

# The Chronocard Engine (jeu de plateau)

autrement dit « La machine des Chrono-Cartes »

The Chronocard Engine est un jeu pour deux joueurs sur le thème des voyages dans le temps. Le plateau de jeu est composé de tuiles disposées en deux cercles concentriques. Les joueurs doivent reproduire à l'intérieur du plateau un enchaînement de cartes prédéfini en mettant en œuvre les règles de déplacement des pions et des tuiles qui composent le plateau.

## Matériel

- un dé et deux pions
- 12 tuiles rouge et 12 tuiles noires pour le plateau umérotées de 1 à 12, ainsi qu'une flèche noire et une flèche rouge, qui composeront le plateau de jeu
- 12 tuiles bleues pour former le code à trouver
- 10 tuiles noire constituant la main du joueur noir, idem pour rouge

## Fin

Le vainqueur est le premier qui reconstituera sa séquence codée dans la machine temporelle.

## En route pour une aventure mécanique et temporelle...

Mai 1948. Après avoir longuement étudié les recherches de Miguel Ponctualidad, un horloger-alchimiste espagnol du 18<sup>e</sup> siècle, les deux frères Artus et Tybalt Von Zeitleiste ont créé la Chronocard Engine, une turbine temporelle à vapeur d'azote en chronomium qui permet les voyages dans le passé et dans le futur, pilotée à l'aide d'un système de roues crantées mécaniques et encastrées de façon concentrique, en béta-cuivre irisé de Thehaller.



La première destination des deux frères est la Bosnie du 27 juin 1914 afin d'empêcher l'organisation de l'attentat perpétré contre l'archiduc François-Ferdinand, héritier de l'empire austro-hongrois, et son épouse, Sophie Chotek, duchesse de Hohenberg, par le nationaliste serbe Gavriló. C'est cet événement funeste qui a précipité l'Europe dans la Grande Guerre avec les conséquences qu'on connaît : traité de Versailles, accession au pouvoir des nazis en Allemagne, seconde guerre mondiale, découverte de la bombe atomique, domination capitaliste d'après-guerre et perspective d'une épidémie mondiale d'obésité.

Cependant, lors du voyage, la machine traverse des anomalies asynchrones et des chocs violents dérèglent son mécanisme. Artus et Tybald sont alors prisonniers de leur machine temporelle, perdus dans le continuum chaotique du flux de tachyons. Seulement, pour la réparer et pouvoir à nouveau naviguer dans les méandres du temps, les deux ingénieurs ont commencé de savants calculs qui ne concordent pas et qui doivent encore être complétés...

Aussi chacun souhaite configurer la machine à sa façon, d'après son propre Codex de fracture quantique, qui diffère de celui de l'autre, et chacun reste convaincu qu'il doit être le premier à reconstituer ce code dans les réglages de la turbine – tout cela pour permettre la formation d'une brèche temporelle qui les ramènera chez eux, à Itsetheim en Moravie, en mai 1948. Mais sont-ils vraiment certains de pouvoir ainsi retourner en 1948 ?

### **Placer les cartes rouges : la machine temporelle Chronocard Engine**

On place au centre de la table un petit objet circulaire qui sera le Centre de la machine, composée de deux horloges concentriques.

On forme un premier cercle de 12 tuiles noires (de 1 à 12) autour du Centre pour constituer la première horloge, avec une tuile nombre pour chaque heure de l'horloge. La flèche noire tiendra la fonction d'aiguille unique de cette horloge et est placée à l'intérieur du cercle – elle est nommée flèche Intérieur. Toutes les tuiles sont orientées dans la direction du Centre. Ce système est nommé Cadran Inférieur (ou petite horloge).

On forme un second cercle de 12 tuiles rouges (de 1 à 12) à l'extérieur du premier cercle et de la même façon, en plaçant au bout de chaque tuile de la première horloge une tuile rouge. L'aiguille constituée par la flèche est cette fois placée à l'extérieur du cercle et est nommée flèche Extérieur. Ce système est nommé Cadran Supérieur (ou grande horloge).

### **Fonctionnement de la machine : la rotation des Rois Intérieurs et Extérieurs**

A la fin de chaque tour de jeu, la flèche intérieur et la flèche extérieure tourne d'un cran ; au départ ces déplacements se font dans le sens des aiguilles d'une montre ; par la suite, sous l'effet des manipulations temporelles des joueurs, ce sens pourra être inversé.

### **Déplacement des joueurs : le long des chemins circulaires et d'un Cadran à l'autre**

Sur chaque Cadran les joueurs peuvent librement se déplacer sur le chemin circulaire que forment les cartes, en suivant le résultat des dés (qui donnent le déplacement maximal du joueur). Cependant, pour passer d'un Cadran à l'autre, il faut passer par les flèches.

Pour passer du Cadran Inférieur au Cadran Supérieur, il faut que la flèche intérieure se situe au niveau de la tuile de la petite horloge à partir de laquelle on souhaite passer pour rejoindre la grande.

Inversement pour passer du Cadran Supérieur au Cadran Inférieur, il faut que la flèche extérieure se situe au niveau de la tuile de la grande horloge à partir de laquelle on souhaite passer pour rejoindre la petite.

Il est aussi possible de positionner son personnage sur une des flèches, et ainsi de se mouvoir lors du déplacement automatique des aiguilles flèches à la fin du tour. Les deux pions peuvent occuper la même carte.

## **Les tuiles chiffrées en bleu : le Codex de fracture quantique**

Chaque joueur tire 4 tuiles parmi les 12 tuiles bleues.

Chacun forme à partir des 4 cartes chiffrées un enchaînement de 4 cartes qu'il place sur la table du côté de l'autre joueur, en ne dévoilant que les deux premières cartes (les deux autres restent au départ faces cachées) : ce groupe de 4 cartes est le Codex de fracture quantique. Le joueur devra parvenir, grâce à ses déplacements, aux réglages de la machine et aux manipulations temporelles, à former sur l'une des deux horloges le code donné par son adversaire, en le composant dans le sens qu'il souhaite, au moyens de cartes qui se succèdent sur le pourtour de l'horloge.

Le reste des cartes rouges et noires constituent la Main de chaque joueur. Cette Main est donc composée des 6 cartes chiffrées (batonnets) et des 4 symboles.

## **Les tuiles symbole : le Pouvoir de changer le sens du temps**

Les symboles procurent des pouvoirs et peuvent être joués à n'importe quel moment dans le tour (une seule carte par tour). Leurs effets s'appliqueront à la fin du tour, juste avant de déplacer les Rois :

- double flèche : la flèche de son choix change de sens de rotation
- double flèche épaisse : les deux flèches changent de sens de rotation
- 12 : placement des deux flèches à midi (mais maintien du sens de rotation)

## **Déplacer des cartes pour former le code du Codex**

Cette mécanique de jeu est centrale car elle permet au joueur de déplacer les cartes. Un joueur peut emporter dans son déplacement la carte sur laquelle il est situé, y compris pour passer d'un Cadran à l'autre. Les cartes de départ et d'arrivée sont alors interverties. Une fois le début du code composé sur l'horloge avec deux cartes successives conformes au code, le joueur peut dévoiler la troisième carte du Codex. Une fois la troisième carte correctement placée sur l'horloge, il peut dévoiler la quatrième carte et verra ainsi le code complet à composer.

## **Déplacement des joueurs : les Connecteurs générant le Paradoxe temporel des Cadrans**

Les deux joueurs peuvent faire des déplacements sans utiliser le dé. Il leur est en effet possible de se déplacer dans le sens du temps chronologique d'une carte à l'autre, c'est à dire d'un nombre vers le nombre suivant (« Connecteur ») en respectant le sens de rotation de la flèche de l'horloge sur laquelle il se trouve.

Exemple 1 : le joueur se situe sur le Cadran Inférieur ; la flèche Intérieure tourne dans le sens des aiguilles d'une montre ; le joueur est sur un 4 ; il peut donc se rendre sur le 5 du même Cadran directement et cela constitue son déplacement (dans ce cas il ne peut pas déplacer les cartes de départ et d'arrivée, il se téléporte simplement).

Exemple 2 : le joueur se situe sur le Cadran Inférieur ; la flèche intérieure tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et remonte donc le temps ; le joueur est sur un 4 ; il peut donc se rendre sur le 3 du même Cadran directement et cela constitue son déplacement (pas de déplacement de carte).

Cette possibilité de déplacement sur un des Cadrans s'applique aux positions parallèles de l'autre Cadran même si les cartes du second Cadran ne sont pas des Connecteurs entre eux, profitant ainsi d'un Paradoxe temporel lié à la connexion entre les Cadrans eux-mêmes... Explication.

Pour reprendre l'exemple 1 : le joueur se situe cette fois sur le Cadran supérieur sur une carte quelconque (disons un 11) qui jouxte le 4 du Cadran inférieur ; la flèche extérieure tourne dans le sens des aiguilles d'une montre ; le joueur peut alors se rendre sur la carte du Cadran supérieur qui jouxte la carte 5 du Cadran Inférieur (car le 4 suit le 5 selon le sens de rotation de la flèche extérieure), quelle qu'elle soit la carte d'arrivée sur le Cadran supérieur (disons un 2). Le joueur a pu se déplacer du Valet au 2 à l'encontre du sens du temps sur son Cadran. Indubitablement d'une limpide clarté.

### **Utilisation des cartes de la Main : le Pouvoir du retour dans le temps**

A la fin d'un tour, si un joueur souhaite rétablir la situation du début du tour (placement des joueurs et placement des cartes), il peut provoquer une bataille de cartes avec son adversaire. Chacun prépare alors une carte tirée de sa Main puis l'abat. Le gagnant peut alors enclencher le retour temporel au sein même de la machine et rétablir la situation de début de tour s'il le souhaite. Les cartes jouées dans la bataille sont retirées du jeu. Les aiguilles tournent ensuite normalement (en respectant leur sens), puis c'est au tour suivant.

### **Tours de jeu**

Le jeu se jouant à deux, on change de premier joueur à chaque tour de jeu. La fin de chaque tour de jeu est marquée par la rotation des aiguilles de la Chronocard Engine.

### **Premier joueur**

Au départ le premier joueur qui commence est d'abord le plus jeune des plus âgés, puis ce sera l'inverse.

### **Début**

Au début du jeu, les pions sont placés au Centre.