

Translation for « U.S. patent no.1 »

Brevet d'invention U.S. n°1

Le jeu élégant et nouveau de voyage dans le temps pour 3 à 6 joueurs. Traduction Olivier Bourgeois.

Il y a deux jours, vous avez inventé le voyage dans le temps.

Vous étiez bien content !

Mais le lendemain, vous avez appris qu'environ une douzaine d'autres scientifiques l'avaient inventé avant vous. Ou après vous. En fait, ça n'a pas bien d'importance.

Donc, vous avez décidé de faire la seule chose possible : arriver avant les autres au Bureau des Brevets d'inventions. Pas juste dans votre temps, mais le premier jour où il a ouvert : le 30 juillet 1790.

L'Histoire montrera alors qui est arrivé le premier au Bureau des Brevets d'inventions, ce qui prouvera qu'il est le véritable inventeur du voyage dans le temps.

Cela prend bien sûr tout son sens, puisque ce mode de pensée qui n'a aucun sens...

En réalité...

Le premier brevet d'invention U.S. a été accordé à Samuel Hopkins, le 30 juillet 1790, pour sa méthode de fabrication de potasse.

Contenu :

9 plateaux de jeu, 48 cartes d'évolution (upgrade), et 8 cartes de machines à voyager dans le temps. Assembler les plateaux de jeu est facile : ils forment un grand carré avec le plateau 0 au milieu; en suivant les dates, le reste devient évident.

Vous avez besoin :

Vous avez besoin d'environ **20\$** en cash ou en jetons par joueur, un **pion** par joueur et un **compteur** par joueur. Il faut aussi **3 dés** à 6 faces.

Pour commencer :

Chaque joueur prend au hasard une carte de machine à voyager dans le temps. Ces cartes indiquent où les joueurs commencent sur le plateau de jeu, et combien d'or ils ont au départ.

Les voyageurs dans le temps utilisent de l'or comme monnaie, car il a une valeur assez constante dans le temps, et que cela leur évite aussi de se trouver dans la situation embarrassante de dépenser de l'argent qui n'aurait pas encore été imprimé)

Le jeu commence par la plus ancienne machine à voyager dans le temps, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Comment fonctionnent les machines à voyager dans le temps :

Une carte de machine à voyager dans le temps sert de point d'ancrage pour toutes sortes d'améliorations (upgrades) sous forme de cartes : armes, boucliers, châssis, et sources d'énergie.

Votre **arme** (weapon) vous permet d'attaquer d'autres joueurs. Votre **bouclier** (shield) vous protège des attaques. Votre **châssis** (chassis) vous permet de vous déplacer plus rapidement, et votre **source d'énergie** (power plant) génère l'énergie pour les autres améliorations.

Chaque amélioration a un numéro unique : son rang, qui représente plusieurs choses. Le rang est la valeur de **combat** (pour les armes et les boucliers), c'est aussi **l'énergie** que l'amélioration consomme (ou fournit, dans le cas des sources d'énergie), et le prix en **or** pour acheter cette amélioration dans un marché. C'est également la valeur commerciale de l'amélioration, si vous choisissez de la breveter.

Quand vous installez une amélioration, vous la placez face visible sur le coin approprié de votre machine à voyager dans le temps. Si vous aviez déjà une amélioration dans ce coin, vous devez jeter l'ancienne en la plaçant face visible dans la décharge (Junkyard).

Votre machine à voyager dans le temps produit 5 points d'énergie toute seule, à ajouter aux points d'énergie de votre source d'énergie si vous en avez une.

À l'exception des sources d'énergie, toutes les améliorations **consomment** de l'énergie, d'un montant égal à leur rang. Vous ne pouvez pas conserver plusieurs améliorations en activité si vous ne pouvez les alimenter suffisamment en énergie. Si vous manquez d'énergie, vous devez désactiver une ou plusieurs améliorations jusqu'à avoir assez d'énergie pour les améliorations actives. Pour désactiver une amélioration, vous la laissez sur votre machine à voyager dans le temps, mais vous la retournez face contre table.

Une amélioration désactivée ne fonctionne donc plus. Les améliorations désactivées sont toutefois toujours connues de tous, donc si un joueur vous demande ce que vous avez désactivé, vous devez le lui dire.

Vous pouvez toujours installer une amélioration, même si vous n'avez pas assez d'énergie pour l'activer. Dans ce cas, vous pouvez la désactiver immédiatement ou en désactiver d'autres.

Remarque : quand vous installez une amélioration qui vient de la décharge (junkyard), elle arrive toujours désactivée.

Quand une amélioration a été désactivée, vous ne pouvez pas la réactiver librement. Pour cela, il faut la **réparer** (certains boucliers vous permettent de le faire), ou vous devez aller faire réviser votre machine à voyager dans le temps chez le **mécanicien de machines à voyager dans le temps** (Time Travel Mechanic), où il vous en coûtera 1 or pour réactiver toutes vos améliorations.

Remarque : le Robot de Mangold (Mangold's Robot) peut se réparer tout seul même s'il est désactivé, et est la seule exception à cette règle.

Chaque tour :

Il y a 3 étapes à chaque tour : recherche, mouvement et action. Si vous avez auparavant pris un numéro au Bureau des Brevets d'inventions, il y a aussi une quatrième étape qui consiste à diminuer votre numéro de 1. La diminution de numéro se fait en premier.

Étape « 0 » : diminution de votre numéro : si vous avez pris un numéro au Bureau des Brevets d'inventions, vous l'indiquez en plaçant votre compteur sur le numéro correspondant. Quand vous avez un numéro, vous le diminuez de 1 à cette étape. Si votre compteur arrive sur le « ! », alors vous serez appelé à ce tour.

Étape « 1 » : recherche : Prenez la carte du haut du paquet, regardez-la, et placez-la sur le plateau de jeu. La carte vous indiquera à quelle période du temps elle appartient, mais vous pouvez choisir de la mettre au **laboratoire** (Lab) ou au **marché** (Market) de cette période.

Les cartes jouées dans le laboratoire sont placées face cachée, et s'empilent sur le bord du plateau. Elles seront disponibles gratuitement pour toute personne qui les piochera. Les cartes jouées au marché sont placées face visible, mais coûteront de l'argent à qui en prendra. Le choix du placement de la carte dépend donc de votre stratégie.

Remarque : une fois que le paquet est vide, l'étape de recherche sera sautée. Ceci représente le point où tout ce qui pourrait et pouvait être inventé a été inventé, ce qui arriva réellement pour certaines choses dès 1904.

Étape « 2 » : mouvement : lancez un dé à 6 faces pour vous déplacer (un châssis installé et activé peut modifier ceci). Vous pouvez vous déplacer de case en case dans n'importe quelle direction sur le plateau de jeu.

Vous pouvez utiliser tout votre mouvement, ou juste une partie, ou encore vous pouvez choisir de rester sur place.

Étape « 3 » : action : en dernier, vous pouvez effectuer **une action**, dépendamment de là où vous êtes placé et de ce qui vous est permis par vos améliorations installées et activées. Voici une liste des lieux et des actions basiques qui y sont disponibles. D'autres actions sont possibles et décrites sur les améliorations qui les offrent.

- **Partout : rechercher à nouveau.** Vous pouvez refaire une fois l'étape de recherche comme étape d'action.
- **Partout : se déplacer à nouveau.** Vous pouvez refaire une fois l'étape de mouvement comme étape d'action.
- **Partout : encaisser 1 or.** Vous pouvez encaisser 1 or de la banque. *Ceci représente le fait de prendre un peu de temps pour utiliser vos connaissances spécialement poussées de l'histoire, pour « tricher » vis à vis des gens et les déposséder d'un peu de leur argent.*
- **Dans un marché : acheter une amélioration de ce marché.** Les cartes du marché sont face visible et toujours à la connaissance des joueurs. Quand vous installez une carte venant d'un marché, vous devez payer son coût en or à la banque. Le coût est égal au rang de la carte.
- **Dans un laboratoire : inventer une amélioration de ce laboratoire.** Si vous décidez d'« inventer » (hum... en fait, vous volez) une carte au laboratoire où vous êtes, vous pouvez regarder les cartes de ce laboratoire pour faire votre choix. Si vous le décidez, vous pouvez en installer une de votre choix. Cette carte ne vous coûtera rien.
- **Dans une bibliothèque (library) : faire de la recherche.** Quand vous faites de la recherche, vous étudiez le passé. Ceci signifie que vous pouvez regarder le contenu de tous les laboratoires précédents à cette période du temps. Vous ne pouvez pas regarder dans les laboratoires du futur, ni dans celui de la période où vous êtes. C'est pour cela qu'il n'y a pas de bibliothèque dans la section 1 du plateau. *Remarque : si vous choisissez cette action, elle prendra probablement un peu de temps. Vous pouvez laisser jouer le joueur suivant pendant que vous faites votre choix, il suffit de ne pas regarder la carte qu'il pourrait éventuellement poser dans un laboratoire.*
- **À la décharge : installer une amélioration de la décharge.** Vous pouvez installer des améliorations de la décharge sans payer d'or, mais elles seront installées désactivées. Comme pour les marchés, le contenu de la décharge est face visible et connu de tous.
- **Chez le mécanicien des machines à voyager dans le temps (time travel mechanic) : réparer votre machine.** *Avec tous ces voyageurs dans le temps qui font la course vers le Bureau des Brevets d'inventions, ce n'était qu'une question de temps avant que quelqu'un ouvre une boutique de réparations. Et comme c'était un voyageur lui aussi, ce fut instantané.* Chez le mécanicien, vous pouvez réactiver toutes vos améliorations désactivées pour un prix forfaitaire de 1 or. Évidemment, si

vosre source d'énergie n'est pas suffisante, vous devrez tout de suite en désactiver jusqu'à revenir à un état conforme.

- **Au même endroit qu'un autre joueur : attaquer.** Si vous êtes dans la même case qu'un autre joueur, vous pouvez faire une attaque basique. Cette attaque est appelée basique par distinction de certaines attaques distantes permises par certaines armes. Ces attaques sont décrites sur les cartes qui les permettent (« ranged attack »). Dans une attaque basique, l'attaquant lance *deux* dés et ajoute la puissance de son arme. Le défenseur lance *un seul* dé et ajoute la puissance de son bouclier. Si la puissance totale de l'attaque est supérieure à la défense, l'attaquant peut choisir et désactiver une des améliorations de sa victime. Si l'attaque est plus grande que la défense avec un écart de 5 ou plus, l'amélioration visée est détruite et jetée à la décharge, face visible.
- **Bureau des Brevets :** vous pouvez faire 3 choses au bureau des brevets : enregistrer un brevet, prendre un numéro, et gagner la partie !
- **Enregistrer un brevet :** vous pouvez échanger une amélioration installée et active de votre machine contre sa valeur (donc son rang) en or. Par exemple, si vous échangez un bouclier de rang 7, vous touchez 7 or de la banque. Placez alors l'amélioration que vous avez brevetée dans le marché de sa période de temps, face visible.
- **Prendre un numéro :** avant que vous puissiez breveter votre machine à voyager dans le temps, vous devez prendre un *numéro* (*eh oui, ceci est vrai même si vous êtes en train de tenter d'avoir le brevet U.S. n°1*). Pour prendre un numéro, lancez *un* dé et placez votre compteur sur le numéro correspondant de votre machine. Ce numéro représente le nombre de tours avant que vous puissiez gagner la partie. *Remarque : il est autorisé de prendre un numéro si vous en avez déjà un. Si vous avez un grand numéro, vous pouvez tenter d'en avoir un plus petit. Mais attention, si vous obtenez un numéro encore plus grand, vous devrez garder ce nouveau numéro.* Au début de chaque tour, lors de l'étape « 0 », vous descendez votre numéro de 1. Quand votre numéro arrive sur le « ! », vous devez finir votre tour au Bureau des Brevets pour gagner la partie. Sinon, vous aurez perdu votre place dans la file, et vous devrez reprendre un numéro...
- **Gagner la partie :** au tour où votre numéro est appelé, vous devez vous présenter au Bureau des Brevets avec vos quatre améliorations installées et activées. Si vous faites ceci, vous avez gagné ! Félicitations, vous avez officiellement inventé le voyage dans le temps, et obtenu le Brevet d'invention U.S. n°1 !

Trucs de stratégie

Vous ne devriez pas attendre d'avoir votre machine complète pour aller chercher un numéro. De même, il n'est pas nécessaire de rester trop près du Bureau pendant que vous attendez qu'on appelle votre numéro : d'autres pourraient être tentés de vous attaquer...

Glossaire :

Certaines améliorations donnent des actions et capacités différentes de celles décrites dans ces règles. Voici quelques définitions pour mieux comprendre ces cartes.

Action : une carte qui commence par « action » décrit une action qui aura donc lieu lors de l'étape « 3 » de votre tour. Ces actions sont légales n'importe où sur le plateau de jeu.

Effet continu (continuous effect) : les effets continus sont toujours actifs, et ne requièrent donc pas d'étape d'action pour être utilisés.

Attaque basique : voir les règles plus haut. Si le défenseur arrive à un total supérieur ou égal à l'attaquant, l'attaque échoue et rien ne se passe d'autre. Certaines armes ou certains boucliers ont des effets continus qui changent les règles des attaques basiques.

Attaque distante (ranged attack) : toutes les attaques spéciales sont appelées des attaques distantes, pour les distinguer des attaques basiques. On les appelle « distantes » car elles peuvent atteindre des joueurs dans d'autres cases. Certains boucliers protègent contre ce type d'attaque, ou contre toutes les attaques, et d'autres non.

Contre-attaque (counterattack) : certains boucliers permettent de faire une contre-attaque, ce qui signifie que vous pouvez faire une attaque basique immédiatement sur votre assaillant après une attaque basique.

Notez bien que cette contre-attaque a lieu après la première attaque, et que donc si votre assaillant désactive votre arme, vous ne pouvez plus faire la contre-attaque. Cependant, si le bouclier qui permet la contre-attaque est désactivé pendant l'attaque, la contre-attaque est toujours légale.

Les règles qui s'appliquent aux attaques s'appliquent aussi aux contre-attaques, avec une exception : il n'est pas permis de faire de une contre-contre-attaque.

Vol (steal) : voler une amélioration signifie la prendre à un autre joueur et l'installer sur votre machine. Si vous volez une amélioration, vous pouvez aussi simplement la jeter à la décharge.

Expression « in your time / in any time ahead of you » : chacune des sections du plateau de jeu représente une période de l'Histoire, et chacun des joueurs présent sur le plateau est donc dans une période du temps en particulier. Vous-même êtes considéré « in your time », et ceux qui sont dans le futur de cette période sont « in any time ahead of you ». Par exemple, si une arme vous permet d'attaquer « in any time ahead of you », vous ne pouvez pas attaquer dans votre case ni dans les cases du passé par rapport à vous.

Synergie entre source d'énergie et châssis : chaque source d'énergie peut produire 6 unités d'énergie quand elle est couplée avec le châssis correspondant à son rang. Les besoins en énergie s'annulent donc, laissant un surplus d'énergie de 11 (5 venant de la machine et 6 pour le bonus) à utiliser pour votre arme et votre bouclier. Le surplus d'énergie n'est donné que quand la source et le châssis correspondant sont installés et activés.

Encore une chose : vous remarquerez parfois que les indications de certains boucliers sont techniquement incompatibles avec celles de certaines armes. Dans tous les cas, les Boucliers ont la préférence sur les Armes.

Pour jouer plus vite ou avec plus de joueurs : le jeu fonctionne parfaitement jusqu'à 6 joueur, mais si vous voulez vous pouvez jouer à 7 ou 8. Cependant, le jeu peut devenir un peu long, et donc il est recommandé de diminuer les besoins pour gagner : il suffira alors de présenter la machine avec 3 améliorations activées, et on donnera à chacun un bonus de 4\$ au début du jeu.

Et c'est tout ! Arrière, scientifiques ! ;-)