une réaction en chaîne qui pourrait déchirer jusqu'au tissu même du continuum espace-temps, provoquant alors la destruction totale de l'univers.



OBJETS

Au fil de l'histoire, vous allez découvrir différents types d'**objets**. En règle générale, un objet occupe une case de la même façon qu'un pion, et vous **ne pouvez pas** voyager vers une case où se trouve un objet.

Il existe des exceptions, mais vous devez vous-même être exceptionnel pour en être informé. Or, ce n'est pas le cas. Du moins pas encore.

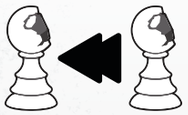


Voyager vers l'ère précédente

Cette action vous permet de reculer dans le temps. C'est un peu plus complexe, car votre *moi* va devenir un *moi passé* qui finira par devenir un *moi présent*. Par exemple, si vous reculez d'une heure et quart, puis que vous attendez une heure et quart, vous serez revenu à votre point de départ. C'est ainsi que vous allez **créer des copies** de vous-même.

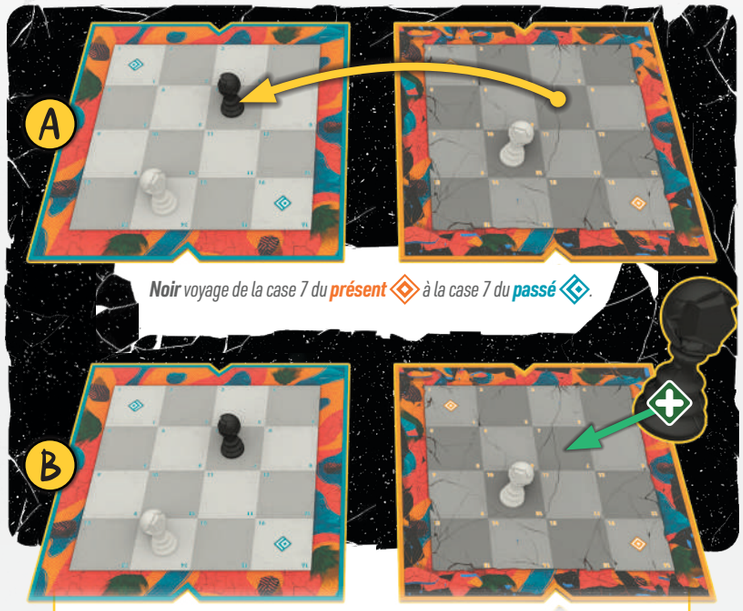
Action : Voyage vers l'ère précédente

Déplacez-vous sur la **case équivalente** de l'**ère précédente**, puis **placez un nouveau pion de votre couleur** sur la case que vous avez quittée.



Vous **ne pouvez pas** voyager vers une case occupée par un **pion** ou un **objet**.

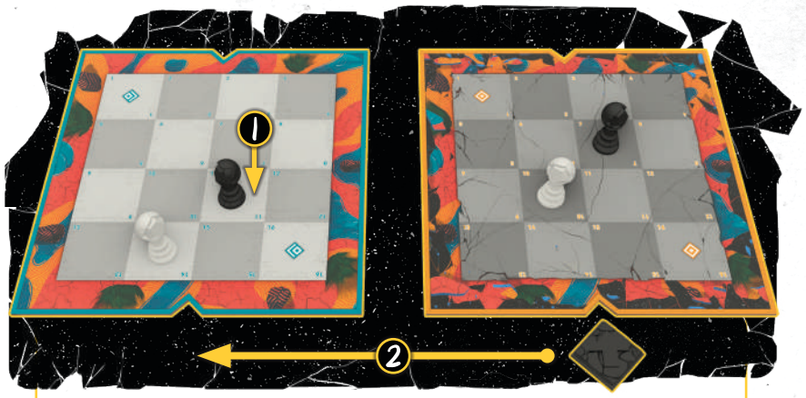
Vous **ne pouvez pas** faire cette action si vous avez épuisé votre réserve de pions.



Noir voyage de la case 7 du présent à la case 7 du passé.

*Il place donc **1 pion noir** de sa réserve sur la case 7 du présent.*

Vous **ne pouvez pas** reculer dans le temps si votre case d'arrivée est **occupée** par un pion ou un objet. Notez également que même si vous créez une **copie**, votre **pion actif** reste celui qui a voyagé dans le temps. C'est donc lui qui résoudra vos éventuelles actions restantes pour ce tour et non la copie que vous aurez créée.



*Après avoir voyagé vers l'ère précédente, **Noir** utilise sa seconde action pour se déplacer de 7 à 11. Puis il déplace son Focus sur le plateau passé, prêt à écraser **Blanc** au prochain tour !*

VOTRE RÉSERVE DE PIONS

Lorsque vous placez une **nouvelle copie** de vous-même sur un plateau, vous devez utiliser un pion de votre **réserve**. Votre réserve regroupe les copies potentielles de votre *moi* que vous n'avez pas encore posées sur la ligne temporelle. Il s'agit donc du nombre de nouveaux *moi* à votre disposition.

Notez que lorsque l'un de vos pions est éliminé, il ne regagne pas votre réserve. Votre réserve peut donc s'épuiser en cours de partie.

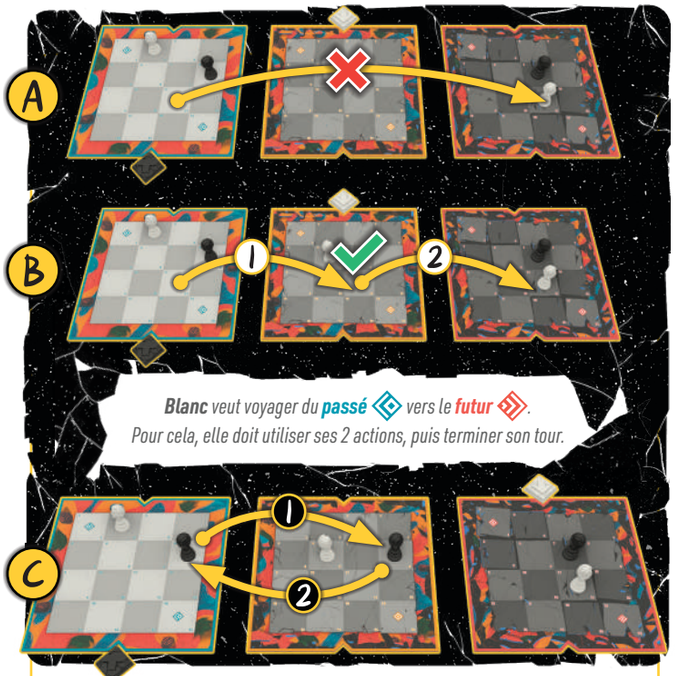
Si vous n'avez plus de pions dans votre réserve, vous **ne pouvez plus** voyager vers l'ère précédente ni faire une action qui générerait une copie de vous-même. Vous n'avez plus le temps !



VOYAGER VERS UNE ÈRE ÉLOIGNÉE

Lorsque vous avancez ou reculez dans le temps, vous pouvez uniquement voyager vers l'ère strictement suivante ou précédente. Vous **ne pouvez pas** directement sauter du **passé** au **futur**, ou inversement. Vous pouvez toutefois utiliser **2 actions** pour vous déplacer de 2 ères, une par une.

***Note :** pour effectuer un voyage en 2 temps, la case vers laquelle vous voyagez doit être libre sur les **2** ères (intermédiaire et finale). Ainsi, si la case du futur est libre mais que celle du présent ne l'est pas, le voyage est impossible.*



***Blanc** veut voyager du **passé** vers le **futur**.
Pour cela, elle doit utiliser ses 2 actions, puis terminer son tour.*

***Noir** n'a aucun pion dans le **présent**, mais il veut remédier à cette situation. Il utilise sa première action pour voyager du **passé** vers le **présent**, puis la seconde pour revenir dans le **passé**, laissant ainsi une copie de lui-même dans le **présent**.*

REMARQUES

Quelques conseils pour la route :

LES RÈGLES SPÉCIFIQUES ONT LA PRIORITÉ

Au fil de votre progression, vous allez recevoir des instructions qui contredisent les règles de base. Ces instructions ont la priorité sur le livret de règles.

FORFAIT

Chaque joueur a le droit de **déclarer forfait** s'il juge qu'il ne peut plus gagner.

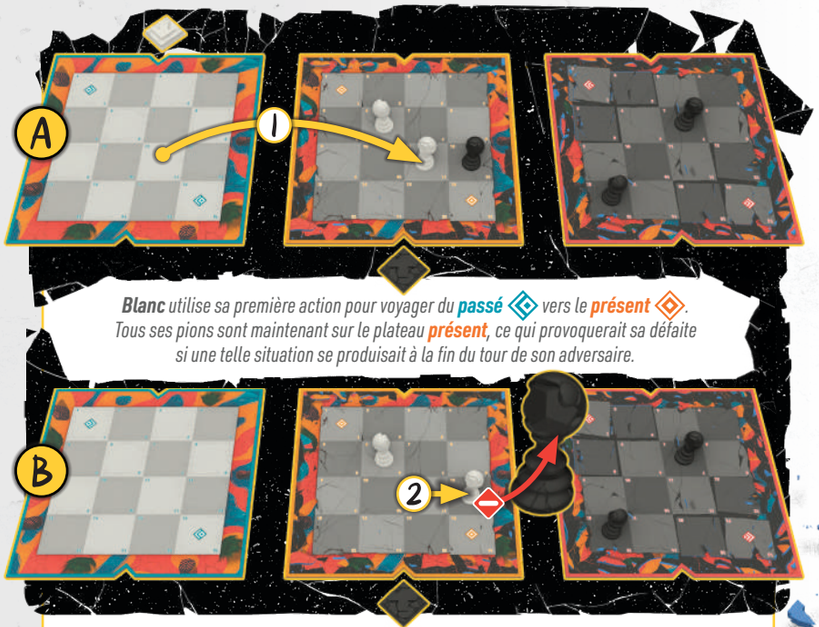
PARTIE NULLE

Si aucun des deux joueurs n'estime être en position de gagner et que tout indique que la partie s'enlise, les joueurs peuvent se mettre d'accord et déclarer la **partie nulle**.
Si cela arrive, le **second joueur** devient le premier joueur de la partie suivante.

VICTOIRE

Nous souhaitons attirer votre attention sur un point très important abordé dans *Gagner la partie* p. 6 : un joueur gagne s'il a éliminé tous les pions de l'adversaire d'au moins 2 ères **à la fin de son propre tour**.

En d'autres termes, **vous ne pouvez pas perdre lors de votre tour**. Vous mettre en position de défaite lors de votre tour est rarement une bonne idée, **sauf si cela vous permet ensuite de gagner**. À vous de guetter de telles opportunités !



***Blanc** utilise sa première action pour voyager du **passé** vers le **présent**. Tous ses pions sont maintenant sur le plateau **présent**, ce qui provoquerait sa défaite si une telle situation se produisait à la fin du tour de son adversaire.*

***Blanc** utilise alors sa seconde action pour **écraser** le dernier pion de **Noir** dans le **présent**. Son tour est maintenant terminé : et elle gagne la partie, car à la fin de celui-ci, son adversaire n'occupe plus qu'un seul plateau avec ses pions. C'est trop tard pour **Noir**, qui n'a même pas eu le temps de riposter.*

Ouvrez maintenant l'étui du chapitre 1 et allez à la page 14 !


STOP !
Ne tournez pas la page avant d'avoir lu les règles standard !



CHAPITRE 1
CROISSANCE

Matériel

- 5 **graines**
- 5 **arbres**
- 5 **buissons**
- 2 cartes Règle

Mise en place supplémentaire

1. Formez une réserve commune avec les **graines**, les **buissons** et les **arbres**.
2. Placez la carte Règle **Standard** et la carte Règle **Croissance** à proximité de la ligne temporelle, de sorte qu'elles soient visibles des deux joueurs.

GRAINES, BUISSONS ET ARBRES

Ce chapitre apporte des **objets** avec lesquels interagir : des **graines** inoffensives, des **buissons** épineux et des **arbres** aussi impressionnants qu'instables.



OBJET : GRAINE

Un pion peut occuper la même case qu'une **graine**.

Lorsque vous vous **déplacez**, **voyagez** ou **poussez** un pion adverse, considérez les cases avec une graine comme des cases vides.



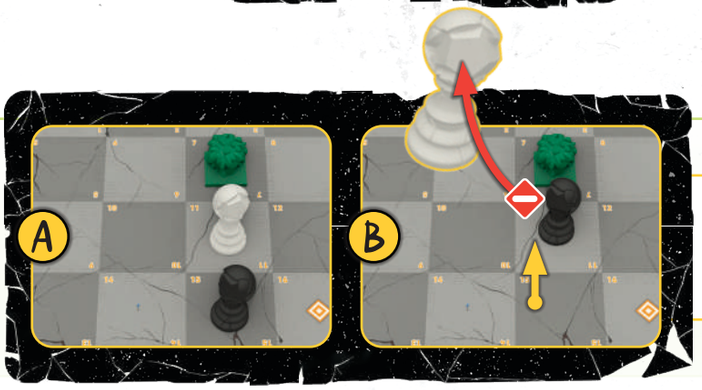
***Blanc** se déplace sur une case avec une graine.*



OBJET : BUISSON

Les pions et les objets **ne peuvent pas** se déplacer sur une case avec un **buisson**.

Lorsqu'un pion est poussé contre un buisson, il est **éliminé**.



***Noir** écrase **Blanc** contre un buisson.*

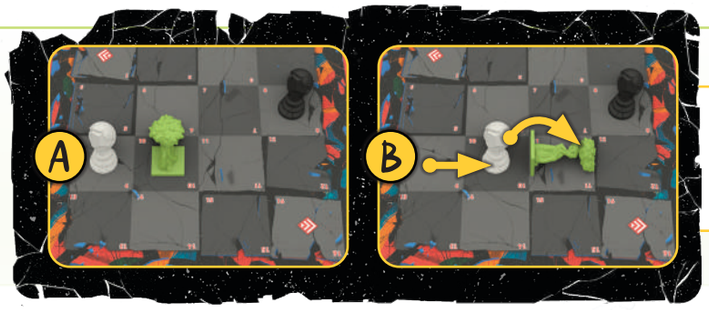
OUI, CE SONT DES GROS MASSIFS DE RONCES, DU MÊME GENRE QUE L'ON TROUVE EN AUSTRALIE.



OBJET : ARBRE

Les pions et les objets peuvent **pousser** les **arbres**.

Lorsqu'un arbre est poussé, il est **abattu** et tombe sur la case suivante *(voir* Effet : Abattre *p. 17)*.



***Blanc** pousse et abat un arbre.*

Planter une graine

Comment obtenir des arbres ? En commençant par planter des graines.

Action : Planter une graine

Placez 1 **graine** sur la case où vous vous trouvez ou sur une case vide adjacente.
S'il n'y a plus de graines dans la réserve, vous **ne pouvez pas** faire cette action.





Noir plante une sur une case adjacente.

Remarque : *une case adjacente est une case adjacente* orthogonalement. *Les cases situées en diagonale ne sont donc pas adjacentes.*

Effet : Croître

Lorsque vous plantez une **graine** sur une case, placez 1 **buisson** sur la case équivalente de l'ère suivante, si elle est vide.

Lorsque vous placez le **buisson** sur la case en question, placez 1 **arbre** sur la case équivalente de l'ère suivante, si elle est vide.



*Noir a planté une dans le **passé**. Elle est devenue un dans le **présent** et un dans le **futur**.*

Retirer une graine

Vous pouvez créer la vie comme la détruire.

Action : Retirer une graine

Retirez la **graine** de la case où vous vous trouvez ou d'une case adjacente et remettez-la dans la réserve.





*Blanc retire la plantée par **Noir**.*

Effet : Décroître

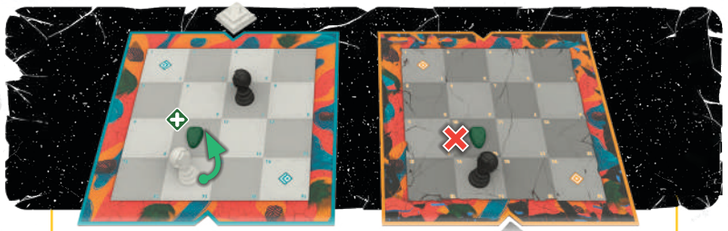
Lorsque vous retirez une **graine** d'une case, retirez le **buisson** de la case équivalente de l'ère suivante.

Lorsque vous retirez un **buisson** d'une case, retirez l'**arbre** de la case équivalente de l'ère suivante, ou tout **arbre abattu** dont le tronc pointe vers cette case. Remettez ces éléments dans la réserve.



*Lorsque **Noir** retire la du **passé**, le du **présent** et l'' du **futur** disparaissent.*

Seuls les **pions** et les **graines** peuvent occuper une même case. Lorsque vous devez placer d'autres objets (comme des buissons ou des arbres), toute case avec une graine est considérée comme **occupée**.



*Si vous voulez planter une sur la case 10 du **passé**, mais qu'il y a déjà une sur la case 10 du **présent**, vous ne pouvez pas placer de sur cette case (et donc aucun n'apparaît dans le **futur**).*

Pousser un arbre

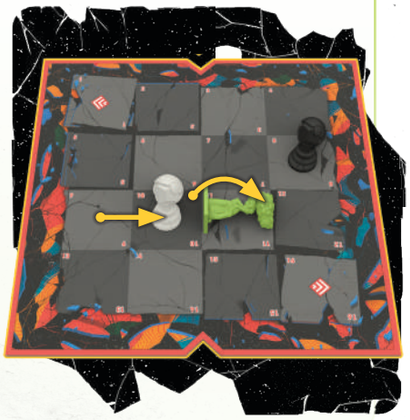
Lorsque vous **poussez un arbre**, il s'**abat** sur la case suivante. Il devient donc un **arbre abattu**. Ce dernier ne peut plus être poussé. Faire s'abattre un arbre sur un pion adverse est un bon moyen de l'éliminer !

Effet : Abattre

Lorsqu'un pion ou un objet **se déplace** ou est **poussé** contre un **arbre**, l'arbre s'abat sur la case suivante.

Étendez l'arbre de tout son long pour montrer qu'il a été abattu, le tronc pointant vers la case d'où il a été poussé. Il devient un **arbre abattu**.

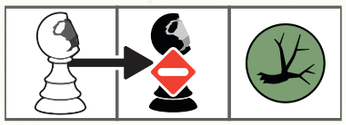


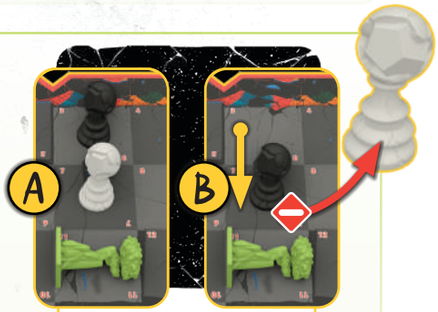


Effet : Arbre abattu

Les pions et les objets **ne peuvent pas** se déplacer sur une case occupée par un **arbre abattu**.

Lorsqu'un pion est poussé sur une case avec un arbre abattu, ce pion est **écrasé** contre l'arbre abattu et **éliminé**.





__Noir__ écrase __Blanc__ contre un arbre abattu.

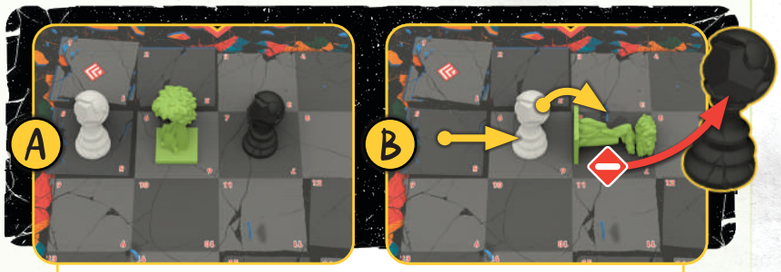
Après des décennies de recherche et de croisements d'espèces, nos scientifiques ont réussi à créer des arbres qui ne roulent plus après avoir été abattus. Les bûcherons du monde entier ont alors laissé éclater leur joie : « Ouais, c'est sympa... Mais est-ce que ça valait vraiment le coup de faire autant d'efforts ? »

Effet : Aplatir

Lorsqu'un **arbre** s'abat sur un **pion**, ce pion est **aplati** et **éliminé**.

Lorsqu'un **arbre** s'abat sur une **graine**, retirez cette graine.





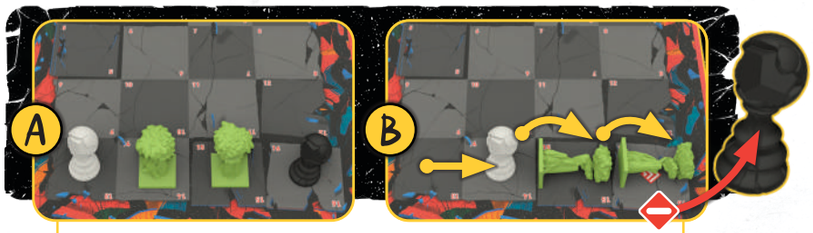
__Blanc__ aplatit __Noir__ en abattant un arbre.

Les arbres **ne peuvent pas** être poussés contre un mur ou contre un autre objet qui ne peut pas lui-même être poussé (comme un buisson ou un arbre abattu). Lorsqu'un **pion** est poussé contre un arbre qui ne peut pas lui-même être poussé, le pion est **écrasé** et **éliminé**.



__Noir__ pousse __Blanc__ contre un groupe d'arbres bloqués par le mur. Puisque les arbres ne peuvent pas être abattus, __Blanc__ est écrasée.

Si un arbre s'**abat** sur une case où se trouve un objet qui peut être poussé (par ex. un autre arbre), alors cet objet est poussé. C'est le même principe que la « chaîne de poussées » expliquée p. 9.



__Blanc__ pousse un arbre, qui s'abat sur un autre arbre, qui aplatit __Noir__.

Vous êtes prêts à jouer le chapitre 1 !

STOP ! ***Ne tournez pas la page avant d'avoir disputé au moins 3 parties du chapitre 1 ! Après quoi, vous aurez accès au chapitre 2 pour continuer à jouer.***



CHAPITRE 2
INFLUENCE

Matériel

- 3 statues **orange**
- 3 statues **noires**
- 3 statues **blanches**
- 1 carte Règle

Mise en place supplémentaire

1. Placez les **3 statues orange** sur **chacune** des cases 7 des 3 plateaux.
2. Le joueur **blanc** place les **3 statues blanches** dans sa réserve. Le joueur **noir** fait de même avec les **3 statues noires**.
3. Placez la carte Règle **Standard** et la carte Règle **Influence** à proximité de la ligne temporelle, de sorte qu'elles soient visibles des deux joueurs.

Note : *vous pouvez ranger la carte Règle Croissance et les éléments qui y sont liés dans leur étui. Cette section vous présente un défi tout neuf !*

STATUES

Ce chapitre présente des **statues** qui traversent les époques.
Construire ou **déplacer** l'une de ces statues affecte l'ère en cours et toutes les suivantes.



OBJET : STATUE

Les **statues** peuvent être **poussées** ou **tirées** par les pions. Chaque joueur peut **construire 1 nouvelle statue une fois** par partie.

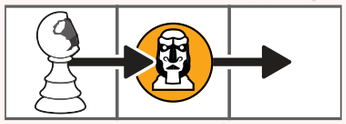


Pousser et tirer une statue

Vous pouvez agir sur une statue en la **poussant** (comme si c'était un pion adverse) ou en la **tirant**. Lorsque vous déplacez une statue sur une ère, vous modifiez aussi sa position sur les ères suivantes.

EFFET : POUSSER UNE STATUE

Lorsqu'un pion ou un objet **se déplace** ou est **poussé** contre une **statue**, cette statue est poussée d'une case dans la même direction.

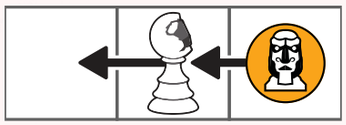




Blanc pousse la .

EFFET : TIRER UNE STATUE

Lorsqu'un pion adjacent à une **statue** s'en éloigne, il peut la **tirer** sur la case qu'il vient de libérer.

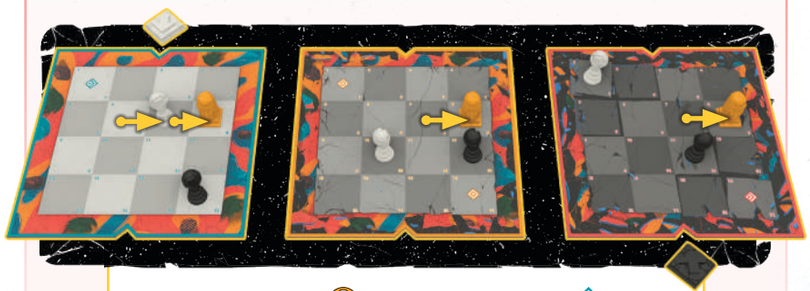




Noir tire la .

EFFET : PROPAGER LE DÉPLACEMENT

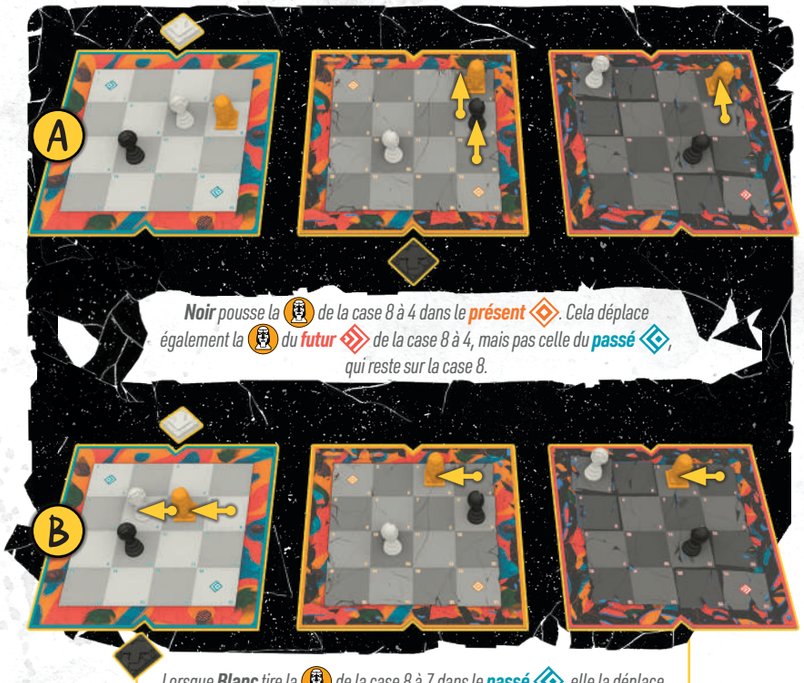
Lorsqu'une **statue** est déplacée (en étant poussée, tirée ou propagée), vous devez **propager son déplacement**, c'est-à-dire déplacer de la même façon sa copie sur l'ère suivante, et ainsi de suite.



*Lorsque **Blanc** déplace la de la case 7 à 8 dans le **passé**, elle doit propager ce déplacement à la statue du **présent** et à celle du **futur**.*

***Note :** vous pouvez pousser une statue et en tirer une autre pendant le même déplacement.*

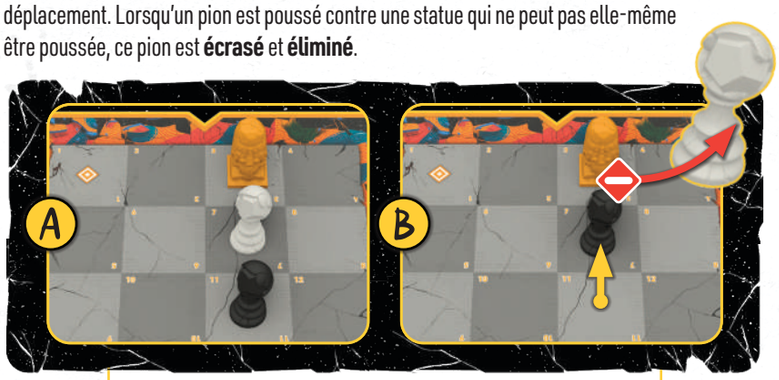
Puisque déplacer une statue n'affecte pas les **ères précédentes**, il peut arriver que les statues n'occupent plus la même case d'une ère sur l'autre. Cela ne change rien : lorsqu'une statue est déplacée, la même statue sur les **ères suivantes** doit également être déplacée **sur la même distance et dans la même direction**.



Noir pousse la de la case 8 à 4 dans le présent. Cela déplace également la du futur de la case 8 à 4, mais pas celle du passé, qui reste sur la case 8.

Lorsque Blanc tire la de la case 8 à 7 dans le passé, elle la déplace également de la case 4 à 3 dans le présent et dans le futur.

Une statue **ne peut pas** être poussée contre un mur ou contre un objet qui ne peut pas lui-même être poussé. Dans ce cas, la statue reste où elle est, interrompant la propagation du déplacement. Lorsqu'un pion est poussé contre une statue qui ne peut pas elle-même être poussée, ce pion est **écrasé** et **éliminé**.



Noir écrase Blanc en la poussant contre une qui donne sur un mur.

Si vous déplacez une statue dans le **passé** mais que sa copie dans le **présent** ne peut pas être déplacée, alors le déplacement ne se propage pas au **futur**.



Noir pousse la de la case 7 à 3 dans le passé. Dans le présent, la est contre un mur, donc elle ne peut pas bouger. En conséquence, celle du futur ne bouge pas non plus.

LES VOYAGEURS DANS LE TEMPS APPELLENT CE PHÉNOMÈNE LE « STATU QUO ».

Construire des statues

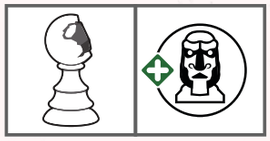
Les 3 statues dans votre réserve représentent en réalité **une seule et même statue**. Vous ne pouvez la construire qu'**une seule fois** par partie, sur n'importe quel plateau Ère.

Vous pouvez uniquement construire votre statue sur une case **vide** (sans pion ni objet) mais, contrairement aux buissons et aux arbres du chapitre 1, votre statue apparaît forcément sur la même case de **chacune des ères suivantes**, même si cette case est occupée.

ACTION : CONSTRUIRE UNE STATUE

Placez 1 statue / de votre réserve sur une case **vide adjacente** à votre pion actif.

Vous ne pouvez le faire qu'une seule fois dans la partie.





***Blanc** construit sa sur une case vide adjacente.*

EFFET : PROPAGER LA CONSTRUCTION

Lorsque vous placez une **statue** / , placez aussitôt 1 copie de cette statue sur la même case de l'**ère suivante**, et ainsi de suite.

Si vous devez placer une statue sur une case occupée par un pion ou un objet qui **peut** être poussé, poussez-le selon la direction de placement de la statue d'origine (voir exemple).

Après avoir propagé la construction d'une statue, retirez du jeu **toutes** ses copies **non placées**, le cas échéant.



*Lorsque **Blanc** place sa dans le **passé**, elle apparaît au même endroit dans le **présent** et le **futur**.*



***Noir** construit sa sur la case 10 dans le **passé**.*

*La apparaît aussitôt sur la case 10 dans le **présent**, même si **Blanc** s'y trouve déjà. Son pion est aussitôt poussé de la case 10 à 11, car **Noir** a placé sa statue sur la case 10 depuis la 9, là où se trouve son pion actif.*

Lorsqu'une propagation conduit un pion à être poussé contre un mur ou contre un objet qui ne peut pas lui-même être poussé, ce pion est **écrasé** et **éliminé**.



***Blanc** construit sa sur la case 2 dans le **présent**.*

*Or, **Noir** occupe la case 2 dans le **futur**. Lorsque la y apparaît, il est poussé et écrasé contre le mur.*

Si une propagation vous conduit à placer une statue sur une case occupée par un objet qui **ne peut pas** être poussé (comme une autre statue le long d'un mur), ne placez pas la statue sur cette ère ni sur les ères suivantes.

SI VOUS NE DEVIEZ RETENIR QU'UNE SEULE CHOSE AU SUJET DE CES STATUES : SURTOUT, NE RATEZ PAS LA SCULPTURE DU NEZ !
SINON, TOUT LE RESTE SEMBLE ÉGALEMENT INSIGNIFIANT.

Vous êtes prêts à jouer le chapitre 2 !

STOP ! ***Ne tournez pas la page avant d'avoir disputé au moins 3 parties du chapitre 2 ! Après quoi, vous aurez accès au chapitre 3 pour continuer à jouer.***



CHAPITRE 3
MÉMOIRE

Matériel

- 3 éléphants **rose vif**
- 3 éléphants **rose pâle**
- 3 chapeaux **blancs**
- 3 chapeaux **noirs**
- 1 carte Règle

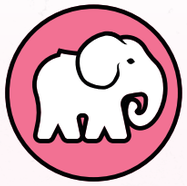
Mise en place supplémentaire

1. Placez 1 **éléphant rose vif** sur la case 4 et 1 **éléphant rose pâle** sur la case 13 de **chacun** des 3 plateaux.
2. Le joueur **blanc** place les **3 chapeaux blancs** dans sa réserve. Le joueur **noir** fait de même avec les **3 chapeaux noirs**.
3. Placez la carte Règle **Standard** et la carte Règle **Mémoire** à proximité de la ligne temporelle, de sorte qu'elles soient visibles des deux joueurs.

Note : *vous pouvez ranger la carte Règle Influence et les éléments qui y sont liés dans leur étui. Cette section vous présente un défi tout neuf !*

ÉLÉPHANTS

Ce chapitre vous propose de dresser des **éléphants**. Les éléphants vivent longtemps : les pions Éléphant d'une même couleur représentent donc un seul éléphant à différents stades de son existence. Les éléphants dressés portent un chapeau de votre couleur, comme dans la vraie vie.



OBJET : ÉLÉPHANT

Les **éléphants** peuvent être **dressés**, ce qui permet à leur propriétaire de les **contrôler**.

Les pions et les objets **ne peuvent pas** se déplacer sur une case occupée par un éléphant.

Lorsqu'un pion est poussé contre un éléphant, ce pion est **écrasé** et **éliminé**.



ANECDOTE : IL EXISTE UNE CROYANCE SELON LAQUELLE POUSSER UN HUMAIN CONTRE UN ÉLÉPHANT PERMETTRAIT D'OBTENIR UN HYBRIDE COMBINANT LES POUVOIRS DES DEUX ESPÈCES. EN VÉRITÉ, LE PLUS SOUVENT, CELA SE TERMINE MAL (POUR L'HUMAIN).

Dresser un éléphant

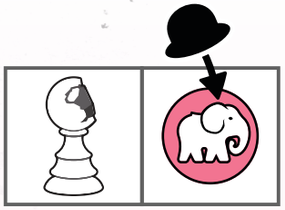
Pour **contrôler** un éléphant, vous devez d'abord le **dresser**. Les éléphants ont une excellente mémoire, ils se souviennent donc de ce qu'on leur apprend pendant les séances de dressage pour les ères à venir.

ACTION : DRESSER

Lorsque l'un de vos pions occupe une case **adjacente** à un **éléphant** qui **ne porte pas** déjà l'un de vos chapeaux, vous pouvez le coiffer d'un chapeau de votre réserve.

Si l'éléphant était coiffé d'un chapeau **adverse**, remettez ce chapeau dans la réserve de votre adversaire.

Si l'**autre éléphant** de cette ère portait l'un de vos chapeaux, déplacez ce chapeau sur l'éléphant nouvellement dressé.

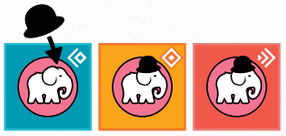




*Blanc dresse l'**rose vif**.*

EFFET : MÉMORISER

Lorsque vous **dressez** un **éléphant**, vous dressez également cet éléphant sur l'ère suivante, et ainsi de suite. Pour dresser un éléphant, il ne faut pas que celui-ci porte déjà l'un de vos chapeaux.



Si, sur l'ère suivante, cet éléphant est coiffé d'un chapeau **adverse**, remettez ce chapeau dans la réserve de votre adversaire.

Si, sur l'ère suivante, l'**autre éléphant** porte l'un de vos chapeaux, déplacez ce chapeau sur l'éléphant de cette ère nouvellement dressé.



*Blanc dresse l'**rose vif** dans le **passé**. Elle dresse donc également celui du **présent** et celui du **futur**.*

ANECDOTE : DRESSER UN ÉLÉPHANT POUR QU'IL SOIT EN MESURE DE RÉPONDRE AU MOINDRE DE VOS ORDRES POUR LE RESTANT DE SA VIE DEMANDE UN TEMPS CONSIDÉRABLE : EXACTEMENT LE TEMPS D'UNE ACTION.

Un éléphant ne peut être **contrôlé** que par **un seul joueur** à la fois. Vous pouvez cependant **dresser** un éléphant contrôlé par votre adversaire exactement comme s'il n'était pas déjà contrôlé.



*Noir utilise l'une de ses actions pour dresser l'éléphant **rose vif** dans le **présent**. Il lui retire donc le chapeau **blanc** et y place le sien.*

*Ensuite, **Noir** remplace le chapeau **blanc** de l'éléphant dans le **futur** par un chapeau **noir**.*

Dresser un éléphant demande un peu de concentration. Vous ne pouvez avoir qu'**un seul chapeau** par ère.

Si vous avez dressé un éléphant sur une ère donnée et que vous dressez ensuite l'autre éléphant, vous devez déplacer le chapeau de votre couleur du premier au deuxième éléphant. Vous perdez alors le contrôle du premier, qui redevient neutre (jusqu'à ce qu'il soit de nouveau dressé).

De plus, en dressant un éléphant sur une ère donnée, vous **devez** également **dresser sa copie** sur l'**ère suivante** (si possible), et ainsi de suite. Vous devez le faire même si cela vous fait perdre le contrôle de l'autre éléphant sur cette ère.



*Blanc dresse l'éléphant **rose pâle** dans le **présent**.*

*De ce fait, elle doit aussi placer un chapeau **blanc** sur l'éléphant **rose pâle** dans le **futur**. Elle déplace donc le chapeau qui se trouvait sur l'éléphant **rose vif**, qui redevient neutre.*

ANECDOTE : ON TROUVE DES ÉLÉPHANTS PARTOUT : DANS LES FORÊTS, LES MARAIS, LES ÎLES, LES MONTAGNES ET LES PLAINES, AINSI QUE SUR LES SIX TERRES ANCESTRALES DE MIRRODIN.

Puisque le dressage se propage uniquement aux **ères suivantes**, il est possible de contrôler des éléphants de couleurs différentes sur des ères différentes.



*Noir dresse l'éléphant **rose pâle** dans le **futur**, mais l'éléphant **rose vif** conserve le chapeau qu'il lui avait posé dans le **présent**.*

Si un éléphant porte déjà l'un de vos chapeaux, vous **ne pouvez pas** utiliser l'action *Dresser* sur lui pour en reprendre le contrôle sur les ères suivantes.

Le dressage se propage **uniquement** lorsque vous placez un **nouveau** chapeau d'une **nouvelle** couleur. Cela signifie que si vous dressez un éléphant dans le **passé** qui porte déjà l'un de vos chapeaux dans le **présent**, vous **ne placez pas** de nouveau chapeau dans le **futur**.



*Blanc veut dresser l'éléphant **rose pâle** dans le **futur**. Cependant, son Focus est actuellement dans le **présent**, où elle contrôle déjà l'éléphant **rose pâle**. Cela signifie qu'elle ne peut pas utiliser l'action* Dresser *sur l'éléphant **rose pâle** du **présent** pour en prendre le contrôle sur l'ère suivante.*

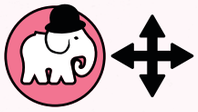
DEVINETTE : À VOTRE AVIS, QUI EST LE PLUS FORT : L'HIPPOPOTAME OU L'ÉLÉPHANT ? PARCE QU'UN HIPPOPOTAME, C'EST QUAND MÊME TRÈS TRÈS FORT.

Contrôler un éléphant

Vous pouvez **contrôler** l'un de vos éléphants dressés **quel que soit l'endroit où il se trouve** sur l'ère où vous agissez. Mais prenez garde : un moment d'inattention, et vous serez **piétiné** !

Action : Contrôler

Choisissez l'**éléphant** de votre ère qui porte l'un de vos chapeaux. Déplacez-le d'une case orthogonalement.



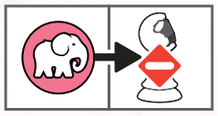


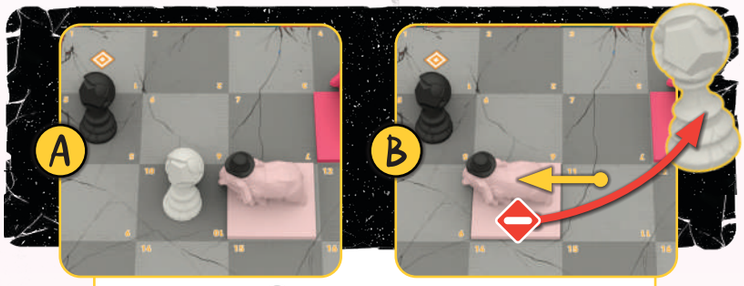
***Blanc** contrôle l'**rose vif**. Elle le déplace de la case 12 à 8.*

Anecdote : les éléphants dressés sont les stars de la série Chapeau melon et pattes de cuir.

Effet : Piétiner

Lorsqu'un **éléphant** atteint une case occupée par un pion, ce pion est **écrasé** et **éliminé**.





***Noir** contrôle l'**rose pâle** et lui ordonne de **piétiner** Blanc.*

Anecdote : tout le monde croit que les éléphants sont des créatures pacifiques mais, en réalité, ils adorent vous piétiner à mort. C'est leur passion.

Vous pouvez **uniquement** contrôler un éléphant lorsque celui-ci se trouve sur la même ère que votre **pion actif**. Si votre pion actif voyage vers une nouvelle ère, vous pouvez alors contrôler un éléphant sur cette ère.



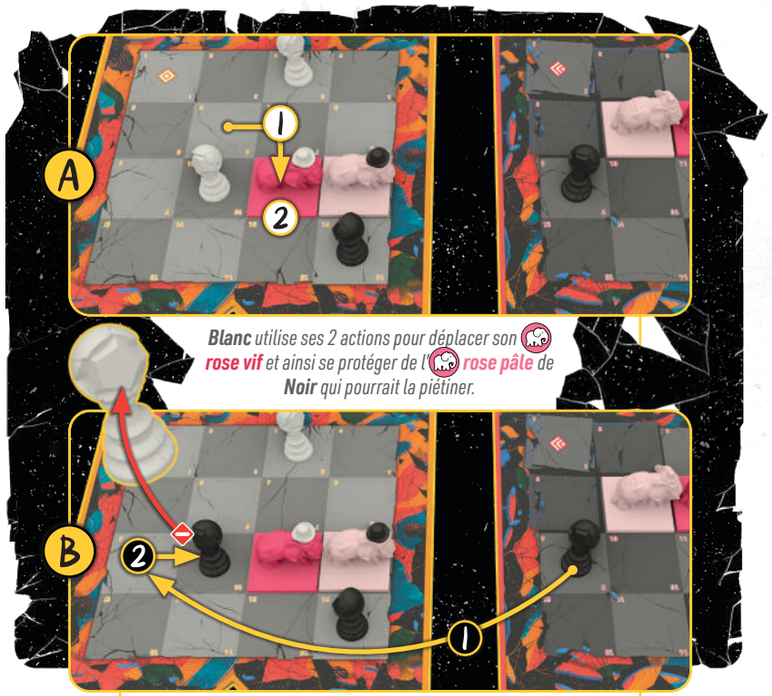
***Blanc** utilise sa première action pour voyager vers le **futur**. Ensuite, elle utilise sa seconde action pour déplacer son dressé et piétiner **Noir**.*

Vous pouvez contrôler un éléphant dressé depuis n'importe quelle case de la même ère. *(Pourquoi ont-ils de si grandes oreilles, d'après vous ?)* Cela signifie que vous pouvez choisir n'importe lequel de vos pions de cette ère pour être votre pion actif et donner l'ordre de déplacement. En revanche, si vous n'avez pas de pion actif sur l'ère en question, vous ne pouvez pas faire l'action *Contrôler*.



*Au début du tour de **Noir**, son Focus se trouve dans le **passé**. Il y possède un dressé, mais il n'a personne (pas de pions) pour lui donner des ordres. Il perd donc son tour.*

Un éléphant **ne peut pas** se déplacer à travers un mur ou un objet qui ne peut pas lui-même être poussé (comme un autre éléphant). Il ne peut pas être poussé, pas même par un autre éléphant.



***Blanc** utilise ses 2 actions pour déplacer son **rose vif** et ainsi se protéger de l'**rose pâle** de **Noir** qui pourrait la piétiner.*

*Erreur fatale ! **Noir** entreprend de voyager vers l'ère précédente et écrase **Blanc** contre son propre !*

Vous êtes prêts à jouer le chapitre 3 !

STOP !

Ne tournez pas la page avant d'avoir disputé au moins 3 parties du chapitre 3 ! Après quoi, vous aurez accès au chapitre 4 pour continuer à jouer.



CHAPITRE 4
CONVERGENCE

Matériel

- 2 cartes Ligne temporelle alternative
- 9 enveloppes Succès

Mise en place supplémentaire

Avant de commencer une partie de ce chapitre, suivez les étapes de mise en place standard, puis tirez au sort **2 règles de chapitre** à combiner, en utilisant la méthode suivante :

1. Mélangez les 3 cartes Règle de chapitre (Croissance, Influence et Mémoire).
2. Piochez-en 2 au hasard. Vous allez jouer cette partie en combinant les 2 règles piochées.
3. Suivez les étapes de **mise en place supplémentaire** de chacun de ces chapitres. Rangez les éléments du chapitre que vous n'utiliserez pas dans son étui.

Si vous pensez que mélanger les cartes n'est pas assez aléatoire, mesurez simplement les fluctuations en quadrature d'un état thermal unique en utilisant la détection homodyne optique. Ou alors tirez à pile ou face, si ça vous semble plus rapide.

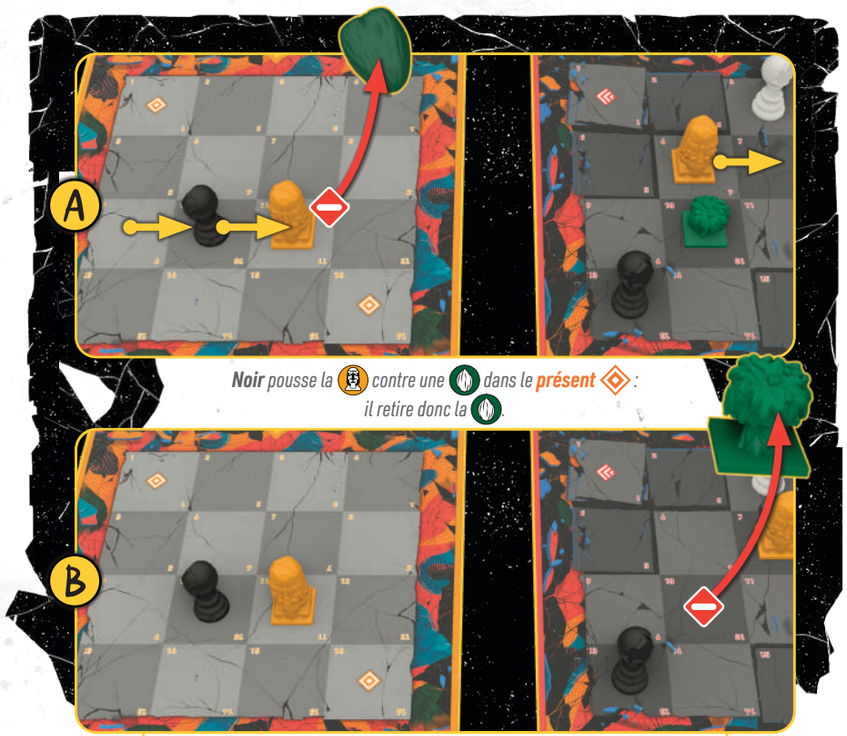
Note : *ne faites pas attention aux cartes Ligne temporelle alternative ni aux enveloppes Succès pour le moment.*

COMBINER DES CHAPITRES

Conformez-vous à toutes les règles des 2 chapitres dont vous avez pioché les cartes. Les sections suivantes décrivent les **interactions** qui peuvent survenir entre les objets des différents chapitres. Nous vous conseillons de commencer à jouer : si vous tombez sur un dilemme insurmontable, alors n'hésitez pas à consulter ces pages.

CROISSANCE + INFLUENCE

Si une **statue** est poussée sur une case avec une **graine**, retirez la graine.



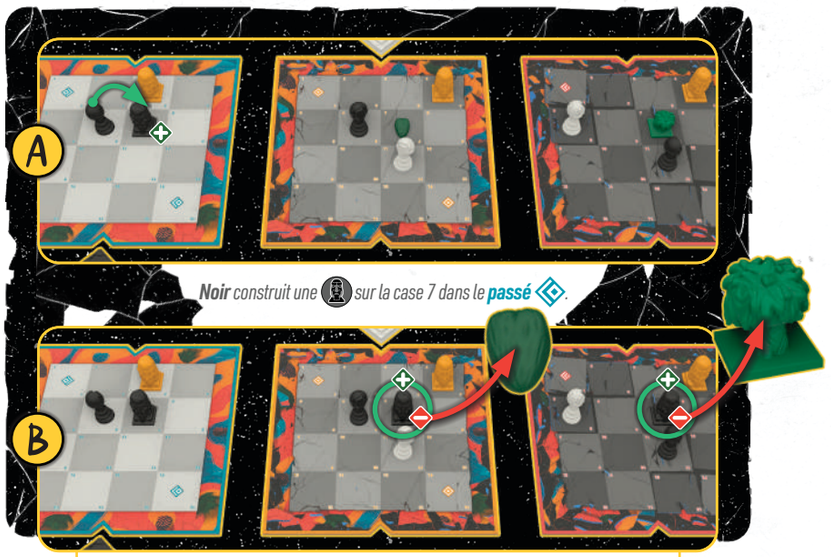
Noir pousse la contre une dans le présent : il retire donc la .

Il retire également le dans le futur (voir Effet : Décroître *p. 16).*

Vous **ne pouvez pas** construire de **statue** / sur une case avec une **graine**, puisque cette case n'est pas **vide**. Toutefois, si une statue que vous avez construite doit être **propagée** sur une case avec une graine de l'ère suivante, cette graine est retirée.

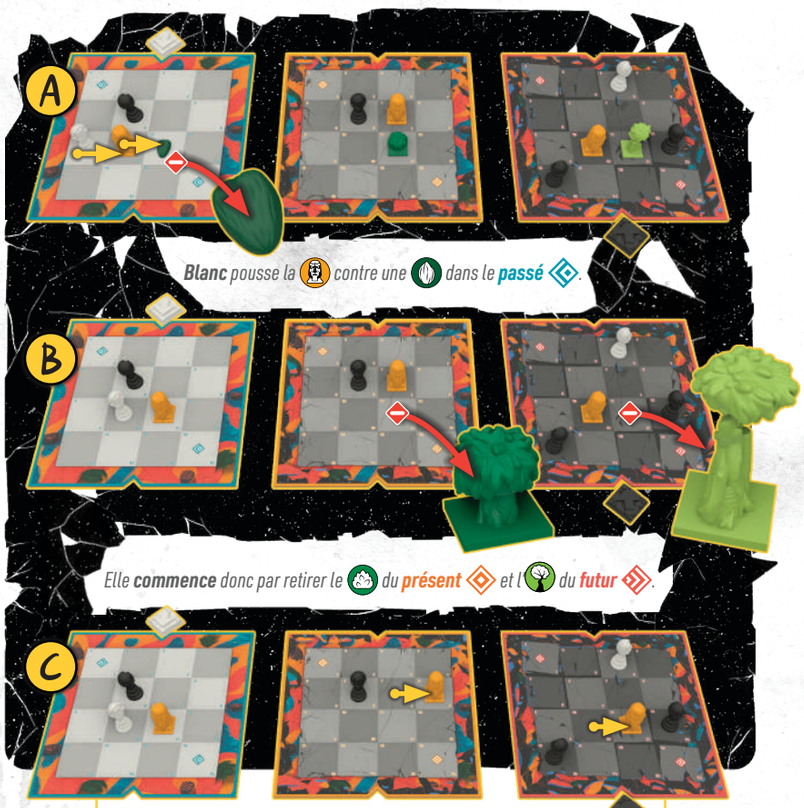
S'il y a conflit à cause de **multiples effets de propagation** survenant en même temps, résolvez-les dans l'ordre suivant :

1. **Retirez** les objets (Décroître, Aplatir, Piétiner).
2. **Placez** les nouveaux objets (Croître, Propager la construction, Dresser).
3. **Déplacez** les objets (Propager un déplacement).



Noir construit une sur la case 7 dans le passé.

Une copie de la apparaît dans le présent. La qui se trouve sur la case 7 du présent est donc retirée. Noir retire également le dans le futur, puis il place une nouvelle sur cette case.



Blanc pousse la contre une dans le passé.

Elle commence donc par retirer le du présent et l' du futur.

Une fois que les objets concernés ont été retirés, la est déplacée dans le présent et donc dans le futur. Notez que le pion noir dans le futur n'est pas aplati par l', puisque celui-ci vient d'être retiré.

Une statue **ne peut pas** être poussée contre un buisson ou un arbre abattu.



Blanc construit une sur la case 7 dans le présent. La nouvelle devrait apparaître sur la case 7 dans le futur, mais un s'y trouve. Puisqu'il ne peut pas être poussé, la nouvelle ne peut pas être construite sur cette ère (voir Effet : Propager la construction *p. 21).*

Il y a deux types d'arbres abattus : ceux qui ont sombré dans la dépression, ont perdu goût à la vie, ont subi trop d'épreuves, ont perdu feuilles et bourgeons, fatigués de se battre, et ceux que l'on a coupés.

Ce jeu se réfère uniquement à la seconde catégorie.

Une statue peut être poussée contre un arbre : ce dernier s'abat alors. De même, si un arbre s'abat sur une statue, la statue est **poussée**.



D'ici, Blanc peut pousser la pour que l' s'abatte sur Noir...

... ou Noir peut pousser l' pour écraser Blanc avec la .

Les statues et les arbres ont beaucoup de points communs, surtout quand il s'agit de trouver un objet pour tuer quelqu'un.

Croissance + Mémoire

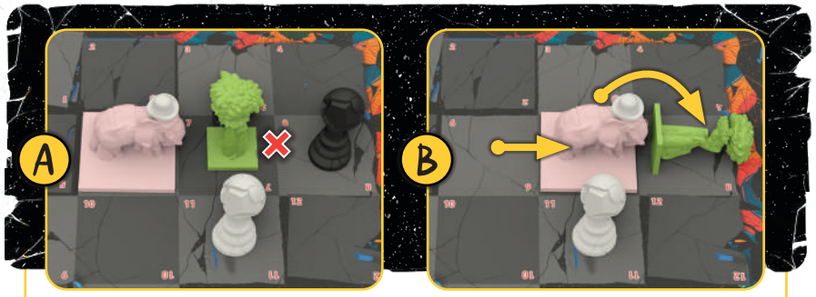
Un éléphant peut se déplacer sur une case avec une graine, un buisson ou un arbre abattu. Lorsqu'un éléphant atteint une case où se trouve l'un de ces objets, l'objet est **piétiné** et retiré du jeu.



Blanc ordonne à son dressé de piétiner un dans le présent.

L' qui pointe vers la case 11 du futur est donc également retiré.

Lorsqu'un **éléphant** se déplace sur une case avec un **arbre**, l'arbre est **abattu**. Un arbre ne peut cependant pas s'abattre dans une case occupée par un éléphant, puisqu'un éléphant ne peut pas être poussé.



***Noir** ne peut pas pousser l'arbre car l'éléphant bloque la case où il devrait s'abattre.*

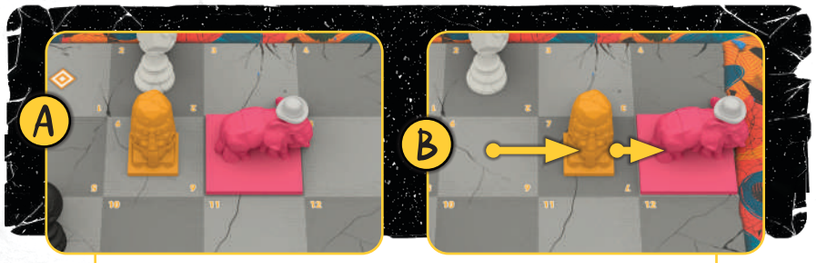
***Blanc**, à l'inverse, peut faire en sorte que l'arbre s'abatte sur **Noir** en ordonnant à son éléphant de le pousser.*

ANECDOTE : SI LES CANARDS ONT LES PIEDS PLATS POUR POUVOIR AISÉMENT ÉTEINDRE LES SURFACES ENFLAMMÉES, LES ÉLÉPHANTS, EUX, ONT LES PIEDS PLATS POUR POUVOIR AISÉMENT ÉTEINDRE LES CANARDS ENFLAMMÉS.

INFLUENCE + MÉMOIRE

Lorsqu'un **éléphant** se déplace sur une case avec une **statue**, la statue est **poussée**.

Lorsqu'un **éléphant** adjacent à une **statue** s'en éloigne, il peut **tirer** la statue dans la case qu'il vient de quitter.

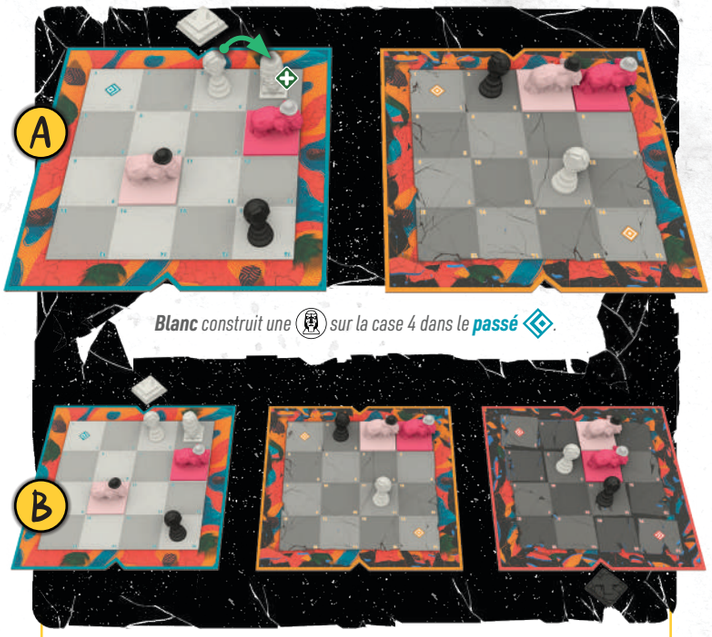


***Blanc** ordonne à son éléphant de tirer la statue.*

Vous **ne pouvez pas** construire de **statue** / sur une case occupée par un **éléphant** puisque la case n'est pas **vide**.

EN FAIT, VOUS POUVEZ ESSAYER. MAIS L'ÉLÉPHANT NE VA PAS APPRÉCIER.

Une **statue** **ne peut pas** être poussée sur une case occupée par un **éléphant**, puisque les éléphants **ne peuvent pas** être poussés.



***Blanc** construit une statue sur la case 4 dans le **passé**.*

*Puisqu'il y a un éléphant sur cette case dans le **présent** et qu'un éléphant **ne peut pas** être poussé, la statue ne peut pas être construite sur cette ère. Comme elle n'est pas construite dans le **présent**, elle n'est pas non plus construite dans le **futur**.*

Vous êtes prêts à jouer le chapitre 4 !

STOP !

Ne tournez pas la page avant d'avoir disputé au moins 3 parties du chapitre 4 ! Après quoi, vous aurez accès au Coda pour des parties toujours plus épiques.



Coda

Bon, ça y est. J'ai compris. J'ai enfin trouvé comment déterminer qui est le véritable inventeur du voyage dans le temps entre vous deux. Ma méthode est infaillible et efficace à 100 %.

Voyez-vous, je vous ai observés vous assassiner l'un l'autre, de manière créative, parfois inattendue, mais toujours satisfaisante.

On dit que nous sommes ce que nous mangeons. En vérité, à moins d'être un cannibale temporel (oui oui, ça existe ! Votre invention a encouragé des hobbies étranges), ce n'est pas tout à fait vrai.

Ce que nous sommes est fondamental. Le voyage temporel l'a prouvé : nous ne sommes pas un produit de notre environnement. Chacun naît porteur d'une destinée.

Le reste peut donc bien changer, vous accomplirez toujours votre destinée.

Marie-Antoinette est née pour être décapitée. En la transportant au XXXIe siècle comme dans l'Égypte antique, nous avons inévitablement vu sa tête rouler, victime de la lame d'un chevalier laser ou d'un nez mal fixé.

Alors voilà le plan : avant de rejouer ce qui s'est passé, nous allons remonter dans le temps et altérer votre passé. Cela va peut-être modifier vos aspirations, vos compétences, et même votre apparence. Cela va peut-être vous donner une force insoupçonnée ou un avantage inattendu.

Mais vous serez toujours vous. Vous serez toujours soit un esprit supérieur, soit un plagiaire doublé d'un assassin sans foi ni loi, et qui sent des pieds.

C'est parti ! Bonne chance, inventeur !

Quant à toi, l'assassin, tu peux crever.

Lignes temporelles alternatives

Pour savoir qui de vous deux est destiné à inventer le voyage dans le temps, vous devez explorer des **lignes temporelles alternatives**, où les lois de ces voyages ne sont plus les mêmes.

Chaque ligne temporelle alternative fournie avec le chapitre 4 donne les règles et les instructions de mise en place nécessaires pour jouer l'une des variantes de *Demain tu m'as tué*. Chaque ligne temporelle alternative utilise la même mise en place et les mêmes règles que le jeu de base, **à l'exception** des ajouts et des modifications indiqués sur la carte correspondant à chaque alternative.

C'est en explorant les lignes temporelles alternatives que vous remporterez des **succès** et déverrouillerez de nouveaux **pouvoirs temporels**.

Mise en place d'une ligne temporelle alternative

Pour jouer une ligne temporelle alternative, choisissez d'abord **1 carte Ligne temporelle alternative** disponible et suivez-en les instructions de mise en place.

Chaque carte Ligne temporelle alternative vous demande de piocher **2 cartes Règle de chapitre** lors de la mise en place. Ces dernières définissent les règles de jeu et les éléments que vous utiliserez pour cette partie. Procédez à la même mise en place que pour le chapitre 4 *Convergence* (voir p. 26), mais ajoutez la carte Règle Standard aux trois autres cartes avant d'en piocher 2 parmi celles-ci. Si vous piochez la carte Règle Standard et une carte Règle de chapitre, utilisez uniquement la règle de chapitre piochée au lieu de combiner deux chapitres.



Sur cette ligne temporelle alternative, les joueurs utiliseront les ***graines*** *, les* ***buissons*** *, les* ***arbres*** *et les* ***éléphants*** *.*



Sur cette ligne temporelle alternative, les joueurs utiliseront ***uniquement*** *les* ***statues*** *.*

Note : *certains* ***pouvoirs temporels*** *présentent des* ***icônes de prérequis de chapitre****. Elles ont la priorité sur le tirage des cartes Règle et vous font jouer avec des chapitres spécifiques. Elles sont expliquées en détail à la page suivante.*

Succès

Lorsque vous explorez des lignes temporelles alternatives, vous pouvez accomplir des **exploits de génie temporel** et ainsi déverrouiller certains secrets de l'espace-temps.

Lorsqu'un joueur remporte un succès imprimé sur l'une des **9 enveloppes**, il inscrit son nom sur l'enveloppe et l'ouvre. *(Seul le premier joueur à remporter le succès a le droit d'inscrire son nom.)*

Le contenu de l'enveloppe vous servira pour la **prochaine partie** que vous jouerez. Le joueur dont le nom est inscrit sur l'enveloppe sera le **premier joueur** de cette prochaine partie (même s'il n'a pas gagné la partie précédente).

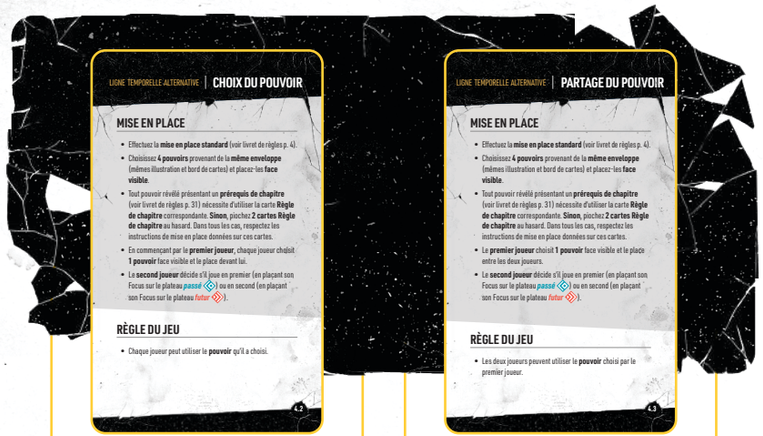
Si cela n'a pas déjà été fait, ouvrez maintenant l'enveloppe indiquant « À ouvrir lorsque vous lirez la section Coda du livret de règles ».

(Personne ne peut inscrire son nom sur cette enveloppe. C'est une récompense qui se mérite, et comme vous n'avez rien fait…)

Pouvoirs temporels

Les enveloppes contiennent des **cartes Pouvoir** qui peuvent considérablement modifier la nature des voyages et des objets temporels que vous avez découverts dans les 4 chapitres.

Au moment de la **mise en place**, les joueurs choisissent le pouvoir qu'ils veulent utiliser. Ils pourront utiliser le pouvoir choisi **tout au long de la partie**. La méthode de sélection des pouvoirs dépend de la carte Ligne temporelle alternative utilisée.



Si la carte Choix du pouvoir est utilisée, chaque joueur choisit 1 pouvoir parmi les pouvoirs disponibles.

Si la carte Partage de pouvoir est utilisée, le premier joueur choisit 1 pouvoir que les deux joueurs utilisent.

Prérequis de chapitre

Certains pouvoirs ont des **icônes de prérequis de chapitre** imprimées à côté de leur nom. Une icône de prérequis indique que le pouvoir doit interagir avec les règles et les éléments d'un **chapitre spécifique** (comme les arbres ou les statues). Si vous n'utilisez pas ce chapitre, les particularités du pouvoir ne peuvent pas s'appliquer.

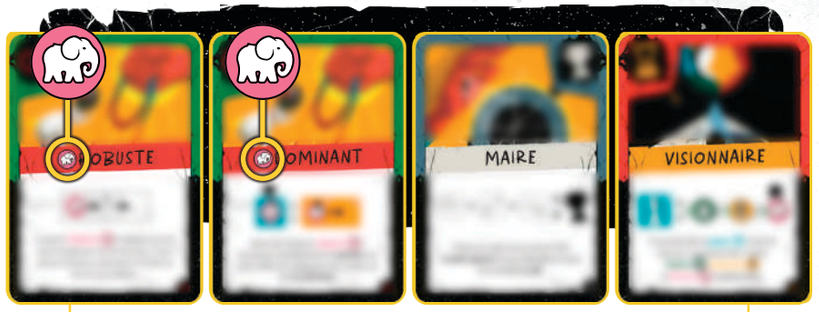
Lorsque vous **choisissez des cartes Pouvoir** pour une ligne temporelle alternative donnée, vous devez **d'abord** révéler les pouvoirs disponibles, **puis** piocher les cartes Règle de chapitre à utiliser. Si certains des pouvoirs révélés affichent des **icônes de prérequis**, vous **devez** choisir les cartes Règle de chapitre qui correspondent aux prérequis de **tous** les pouvoirs disponibles (au lieu de les piocher au hasard). Il peut même arriver que l'on vous demande de jouer avec les 3 cartes Règle de chapitre.



Si ces 4 pouvoirs sont révélés, vous devez jouer avec les cartes Règle de chapitre Croissance et Influence.

S'il n'y a qu'une seule icône de prérequis (même en plusieurs exemplaires) sur les 4 pouvoirs révélés, prenez la carte Règle du chapitre demandé et piochez la seconde au hasard.

***Note :** si vous piochez la carte Règle Standard, utilisez seulement les règles du chapitre demandé.*



Si ces 4 pouvoirs sont révélés, vous devez jouer avec la carte Règle de chapitre Mémoire et une autre carte Règle tirée au hasard.

QUE DÉSIGNE « VOUS » ?

Lorsque le mot « vous » apparaît sur une carte Pouvoir, il se réfère à **votre pion actif**. Par exemple, si un pouvoir dit « Vous pouvez faire une action supplémentaire lors de ce tour », vous devez faire cette action avec votre **pion actif**.

Par contre, si une carte annonce que c'est votre anniversaire, c'est bien le vôtre, pas celui de votre pion. Joyeux anniversaire !

CRÉDITS

AUTEUR & NARRATION :
Peter C. Hayward

ILLUSTRATIONS :
Jor Ros

DÉVELOPPEMENT & RÉDACTION :
Jeff Fraser

DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL :
Alex Cutler

CONCEPTION GRAPHIQUE :
Stevo Torres

ÉDITION FRANÇAISE :
IELLO

GRAPHISME FRANÇAIS :
Charlie Metz

TRADUCTION FRANÇAISE :
Antoine Prono (Transludis)

RELECTURE FRANÇAISE :
Maëva Debieu Rosas,
Robin Houpier,
Pierre-François Llorente

REMERCIEMENTS :
Anne Kinner, Danni Loe, Brian Lewis, Sara Perry, Christian Torres, Jonathan Gilmour, Stephanie Metcalfe, et le Toronto Board Game Design Crew

© 2021 Pandasaurus Games, LLC
© 2022 IELLO pour la version française

www.iello.com
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillécourt, France