TRICKY TIME CRISIS

10+ | 3-6 | 25-45 MIN

HISTOIRE ET OBJECTIF

Tricky Time Crisis est un jeu de pli et de collection pour 3 à 6 joueurs.

Dans ce jeu, un super-vilain capable de sauter dans le temps, le redoutable Dr. Tricky-Time, tente de détruire la ligne temporelle.

Heureusement, une équipe de héros hauts en couleur se mobilise pour l'en empêcher :

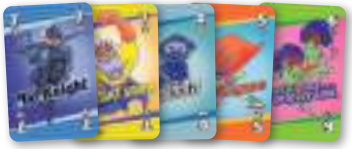
1. Kid Cuckoo, la nouvelle recrue ;
2. Double Take et Double Time, des jumelles capables d'accélérer le temps ou de le ralentir ;
3. Doc Tock, un scientifique dans le corps d'un chien, ou peut-être juste un chien devenu scientifique ;
4. Et Daylight Saver, le leader de l'équipe.

Manipulez le temps, défiez le destin et jouez vos cartes avec malice pour sauver le futur !

MATÉRIEL

105 cartes réparties en :

- 1 carte Leader.
- 65 cartes Héros (5 couleurs de héros avec 13 cartes aux valeurs suivantes : 3, 4, 4, 5, 5, 6, 6, 6, 7, 7, 8, 8, 9.



- 27 cartes Vilain numérotées de 8 à 34.

- 12 cartes Pouvoir Spécial (2 cartes pour chacun des héros et le vilain : une en français et une en anglais)

MISE EN PLACE

1 Retirez du jeu les cartes Pouvoir Spécial dans la langue que vous n'utilisez pas et replacez-les dans la boîte.

2 Constituez un paquet en fonction du nombre de joueurs en remettant les cartes suivantes dans la boîte.

Joueurs	Couleurs de Héros à retirer	Cartes de Dr. Tricky-Time à retirer
3	Couleur de Doc Tock et couleur de Kid Cuckoo	Cartes de Dr. Tricky-Time numérotées de 21 à 34
4	Couleur de Doc Tock	Cartes de Dr. Tricky-Time numérotées de 8 à 15 et de 29 à 34
5	Aucune carte de héros à retirer	Cartes de Dr. Tricky-Time numérotées de 8 à 21
Retirer la couleur Mid-Knight, sauf si elle est utilisée en remplacement d'une autre couleur de héros **(voir Variante)**.		

3 Le joueur ayant récemment sauvé le monde devient le leader pour la première manche et prend la carte Leader. Si personne n'a récemment sauvé le monde, désignez-le de manière aléatoire.

COMMENT JOUER ?

1. DISTRIBUER LES CARTES

Mélangez puis distribuez 13 cartes à chaque joueur. Le nombre de cartes non distribuées ne sera pas utilisé pour cette manche. Les joueurs peuvent regarder et trier les cartes dans leur main. Les joueurs ne dévoilent pas aux autres les cartes qu'ils ont en main.

2. JOUER LES PLIS

a) Déroulement de la phase de plis (Must Not Follow)

Un **pli** est une sorte de mini-jeu dans lequel chaque joueur joue une seule carte. Le premier joueur (celui qui mène) joue la première carte, et les autres joueurs « suivent ».

Le leader est le premier joueur pour ce premier pli. Ensuite, le gagnant du dernier pli mène le pli suivant.

Le premier joueur entame le pli en posant une carte de sa main, face visible, devant lui. Ensuite, chacun des autres joueurs joue à son tour, dans le sens horaire. Ils doivent respecter une contrainte : **il leur est interdit de jouer une couleur déjà présente dans le pli.** Chaque carte jouée doit donc être d'une couleur encore inédite dans ce pli (règle du « Must Not Follow »).

Si vous avez au moins une carte légale à jouer pendant votre tour, vous devez jouer.

Exemple d'une partie à 4 joueurs :

Cartes du pli

Main du joueur

Double Take et Double Time, ainsi que Kid Cuckoo et Dr. Tricky-Time ont déjà été joués, le dernier joueur ne peut donc pas les rejouer. Comme il possède deux cartes Daylight Saver dans sa main, il est obligé d'en jouer une.

b) Déterminer l'équipe gagnante du pli (les héros ou le vilain)

Lorsque tous les joueurs ont joué une carte au pli, celui-ci est terminé.

En fonction des cartes jouées par chaque joueur, ils font partie de l'équipe des héros ou de l'équipe des vilains pour le pli.

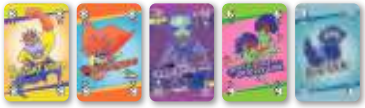
Ajoutez la valeur de toutes les cartes héros. Cela inclut toutes les cartes, sauf la carte **Dr. Tricky-Time**. Ce total représente la **valeur combinée des héros**.

Comparez la valeur combinée des héros à celle de la carte **Dr. Tricky-Time**.

- **Si la valeur des héros est égale ou supérieure à celle de Dr. Tricky-Time, l'équipe des héros gagne.**
- **Si la valeur de Dr. Tricky-Time est supérieure, l'équipe des vilains gagne.**

Exemple 1 (4 joueurs) : Le vilain (23) l'emporte sur les héros (8 + 8 + 6 = 22).

Exemple 2 (5 joueurs) : Les héros (8 + 8 + 6 + 9 = -31) l'emporte sur le vilain (30).



PARADOXE TEMPOREL : VOUS NE POUVEZ PAS JOUER DE CARTES

Un tour de jeu et une manche peuvent se terminer plus tôt si un joueur ne dispose pas de carte légale à jouer pendant son tour, car toutes les cartes de sa main correspondent à la couleur d'une carte déjà jouée dans le pli.

Si vous n'avez aucune carte légale à jouer lors de votre tour, révélez votre main. **Le pli en cours et toutes les cartes restantes dans les mains des joueurs sont alors jetées.** Ces cartes ne sont pas comptabilisées pour ce tour.

Puis, passez directement à la **fin de la manche (3)** et à la **comptabilisation des points (4)**.

Exemple d'une partie à 4 joueurs :

Cartes du pli **Main du joueur**

Daylight Saver, ainsi que Kid Cuckoo et Dr. Tricky-Time, ont déjà été joués, le dernier joueur ne peut donc pas les rejouer. Comme il ne possède dans sa main que ces héros et vilains, il ne peut pas jouer, et un Paradoxe Temporel se produit !

c) Prenez les cartes du pli et ajoutez-les à votre collection.

Lorsque l'équipe des héros gagne le pli :

Le joueur ayant joué la carte héros de la plus haute valeur est le gagnant du pli. Si plusieurs joueurs ont joué la carte héros la plus haute, le gagnant est celui qui a joué en dernier dans le pli.

1. **Le gagnant du pli peut prendre une carte de son choix du pli et l'ajouter à sa collection personnelle, ou passer.**
2. **Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs de l'équipe des héros peuvent, eux aussi, prendre une carte du pli pour leur collection personnelle ou passer.**
3. **Après que tous les joueurs de l'équipe des héros aient pris ou passé, le joueur de l'équipe des vilains doit prendre une carte du pli, il ne peut pas passer.**

Lorsque l'équipe des vilains gagne le pli :

Le joueur ayant joué la carte Dr. Tricky-Time pendant ce pli est le gagnant du pli.

1. **Le gagnant du pli peut prendre 0, 1 ou 2 cartes de son choix du pli et les ajouter à sa collection personnelle.**
2. **Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs de l'équipe des héros doivent, chacun, prendre une carte du pli pour leur collection personnelle, si des cartes restent disponibles.**

d) Démarrer un nouveau pli

Après que tous les joueurs aient pris des cartes pour leurs collections personnelles ou aient passé, défaussez toutes les cartes restantes dans le pli.

Le gagnant du dernier pli commence un nouveau pli.

3. FIN DE LA MANCHE

- La manche se termine lorsqu'un joueur n'a plus de carte légale à jouer pendant son tour et révèle sa main (paradoxe temporel).
- La manche se termine également si tous les joueurs n'ont plus de cartes en main.

4. COMPTABILISER LES POINTS DE LA MANCHE

Tenez un score à chaque manche à l'aide d'un crayon et de papier.

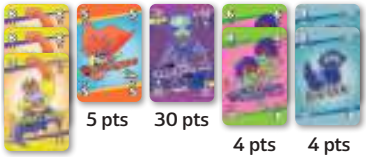
Lors du décompte, défaussez les cartes restantes en main : **elles ne sont pas comptabilisées** pour le score de cette manche.

Pour compter les cartes de votre collection personnelle, commencez par les trier par couleur.

- **Si vous avez 2 cartes ou plus d'une même couleur**, vous marquez 2 points par carte de cette couleur. Chaque couleur est évaluée séparément.
- **Si vous n'avez qu'une seule carte d'une couleur,** vous ajoutez la valeur imprimée sur cette carte à votre score. Notez qu'il y a une carte Pouvoir Spécial dans chaque couleur qui peut avoir des règles de comptabilisation spécifiques.

Exemple :

Total : 49 points



5. COMMENCER UNE NOUVELLE MANCHE

Mélangez toutes les cartes, y compris celles des collections des joueurs, puis entamez une nouvelle manche.

Le joueur à gauche de l'ancien leader devient le nouveau leader et prend la carte Leader.

La partie se poursuit jusqu'à ce que chaque joueur ait été leader une fois, ou qu'un joueur atteigne plus de 100 points à la fin d'une manche.

FIN DE LA PARTIE

Le joueur avec le score le plus élevé à la fin de la partie est le gagnant.

Si plusieurs joueurs sont à égalité, le joueur ayant obtenu le score le plus élevé lors de la dernière manche l'emporte.

S'il y a toujours égalité, les joueurs se partagent la victoire.

PARTIE À 3 JOUEURS UNIQUEMENT :

- Si vous avez 1 ou 2 cartes d'une couleur, vous ajoutez la valeur imprimée sur la ou les cartes à votre score.
- Sinon, si vous avez 3 cartes ou plus d'une couleur, vous marquez 2 points par carte de cette couleur.

VARIANTE DE JEU À 6 JOUEURS : MID-KNIGHT

Rajoutez les cartes : **Mid-Knight** - une nouvelle couleur de 14 cartes.

- **Mid-Knight peut être utilisée comme une couleur de Héros alternative pour varier le jeu, même si elle est jouée comme un vilain.**
- **La carte Pouvoir Spécial de Mid-Knight a une valeur de V/2** qui indique que lors du comptage des points, cette carte a une valeur égale à la moitié de la valeur de votre score pour la couleur Dr. Tricky-Time.
- **Mid-Knight offre également une alternative pour jouer à 5 ou 6 joueurs.** Voir la mise en place dans le tableau ci-dessous :

COMMENT JOUER AVEC MID-KNIGHT ?

À la fin de chaque pli, **la valeur de la carte Mid-Knight est ajoutée à la valeur de la carte Dr. Tricky-Time pour déterminer le total de l'équipe des vilains**.

Lorsque l'équipe des vilains remporte un pli, le joueur qui a joué la carte **Dr. Tricky-Time** choisit en premier et peut prendre **0, 1 ou 2 cartes** du pli. Ensuite, le joueur qui a joué la carte Mid-Knight choisit **0, 1 ou 2 cartes** du pli. Enfin, chaque joueur héroïque prend une carte, en commençant par celui situé **le plus à gauche du joueur Mid-Knight**.

Lorsque l'équipe des vilains perd un pli, les joueurs ayant joué des cartes de héros **choisissent de prendre une carte ou de passer**. Ensuite, les joueurs ayant joué **Mid-Knight** et **Dr. Tricky-Time** sont tous deux obligés de prendre **1 carte** du pli, **dans l'ordre horaire à partir du joueur qui a gagné le pli**.

Joueurs	Couleurs de Héros à retirer	Cartes de Dr. Tricky-Time à retirer
5	Une couleur de héros de votre choix pour y mettre Mid-Knight à la place	Cartes de Dr. Tricky-Time numérotées de 21 à 34
6	Aucune carte de héros à retirer	Cartes de Dr. Tricky-Time numérotées de 8 à 15 et 29 à 34
Note : Inclure toujours la couleur Mid-Knight pour cette variante.		

DÉTAIL DES CARTES POUVOIR SPÉCIAL

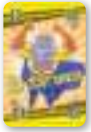
Kid Cuckoo a une carte 0. Son pouvoir indique que le pli se joue normalement (si un paradoxe temporel se produit, la manche se termine de suite), et qu'à la fin du tour, les cartes jouées sont défaussées et ne sont pas ajoutées aux collections des joueurs.

Double Take & Double Time ont une carte étiquetée avec un +2, et voici son effet : « La valeur de cette carte est égale à la valeur de la carte de héros la plus élevée dans ce pli +2. »

De plus, lors du comptage des points : si vous avez la carte +2 Double Take & Double Time et aucune autre carte de cette couleur, elle vous rapporte ce que vous auriez marqué avec n'importe quelle autre couleur de héros de votre choix +2.

Dans une partie à 3 joueurs, où vous pouvez marquer jusqu'à 2 cartes dans chaque couleur : si vous avez 2 cartes dans la couleur Double Take & Double Time, et que l'une d'elles est la carte +2, alors cette carte vaut la valeur de l'autre carte Double Take & Double Time +2.

Doc Tock a une carte de valeur 10 qui peut arrêter le temps, et elle porte la mention suivante : « Lorsque vous seriez forcé de prendre une carte, vous pouvez jeter cette carte de votre collection personnelle au lieu de prendre une carte. »



The Daylight Saver a une valeur de 13.

Dr. Tricky-Time possède la carte infini qui est imbattable, quelle que soit la valeur combinée des héros, mais le pli peut toujours être annulé si la carte super 0 de Kid Cuckoo est jouée. Si cette carte remporte un pli, le joueur qui l'a jouée doit défausser cette carte et prendre toutes les autres cartes du pli dans sa collection personnelle.

Auteur : Jonathon Barron
Artiste : Sai Beppu
Graphistes : Stéphanie Lairet, Makoto Takami, Mattéo Bohé & Taniya Boontang

MUSOKA
STUDIO
ゲームプランド

TC_Règles_110x110_FR.indd 8 08/01/2026 11:10