

TIDES OF TIME

Dans Tides of Time, les joueurs règneront sur d'anciennes civilisations, prospérant et déclinant au fil du temps. Bâissez de gigantesques monuments, élevez d'impénétrables fortifications et amassez de vastes connaissances à mesure que défilent les âges. Les plus grandes civilisations laisseront leur trace bien après leur chute. Des temps depuis longtemps oubliés à ceux récemment perdus, les civilisations s'élèveront et s'effondreront, portées par le flux du temps.

But du Jeu

Le but du jeu est d'accumuler le plus de Points de Victoire (PV), gagnés en développant votre Royaume durant la partie.

Une partie se déroule sur 3 tours durant lesquels les joueurs jouent des cartes de leurs mains afin de bâtir leurs Royaumes. À la fin du dernier tour, ils ajoutent les PV gagnés durant chaque tour afin de calculer leur score total. Le joueur qui a accumulé le plus de PV est parvenu à bâtir le Royaume le plus florissant et remporte la partie.

Contenu

19 cartes (120 x 80 mm), dont 18 cartes de jeu et 1 carte de Référence, 1 crayon, 1 bloc-notes et 4 pions Relique.






Le jeu utilise 18 cartes. La carte de Référence n'a pas d'effet dans la partie, elle ne sert que d'aide-mémoire.

Aperçu des Cartes



Chaque carte possède un nom (1) et une Capacité (2). Dans la plupart des cas, cette Capacité représente un objectif scoré qui octroie un certain nombre de PV (3).

15 des cartes du jeu disposent d'une Couleur (4). Les 3 autres cartes n'en ont pas.

Il existe 3 cartes pour chacune des 5 Couleurs, lesquelles représentent différents types de lieux : Palais , Bibliothèque , Jardin , Temple  et Forteresse .

Mise en Place

Mélangez les cartes et distribuez-en 5 à chaque joueur. Ces cartes constituent la main de départ des joueurs. Mettez les cartes restantes de côté, face cachée, pour former une pile de Pioche.

Placez le crayon et le bloc-notes près de vous.

Déroulement de la Partie

Chaque partie se déroule sur 3 tours durant lesquels les joueurs jouent des cartes de leurs mains afin de bâtir leurs Royaumes. À la fin de chaque tour, ils totalisent leurs Points de Victoire en fonction des objectifs scorés sur chacune de leurs cartes. À la fin du 3^{ème} tour, tous les PV sont additionnés afin de déterminer le vainqueur.

Tour 1

Les 2 joueurs choisissent simultanément une carte dans leur main et la posent face cachée sur la table devant eux.

Une fois que les 2 joueurs ont choisi leurs cartes, ils les révèlent en les retournant face visible. Les cartes ainsi révélées restent face visible devant leurs joueurs respectifs pour former leurs Royaumes.

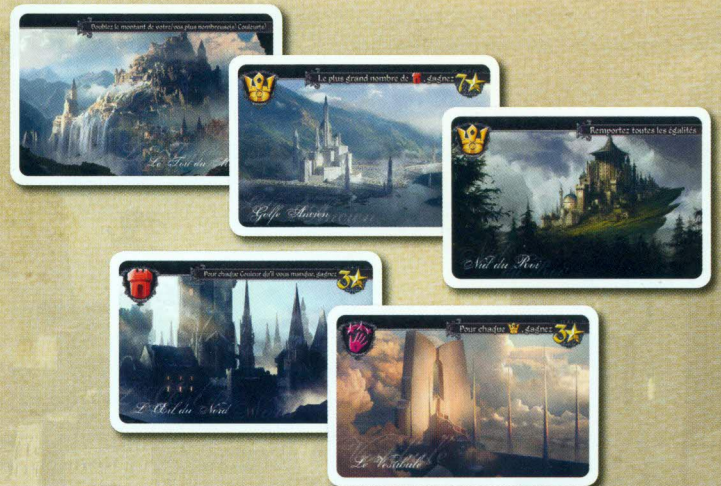
Les joueurs échangent à présent les cartes restant dans leur main avec celles de leur adversaire, puis choisissent de la même manière la prochaine carte qu'ils joueront. Le tour continue ainsi, les joueurs choisissant une carte à jouer avant de faire passer le reste de leur main, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées.


À la fin du tour, les joueurs calculent le nombre de Points de Victoire scorés grâce aux objectifs des cartes de leur Royaume.

Prenez note de ces scores en utilisant le crayon et le bloc-notes fournis dans la boîte.


EXEMPLE DE SCORE


Le joueur possède les cartes suivantes : Le Toit du Monde, Golfe Ancien, Nid du Roi, L'Œil du Nord et Le Vestibule.



Le Toit du Monde n'offre pas de PV au joueur mais double sa Couleur la plus représentée : il a donc 4 .

L'Œil du Nord donne 6 PV au joueur (il lui manque 2 Couleurs sur les 5 que contient le jeu, et il gagne donc 3 PV pour chacune).

Le Vestibule octroie 12 PV au joueur puisque, grâce au Toit du Monde, il possède 4 .

Bien que le joueur et son adversaire disposent tous deux de 1 , le Nid du Roi permet à ce joueur de remporter toutes les égalités : il gagne donc 7 PV de plus grâce au Golfe Ancien.

Le joueur calcule son score du 1^{er} tour, et obtient un total de 25 PV.

RELIQUES DU PASSÉ

Après avoir calculé leurs scores, les joueurs ramènent toutes les cartes de leur Royaume dans leur main. Chacun d'eux en choisit une qu'il laissera dans son Royaume jusqu'à la fin de la partie, puis une seconde qu'il défausse. Ils révèlent simultanément les cartes choisies.

Les cartes restant en jeu doivent être identifiées grâce aux pions Relique, afin que les joueurs se souviennent qu'elles restent dans leurs Royaumes et offrent leurs Couleur et Capacité pour le reste de la partie.

Les cartes défaussées sont remises face visible dans la boîte de jeu et ne seront plus utilisées durant les prochains tours.

Chaque joueur pioche 2 nouvelles cartes dans la pile de Pioche afin d'en avoir à nouveau 5 en main. Ils peuvent à présent débiter le tour suivant.



Tour 2

Le tour 2 se joue exactement de la même manière que le tour 1, avec l'exception suivante : à la fin du tour (après le calcul des Points de Victoire), les joueurs ne ramènent dans leur main que les cartes qui ont été jouées durant le tour 2, tandis que la *Relique du Passé* issue du tour 1 est laissée dans leur Royaume.

Les étapes restantes du tour sont les mêmes. Après le tour 2, chaque joueur doit avoir 2 *Reliques du Passé* en jeu et 5 cartes en main.

Tour 3

Le tour 3 se joue exactement de la même manière que le tour 1, mais il s'achève après le calcul des Points de Victoire.

Fin de Partie


À la fin du 3^{ème} tour, les joueurs calculent leur total de points des 3 tours pour obtenir leur score final. Le joueur qui a totalisé le plus de Points de Victoire est le vainqueur !


Dans les rares cas d'égalité, les deux joueurs se partagent la victoire. (*Jouons la revanche !*)


Explication des Cartes


Les cartes du jeu proposent différentes Capacités et Points de Victoire aux joueurs afin que ceux-ci scorent leurs objectifs. Par exemple, il existe des cartes qui se scorent pour chaque carte d'une Couleur donnée, d'autres pour avoir le plus de cartes dans une Couleur particulière, etc. Vous trouverez ci-dessous la liste des cartes et de leurs Capacités.




01. Nid du Roi – Vous remportez toutes les égalités entre joueurs lorsque vous vérifiez les objectifs scorés. Peut prendre effet avec les cartes suivantes : Golfe Ancien, La Grande Bibliothèque d'Ahm, Ziggurat Dorée, Col du Vieillard, Printemps des Larmes de Sang, La Taupinière, Le Port de Saphir.


Par exemple, si un joueur possède le Golfe Ancien et le Nid du Roi et que les 2 joueurs ont 1 , le Nid du Roi permet au joueur qui possède le Golfe Ancien de marquer les points pour cet objectif scoré, alors qu'il y a égalité.


02. Golfe Ancien – Si vous avez davantage de  que votre adversaire, vous gagnez 7 PV.


03. Palais Éternel – Pour chaque , vous gagnez 3 PV.






04. La Grande Bibliothèque d'Ahm – Si vous avez davantage de  que votre adversaire, vous gagnez 7 PV.

05. Le Puits de Mana – Pour chaque ensemble de Couleurs composé de 1 , 1  et 1 , vous gagnez 9 PV.

06. La Citadelle des Prophètes – Pour chaque , vous gagnez 3 PV.


07. Ziggurat Dorée – Si vous avez davantage de  que votre adversaire, vous gagnez 7 PV.


08. Bains des Dieux – Pour chaque , vous gagnez 3 PV.



09. Le Labyrinthe des Damnés – Si vous avez un ensemble de Couleurs composé de 1 , 1 , 1 , 1  et 1 , vous gagnez 13 PV.


10. L'Œil du Nord – Pour chaque Couleur qu'il manque dans votre Royaume, vous gagnez 3 PV.

11. Les Chaînes du Djinn – Pour chaque , vous gagnez 3 PV.







12. Col du Vieillard – Si vous avez davantage de  que votre adversaire, vous gagnez 7 PV.

13. Printemps des Larmes de Sang – Si vous avez davantage de  que votre adversaire, vous gagnez 7 PV.














14. Les Piliers Célestes – Pour chaque ensemble de cartes composé de 1  et 1 , vous gagnez 7 PV.

15. Le Vestibule – Pour chaque , vous gagnez 3 PV.

16. La Taupinière – Si vous avez davantage de Couleurs en un seul exemplaire dans votre Royaume, vous gagnez 8 PV.

Pour atteindre cet objectif, calculez le nombre de Couleurs qui n'apparaissent qu'en un seul exemplaire dans votre Royaume. Par exemple, si vous avez 6 cartes : La Taupinière sans Couleur, 3 , 1  et 1 , et que votre adversaire a 3 , 2  et 1 , vous possédez 2 Couleurs correspondant à l'objectif tandis que votre adversaire n'en a que 1. Vous complétez donc les conditions de l'objectif scoré et gagnez 8 PV.

17. Le Toit du Monde – Double le montant de votre/vos plus nombreuse(s) Couleur(s).

Par exemple, un joueur a 6 cartes : Le Toit du Monde sans Couleur, 2 , 1 , 1  et 1  ; sa Couleur la plus nombreuse est donc le . Grâce au Toit du Monde, le joueur a donc 4 . S'il avait eu Le Toit du Monde, 2 , 2  et 1  à la place, ses Couleurs les plus nombreuses auraient été  et . Le Toit du Monde les aurait toutes deux doublées, et le joueur aurait donc eu 4  et 4 .

18. Le Port de Saphir – Si votre plus grande carte scorée vous offre davantage de PV que la plus grande carte scorée de votre adversaire ne lui en fournit, vous gagnez 8 PV.

Une **carte scorée** est une carte qui offre des Points de Victoire au joueur lors du calcul des scores. Si un joueur possède une carte dont l'objectif scoré n'est pas rempli, la carte n'est alors pas prise en compte.

Conception : Kristian Čurla

Développement : Ignacy Trzewiczek et Michał Walczak

Conception des cartes, boîte, icônes et livret de règles : Rafał Szyma

Illustration des cartes : Artur Sadlos, Krzysztof Ostrowski, Blake Rottinger, Tomasz Jędruszek et Dan Pellow

Manuel de Jeu : Łukasz Piechaczek, Chevee Dodd

Traduction VF : Elodie Nelow

Relecture et Responsable Éditorial VF : Stéphane Bogard

Un grand merci à Leonardo Filip Neduk, Dajan, Ola, Filip Kiršek, Miroslav, Andreja, Dino, Matea et Jasenko pour toute l'aide qu'ils m'ont apportée. Et à Doria, pour son enthousiasme.- Kristian

Portal Games tient à remercier les personnes suivantes : Chevee Dodd, Aleksandra Ciupińska, Merry

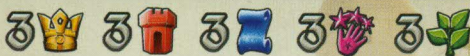
Plus d'informations sur
EDGEENT.COM

EDGE



© 2015 PORTAL GAMES. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique de l'éditeur. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 06 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean. Tél : 05 34 55 19 06. ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Conservez ces informations pour vos archives. Fabriqué en Pologne.

Couleurs dans le Jeu



et 3 cartes sans Couleur

Mise en Place

Mélangez les cartes et distribuez-en 5 à chaque joueur.

Déroulement de la Partie

La partie se joue en 3 tours.

TOUR 1

- Faites un draft avec les 10 cartes en les ajoutant à votre Royaume.
- Comptez les PV scorés pour les objectifs des cartes.
- Choisissez la Relique du Passé et une carte à défausser de la partie.
- Piochez 2 cartes.

TOUR 2

- Faites un draft avec les 10 cartes en les ajoutant à votre Royaume.
- Comptez les PV scorés pour les objectifs des cartes.
- Choisissez la Relique du Passé et une carte à défausser de la partie.
- Piochez 2 cartes.

TOUR 3

- Faites un draft avec les 10 cartes en les ajoutant à votre Royaume.
- Comptez les PV scorés pour les objectifs des cartes.

FIN DE PARTIE

Calculez votre total de PV des 3 tours.
Le joueur ayant obtenu le plus de Points de Victoire est le vainqueur !

