

Il y a fort longtemps la déesse Atera offrit de nombreux trésors aux tribus de Taluva. Malheureusement, plutôt que de vivre en harmonie, celles-ci décidèrent de se faire la guerre pour récupérer tous les trésors et conquérir l'entièreté de l'île. Après de nombreuses années de guerre et d'éruptions volcaniques, Taluva est à présent déserte, les tribus ont disparu et leurs trésors avec...

Bienvenue dans Timeland. Votre groupe d'explorateurs est en quête de savoir et de trésors perdus au sein de l'île de Taluva. Dépêchez-vous de rassembler tout ce que vous pouvez avant que le volcan n'entre en éruption une dernière fois...

## But du jeu

Les joueurs forment une équipe, jouent en coopération, et décident de pénétrer dans l'un des 5 temples de l'île de Taluva. Dans un temps limité, l'équipe devra trouver 4 trésors, reconstituer la tablette sacrée en retrouvant ses 4 fragments éparpillés dans le Temple, et enfin, se retrouver ensemble sur la tuile Campement pour revendiquer la victoire.



Chaque Trésor vous fera gagner du temps mais les Dangers vous en feront perdre. Le défi ne sera pas simple car la communication entre les joueurs est limitée à l'activation restreinte de leurs talkies-walkies. Une seule solution pour gagner, bien vous coordonner et communiquer à bon escient.

## Matériel :

- 30 Tuiles Temple (+1 tuile Campement) ① / 15 Danger ② ③ + 1 (+1) Campement ④ + 6 Trésor ⑤ + 8 Tablette ⑥
- 22 Tuiles Aventuriers ⑦ - 12 Capacité ⑧ + 6 Équipement ⑨ + 2 Destinée ⑩ + 2 Repos ⑪
- 4 Tuiles Talkie-walkie ⑫
- 4 Tuiles Meeple ⑬
- 5 Meeple Explorateur de couleurs différentes ⑭
- 1 Tuile Torche Premier Joueur ⑮
- 1 Compte-tours ⑯

## Mise en place

Prenez les 31 tuiles Temple ① et remettez dans la boîte une des deux tuiles Campement. Mélangez les 30 tuiles restantes faces cachées et créez votre temple en vous référant aux plans des temples pages 22 & 23

Mélangez les 22 tuiles Aventuriers ⑦ faces cachées et distribuez 3 tuiles faces visibles devant chaque joueur. Les tuiles Aventuriers restantes faces cachées forment une pioche à côté du temple

Chaque joueur prend un Explorateur ⑭, la tuile Meeple ⑬ ainsi qu'un Talkie-walkie ⑫ d'une même couleur

Le Compte-tours ⑯ est disposé à côté du Temple et le Meeple noir est posé sur sa case de départ (case 15 pour des parties à 2 joueurs, case 10 pour 3 joueurs et case 7 pour 4 joueurs).

La tuile Torche sera donnée au premier joueur ⑮

Nous vous conseillons de choisir un maître de jeu pour gérer la distribution et la défausse des tuiles Aventuriers ainsi que la gestion du compte-tours

# Début de partie

Après avoir pris connaissance des tuiles Aventuriers, les joueurs peuvent discuter de la stratégie à adopter et désignent un premier joueur. Le premier joueur reçoit la Tuile Torche 15. Chaque joueur place son Explorateur sur une Tuile Temple de son choix (il peut y avoir plusieurs explorateurs sur une même tuile).

Les joueurs ne pourront plus discuter sauf si un joueur active son Talkie-walkie 12 (voir paragraphe Talkie-walkie page 5)



# Tour de jeu

Un tour de jeu se décompose en 3 phases. • Phase Actions • Phase Destinée • Phase fin de tour •  
 Une partie se déroule en une succession de tours. Elle prend fin soit par une victoire lorsque les joueurs ont atteint leurs objectifs soit par une défaite lorsque le Meeple du Compte-tours atteint la case 0

## Phase Actions

Tous les joueurs doivent avoir joué leur phase Actions avant de pouvoir passer à la phase Destinée

À son tour de jeu, un joueur peut effectuer de 0 à 3 actions. Si cela est possible, vous pouvez jouer plusieurs fois la même action.

- Lors du tour d'un joueur 3 Actions sont possibles :
- 1 - Se déplacer • 2 - Révéler une tuile Temple • 3 - Utiliser une tuile Aventuriers •

### 1. SE DÉPLACER - 1 déplacement = 1 action -

Les Explorateurs peuvent effectuer 1 déplacement sur une tuile adjacente. Les déplacements se font orthogonalement (pas en diagonale) Pour qu'un déplacement soit valide à un même étage, il faut que la tuile d'origine ait un côté commun avec la tuile d'arrivée. Pour qu'un déplacement soit valide en descendant ou en montant d'un étage, il faut que la tuile d'origine soit en contact avec la tuile d'arrivée.



\* Déplacement possible mais nécessite 2 déplacements pour accéder à ces tuiles.

### 2. RÉVÉLER UNE TUILE TEMPLE 1 Tuile retournée = 1 action -

Votre Explorateur présent sur une tuile Temple peut la retourner pour la révéler. Vous pouvez également faire cette action si d'autres Explorateurs se trouvent sur cette tuile. Lorsque la tuile Temple est retournée le ou les Explorateurs sont replacés dessus.

Attention : vous ne pouvez pas révéler une tuile Temple en contact avec une tuile supérieure



Effets des tuiles Temple révélées :

- Tuile Danger : Perdez le nombre de tours indiqué (sauf si vous pouvez parer le danger avec une Tuile Aventuriers)
- Tuile Trésor : Gagnez un tour
- Tuile Tablette ou Tuile Campement : rien ne se passe

Une tuile Temple retournée est retirée du jeu lorsque le dernier Explorateur présent sur cette tuile se déplace vers une autre tuile. Les Tuiles écartées sont disposées faces visibles à côté du Temple (18 mise en place pages 20 & 21)

### 3. UTILISER UNE TUILE AVENTURIERS - 1 tuile Aventuriers utilisée = 1 action

Au début de chaque tour, chaque Explorateur dispose de 3 tuiles Aventuriers faces visibles. Il existe 4 types de tuiles Aventuriers :



#### 1. LES TUILES ÉQUIPEMENT ( X6 ) 9

Lorsqu'une tuile Danger du Temple est révélée - hormis la tuile Volcan -, vous pouvez vous protéger en utilisant une de vos tuiles Équipement (ou une tuile Équipement d'un coéquipier sous certaines conditions- voir ci-dessous).

Pour que son effet soit appliqué, il faut que la tuile Équipement corresponde au Danger. En utilisant la tuile Équipement adéquate l'Explorateur annule les effets négatifs de la tuile Danger et ne perd donc pas de tour sur le Compte-tours.



Il est possible d'utiliser l'Équipement d'un coéquipier si celui-ci se trouve sur votre tuile ou sur une tuile adjacente (à un déplacement maximum) Dans ce cas, le joueur actif peut parler sans activer son Talkie et uniquement pour faire son action.

- Exemple :
- Bleu peut utiliser la tuile Équipement Éboulement de Vert.
  - Bleu peut utiliser la tuile Équipement Éboulement de Jaune.
  - Bleu ne peut pas utiliser la tuile Équipement Éboulement de Rouge. Car Rouge est à 2 déplacements.

Utiliser une Tuile Équipement coûte une action. Une fois utilisée, elle est retournée face cachée et devient inactive.

## 2• LES TUILES CAPACITÉ (6 X 2) 8

Ces tuiles vous donnent des **pouvoirs importants pour éviter ou contrer les Dangers** tout juste révélés ; une fois utilisées elles sont retournées faces cachées et deviennent **inactives**. Il en existe 6 différentes :



**1• Le Bouclier** : lorsqu'une tuile Danger du Temple est révélée, vous vous **protégez** avec le Bouclier. C'est la seule Tuile qui vous protège de tous les Dangers, Volcan compris.



**2• La Vision** : regardez le dessous d'une tuile Temple puis replacez cette tuile au même endroit. Votre Explorateur doit se trouver sur cette tuile (d'autres Explorateurs peuvent aussi s'y trouver) ; cette tuile ne doit pas être en contact avec une tuile de **niveau supérieur**. Cette action est **secrète** et aucun de vos coéquipiers ne doit voir le dessous de cette tuile.



**3• Déplacer une tuile** : déplacez une tuile pour la replacer à la base du Temple ; placez cette tuile pour avoir au moins un côté en commun avec une autre tuile. Votre Explorateur doit se trouver sur cette tuile et se déplacera avec (d'autres Explorateurs peuvent aussi s'y trouver et se déplaceront alors avec). Il n'est pas possible de déplacer une tuile en contact avec une tuile de **niveau supérieur**.



**4• Retourner une tuile Aventuriers ou un Talkie** : retournez une tuile Équipement, Capacité ou Talkie **face cachée**. Ce peut être une de vos tuiles ou une de vos coéquipiers. La tuile retournée maintenant **face visible** devient à nouveau **active**.



**5• Rejoindre** : déplacez votre Explorateur vers une tuile où se trouvent un ou plusieurs Explorateurs.



**6• Copier** : copiez le pouvoir de n'importe quelle tuile Capacité encore visible. Ce peut être une de vos tuiles ou une de vos coéquipiers. La tuile Copier et la tuile qui a été copiée doivent alors toutes les 2 être retournées faces cachées et deviennent **inactives**.



Utiliser une tuile Capacité coûte une action.

**Important** : pour une action vous pouvez utiliser une tuile Équipement ou une tuile Capacité même si vous ne pouvez pas appliquer son effet. Cette action peut être importante pour se débarrasser de tuiles qui ne vous intéressent pas ; vous retournez alors la tuile face cachée pour la rendre inactive. Mais attention si l'action est possible, vous devez l'effectuer.

**Précision** : vous pouvez pendant votre tour de jeu prendre connaissance de vos tuiles Aventuriers faces cachées ou de celles de vos équipiers. Vous êtes autorisé à parler sans activer votre talkie mais uniquement pour obtenir cette information.

## 3• LES TUILES REPOS (X2) 11

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser cette tuile.

Si vous décidez d'utiliser cette tuile pendant votre tour, alors vous ne pouvez faire **aucune autre action**. Vous **gagnez un tour sur le Compte-tours**. Une fois jouée cette tuile est retournée **face cachée**.



## 4• LES TUILES DESTINÉE (X2) 10

Ces tuiles spéciales ne peuvent pas être utilisées pendant le tour d'un joueur.

Lorsque tous les joueurs ont joué leur **phase Actions**, alors les effets de ces tuiles seront appliqués, voir paragraphe Phase Destinée.

## 2 Phase Destinée



Lorsque tous les joueurs ont effectué leur **phase Actions**, les joueurs possédant des tuiles Destinée doivent appliquer leurs effets

En commençant d'abord par le joueur le plus proche du premier joueur dans le sens horaire, le joueur qui possède une tuile Destinée doit **retourner** une tuile Temple. La tuile Temple ne doit pas être en contact avec une tuile de niveau supérieur et **aucun Explorateur** ne doit s'y trouver. Lorsque la tuile Destinée est utilisée, elle est retournée **face cachée** et devient **inactive**.

Une tuile Destinée qui ne peut être utilisée, est conservée et sera si possible utilisée lors de la prochaine phase Destinée.

Effets des tuiles Temple révélées :

• Tuile Danger : Perdez le nombre de tours indiqué puis **RETIREZ** la tuile du Temple. Vous **ne pouvez pas** vous protéger face à une tuile Danger lors de la phase Destinée.



• Tuile Trésor : Gagnez un tour et laissez la tuile retournée à sa place



• Tuile Tablette ou Tuile Campement : rien ne se passe ; laissez la tuile retournée à sa place



Une tuile Temple retournée est retirée du jeu lorsque le dernier Explorateur présent sur cette tuile se déplace vers une autre tuile. Les Tuiles écartées sont disposées faces visibles à côté du Temple (18 mise en place pages 20 & 21)

## 3 Phase Fin de Tour

• Le **premier joueur** donne sa tuile Torche à son voisin de gauche qui devient alors le nouveau premier joueur  
• Le **Maître de jeu** descend d'un tour le Meeple noir sur le Compte-tours



• Tous les joueurs **défaussent** faces cachées les tuiles Aventuriers qui ont été jouées pour former la pile de défausse 17 des tuiles Aventuriers, à côté du Maître de jeu.  
• Le **Maître de jeu** distribue, en commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens horaire, de nouvelles tuiles Aventuriers faces visibles si nécessaire pour que chaque joueur dispose de 3 tuiles devant lui. (Lorsqu'il ne peut plus distribuer de tuiles, le Maître de jeu mélange les tuiles Aventuriers de la pile de défausse pour former une nouvelle pile).  
• Un **nouveau tour** peut commencer.



## Talkie-walkie 12

Une fois la partie lancée, les joueurs ne peuvent plus parler, sauf si l'un d'eux active son Talkie-walkie. À tout moment un joueur peut activer son Talkie-walkie (même pendant le tour d'un autre joueur). Utiliser un Talkie ne compte pas comme une action.

Dans ce cas tous les joueurs peuvent parler ; lorsque les joueurs décident de reprendre le cours du jeu alors la discussion est terminée, la tuile Talkie-walkie du joueur l'ayant activé est retournée et devient inactive ; pour la réactiver, il faudra qu'il ou un autre joueur utilise l'action de la tuile « Retourner une tuile Aventuriers ou un Talkie-walkie ».

## FIN DE PARTIE

Les Explorateurs perdent la partie si ils n'ont plus de tours disponibles pour continuer l'aventure  
- lorsque le Meeple noir atteint la case 0 sur le Compte-tours la partie est immédiatement perdue. -  
Pour gagner la partie les Explorateurs doivent :



- Avoir trouvé 4 Trésors\*
- Avoir trouvé 4 fragments de Tablettes différentes ( 1,2,3,4)\*
  - Avoir trouvé la tuile Campement \*\*
- Avoir encore du temps sur le Compte-tours
- Être tous présents sur une même Tuile \*\*

Précisions sur les conditions de victoire:

\*Les Trésors et Tablettes sont considérés comme valides pour la victoire si ces tuiles sont sorties du Temple. Le fait d'avoir des tuiles retournées et toujours dans le temple ne suffit pas pour revendiquer la victoire

\*\*Si la tuile Campement a été sortie du Temple par un joueur, alors les explorateurs doivent se retrouver ensemble sur n'importe quelle tuile du Temple.

• Les joueurs peuvent aussi gagner avec une tuile Campement retournée et toujours dans le Temple ; dans ce cas les Explorateurs doivent être tous présents sur la tuile Campement



QUENTIN LAMMERANT  
MEROJ

# TIME LAND

A TALUVA ADVENTURE

2-4 8+ 40min

A very long time ago, the goddess Atera gifted several treasures to the inhabitant tribes of Taluva, instead of living in harmony the various tribes descended into war amongst each other. After many years of war and the island's continuous volcanic eruptions, the island of Taluva is now deserted, however the treasures remain buried on the island.

Welcome to Timeland. The objective of your group of explorers is to find the lost treasures buried on the island of Taluva. Hurry to find as much treasure as you can before a further eruption of the volcano.

## Goal of the game

Timeland is a cooperative game, by forming a team the players will enter one of the five temples. In the available time, the team must find four treasures, four fragments of the sacred tablet also located within the temple. Finally, the players must regroup at the Encampment tile to claim victory.



Each treasure will allow you to gain time, but the different risks will take up some time. The challenge will not be easy as communication between players will be limited to the restricted activation of the walkie-talkies. One method to win, good communication and coordination.

## Pour les Explorateurs en herbe

- Pour les premières parties remplacez une tuile Volcan par la deuxième tuile Campement.
- Si vous atteignez la case 0 sur le compte-tours, vous bénéficiez d'un bonus de 5 tours ! disposez alors le Meeple noir sur la case 5 du compte-tours et reprenez votre partie en cours. Les autres règles et conditions de victoire restent inchangées.
  - Précision: il n'est pas nécessaire de trouver les 2 Tuiles Campement.
- Discutez sans activer un Talkie est interdit mais pour les premières parties, les joueurs peuvent échanger pour obtenir des informations sur les règles

## Pour les Aventuriers experts

- Vos objectifs de victoire changent :
- Vous devez trouver 6 Trésors au lieu de 4
  - Les autres règles et conditions de victoire restent inchangées



## Material :

- 30 Temple Tiles (+1 Encampment tile) ① / 15 Danger ② ③ + 1 (+1) Encampment ④ + 6 Treasure ⑤ + 8 Tablet ⑥
- 22 Adventurers Tiles ⑦ - 12 Capacity ⑧ + 6 Equipment ⑨ + 2 Destiny ⑩ + 2 Rest ⑪
- 4 Walkie-Talkie Tiles ⑫
- 4 Meeple Tiles ⑬
- 5 Meeple Explorer in different colours ⑭
- 1 First Player Torch Tile ⑮
- 1 Rev Counter ⑯

## Setup

Take the 31 Temple tiles ① and foot one of the two Encampment tiles back in the box. Mix the remaining 30 tiles face down and create your temple by consulting the plans page 22 and 23.

Mix 22 Adventurers tiles ⑦ face down and deal three tiles face up in front of each player. The remaining adventurer tiles face down will form a stack next to the temple.

Each player takes an Explorer ⑭, a Meeple tile ⑬ and a Walkie-talkie ⑫ of the same colour.

The rev counter ⑯ is located next to the temple and the black Meeple is laid at the starting point. (Box 15 for games with 2 players, box 10 for 3 players and box 7 for 4 players)

The torch tile will be given to the first player ⑮

We advise you to choose a game master to manage the distribution and discarding of adventurer tiles as well as the management of the rev counter.

## Conseils stratégiques

Sans vous dévoiler toutes les subtilités de Timeland, voici quelques conseils :

- N'oubliez pas que si vous révélez une tuile Danger, il vous faut une action supplémentaire pour vous protéger
  - Lorsqu'un Talkie-walkie est activé, tous les joueurs peuvent communiquer ; donnez alors à vos coéquipiers toutes les informations nécessaires et développez une stratégie commune
- N'hésitez pas à défausser des tuiles Aventuriers qui ne vous intéressent pas pendant votre tour pour obtenir les tuiles Aventuriers les plus efficaces en fonction de vos stratégies
- En fin de partie, pensez à toujours avoir des tuiles Temple connectées pour faciliter le chemin de vos explorateurs vers la victoire.



Une règle solo est disponible et Quentin vous a concocté un carnet de missions avec des défis et objectifs passionnants. Vous pouvez télécharger les fichiers en flashant ce QR Code ou en vous rendant à l'adresse de notre site : [www.ferti-games.com](http://www.ferti-games.com)



**Beginning of the game**

After having observed the Adventurers tiles, the players can choose the strategy to adopt and designate a first player. The first player receives the torch tile. **15**  
 Each player can place their explorer on a Temple Tile of their choice. (there can be several explorers on the same tile).

Players will no longer be able to talk unless a player has activated his walkie-talkie. **12**  
 (see the Walkie-talkie paragraph page 11)



**Game Round**

A game round is broken down into three phases: • action phase • destiny phase • end of round phase •

A game takes place in a succession of rounds. It ends either with a victory when the players have reached their objectives or with a defeat when the meeple of the rev counter reaches square zero.

**1 Actions Phase**

All players must have completed their Action phase before they can advance to the Destiny phase

A player can perform 0 to 3 actions. If possible, you can play the same action.

During a player's turn, 3 Actions are possible:

- 1 - Move • 2 - Reveal a Temple tile • 3 - Use an Adventurer tile •

**1. TO MOVE - 1 movement = 1 action -**

Explorers can move to an adjacent tile. **Movements are made orthogonally (not diagonally)** For a movement to be valid on the same floor, the original tile must have a common side with the arrival tile

For a movement to be valid going down or up a floor, the original tile must be in contact with the arrival tile.



\* The movement is possible but it requires 2 movements to access these tiles.

**2. TO REVEAL A TEMPLE TILE 1 - 1 Tile turned = 1 action -**

Your Explorer on a Temple tile can turn it over to reveal it. You can also take this action if other Explorers are on this tile. When the Temple tile is turned over, the Explorer (s) is placed back on it.

Warning: you cannot reveal a Temple tile in contact with a higher tile



Effects of the revealed Temple tiles :

- **Danger tile:** one loses the number of rounds indicated (unless you can ward off the danger with an Adventurer Tile)
- **Treasure tile:** one wins a round
- **Tablet Tile or Encampment Tile:** nothing happens

A turned over Temple tile is removed from play when the last Explorer on that tile moves to another tile. The spaced Tiles are placed face up next to the Temple (18 set up pages 20 & 21)

**3. TO USE AN ADVENTURER TILE - 1 Adventurers tile used = 1 action**

At the start of each round, each Explorer has 3 face-up Adventurer tiles. There are 4 types of Adventurer tiles :



**1. THE EQUIPMENT TILES ( X6 ) 9**

When a Temple Danger tile is revealed - other than the Volcano tile, you can protect yourself by using one of your Equipment tiles (or a teammate's Equipment tile under certain conditions - see below).

For its effect to be applied, the Equipment tile must match the Danger. By using the appropriate Equipment tile, the Explorer cancels the negative effects of the Danger tile and therefore does not lose a round on the rev counter.



It is possible to use a teammate's equipment if it is found on your tile or on an adjacent tile (at one step maximum)

In this case, the active player can speak without activating his Walkie-talkie but only to complete his action.

- For example :
- Blue can use Green's Rockfall Equipment tile.
  - Blue can use Yellow's Rockfall Equipment tile.
  - Blue cannot use Red's Rockfall Equipment tile. Because red is 2 trips away.

Using an Equipment Tile costs one action. Once used, it is turned face down and becomes inactive.

## 2• CAPACITY TILES (6 X 2)

8

These tiles give you important powers to avoid or counter the Dangers that have just been revealed; once used they are returned face down and become inactive. There are 6 different ones:



**1• The Shield** : When a Temple Danger tile is revealed, you can **protect yourself** with the shield. This is the only Tile that protects you from all Dangers, including Volcano.



**2• The Vision** : **look at** the bottom of a Temple tile, then put this tile back in the same place. Your Explorer must be on this tile (*other Explorers may also be there*); this tile must not be in contact with a higher tile. This action is secret and none of your teammates should see the underside of this tile.



**3• To move a tile** : **move a tile to replace it** at the base of the Temple: Place this tile to have at least one side in common with another tile. Your Explorer must be on this tile and will move with it (*other Explorers can also be there and will then move with it*). It is not possible to move a tile in contact with a higher-level tile.



**4• To turn over an Adventurer tile or a Walkie Talkie** : turn over an Equipment, Capacity tile or Face down Walkie talkie. It can be one of your tiles or one of your teammates. The face up tile becomes active again.



**5• To regroup** : move your Explorer to a tile where one or more Explorers are placed.



**6• To copy** : You can **copy the power of any Capacity tile that is still visible**. It can be one of your tiles Or one of your teammates. The Copy tile and the tile that was copied must then both be returned and become inactive.



Using a Capacity tile costs one action.

Important: for an action you can use an Equipment tile or a Capacity tile even if you cannot apply its effect. This action can be important to get rid of tiles that do not interest you; you then flip the tile face down to make it inactive. But be careful if an action is possible, you must do it.

Note: during your turn, you can read your face-down Adventurer tiles or those of your teammates. You can speak without activating your walkie talkie but only to obtain this information.

## 3• THE REST TILES (X2)

11

You do not have to use these tiles.

If you decide to use this tile during your turn, you will not be allowed to take any other action. You win a round on the rev counter. Once used, this tile is turned face down.



## 4• DESTINY TILES (X2)

10

These special tiles cannot be used during a player's turn.

When all players have played their Actions phase, then the effects of these tiles will be applied, see paragraph Destiny Phase.

## 2 Destiny phase



When all players have completed their Actions phase, **players with Destiny tiles must apply their effects**.

Starting first with the player closest to the starting player in a clockwise direction, the player with a Destiny tile must turn over a Temple tile. The Temple tile must not be in contact with a higher-level tile and no Explorer must be in contact with it.

When the Destiny tile is used, it is turned face down and it becomes inactive.

A Destiny tile that cannot be used is kept and will be used if possible, during the next Destiny phase.

Effects of the revealed Temple tiles:

• **Danger tile**: Lose the number of rounds indicated then Remove the Tile from the Temple. You cannot protect yourself facing a Danger tile during the Destiny phase.



• **Treasure tile**: Win a round and leave the tile turned over where it is.



• **Tablet Tile or Encampment Tile**: nothing happens, leave the turned over tile in its place.



A turned over Temple tile is removed from play when the last Explorer on that tile moves to another tile. The spaced Temple tiles are placed face up next to the Temple (18 set up pages 20 & 21)

## 3 End of round phase

• The first player gives his Torch tile to his neighbour on the left who becomes then the new first player



• The Game Master lowers the black Meeple one round on the rev counter

• All players discard, face down, the Adventurer tiles that have been played to form the Adventurer tile discard pile 17, next to the Gamemaster.

• The Game Master deals, starting with the first player and turning clockwise, new face-up Adventurer tiles if necessary, so that each player has 3 tiles in front of him. (When he cannot deal any more tiles, the Gamemaster shuffles the Adventurer tiles of the discard pile to form a new pile).

• A new round can begin.



## Walkie-Talkie 12

Once the game has started, players can no longer speak unless one of them activates their Walkie Talkie. At any moment, a player can activate their Walkie-Talkie (*even during another player's turn*). Using a Talkie does not count as an action.

In this case all players can speak; when the players decide to resume the course of the game then the discussion is completed, the Walkie Talkie tile of the player who activated it is turned over and becomes inactive; to reactivate it, he or another player uses the action of the "To turn over an Adventurer tile or a Walkie-talkie".



11

## END OF THE GAME

The Explorers lose the game if they have no more rounds available to continue the adventure.  
-when the black Meeple reaches space 0 on the rev counter, the game is immediately lost. -  
To win the game the Explorers must:

- Have found 4 treasures\*
- Have found 4 different tablet fragments (1,2,3,4)\*
- Have found the Encampment tile
- Still have time on the rev counter\*\*
- Be all present on the same tile\*\*



Details on the victory conditions:

\*Treasures and Tablets are considered valid for victory if these tiles have left the Temple. Having the tiles turned over and still being in the temple is not enough to claim victory.

\*\*If the Encampment tile was removed by a player, then the explorers must meet on any tile in the Temple.  
• Players can also win with a Camp tile turned over and still in the Temple; in this case the Explorers must all be present on the Encampment tile.



### For the new explorers

- For the first games, replace one Volcano tile with the second Encampment tile.
- If you reach space 0 on the rev counter, you benefit from 5 bonus rounds! Then place the black Meeple on space 5 of the rev counter and resume your current game. All other rules and victory conditions remain unchanged. It's not necessary to find the 2 Encampment Tiles.
- Talking without activating a Walkie-Talkie is forbidden but for the first rounds, players can talk for information regarding the rules.

### For expert adventurers

Your victory goals change:

- You must find 6 Treasures instead of 4
- The other rules and victory conditions remain the same.



### Strategical advice

Without revealing all Timeland's subtleties here are some pieces of advice:

- Remember that if you reveal a Danger tile, you need an additional action to protect yourself
- When a Walkie-Talkie is activated, all players can communicate; then give your teammates all the necessary information and develop a common strategy
- Do not hesitate to discard Adventurer tiles that do not interest you during your turn to get the most efficient Adventurer tiles according to your strategies
- At the end of the game, remember to always have Temple tiles connected to facilitate your explorers' path to victory.



A rule is available, and Quentin has concocted a mission book with challenges and exciting goals. You can download the files:  
-by scanning this QR Code  
-by going to the address from our website: [www.ferti-games.com](http://www.ferti-games.com)



QUENTIN LAMMERANT  
MEROJ

# TIME LAND

A TALUVA ADVENTURE

2-4 8+ 40min

Vor langer Zeit beschenkte die Göttin Atera jeden der Stämme von Taluva mit wertvollen Schätzen. Doch anstatt in Harmonie zu leben, verfielen die Stämme in Krieg untereinander, um alle Schätze und die gesamte Insel für sich selbst zu erobern. Nach vielen Jahren des Krieges und verheerenden Vulkanausbrüchen ist Taluva heute menschenleer. Die Stämme sind verschwunden und mit ihnen ihre Schätze ...

Willkommen bei Timeland. Ihr seid ein Team von Entdeckern, auf der Suche nach uraltem Wissen und den verlorenen Schätzen der Insel Taluva. Beeilt euch, so viel wie möglich einzusammeln, bevor der Vulkan erneut ausbricht ...

## Spielziel

Timeland ist ein kooperatives Spiel, bei dem ihr gemeinsam einen der fünf Tempel auf Taluva erforscht. Um zu gewinnen, müsst ihr innerhalb der begrenzten Zeit vier Schätze bergen, die heilige Steintafel zusammensetzen, indem ihr die 4 im Tempel verstreuten Teile findet, und euch schließlich auf dem Camp-Plättchen versammeln.



Mit jedem Schatz gewinnt ihr Zeit, aber es lauern auch Gefahren auf euch, die euch Zeit kosten werden. Zusätzlich ist eure Kommunikation auf eure Walkie-Talkies beschränkt, die ihr nicht immer nutzen könnt. Nur wenn ihr clever kommuniziert und euch gut abstimmt, werdet ihr erfolgreich sein.

## Spielmaterial:

- 30 Tempel-Plättchen (+1 Camp-Plättchen) ① / 15x Gefahr ② ③ + 1x (+1x) Camp ④ + 6x Schatz ⑤ + 8x Steintafel ⑥
- 22 Abenteuer-Plättchen ⑦ - 12x Fähigkeit ⑧ + 6x Ausrüstung ⑨ + 2x Schicksal ⑩ + 2x Rast ⑪
- 4 Walkie-Talkie-Plättchen ⑫
- 4 Spieler-Plättchen ⑬
- 4 Entdecker-Figuren in verschiedenen Farben und 1 schwarze Figur ⑭
- 1 Fackel-Plättchen für den Startspieler ⑮
- 1 Rundenanzeige ⑯

## Spielaufbau

Nehmt die 31 Tempel-Plättchen ① und legt eines der beiden Camp-Plättchen zurück in die Schachtel. Mischt die übrigen 30 Plättchen verdeckt und baut einen Tempel, wie auf Seite 22 und 23 gezeigt, auf.

Mischt die 22 Abenteuer-Plättchen ⑦ verdeckt und teilt vor jeden Spieler 3 Plättchen offen aus. Die übrigen Abenteuer-Plättchen legt ihr als verdeckten Nachziehstapel neben den Tempel.

Jeder Spieler nimmt den Entdecker ⑭, das Spieler-Plättchen ⑬ und das aktive Walkie-Talkie ⑫ einer Farbe.

Legt die Rundenanzeige ⑯ neben den Tempel und stellt die schwarze Figur auf das Startfeld (Feld 15 bei 2 Spielern, Feld 10 bei 3 Spielern und Feld 7 bei 4 Spielern).

Wir empfehlen euch, einen Spielleiter zu bestimmen, der das Austeilen und Abwerfen der Abenteuer-Plättchen sowie die Verwaltung der Rundenanzeige übernimmt.



## Spielbeginn

Nachdem ihr eure **Abenteurer-Plättchen** angesehen habt, besprecht ihr, wie ihr vorgehen wollt und bestimmt einen Startspieler. Der Startspieler erhält das **Fackel-Plättchen**. **15**

Jeder Spieler stellt seinen **Entdecker** auf ein beliebiges **Tempel-Plättchen**. **14**  
(es dürfen auch mehrere Entdecker auf einem Plättchen stehen)

Ihr dürft ab sofort nicht mehr sprechen, es sei denn, ein Spieler nutzt sein aktives **Walkie-Talkie**. **12**  
(siehe Walkie-Talkie auf Seite 17)



## Eine Runde

Jede Spielrunde ist in **3 Phasen** unterteilt: • **Aktionsphase** • **Schicksalsphase** • **Rundenendephase** •

Ein Spiel besteht aus mehreren Runden. Es endet entweder mit eurem Sieg, falls ihr eure Ziele erreicht habt, oder mit einer Niederlage, falls die **schwarze Figur** auf der **Rundenanzeige** das Feld **0** erreicht.

## Aktionsphase

Alle Spieler müssen ihre Aktionsphase abgeschlossen haben, bevor ihr zur Schicksalsphase übergehen könnt.

Ihr seid im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler an der Reihe. In deinem Zug darfst du **0 bis 3 Aktionen** ausführen. Falls möglich, darfst du dieselbe Aktion auch **mehrfach** ausführen.

Während deines Zuges stehen dir **3 Aktionsmöglichkeiten** zur Verfügung:

- 1 - Dich bewegen
- 2 - Ein Tempel-Plättchen aufdecken
- 3 - Ein Abenteurer-Plättchen nutzen

### 1. DICH BEWEGEN - 1 Bewegung = 1 Aktion -

Du kannst mit deinem Entdecker **eine** Bewegung auf ein benachbartes Plättchen ausführen. Dabei darf die Figur nur **waagrecht** oder **senkrecht** bewegt werden (nicht diagonal). **A**

Bei einer **Bewegung auf derselben Ebene** muss das Plättchen, von dem aus du dich bewegst, an eine **Seite** des Zielplättchen **angrenzen**. **A**

Bei einer **Bewegung um eine Ebene hoch oder runter** muss das Plättchen, von dem aus du dich bewegst, das Zielplättchen **berühren**. **B**

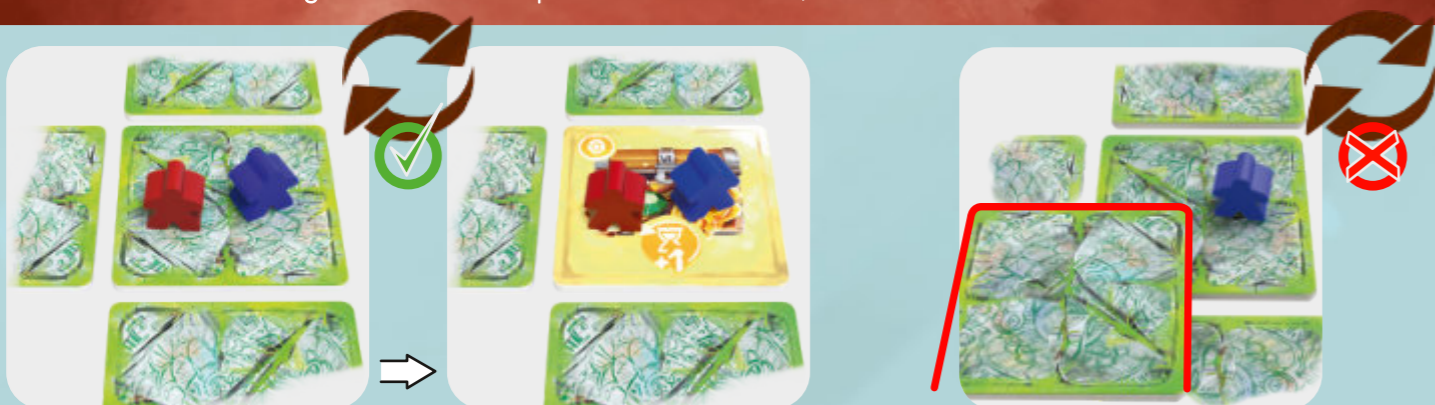


\*Möglich, aber es werden 2 Bewegungen benötigt, um auf diese Plättchen zu gelangen.

### 2. EIN TEMPEL-PLÄTTCHEN AUFDECKEN **1** - 1 Plättchen aufdecken = 1 Aktion -

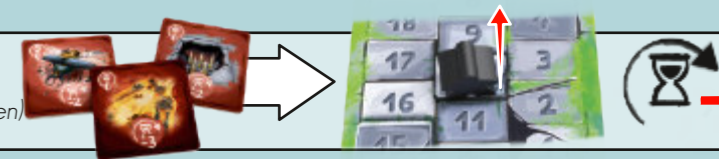
Du kannst ein verdecktes **Tempel-Plättchen**, auf dem dein **Entdecker** steht, aufdecken (umdrehen). Du darfst diese Aktion auch dann ausführen, wenn noch **andere Entdecker** auf diesem Plättchen stehen. Nachdem das **Tempel-Plättchen** aufgedeckt wurde, **stellst** du den/die **Entdecker** wieder darauf.

Achtung: Du darfst kein Tempel-Plättchen aufdecken, das ein Plättchen darüber berührt.



Effekte der aufgedeckten Tempel-Plättchen:

• **Gefahren-Plättchen:** Ihr **verliert so viele Runden** wie angegeben.  
(außer, du kannst dich mit einem Abenteurer-Plättchen vor dieser Gefahr schützen)



• **Schatz-Plättchen:** Ihr **gewinnt 1 Runde** dazu.



• **Steintafel- oder Camp-Plättchen:** Es passiert nichts.



Aufgedeckte Tempel-Plättchen werden aus dem Tempel entfernt, sobald der letzte Entdecker, der auf diesem Plättchen steht, von dort wegbewegt wird. Legt die entfernten Plättchen offen neben dem Tempel ab **18** (Spilaufbau-Beispiel Seite 20 & 21).

## 3. EIN ABENTEUERER-PLÄTTCHEN NUTZEN - 1 genutztes Abenteurer-Plättchen = 1 Aktion

Zu **Beginn** jeder Runde besitzt jeder Spieler **3** offen liegende **Abenteurer-Plättchen**. Es gibt **4** Arten von **Abenteurer-Plättchen**:



### 1. DIE AUSTRÜSTUNGS-PLÄTTCHEN (6x) **9**

Wenn im Tempel ein **Gefahren-Plättchen** aufgedeckt wird, kannst du dich - außer bei einem **Vulkan-Plättchen** - davor **schützen**, indem du eines deiner **Ausrüstungs-Plättchen** nutzt (oder, unter bestimmten Bedingungen, ein **Ausrüstungs-Plättchen** eines Mitspielers - siehe unten).



Um seinen Effekt ausführen zu können, muss das **Ausrüstungs-Plättchen** mit der entsprechenden **Gefahr übereinstimmen**. Durch das passende **Ausrüstungs-Plättchen** **wehrt** du den negativen Effekt des **Gefahren-Plättchens ab** und ihr verliert dadurch keine Runde auf der **Rundenanzeige**.



Es ist möglich, die **Ausrüstung** eines Mitspielers zu nutzen, wenn dieser **auf demselben oder einem benachbarten Plättchen** steht (maximal 1 Bewegung entfernt).

In diesem Fall darf der Spieler am Zug ausnahmsweise sprechen, **ohne** sein Walkie-Talkie **zu nutzen**, jedoch **ausschließlich**, um diese Aktion durchzuführen.

Beispiel: • **Blau** darf das **Ausrüstungs-Plättchen „Steinschlag“** von **Grün** benutzen.  
• **Blau** darf das **Ausrüstungs-Plättchen „Steinschlag“** von **Gelb** benutzen.  
• **Blau** darf **nicht** das **Ausrüstungs-Plättchen „Steinschlag“** von **Rot** benutzen, weil **Rot** 2 Bewegungen entfernt steht.

Ein **Ausrüstungs-Plättchen** zu nutzen kostet **1** Aktion. Nachdem du es genutzt hast, drehst du es auf die Rückseite und es wird **inaktiv**.



## 2• DIE FÄHIGKEITS-PLÄTTCHEN (6 X 2) 8

Diese Plättchen geben dir **wertvolle Fähigkeiten**, um **Gefahren zu vermeiden oder abzuwehren**. Nachdem du sie genutzt hast, drehst du sie auf die Rückseite und sie werden **inaktiv**. Es gibt 6 verschiedene:



**1• Schild** : Wenn ein **Gefahren-Plättchen** aufgedeckt wird, kannst du dich mit dem Schild davor **schützen**. Es ist das **einzige Plättchen**, das dich vor allen Gefahren, auch vor Vulkanen, schützt.



**2• Vision** : Schau **unter** ein **Tempel-Plättchen** und lege es dann wieder an denselben Platz zurück. Dein **Entdecker muss auf diesem Plättchen stehen** (es dürfen auch andere Entdecker dort stehen). Dieses Plättchen darf kein Plättchen auf einer **höheren Ebene** berühren. Du musst diese Aktion **geheim** ausführen, sodass kein Mitspieler unter das Plättchen sehen kann.



**3• Ein Plättchen versetzen** : **Versetze** ein Plättchen und lege es in die **unterste Ebene des Tempels**. Es muss so gelegt werden, dass es mit mindestens einer vollständigen Seite an ein anderes Plättchen angrenzt. Dein **Entdecker muss auf diesem Plättchen stehen** und wird mitversetzt (andere Entdecker darauf, werden ebenfalls mitversetzt). Du darfst kein Plättchen versetzen, das ein Plättchen auf einer **höheren Ebene** berührt.



**4• Ein Abenteuer-Plättchen oder Walkie-Talkie umdrehen** : Drehe ein **inaktives Ausrüstungs-, Fähigkeits- oder Walkie-Talkie-Plättchen um**. Das kann eines deiner Plättchen oder das eines Mitspielers sein. Das nun offen liegende Plättchen ist wieder **aktiv**.



**5• Versammeln** : **Versetze** deinen **Entdecker** auf ein Plättchen, auf dem bereits ein oder mehrere Entdecker stehen.



**6• Kopieren** : **Kopiere** den Effekt eines **offen** ausliegenden **Fähigkeits-Plättchens**. Das kann eines deiner Plättchen oder das eines Mitspielers sein. Das Kopieren-Plättchen und das Plättchen, das kopiert wurde, werden beide umgedreht und damit **inaktiv**.



Ein Fähigkeits-Plättchen zu nutzen kostet 1 Aktion.

**Wichtig:** Du darfst für 1 Aktion ein **Ausrüstungs- oder Fähigkeits-Plättchen** nutzen, selbst wenn du den Effekt nicht ausführen kannst. Das kann **nützlich** sein, um Plättchen loszuwerden, die du nicht brauchst. Drehe das Plättchen auf die Rückseite, sodass es **inaktiv** wird. Aber **Vorsicht:** Falls es möglich ist, den Effekt auszuführen, musst du dies tun.

**Hinweis:** Während deines Zuges darfst du die verdeckten **Abenteuer-Plättchen** von dir und deinen Mitspielern anschauen. Du darfst dazu **ausnahmsweise** sprechen, aber nur, um diese Information zu erhalten.

## 3• DIE RAST-PLÄTTCHEN (X2) 11

Du musst diese Plättchen nicht nutzen.

Falls du dich dafür entscheidest, dieses Plättchen in deinem Zug zu nutzen, darfst du **keine andere Aktion** ausführen. Ihr **gewinnt 1 Runde** auf der **Rundenanzeige** dazu. Nachdem du es genutzt hast, drehst du dieses Plättchen **auf die Rückseite** und es wird **inaktiv**.



## 4• DIE SCHICKSALS-PLÄTTCHEN (X2) 10

Diese besonderen Plättchen können nicht während des Zuges eines Spielers genutzt werden.

Erst nachdem ihr alle eure **Aktionsphase** gespielt habt, werden die Effekte dieser Plättchen ausgeführt (siehe *Schicksalsphase*).

## 2 Schicksalsphase



Nachdem alle ihre **Aktionsphase** abgeschlossen haben, müssen die Spieler, die **Schicksals-Plättchen** besitzen, deren **Effekt ausführen**.

Beginnend mit dem Spieler, der im Uhrzeigersinn am nächsten zum Startspieler sitzt, müssen die Spieler, die ein **Schicksals-Plättchen** besitzen, ein **Tempel-Plättchen aufdecken**. Das **Tempel-Plättchen** darf **kein Plättchen** auf einer höheren Ebene berühren und es darf kein Entdecker darauf stehen. Nachdem du das **Schicksals-Plättchen** genutzt hast, drehst du es **auf die Rückseite** und es wird **inaktiv**.

Kannst du ein Schicksals-Plättchen nicht nutzen, musst du es offen liegen lassen und, wenn möglich, in der nächsten Schicksalsphase nutzen.

Effekte der aufgedeckten Tempel-Plättchen:

• **Gefahren-Plättchen:** Ihr **verliert so viele Runden** wie angegeben. **ENTFERNT** das Plättchen anschließend aus dem Tempel. Du **kannst dich** in der **Schicksalsphase** nicht vor einer **Gefahr schützen**.



• **Schatz-Plättchen:** Ihr **gewinnt 1 Runde** dazu. Lasst das Plättchen **offen** dort liegen.



• **Steintafel- oder Camp-Plättchen:** Es **passiert nichts**. Lasst das Plättchen **offen** dort liegen.



Aufgedeckte Tempel-Plättchen werden aus dem Tempel entfernt, sobald der letzte Entdecker, der auf diesem Plättchen steht, von dort **wegbewegt** wird. Legt die entfernten Plättchen **offen** neben dem Tempel ab **18** (Spilaufbau-Beispiel Seite 20 & 21).

## 3 Rundenendphase

• Der **Startspieler** gibt das **Fackel-Plättchen** an seinen **linken Nachbarn**, der zum neuen Startspieler wird.  
• Der **Spielleiter** zieht die **schwarze Figur** auf der Rundenanzeige um 1 Runde **zurück**.



• **Alle Spieler** werfen nun ihre **inaktiven (genutzten) Abenteuer-Plättchen verdeckt ab**.<sup>17</sup> Der Spielleiter legt sie auf einen **Ablagestapel**, den er neben sich bildet.  
• Der **Spielleiter teilt** im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler, so viele neue **Abenteuer-Plättchen** vom Nachziehstapel **offen aus**, dass jeder von euch wieder **3 Plättchen** vor sich ausliegen hat. (Wenn der Nachziehstapel leer ist, **mischt der Spielleiter den Ablagestapel mit den Abenteuer-Plättchen** und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel).



• Eine **neue Runde** kann beginnen.

## Walkie-Talkie 12

Sobald das Spiel begonnen hat, dürft ihr nicht mehr sprechen, außer einer von euch nutzt sein aktives Walkie-Talkie. Ihr dürft euer Walkie-Talkie jederzeit nutzen (auch wenn gerade ein anderer Spieler am Zug ist). Das Walkie-Talkie zu nutzen zählt nicht als Aktion.

Durch das Nutzen eines Walkie-Talkies dürfen alle Spieler wieder sprechen. Sobald ihr beschließt weiterzuspielen, müsst ihr die Unterhaltung beenden. Der Spieler, der sein Walkie-Talkie genutzt hat, dreht es auf die Rückseite und es wird **inaktiv**. Um es wieder zu aktivieren, muss dieser oder ein anderer Spieler das **Fähigkeits-Plättchen „Ein Abenteuer-Plättchen oder Walkie-Talkie umdrehen“** nutzen.

## SPIELENDE

Ihr verliert das Spiel, wenn euch keine weitere Runde mehr zur Verfügung steht, um euer Abenteuer fortzusetzen.  
- Wenn die schwarze Figur das Feld 0 auf der Rundenanzeige erreicht, habt ihr sofort verloren. -

Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr:

- 4 Schätze gefunden haben\*
- 4 verschiedene Teile der Steintafel gefunden haben (1, 2, 3, 4)\*
  - das Camp-Plättchen gefunden haben\*\*
- noch Runden auf der Rundenanzeige übrig haben
- alle auf dem gleichen Plättchen stehen\*\*



Details zu den Siegbedingungen:

\*Schätze und Steintafeln müssen aus dem Tempel entfernt worden sein, um zu zählen. Sie nur aufgedeckt aber noch im Tempel liegen zu haben, reicht nicht aus, um diese Siegbedingung zu erfüllen.

\*\* Wenn das Camp-Plättchen aus dem Tempel entfernt wurde, müsst ihr euch auf einem beliebigen Tempel-Plättchen versammeln.

• Ihr könnt auch gewinnen, wenn das Camp-Plättchen aufgedeckt wurde und noch im Tempel liegt. In diesem Fall müsst ihr euch alle auf dem Camp-Plättchen versammeln.



### Für neue Entdecker

- Ersetzt für eure ersten Partien ein Vulkan-Plättchen durch das zweite Camp-Plättchen.
- Wenn die schwarze Figur auf der Rundenanzeige zum ersten Mal das Feld 0 erreicht, habt ihr nicht sofort verloren, sondern erhaltet 5 Bonusrunden! Stellt die schwarze Figur auf das Feld 5 der Rundenanzeige und spielt weiter.  
Alle anderen Regeln und Siegbedingungen bleiben unverändert. Ihr müsst nicht beide Camp-Plättchen finden.
- Ihr dürft generell nicht sprechen ohne ein Walkie-Talkie zu nutzen, aber bei euren ersten Partien dürft ihr euch ausnahmsweise unterhalten, um Regelfragen zu klären.

### Für erfahrene Abenteurer

Eure Siegbedingungen verändern sich:

- Ihr müsst 6 statt 4 Schätze finden
- Alle anderen Regeln und Siegbedingungen bleiben unverändert.



### Strategie-Tipps

Ohne euch alle strategischen Feinheiten von Timeland zu verraten, hier ein paar Tipps:

- Denke daran, dass du eine weitere Aktion benötigst, um dich zu schützen, wenn du ein Gefahren-Plättchen aufdeckst.
- Wenn einer von euch sein Walkie-Talkie nutzt, dürft ihr alle sprechen. Gib deinen Mitspielern jetzt alle wichtigen Informationen weiter und entwickelt eine gemeinsame Strategie.
- Zögere nicht, Abenteurer-Plättchen, die du nicht brauchst, loszuwerden, um für die nächste Runde vielleicht passendere Plättchen zu erhalten.
- Denkt daran, gegen Ende des Spiels möglichst miteinander verbundene Tempel-Plättchen übrig zu haben, um euch einfacher versammeln zu können.



Es gibt auch eine Regel für das Solo-Spiel. Quentin hat dafür ein Missionsheft mit spannenden Herausforderungen und Zielen erstellt. Du kannst die Dateien herunterladen, indem du diesen QR Code scannst oder auf unsere Webseite gehst: [www.ferti-games.com](http://www.ferti-games.com)



© 2021 Ferti. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlicht von Ferti - 33700 Mérignac - France.

# TALOVA

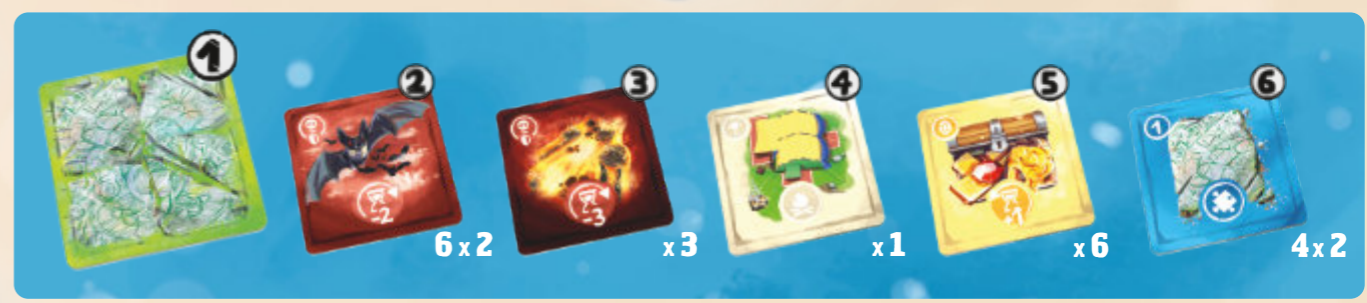
Marcel-André Casajola Merkle



## DÉCOUVREZ L'AVENTURE OÙ TOUT A COMMENCÉ !



DISPONIBLE SUR FERTI-GAMES.COM



### 1 TEMPLE KIKORANGI

1 x 20

2 x 8

3 x 2

### 2 TEMPLE PARAURI

1 x 16

2 x 9

3 x 4

4 x 1

### 3 TEMPLE KEREI

1 x 17

2 x 8

3 x 5

### 4 TEMPLE KOWHAI \*

1 x 16

2 x 8

3 x 3

4 x 2

5 x 1

### 5 TEMPLE WHERE \*\*

1 x 16

2 x 8

3 x 4

4 x 1

5 x 1

\* • La tuile Campement déjà retournée ne peut pas bouger durant toute la partie.  
 • A Encampment tile already turned over cannot move during the whole game.  
 • Das offen liegende Camp-Plättchen bleibt während des gesamten Spiels dort liegen und darf nicht versetzt oder entfernt werden.

\*\* • Ce déplacement de deux étages est exceptionnellement autorisé.  
 • This movement of two floors is exceptional.  
 • Die Bewegung um 2 Ebenen ist an dieser Stelle ausnahmsweise erlaubt.

• Niveau de Difficulté.  
 • Difficulty level.  
 • Schwierigkeitsgrad.

## Résumé d'un tour de jeu

1

### PHASE ACTIONS

#### 0 à 3 ACTIONS

• Se déplacer • Révéler une tuile Temple • Utiliser une tuile Aventuriers •

2

### PHASE DESTINÉE

• Révéler une tuile du Temple •

3

### PHASE FIN DE TOUR

• Torche • Compte-tours -1 •  
• Défausse tuiles Aventuriers • Distribution tuiles Aventuriers •

## Summary of a game round

1

### ACTION PHASE

#### 0 to 3 Actions

• Move • Reveal a Temple tile • Use an Adventurer tile •

2

### DESTINY PHASE

• Reveal a Temple tile •

3

### END OF ROUND PHASE

• Torch • Rev-counter -1 •  
• Discard adventurer tiles • Distribution Adventurer tiles •

## Zusammenfassung eines Spielzugs

1

### AKTIONSPHASE

#### 0 bis 3 Aktionen

• Dich bewegen • Ein Tempel-Plättchen aufdecken • Ein Abenteuer-Plättchen nutzen •

2

### SCHICKSALSPHASE

• Ein Tempel-Plättchen aufdecken •

3

### RUNDENENDEPHASE

• Fackel • Rundenanzeige -1 •  
• Abenteuer-Plättchen abwerfen • Abenteuer-Plättchen austeilen •

### REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR

Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont participé de près ou de loin à l'élaboration de ce jeu.

Merci à ma famille qui m'a soutenu tout le long du processus,  
merci à Adèle pour qui ce jeu fut créé à la base (*et qui fut la première testeuse*).

Merci à tous mes amis, élèves et rencontres qui ont testé le jeu et apporté des conseils précieux.

Merci à Cédric qui fut un partenaire incroyable dans l'édition de Timeland et enfin merci à vous qui jouez à ce jeu !