

# **Timeshift**

## **But du jeu**

Découvrir toutes les paires de cartes du memory avant la fin du sablier.

## **Installation**

On forme avec les cartes du mémory un carré de 7 cartes de côté (pour un total de 24 cartes) et on place les pions librement sur ce parcours. On choisit également un sablier pour la durée du jeu (3, 5 ou 10 minutes) et un sablier de petite durée (15s, 30s ou 1min) pour les retours dans le temps. La combinaison la plus équilibrée est de fixer le temps de jeu à 5 minutes et le petit sablier à 30s.

## **Déroulement de la partie / déplacement dans le sens horaire**

Les joueurs avancent leurs pions de 1 à 3 cases selon leur choix. Ils peuvent alors regarder le symbole de la carte. S'ils le souhaitent, ils peuvent retourner une autre carte du jeu pour tenter de former une paire avec le symbole de leur emplacement.

Si un joueur se trompe, il prend un cube noir. Au bout de 3 cubes noirs chez un des joueurs, la partie est annulée et perdue pour tous. Si le joueur a raison, il gagne un cube blanc ou rend un cube noir, et les cartes de memory qu'il a révélées restent visibles.

## **Retour dans le temps / déplacement dans le sens anti-horaire**

Avec un cube blanc, le joueur peut aussi activer un retour en arrière : il rend un cube blanc, on déclenche le sablier court et on retourne le sablier principal le temps que le sablier court s'écoule. Pendant ce laps de temps, on commence par retourner une des cartes memory déjà révélée et son double et on poursuit la partie dans le sens anti-horaire (sans pouvoir révéler la carte qui vient d'être cachée à nouveau). À la fin du sablier court, on remet le sablier principal dans le bon sens (toute cette opération a pour effet de prolonger le temps du sablier principal) et les joueurs poursuivent la partie dans le sens horaire.