

Rosebud PARADOX

Un jeu de Nicolas THIRIET pour 2 à 4 joueurs à partir de 12 ans

En 1992, âgé à peine de 12 ans, Charles Foster Geekenspiel, surnommé « crotte de nez » par ses camarades, perd ses parents et sa sœur dans l'incendie de l'appartement familial. Suite à cet évènement, il n'est plus qu'aigreur et noirceur. Le genre de mec qui se marre en brûlant des poussins. Adulte et désormais riche magnat des médias, Charles ne frémit plus qu'à l'écoute des mots audimat et recettes publicitaires. Le roi de la déconne, le boute-en-train de la part de marché. En 2072, sentant sa fin prochaine, il produit le premier jeu télévisé de voyage dans le temps. Les candidats doivent, à travers cinq décennies, explorer l'appartement de son enfance et ramener des objets dont le souvenir l'obsède.

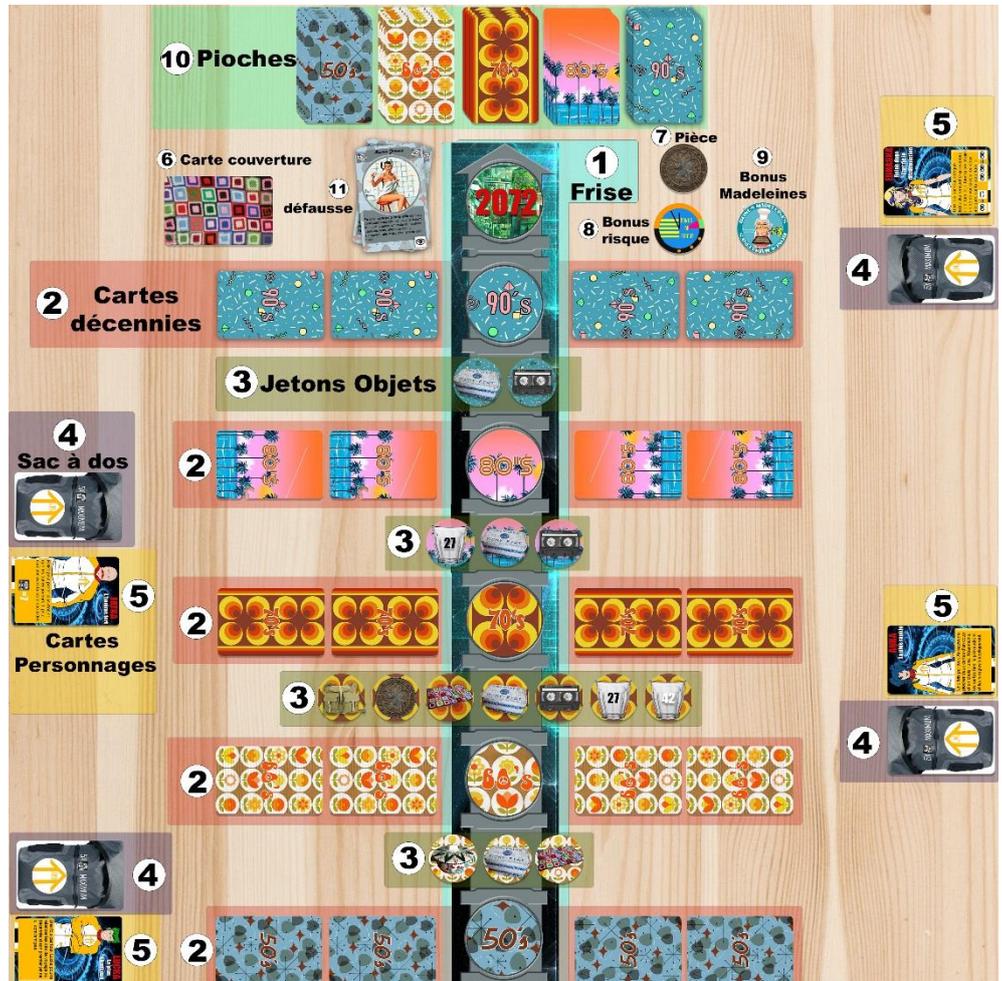
But du Jeu

Durant un temps limité, les joueurs effectuent des aller-retours entre 2072 et les années 50, 60, 70, 80 et 90 afin de trouver et ramener des objets du passé. Ces derniers rapportent des points et le joueur qui en possède le plus gagnera la partie.

Les concurrents veilleront à ne pas être vus par les habitants des décennies visitées et à revenir en 2072 avant la fin du temps imparti, sans quoi ils seront prisonniers du passé.

Matériel

- Une frise temporelle (1)
- 15 cartes 50's (2)
- 15 cartes 60's (2)
- 15 cartes 70's (2)
- 15 cartes 80's (2)
- 15 cartes 90's (2)
- 15 jetons objets (3)
- 4 Sacs à dos (4)
- 4 cartes personnages (5)
- Une couverture (6)
- Une pièce (7)
- 4 Bonus de risques (8)
- 4 Bonus Madeleines (9)
- 4 pions joueurs
- 1 dé de voyage
- 2 dés de vue



Mise en place

- Mélangez les Cartes Décennies et formez les Pioches 50, 60, 70, 80, 90, faces cachées (10). Prenez quatre Cartes Décennies dans chaque pile et placez-les de chaque côté de la frise (2).
- Posez les Jetons Objets, faces non barrées visibles, sous les cases décennies de la frise correspondante (3).
- Posez la Carte Couverture (6), la Pièce Porte-Bonheur (7), les Jetons Bonus Risques (8), et Bonus Madeleines (9).
- Distribuez un Sac à dos par joueur (4).
- Chaque joueur choisit, au hasard, une Carte Personnage, face cachée, (5). Placez-la à côté du Sac à dos, face visible pour que chacun puisse découvrir les capacités spéciales de chaque personnage.
- Placez les pions joueurs correspondant aux Cartes Personnages sur la case 2072 de la frise (1)



- Sur une tablette ou un Téléphone, chargez l'application Rosebud Paradox (dispo via QR CODE à gauche ou sur le site lugdo.com) qui permettra de lancer le chronomètre dédié à chaque joueur. Si c'est votre première partie, choisissez le mode débutant. Vous pouvez aussi utiliser le chronomètre de votre téléphone portable ou des sabliers (Un chronomètre par joueur). Cinq minutes chacun pour une première partie ou quatre pour des non-débutants.

Exceptions À Deux Joueurs :

- Mettez de côté les cartes familles de chaque décennie marquées d'une étoile. Elles ne seront pas utilisées.
- Concernant le chronomètre : six minutes chacun pour une première partie ou cinq pour des non-débutants.

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. On remonte le temps, vous aviez oublié ? Le premier joueur est déterminé par un lancer de *dé de voyage*. Celui qui obtient 2072 ou la décennie la plus proche commence le jeu. Il lance alors le compte à rebours correspondant à son personnage sur l'application (ou lance sur le chronomètre de son téléphone ou sur son sablier). Son tour débute immédiatement.

Durant celui-ci, le joueur ne peut effectuer que deux actions parmi les quatre suivantes (plus de détails dans la partie *détail des actions*).

- Voyager
- Fouiller
- Voler
- Vider son sac

Ces deux actions peuvent être similaires. Pendant ce temps, les autres joueurs tentent de stresser le premier en scrutant ses faits et gestes et en lui faisant remarquer à quel point il est lent et mauvais.

Une fois les deux actions effectuées, le joueur met son chronomètre en pause. C'est désormais au joueur suivant de lancer son chronomètre, d'effectuer ses deux actions et de suspendre son chronomètre. Les tours s'enchaînent de la même manière pour chaque joueur.

À noter que chaque joueur effectue obligatoirement l'action *Voyager* en début de partie, afin de quitter 2072. Mais, durant les tours suivants, il pourra choisir ses actions et les combiner à sa guise.

Si le chronomètre atteint zéro et que le joueur n'est pas en revenu en 2072, il a perdu ; et ce quel que soit son total de points ; bref, la grosse loose. Seuls les joueurs revenus en 2072 avant la fin du temps imparti, peuvent participer au décompte des points. Chaque joueur étant libre de décider quand s'arrêter et ne plus repartir, lorsqu'il est en 2072.

Détail des actions

VOYAGER

Lancer le *dé voyage* à douze faces. À l'issue du jet, le pictogramme figurant sur la face du dé déterminera si le voyage s'est déroulé correctement.

Si le résultat du dé représente l'icône , **Le voyage est réussi**. Le joueur choisit la décennie dans laquelle il veut se rendre et place son pion sur la case correspondante de la frise. Il peut alors se la raconter auprès des autres concurrents, mais pas trop non plus car le temps presse !

À l'issue du jet, si le dé indique une décennie précise, le joueur est victime d'un **incident temporel** et ne choisit pas sa destination. Il doit placer son pion sur la case de la frise correspondant au résultat. Les autres joueurs peuvent le huer. La télé ne fait pas de cadeau.

Si le résultat du dé correspond à la case décennie où le joueur est déjà placé, il peut relancer son dé sans que cela ne soit compté comme une action. On n'est tout de même pas des bêtes.

FOUILLER

Choisissez une des quatre cartes de la décennie sur laquelle votre joueur se trouve, et consultez là, sans la montrer à vos adversaires pour le moment.

Il existe deux types de cartes : les **cartes objets** et les **cartes famille**.

Les Cartes Objets

A ne pas montrer à vos adversaires.

- Vérifiez la présence ou non d'un jeton objet correspondant à votre carte et à sa décennie. Si un jeton est marqué d'une croix, défassez-la carte et prenez à sa place la première carte de la pioche correspondant à la décennie où vous vous trouvez (plus d'explications dans l'action vider – effet domino).

Certaines **cartes objets** rapportent des points seules ou combinées à d'autres.

Exemple : une cassette des années quatre-vingt vaut un point seule, mais six points lorsqu'elle est combinée au walkman et aux piles.

Une combinaison peut être constituée en plusieurs aller-retours vers 2072.





Si l'objet ne vous intéresse pas, remettez la carte à sa place d'origine.

Si l'objet vous intéresse, emportez-le. Dans ce cas, glissez-le dans votre sac à dos (voir photo) afin de le ramener en 2072. Les points d'une carte ne seront validés que si la carte est ramenée en 2072, sortie du sac et placée devant le joueur.

La capacité du sac est limitée à 5 unités de stockage, représentées par les icônes sac à dos sur les cartes objets.  = une unité de stockage. Plus l'objet est volumineux, plus son nombre d'unité de stockage sera important. Il est interdit de dépasser les 5 unités (sauf cas exceptionnel précisé).

Les objets doivent être mis dans le sac pendant que le compteur tourne. Si ce n'est pas le cas, les autres joueurs peuvent exiger que le chronomètre du **TRICHEUR** soit relancé pour qu'il effectue l'action.

Quand on emporte une **Carte Objet**, on la remplace par une autre de la pile décennie correspondante, face cachée, sur l'espace laissé vacant et ce toujours pendant que le chronomètre tourne. Dans le cas contraire, il est conseillé aux autres joueurs de crier : « *La carte !!! t'as pas remis la carte !!!* ».

Si une carte de l'aire de jeu intéresse un joueur mais que son sac a atteint sa capacité de stockage, il peut échanger la carte par une autre **de son sac**, face cachée, et ce même si elle ne provient pas de la même décennie, à condition que la limite de stockage ne soit pas dépassée. C'est vrai, ça met un peu le souk dans le temps, mais après tout, c'est pas chez nous, on s'en fout.

Les Cartes Famille

A montrer obligatoirement à vos adversaires.

Durant sa fouille, un joueur peut rencontrer des membres de la famille de Charles dans leurs époques. Cette rencontre s'effectue si le joueur pioche une **carte famille** lors de la fouille. Un joueur ne doit pas être vu, sans quoi, il pourrait provoquer un paradoxe temporel. Le joueur doit alors lire la carte à haute voix et déterminer s'il est vu ou non en lançant autant de **dés de vue** que d'icônes **Œil** indiquées sur la carte.



• Si au moins un dé représente œil ouvert, le joueur doit partir en catastrophe de la décennie, en reculant d'une case de la frise vers le passé. Son tour s'arrête immédiatement. Cas exceptionnel : s'il se trouve dans les années 50, il devra aller dans les années 90.



• Si aucun œil ouvert n'apparaît dans le résultat du jet, le joueur n'est pas vu. Il peut rester dans la décennie. Si c'était sa première action, il peut en effectuer une seconde.

Peu importe le résultat, la carte famille doit ensuite être défaussée et remplacée par une autre carte de la pile décennie correspondante, face cachée.

VOLEF

Si plusieurs joueurs se trouvent sur la même case décennie, l'un d'eux, au moment de son tour, peut tenter de dérober le contenu du sac d'un de ses adversaires. Il devra alors annoncer qui il veut le voler et lancer un ou deux dés de vue.



• S'il lance un dé de vue et qu'il n'est pas vu, il choisira au hasard une carte, sans la regarder, dans le sac de sa victime



• S'il lance deux dés de vue et qu'il n'est pas vu, il pourra observer chaque carte du sac et choisir celle qu'il préfère voler.

ATTENTION : il ne devra pas pour autant dépasser ses capacités de stockage de sac à dos. Il pourra néanmoins échanger la carte souhaitée contre une de celle qui se trouvent **dans son sac**, toujours en respectant la capacité de stockage de l'adversaire volé.

Si le voleur est vu, il ne pourra pas retenter un vol sur le même adversaire tant qu'ils n'auront pas changé de décennie. Votre tentative de larcin suscitera en effet la méfiance immédiate de votre adversaire. Au contraire, s'il n'a pas été vu, il peut retenter un vol mais cela comptera comme une autre action.

Si la victime a deux sacs à dos, le voleur ne pourra en fouiller qu'un seul, au choix.

On ne peut pas voler en 2072.



VIDER SON SAC

Afin de valider les points d'un objet, le sac doit être vidé en 2072 et la carte objet placée face visible devant le joueur. C'est une action à part entière. Un joueur n'est pas obligé de vider l'intégralité de son sac.

L'effet Domino (C'est là que ça se complique, prenez un Effergalgen et détendez-vous)

Si différentes versions d'un même objet, (chacune issue d'une décennie différente) sont ramenées en 2072, seule la version la plus ancienne ne peut subsister. Les versions ultérieures doivent disparaître :

- Si un objet ultérieur a déjà été vidé du sac, celui-ci est défaussé
- Si un objet ultérieur est encore dans le sac, c'est au joueur concerné d'aller chercher l'objet dans son sac et de le défausser. S'il oublie, tant pis pour lui ! L'objet occupera de la place dans le sac tant que le joueur n'y aura pas pensé.
- Si personne n'a trouvé d'objet ultérieur, on retourne sur le plateau les jetons des décennies ultérieures à l'objet rapporté (ils sont symbolisés sur la carte), indiquant aux autres joueurs que l'objet en question n'existe plus. Si cet objet est découvert lors d'une action fouille, celui-ci est défaussé et le joueur concerné piochera à la place la carte du dessus de la pioche correspondant à la décennie en cours. Si la pioche est vide ??? il pourra choisir une des autres cartes face cachée. Comme dans une fouille normale, le joueur décidera ou non de l'emporter si c'est un objet ou, si c'est une carte famille, appliquera les règles de vue.



Exemple 1 : Anka vide de son sac une boîte de pastilles Vichy des années 70 en 2072. Luka a déjà ramené lui aussi une boîte de pastilles Vichy en 2072 mais cette dernière date des années 90. Quant à Fatka, son sac à dos contient une boîte de pastille Vichy issue des années 80. Subtilisée dans les années 70, la boîte de pastilles Vichy ne sera donc plus présente dans l'appartement au cours des décennies suivantes. Ainsi Luka et Fatka devront défausser leurs cartes qu'elles soient dans leur sac ou en 2072.

Exemple 2 : Ednaska vide de son sac une cassette issue des années 70 en 2072. Personne ne l'a trouvée dans les décennies suivantes. Sur la carte, les jetons représentant la cassette des années 80 et celle des années 90 sont barrés. Cela signifie que le même objet se trouve dans les années 80 et 90 mais qu'il ne devrait plus y être puisqu'il est en 2072. Ednaska doit alors retourner les jetons indiqués sur la carte, laissant apparaître les mêmes objets marqués d'une croix.

Fin du Jeu

Le jeu prend fin quand tous les joueurs, dont le compteur n'est pas encore arrivé à zéro, décident de ne plus quitter 2072. En effet, tout joueur n'ayant pas atteint 2072 avant la fin du compte à rebours a perdu, quel que soit son nombre de points. On comptabilise alors les points et celui qui a le score le plus élevé sera désigné gagnant.

Les Objets Spéciaux

Certains objets ne rapportent pas de points mais pourront vous aider.

Si vous décidez de garder la carte pièce, mettez la carte dans le sac à dos et prenez la *pièce* (7)

Si vous décidez de garder la carte couverture, mettez la carte dans le sac à dos et prenez la *couverture* (6)

Les effets des cartes *couverture* et *Pièce* ne sont possibles que si le joueur possède l'objet dans son sac.

Il peut s'en débarrasser où il le souhaite en l'échangeant par une autre carte au moment d'une fouille. Il déposera alors la carte dans l'espace laissé vacant par la nouvelle carte emportée. Si la carte *Pièce* ou la carte *couverture* est déposée en 2072, elle n'aura aucun effet sur le joueur.

Les Bonus

Bonus Madeleine : Si en 2072, vous possédez trois cartes madeleines (peu importe la décennie) vous obtenez un bonus madeleine. Prenez un jeton bonus correspondant.

Bonus Risque : **Si vous vous trouvez en 2072 et qu'il reste moins de 15 secondes** sur votre compteur, vous pouvez tenter d'obtenir un bonus temps. Pour cela, il vous faudra repartir dans le passé, ramener un objet qui rapporte des points et le ramener en 2072. Pour annoncer que vous tentez le bonus prenez un jeton bonus « non-résolu ». Si vous réussissez, vous pourrez le retourner face résolue. Il vous rapportera alors le nombre de points indiqués. Il est conseillé aux autres joueurs de faire monter la pression en effectuant un compte à rebours à haute voix.

Questions Fréquentes

Les cartes madeleines, piles et lego ne suppriment pas de cartes ?

Non, on considère que les fournées de madeleines sont toutes différentes (personne ne garde des madeleines 40 ans) et que les piles et lego viennent de boîtes différentes.

Peut-on utiliser une carte lego ou pile pour plusieurs combinaisons ?

Non il faut une carte pile ou lego par combinaisons.