

STEAM TIME



Pour 2 à 4 joueurs, âgés de 12 ans et plus

Nous sommes en 1899. Depuis des millénaires, les gens relatent des mythes d'occurrences inexplicables dans des monuments séculaires à travers le monde, comme Stonehenge ou les pyramides d'Égypte. Récemment, des rapports de phénomènes étranges survenus sur ces sites ont retenu toute l'attention des pouvoirs en place. À ces endroits, l'espace-temps est déformé. Le temps s'écoule de manière inattendue. De plus, des cristaux inhabituels aux propriétés surnaturelles y ont été découverts. Ces découvertes ont déclenché l'invention de machines fantastiques capables de voyager dans le temps. Aujourd'hui, les superpuissances du monde qui s'industrialisent rapidement sont en course pour amasser et exploiter ces précieuses ressources.

Au centre de ces efforts, le nouvel **Institut Temporel pour l'Exploration des Monuments** **TIME** envoie des dirigeables à vapeur pour voyager dans le temps et l'espace. En tant que capitaine de l'un de ces dirigeables, vous partirez à la découverte des failles temporelles autour des monuments. Plongez dans le flux turbulent du temps à la recherche de connaissances perdues depuis longtemps, de cultures disparues et de trésors cachés. Recherchez des dépôts de cristaux et utilisez judicieusement vos ressources - vapeur, cristaux, or et temps - pour devancer vos concurrents, et gagner l'estime et la gloire éternelle du **TIME**. Préparez-vous à vous lancer dans une aventure de voyage dans le temps extraordinaire avec Steam Time!

Composants

1 Plateau de jeu en 3 parties

1 tuile Premier Joueur



36 Souverains d'or
(20 x 1 et 16 x 5)



4 tuiles Estime
(1 par joueur)



30 tuiles Amélioration
(6 par manche)



9 plateaux Monument
(Double-face; 6 de chaque
pour 2, 3, et 4 joueurs)



4 plateaux Dirigéable
(1 par joueur)



24 cartes Rencontre



Recto

Verso

30 cartes Expédition
(6 par manche)



Rectos

Versos

32 cartes Mission



Rectos

Verso

12 cartes Effort
(6 α et Ω)



Rectos

Versos

1 sac Fabrique

12 disques de Contrôle
(3 par joueur)



120 Cristaux

Mr. **TIME**



12 Dirigeables
(3 par joueur)



modules

(non requis pour le jeu de base)

Module Sabotage

4 jetons Saboteur
(1 par joueur)



Module Spécialiste

36 cartes Spécialiste
(9 par joueur)



Rectos

Versos

Premier joueur



5

Tous les
joueurs:



2^e joueur:



3^e joueur:



4^e joueur:



Mise en place pour 4 joueurs



préparation

Chaque joueur reçoit les éléments suivant de sa couleur:

- ❶ 1 plateau **Dirigeable**. Placez-le devant vous.
- ❷ 3 **Dirigeables**. Placez-les sur le **hangar** de votre plateau.
- ❸ 3 **diques de Contrôle**. Placez-en un sur:
 - la case de départ de la piste **d'estime** du plateau de jeu.
 - sur l'emplacement "1" de votre **piste vapeur**.
 - sur l'emplacement de départ de votre piste **portail temporel**.
- ❹ 8 **Or**. Placez-les dans votre **caveau**.

Le joueur le moins ponctuel est déclaré **premier joueur**.
(Jaune dans l'exemple ci-contre.)

- ❺ Les joueurs reçoivent également un certain nombre de **cristaux** selon l'ordre dans lequel ils joueront. Chaque joueur place ses cristaux dans le **générateur de la couleur correspondante** sur son plateau dirigeable. Il y a six générateurs sur un dirigeable: **pont (vert)**, **salle des machines (bleu)**, **laboratoire (noir)**, **portail temporel (rose)**, **machine-Midas (gris)**, et **moteur d'analyse (orange)**.
Tous les joueurs reçoivent 5 cristaux: 1 de chaque en **vert**, **bleu**, **noir**, **rose** et **gris**.
Le 2^e, le 3^e et le 4^e joueurs reçoivent également 1 **cristal orange** qu'ils placent sur leur **moteur d'analyse**. Le 3^e et le 4^e joueurs reçoivent également 1 **vapeur** et l'indiquent en avançant leur disque sur leur piste vapeur. Le 4^e joueur reçoit 2 **or** qu'il place dans son **caveau**.

Règle de placement 1: un cristal doit être placé sur le **générateur de la couleur correspondante**.

Règle de placement 2: un cristal doit être placé sur l'emplacement libre **le plus à gauche du générateur**.

- ❻ Placez les cristaux restants dans le sac fabriqué à l'exception des cristaux-**TIME** transparents.



Prospecteur: le **TIME** a le monopole des rares mais universellement utilisables cristaux-**TIME** transparents. Ils ne peuvent pas être trouvés dans les dépôts habituels.

Connectez les 3 parties du plateau de jeu et placez-le au centre de la table.

- ❼ Placez les 30 cristaux-**TIME** transparents sur la mine secrète.
- ❽ Placez l'**or** restant sur la **banque**.
- ❾ Placez les **tuiles estime** sur les emplacements correspondants du plateau de jeu.
- ❿ Placez **Mr. TIME** sur la **boussole temporelle**.
- ⓫ Mélangez les 24 **cartes rencontre** et placez-les face cachée sur l'emplacement des rencontres. Elles forment la **pile rencontres**.

- ⓫ Mélangez les 32 **cartes missions** et placez-les face cachée sur l'emplacement missions. Elles forment la pile missions.
- ⓬ Triez les **cartes expéditions** en 5 piles selon le chiffre Romain indiqué sur leur verso. Mélangez chaque pile séparément puis formez une seule pile. Placez-la sur l'**emplacement expéditions**. Avec le "V" en dessous, puis le "IV", le "III", le "II" puis le "I" sur le dessus. Elles forment la pile expéditions.
- ⓭ Triez les **tuiles améliorations** de la même manière que les cartes expéditions et placez-les face cachée sur l'**emplacement améliorations**. Elles forment la pile améliorations.
- ⓮ Triez les cartes **effort** selon le symbole Grec indiqué sur leur verso (α "alpha" et Ω "omega"). Mélangez chaque pile séparément. Puis piochez 2 cartes effort de la pile α et 3 de la pile Ω . Placez les 2 cartes effort α au-dessus des 3 cartes effort Ω . Placez cette pile face cachée sur l'emplacement effort. Elle représente la **pile efforts**. Révélez la première carte effort et placez-la sur la pile effort. Les 7 autres cartes effort sont retirées du jeu.
- ⓯ Placez la tuile **premier joueur** à proximité du plateau de jeu.
- ⓰ Prenez les **plateaux monument** marqués avec le chiffre 2, 3 ou 4 selon le nombre de joueurs. Placez-les aléatoirement à côté du plateau de jeu (voir ci-contre). Les 3 autres plateaux monument sont retirés du jeu.

Sur chaque plateau monument se trouvent plusieurs **emplacements action** (voir page 7, "❷ Phase Action"). Préparez les emplacements action des plateaux monument de la manière suivante:

- ⓱ **Emplacement dépôt de cristaux:** Placez 1 **cristal** sur chaque emplacement libre des dépôt de cristaux en les piochant aléatoirement dans le sac.
- ⓲ **Emplacement mission:** piochez 1 **mission** par emplacement mission dans la pile missions et placez-la à **gauche** des plateaux monument dans l'emplacement correspondant sur le plateau de jeu.
- ⓳ **Emplacement expédition:** piochez 1 **expédition I** par emplacement expédition dans la pile expéditions et placez-la à **droite** des plateaux monument. Les expéditions I restantes sont retirées du jeu.
- ⓴ **Emplacement amélioration:** piochez 1 **amélioration I** par emplacement amélioration dans la pile améliorations et placez-la sur le plateau monument dans l'emplacement correspondant. Les améliorations I restantes sont retirées du jeu.

Vous ne devez rien placer sur les emplacements ❷ Rencontre ou ❸ Or.

objectif

Le **TIME** vous a confié l'examen des phénomènes temporels autour des monuments. Partez explorer et en découvrir plus sur le passé, recueillez des cristaux, accumulez de la vapeur puis revenez. Plus vous réussirez, plus vous gagnerez l'estime du **TIME**.

Le joueur qui possèdera le plus d'estime à la fin des 5 manches sera déclaré vainqueur.

déroulement

Le jeu se déroule en 5 manches, une manche étant constituée des phases suivantes:

- 1 Phase de Revenu (Cette phase n'a pas lieu lors de la 1^{ère} manche)
- 2 Phase d'Action
- 3 Phase d'Entretien

1 Phase de Revenu

(Remarque: cette phase n'a pas lieu lors de la première manche car les joueurs n'ont pas encore acquis d'amélioration).



Commandant: Bien joué! Cette amélioration rend notre dirigeable plus performant. Le **TIME** va nous envoyer de l'argent.

Pour chaque amélioration, qui améliore le plateau dirigeable d'un joueur, ce dernier recevra des récompenses lors des manches suivantes. En commençant par le premier joueur, les joueurs reçoivent des récompenses (dans l'ordre du tour) pour chacune de leur amélioration.

- Le générateur machine-Midas est encore plus performant! Prenez **X** or de la banque.
- Vous gagnez de plus en plus l'estime du **TIME**.
Avancez votre disque de contrôle de **X cases** sur la piste d'estime.
- Le **TIME** vous envoie 1 cristal-**TIME**.
Prenez 1 cristal-**TIME** dans la mine secrète et placez-le immédiatement dans un emplacement libre de l'un des générateurs de votre dirigeable.
Remarque: les cristaux-**TIME** sont utilisables universellement! Ils peuvent représenter n'importe quelle couleur.



Le coûts de placement des cristaux



Ingénieur: Monsieur, le générateur a presque atteint sa limite. Installer un autre cristal va nécessiter des améliorations, qui coûteront de l'argent.

Règle de placement 3: Faire tourner des générateurs à plein régime va vous coûter plus d'argent. Si vous souhaitez placer un cristal sur un emplacement marqué avec "-2", vous devez **immédiatement payer 2 or à la banque**. Ce coût additionnel s'applique quelque soit la façon avec laquelle vous avez reçu le cristal, que ce soit avec un dépôt de cristaux, une rencontre, une amélioration ou avec la tuile premier joueur. Si vous ne pouvez (ou ne voulez) pas, vous ne pouvez pas placer un cristal sur cet emplacement. Le coût s'applique à chaque fois que vous placez un cristal sur cet emplacement.

Règle de placement 4: Lorsque vous recevez un cristal-**TIME**, vous devez le placer **immédiatement** dans un emplacement libre d'un générateur de votre dirigeable.

Règle de placement 5: Les cristaux-**TIME** sont toujours placés à la droite des cristaux colorés. Si vous recevez un nouveau cristal coloré, le cristal-**TIME** glisse vers la droite.

Exemple: Leo possède 2 cristaux orange et 1 cristal-**TIME** dans le générateur de son moteur d'analyse. Il reçoit un autre cristal orange. Le cristal-**TIME** glisse d'un emplacement vers la droite pour y glisser le cristal orange. Il paye 2 or parce que l'un de ses cristaux est dans un emplacement marqué d'un "-2".



- Le **TIME** vous envoie un cristal!
Prenez 1 cristal de la couleur indiquée dans le sac et placez-le dans le générateur correspondant de votre plateau dirigeable.



Remarque: S'il n'y a pas d'emplacement libre, vous ne pouvez pas prendre le cristal.

- Votre générateur de vapeur devient encore plus efficace!
Avancez le **disque de contrôle** de votre piste vapeur d'une case.



Remarque: si vous avez déjà 10 vapeur, votre générateur de vapeur a atteint sa limite et vous n'en recevez plus.

- Votre avis de surveillance indique qu'il y a un dépôt de cristal à venir!
Prenez gratuitement un cristal dans un dépôt de cristaux d'un plateau monument et placez-le dans un emplacement libre du générateur correspondant de votre plateau dirigeable.
Remarque: ne remplacez pas ce cristal sur le plateau monument pour la manche en cours.



2 Phase d'Action



Navigatrice: *Nous plongeons dans le temps avec notre dirigeable. Selon les actions que nous effectuons, nous pouvons fournir au **TIME** des informations précieuses.*

En commençant par le premier joueur, et dans l'ordre du tour, les joueurs réalisent l'une des deux actions suivantes:

- Soit prendre la tuile premier joueur ou...
- Placez 1 dirigeable et réaliser l'action.

- Prendre la tuile premier joueur:



Capitaine au **TIME:** *Nous avons de la vapeur pour vous! Nous commençons le transfert dès maintenant...*

La tuile premier joueur peut être prise **une fois par manche**! Si vous prenez la tuile premier joueur, vous **pouvez** réaliser l'une des deux actions spéciales. Ensuite, c'est immédiatement au tour du joueur suivant. Vous ne placez pas de dirigeable lors de ce tour!

Remarque: Vous **ne perdez pas** d'action dirigeable en prenant la tuile premier joueur! Une fois que tous les joueurs auront placé tous leurs dirigeables, vous aurez un tour pour placer votre troisième et dernier dirigeable.

- Action spéciale 1:** Convertissez 1 vapeur en 1 estime (jusqu'à 10 fois).

- Action spéciale 2:** Convertissez 1 vapeur en 1 cristal-**TIME**, que vous devez placer sur l'un de vos générateurs.



Remarque: le premier joueur du tour en cours **ne peut pas** prendre la tuile premier joueur lors de son premier tour. (En d'autres termes, le premier joueur du tour en cours doit donner une chance à tous les autres joueurs de prendre la tuile premier joueur avant de la prendre.)

Remarque: Si tous les joueurs ont placé tous leurs dirigeables, mais que personne n'a pris la tuile premier joueur, le premier joueur précédent conserve la tuile premier joueur. Il ou elle reste le premier joueur pour un autre tour et peut réaliser l'une des actions spéciales avant la fin de cette manche.

- Placer 1 dirigeable et réaliser l'action:

Placez 1 de vos dirigeables sur n'importe quel **emplacement action libre** d'un plateau monument (selon la règle de placement 6).

Réalisez l'action correspondante. Après avoir réalisé l'action, vous pouvez recevoir **une récompense et/ou un bonus**. Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas le faire (par exemple, vous n'avez pas assez d'or, ou vous n'avez pas d'emplacement libre dans vos générateurs), vous ne pouvez pas choisir cette action.



Commandant: *Comme vous le savez, le **TIME** récompense l'utilisation judicieuse des ressources. Alors prenez soin de toujours faire tourner les générateurs à plein régime.*

Bonus générés par le dirigeable: Chaque couleur de cristal et chaque emplacement action correspondent à l'un des six générateurs du dirigeable, à l'exception des cristaux-**TIME** universels. **Plus il y a de cristaux** dans un générateur, **plus le bonus** que vous obtenez lorsque le générateur est activé par l'action de la couleur correspondante sur le plateau monument **est élevé**.

Remarque: Seul le joueur actif reçoit un bonus! Et le bonus n'est reçu qu'**après** avoir complètement réalisé l'action. Reportez-vous au générateur **de la même couleur** que l'emplacement action de l'action exécutée. Si vous avez 1 ou plusieurs cristaux dans ce générateur, vous recevez le(s) bonus(s) représenté(s) sous les emplacements de cristaux remplis!

Règle de placement 6: Si vous avez déjà déplacé un dirigeable lors d'un tour précédent, et que c'est à nouveau à votre tour de jouer, vous devez placer votre nouveau dirigeable sur un plateau monument situé **plus haut** dans le cours du temps.

Exemple: Lors de son premier tour, Finn (Rouge) place son dirigeable sur l'emplacement or du deuxième plateau monument (à partir du bas). Lors de son deuxième tour, il peut placer son dirigeable sur un emplacement action libre. Les emplacements action sur lesquels Dani (Jaune), Leo (Bleu) et Sabrina (Vert) ont placé leurs dirigeables ne sont plus disponibles pour lui. Et il doit suivre le cours du temps. Par conséquent, il ne peut pas placer son deuxième dirigeable sur l'un des deux plateaux monuments situés en bas.



COURS DU TEMPS

Actions

Il y a 6 emplacements action différents, mais certains d'entre eux ne sont pas accessibles sur certains plateaux monument.



1 Mission



Commandant: Le **TIME** a une mission pour nous! Si nous arrivons à livrer les ressources demandées, nous gagnerons l'estime du **TIME**. Et un pont bien équipé est assez utile lorsque l'on veut gagner l'estime du **TIME**.

Prenez la carte mission à côté de l'emplacement et placez-la face cachée à gauche de votre plateau dirigeable. Vous pouvez consulter vos missions à tout instant. Les missions vous permettront de convertir des ressources en estime à la fin du jeu.



Remarque: certains emplacements mission vous permettent d'obtenir 1 vapeur ou d'avancer d'1 case sur votre piste portail temporel.

Les missions sont révélées et vérifiées à la fin du jeu. Une mission augmente votre estime si vous délivrez les ressources indiquées dans la moitié supérieure de la carte. Les points estime que vous pouvez gagner sont indiqués dans la moitié inférieure de la carte. Certaines missions peuvent être décomptées plusieurs fois (1x, 2x, 4x, 10x) tant que vous possédez les ressources nécessaires.



BONUS: Avancez le disque de contrôle de la piste estime d'1 case par cristal vert sur votre pont.



Exemples: De gauche à droite ci-dessus: Reculez d'1 case sur votre portail temporel (au maximum jusqu'à l'emplacement de départ), présentez 1 amélioration, présentez 1 expédition, présentez 10 or + 3 cristaux de n'importe quelles couleurs, présentez 3 cristaux de la même couleur (vous pouvez présenter des cristaux-TIME pour les cristaux multicolores).

2 Rencontre



Diplomate: Nous avons la chance de rencontrer de fameux explorateurs, des scientifiques, des inventeurs et des grands patrons dans le passé! Avec un peu de chance, ils possèdent exactement les ressources dont nous avons besoin. Ces rencontres nous apportent une connaissance accrue de la vapeur.

Piochez autant de rencontres qu'indiqué (2 ou 3). Choisissez-en 1 et appliquez-la.

Remarque: certaines actions rencontre vous permettent d'obtenir 2 estime ou d'avancer d'1 case sur votre piste portail temporel.

Il y a 2 types de rencontre:

- a** Les cartes à choix multiples sont bleues. Le joueur actif peut choisir de réaliser l'action de la partie supérieure OU inférieure.
- b** Les autres cartes sont bleues ET violettes. Le joueur actif réalise l'action bleue. Ensuite, tous les autres joueurs peuvent, l'un après l'autre, choisir si ils le peuvent et si ils le veulent, de réaliser l'action violette.



Ensuite, placez toutes les cartes rencontre piochées sur la pile de défausse des cartes rencontre. Lorsque la pile rencontre est épuisée, mélangez la pile des cartes défaussées et placez-la de nouveau face cachée sur l'emplacement rencontre.



BONUS: Gagnez 1 vapeur pour chaque cristal bleu dans votre salle des machines. Si vous avez déjà 10 vapeur, vous n'obtenez rien.



L'action de la partie supérieure octroie toujours des ressources au joueur actif. Ceci est également valable pour les actions de la partie inférieure Crassus, Rockefeller et ad-Din. Pour toutes les autres actions de la partie inférieure, vous devez dépenser ce qui est indiqué à gauche de la main pour recevoir ce qui est à droite.

Exemple: Dani place son dirigeable sur l'emplacement rencontre (voir plus haut) et reçoit immédiatement 2 estimes. Ensuite, elle pioche 2 rencontre: Alfred Nobel et Bi Sheng. Elle choisit Alfred et réalise l'action de la partie supérieure (pour obtenir 2 cristaux de la même couleur). Elle prend 2 cristaux bleu dans le sac et les place dans le générateur bleu de la salle des machines de son dirigeable qui était vide. Ensuite, elle vérifie si elle reçoit un bonus généré par la salle des machines, car la rencontre a activé le générateur bleu de la salle des machines. Puisqu'elle possède désormais 2 cristaux bleu dans sa salle des machines, elle reçoit un bonus de 2 vapeur.

3 Dépôt de cristaux



Scientifique: Avec ces nouveaux cristaux et les connaissances acquises, je peux peut-être créer plus de cristaux-**TIME** moi-même! Ils vaudront probablement la même chose que ce que nous payons aux mineurs.

Achetez 1 ou plusieurs cristaux pour 2 or chacun.

Remarque: Certains emplacements dépôt de cristaux vous octroient également 2 estime supplémentaires.



BONUS: Obtenez 1 cristal-**TIME** de la mine secrète pour chaque cristal noir que vous possédez dans le **générateur de votre laboratoire**. Vous devez le placer immédiatement! Si la mine secrète est vide, vous n'obtenez pas le bonus.



4 Amélioration



Ingénieur: En fonction des configurations des champs de distorsion spatio-temporels actuels, je peux apporter des améliorations à notre dirigeable avec les bons cristaux. Cette procédure va en consommer mais le **TIME** nous enverra un revenu régulier pour nos recherches et la mise en œuvre de ces améliorations. De plus, elles nous permettront d'activer notre générateur de portail temporel tant que des cristaux y seront installés.

Payez le coût de l'amélioration et ajoutez-la à votre plateau dirigeable.

Remarque: il n'y a que 4 emplacements amélioration sur la droite de votre plateau dirigeable, mais vous pouvez en avoir plus que 4. Déterminez le coût de l'amélioration choisie en fonction de la tuile amélioration et de la carte effort active. Prenez les cristaux requis sur votre dirigeable et remettez-les dans le sac pour payer le coût.

➤ Les lettres (A à F) situées sur la gauche de l'amélioration vous indiquent combien de cristaux coûte l'amélioration.

➤ La carte effort vous indique quelle couleur de cristal est requise pour chaque lettre située sur l'amélioration.

Après avoir payé votre amélioration, vous recevez immédiatement le revenu indiqué sur l'amélioration.

Vapeur



Prospecteur: Comment ça marche? Capitaine, je n'en ai aucune idée! Je place juste le cristal gris dans ce compartiment et le ferme bien. Ensuite, j'appuie sur ces deux boutons et je tourne le contrôleur sur la couleur souhaitée, disons rose. Dès que je tire sur le levier, il y a de la vapeur et des sifflements tout autour. Et puis on l'a: un cristal rose!

Si vous n'avez pas le cristal requis ou que vous ne voulez pas le dépenser, vous avez une autre option lorsque vous payez pour des améliorations ou des expéditions: pour chaque vapeur que vous dépensez, vous pouvez changer la couleur d'un cristal. Lorsque vous le faites, glissez le disque de contrôle de votre générateur de vapeur vers la gauche.

Remarque: sans cristal ni vapeur, vous ne pouvez pas réaliser cette action.



Psychologue: Des rumeurs indiquent qu'il utilise de la magie lorsqu'il manipule le temps. Absurde! Il fait simplement des calculs très complexes et des suppositions éclairées qui ne peuvent pas être comprises par un esprit simple. En parlant de cela, allons-nous commencer votre lecture?



BONUS: Avancez votre disque de contrôle d'1 case sur votre portail temporel dans le sens horaire pour chaque cristal rose présent sur votre portail temporel. Si votre disque de contrôle atteint ou dépasse la case la plus haute, vous obtenez immédiatement une action bonus sur n'importe quel plateau monument.



N'utilisez pas l'un de vos dirigeables, mais plutôt **Mr. TIME**! Prenez Mr. **TIME** sur la boussole temporelle et placez-le sur presque n'importe quel emplacement action: Mr. **TIME** vous permet d'atterrir sur des espaces d'action sans subir le cours du temps et/ou qui sont déjà occupés par un autre dirigeable! Remplacez Mr. **TIME** à sa place sur la boussole temporelle après avoir réalisé l'action bonus.

Remarque: s'il n'y a plus de cristaux sur un dépôt de cristaux ou si l'expédition, l'amélioration ou la mission d'un emplacement action a déjà été prise, ces emplacements ne sont pas disponibles, même pour Mr. **TIME**!

Exemple: Finn veut payer cette amélioration. Elle coûte 3 cristaux: A, B et C. La carte effort actuelle indique qu'il doit payer 1 cristal noir, 1 rose et 1 gris. Il souhaite conserver son cristal rose car cela lui permet d'activer son portail temporel lorsque le générateur de son portail temporel est activé. Du coup, il utilise 1 vapeur pour convertir un autre cristal (il choisit un cristal gris) en un cristal rose pour payer la lettre B. Il ajoute un cristal noir pour payer la lettre A et un cristal gris pour payer la lettre C et ainsi payer le coût de cette amélioration.



5 Or



Banquier: Nous avons découverte une réserve d'or cachée que des étrangers ont perdu dans le cours du temps! Nous ne devrions pas laisser l'opportunité de le collecter. Et plus il y a de cristaux installés dans notre machine-Midas, plus elle génère d'or.

Prenez X or.

Remarque: Certains emplacements or vous octroient 1 vapeur et/ou d'avancer le disque de contrôle de votre portail temporel d'1 case.



BONUS: Recevez 2 or supplémentaires par cristal gris dans le générateur de votre machine-Midas. Si la banque est vide, vous n'obtenez pas le bonus.

Midas-machine



6 Expédition



Navigatrice: Selon les champs de distorsion spatio-temporels actuels, nous pourrions être en mesure de voyager à différents endroits en utilisant les bons cristaux.



Aventurier: Mais il y a de grands trésors et des connaissances rares à découvrir! Alors qu'attendons-nous?

Payez le coût de l'expédition et placez la carte **face visible** à gauche de votre plateau dirigeable. Le **nombre** de cristaux requis est fonction des **lettres** indiquées sur la partie gauche de l'expédition, leur **couleur** est fonction de la **carte effort** active.



BONUS: Après avoir payé l'expédition, vous recevez **1 ou plusieurs des récompenses** indiquées

en fonction du nombre de **cristaux orange** déjà placés dans votre **moteur d'analyse**. Si vous gagnez 1 cristal-**TIME** et que vous choisissez de l'ajouter dans votre moteur d'analyse, cela ne vous permet pas de faire une découverte supplémentaire lors de votre expédition. (Pour cette action le bonus et la récompense ne font qu'un).



Exemple: L'expédition ci-dessus coûte 4 cristaux: 1 vert (A), 1 bleu (B), 1 orange (C), et 1 noir (D) comme indiqué sur la carte effort. Sabrina a 4 cristaux orange. Elle dépense 1 cristal de chaque en bleu, vert et noir. Mais au lieu de dépenser le cristal orange requis, elle dépense 1 vapeur pour convertir un autre cristal (dans ce cas, gris) en orange. En faisant cela, elle conserve ses 4 cristaux orange et reçoit ainsi les 4 premières récompenses: 8 estime et une avancée de 2 cases sur le portail temporel. Si elle possédait un 5^e cristal orange, elle obtiendrait un cristal-**TIME**.

Dépenser des cristaux et des cristaux-**TIME**

Règle de dépense 1: Lorsque vous dépensez des cristaux ou des cristaux-**TIME** vous devez commencer par celui qui est situé le plus à la droite du générateur correspondant. Cela signifie que les emplacements pour les cristaux qui ont un coût additionnel de placement sont utilisés en premier.

Règle de dépense 2: Si vous devez ou pouvez dépenser des cristaux pendant la partie (rencontres, expéditions, ou améliorations) et que vous avez des cristaux-**TIME**, dans le générateur correspondant, vous devez commencer par dépenser ces derniers! Vous ne pouvez dépenser des cristaux colorés que lorsqu'il n'y a plus de cristaux-**TIME** dans le générateur.

Règle de dépense 3: Lorsque vous dépensez un cristal-**TIME**, il est dépensé de la même manière qu'un cristal coloré de ce générateur. (Par exemple, un cristal-**TIME** placé dans le moteur analytique doit être dépensé comme un cristal orange.) Cependant, en utilisant 1 vapeur, vous pouvez convertir un cristal-**TIME** en un cristal d'une autre couleur, mais uniquement lors d'une dépense.

Règle de dépense 4: Si vous dépensez un cristal-**TIME** pendant la partie, placez-le sur la mine secrète et non dans le sac!

La phase d'action se termine lorsque plus personne ne peut ou ne veut placer de dirigeables et que la tuile premier joueur a été attribuée.

3 Phase d'Entretien



Navigatrice: Cela recommence! Le cours du temps se déforme à nouveau. Le **TIME** est en train de nous transmettre de nouvelles coordonnées. Nous allons voir ce qui nous attend cette fois-ci!

Réalisez la préparation suivante pour la prochaine manche:

- Reprenez vos **dirigeables** et placez-les sur votre hangar.
- Déplacez le **plateau monument** situé tout en haut du plateau de jeu à la position la plus basse du cours du temps.
- Remplacez tous les **cristaux** restants sur les emplacements dépôt de cristaux dans le sac. Retirez du jeu toutes les **expéditions**, **missions** et **améliorations** de la manche qui vient de se terminer.

Préparez les plateaux monument:

- Placez de nouveaux **cristaux** dans les emplacements dépôt de cristaux. Placez de nouvelles **missions** de la pile missions. Placez les **expéditions** et les **améliorations** pour la manche à suivre. (Le chiffre Romain doit correspondre à la manche en cours.)
- Retirez la précédente carte effort et **retournez la première carte de la pile effort face visible**.
- Enfin, le nouveau premier joueur place la **tuile premier joueur** à côté du plateau de jeu et commence son tour.



- Si un joueur dépasse la case de départ de la piste d'estime avec son disque de contrôle pour la première fois, il ou elle prend la tuile estime de sa couleur et la place face 60 visible. S'il la dépasse pour la seconde fois, il la place face 120 visible.
- Toutes les ressources restantes que vous possédez encore à ce stade (or, cristaux, améliorations, expéditions, vapeur ou étapes sur votre portail temporel) n'ont aucune valeur!
- Le joueur qui a la plus haute estime gagne et est déclaré célèbre capitaine de **Steam Time**!
- En cas d'égalité, le joueur avec plus de cristaux restants sur son dirigeable gagne. S'il subsiste une égalité, vous partagez le titre de capitaine de dirigeable le plus estimé!

fin du jeu

TIME: Notre mission d'exploration de 5 semaines touche à sa fin. Votre réussite était cruciale pour nous apporter de nouvelles connaissances des monuments et des mystères qui les entourent. C'est avec un grand plaisir que nous allons maintenant déclarer le plus estimé des capitaines.

La partie prend fin après 5 manches. Tout ce qui compte désormais est le niveau d'estime du **TIME** que vous avez atteint! Si vous avez accepté des missions du **TIME**, vérifiez si vous pouvez les compléter. En commençant par le premier joueur, révélez vos missions et dépensez les ressources indiquées pour faire monter votre disque de contrôle sur la piste d'estime.

Remarque: Les missions que vous ne pouvez pas compléter ne vous rapportent pas d'estime.

modules

Sabotage



Diplomate: *Nous avons déployé un agent spécial. Sa mission est de s'assurer qu'aucun autre dirigeable ne devienne actif dans cette région. Et s'il ne peut pas l'empêcher, au moins, cela leur coûtera cher. S'il se fait prendre, nous n'avons jamais eu cette conversation...*

Appliquez les modifications suivantes au déroulement habituel:

- **Préparation:** chaque joueur reçoit le **saboteur** de sa couleur et le place sur son hangar avec ses dirigeables.



- **A la fin de la phase d'entretien**, en commençant par le premier joueur, chaque joueur place son saboteur sur **n'importe quel emplacement action** des plateaux monument.

Remarque: Il est possible qu'à la fin de la phase d'Entretien, il y ait **plusieurs saboteurs** sur le même emplacement action!

- Si un joueur souhaite placer son dirigeable sur un emplacement action sur lequel se trouve un ou plusieurs autre(s) saboteur(s), il doit payer **1 cristal-**TIME** par saboteur(s) présent(s)**. Le ou les cristaux payés sont placés dans la mine secrète. C'est seulement **après** avoir "soudoyé" le(s) saboteur(s) déjà présent(s) que vous pouvez exécuter l'action correspondante. Si un joueur **ne peut ou ne veut pas** soudoyer un saboteur, il ne peut pas placer son dirigeable sur cet emplacement action.
- **Au début de la prochaine phase d'entretien**, les joueurs replacent leur saboteur et leurs dirigeables sur le hangar de leur plateau dirigeable. De cette manière, chaque joueur place son saboteur **4 fois** durant toute la partie.

Spécialistes

TIME: *Nous allons vous envoyer une équipe locale de spécialistes en soutien. Ils pourraient modifier quelque peu votre plan d'action. Mais rassurez-vous, si vous utilisez bien leurs compétences, ce ne sera pas à votre désavantage!*

Appliquez les modifications suivantes au déroulement habituel:

- **Préparation:** Chaque joueur reçoit les **9 spécialistes** de sa couleur.

- **Avant de démarrer la partie**, chaque joueur prend **2 spécialistes** dans sa main. Ensuite, chaque joueur mélange les spécialistes restants et les place en une pile **face cachée** à côté de son plateau dirigeable.



- Le spécialiste interviennent lors de la **phase d'action**. A son tour et avant d'exécuter une action (prendre la tuile 1er joueur ou placer un dirigeable), le joueur peut jouer (face visible) **1 ou 2 spécialistes**. Placez le premier spécialiste à **gauche** du symbole correspondant de votre plateau dirigeable. Les autres spécialistes joués sont placés au-dessus des spécialistes déjà joués, créant ainsi la pile spécialistes.

Remarque: Seuls les capacités spéciales de la carte spécialiste face visible **située sur le dessus** de la pile sont actives!

Remarque: Les capacités spéciales des cartes spécialistes déjà recouvertes ne peuvent plus être utilisées lors de la partie! Donc si un joueur décide de jouer 2 spécialistes **lors du même tour**, il doit choisir lequel des 2 il place sur le dessus. **Seule la capacité spéciale du spécialiste visible est active.**

- A la fin de votre tour, complétez votre main de spécialistes à 2 cartes.

Remarque: Si votre pioche de spécialistes est épuisée, vous ne pouvez plus piocher de spécialistes.

Exemple: Lors de son premier tour, Sabrina joue le **navigateur**. Elle peut désormais placer ses dirigeables en ignorant le cours du temps! A la fin de son tour, elle pioche 1 spécialiste pour compléter sa main. Lors de son quatrième tour, elle joue le **psy**. Elle ne peut donc plus utiliser les capacités spéciales du navigateur. Elle prend possession de la tuile premier joueur et choisit comme action spéciale de convertir de la vapeur en estime. Avec les capacités spéciales du psy, elle peut convertir 1 vapeur en 2 estime au lieu de 1:1. A la fin de son tour, elle pioche 2 spécialistes grâce à la deuxième capacité spéciale du psy, elle a désormais le choix parmi 3 spécialistes. Lors de son cinquième tour, Sabrina joue l'**aventurier**. Les capacités spéciales du psy sont donc perdues. Elle choisit l'action expédition. Après avoir payé le coût de l'expédition, elle regarde combien de récompenses elle reçoit. Sabrina possède 4 cristaux orange. Grâce aux capacités spéciales de l'aventurier, elle reçoit une récompense de plus, donc elle reçoit 5 récompenses. A la fin de son tour, elle ne pioche pas d'autre spécialiste car elle en a déjà 2 en main. Plus tard, Sabrina joue simultanément le **banquier** et le **scientifique**. Elle place le banquier au-dessus. Les capacités spéciales de l'aventurier et du scientifique sont donc perdues. A la fin de son tour, elle pioche 2 spécialistes pour compléter sa main.



Rüdiger Dorn, né en 1969, vit avec sa femme et ses trois enfants dans le sud de l'Allemagne. Ce professeur de commerce a développé et publié divers jeux pour enfants, familles et adultes; parmi eux, plusieurs publiés par Kosmos. Ses œuvres majeures sont Goa, Jambo, Louis XIV et Istanbul. Avec Steam Time, Kosmos publie son dernier jeu de stratégie. L'auteur et l'éditeur tiennent à remercier tous les testeurs et relecteurs du livret.

Auteur: Rüdiger Dorn
Illustrations: Jacqui Davis
Design: Sensit Communication
Edition: Michael Sieber-Baskal
Traduction: Stéphane Chagrin
Design Additionnel: Dan Freitas

© 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart, Germany.
Phone: +49 711 2191-0; Web: kosmos.de
© 2015 Thames & Kosmos, LLC, Providence, RI, USA
Thames & Kosmos® is a registered trademark of Thames & Kosmos, LLC. All rights reserved.

Distributed in North America by Thames & Kosmos, LLC. Providence, RI 02903
Phone: 800-587-2872;
Web: thamesandkosmos.com
Distributed in United Kingdom by Thames & Kosmos UK, LP. Goudhurst, Kent TN17 2QZ
Phone: 01580 212000;
Web: thamesandkosmos.co.uk

Steam Time Almanac

Rencontres

- **Alfred Nobel** (1833-1896), Swedish chemist and inventor of dynamite. Founder and eponym of the Nobel prize.
- **Archimedes of Syracuse** (287-212 BCE), Greek mathematician, physicist, and mechanic. Considered inventor of burning mirror, pulley, and irrigation system.
- **Bi Sheng** (died around 1052), Chinese inventor. Conceived print with movable type long before Gutenberg.
- **Marcus Licinius Crassus** (ca. 115-53 BCE), Roman statesman. Supported the first Roman triumvirate with Caesar and Pompeius with his great wealth.
- **Jakob Fugger** (1459-1525), German merchant prince. The most significant banker of his time, he rated high aristocracy and royal dynasties among his customers.
- **Galileo Galilei** (1564-1642), Tuscan scientist, mathematician, and philosopher. Proved that Earth circles around the sun.
- **Hero of Alexandria** (ca. 20-62), Greek mechanic and engineer. Invented the aeolipile, the first thermal engine in history.
- **Christiaan Huygens** (1629-1695), Dutch physicist and mathematician. Founder of wave theory and inventor of the pendulum clock, among other things.
- **Johannes Kepler** (1571-1630), German polymath and theologian. Discovered the laws of planetary motion.
- **Leif Erikson** (ca. 975-1020), Norwegian seafarer. Considered to be the first European discoverer of America, described in the Vinland sagas.
- **Gottfried Wilhelm Leibniz** (1646-1716), German polymath. Discovered differential calculus and invented calculating machines.
- **Leonardo da Vinci** (1452-1519), Italian universal genius. Creator of Mona Lisa, inventor of parachute, helicopter, submarine, and more.
- **Marco Polo** (1254-1324), Venetian merchant and adventurer. Published a highly detailed report of his travels to Asia and China.
- **Montgolfier Brothers** (Joseph 1740-1810, Jacques 1745-1799), French paper manufacturers and aviation pioneers. Constructed and flew the first hot-air balloon.
- **Isaac Newton** (1642-1727), British polymath. Developed the laws of motion, the law of gravitational force, and infinitesimal calculus.
- **Nostradamus** (1503-1566), French physician, astrologist, and seer. Author of "The Prophecies" in rhymes.
- **Denis Papin** (1647- ca. 1712), French physicist and inventor. Invented an atmospheric steam engine and the pressure cooker.
- **John D. Rockefeller** (1839-1937), US entrepreneur and oil tycoon. Inflation-adjusted, assumed to be the richest person ever, but also great philanthropist.
- **Taqi ad-Din** (1526-1585), Ottoman polymath. Inventor of steam turbine, piston pump, mechanical clocks, and more.
- **Nikola Tesla** (1856-1943), Yugoslavian inventor, physicist, and electrical engineer. Discovered alternating current and invented many electrical devices including the wireless remote control.
- **Richard Trevithick** (1771-1833), British engineer. Created a steam vehicle and the first steam locomotive.
- **Cornelius Vanderbilt** (1794-1877), US shipping and railroad tycoon and the richest man at his time.
- **James Watt** (1736-1819), Scottish inventor and industrial engineer. Improved the efficiency of steam engines.
- **Yi Xing** (683-727), Chinese astronomer, mathematician, and engineer. Created an extensive calendar and discovered the proper motion of fixed stars.

Expéditions

- **Alhambra** – Built in the 13th and 14th century by the emirate of Granada in Spain. Residence and fortress with extensive gardens.
- **Andersons Creek** – A gold discovery in 1851 at this creek started the Australian gold rush, which lured hundreds of thousands to Australia.
- **Atlantis** – Mythical island, first mentioned by Platon in the 4th century BCE. Existence is disputed.
- **Amber Room** – Created around 1700 in the Berlin city palace. Room with countless amber elements. Current whereabouts unknown.
- **Library of Alexandria** – Built in early 3rd century BCE. Most important library of ancient times. Location and fate unknown.
- **Big Ben** – Built in London 1859, renamed 2012 in Elizabeth Tower. Its chime is known as "The Voice of Britain."
- **Himeji Castle** – Construction started in 1346; extensively expanded in 1580 and 1601. Japanese castle complex with advanced fortifications.
- **Eiffel Tower** – Constructed for the 1889 world exhibition in Paris. For about 40 years it was the world's tallest building.
- **Eldorado** – 16th century Colombian legend. Legendary country of gold somewhere in South America.
- **New York Harbor** – Location of the first paddle steamer line, which traveled between New York and Albany in 1807. Site of the Statue of Liberty since 1886.
- **Hagia Sophia** – Opened in 537. Last major building of late antiquity. In the beginning it was a Byzantine church, then a mosque. Today, it is a museum.
- **Lascaux cave** – Location of several of the oldest cave paintings of mankind, presumably dating back to 17,000 BCE. Could be far older.
- **Ishtar Gate of Babylon** – Built around 605 BCE as part of the walls of Babylon. Deemed by some scholars as one of the ancient wonders.
- **Jericho** – Founded around 9000 BCE and one of the oldest cities of mankind.
- **Carthage** – Most likely founded around 814 BCE by Phoenicians. Due to its harbor, it was a prosperous ancient metropolis and rival of Rome.
- **Kingdom of Punt** – Since 3rd millennium BCE, it was an important trading partner of ancient Egypt. Location assumed at the Horn of Africa.
- **Colosseum** – Completed in 80 CE in Rome. Largest amphitheater in the world. Featured events such as the gladiator games.
- **Kremlin** – A huge complex containing a citadel and residence of the tsar, built in 15th and 16th century in Moscow. Also features several sacral buildings.
- **Nazca lines** – Created 8th to 6th century BCE. These geoglyphs in the Peruvian Pampa can only be spotted from the air.
- **Xi'an palace** – Palace compound constructed in 634. Main residence of Chinese Tang dynasty for 220 years.
- **Petra** – Founded around 2nd century BCE in the Jordan mountainous region and capital of the Nabataean empire.
- **Samarkand** – Oasis city established in the 2nd millennium BCE. Important trade hub along the silk road.
- **Shangri-La** – Fictional hidden paradise, somewhere in Tibet. Based on Eastern legends and described in the novel "Lost Horizon."
- **Taj Mahal** – Completed in 1648 in Indian Agra. Richly ornamented mausoleum for the main wife of the Great Mogul.
- **Teotihuacán** – Dating back to 100 CE, this was the most important cultural and political center of central America. Probably established far earlier.
- **Terracotta Army** – Completed in 210 BCE. Thousands of terracotta soldiers guard an imperial mausoleum.
- **Theater of Philippopolis** – Earliest traces of settlement around 4th millennium BCE. Center of Thracian culture, theater from Roman times.
- **Tortuga** – In 17th century, the "Turtle Island" was an infamous pirates' den. Situated north of Haiti.
- **Uruk** – Mesopotamian city on the Euphrates, established around 3500 BCE. Assumed to be the largest metropolis of its time. Location of the discovery of the first writings.