

CONTRE-TEMPS

I'LL BE BACK



par **Ka Hrim**

POINTS DE VUE

Claire Carvaillo

Un pli jamais définitivement acquis, voilà qui va donner du fil à retordre aux amateurs de **Belote**.

Unt' Margaria

Un retournement de situation agréable dans le monde des jeux de plis, à réserver aux groupes de quatre ou plus.



AUTEUR

Jonathan Woodard

ILLUSTRATEUR

Allen Panakal & Damien Colboc

ÉDITEUR 2021

Renegade

GENRE

Jeu de plis

PUBLIC

Tout public

ÂGE

Dès 10 ans

DURÉE MOYENNE

20 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 3 à 6

RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

Avec une économie de moyens, rarement le temps aura été mis en scène de manière aussi convaincante. Un voyage paradoxal et inhabituel qui bouscule les repères et dont on risque de revenir quelque peu déboussolé.

UN INSTANT DE TEMPS

Dans cette variante de la **Belote**, on retrouve cinq couleurs de treize cartes au lieu de quatre. Ces dernières sont agrémentées d'allusions à des personnages célèbres en lien avec le thème. Le jeu ne reposant sur aucune licence, l'artiste s'amuse avec les références. Ainsi la cabine téléphonique du *Dr Who* est suggérée par les traditionnels objets rouges londoniens, mais les cartes appartiennent à la famille bleue. Le Dr Strange, quant à lui, est reconnaissable, bien qu'assez différent du personnage mis à l'écran dans les films récents. On identifie, cependant, sans peine Doc [*Retour vers le futur*], le *Terminator* et l'explorateur du roman iconique de H. G. Wells. La panoplie s'étoffe de dix jetons Événement, numérotés de 1 à 10, et six figurines en bois accompagnées de jetons Contrôle, aux couleurs des joueurs. Ces derniers possèdent chacun une carte individuelle représentant schématiquement une machine à voyager dans le temps qui sera alimentée par une réserve de cristaux bleus en plastique.

UN MOMENT DANS LE TEMPS

Les joueurs reçoivent dix cartes au hasard et s'ensuit un jeu de plis classique dans lequel on doit fournir la couleur demandée ou couper avec l'atout. Cependant, chaque pli joué constitue un événement qui reste posé sur la table, avec la carte victorieuse visible et un jeton Contrôle qui indique qui l'a remporté... pour le moment. Ainsi se forme progressivement une frise chronologique, dont le présent se déplace au gré des nouveaux plis. Cependant, une étape précède chaque événement, dans laquelle, simultanément, tous les joueurs misent secrètement autant de cristaux qu'ils veulent se déplacer dans

le temps vers un autre événement. Cela permet ainsi d'ajouter une carte, généralement plus forte, à un pli déjà joué et d'en prendre le contrôle au détriment de son propriétaire précédent. Pour remporter cette course temporelle, il faut être le maître de trois événements à la fin d'un tour. Une variante « expert », vers laquelle il est conseillé de s'orienter dès que le mécanisme est compris, propose de construire la frise chronologique au hasard de la pioche et de voyager tant vers le passé que vers le futur.

LE TEMPS D'UN INSTANT

Tout comme **Tempête sur l'échiquier**, **Contre-temps** ravira les joueurs occasionnels, mais bousculera les habitudes des experts. Impossible, ici, de compter les cartes, car on ne distribue pas l'intégralité du paquet. Par ailleurs, les perpétuels revirements de situation, y compris la possibilité de changer l'atout si on remonte jusqu'au début de la frise chronologique, imposent de constamment adapter sa stratégie et permettent, partiellement, de gérer une main de départ défavorable grâce à des stratégies originales. Placer, par exemple, ses petites cartes pour faire tomber une couleur permet de revenir en force sur un pli précédemment perdu. Cependant, lorsque trop de monde arpente le temps, l'événement présent devient une proie facile. Un certain chaos règne donc, renforcé lors des parties à trois joueurs dans lesquelles la victoire semble souvent tomber par hasard, suite à une erreur de jugement sur les intentions de ses adversaires. Un aléa qui sera remplacé par de l'observation et de la déduction dans des parties à cinq ou six joueurs, certainement la configuration la plus divertissante. Par ailleurs, plus on contrôle d'événements, moins on reçoit de cristaux. Le meneur se retrouve donc immobilisé dans le présent sans pouvoir défendre ses plis précédemment gagnés, à moins d'avoir constitué une bonne réserve de cet ingrédient fabuleux. Ainsi, l'expérience reste tendue jusqu'à sa conclusion et le suspense constant: un rythme qui incite à enchaîner les parties courtes.

