

# The Loop, c'est quoi ?

Partez à la poursuite du **Docteur Foo**, un scientifique complètement barjo qui aime se cloner et traverser le temps et les dimensions et pour se cacher et fomenter des plans machiavéliques. Malheureusement, ses agissements ont tendance à créer des failles dans les dimensions, failles qui se transforment ensuite en vortex et menacent l'intégrité de l'univers ! Vous êtes une équipe d'agents temporels et vous devez vous déplacer au travers de 7 époques à l'aide de votre deck, réparer les failles, et détruire ses clones pour mettre fin à ses agissements une bonne fois pour toutes avant qu'il ne détruise l'univers !

Le jeu tourne principalement autour de la construction de votre deck et de la mécanique de Loop, qui consiste à réactiver des cartes déjà utilisées dans votre tour à l'aide d'énergie que vous aurez générée sur le plateau de jeu. Vous devrez gérer votre positionnement pour pouvoir lancer vos compétences au bon moment. Le jeu se base également sur la capacité à anticiper les actions du Docteur Foo et à contrôler ses effets déclenchés, tout en remplissant les objectifs. Parfois vous devrez prioriser, mais souvent vous pouvez faire d'une pierre, deux coups !

Pour les non anglophones, The Loop signifie « la boucle », qui fait référence aux boucles temporelles utilisées dans le jeu. Le plateau en forme de cercle y fait également référence.

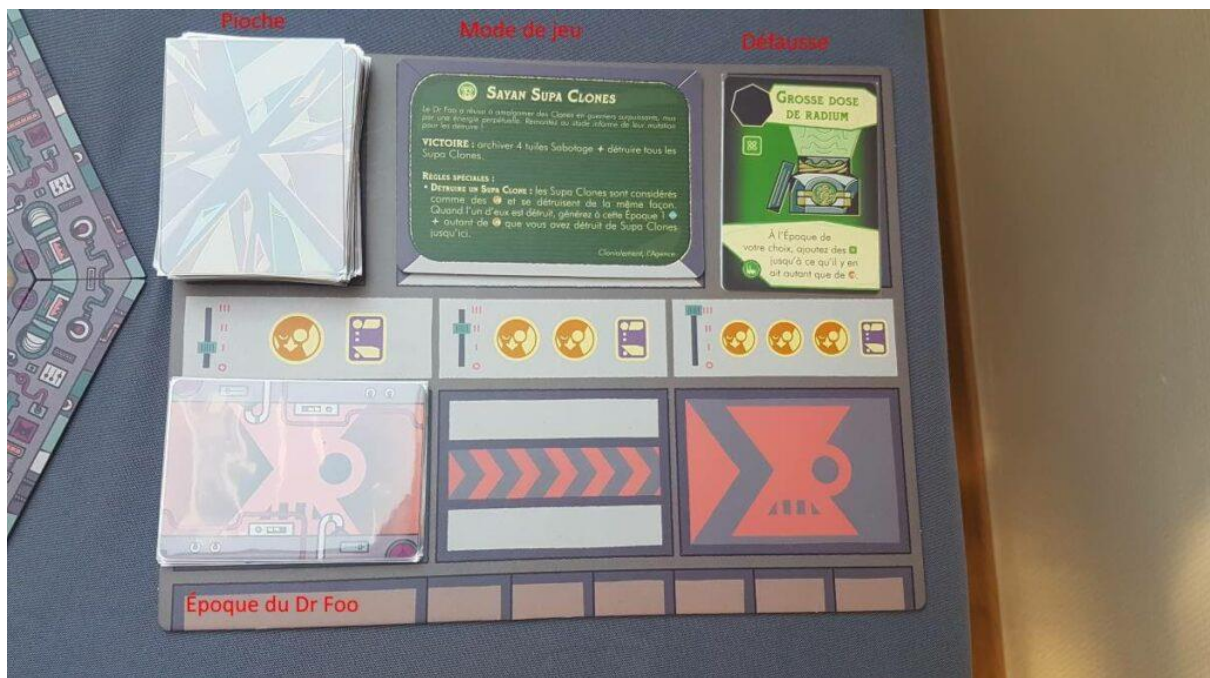
## Matériel et mise en place de The Loop



Le plateau au centre de la table est composé de 7 époques différentes dans l'ordre chronologique (antiquité, époque médiévale, renaissance, industrialisation, mondialisation, ère des robots, fin du monde) avec chacune leur code couleur. Tout autour du plateau, 7 tuiles sabotage sont placées aléatoirement et seules 2 seront disponibles à tout moment durant la partie. Chaque tuile comporte un objectif et les joueurs devront en remplir 4 pour gagner. Le plateau accueille les joueurs, mais aussi des clones et des failles dont vous devrez vous débarrasser et va évoluer au fur et à mesure de la partie.



Le plateau annexe comprend le mode de jeu actuel (je vous conseille fortement de jouer en sabotage pour vos premières parties), du deck d'artefacts qui va vous permettre d'améliorer votre deck et des cartes époque que le Docteur Foo va utiliser pour se déplacer.



Chaque joueur choisit un agent temporel parmi les 5 disponibles. Chaque agent vient avec son deck de départ de 6 cartes et dispose d'une compétence spéciale. Chaque joueur mélange ses cartes puis en pioche 3 qu'il pose devant lui : elles composent sa main de départ.





Les cartes de jeu possèdent un symbole en haut à gauche qui représente leur dimension. Cette dernière est extrêmement importante pour la mécanique principale du jeu : les *loops*. Chaque carte possède également des symboles sous la dimension (faille, clone ou carte) qui permettent aux joueurs de rapidement identifier l'utilité d'une carte.



La carte modem est très versatile et permet d'agir soit sur les clones, soit sur les failles, soit d'ajouter de l'énergie

## Règles de The Loop (les lire une seule fois suffit)



## Conditions de victoire - Comment boucler la partie ?

Pour le mode de jeu standard, les joueurs doivent **valider 4 objectifs de tuiles sabotage** pour remporter la partie. Pour tous les autres modes de jeu, en plus des 4 tuiles sabotage, il faudra remplir un objectif supplémentaire.

## Tour de jeu

Les joueurs prennent leurs tours de jeu les uns après les autres. Lors de son tour, on commence par suivre quelques étapes qui vont modifier le plateau :

Tout d'abord, on pioche un nouveau clone depuis le sac (ou 2 ou 3 si l'on est respectivement en deuxième ou troisième phase du Docteur Foo), on regarde le symbole ou la couleur au dos du clone qui indique l'époque dans laquelle on doit le placer, puis on le pose à cette époque sur son autre face, qui représente l'époque à laquelle on doit l'envoyer afin de le détruire.

Ensuite, on pioche une carte artefact et on la rend disponible en la plaçant à l'époque lui correspondant. Cette carte pourra être récupérée en fin de tour afin de renforcer votre deck.

Enfin, on pioche une des 7 cartes époque du Docteur Foo et on la révèle. On compte le nombre de clones se trouvant à cette époque et on fait pivoter la machine du Docteur Foo afin que le toboggan du milieu pointe vers cette époque. On prend 2 cubes rouges + 1 par clone présent à cette époque et on les insère dans la machine. Chaque cube rouge qui tombe dans une époque y est ajouté en tant que faille. Posez-les dans les emplacements réservés.





Les cartes époque tirées ne ressortiront pas avant la prochaine phase, ce qui vous permet d'anticiper la position du docteur dans les prochains tours

Si une époque possède plus de 3 cubes rouges, alors un vortex y est déclenché. Détruisez toutes les cartes artefact mises à disposition dans cette époque et retirez sa tuile sabotage (retirez également toutes les failles). Si la tuile était visible et la mission en cours, toute la progression de cette mission est perdue. N'oubliez pas de révéler une autre tuile sabotage (à l'emplacement du Docteur Foo, ou à la prochaine époque qui contient une tuile sabotage non révélée). Placez un symbole de vortex à cet endroit. Si 4 vortex sont déclenchés, ou si un vortex est déclenché dans une époque qui comprend déjà un vortex, vous perdez la partie.



Si vous devez piocher une nouvelle époque mais que les 7 ont déjà été tirées, mélangez à nouveau ces 7 cartes et placez le paquet sur la deuxième phase. Vous devrez dorénavant tirer 2 clones du sac (puis 3 en troisième phase) au début du tour d'un joueur. Si le deck des époques est encore vide et que vous étiez en troisième phase, vous avez été trop lents et vous perdez la partie (vous avez donc 21 tours pour gagner).

C'est enfin au joueur de montrer ce qu'il sait faire. Il va pouvoir effectuer les différentes actions suivantes dans l'ordre qui lui plaît :

## Les actions

**Jouer une carte** : il peut lancer les effets d'une carte en lisant le texte et en appliquant ses effets. Une fois la carte utilisée, on la tourne sur le côté pour l'indiquer (elle est épuisée). **Lorsque vous jouez une carte, vous ne pouvez pas effectuer une autre action avant d'avoir joué tous ses effets** (vous déplacer ou utiliser une autre carte par exemple) et avant de l'avoir épuisée.

Grâce à ces actions, le joueur va pouvoir déplacer des clones au travers des époques. Si un clone se retrouve à sa propre époque, il est détruit. Le joueur peut également réparer des failles (retirer des cubes rouges) et ajouter des énergies (ajouter des cubes verts). Toutes ces actions vont vous permettre de nettoyer le plateau et d'empêcher des vortex de se produire, mais elles vont également vous permettre de remplir les objectifs des tuiles sabotage. Certains de ces objectifs doivent être accomplis à l'époque du Docteur Foo (en fonction de l'époque tirée à ce tour et de son orientation) ou à l'époque de la tuile. Lorsque vous remplissez un objectif, posez un cube sur cette tuile sabotage (vert ou rouge, aucune importance).

Par exemple, un des objectifs va vous demander de retirer une faille dans chaque époque. Chaque fois que vous retirez une faille d'une nouvelle époque, placez un cube sur l'emplacement de cette tuile sabotage, dans l'emplacement réservé à cette époque. Une fois que les 7 cubes sont remplis, vous devrez encore valider cette tuile en y terminant un de vos tours de jeu (voir plus bas).

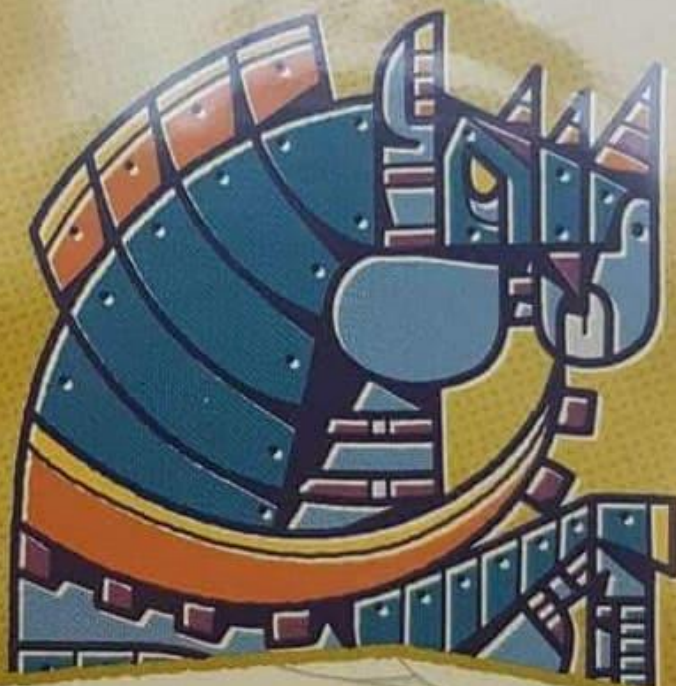



Ceci est une carte du deck de base de la rôdeuse temporelle. Ces cartes sont en général moins puissantes que celles que vous pourrez récupérer autour du plateau. Par exemple, celle-ci ne vous permet que de retirer une seule faille





# DESTRIER DE COMBAT



Déplacez-vous  
d'une ou deux Époques.  
Vous pouvez emporter  
1  avec vous.

Cette carte vous permet non seulement de vous déplacer mais également d'emmener un clone avec vous, vous permettant de le détruire si vous traversez son époque d'origine. 1 pierre 2 coups !



**Se déplacer d'une époque** : un joueur peut déplacer son personnage sur une époque adjacente, soit en utilisant son action gratuite de déplacement (1 par tour) soit en dépensant une énergie de cette époque (on y défaisse un cube vert).

**Utiliser votre compétence spéciale** : certains personnages ont une compétence active (comme Mr Time) qui peut être utilisée comme une action normale pendant votre tour de jeu.

**Loop** : un joueur peut dépenser une énergie de l'époque dans laquelle il se trouve pour **réactiver toutes les cartes épuisées d'une même dimension** (les cartes de la dimension trou noir ne peuvent pas être *loop*) ! Ainsi, vous pouvez utiliser vos cartes plusieurs fois pendant un même tour. Il est possible de réaliser plusieurs *loop* sur la même époque ou dans une autre, mais chaque *loop* consécutive dans un même tour de jeu vous coûte 1 énergie de plus (2 énergies pour la deuxième, 3 pour la troisième, etc.).



Prenons cet exemple de main. Si vous voulez *loop*, vous pouvez soit *loop* la carte de gauche ou les 2 cartes de droite. Il est en général plus efficace et rentable de *loop* plusieurs cartes en même temps, mais vous serez parfois confrontés à des situations particulières qui vous demanderont d'innover

Une fois que le joueur a effectué toutes les actions qu'il voulait ou pouvait faire, il doit encore appliquer quelques effets de fin de tour.

Tout d'abord, il regarde si une carte est disponible dans l'époque à laquelle il se trouve. Il peut prendre une de ces cartes et **la poser au-dessus de sa pioche**. Ceci lui permet en plus de manipuler sa prochaine main et il peut ainsi tenter d'avoir plusieurs cartes d'une même dimension.

Ensuite, s'il se trouve dans une époque avec une tuile sabotage qui a été complétée, il peut la résoudre. On retire la tuile et on la considère comme réussie. Piochez autant de

cartes artefacts qu'il y a de joueurs dans la partie + 1. Chaque joueur en prend une et celle qui reste est détruite. **N'oubliez pas de révéler une nouvelle tuile sabotage.**

C'est au joueur suivant de jouer !

## Conditions de victoire et de défaite

Pour remporter la victoire, vous devez avoir résolu 4 tuiles sabotage.

Vous perdez la partie si vous ouvrez un quatrième vortex, si vous ouvrez un vortex à une époque où un vortex est déjà présent ou si vous avez pioché les 7 cartes époque et que vous étiez en troisième phase. Dans les difficultés supérieures, vous ouvrez des mégas vortex au lieu des vortex normaux : si un joueur termine son tour sur un méga vortex, alors vous perdez automatiquement la partie.

## Autres modes de jeu et augmentation de la difficulté

Une fois bien familiarisé avec le scénario de base, vous pouvez vous adonner aux trois autres missions ou essayer d'augmenter la difficulté. Augmenter la difficulté va vous demander de **poser plus de clones lors de la mise en place et des mégas vortex vont remplacer les vortex**, limitant vos mouvements au fur et à mesure de la partie. La difficulté va également énormément influencer les objectifs des autres modes de jeu, qui compliquent légèrement le jeu, alors n'ayez pas les yeux plus gros que le ventre !

Dans chacune de ces missions, vous devez toujours réussir 4 missions de sabotage, mais un objectif supplémentaire vient se glisser dans l'équation.

### Sayan Supa Clones

Dans ce mode de jeu, **des clones spéciaux sont posés à la place de certains clones normaux** lors de la mise en place. Ces clones peuvent être manipulés et détruits de la même façon que des clones normaux, mais lorsqu'ils sont détruits, d'autres clones sont générés à cette époque et une énergie bleue y est générée. Le premier Supa clone détruit engendre 1 clone, le deuxième 2 clones, etc. **L'objectif supplémentaire est de détruire tous les Supa Clones** ! Les énergies bleues peuvent être utilisées comme des énergies normales, mais ne sont jamais défaussées ! Il est parfois plus facile de détruire les derniers supa clones après avoir validé vos 4 tuiles sabotage et parfois il est plus facile de profiter des énergies bleues pour déclencher de gros combos !





## SAYAN SUPA CLONES

Le Dr Foo a réussi à amalgamer des Clones en guerriers surpuissants, mus par une énergie perpétuelle. Remontez au stade informe de leur mutation pour les détruire !

**VICTOIRE :** archiver 4 tuiles Sabotage + détruire tous les Supa Clones.

### RÈGLES SPÉCIALES :

- **DÉTRUIRE UN SUPA CLONE :** les Supa Clones sont considérés comme des ⚡ et se détruisent de la même façon. Quand l'un d'eux est détruit, générez à cette Époque 1 💎 + autant de ⚡ que vous avez détruit de Supa Clones jusqu'ici.

*Clonialement, l'Agence.*



## CENTRIFUGEUSES L.A.S.E.R

Le Dr Foo a créé des "Centrifugeuses", capables de concentrer les flux. Détruisez-les avant qu'une Dimension n'avale l'Univers tout entier.

**VICTOIRE :** archiver 4 tuiles Sabotage + détruire toutes les Centrifugeuses.

### RÈGLES SPÉCIALES :

- **ACTIONS :** à l'Époque d'une Centrifugeuse, seuls les LOOP et cartes de sa Dimension peuvent être utilisés.
- **FAIRE UN DÉGÂT À UNE CENTRIFUGEUSE :** à son Époque, faites 1 LOOP de la dimension indiquée.
- **DÉTRUIRE UNE CENTRIFUGEUSE :** au 3<sup>e</sup> dégât.  
Récompense : un dégât sur chaque Mission.

*Salutations centrifugées, l'Agence.*

## Centrifugeuses L.A.S.E.R.

Des centrifugeuses sont placées à certaines époques et doivent être toutes détruites en plus de la complétion des 4 tuiles sabotage. Pour faire un dégât à une centrifugeuse, vous devez faire un *loop* à son époque et lui infliger 3 dégâts pour la détruire. Le problème est qu'il est impossible d'utiliser une carte à l'époque d'une centrifugeuse si elle ne correspond pas à la dimension de la centrifugeuse. Il n'est également possible que de *loop* des cartes de cette dimension dans cette époque. Cela rend la partie très fermée, surtout à partir de la deuxième difficulté où il y a déjà 3 machines de présentes ! Dernière chose : dès que vous détruisez une machine, vous pouvez poser un cube sur chaque tuile de sabotage, rendant la destruction des centrifugeuses très stratégique !

## Ultramachina



Vous piochez des cartes ultramachina au lieu de piocher des cartes époque et il n'y a pas d'objectif supplémentaire pour ce mode de jeu. Ces cartes se placent à une époque spécifique et leur effet est déclenché lorsque le Docteur Foo débarque à cette époque. Certaines cartes détruisent des énergies, ajoutent des clones ou des failles... Le Docteur Foo se déplace lors de chaque tour dans l'époque suivante, ce qui fait que vous savez toujours où il va se déplacer à l'avance et vous connaissez également déjà les effets des cartes qui y seront déclenchés. Pour détruire les cartes, vous ajoutez un cube sur une carte si vous ajoutez 1 énergie dans l'époque où elle se trouve. Lorsque vous avez rempli tous les emplacements d'une carte, elle est détruite et une énergie est insérée dans la machine en récompense.

Ce mode de jeu est de loin le plus simple, car vous allez vous concentrer sur la génération d'énergie et vous pouvez détruire les cartes assez rapidement et anticiper plus facilement les déplacements du Docteur Foo, mais en plus vous allez disséminer énormément d'énergie partout sur le plateau et vous permettre de *loop* à gogo. Mais surtout, ce mode de jeu élimine en grande partie le hasard !



**Présentation des différents personnages**