

JOUEURS

2-4

ÂGE

10+

MINUTES

30-60



TREKKING
THROUGH
HISTORY

BIENVENUE CHEZ CHRONOVOYAGES

Vous allez embarquer pour un voyage de 3 jours à travers l'histoire, dans une machine à remonter le temps qui traversera des milliers d'années, pour vivre les événements les plus marquants du passé.

Trekking through History se joue en trois tours, représentant chacun un jour de votre voyage. Chaque jour vous visiterez plusieurs événements historiques et déciderez combien de temps vous y passerez.

Au cours de votre périple, vous marquerez des points en respectant votre itinéraire et en visitant les événements dans l'ordre chronologique. Allons-y !

Regardez les vidéos de règles (en anglais) : worldhistorygame.com/rules

COMPOSANTS - 108 cartes histoire ♦ 12 cartes ancêtre ♦ 1 horloge ♦ 1 tapis de jeu en néoprène ♦ 4 montres à gousset

♦ 4 marqueurs de points des joueurs ♦ 84 jetons d'expérience (20 de personnage, 18 d'événement, 16 d'innovation, 16 de progrès, 14 joker)

♦ 20 cristaux du temps ♦ 1 réserve ♦ 4 réservoirs à cristaux ♦ 24 itinéraires ♦ 4 aides de jeu ♦ 1 livret de règles ♦ 1 index des dates

♦ 24 cartes Distorsions temporelles ♦ 1 marqueur Distorsions temporelles ♦ 1 livret de règles Distorsions temporelles

MISE EN PLACE

Posez la **réserve** sur la table avec tous les **jetons d'expérience** et les **cristaux du temps**.



Posez le **tapis de jeu** au centre de la table.

Placez le paquet de **cartes ancêtre**.
2 joueurs : 6 cartes
3 joueurs : 9 cartes
4 joueurs : 12 cartes



Les cartes histoire du **paquet Jour I** ont le chiffre romain « I » dans le coin supérieur droit. Mélangez-les et placez ce paquet face visible ici. Piochez ensuite 5 cartes du paquet et placez-les sur les 5 espaces vides à droite du paquet. Cette ligne de 5 cartes, ainsi que la carte sur le dessus du paquet, forment ensemble les 6 cartes de la **ligne des départs**.

Mélangez les **paquets Jour II** et **Jour III** séparément et placez-les de côté pour plus tard.

Mélangez les **itinéraires** et distribuez-en 4 à chaque joueur. Pour votre première partie, chaque joueur en choisit un au hasard, le pose face visible devant lui et garde les autres face cachée de côté pour plus tard (une fois que vous connaîtrez le jeu, vous pourrez choisir l'itinéraire désiré).



Chaque joueur choisit une couleur, prend le **marqueur de points** en bois correspondant et le place sur la case 0 de la piste de score.

Posez l'horloge à côté du tapis de jeu. Chaque joueur prend la **montre à gousset** de sa couleur et la pose sur la case 12 heures. Empilez les montres à gousset.



CONSEIL indique le nombre de points que vous marquez. Vous les trouverez sur les itinéraires et la partie Treks (voyages) du tapis de jeu.



Chaque joueur prend le **réservoir à cristaux** de sa couleur et 1 **cristal du temps**. Les joueurs placent les cristaux du temps obtenus dans leurs réservoirs à cristaux.



TURN REFERENCE
If you are furthest behind on the clock, take a turn. If tied, the player on top goes.

On Your Turn
1. Choose Card (History or Ancestor)
2. Move Your Time Markers
3. Collect Benefits and Update Itinerary
- Score points earned
4. Place Card in Trek
- If new card's year is earlier, start new trek, otherwise add to current trek.
5. Slide and Refill History Cards

Spending Time Crystals
Each you spend subtracts 1 hour from an hour cost. An hour cost is always at least 1 hour.

Wild Experiences
Place each you gain in any column of your itinerary.

Chaque joueur prend une aide de jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

Comprendre l'ordre des tours

La position des montres à gousset sur l'horloge détermine l'ordre des tours. Le joueur dont la montre à gousset est sur le dessus de la pile commence. Au fil du jeu, c'est le joueur dont la montre à gousset est le plus à l'arrière sur l'horloge qui commence. Si plusieurs montres à gousset sont ensemble le plus à l'arrière, c'est le joueur dont la montre à gousset est sur le dessus de la pile qui commence. Il est possible qu'un joueur joue plusieurs tours d'affilée, si sa montre à gousset reste la plus en arrière à la fin de son tour.



Exemple : sa montre à gousset étant la plus en arrière et sur le dessus de la pile, c'est au tour du joueur bleu de jouer.

Lors de votre tour, effectuez les actions suivantes dans l'ordre :

- 1 Choisissez une carte
- 2 Déplacez votre montre à gousset
- 3 Obtenez vos gains
- 4 Placez la carte dans le Trek
- 5 Glissez et remplissez les cartes histoire

1 Choisissez une carte

À chaque tour, déterminez d'abord lequel des six événements dans la ligne des départs vous allez visiter (vous pouvez choisir la carte du dessus du paquet). À la place, vous pouvez également décider de visiter l'un de vos ancêtres. À chaque tour, ce choix déterminera les points que vous marquerez.

Les cartes histoire

La plupart du temps, vous choisirez de visiter un événement historique de la ligne des départs. Chaque carte histoire contient plusieurs informations :

Titre : l'événement que vous pouvez vivre

Histoire : apprenez-en plus sur l'événement historique

Année : l'année durant laquelle l'événement a eu lieu

Jour : le paquet jour auquel appartient cette carte

Coût en heures : le nombre d'heures (cases sur l'horloge) que vous devez avancer en prenant cette carte

Gains : les gains que vous recevrez en prenant cette carte

- Expérience de personnage
- Expérience d'événement
- Expérience d'innovation
- Expérience de progrès
- Expérience joker
- Cristal du temps

Les cartes ancêtre



Parfois, vous déciderez de visiter un ancêtre en choisissant une carte ancêtre, si disponible.

Les cartes ancêtre sont similaires aux cartes histoire, sauf que leurs années sont variables, ce qui facilite la visite des événements dans l'ordre chronologique et ainsi l'obtention de points (voir p. 6).



BCE veut dire « Before Common Era » (Avant l'Ère Commune ou AEC). Plus le chiffre BCE est élevé, plus l'événement est ancien.

2 Déplacez votre montre à gousset

Le chiffre dans le coin inférieur gauche de la carte choisie indique le nombre d'heures que vous passerez à visiter l'événement historique ou l'ancêtre. Avancez votre montre à gousset d'autant de cases sur l'horloge, en l'empilant sur les montres à gousset éventuellement déjà présentes sur la case d'arrivée.



Exemple : le joueur rouge a choisi la carte histoire 49 BCE et avance sa montre à gousset de 2 heures.

Gagner du temps avec les cristaux du temps

Vous pouvez réduire le nombre d'heures dont vous déplacez votre montre à gousset en dépensant des cristaux du temps. Réduisez d'1 case le déplacement de la montre à gousset pour chaque cristal du temps dépensé. Remettez les cristaux du temps dépensés dans la réserve. Vous pouvez dépenser plusieurs cristaux lors d'un même tour, mais ne pouvez jamais réduire le coût d'une carte à moins de 1 heure.

Important : vous ne pouvez pas utiliser les cristaux obtenus par une carte pour réduire le coût en heures de cette même carte. Vous pouvez uniquement dépenser les cristaux déjà présents dans votre réservoir avant de la choisir.




Exemple : Nick choisit la carte histoire 1324, qui coûte 3 heures. Il dépense 2 cristaux pour réduire le coût du voyage à seulement 1 heure.

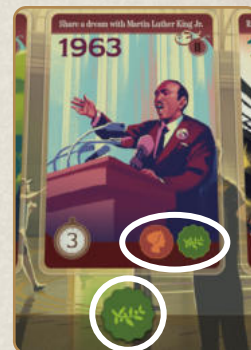




Dépenser des cristaux du temps peut vous mener à jouer plusieurs fois de suite. Il n'y a pas de limite au nombre de cristaux du temps que vous pouvez avoir.

3 Obtenez vos gains

Obtenez les gains marqués sur la carte choisie. Obtenez en plus les gains indiqués sur le tapis de jeu en-dessous de la carte choisie.


Exemple : Emma choisit la carte histoire 1963. Cette carte donne  et . Le tapis de jeu indique , sous la carte, ce qu'Emma obtient également.



Posez chaque jeton d'expérience obtenu sur votre itinéraire, sur la case vide la plus haute de la colonne correspondant à la couleur du jeton. L'expérience  est un joker : placez ce jeton dans la colonne de votre choix. Remettez dans la réserve un jeton pour lequel il n'y a pas de place. Les jetons dans la réserve sont illimités. S'il n'y a plus de jetons d'une couleur, utilisez des jetons  à la place. Posez les cristaux du temps obtenus dans votre réservoir à cristaux.

Si vous posez un jeton d'expérience sur une case avec un symbole, ou si vous remplissez une ligne se terminant par un symbole, obtenez immédiatement ce qu'indique le symbole – soit un point de victoire, soit un cristal du temps. Déplacez le marqueur de points sur la piste de score d'autant de cases que de points de victoire gagnés et posez les cristaux du temps dans votre réservoir à cristaux.



Emma pose les jetons d'expérience qu'elle a obtenus sur son itinéraire et marque immédiatement 4 points pour avoir couvert le 4 dans la colonne .



Exemple : Carl marque 6 points pour avoir rempli la ligne.

4 Placez la carte dans le Trek

S'il s'agit de votre première carte, posez-la devant vous. Elle commence votre première colonne de cartes, appelée un Trek.

Un Trek est une série d'événements visités dans l'ordre chronologique. Plus il y a d'événements dans un Trek, plus vous marquez de points à la fin de la partie.

Quand vous choisissez une nouvelle carte lors d'un tour ultérieur, effectuez l'une des actions suivantes en fonction de l'année sur la carte choisie :

- A** Si l'année de la nouvelle carte est postérieure à la dernière carte de votre Trek, posez la nouvelle carte sur la dernière, de manière à voir toutes les années. Lors des tours suivants, continuez à poser chaque nouvelle carte sur ce Trek, aussi longtemps que son année est postérieure à la dernière carte du Trek.

- C** Si vous avez choisi une carte ancêtre, ajoutez-là au Trek actuel. Vous ne pouvez pas démarrer de nouveau Trek avec une carte ancêtre.

L'année de votre carte ancêtre devient la même que celle de la dernière carte du Trek. Cela vous permet de pouvoir poursuivre un Trek au lieu de devoir le terminer. Vous pouvez poser une carte ancêtre sur une autre carte ancêtre.

- B** Si l'année de la nouvelle carte est antérieure à la dernière carte de votre Trek, ne l'ajoutez pas au Trek. À la place, rassemblez votre Trek en un paquet. Retournez-le pour montrer qu'il est terminé et posez-le de côté (vous en compterez les points à la fin de la partie). Ensuite, démarrez un nouveau Trek avec votre nouvelle carte.



Exemple : Tim a choisi la carte histoire 1271, qui est antérieure à la dernière carte de son Trek, 1519. Il doit donc démarrer un nouveau Trek. Pour cela, il rassemble son Trek précédent en un paquet qu'il pose, retourné, à côté de son autre Trek déjà terminé.



Exemple : Kira a choisi une carte ancêtre et l'a placée sur son Trek actuel. Elle est considérée comme ayant l'année 1933 lors du choix de la prochaine carte.

5 Glissez et remplissez les cartes histoire

Glissez les cartes histoire de la ligne des départs vers la **droite** en gardant le même ordre pour couvrir la case vide, le cas échéant. Glissez la carte du dessus du paquet du jour pour remplir la case vide la **plus à gauche** de la ligne.



En attendant votre tour, anticipez comment les cartes peuvent glisser dans la ligne.



Fin du jour

Les joueurs doivent toujours s'arrêter à 12 heures dès qu'ils en atteignent la case (voir « l'horloge en détail » ci-contre). Quand tous les joueurs arrivent à 12 heures, le jour est terminé. S'il s'agit de la fin du troisième jour, continuez avec le décompte final (p. 8). Sinon :

1. Défaussez le paquet de jour actuel et toutes les cartes histoire dans la ligne des départs.
2. Placez le paquet de jour suivant face visible sur la case prévue à cet effet sur le tapis de jeu. Piochez 5 cartes et posez-les face visible dans la ligne des départs.
3. Défaussez tous les itinéraires actuels et les jetons d'expérience se trouvant dessus.
4. Chaque joueur choisit l'un de ses itinéraires restants pour le nouveau jour.
5. Démarrez le nouveau jour avec la pile actuelle des montres à gousset sur 12 heures.

Important : en démarrant un nouveau jour, les joueurs continuent leur Trek actuel et gardent les cristaux du temps déjà obtenus.

L'horloge en détail

Heures dans une journée

Il y a 3 tours, 1 pour chaque jour de voyage. Vous avez 12 heures à répartir chaque jour, comme indiqué sur l'horloge.

Bonus de ponctualité

Si une carte (éventuellement en combinaison avec des cristaux du temps) amène votre montre à gousset exactement à 12 heures, obtenez le bonus de ponctualité (Punctuality) de 3 points.



Exemple : Le joueur rouge choisit une carte lui coûtant 2 heures, ce qui l'amène à exactement 12 heures, lui apportant 3 points.

Movement Always Ends at 12 Le déplacement se termine toujours à 12 heures

Si une carte déplace votre montre à gousset au-delà de 12 heures, arrêtez-vous à 12 heures malgré tout. Vous n'obtenez pas le bonus de ponctualité.



Exemple : le joueur bleu choisit une carte lui coûtant 5 heures, mais comme il doit s'arrêter à 12 heures, il ne reçoit pas de bonus.

Décompte final

À la fin du troisième jour, chaque joueur calcule son score final.

Votre score final se compose comme suit :

- 1 Les points gagnés des itinéraires (comptés sur la piste de score pendant la partie).
 - 2 1 point par cristal du temps restant dans votre réservoir.
 - 3 Score de Trek : chaque Trek (terminé ou non) vous octroie des points de victoire en fonction du nombre de cartes qu'il contient. Le tableau de référence sur le tapis de jeu vous indique combien vous obtenez de points de victoire (colonne Points) en fonction du nombre de cartes dans le Trek (colonne Cards).
- Remarque : pour un Trek comprenant plus de 10 cartes, chaque carte supplémentaire octroie 3 points.



Exemple : Gabe calcule son score final. Il a gagné 32 points de victoire sur la piste de score, 1 point de victoire pour le cristal du temps dans son réservoir à cristaux et 24 points de victoire grâce à ses Treks. Le score final de Gabe est de 57 points de victoire.

Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie !

Si plusieurs joueurs sont à égalité avec le plus de points, c'est le joueur ayant le Trek le plus long qui l'emporte.

Si l'égalité subsiste, les joueurs concernés vérifient qui a le deuxième Trek le plus long. Si l'égalité subsiste encore, les joueurs vérifient le troisième Trek le plus long etc., jusqu'à ce qu'un gagnant ait pu être déterminé. Si l'égalité subsiste malgré tout, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Nous espérons que vous avez aimé passer du temps avec nous et que nous vous reverrons à Chronovoyages !

Veuillez déposer vos montres à gousset au guichet avant de quitter le terminal.

Distorsions temporelles

Après votre première partie de Trekking through History et si vous êtes à l'aise avec les règles, ouvrez ce paquet qui se trouve dans la boîte :



Crédits

Auteur
Charlie Bink

Développement du jeu
John Brieger, John Velgus,
Nick Bentley, Kristi B., Sceadeau D'Tela
(Computer Brain Man)

Illustration
Eric Hibbeler

Direction créative et
conception graphique
Dann May (Quillsilver Studio)

Modelage 3D
Greg May (Quillsilver Studio)

Consultante en histoire
Heather Seibert

Rédacteurs
Heather Seibert, Stacy Tornio,
Amber Bruggman

Testeurs
Adrian Gilstrap, Don Gilstrap, Jessica
Gilstrap, William Gilstrap, Chelsea
Halliwell, Jamieson Mockel, Laura
Fredriksen, Eliot Miller, Lambda Clausen,
Khoi Phan, Deanna Woo, Glenn Cotter,
Tiffany Cotter, Gigi Cotter, Ronan Cotter,
Marie Cotter, Sam Paulding, Sarah Krevans,
Will Brieger, Chris Solis, Cynthia Bruce, le
groupe de test en ligne d'Underdog Games et
bien d'autres encore...

Traduction et relecture FR :
Board Game Circus
(Silas Rummel, Thierry Vareillaud)