

# Manuel d'utilisation de Time Quest 42

Oyé Oyé Jeune combattant, c'est dans ce livre que tu trouveras tout ce qu'il te faut savoir pour commencer une aventure face à un de tes compatriotes dans Time Quest 42.

En espérant que le jeu te plaise,

**Bon jeu de toute l'équipe des Time's Masters !**



# Sommaire

## I - Le But Du Jeu

---

## II - Les Personnages

- A ) Le Soldat
- B ) Le Cavalier
- C ) Le Roi

## III - Les Obstacles

- A ) Le Barbare
- B ) L'Ours

## IV - Les Ressources

- 
- A ) Les Ressources Alimentaires
  - B ) Les Ressources d'Évolution

## V - Déroulement d'une Partie

## I - Le But Du Jeu

Time Quest 42 est un Jeu de Plateau opposant deux adversaires voulant chacun renverser le château ennemi pour contrôler tout le royaume des Time's masters dans un délai de 42 tours.

Pour cela chaque joueur commence avec un soldat, un château et 10 pièces d'or. Pour gagner il faut réussir à faire tomber le château en l'attaquant suffisamment.

Il faudra rivaliser d'ingéniosité pour réussir à utiliser au mieux les ressources du terrain permettant de créer de nouvelles troupes plus fortes et rapides. Le nombre fait la force !

Tout en pensant à se défendre des troupes ennemies et bêtes sauvages pouvant tuer nos troupes ! Et bien-sûr sans troupes ON A PERDU !

Heureusement des bonus sont disponibles sur la carte, ils permettent de pouvoir acheter plus de troupes, se ravitailler, aller plus vite ou bien encore éviter les ennemis.

## II - Les Personnages

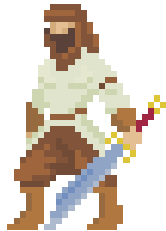
Les personnages sont les troupes qu'un joueur peut utiliser pour réussir à battre le château adverse. On peut les acheter, les faire attaquer des troupes adverses, elles peuvent mourir. Quand on les achète elles ont donc un coût, quand on arrive à tuer une troupe ennemie on peut récupérer une partie de son or.

### A ) Le Soldat



## B) Le Cavalier

Point de vie : 12



Perte : 2 or

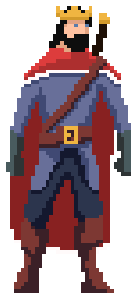
Coût : 3 or  
et 1 cheval

Déplacement : 5

Attaque : 5

## C) Le Roi

Point de vie : 14



Perte : 10 or

Coût : 20 or

Déplacement : 6

Attaque : 8  
et capacité à transformer 2  
troupes ennemies en alliées

## III - Les Obstacles

Sur toute la carte rôde des bêtes sauvages et être violents prêts à faire de nos personnages leur repas. Il faut y faire attention, à tous moments ils peuvent tuer nos troupes. Et sont une gêne en plus des troupes ennemies.

### A) Le Barbare

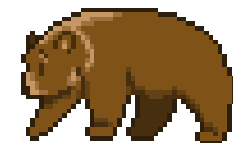
Déplacement : 1



Attaque : 3

### B) L'Ours

Déplacement : 3



Attaque : 4

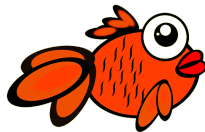
## IV - Les Ressources

Les ressources sont là pour nous aider, que ce soit pour reprendre des forces, ou bien les vendre pour gagner de l'argent mais encore accéder à de nouveaux outils dans la conquête du royaume ennemi.

Le poisson n'est disponible que sur l'eau et tout comme le coca, et la carotte, apparaît sur une case aléatoire à chaque tour. Pour certaines il suffit de passer dessus pour les récupérer, d'autres ont besoin de dépenses, de vies ou d'autres ressources pour les acquérir.

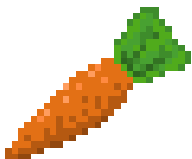
### A) Les Ressources Alimentaires

Gain vie : 5



Gain or : 8

Gain vie : 1



Gain or : 2

Gain vie : 4



Gain or : 3

### B) Les Ressources d'Évolution

Gain : 9 or ou 1  
Cavalier



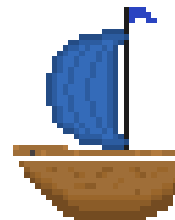
coût : 3 vies

Gain : Soldats,  
Cavaliers ou  
Roi



coût : vente de  
ressources ou  
attaque  
d'ennemis

Gain : Aller sur l'eau, pas  
d'ennemis accès au poisson,  
déplacement rapide



coût : 12 bois

Gain : 12 pour 1  
Bateau ou 1 or



coût : se  
déplacer sur la  
forêt

## V - Le Déroulement d'une partie

Maintenant que vous avez pris connaissance des particularités de chaque objet du jeu, nous allons ici pouvoir expliquer le déroulement d'une partie du début à la fin.

### La situation initiale :

Chaque joueur possède :

- Un soldat
- Un château (25 points de vies)
- 10 or
- 42 tours pour détruire l'ennemi

C'est toujours le joueur qui commence. Durant son tour il a plusieurs options:

- Bouger ses personnages
- Acheter s'il en a les ressources nécessaires de nouvelles troupes
- Vendre ou utiliser ses objets

Chaque personnage n'a le droit de bouger, dans son stock d'unités de déplacements disponibles, qu'une seule fois par tour.

Une fois que le joueur rouge a effectué tout ce qu'il voulait faire il clique sur ce bouton :



Une fois ce bouton cliqué, c'est au joueur bleu de jouer, il a les mêmes options que son adversaire rouge.

Une fois que le joueur bleu a cliqué sur le bouton "End of your turn" pour signaler la fin de son tour. Une heure est passée ! Les IA se déplacent et la nourriture aussi !

### La situation finale :

Les tours se succèdent ainsi jusqu'à ce que :

- L'un des deux joueurs n'a plus de points de vie sur son château
- Les 42 tours soient finis

Dans le premier cas, c'est forcément une victoire de celui qui a mis à mort son adversaire.

Mais dans le dernier, on regarde le score des deux joueurs. Ce score est une somme composée de :

- La somme de tous les points de vie de chaque personnage
- Les points de vie qu'il reste au château
- Le nombre d'objets que possède le joueur
- Et de l'argent qu'il reste au joueur

Celui qui a le score le plus élevé gagne. L'égalité n'est possible que si les scores sont exécos.

### Les indicateurs :

Pour permettre au joueur d'évaluer le nombre de ressources qu'il a et son score, différents indicateurs sont accessibles.

Pour y accéder, il faut cliquer sur un personnage de son équipe.



Là, le personnage de l'équipe bleue au centre est sélectionné, à sa droite on peut voir les points de vie qu'il reste à ce soldat. Mais aussi tout l'or, le bois et le score de l'équipe de ce personnage.

Et à sa gauche, en cliquant sur 'Inventory' on accède à l'inventaire de l'équipe et on peut voir toutes les ressources que possède un joueur.

Vous êtes désormais fin prêts pour commencer une partie de TimeQuest 42, soyez ingénieux, soyez audacieux et ne doutez pas qu'avec ça vous pouvez perdre une partie.

**Bonne chance !!**