



# TREKKING THROUGH HISTORY

## RETOUR VERS LE PASSÉ



## BIENVENUE DANS L'AGENCE DE VOYAGE RETOUR VERS LE PASSÉ !

Vous êtes sur le point d'entamer un voyage de trois jours à travers l'histoire, au cours duquel vous parcourrez des milliers d'années ! Grâce à une machine à remonter le temps, vous revivrez les grands événements de notre passé.

Une partie de *Trekking through History* se compose de trois rounds, chacun représentant un jour de voyage. Chaque jour, vous assistez à une série d'événements historiques, en consacrant un certain nombre d'heures à chacun d'eux.

Au cours de votre périple, vous marquez des points en respectant votre Itinéraire et en assistant aux événements dans l'ordre chronologique. Embarquez pour une fabuleuse aventure !

**MATÉRIEL** - 108 cartes Histoire + 12 cartes Ancêtre + 1 Horloge + 1 tapis de jeu en néoprène + 4 Montres à gousset + 4 marqueurs de points  
84 pions Expérience (20 pions Personnage, 18 pions Événement, 16 pions Innovation, 16 pions Progrès, 14 pions Joker)  
20 Cristaux temporels + 4 Réservoirs à cristaux + 24 Itinéraires + 4 cartes Référence + 1 livret de règles  
1 Index de dates + 24 cartes Distorsion temporelle + 4 marqueurs Distorsion temporelle + 1 livret de règles Distorsion temporelle  
4 Itinéraires de mode solo + 1 feuillet de règles Mode Solo

## MISE EN PLACE

Placez la Réserve (contenant tous les pions Expérience et les Cristaux temporels) sur la table.



Placez le tapis de jeu sur la table.

Placez la pile de cartes Ancêtre.  
2 joueurs : 6 exemplaires  
3 joueurs : 9 exemplaires  
4 joueurs : 12 exemplaires

Les cartes Histoire du paquet Jour I sont reconnaissables au chiffre romain « I » figurant dans leur coin supérieur droit. Mélangez les cartes et placez le paquet ici, face visible. Ensuite, piochez 5 cartes et placez-les dans les 5 cases vides à droite du paquet. Ces 5 cartes et celle du sommet du paquet constituent la Rangée Rencontres historiques (6 cartes au total).



Mélangez séparément les paquets Jour II et Jour III, puis mettez-les de côté, vous vous en servirez plus tard.

Mélangez les Itinéraires. Distribuez-en 4 à chaque joueur. Lors de votre première partie, chaque joueur prend un de ces Itinéraires au hasard, le place face visible devant lui, et garde les autres, face cachée, à portée de main pour plus tard (une fois que vous connaîtrez mieux le jeu, vous pourrez choisir l'Itinéraire avec lequel vous souhaitez commencer la partie).



2

Chaque joueur prend un marqueur de points en bois d'une couleur de son choix et le place sur la case 0 de la piste de score.

Placez l'Horloge à côté du tapis de jeu. Chaque joueur prend la Montre à gousset de sa couleur, puis les montres sont empilées aléatoirement sur la case 12h00.



indique le nombre de points de Victoire que vous pouvez marquer. Vous trouverez cette icône sur votre Itinéraire et dans le tableau « Voyages » du tapis de jeu.



Donnez à chaque joueur un Réservoir à cristaux correspondant à sa couleur ainsi qu'un Cristal temporel. Quand les joueurs reçoivent des Cristaux temporels, ils les placent dans leur Réservoir.



**TOUR D'UN JOUEUR**  
 Si vous êtes le joueur le plus en retard sur l'horloge, c'est à votre tour de jouer. Si non d'égaler, le joueur au sommet de la pile commence.  
**Étapes d'un tour**  
 1. Choisissez une carte Itinéraire ou Améliorer  
 2. Déplacez ou Modifiez à gousset  
 3. Recevez les gains et mettez à jour vos Itinéraires  
 - Le joueur empile les cartes gagnées.  
 4. Placez la carte dans le Voyage  
 - Si l'icône de la nouvelle carte est un améliorateur, le joueur commence son prochain Voyage.  
 - Sinon, il place la carte dans son Voyage actuel.  
 5. Faire glisser et réajuster les cartes Itinéraires  
**Dépense des Cristaux temporels**  
 Changez déposé pour perdre de points à votre table horloge. Le coût horaire est toujours en nombre égal à 1 heure.  
**Plus Expérimenté debout**  
 Placez sur votre score dans l'horloge, quelle que soit votre Itinéraire.

Donnez à chaque joueur une carte Référence.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

### L'ordre du tour

Les Montres à gousset placées sur l'Horloge déterminent l'ordre du tour. Le joueur dont la Montre à gousset est au sommet de la pile joue en premier. Au cours de la partie, c'est toujours le joueur dont la Montre à gousset est la plus en retard sur l'Horloge qui joue. Si plusieurs Montres à gousset sont à égalité en dernière position, le joueur dont la Montre à gousset se trouve au sommet de la pile commence. Un joueur peut jouer plusieurs fois d'affilée si sa Montre à gousset est toujours la plus en retard sur l'Horloge quand il termine son tour.



Exemple : c'est au tour de la joueuse bleue, car elle est la plus en retard et sa Montre à gousset se trouve au sommet de la pile.

À votre tour, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre indiqué :

- 1 Choisir une carte
- 2 Déplacer sa Montre à gousset
- 3 Recevoir les gains
- 4 Placer la carte dans le Voyage
- 5 Faire glisser et réapprovisionner les cartes Histoire

4

## 1 Choisir une carte

À chaque tour, décidez auquel des six événements historiques de la Rangée Rencontres historiques vous souhaitez assister (vous pouvez choisir la carte du sommet du paquet). Si vous préférez, vous pouvez décider de rendre visite à l'un de vos ancêtres. À chaque tour, tous les points que vous marquez découleront de ce choix.

### Les cartes Histoire

La plupart du temps, vous déciderez d'assister à un événement de la Rangée Rencontres historiques. Chaque carte Histoire de la rangée contient plusieurs informations :

Titre : événement auquel vous allez assister

Histoire : informations sur l'événement

Année : date à laquelle l'événement s'est produit

Jour : paquet Jour auquel la carte appartient

Coût horaire : nombre d'heures (nombre de cases sur l'Horloge) dont vous devez vous déplacer pour prendre cette carte

4

-500

I

**Gains : récompenses pour avoir choisi et pris cette carte**

- Expérience Personnage
- Expérience Événement
- Expérience Innovation
- Expérience Progrès
- W Expérience Joker
- Cristal temporel

### Les cartes Ancêtre



En de rares occasions, vous déciderez de rendre visite à l'un de vos ancêtres en sélectionnant une carte Ancêtre, s'il y en a au moins une de disponible.

Les cartes Ancêtre fonctionnent comme les cartes Histoire, mais elles n'ont pas de dates fixes, ce qui permet d'assister aux événements dans l'ordre chronologique, et donc de gagner des points, plus facilement (voir page 6).

**ASTUCE**  
N'oubliez pas que le tiret « - » signifie « avant notre ère » : plus le chiffre qui suit ce tiret est élevé, plus l'événement est ancien.

## 2 Déplacer sa Montre à gousset

Regardez le numéro dans le coin inférieur gauche de la carte Histoire que vous avez choisie. Il s'agit du nombre d'heures que vous devez dépenser pour assister à cet événement historique. Déplacez votre Montre à gousset d'autant d'heures sur l'Horloge, en l'empilant sur une Montre à gousset adverse si votre case d'arrivée est déjà occupée.



Exemple : la joueuse rouge choisit la carte Histoire -49, elle doit donc déplacer sa Montre à gousset de 2 heures.

### Économiser du temps grâce aux Cristaux temporels

Lorsque vous déplacez votre Montre à gousset sur l'Horloge, vous pouvez utiliser des Cristaux temporels pour réduire le nombre d'heures dépensées. Chaque Cristal temporel permet de diminuer de 1 heure le nombre total d'heures passées à assister à un événement ; vous vous déplacez donc d'une case de moins sur l'Horloge. Vous pouvez dépenser plusieurs Cristaux lors d'un même tour, mais aucun événement ne peut durer moins de 1 heure.

Important : vous ne pouvez pas utiliser les Cristaux temporels reçus grâce à une carte pour réduire le nombre d'heures indiqué sur celle-ci. Vous ne pouvez utiliser les Cristaux temporels pour réduire le coût d'un événement que s'ils se trouvaient déjà dans votre Réservoir avant que vous ayez choisi la carte Histoire.

Exemple : Thomas veut prendre la carte Histoire 1324, dont le coût horaire est égal à 3. Il paie 2 Cristaux temporels (en les remplaçant dans la Réserve), ce qui réduit le coût à 1 heure.



**ASTUCE**  
L'utilisation de Cristaux temporels peut vous permettre de jouer plusieurs tours d'affilée. Un joueur peut posséder un nombre illimité de Cristaux temporels.

## 3 Recevoir les gains

Recevez les gains indiqués sur la carte Histoire que vous avez choisie, ainsi que ceux indiqués sur le tapis en dessous de cette carte.

Exemple : Emma choisit la carte Histoire 1963. Cette carte lui fournit 2 pions Expérience : et . Sur le tapis de jeu, un est présent sous la carte choisie, Emma reçoit donc également ce gain.



Placez chaque pion Expérience reçu sur votre Itinéraire, sur la case vide la plus haute de la colonne correspondant à la couleur du pion. Les pions Expérience sont des jokers : vous pouvez les placer dans n'importe quelle colonne. Si vous ne pouvez pas placer un pion, remettez-le dans la Réserve. Vous n'êtes pas limités au nombre de pions présents dans la boîte : si vous manquez de pions d'une couleur donnée, utilisez des pions à la place. Lorsque vous recevez des Cristaux temporels, placez-les dans votre Réservoir à cristaux.

Si vous placez un pion Expérience sur une case comportant une icône, ou si vous remplissez complètement une ligne horizontale comportant une icône à son extrémité, vous gagnez immédiatement ce que l'icône indique : soit un Cristal temporel, soit des points de Victoire (également appelés « points » pour plus de concision). Déplacez votre marqueur de points en bois sur la piste de score pour engranger les points gagnés, ou placez les Cristaux temporels dans votre Réservoir à cristaux.



Exemple : Emma place les pions Expérience qu'elle a reçus sur son Itinéraire, et obtient immédiatement 4 points, car elle place son pion sur le 4 de la colonne correspondante.



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

5

## 4 Placer la carte dans le Voyage

S'il s'agit de votre première carte, placez-la devant vous. Elle constitue le début de votre première colonne de cartes, que nous appellerons « Voyage ».

Un Voyage est composé d'une série d'événements auxquels vous assistez dans l'ordre chronologique. Plus un Voyage comporte d'événements, plus vous marquez de points à la fin de la partie.

Aux tours suivants, lorsque vous choisissez une nouvelle carte, effectuez l'une des trois actions ci-dessous, en fonction de la date indiquée sur la carte choisie.

- A** Si l'année de votre nouvelle carte est postérieure à celle de la dernière carte posée sur votre Voyage, placez la nouvelle carte sur la précédente de façon à ce que sa date reste visible. Aux tours suivants, vous pourrez continuer d'ajouter des cartes à cette colonne, tant que chaque nouvelle carte choisie est postérieure à la dernière carte posée sur votre Voyage.



- B** Si l'année de votre nouvelle carte est antérieure à celle de la dernière carte posée sur votre Voyage, ne l'ajoutez pas à votre Voyage. À la place, rassemblez les cartes de ce Voyage en une pile, que vous retournez et mettez de côté pour indiquer que ce Voyage est terminé (vous compterez les points obtenus en fin de partie). Ensuite, commencez un nouveau Voyage avec la carte que vous venez de choisir.



Exemple : Tim a choisi la carte Histoire 1271, qui est antérieure à la dernière carte Histoire qu'il a posée (dont l'année est 1519) ; il doit donc commencer un nouveau Voyage. Il rassemble les cartes de son précédent Voyage et les place à côté de son autre Voyage terminé.

- C** Si vous avez pris une carte Ancêtre, ajoutez-la à votre Voyage actuel. Vous ne pouvez pas commencer un nouveau Voyage avec une carte Ancêtre.

La date de votre carte Ancêtre devient celle de la dernière carte posée sur votre Voyage. Vous pouvez ainsi poursuivre un Voyage que vous auriez normalement dû terminer. Vous pouvez poser plusieurs cartes Ancêtre d'affilée.

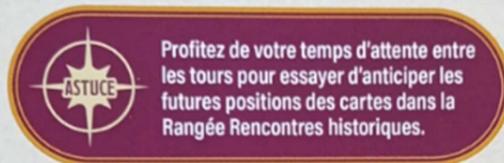


Exemple : Lila a choisi une carte Ancêtre et l'a placée dans son Voyage actuel. Cette carte sera considérée comme présentant l'année 1933 quand elle placera sa carte suivante.

6

## 5 Faire glisser et réapprovisionner les cartes Histoire

Faites glisser les cartes Histoire de la Rangée Rencontres historiques vers la droite pour remplir les cases vides, en les laissant dans le même ordre. Placez la carte du sommet du paquet Jour dans la case vide la plus à gauche de la rangée.



### Fin du jour

Les joueurs doivent toujours s'arrêter à 12h00 lorsqu'ils atteignent cette case (voir « Précisions sur l'Horloge » ci-contre). Une fois que tous les joueurs ont atteint 12h00, le jour se termine. S'il s'agit de la fin du troisième jour, passez au décompte final (voir page 8). Dans les autres cas, procédez comme suit :

1. Défaussez le paquet Jour actuel et toutes les cartes Histoire de la Rangée Rencontres historiques.
2. Placez le paquet Jour suivant, face visible, à sa place sur le tapis de jeu. Piochez 5 cartes au sommet du paquet et placez-les face visible dans la Rangée Rencontres historiques.
3. Défaussez les Itinéraires actuels des joueurs ainsi que les pions Expérience placés dessus.
4. Chaque joueur choisit l'un de ses Itinéraires restants, afin de l'utiliser pour le jour suivant.
5. Laissez les Montres à gousset sur la case 12h00, dans le même ordre, pour commencer le jour suivant.

**Important :** lorsqu'ils commencent un nouveau jour, les joueurs continuent leur Voyage actuel et conservent les Cristaux temporels qu'ils ont reçus.

## Précisions sur l'Horloge

### Nombre d'heures dans un Jour

Une partie se divise en 3 jours de voyage temporel. Vous disposez de 12 heures par jour, comme indiqué sur l'Horloge.

### Bonus de ponctualité

Si une carte Histoire (éventuellement combinée avec des Cristaux temporels) vous permet de placer votre Montre à gousset pile sur la case 12h00, vous gagnez le Bonus de ponctualité, qui vous rapporte 3 points.



Exemple : la joueuse rouge choisit une carte qui coûte 2 heures, sa Montre à gousset atteint donc précisément 12h00, ce qui lui permet de gagner 3 points.

### Les déplacements se terminent toujours à 12h00

Si une carte Histoire est censée vous faire placer votre Montre à gousset au-delà de 12h00, arrêtez-vous quand même à 12h00. Vous n'obtenez aucun Bonus de ponctualité dans ce cas.



Exemple : la joueuse bleue choisit une carte qui coûte 5 heures ; elle s'arrête quand même à 12h00, mais ne gagne aucun bonus.

7

## Décompte final

À la fin du troisième jour, les joueurs calculent leurs scores finaux.

Votre score final est constitué de la somme :

- 1 de vos points gagnés grâce aux cartes Histoire et aux Itinéraires (accumulés pendant la partie sur la piste de score) ;
- 2 des points rapportés par vos Cristaux temporels non dépensés (1 point par cristal) ;
- 3 de votre score de Voyages : chaque Voyage rapporte des points de Victoire en fonction du nombre de cartes qu'il contient, comme indiqué dans le tableau « Voyages », à droite du tapis de jeu.

Remarque : pour les Voyages comportant plus de 10 cartes, chaque carte supplémentaire rapporte 3 points.



Exemple : Gabriel calcule son score final. Il a gagné 32 points de Victoire sur la piste de score, 1 point de Victoire grâce à son Cristal temporel non dépensé et 24 points de Victoire grâce à ses Voyages. Il a donc marqué 57 points de Victoire au total.

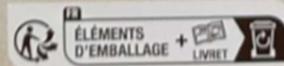
### Le joueur qui a accumulé le plus de points de Victoire gagne la partie !

En cas d'égalité, le joueur concerné qui a fait le Voyage le plus long l'emporte.

Si l'égalité persiste, les joueurs comparent leur deuxième Voyage le plus long, et ainsi de suite jusqu'à déterminer un vainqueur. S'il est impossible de les départager, les joueurs concernés gagnent tous la partie.

*Nous espérons que vous avez apprécié votre voyage, et que nous vous reverrons bientôt dans l'agence Retour vers le passé !*

*Merci de rapporter votre Montre à gousset au kiosque avant de quitter le terminal.*



## Distorsions temporelles

Une fois que vous avez joué au moins une fois à *Trekking through History*, si vous maîtrisez bien les règles, ouvrez ce supplément, que vous trouverez dans la boîte :



## Crédits

Auteur du jeu  
Charlie Bink

Développement  
John Brieger, John Velgus,  
Nick Bentley, Kristi B., Sceadeau D'Tela  
(l'homme-ordinateur)

Illustrations  
Eric Hibbeler

Direction artistique et conception graphique  
Dann May (Quillsilver Studio)

Maquette 3D  
Greg May (Quillsilver Studio)

Consultante en histoire  
Heather Seibert

Autrices  
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, Underdog Games  
(groupe de testeurs en ligne) et beaucoup d'autres...

Adaptation française : Edge Studio

Traduction : Magali Plouzane Delobbe

Relecture : Thomas Demongin et Pyrène Lasseube

Supervision : Pauline Marcel

Mise en page : Luis E. Sánchez

Importé et distribué en France par : Asmodee Partners - Asmodee France, 18 rue  
Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France.  
Asmodee.fr

Distributed in/Distribué au Canada by/par : Asmodee Canada,  
4001 F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion, Québec, Canada, J7V 8P5.  
Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.