

PARFOIS, LE TEMPS T'ACCULE...



CRAZY TIME

INSTRUCTIONS

Quelque part dans l'univers, il existe des êtres qui **comptent les heures** pour permettre au temps de s'écouler. L'éternité étant très longue, pour égayer cette activité, ils ont inventé un jeu dont **les règles changent à chaque partie !**

I. Le réveil-matin

Pour jouer rapidement, nous avons prévu un plateau pour avancer pas à pas.

Posez celui-ci face violette au milieu des joueurs. Posez à proximité les jetons et les deux paquets de cartes "**Quand**" et "**Quoi**".



Prenez les cartes **Horloges** :

recto



verso



Mélangez-les et distribuez-les faces cachées le plus équitablement possible.

Chaque joueur place son paquet de cartes faces cachées devant lui.

Le plus jeune joueur prend le lapin



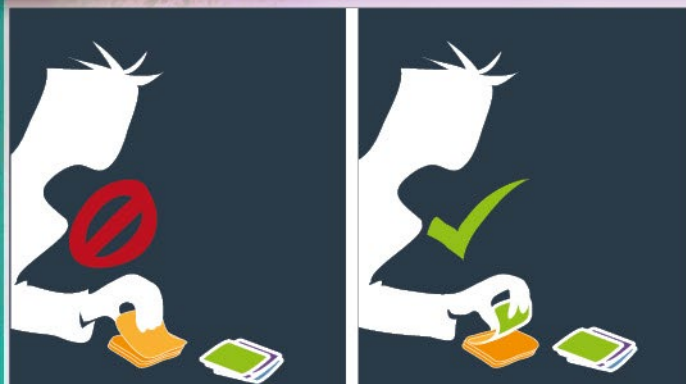
Une partie de Crazy Time se joue en 4 manches quasi identiques. Durant les 3 premières, vous allez tenter de gagner du temps. À la dernière, vous essayerez de ne pas en perdre...

II. La routine

Les joueurs vont égrener les heures qui passent.

Le plus jeune joueur commence toujours la manche. Il annonce "1 heure", **PUIS** retourne la première carte de son paquet.

Toujours parler d'abord, puis retourner une carte.



ATTENTION:

Retournez rapidement votre carte vers les autres et posez-la devant votre paquet !

Ensuite, le tour continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le second joueur annonce "2 heures", le suivant "3 heures" etc...

Chacun annonce donc une heure sur la base de l'heure qui vient d'être annoncée (une heure de plus en général, si rien ne vient perturber).

Quand on arrive à "12 heures", on reprend à "1 heure".

**Une carte retournée peut provoquer des choses à dire ou faire pour le joueur suivant.
Cela dépend des lois du temps !**

III. Première manche

**Durant cette première manche,
3 Lois du temps sont à respecter :**



LOI D'INVERSION :

Quand un joueur retourne une carte avec un sablier, le comptage s'inverse !

Exemple : 1h, 2h, 3h (apparition du sablier)...puis le comptage s'inverse...2h, 1h, 12h...

A chaque fois qu'un sablier apparaît, le comptage rechange de sens.



LOI DE SYNCHRONISATION :

Si l'heure qui apparaît sur la carte retournée est la même que celle qui vient d'être annoncée, tous les joueurs doivent taper (paume vers le bas) au centre du plateau.

Exemple : 1h, 2h, 3h (puis la carte retournée indique 3h). Paf ! Tout le monde tape au centre !

Les mains s'empilent.

ATTENTION : la loi ne s'applique QUE si le nombre prononcé est le même que celui de la carte (en français ou dans une autre langue). Les nombres au-dessus de 12h, ou la demie etc. ne déclenchent pas la loi.

LOI DE SURCHARGE :



Quand une carte déclenche plusieurs lois, **AUCUNE** ne s'applique ! Le joueur suivant doit donc continuer le comptage "normalement", en respectant le comptage montant ou descendant.

Exemple : 1h, 2h, 3h (la carte qui apparaît est un sablier indiquant 3h - il y a donc loi d'inversion et loi de synchronisation en même temps)...le comptage continue donc "normalement" : 4h, 5h...

EN CAS D'ERREUR ou dernier à taper : MALUS !

Si un joueur fait une erreur dans son comptage, ou tape en dernier au centre du plateau, il reçoit un jeton **Malus** qu'il place à côté de son paquet.

Si un joueur pense qu'un autre s'est trompé, il doit crier "**STOP**" et citer la loi qui n'a pas été respectée. Si l'erreur est réelle, le joueur concerné prend un **Malus**.



ATTENTION :

- Si celui qui dénonce se trompe, c'est lui qui reçoit le **Malus** !
- C'est toujours le dernier à avoir joué qui reçoit le **Malus** ! Suivre quelqu'un qui a fait une erreur est aussi une erreur !

Après chaque **Malus**, les joueurs remettent les cartes retournées sous leur paquet, et celui qui a reçu le **Malus** démarre un nouveau comptage en commençant par "1h".

Quand les 12 jetons **Malus** ont été attribués, la manche s'arrête !

FIN DE LA PREMIÈRE MANCHE

Le ou les joueurs qui ont le moins de **Malus** remportent la manche !

Ils doivent s'éloigner de manière à ne pas entendre ceux qui restent à la table. En compensation, ils reçoivent un jeton "1h" qui représente du temps gagné !



ATTENTION : A chaque fin de manche, il faut qu'il reste au moins **DEUX** joueurs autour de la table ! Si ce n'est pas le cas, personne ne sort et ne gagne de **jetons**.

AJOUT D'UNE LOI DU TEMPS

En l'absence du ou des vainqueurs de la manche, les joueurs encore à table vont ajouter une nouvelle loi du temps. Pour cela :

- Piochez une carte **Quand** et une carte **Quoi**. Retournez-les et collez-les côte à côte pour lire la nouvelle loi obtenue :

La carte "**Quand**" vous indique ce qui déclenche la loi. Cela peut être les aiguilles, le cadran ou le chiffre des cartes Horloges



La carte "**Quoi**" vous indique ce que les joueurs devront dire ou faire quand le déclencheur apparaîtra. Il y est écrit la loi, puis un exemple, puis un cas particulier si nécessaire.

- Donnez le nom de votre choix à cette loi (évitée qu'il soit trop explicite pour ne pas donner d'indices aux joueurs sortis).

Le nom de cette loi est important car il sera évoqué entre les joueurs qui la connaissent dans le cas d'une erreur.

Glissez ensuite les deux cartes lois faces cachées dans le coin indiquant "1h". Seuls les joueurs connaissant cette loi ont le droit de la consulter à nouveau.



Au cours des manches suivantes, les joueurs qui ne connaissent pas cette loi devront la déduire et tenter de l'appliquer jusqu'à la fin de la partie.

ATTENTION

Pour toutes les lois ajoutées en fin de manche, respectez bien la loi de surcharge - si une carte déclenche plusieurs lois en même temps aucune ne s'applique.

IV. Seconde manche Troisième manche

SECONDE MANCHE

Rappelez le ou les joueurs sortis et annoncez-leur le nom de la nouvelle loi.

Mélangez toutes les cartes **horloges** et distribuez-les équitablement entre chaque joueur.

Jouez-la comme la première, jusqu'à ce que les 12 **Malus** soient attribués.

En fin de manche, le ou les meilleurs (ceux qui ont le moins de **Malus**) quittent à nouveau la table et s'éloignent (un même joueur peut sortir à chaque manche).

En compensation, ils reçoivent un jeton **"2h" de temps gagné !** En leur absence, les autres ajoutent une nouvelle loi, lui donnent un nom et placent les cartes lois dans le coin indiquant "2h".



TROISIÈME MANCHE

Elle se joue comme les deux premières.

En compensation, les joueurs qui quittent la table reçoivent un jeton **"3h" de temps gagné !**

En leur absence, les autres ajoutent une nouvelle loi, lui donnent un nom et placent les cartes lois dans le coin indiquant "3h".



V. Quatrième manche

Score final

QUATRIÈME ET DERNIÈRE MANCHE

Elle se joue comme les 3 premières, mais cette fois, elle se termine par le score final qui détermine le vainqueur.

Une fois les 12 **Malus** attribués, chacun calcule son score : **Heures gagnées** durant les trois premières manches **moins** les **Malus** (heures perdues) de la dernière manche



Exemple : Alex a gagné **4h** - **1h** à la première manche et **3h** à la troisième. Il a reçu 5 **Malus** à la dernière manche. Son score est donc de -1.

Le joueur qui a le score le plus élevé l'emporte !

En cas d'égalité, celui qui a reçu le moins de **Malus** à la dernière manche l'emporte.

PARTIES SUIVANTES

Jouez avec le plateau face bleue. Pour des parties plus courtes et tendues, jouez 6 Malus à la première manche, 8 Malus à la seconde, 10 à la troisième et 12 à la dernière !

**VOUS ÊTES DE 8 À 14 JOUEURS ?
JOUÉZ EN ÉQUIPE !**

Mettez les joueurs par deux.

Un joueur s'assied autour de la table (comme dans une partie normale), l'autre joueur se tient debout derrière lui.

- Le joueur assis s'occupe de retourner les cartes et de taper sur le plateau.
- Le joueur debout annonce les heures et dit "Stop" pour dénoncer les erreurs.

En fin de manche, s'ils sont victorieux, les deux joueurs quittent la table. À leur retour, ils ont le droit de collaborer en se chuchotant à l'oreille pour déduire les lois.

Durant le jeu, si celui qui est assis parle, l'équipe reçoit un **Malus**.

Après chaque manche, changement de rôle : celui qui est assis se met debout et inversement.

En cas de nombre impair, mettez les plus forts en équipe !

**VOUS TROUVEZ LE JEU TROP SIMPLE ?
PASSEZ EN MODE EXPERT !**

Ajoutez une loi supplémentaire connue de tous avant la première manche !

