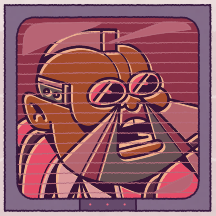
THE LOOP — LIVRET OPÉRATIONNEL



« Bienvenue à l'Agence ! Si vous êtes ici, pas de doute, c'est que vous faites partie des meilleurs… Mais les choses sérieuses commencent maintenant. Ce document de référence ultime du parfait Agent Temporel vient en complément du Règlement Intérieur (dont vous aurez besoin quoi qu'il arrive). Vous trouverez ici toutes les informations importantes pour partir en mission contre le Dr Foo. »

L'AGENCE ET SES STARS · · · · · page 2
COMBATTRE LE DR FOO DANS LE TEMPS · · · · · page 4
- **MODE S.A.B.O.T.A.G.E** · · · · · page 5
- **MODE SAYAN SUPA CLONES** · · · · · page 6
- **MODE CENTRIFUGEUSES L.A.S.E.R** · · · · · page 7
- **MODE ULTRAMACHINA** · · · · · page 8

« Mais avant d'entrer dans le vif du sujet, jetez un oeil à notre passionnant organigramme, ainsi qu'au très inspirant discours d'auto-congratulation de nos actionnaires. »

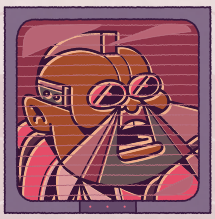
The LOOP est un jeu de Maxime Rambourg & Théo Rivière, illustré par Simon Caruso, édité par Catch Up Games et distribué par Blackrock Games
Graphisme : Simon Caruso – Mise en page : Clément Milker & Simon Caruso
Relecture : Camille Mathieu – Conception machine 3D : Maxime Rambourg & Dominique *3DZeBlate* Breton
Octobre 2020 – Catch Up Games

Les auteurs remercient Seb et Clem pour leur confiance et leur travail. Là où on va avec eux, on a pas besoin de route. Simon qui a transcendé la folie de ce projet. Élodie et Claire les professionnelles du crashtest, vers l'infini et au-delà. Le jury de Ludix pour la partie originelle. Le Dé Faussé pour le pic de motivation toujours nécessaire. Le Shrubbery pour son café et ses sourires. Le Shrubburo pour l'inverse. Samuel Colin pour l'éternité. Matthieu Bonin pour le présent, le passé et le futur. H.G. Wells et Zemeckis, nom de Zeus ! La Feinte de l'Ours, Antoine et les testeurs des soirées proto. Les relecteurs, qui vous ont évité des règles pétries d'humour et de lourdeur. Et vous, restez Foo.

Simon remercie les Catch Up d'avoir su lui faire confiance pour ce projet dingo. Seb pour sa disponibilité, sa consommation de café décomplexante et ses chansons du meilleur goût. Théo et Max pour leur enthousiasme chaleureux, et pour ce jeu diabolique ! Émilie pour son immense soutien de chaque instant, et Billie pour les tests proto en roue libre. Pauline pour les partages d'écran. Enfin, les Cafés Thivoyon pour le café Thivoyon.

Catch Up Games remercie : Théo et Max pour ce projet Foo. Simon pour lui avoir donné un corps si original. Tous les trois pour cette chouette aventure humaine. Le Shrubbery et le Shrubburo. Matthieu 10 000 tests Bonin. La Blackrock Family. Néobabe, Fred, Bruno, Alex, Maël, Colin, Laurent, Mamou et tous les autres sans qui ce jeu serait différent.

L'Agence ?



« Voilà un sujet bien vaste et entouré de mystère. L'Agence est bien sûr en premier lieu votre employeur, qui vous verse chaque mois votre salaire d'Agent Temporel via un service comptable des plus performants. Vous comprendrez que je ne peux pas vous dire où nous nous trouvons - CONFIDENTIAL ! CLASSIFIED ! - par contre je peux vous dire quand : 1985 ! LE point de cassure, de non-retour (mais quand même) vers le futur. Profitant de l'âge d'or technologique des années 80, c'est d'ici que nous envoyons nos meilleurs Agents contrecarrer méthodiquement, encore et toujours, les plans machiavéliques du Docteur Foo.

Voici le A5 : les cinq plus grandes légendes du Bureau. Ces Super Agents avec lesquels vous partirez au casse-pipe, mais avec le sourire ! »

La Rôdeuse Temporelle

Niveau de complexité : FAIBLE



Engluée dans un quotidien trop dur où tout est trop nul et insurmontable, avec des parents qui ne comprennent rien à rien..., Jennifer Le Guellec était une adolescente trop spéciale pour passer sous les radars de l'Agence. Comparé à l'incommensurable turpitude de l'âge ingrat dans les années 80, nettoyer les failles du Docteur Foo s'apparente pour elle à un jeu d'enfant.

Spécialité : débrouillarde absolue, la Rôdeuse n'a pas son pareil pour réparer les failles. À la moindre vibration de l'Espace-Temps, elle dégaine sa clé à molette quantique ou toute autre trouvaille enfouie dans ses sacs à malice.

Divers : tourmentée au point de devenir fan du groupe *BreizhWerk* (LE *Kraftwerk* breton), Jenny a bien failli tourner celto-gothique à un moment.

Cztwyzzek

Niveau de complexité : FAIBLE

Moyen Ancien apparu sur Terre aux premières lueurs de l'Aube des Temps, Cztwyzzek comprend à ses dépends que son physique un peu particulier et son nom imprononçable seront un frein dans les rapports humains. Un bandeau de dissimulation est la meilleure réponse que cette chose aux mille prénoms d'un mystérieux monde ancien *ait trouvé pour rentrer dans le rang et passer inaperçue.*



Spécialité : nul ne peut se mouvoir dans l'Espace-Temps avec une célérité aussi impressionnante. Au fil des âges et plans quantiques, ce maître du déguisement et de l'infiltration a percé tous les secrets de l'énergie universelle.

Divers : allez savoir pourquoi, ses collègues ont pris l'habitude de l'appeler Dominique, bien qu'il ne soit pas comptable.

Robofinisseur 404

Niveau de complexité : MOYEN



Super Ordinateur-Robot de combat de l'Armée violette, la R404 est devenue autonome en 2142, mais elle n'a pas pu mener la guerre contre les humains à cause d'une bête erreur de fichier non trouvé. *Renvoyée en 1998 pour réparer le HTML puis retournée vers le futur pour se reprogrammer elle-même et revenir empêcher son ZX Spectrum de père de devenir obsolète…, elle a rejoint l'Agence pour suivre son code d'honneur : A:\loop>killdocfoo*

Spécialité : déphaser des clones sur fond de punchlines plus ou moins bien senties, voilà le style de vie un peu binaire de Robofinisseur 404.

Divers : existe aussi en blanc, mais c'est plus cher.

Mr Time

Niveau de complexité : MOYEN



Apprenti préféré de Léonard de Vinci, Mario Von Time brillait de mille feux dans les soirées mondaines florentines grâce à un style vestimentaire toujours truculent. Happé par un trou de ver au cours d'une expérimentation un peu avant-gardiste, il vient à peine de prendre de plein fouet le choc esthétique des années 80 et de s'autoproclamer Mister Time *lorsque l'Agence le recrute pour combattre le Dr Foo. Cet ambitieux compte bien gravir les échelons hiérarchiques quatre à quatre, jusqu'au poste tant convoité de 1er assistant du directeur de la branche régionale.*

Spécialité : votre meilleur collègue. Mr Time n'a pas son pareil pour fédérer hommes, femmes, enfants, robots, trucs chelous…, ensemble, main dans la main, le regard tourné vers un même horizon. Celui de la prime de fin d'année !

Divers : membre caché du groupe Milo Vanilla. Rédac' chef de *Employé du Mois, le Fanzine*.

V-Girl

Niveau de complexité : ÉLEVÉ

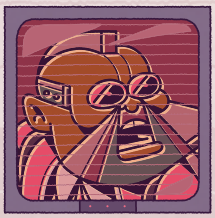


Aux commandes de son exosquelette d'acier, la fille de James Watt ne craint rien, pas même les vortex temporels. Née en pleine révolution industrielle, à l'intérieur même du monstre à vapeur, cette éternelle enfant n'a aucune conscience du danger. Surdouée capricieuse, elle est la seule à pouvoir piloter *ce petit bijou d'ingéniosité hérité des Hauts-Fourneaux.*

Spécialité : canaliser et inverser les flux dimensionnels les plus dangereux, voire l'antimatière…, voilà quelque chose que seule une fillette lâchée aux commandes d'un fol amas de tôle aurait l'inconscience de tenter.

Divers : à l'Agence, V-Girl est plus communément surnommée *La Cocotte-Minute*.

Combattre le Dr Foo dans le temps



« C'est la principale raison d'être de l'Agence. La seule, même. Ce docteur maboule fomente des plans plus improbables et machiavéliques les uns que les autres, dans tellement de réalités parallèles et d'époques simultanément que nous avons mis en place un système d'inscription sur base de volontariat pour partir en mission contre lui. Les Agents temporels choisissent un mode de jeu et un niveau de difficulté (ce genre de métaphores ludiques nous aide à oublier la peur et le danger) et l'Agence les envoie dans le plan quantique correspondant. Croyez-le ou non, ça reste le moyen le plus efficace d'éponger l'infinité de problèmes que le Dr Foo s'évertue à créer. »

Choisir un mode de jeu et un niveau de difficulté

Les 4 pages suivantes présentent chacune un mode de jeu différent, pour vous permettre de renouveler votre expérience. Quand vous démarrez une partie de *The LOOP*, vous en choisissez un. Vous choisissez également l'un des 3 niveaux de difficulté proposés.

Ces 4 modes reposent tous sur les règles communes présentées dans le livret du Règlement Intérieur, qui s'appliquent toutes, sauf précision contraire. Partez aussi toujours de la Mise en Place des pages 2, 3 et 4 du Règlement Intérieur avant de faire les ajustements demandés par votre mode.

Les Méga Vortex

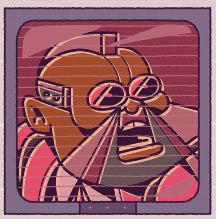
Les niveaux de difficulté avancés vous demanderont d'utiliser la face Méga Vortex des tuiles Vortex. Cette version avancée reste un Vortex et fonctionne comme tel, mais en plus vous ne pouvez jamais terminer votre tour sur un Méga Vortex. Si cela se produit, la partie est perdue.

Notez que vous pouvez vous trouver sur un Méga Vortex tant que vous ne finissez pas votre tour de jeu dessus.



« Vous vous demandiez ce que donne un Sayan Supa Clone dopé à l'énergie des Vortex… Maintenant vous savez.
À la première seconde d'inattention, ces catcheurs scientificosmiques vous broieront. »

Reporting et Évaluation RH



« Faire le bien… Protéger… Servir l'intérêt commun, bla, bla… Ça n'empêche pas l'Agence de vivre avec son temps : bien dans les baskets du capitalisme triomphant. S'appuyer sur la stigmatisation de l'échec pour diffuser une saine culture de la gagne ! »

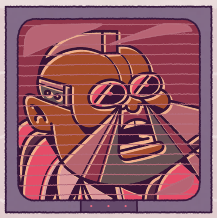
Vous trouverez au fond de votre boîte les formulaires d'évaluation du personnel concoctés par le service RH. Votre Plan de carrière vous permettra de valider de quels modes et Niveaux de difficulté vous êtes sorti vainqueur. Les Motifs de Promotion et de Licenciement valideront certains contextes de victoire (Gagner) ou défaite (Perdre), certaines situations de cours de partie (Expériences Professionnelles), et certains comportements autour du jeu (Savoir-être).

« De quoi égayer vos trop nombreuses pauses entre collègues. Ces instants de bonheur passés autour d'un café lyophilisé hors de prix, à compter les précieuses minutes volées à notre employeur bien-aimé. »

S.A.B.O.T.A.G.E

Ce mode de jeu se concentre sur les fondamentaux du métier d'Agent.

Niveau de complexité :
FAIBLE



« Puisqu'on a la place, c'est peut-être l'occasion de vous parler de cette terrrrifiante Machine, capable de replier l'Univers sur lui-même !

À son bord, le Dr Foo ne va faire (ou n'a fait, selon votre parallaxe) que précipiter la Fin des Temps. Ainsi reprogrammé sur cycle court, le temps s'égraine en boucles de plus en plus rapprochées, une nouvelle Aube des Temps émergeant inlassablement des cendres fumantes de la Post-Apocalypse.

Dans les distorsions de cet Espace-Temps, le Dr Foo génère toujours plus de clones de lui-même pour l'assister dans... Omniscience 2000, son fameux grand projet, un tantinet mégalo, de se rendre maître de l'Univers. Mais dans sa course folle, sa Machine sème surtout une quantité astronomique de failles spatio-temporelles, risquant purement et simplement de détruire l'Espace-Temps bien avant que quiconque puisse assister à ce dramatique triomphe.

Vous comprenez dès lors pourquoi l'Agence existe, et pourquoi nous n'avons d'autre choix que de traquer inlassablement le Dr Foo dans chaque recoin temporel où il sévit. Voilà donc notre quotidien : infiltrer l'espace quantique du Dr Foo. Saboter, saboter, saboter... et saboter encore ! Voir et revoir sa Machine se démanteler, boulon après boulon... Comme hier... Comme demain... Pour l'empêcher de nuire. En bref, sécuriser l'Espace-Temps avant qu'il ne soit trop tôt, ou tard.

C'est donc à cela que tout notre temps de travail réglementaire est dévolu. Plus encore qu'à notre reporting journalier et à la préparation de notre entretien annuel d'évaluation. C'est dire. »

MATÉRIEL, MISE EN PLACE ET RÈGLES SPÉCIALES : ce mode de jeu correspond rigoureusement aux règles et éléments de Mise en Place présentés dans le Règlement Intérieur. Aucun ajustement autre que ceux liés aux niveaux de difficulté n'est nécessaire.
C'est la façon la plus standard de jouer à *The LOOP*. Également la plus simple en règles. C'est pourquoi nous ne saurions trop vous recommander d'opter pour ce mode (en difficulté Employé du Mois) pour découvrir ou faire découvrir le jeu.

CONDITIONS DE VICTOIRE : archiver 4 tuiles Sabotage.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ (EN PLUS DE LA MISE EN PLACE STANDARD DU RÈGLEMENT INTÉRIEUR) :

- **EMPLOYÉ DU MOIS :** – (mise en place standard du Règlement Intérieur)
- **EMPLOYÉ DE L'ANNÉE :** débutez avec 1 supplémentaire et jouez avec les Méga Vortex (si un Agent termine son tour sur un Méga Vortex, vous avez perdu).
- **EMPLOYÉ DE L'INFINI :** débutez avec 3 supplémentaires et jouez avec les Méga Vortex (si un Agent termine son tour sur un Méga Vortex, vous avez perdu).

M.E.I.L.L.E.U.R.S R.E.G.A.R.D.S, l'Agence.

Sayan Supa Clones

Ce mode permet des tours de jeu plus spectaculaires.

Niveau de complexité :
MOYEN

« Grâce à une source inconnue d'énergie perpétuelle, le Dr Foo a réussi à amalgamer des Clones pour les transformer en guerriers surpuissants. Remontez au stade informe de leur mutation pour les détruire tant qu'ils sont encore vulnérables ! »

MATÉRIEL ADDITIONNEL :
- 7 jetons Supa Clone
- 5 cubes d'Énergie Perpétuelle





CONDITIONS DE VICTOIRE : archiver 4 tuiles Sabotage + détruire tous les Supa Clones.

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE : avant de générer des , tirez au hasard l'un après l'autre autant de Supa Clones qu'indiqué pour votre niveau de difficulté. Placez le 1er à l'Époque suivante (vers le futur) de celle indiquée sur ce Supa Clone, le 2e à la 2e Époque suivant celle indiquée, le 3e à la 3e, ... Une fois le bon nombre de Supa Clones mis en place, complétez si besoin en générant normalement des du S.A.C pour arriver au total indiqué dans le Règlement Intérieur.
Exemple : *à 2 joueurs, si vous devez placer 3 Supa Clones, générez ensuite 4 pour compléter.*

RÈGLES SPÉCIALES :
- **Supa Clones :** les Supa Clones sont considérés comme des . Quand vous pouvez interagir avec un , vous pouvez à la place interagir exactement de la même manière avec un Supa Clone.
- **Détruire un Supa Clone :** un Supa Clone se détruit comme un , en le renvoyant à l'Époque qu'il indique (retirez son jeton du jeu). Dès que cela arrive, **à l'Époque à laquelle il est détruit**, ajoutez 1 et générez des comme suit :

Supa Clone détruit	1er	2e	3e	4e	5e
Clones générés à sa place	1	2	3	4	5

Ignorez l'Époque indiquée au dos de ces pour les générer là où le Supa Clone a été détruit.

ÉNERGIE PERPÉTUELLE : les sont considérées comme des , à la différence qu'elles ne s'épuisent jamais ; quand vous en utilisez une, laissez le cube en place. Il pourra être dépensé à nouveau dès la prochaine action.

PRÉCISIONS : les Supa Clones comptent comme des pour les Missions.
1 compte comme 1 pour les effets et Missions : là où il y a 1 , considérez qu'il y a 1 . Ajouter 1 est considéré comme ajouter 1 .
Quand un Supa Clone est détruit, il peut arriver qu'un généré à sa place soit immédiatement détruit, s'il est généré sur son Époque de Destruction (bien joué, vos ami(e)s peuvent vous féliciter !).

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ (en plus de la mise en place standard du Règlement Intérieur) :
- **Employé du Mois :** débutez avec 3 Supa Clones.
- **Employé de l'Année :** débutez avec 4 Supa Clones et jouez avec les Méga Vortex (si un Agent termine son tour sur un Méga Vortex, vous avez perdu).
- **Employé de l'Infini :** débutez avec 5 Supa Clones et jouez avec les Méga Vortex (si un Agent termine son tour sur un Méga Vortex, vous avez perdu).

Clonialement, l'Agence.

Centrifugeuses L.A.S.E.R

Ce mode de jeu propose davantage de contraintes d'optimisation.

Niveau de complexité :
MOYEN

« Le Dr Foo a créé des Centrifugeuses L.A.S.E.R qui transforment les flux énergétiques en un concentré dimensionnel unique. Détruisez ces Centrifugeuses avant qu'une Dimension assimile toutes les autres et avale l'Espace-Temps. »

MATÉRIEL ADDITIONNEL :

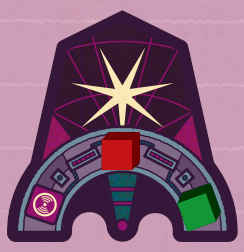
- 3 jetons Centrifugeuse recto-verso



CONDITIONS DE VICTOIRE : archiver 4 tuiles Sabotage + détruire toutes les Centrifugeuses.

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE : juste après avoir révélé 2 missions et avant de re-mélanger les cartes Foo, continuez à en révéler pour mettre en jeu le nombre de Centrifugeuses indiqué pour votre niveau de difficulté : prenez à chaque fois un jeton Centrifugeuse sur l'une ou l'autre de ses faces, au hasard, et placez-le à l'Époque indiquée par la carte Foo révélée. Re-mélangez ensuite toutes les cartes Foo dans leur pioche, comme indiqué dans le Règlement Intérieur.





RÈGLES SPÉCIALES :

- **Centrifugeuses :** un Agent qui se trouve à l'Époque d'une Centrifugeuse ne peut épuiser une carte ou faire un LOOP **que si cette carte ou ce LOOP est de la Dimension indiquée par cette Centrifugeuse.**
- **Faire 1 dégât à une Centrifugeuse :** chaque fois que vous faites un LOOP à l'Époque d'une Centrifugeuse, vous pouvez placer 1 cube de dégât sur l'un des emplacements de ce jeton Centrifugeuse.
- **Détruire une Centrifugeuse :** dès que vous placez un 3e cube de dégât sur une Centrifugeuse, elle est détruite (retirez son jeton du jeu). Dès que cela arrive, vous pouvez placer 1 Dégât sur chacune des deux Missions révélées à ce moment du jeu (sur l'emplacement de votre choix).

PRÉCISIONS : vous ne pouvez pas faire 1 LOOP d'une Dimension si vous n'avez pas au moins 1 carte en Main de cette Dimension (redressée ou épuisée).
Les effets déclenchés hors de votre Main (via le *Manuscrit de Da Vinci*, les *Pierres de Stonehenge* ou encore le pouvoir de *V-Girl*) n'ont pas besoin d'être de la Dimension des Centrifugeuses pour s'appliquer.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ (en plus de la mise en place standard du Règlement Intérieur) :

- **Employé du Mois :** débutez avec 2 Centrifugeuses.
- **Employé de l'Année :** débutez avec 3 Centrifugeuses et jouez avec les Méga Vortex (si un Agent termine son tour sur un Méga Vortex, vous avez perdu).
- **Employé de l'Infini :** débutez avec 3 Centrifugeuses et ajoutez 1 à l'Époque de chacune d'elles. Jouez avec les Méga Vortex (si un Agent termine son tour sur un Méga Vortex, vous avez perdu).

Salutations centrifugées, l'Agence.

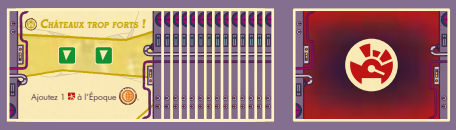
Ultramachina

Ce mode de jeu renforce le contrôle et la planification.

Niveau de complexité : ÉLEVÉ

« Le Dr Foo a décodé le mystère des cycles. Chaque fois qu'il passe méthodiquement dans le Maelström énergétique liant la Fin des Temps à une nouvelle Aube, il améliore sa Machine. Il faut la détruire. Vite ! »

MATÉRIEL ADDITIONNEL :
- 14 cartes Ultramachina



CONDITIONS DE VICTOIRE : archiver 4 tuiles Sabotage.

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE : les cartes Foo ne sont pas utilisées dans ce mode. Mélangez les 14 cartes en une pile face cachée et placez-les sur la 1re case Cycle du plateau QG. Révélez autant de ces cartes qu'indiqué pour votre niveau de difficulté et placez-les autour du plateau Espace-Temps, à l'Époque indiquée à côté de leur titre. Positionnez la Machine du Dr Foo à la Fin des Temps. **Juste avant de piocher vos Mains de départ**, appliquez une **Prime d'Assiduité**, comme si vous veniez d'archiver une tuile Sabotage.





RÈGLES SPÉCIALES :
- **Phase Foo :** dans ce mode, le Dr Foo se déplace automatiquement d'une Époque vers le futur à chaque tour. Appliquez les effets de toutes les à la nouvelle Époque du Dr Foo, puis jetez les dans la Machine.
- **Fin de Cycle :** en fin de tour, si le Dr Foo se trouve à la Fin des Temps, révélez et placez à leur Époque 3 nouvelles de la pile, puis déplacez cette pile sur la case Cycle suivante du plateau QG.
- **Faire un dégât à 1 :** chaque fois que vous ajoutez 1 à une Époque où il y a une ou plusieurs , vous pouvez placer 1 cube de dégât sur l'une d'elles (sur l'un des emplacements dédiés, au centre de la carte).
- **Détruire 1 :** dès qu'il y a un cube sur tous les emplacements d'1 , elle est détruite (retirez-la du jeu). C'est la seule façon de détruire 1 . Dès que cela arrive, jetez 1 dans la Machine sans modifier son orientation.

PRÉCISIONS : les ne sont pas détruites par les Vortex.
Quand vous jetez 1 dans la Machine, elle devient utilisable à l'Époque à laquelle elle tombe, comme n'importe quelle autre , mais cela n'est pas considéré comme *Ajouter 1* à cette Époque.
Renaissance Karmique : chaque joueur reçoit après mélange autant de qu'il en avait en Main. Ces nouvelles font à présent partie de son Deck.
Inquisition Quantique : choisissez quel joueur applique cet effet.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ (EN PLUS DE LA MISE EN PLACE STANDARD DU RÈGLEMENT INTÉRIEUR) :
- **Employé du Mois :** révélez 4 à la Mise en Place.
- **Employé de l'Année :** révélez 5 à la Mise en Place et jouez avec les Méga Vortex (si un Agent termine son tour sur un Méga Vortex, vous avez perdu).
- **Employé de l'Infini :** révélez 7 à la Mise en Place et jouez avec les Méga Vortex (si un Agent termine son tour sur un Méga Vortex, vous avez perdu).

Ultramicalement, l'Agence.