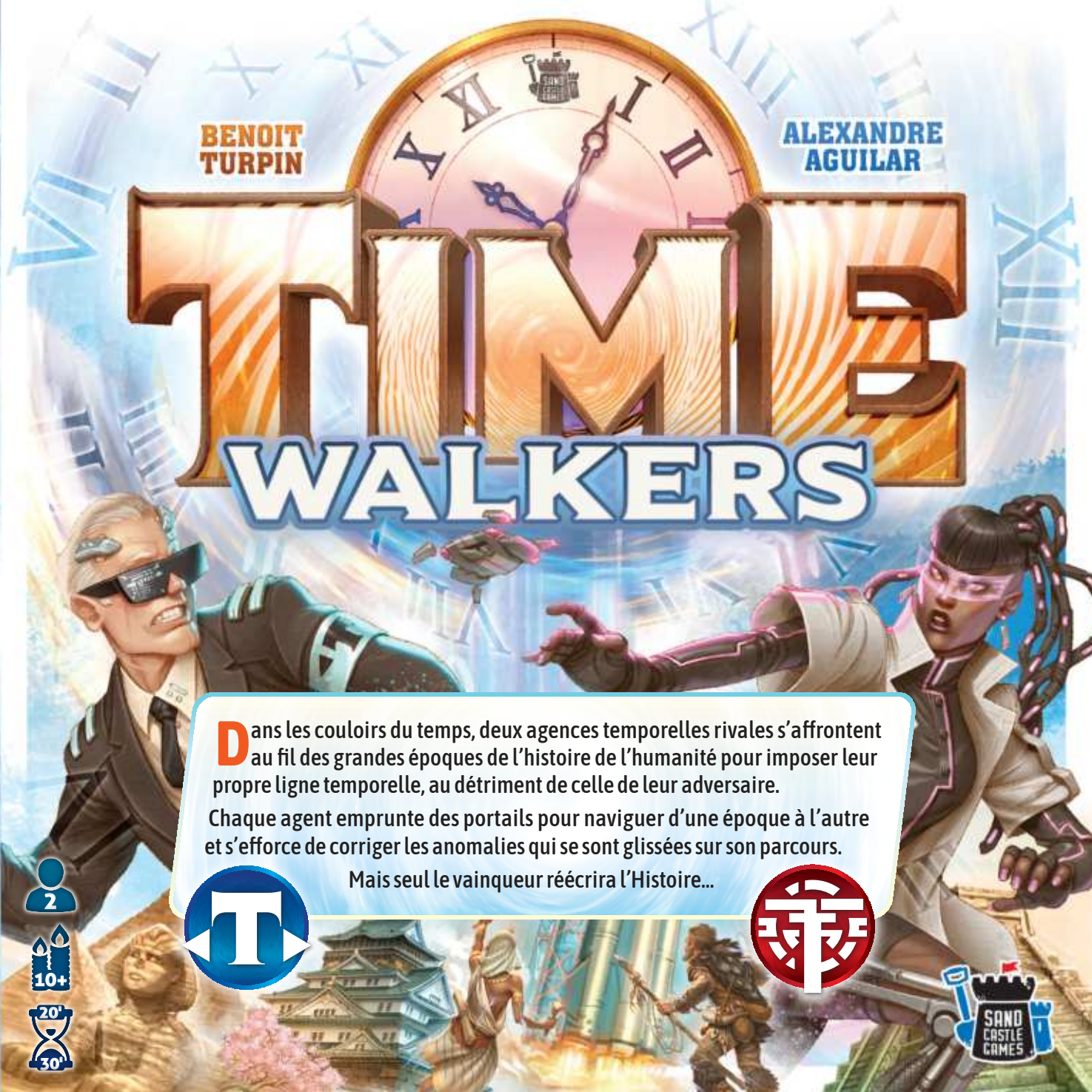
BENOIT TURPIN

ALEXANDRE AGUILAR

TIME WALKERS



Dans les couloirs du temps, deux agences temporelles rivales s'affrontent au fil des grandes époques de l'histoire de l'humanité pour imposer leur propre ligne temporelle, au détriment de celle de leur adversaire.

Chaque agent emprunte des portails pour naviguer d'une époque à l'autre et s'efforce de corriger les anomalies qui se sont glissées sur son parcours.

Mais seul le vainqueur réécrira l'Histoire...

2

10+

20'

30'

SAND CASTLE GAMES

But du Jeu

Dans ***Time Walkers,*** chaque joueur incarne une agence temporelle. À chaque tour de jeu, vous allez jouer des cartes pour cocher des cases sur l'un des quatre plateaux Époque qui constituent la fresque du temps.

Durant le jeu, vous allez franchir des portails, corriger des anomalies, déverrouiller des cases spéciales et piocher des jetons Faille qui vous rapporteront des points de victoire. La partie prend fin lorsqu'un joueur pioche le dernier jeton Faille.

Le joueur avec le plus de points de victoire remporte alors la partie.

Matériel

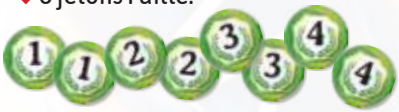
- 2 feutres effaçables (bleu et rouge).
- 4 plateaux Époque : Préhistoire, Antiquité, Moyen Âge, Époque moderne. Chaque plateau possède une face A et une face B.

- 24 cartes :
  - 8 cartes de départ (4 par joueur)
  - 16 cartes Action (4 de chaque époque)

- 3 plateaux Faille temporelle.

Chacun possède une face Alpha Protocol et une face Beta Protocol.

- 8 jetons Faille.



- 1 plaquette de score
- 2 aides de jeu
- 1 pion Sablier (premier joueur)

Mise en Place

1 Plateaux Époque : Placez les 4 plateaux Époque en ligne au centre de la table, tous orientés dans le même sens et dans l'ordre suivant : Préhistoire, Antiquité, Moyen Âge, puis Époque moderne. Les faces des plateaux A /B peuvent être mélangées (ABAB, ABAA...) tant que la chronologie est respectée. *Pour votre première partie, utilisez les faces A.*

2 Plateaux Faille : Placez les 3 plateaux Faille temporelle entre les époques. Les 3 failles doivent être orientées dans le même sens et déterminent de quels côté jouent les joueurs bleu et rouge. *Pour votre première partie, utilisez les faces Alpha Protocol.*

3 Jetons Faille : Mélangez et placez les 8 jetons Faille, face cachée, à proximité des plateaux.

4 Cartes Action : Mélangez les 16 cartes Action et placez-les face cachée à côté des plateaux pour former une pioche. Révélez et placez face visible les trois premières cartes pour former une rivière à côté de la pioche.

5 Pioches des joueurs : Chaque joueur reçoit 1 aide de jeu, 4 cartes de départ de sa couleur et le feutre correspondant. Il mélange ses cartes pour former sa pioche qu'il pose face cachée devant lui.

6 Premier joueur : Le joueur rouge est le premier joueur. Il prend le pion Sablier.

Déroulement d'une Manche

Une manche se déroule en 2 phases : pioche et échange, suivie des actions. Quand le second joueur termine ses actions, la manche est finie. Les manches s'enchaînent jusqu'à ce que le dernier jeton Faille soit pioché.

Phase 1 : Pioche et échange (simultanée)

Chaque joueur pioche 2 cartes de sa pioche.

Puis chacun choisit 1 carte à garder secrètement et 1 carte à donner face cachée à l'adversaire.

Les joueurs prennent en main la carte reçue. Chacun dispose à nouveau de 2 cartes en main.

Mélanger sa pioche : Si un joueur ne peut pas piocher 2 cartes au début de la phase 1, il récupère toutes les cartes jouées devant lui et les mélange pour former une nouvelle pioche. S'il lui restait 1 carte dans sa pioche, elle est placée au-dessus de la nouvelle pioche. Il pioche ensuite 2 cartes comme d'habitude.

Phase 2 : Actions (à tour de rôle)

Le joueur avec le pion Sablier joue en premier, puis l'autre joueur. Il joue ses 2 cartes **l'une après l'autre** dans l'ordre de son choix. Pour chaque carte, il effectue les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Jouer une carte - Le joueur pose la carte face visible devant lui. **Cette carte détermine l'époque où il va jouer.** S'il y a déjà une ou plusieurs cartes correspondant à ce plateau Époque devant lui, il place sa nouvelle carte par-dessus les autres (légèrement décalée, de manière à bien voir le nombre de cartes).

2. Cocher des cases - Le joueur coche maintenant **autant de cases que le nombre de cartes** de cette époque placées devant lui.

Changement de premier joueur

Si un joueur gagne une carte de la rivière, il prend le pion Sablier (s'il ne l'avait pas déjà). Le détenteur du pion Sablier en fin de manche sera le premier joueur de la manche suivante.

Effets des symboles

Sur les plateaux Époque et les plateaux Faille temporelle, tout symbole coché déclenche immédiatement son effet :

Anomalies

- Robot tueur
- Armement
- Source d'énergie
- Balise temporelle
- N'importe quelle anomalie

Le joueur corrige une anomalie sur un plateau Faille adjacent à ce plateau Époque (voir *Failles temporelles*).

Portails Temporels

- Préhistoire
- Moyen Âge
- Antiquité
- Époque Moderne

Le joueur coche une case sur le plateau Époque correspondant à ce symbole, en respectant les règles de coche. Si cette nouvelle case est également un portail, répétez cet effet, et ainsi de suite.

Recrutement d'agent

Le joueur prend une carte de la rivière, la place face cachée au-dessus de sa pioche (et donc prend le pion Sablier).

La rivière est remplie à la fin du tour de ce joueur.

Failles temporelles

Les plateaux Faille temporelle enregistrent la progression des joueurs vers les points de victoire. Chaque anomalie corrigée permet de cocher une case sur ce plateau.

Remarque : *Même si cette règle emploie le terme « cocher », dans ce cas précis, nous vous recommandons d'entourer ces cases plutôt que de les cocher.*

Corriger une anomalie

Le joueur coche la prochaine case libre de la colonne correspondant à cette anomalie sur l'un des plateaux Faille temporelle adjacent au plateau Époque activé, en progressant depuis son propre bord (sa couleur) vers le bord adverse.

- les époques Préhistoire et Époque Moderne sont adjacentes à 1 seule faille.
- les époques Antiquité et Moyen Âge sont adjacentes à 2 failles — le joueur choisit dans laquelle corriger une anomalie.
- une anomalie de type ? permet d'entourer une case dans n'importe quelle colonne d'une faille adjacente.

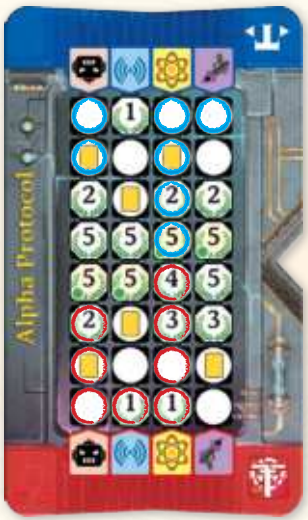
Jeton Faille

Lorsqu'un joueur coche une case avec le symbole jeton Faille ●, il pioche un jeton

Faille, regarde sa valeur et le garde face cachée devant lui.

Protocoles des failles

Les plateaux Faille temporelle ont deux faces. Après la première partie, les joueurs peuvent choisir de jouer avec toutes les failles du côté Alpha Protocol ou toutes les failles du côté Beta Protocol.



Alpha Protocol

Les points de victoire et les gains sont inscrits directement dans les cases des colonnes.

Beta Protocol

Les joueurs cherchent à entourer les gemmes présentes dans les colonnes du plateau Faille. De plus, lorsqu'un joueur a entouré la dernière des 4 cases qui se trouvent sur l'un des deux bords, il entoure automatiquement la gemme située à côté. Lorsqu'il entoure une gemme, il choisit entre :

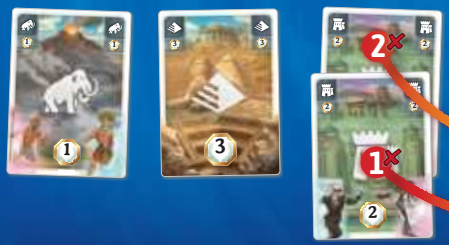
- Entourer la plus grande valeur de points de victoire encore disponible sur le côté de ce plateau Faille.
- Piocher une carte de la rivière, la placer au-dessus de sa pioche, et prendre le pion Sablier.

Exemple

Le joueur rouge joue une carte Moyen Âge en la plaçant par-dessus celle devant lui.

Comme il y a maintenant deux cartes Moyen Âge devant lui, il fait immédiatement deux coches sur ce plateau.

Il corrige une anomalie qu'il reporte immédiatement sur le plateau Faille de son choix adjacent au plateau Moyen Âge.



Fin de Partie

La partie se termine à la fin de la manche durant laquelle le dernier jeton Faille est pioché.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de jetons Faille l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur avec le pion Sablier l'emporte.

Décompte des points de victoire

En utilisant la plaquette de score, les joueurs totalisent leurs points de victoire :

- **Failles temporelles :** la somme des points de victoire cochés à leur couleur sur chaque plateau Faille.
- **Cartes :** la somme des points de victoire inscrits sur toutes leurs cartes (cartes jouées et dans leur pioche).
- **Jetons Faille :** la somme des points de victoire inscrits sur les jetons Faille en leur possession.

Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie.

Règles des Plateaux Époque

Sur chaque plateau Époque, le joueur applique les règles de coche spécifiques décrites ci-dessous. Une fois un plateau rempli, aucune case ne peut plus y être cochée.

Préhistoire

Face A : L'Âge de Pierre

Les flancs du volcan se divisent en multiples sentiers — mais nul ne peut emprunter la route d'un autre. La première tribu arrivée à chaque carrefour ne s'approprie pas seulement les meilleures ressources : elle grave dans la roche les toutes premières traces de l'Histoire.

Départ - Le joueur effectue sa première coche sur l'une des deux cases adjacentes au point de départ rouge/bleu.

Coche - Le joueur progresse le long du chemin en cochant des cases adjacentes. Chaque chemin est exclusif : si un joueur a commencé à emprunter un chemin, l'adversaire est obligé d'emprunter l'autre. Suite aux croisements, cette contrainte s'applique également : si l'un prend le chemin rapide, l'autre doit prendre le chemin long et vice versa.

Gains - Les symboles cochés sur les chemins sont gagnés immédiatement.

- **Croisements -** Le joueur coche autant d'anomalies que le nombre indiqué sur le disque noir au centre. Celles choisies par le joueur arrivant en premier à un croisement ne sont plus disponibles pour le second. Le joueur arrivant en premier au croisement gagne aussi un bonus immédiat exclusif, indiqué en jaune près du drapeau à damier, qu'il coche immédiatement pour le rendre inaccessible à son adversaire.
- **Anticipation (Case +1) -** Cocher une case contenant un « +1 » permet de cocher immédiatement une anomalie parmi celles qui sont proposées au prochain croisement.

Face B : La Vallée des Mammouths

Des terres arides aux terres glaciales, toutes les bêtes doivent être encerclées avant d'être achevées — mais la gloire revient à celui qui porte le coup de grâce. C'est lui qui choisit la grotte, et grave dans la roche les empreintes que l'Histoire retiendra.

Départ - S'il n'y a encore aucune coche autour d'une bête, le joueur doit faire sa première coche sur la case de départ (entourée en jaune) de cette bête.

Coche - Le joueur peut répartir ses coches sur une ou plusieurs des 6 bêtes. À l'exception de la case de départ, toute nouvelle coche doit être adjacente à une case cochée (peu importe la couleur de la coche), avec pour but d'encercler l'animal.

- **Mise à mort -** L'icône centrale de la bête compte comme une case. Une fois toutes les cases du contour remplies, le joueur doit cocher la bête elle-même pour l'achever (donc dépenser 1 coche à cet endroit).

Gains - Les symboles cochés autour des bêtes sont gagnés immédiatement.

- **Grottes -** Le joueur qui achève la bête choisit l'une des 2 grottes reliées pour l'explorer. Les 3 symboles de la grotte sont répartis selon la majorité de présence (nombre de coches autour de la bête) :
  - **S'il est majoritaire**, ce joueur choisit 2 symboles. L'adversaire prend le 3e (uniquement s'il a participé à l'encerclement).
  - **S'il est minoritaire**, ce joueur choisit 1 symbole. L'adversaire prend les 2 autres (s'il a participé).
  - **Si ce joueur a combattu la bête seul**, il remporte les 3 symboles).

Antiquité

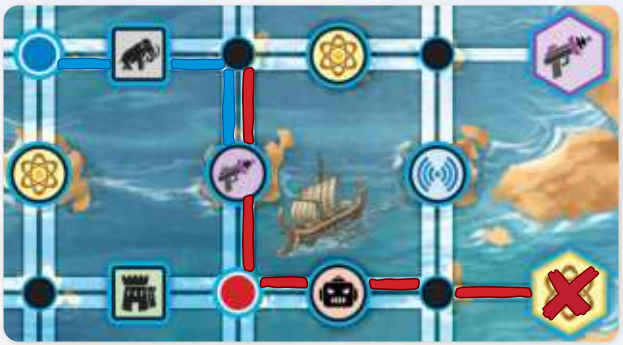
Face A : Mare Nostrum

Les cités antiques se disputent les routes maritimes, chaque île reliée renforçant leur empire commercial. Étendre son réseau, c'est tisser une toile d'influence que les siècles ne pourront effacer.

Départ - Le joueur commence à partir du point de départ correspondant à sa couleur.

Coche - Sur ce plateau, chaque coche est un trait qui permet de relier deux points ou un point à un symbole (le trait doit s'arrêter au premier point ou symbole rencontré). Chaque nouveau trait doit partir d'un point ou d'un symbole déjà relié par un trait précédent de la même couleur (ou du départ).

Les joueurs peuvent créer des embranchements, mais ne peuvent pas faire un trait isolé. Il est autorisé de faire un trait parallèle à un trait déjà tracé par l'adversaire, sauf pour atteindre un hexagone de bord de plateau.



Gains - Atteindre un symbole sur la grille permet de le gagner immédiatement. Ces symboles ne sont pas cochés et restent disponibles pour l'autre joueur même si un joueur a déjà atteint ce symbole.

- **Bords de grille -** Atteindre un hexagone de bord de grille permet de cocher et gagner l'anomalie correspondante. Ce gain est cumulatif : le joueur gagne autant d'anomalies de ce type que le nombre de fois qu'il a atteint ce même type d'anomalie en bord de grille.

(Exemple : S'il atteint le bord donnant l'anomalie Source d'énergie pour la 3e fois de la partie, il gagne immédiatement 3 Sources d'énergie).

Face B : Tikal

Le temple ne s'élève pas par la grâce d'une seule cité — chaque bloc posé, quel que soit son bâtisseur, rapproche la pyramide de sa forme finale. C'est le nom de celui qui aura taillé les pierres les plus nobles qui traversera les millénaires.

Départ - Le joueur effectue sa première coche sur l'une des deux cases adjacentes à son point de départ, à la pointe de son côté de la pyramide.

Coche - Le joueur progresse en cochant des cases adjacentes reliées par des chemins et en créant les embranchements qu'il souhaite. Il peut éventuellement passer de l'autre côté et cocher des cases de la pyramide opposée.

Gains - Les symboles cochés dans les cases reliées par les chemins sont gagnés immédiatement.

- **Cases entourées par 2 flèches grises -** lorsqu'un joueur coche la dernière des deux cases qui encadre une telle case, il gagne son symbole.
- **Cases centrales -** Elles offrent des gains doubles, remportés par le premier joueur qui parvient à les atteindre.

Note : Ce symbole permet d'obtenir une coche sur l'un des deux plateaux Époque adjacents.

Moyen Âge

Face A : Shogun

La plaine du Kanto est le cœur du Japon féodal : qui la contrôle impose sa loi au pays entier. Les daimyos étendent leurs fiefs case par case — car c'est la carte du Japon de demain qui se dessine sous leurs pas.

Départ - Le joueur effectue sa première coche dans la case de son choix, n'importe où sur la grille.

Coche - Toutes les coches d'un joueur doivent être adjacentes orthogonalement à une case déjà cochée à sa couleur (que ce soit une coche de ce tour ou d'un tour précédent). Si plusieurs cases sont cochées lors d'un même tour, elles n'ont pas l'obligation d'être adjacentes entre elles, tant qu'elles touchent au moins une case du joueur. Une case cochée par un joueur devient définitivement interdite à l'adversaire.

- **Règle de secours -** Si un joueur est totalement bloqué et ne peut plus respecter l'adjacence, il a le droit de cocher n'importe quelle case libre de la grille et devra ensuite jouer de manière adjacente à cette nouvelle case.

Gains - Les symboles cochés sur la grille sont gagnés immédiatement.

- Les anomalies situées aux intersections de 4 cases sont gagnées dès que ces 4 cases sont cochées, selon la majorité de présence :

3 / 1 - Le joueur majoritaire (3 coches) gagne l'anomalie.

2 / 2 - Les deux joueurs gagnent l'anomalie. Le joueur qui pose la 4e coche résout son gain en premier.

4 / 0 - Le joueur qui possède les 4 cases gagne 2 fois l'anomalie indiquée.

Face B : Siège (asymétrique)

Du haut des remparts, les défenseurs observent avec inquiétude la construction des trébuchets adverses. Les assaillants n'ont qu'une obsession : donner l'assaut avant que le château ne devienne imprenable. La chute de ces murs s'inscrira dans les chroniques pour les siècles à venir.

Le premier joueur à cocher sur ce plateau choisit entre le rôle de l'attaquant ou du défenseur. Son adversaire aura de facto le rôle restant.

Rôle : L'attaquant (Les trébuchets)

Départ - Le joueur effectue sa première coche sur la case la plus basse (à l'arrière) d'un trébuchet de son choix.

Coche - Le joueur répartit ses coches sur les trébuchets. Il doit avancer de case en case, de l'arrière vers l'avant. Il peut entamer un nouveau trébuchet sans avoir terminé le précédent.

Gains - Les symboles cochés dans les cases carrées sont gagnés immédiatement.

- **Gains finaux -** Lorsqu'un trébuchet est complètement coché, le joueur gagne tous les symboles au bout, sauf ceux en pointillés non entourés. Puis il choisit un effet tactique additionnel :

■ **soit Améliorer :** entourer un symbole en pointillés **au bout d'un autre trébuchet** (il s'ajoutera au gain final de ce dernier).

■ **soit Saboter :** barrer un symbole « ? » situé entre les tours du château pour empêcher le défenseur de le gagner ultérieurement.

Pression (Bonus) - Si l'attaquant termine 4 trébuchets avant que le défenseur n'ait eu le temps d'activer un seul bonus Donjon, l'attaquant raye définitivement les 3 bonus. Le défenseur ne pourra plus y prétendre.

Rôle : Le défenseur (Le château)

Départ - Le joueur effectue sa première coche à l'intérieur de l'une des trois tours de départ entourée en jaune.

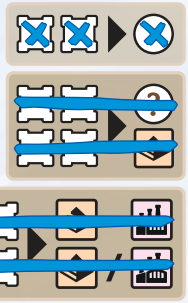
Coche - Le joueur répartit ses coches à l'intérieur des tours du château.

Contrainte majeure : Une fois une tour entamée, elle doit être entièrement remplie avant de pouvoir commencer à cocher dans une autre tour. Une fois finie, il peut continuer sur une tour adjacente ou sur une autre tour de départ.

Gains - Les symboles cochés dans les tours sont gagnés immédiatement.

• **Liens -** Lorsque le défenseur parvient à terminer 2 tours qui sont adjacentes (et dont le lien n'a pas été saboté par l'attaquant), il gagne le symbole du lien (une anomalie de son choix).

• **Bonus Donjon -** À n'importe quel moment de la partie, le défenseur peut débloquer un unique bonus Donjon en fonction du nombre de tours qu'il a terminées (le 1er bonus nécessite 2 tours finies, le 2e nécessite 4 tours, et le 3e nécessite 6 tours). Le bonus choisi est gagné immédiatement, les autres sont définitivement rayés.



Époque Moderne

Face A : Industria

Dans le fracas des machines à vapeur, les quais de Londres sont le théâtre d'une bataille invisible. Chaque rangée d'entrepôt complétée fait pencher un peu plus la balance du bon côté de l'Histoire.

Départ - Le joueur coche une case de départ de son choix (entourée en jaune) située sur la ligne du bas.

Coche - Chaque nouvelle case cochée doit être sur la ligne du bas, ou immédiatement au-dessus d'une case déjà cochée par n'importe quel joueur.

Gains - Les symboles cochés dans les cases sont gagnés immédiatement.

• **Ligne complète -** Le joueur qui coche la dernière case permettant de compléter une ligne horizontale remporte le symbole indiqué au bout de cette ligne, s'il y en a un (peu importe à qui appartiennent les autres coches de la ligne).

• **Combos (dépense) -** Après avoir coché des cases, le joueur peut rayer **un** groupe de cases cochées à sa couleur pour gagner immédiatement un bonus. Les cases rayées ne sont pas effacées : elles restent cochées et demeurent indisponibles pour la suite. Les cases doivent être adjacentes entre elles (groupe connexe), sans contrainte de forme particulière.

3 cases rayées adjacentes >
1 coche sur l'Époque Moyen Âge.

4 cases rayées adjacentes >
1 coche Moyen Âge et une anomalie au choix sur la faille adjacente.

5 cases rayées adjacentes >
2 anomalies au choix sur la faille adjacente.

Face B : Terraforming Mars

La planète rouge est une page blanche que se disputent deux équipes d'ingénieurs rivaux. Assembler ses modules, conquérir les zones stratégiques : demain appartient à celui qui pose sa marque aujourd'hui.

Départ - Le joueur coche une case de départ, entourée à sa couleur, appartenant à l'un des tetrominos situés de son côté du plateau.

Coche - Le joueur répartit ses coches sur les tetrominos de son côté du plateau. Il peut entamer un nouveau tetromino sans avoir terminé le précédent. Toute coche sur un tetromino doit être faite sur une case de départ de celui-ci, ou sur une case adjacente à une case déjà cochée de ce même tetromino.

Gains - Dans chaque tetromino, les symboles cochés dans les cases sont gagnés immédiatement.

• **Complétion -** Dès qu'un tetromino est entièrement coché, il est envoyé sur le sol martien au centre du plateau. Le joueur reproduit la forme sur le damier de la zone centrale (rotation et symétrie sont autorisées) en cochant les cases correspondantes.

La zone centrale est constituées de cases colorées composant des zones et de cases neutres de couleur blanche.

■ **Contrainte :** Le tetromino doit pouvoir tenir entièrement sur la zone centrale. Il peut chevaucher plusieurs zones, ou cases blanches. Si la place manque à l'endroit désiré, il doit être placé ailleurs.

• **Bonus de zone -**

Si le placement d'un tetromino permet de compléter une **zone de couleur** (orange, rose, grise, bleue, jaune, verte) du sol martien, le joueur gagne 1 anomalie au choix.

S'il est le seul joueur à avoir posé des tetrominos dans cette zone de couleur, il gagne 2 anomalies au lieu d'une seule.

Remerciements

Alexandre tient à remercier Cyrille et Adrien pour leur confiance dans ce projet qui demandait un certain investissement. Benoît pour être passé d'un mentor à un réel ami au fil des années. Marie, sa femme, pour tout son soutien au quotidien. Nicolas pour son travail époustouflant sur les statistiques. Et enfin, tous les testeurs de Time Walkers depuis maintenant plus de 4 ans, et notamment Raphaël qui a longtemps cru en la méta Antiquité pure... en vain.

Benoît tient à remercier (mais pas trop quand même) Alexandre de lui avoir proposé de travailler sur un petit jeu à cocher « super simple à développer tu vas voir ! ». ...4 ans - et 75 versions totalement différentes - plus tard, grâce à Adrien, Cyrille et Alexandre Bonvalot, le projet aboutit enfin... Merci à eux !

DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Retrouvez sur quelledechet.fr
BAC DE TRI

Auteurs
Alexandre AGUILAR & Benoit TURPIN
Illustrations : Alexandre BONVALOT

Graphisme et mise en page
Cyrille Daujean

Production
Ted A. Marrioti

Relecture et corrections - Antoine Prono / Transludis

Sand Castle Games
304 S. Jones Blvd #3342,
Las Vegas NV 89107 - USA

Time Walkers © 2026 / Sand Castle Games inc.