

# Loop, inc

un jeu de Scott Almes  
illustré par Kwanchai Moriya

Un jeu sur les voyages dans le temps pour le plaisir et les profits.

2 à 4 joueurs / 20 à 40 minutes



16 cartes de voyage (2 dos différents)



51 cartes action



60 jetons de composant (12 de chaque de 5 sortes différentes)



40 jetons de machine à voyager dans le temps



4 jetons de score



16 jetons de déchirure temporelle 12 jetons publicité (Ad!)



Les autres joueurs et vous travaillez pour la société Loop Incorporated, la plus prestigieuse agence de voyages dans le temps au monde. Bon, ce n'est pas entièrement vrai. C'est une société de troisième zone, mal gérée et possédée par l'enjôleur M. Loop, qui est certainement plus intéressé par faire de l'argent que par le fait de faire respecter le fil du continuum espace-temps. Pour vos collègues de travail et vous, c'est un travail aussi intéressant que d'autres et si vous arrivez à bien organiser tout cela, vous pourriez bien recevoir un joli petit bonus à la fin de la journée. Comme vous avez une machine à voyager dans le temps, vous pouvez avoir plusieurs tentatives pour y parvenir... si, bien sûr les choses ne deviennent pas trop chaotiques avec vos « mois » passés qui sont aussi en train de voyager.

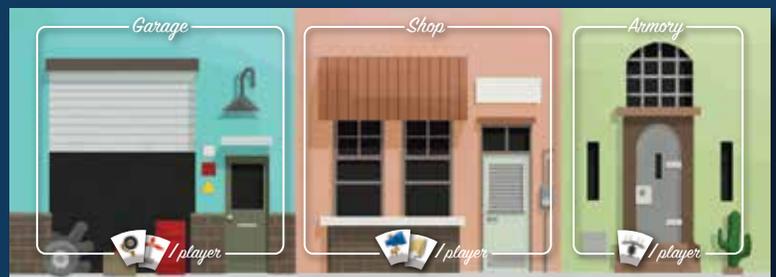
Plateau de joueur (de 4 couleurs différentes)



Plateau de score



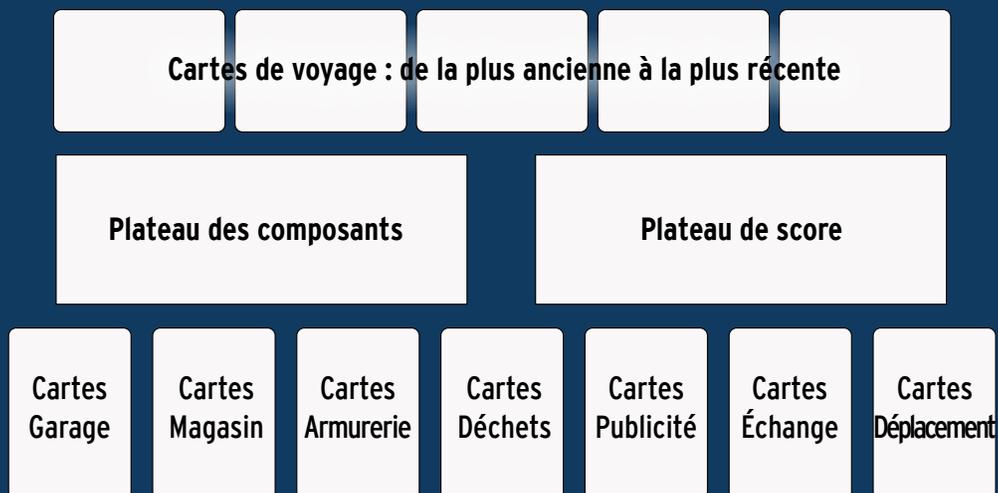
Plateau de composants



## Mise en place

1. Chaque joueur doit choisir une couleur et prend : un plateau de joueur / 6 jetons de machine à voyager dans le temps / 3 jetons de publicité (Ad!) / 1 jeton de score de sa couleur.
  2. Mettez les jetons de « déchirure temporelle » de côté, pour qu'ils soient accessibles à tous les joueurs.
  3. Placez le plateau des composants au centre de la table.
  4. Placez le plateau de score à droite du plateau des composants. Placez les jetons de score de chaque joueur sur la case « 0 » du plateau de score.
  5. Placez un composant de chaque sorte pour chaque joueur sur la case correspondante du plateau des composants. Par exemple, dans une partie à 3 joueurs, le magasin reçoit 3 filets et 3 Appareils photos. L'armurerie reçoit 3 armures. Les tuiles supplémentaires des composants sont mises de côté car elles seront utilisées plus tard dans la partie.
  6. En-dessous du plateau des composants, placez un nombre de cartes action, face visible, égal au nombre de composants dans la salle, plus un. Par exemple, dans une partie à 3 joueurs, la garage recevrait 7 cartes et l'armurerie 4. Placez ces cartes sous la salle appropriée du plateau des composants.
  7. Placez un nombre de cartes Trash (déchets), Exchange (échange), Advertise (publicité) et Move (déplacement) égal au nombre de joueurs plus 1, en piles séparées, à la suite de la rangée formée par les autres cartes.
  8. Mélangez chaque « Ère » de cartes de voyage séparément (reconnaissables aux différentes couleurs des dos). Un certain nombre de cartes de voyage est distribué et placé au-dessus du plateau des composants. Le nombre de cartes distribuées dépend du nombre de joueurs :
    - 2 joueurs : 3 AD et 2 BC1
    - 3 joueurs : 3 AD et 3 BC
    - 4 joueurs : 4 AD et 3 BC
- (AD = Anno Domini = Après Jésus Christ / BC = Before Christ = Avant Jésus Christ)*
9. Arrangez ces cartes en une frise chronologique à l'opposé des cartes actions, en allant de la carte la plus ancienne à la plus récente. Si vous jouez une partie à 4 joueurs, vous pourrez avoir besoin d'étaler ces cartes en fonction de la taille de la table.
  10. Mélangez les cartes anomalies et placez-les, face cachée, à côté de la zone de jeu. Elles seront utilisées plus tard dans la partie.

### Schéma de mise en place



### Exemple de rangée de cartes de voyage (2 joueurs). 2 BC et 3 AD.



## Aperçu du jeu :

Une partie de Loop, Inc. se joue sur une seule journée, qui se répète trois fois. Pour plus de lisibilité, les jours qui se répètent sont appelés Jour 1, Jour 2 et Jour 3. Pendant le Jour 1, les joueurs devront réaliser trois NOUVELLES actions et ils devront commander leur seule machine à voyager dans le temps. Ensuite, à la fin du jour 1, les joueurs sautent dans leur machine à voyager dans le temps et ils retourneront au début pour recommencer la journée encore et encore. La difficulté est que quand les joueurs remontent dans le temps pour essayer de refaire leur journée, leurs « mois » passés sont toujours dans les alentours. Cela signifie que pendant le jour 2, ils devront réaliser toutes les actions du jour 1 ainsi que 3 NOUVELLES actions pour le jour 2. Ils devront aussi lancer une machine à voyager dans le temps supplémentaire ! Pendant le jour 3, les choses vont encore se compliquer car il y aura 3 nouvelles cartes supplémentaires avec lesquelles jouer en plus des 6 précédentes, ainsi qu'une troisième machine à voyager dans le temps qu'il faudra lancer, et qui rendra le timing décisif. À la fin du jour 3, le joueur qui aura accompli les voyages les plus profitables avec ses machines à voyager dans le temps remportera la partie, pourvu qu'il n'ait pas causé trop de déchirures temporelles dans le continuum espace-temps.

Pendant l'entraînement des employés, Mr. Loop a été très clair en précisant que les employés ne devaient pas utiliser les machines à voyager dans le temps pour autres choses que des voyages avec des clients. Bien sûr, Mr. Loop a aussi dit que "le profit était plus important que la sécurité", par conséquent il ne devrait pas être en désaccord avec ce que vous faites. Mais, c'est peut-être mieux de ne rien lui dire.



## Jouer une journée :

Une journée se joue en plusieurs tours. Chaque tour correspond au fait de jouer une carte. Pendant chaque jour, un joueur aura 3 tours pendant lesquels il devra choisir une nouvelle action. De plus, sur chaque jour après le premier jour, les joueurs auront aussi des tours pour jouer les cartes du ou des jours précédents. Ainsi, sur le premier jour il y aura 3 tours pour chaque joueur (3 nouvelles cartes). Sur le deuxième jour, il y aura 6 tours pour chaque joueur (3 nouvelles cartes plus les 3 cartes du jour précédent). Lors du troisième jour il y aura 9 tours pour chaque joueur (3 nouvelles cartes plus les 6 cartes des deux jours précédents). Au début de la journée, chaque joueur devra prendre les jetons de machine à voyager dans le temps nécessaires pour la journée. Pour la première journée, vous n'aurez besoin que du jeton Day 1 pour votre machine à voyager dans le temps marquée I. Placez ce jeton sur la Mark I machine à voyager dans le temps pour montrer qu'elle est disponible et qu'elle n'a pas été lancée. Pour le deuxième jour, vous aurez besoin des jetons Day 2 pour vos machines à voyager dans le temps Mark I et Mark II. Pour le troisième jour, vous aurez besoin des jetons pour vos machines à voyager dans le temps Mark I, II et III. Ces jetons iront aussi sur leur machine à voyager dans le temps respective.



(Exemple d'un joueur sur le point de commencer le jour 2)

Souvenez-vous quand vous avancez dans le jeu, que lors du premier jour, seule la machine à voyager dans le temps Mark I est disponible. Lors de la deuxième journée, vous pouvez utiliser la Mark I et la II. Lors du 3ème jour, vous pourrez utiliser la Mark I, II et III.

Pendant la première journée, le joueur le plus jeune joue en premier. Lors de la deuxième et de la troisième manche, le joueur qui a le score le plus bas joue en premier. S'il y a égalité, le joueur à égalité qui se trouve le plus près dans le sens horaire de l'actuel premier joueur, sera le premier joueur de la manche suivante.

## Votre tour de jeu

Les tours se déroulent dans le sens horaire. À chaque tour, les joueurs doivent réaliser une des deux actions:

- Choisir une nouvelle action (doit être fait trois fois tout au long de la journée), ou
- Jouer une action passée (pas disponible lors de la première manche).

Ensuite de manière optionnelle, ils peuvent:

- Lancer une machine à voyager dans le temps.

## Choisir une nouvelle action

Choisissez une carte action, face visible, qui se trouve dans la réserve au milieu de la table. Réalisez immédiatement cette action et placez la carte à la fin de votre tableau, devant vous. (Si c'est la première carte de cette journée, alors vous commencez juste votre tableau). Placez les nouvelles cartes actions de travers pour indiquer que c'est la première fois que la carte a été jouée. Cela vous aidera à compter les trois fois où vous devrez utiliser ces nouvelles actions.

## Jouer une action passée

Lorsque vous jouez une action passée, vous devez d'abord choisir la PREMIERE carte de votre main. Réalisez cette action immédiatement et placez la carte à la fin de votre tableau. Les actions passées sont placées droites, pas de travers comme lors d'une nouvelle action. Vous ne pouvez pas réarranger l'ordre des cartes dans votre main et vous devez les jouer dans le même ordre que lors du jour précédent.

### Remarque sur votre tableau

Il est important que lorsque vous jouez des cartes que vous les placiez et les gardiez dans l'ordre où elles ont été jouées. Cela permet d'être sûr, lorsque vous jouez les cartes le jour suivant, qu'elles soient jouées dans le même ordre requis. La meilleure manière de gérer votre tableau est de placer les cartes sur celles précédemment jouées et légèrement décalées à droite de. C'est aussi très utile de jouer les NOUVELLES cartes de travers pour pouvoir être sûr que vous preniez et jouiez les 3 NOUVELLES cartes obligatoires à chaque journée.



(Exemple de cartes ajoutées à un tableau lors du jour 2. Remarquez la carte de travers, qui était une action nouvelle pour cette journée. Les 2 autres cartes qui restent à jouer seront forcément des NOUVELLES cartes pour pouvoir remplir les conditions de jeu, à savoir jouer toutes les cartes de la journée précédente ET jouer 3 NOUVELLES cartes. Remarquez que les NOUVELLES cartes peuvent être jouées lors de n'importe quel tour de la journée, mais l'ordre des cartes jouées pendant chaque journée doit être le même pour le jour suivant)

## Les actions du jeu

Chaque action dans le jeu représente un poste de travail chez Loop, Inc. Par conséquent, les actions disponibles au début de la partie sont, pour la plupart, les seules qui seront disponibles pour l'intégralité de la partie. Retourner dans le temps ne permet pas de créer plus d'espaces de travail, cela rend juste les choses plus denses. Parfois vous serez forcé de prendre des actions que vous ne voulez pas réaliser, donc planifiez tout cela soigneusement. Cependant, à la fin du jour 1 ou du jour 2, plus d'actions seront ajoutées sous la forme d'anomalies, ce qui rendra les choses un peu moins denses mais certainement plus chaotiques.

Si vous n'êtes pas capable de remplir complètement une action, vous causez une déchirure dans le continuum espace-temps. Reportez-vous à la partie « Causer une déchirure dans le continuum espace-temps » après la liste des actions.

Règles générales pour les actions:

- Vous ne pouvez pas ajouter, enlever ou déplacer de composants d'une machine à voyager dans le temps que vous avez déjà lancée.

## Voici les actions disponibles:

### Garage, Magasin et Armurerie

Lorsque vous réalisez cette action, vous prenez un composant dans la salle appropriée. Vous pouvez choisir quel composant prendre. Par exemple, dans le garage vous pouvez prendre une roue ou une hélice et dans le magasin vous pouvez prendre un appareil photo ou un filet. Si le type de composant que vous vouliez n'est plus disponible, vous devez prendre un autre type ou bien une déchirure. Vous devez ajouter ce composant à votre machine à voyager dans le temps. Cependant, vous ne pouvez pas ajouter de composant à une machine qui a déjà été lancée.

Vous pourriez être surpris de voir un filet disponible pour votre machine à voyager dans le temps. Par chance, le voyage dans le temps suit la théorie de la huche à pain, qui affirme que vous pouvez rapporter quelque chose venant du passé tant que ce n'est pas plus grand qu'une huche à pain. Les physiciens ont soutenu cette affirmation en énonçant que « Le temps est plus robuste qu'il n'y paraît » et ils ont démenti toutes relations entre cette affirmation et leur collection florissante de vieux microscopes. Une petite anecdote : La première chose à avoir été rapportée du passé était une huche à pain, parce que personne dans le présent ne savait à quoi cela ressemblait.



### Échange

Lorsque vous choisissez cette action, vous devez retirer un composant d'une de vos machines à voyager dans le temps et vous devez le remettre sur le plateau des composants dans la salle appropriée. Après avoir placé le composant, vous pouvez choisir un composant de remplacement venant du plateau des composants pour votre machine à voyager dans le temps. Rappelez-vous que des composants ne peuvent être ni ajoutés ni retirés d'une machine à voyager dans le temps qui a déjà été lancée.

### Déplacement

Vous pouvez déplacer un de vos composants d'une machine à l'autre. Rappelez-vous que vous ne pouvez pas déplacer des composants d'une machine à voyager dans le temps qui a déjà été lancée.

### Publicité

Prenez un de vos jetons Ad! (publicité) et placez-le sur le voyage de votre choix. Le voyage ne doit pas avoir d'autres joueurs dessus à partir de ce jour et il ne peut pas y avoir d'autres jetons Ad! dessus. Le jeton Ad! signifie que vous avez la priorité pour faire ce voyage et tous les autres joueurs qui vont faire ce voyage doivent prendre une déchirure. Si vous partez faire ce voyage, vous recevrez aussi un point à la fin de la partie pour avoir accompli cette publicité. Cependant, faites attention, si vous faites de la publicité et que vous n'accomplissez pas le voyage vous recevrez une pénalité de « -3 ». Remarquez aussi, que vous avez juste le budget pour trois publicités.

Traditionnellement, Mr. Loop n'aime pas dépenser de l'argent en publicité, mais il a réalisé que cela pourrait mettre son visage sur quelque chose, ce qui répond vraiment aux demandes de son ego. C'est terriblement efficace, mais Mr. Loop a toujours l'air renfrogné sur la plupart des publicités, malgré tout elles font venir des gens qui payent pour des voyages dans le temps.



### Déchets

Prenez un composant ou plus de vos machines qui n'ont pas encore été lancées et défaissez-les du jeu. Remarque : c'est un bon moyen d'empêcher des pénalités inutiles pour avoir créé des déchets.

### Anomalies

Lorsque vous revenez dans le temps, vous allez créer des anomalies. Elles sont généralement sans danger et elles vont vous permettre de réaliser des actions spéciales. Chaque carte anomalie décrit ce qu'elle fait. (Les anomalies n'apparaissent pas avant le 2ème et 3ème jour, elles sont décrites plus loin dans ces règles).

## Causer une déchirure dans le continuum espace-temps

Si vous êtes incapable de terminer une action, alors vous causez une déchirure dans le continuum espace-temps. Lorsque cela se produit, vous devez prendre un jeton de déchirure de la réserve générale pour le placer dans votre cadre de pénalités.

Les pénalités augmentent à mesure que vous prenez d'autres jetons. Une déchirure vous donne « -1 », deux déchirures vous donnent « -3 » et 3 déchirures vous donnent « -6 ». Si vous recevez 4 déchirures, vous êtes éliminé de la partie parce que vous vous êtes fait disparaître de cette existence. Les pénalités pour les déchirures sont notées sur les jetons.

Exemple, lorsque vous causez une déchirure:

- Il n'y a pas de composants disponibles dans le magasin lorsque vous réalisez l'action du magasin.
- Vous n'avez pas de machine qui n'a pas encore été lancée à laquelle vous ajoutez un composant.
- Vous n'avez pas deux machines qui n'ont pas encore été lancées et entre lesquelles vous voulez déplacer un composant.
- Vous essayez de faire de la publicité, mais vous n'avez plus de jetons Ad!

Mr Loop se fiche quelque peu de la stabilité du continuum espace-temps, mais il est très concerné par les amendes qu'il doit payer lorsque cela se produit. Et pour sûr, cette amende ne viendra pas de son salaire.



## Lancer une machine à voyager dans le temps (optionnel)

Chaque machine à voyager dans le temps ne peut être lancée qu'une seule fois par jour, et vous ne pouvez en lancer qu'une par tour. Une machine qui n'a pas encore été lancée doit toujours avoir ses jetons dessus.

Vous remarquerez que chaque carte de voyage possède deux voyages séparés. Chaque voyage est traité séparément. Le fait qu'ils soient sur la même carte n'a pas d'importance.

Lorsque vous lancez une machine, prenez son jeton et placez-le sur la carte de voyage désirée, sur l'image du voyage qui indique qu'il a déjà été pris pendant ce tour. Pour pouvoir vous placer ici, vous devez remplir les conditions suivantes:

- Votre machine à voyager dans le temps doit posséder les composants requis qui sont inscrits au bas de la carte voyage.
- Vous ne pouvez pas avoir un jeton de machine à voyager dans le temps d'un précédent voyage dessus (ceux-ci seront placés dessus ou dessous ce voyage en particulier, selon la flèche).

De plus, seuls deux joueurs peuvent se placer sur le même voyage pendant un jour. Le premier joueur se place sans aucune pénalité, mais le second est pénalisé pour l'utilisation du même flot temporel deux fois le même jour. Vous êtes le deuxième joueur pour faire ce voyage si:

- Un joueur a déjà fait ce voyage dans la journée, ou
- Un autre joueur a déjà placé un jeton Ad! sur ce voyage.

Si vous êtes le second joueur à faire ce voyage, vous devez prendre un jeton de pénalité déchirure. Placez ce jeton dans votre cadre de pénalités.

Si vous visitez un endroit qui a votre propre jeton Ad! alors montez ou descendez le jeton sur le voyage, selon la flèche. À la fin de la partie, vous gagnerez un point supplémentaire pour avoir fait de la publicité et pour avoir accompli ce voyage.

Remarque : le jeton « Ad! » compte comme un joueur lorsque vous comptez la limite de deux joueurs par voyage. Donc si un jeton Ad! et le jeton de machine à voyager dans le temps d'un autre joueur sont sur ce voyage, alors ce voyage ne peut plus recevoir de visite pour cette journée.

Est-ce que Mr. Loop va s'apercevoir que vous lancez trois machines le dernier jour, au lieu d'une ? Peut-être pas. Pour lui, tous les employés se ressemblent. Ceci dit, si vous essayez de revenir dans le temps plus de trois fois, il le remarquerait certainement. Même l'indifférence complète a ses limites.



Si vous avez réussi à placer votre jeton sur le voyage, vous avez probablement créé des déchets. S'il y a sur votre machine des composants qui ne sont pas nécessaires, les composants sont retirés de la machine et placés, face cachée, (qui révèle un « -1 ») dans votre cadre de pénalités. Ces composants ne peuvent plus du tout être utilisés et ils vous feront perdre des points à la fin de la partie.

Pour Mr. Loop, créer des déchets est encore plus répugnant que d'insulter sa mère. Donc selon lui, mettre des composants inutiles sur la machine à voyager dans le temps est quelque chose d'inexcusable. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle il a renvoyé sa mère



Gardez la trace de vos points sur la piste de score. Lorsque vous lancez un voyage, déplacez votre jeton de score du nombre de cases requis tout en retirant les pénalités que vous pourriez recevoir. A tout moment, vous pouvez vérifier votre score en comptant vos points obtenus lors des voyages accomplis et en retirant les pénalités reçues.

## *Terminer le 1er et le 2ème jour*

Chaque pièce (magasin, garage et armurerie) doit être complétée pour qu'il y ait un composant par joueur, comme au début de la partie.

Toutes les machines à voyager dans le temps qui ont été placées sur des cartes de voyage doivent être placées au-dessus ou au-dessous de la carte de voyage (comme indiqué par la flèche). Cela montre que le voyage est libre pour la manche suivante et placer le jeton à côté à côté du voyage permettra de se souvenir que les points de ce jeton devront être marqués à la fin de la partie. Si des machines à voyager dans le temps n'ont pas été lancées pendant le déroulement de la journée, retirez le jeton de la machine. Elle ne pourra plus du tout être utilisée. Remarque : tous les composants restent sur la machine jusqu'au jour suivant.

Si un joueur a un jeton Ad! sur la carte voyage, mais qu'il n'a pas rempli le voyage alors cela se transforme en pénalité. Placez le jeton sur le côté « -3 » visible dans le cadre de pénalité du plateau de joueur. Ajustez le score des joueurs en fonction.

Comme les joueurs remontent dans le temps, des anomalies sont créées ! Piochez un nombre de cartes anomalie égal au nombre de joueurs et placez-les face visible dans la zone de jeu. Elles pourront être prises comme action lors des jours suivants.

Ensuite, les joueurs reprennent leur tableau en main. Il est vraiment très important de conserver l'ordre correct dans lequel les cartes ont été jouées. Lors du jour suivant, vous devrez jouer ces actions dans le même ordre - donc faites bien attention !

Enfin, jouez la journée comme vous avez joué la journée précédente ! Assurez-vous de choisir le premier joueur et rassemblez vos jetons de machine à voyager dans le temps comme décrit au début de « Jouer une journée ». Le joueur qui a le moins de points joue en premier lors du jour suivant. S'il y a plusieurs joueurs qui ont le même score, le titre de premier joueur reviendra au joueur (parmi ceux à égalité) qui sera le plus proche du premier joueur actuel dans le sens horaire.

## *Terminer le 3ème jour et remporter la partie*

Si un joueur a un jeton Ad! sur une carte voyage, mais qu'il n'a pas accompli le voyage, alors cela se transforme en pénalité. Placez le jeton avec le « -3 » de visible dans le cadre de pénalités du plateau de joueur.

**Le Joueur qui a le plus de points l'emporte ! S'il y a égalité,  
le joueur qui a le moins de pénalités l'emporte.**

## Stretch Goals : Extensions

### Futurs

(5 cartes futur)

Dans cette extension, les joueurs peuvent envoyer des clients pour des voyages dans le futur, aussi bien que dans le passé. Les voyages dans le futur ne seront peut-être pas aussi lucratifs que ceux dans le passé lointain, mais ils vous permettront de gagner des connaissances utiles sur le futur et ils rationaliseront un peu plus votre journée. Les clients reviendront toujours avec des rumeurs du futur.

Mise en place avec l'extension futurs :

- 2 joueurs : 3 AD, 1 BC et 1 FUTUR
- 3 joueurs : 3 AD, 2 BC et 2 FUTURS
- 4 joueurs : 4 AD, 2 BC et 2 FUTURS

Lorsque vous envoyez une machine à voyager dans le temps dans le futur, vous pouvez réaliser l'action bonus décrite sur le voyage. Réalisez cette action immédiatement, à moins qu'autre chose ne soit mentionnée.

### Plus d'anomalies

(4 cartes anomalies)

Ajoutez simplement ces cartes supplémentaires à la pioche existante des cartes anomalies. Plus de variété pour atteindre la victoire!

### Actions du bureau

(5 cartes actions du bureau)

Ces cartes remplacent les actions « déchets » du jeu de base. Elles sont placées avec le même nombre que pour les cartes déchets (c'est-à-dire, le nombre de joueurs plus une). L'action du bureau est plus avancée et elle vous donne l'opportunité de marquer des points en faisant un travail de bureau ennuyant pendant la journée.

Lorsque vous réalisez une action du bureau, vous défaissez une pénalité « -1 » d'un composant que vous aviez gagnée. De plus, à la fin de la journée, vous recevrez les points pour les actions de bureau que vous avez réalisées. Et plus tôt elles seront faites dans la journée, meilleures elles seront. Si vous réalisez une action de bureau dans les trois premières cartes, vous marquez 2 points. Si vous la réalisez pendant la seconde série de trois cartes, vous marquez 1 point. Si vous l'avez réalisée pendant les trois dernières cartes, vous ne marquez pas de points supplémentaires, bien qu'il soit envisageable que vous évitiez une déchirure ou que vous retiriez une pénalité en la jouant à ce moment-là.

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant

