

Règles de Contre-temps

Comment jouer à Contre-temps

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le premier à contrôler trois événements sur la ligne du temps en remportant des plis.
- **Mécanique principale** : Jeu de plis avec voyage dans le temps pour revenir modifier les résultats des manches passées.
- **Condition de victoire** : Contrôler trois événements simultanément, ou en contrôler le plus après dix manches.

Salut ! Alors, Contre-temps, c'est un **jeu de plis** vraiment malin où tu peux littéralement remonter le temps pour aller voler la victoire d'un pli à un adversaire. Si tu aimes les jeux de cartes comme le [tarot](#) et les rebondissements stratégiques, tu vas adorer. Allez, on s'installe et je t'explique tout ça !

Le matériel nécessaire

Voici ce que tu trouveras dans la boîte :

- **65 cartes Voyageur intemporel** : réparties en 5 **suites** de 13 cartes chacune, numérotées de 1 à 13.
- **10 jetons Événement** : numérotés de 1 à 10, ils forment la **ligne du temps**.
- **18 disques de Contrôle** : 3 par joueur, pour marquer les événements que tu contrôles.
- **6 pions Scientifiques** : un par joueur, pour indiquer ta position sur la ligne du temps.
- **30 cristaux Énergie** : la monnaie pour voyager dans le temps !
- **6 cartes Machine à voyager dans le temps** : une par joueur, avec une face A (mode classique) et une face B (mode avancé).

- 1 marqueur **Premier joueur**.

Mise en place de la partie

Adapter le paquet selon le nombre de joueurs

Avant toute chose, il faut retirer certaines cartes du **paquet Voyageur intemporel**. C'est important pour que le jeu fonctionne bien :

Nombre de joueurs	Cartes à retirer	Taille du paquet
6	Aucune	65 cartes
5	Les 1 et les 2 de chaque suite	55 cartes
4	Les 1, 2, 3 et 4 de chaque suite	45 cartes
3	Les 1, 2, 3, 4, 5 et 6 de chaque suite	35 cartes

Installer la table de jeu

Voici comment préparer la partie étape par étape :

- Déterminez un **donneur** au hasard. Il mélange le paquet et distribue **10 cartes** à chaque joueur.
- Placez les cartes restantes en une **pioche** sur le côté.
- Retournez la première carte de la **pioche** et glissez-la sous le paquet, perpendiculairement, de façon à ce que sa **suite** reste visible. Cette carte s'appelle la **constante** (on en reparle juste après, promis).
- Empilez les **jetons Événement** dans l'ordre décroissant (le 1 sur le dessus, le 10 tout en bas). Prenez le jeton « 1 » et placez-le à côté de la pioche : voilà le début de votre **ligne du temps** !
- Chaque joueur prend une **carte Machine à voyager dans le temps** (face A pour le mode classique), ses **3 disques de Contrôle** qu'il pose dessus, et un **pion Scientifique** qu'il place à côté du jeton Événement « 1 ».
- Formez la **réserve générale de cristaux Énergie** au centre de la table.
- Donnez le **marqueur Premier joueur** à la personne à gauche du donneur.

[IMAGE_MATERIEL]

Les concepts clés à connaître

La ligne du temps

À chaque manche, un nouveau **jeton Événement** vient s'ajouter à la suite des précédents. Ça forme une ligne de plus en plus longue qu'on appelle la **ligne du temps**. Le dernier jeton posé, c'est le **présent**. Tous les jetons avant lui, c'est le **passé**. Ton **pion Scientifique** montre où tu te trouves sur cette ligne.

La constante (l'atout)

La carte glissée sous la **pioche** indique la **suite** qui sert d'**atout** pour toute la partie. Si quelqu'un joue une carte de cette suite, elle bat toutes les cartes des autres suites, quelle que soit leur valeur. On peut changer la constante, mais c'est un peu spécial (on verra ça plus bas).

Les cristaux Énergie

Ce sont tes « billets de voyage dans le temps ». Tu les dépenses pour reculer dans la **ligne du temps** et aller contester un événement passé. Un cristal dépensé = un événement en arrière. Gère-les bien, c'est la clé de la victoire !

Déroulement d'une manche

Chaque manche se déroule en trois phases, toujours dans le même ordre :

Phase 1 : résolution des événements

Tous les événements sur lesquels au moins un joueur a son **pion Scientifique** doivent être résolus. On commence par le **présent**, puis on remonte dans le **passé**, événement par événement.

Qui a la main ? C'est le joueur qui contrôle l'événement juste avant dans la **ligne du temps**.

S'il ne participe pas à cet événement (son pion est ailleurs), c'est le joueur participant le plus proche dans le sens horaire qui prend la main. Pour le tout premier événement de la ligne, c'est le détenteur du **marqueur Premier joueur**.

Jouer des cartes : Le joueur qui a la main pose une carte. Puis, dans le sens horaire, chaque joueur participant fait de même. Règle d'or : tu dois suivre la **suite demandée** (celle jouée par le joueur qui a la main) si tu en as dans ta main. Sinon, tu joues n'importe quelle autre carte.

Petit détail important : si tu joues une carte de la **suite demandée** mais dont la valeur est inférieure à la plus grosse carte de cette suite déjà posée, tu **pioches immédiatement un cristal Énergie** de la réserve. C'est une consolation plutôt sympa quand tu sais que tu ne peux pas gagner le pli !

Quand des joueurs revisitent un événement **dans le passé**, tout le monde (y compris celui qui a la main) doit respecter la **suite** qui avait été demandée à l'origine.

Résoudre l'événement : Une fois toutes les cartes posées, on détermine le gagnant du pli. C'est la plus forte carte de la **suite demandée** qui l'emporte. Mais attention : si une ou plusieurs cartes de la **constante** (l'atout) ont été jouées, c'est la plus forte carte de la constante qui gagne, peu importe le reste.

Le gagnant pose l'un de ses **disques de Contrôle** sur le **jeton Événement**. Il contrôle désormais cet événement ! Si un joueur revient dans le passé et bat la carte précédemment gagnante, il remplace le **disque de Contrôle** existant par le sien et rend l'ancien à son propriétaire.

Astuce stratégique : ne gaspille pas tous tes **cristaux Énergie** d'un coup. Parfois, mieux vaut garder tes ressources pour une offensive surprise au bon moment, quand tes adversaires ne s'y attendent pas !

Phase 2 : écoulement du temps

Prenez le **jeton Événement** suivant sur la pile et placez-le à la fin de la **ligne du temps**. C'est le nouveau **présent**.

Tous les **pions Scientifiques** reviennent automatiquement sur ce nouveau jeton. Tout le monde est de retour dans le présent !

Ensuite, chaque joueur **pioche des cristaux Énergie** : par défaut, tu en prends **2**, mais tu

retires **1** pour chaque **disque de Contrôle** que tu as déjà posé sur la ligne du temps. Autrement dit, plus tu contrôles d'événements, moins tu reçois d'énergie. Ça rééquilibre naturellement la partie !

Phase 3 : déplacement des scientifiques

C'est le moment crucial du voyage dans le temps ! Chaque joueur cache sa **carte Machine à voyager dans le temps** et ses **cristaux Énergie**, puis choisit secrètement combien de cristaux il veut dépenser.

Quand tout le monde est prêt, on révèle simultanément. Les cristaux dépensés retournent dans la **réserve**, et chaque joueur recule son **pion Scientifique** d'autant d'événements que de cristaux utilisés. Tu peux aussi choisir de ne rien dépenser et rester dans le présent.

Conseil malin : observe bien quels événements sont contrôlés par qui avant de décider où voyager. Si un adversaire est à deux événements de la victoire, c'est peut-être le moment de lui piquer un de ses plis passés !

Changer la constante

C'est possible, mais seulement dans une situation bien précise : après la résolution de tous les événements, si un ou plusieurs joueurs ont remonté la **ligne du temps** jusqu'au tout début (là où se trouve la **constante**).

Tous les joueurs présents à cet endroit choisissent secrètement une carte de leur main, puis la révèlent en même temps. La carte la plus forte devient la **nouvelle constante**. L'ancienne est **défaussée**, ainsi que toutes les autres cartes jouées. En cas d'égalité, aucune nouvelle constante n'est établie : l'ancienne est défaussée et la partie continue temporairement sans **atout**. La ligne du temps devient instable !

Changer la constante ne modifie pas les résultats passés. Les événements ne changent que lorsqu'un joueur s'y rend physiquement pour les contester. Si tu aimes les jeux de cartes avec de la stratégie comme le [Schotten Totten](#), tu vas apprécier cette mécanique de contrôle de territoire temporel !

[IMAGE_FIN]

Fin de partie et victoire

Après la résolution de tous les événements de chaque manche, on vérifie les conditions de victoire :

- Si un joueur **contrôle 3 événements** sur la **ligne du temps**, il gagne immédiatement !
- En cas d'égalité (deux joueurs atteignent 3 en même temps), celui qui contrôle l'événement le plus proche de la **constante** (le plus ancien dans la ligne) l'emporte.
- Si personne n'a 3 événements après **10 manches**, on regarde parmi ceux qui en contrôlent 2 : le gagnant est celui dont l'événement contrôlé est le plus proche de la constante. Ce cas ne peut arriver qu'à 5 ou 6 joueurs.

Le mode Paradoxes temporels (variante avancée)

Envie de pimenter la partie ? Ce mode ajoute un beau bazar temporel. Voici ce qui change :

Mise en place spécifique

- Utilisez la **face B** de la **carte Machine à voyager dans le temps**. Elle a deux emplacements pour les cristaux : un pour reculer, un pour avancer.
- Ne triez pas les **jetons Événement** dans l'ordre. Mélangez-les et formez une pile face cachée !

Ce qui change en jeu

Quand vous retournez un nouveau **jeton Événement**, placez-le à sa position numérique correcte dans la **ligne du temps** (par exemple, un « 3 » se glisse entre le « 2 » et le « 5 »). Le dernier jeton posé, quel que soit son emplacement, reste le **présent**.

Et surtout : les joueurs peuvent maintenant voyager **vers le passé ET vers le futur** ! Au moment de dépenser tes **cristaux Énergie**, place-les sur l'emplacement correspondant à la direction souhaitée sur ta carte Machine.

C'est un mode qui rappelle un peu le chaos joyeux de [Exploding Kittens](#) où tout peut basculer à

chaque instant !

Récapitulatif d'une manche

Pour que tu aies tout sous les yeux avant de lancer ta première partie, voici le résumé d'une manche :

- **Phase 1** : Résolvez chaque événement où se trouvent des joueurs (du présent vers le passé). Jouez vos cartes, déterminez le gagnant de chaque pli, posez vos **disques de Contrôle**.
- **Phase 2** : Ajoutez un nouveau **jeton Événement**. Tous les pions reviennent au présent. Piochez vos **cristaux Énergie** (2 moins le nombre de disques posés).
- **Phase 3** : Choisissez secrètement combien de **cristaux** dépenser, révélez simultanément, puis déplacez vos **pions** en conséquence.
- Vérifiez si quelqu'un contrôle **3 événements**. Sinon, on passe à la manche suivante !

Et voilà, tu sais tout ! Contre-temps est un jeu de plis qui se distingue par cette mécanique de voyage temporel absolument géniale. Si tu aimes les jeux de cartes tactiques comme [Love Letter](#), tu vas vraiment kiffer celui-ci. À vos machines, prêts, voyagez !