



RÈGLE DU JEU

l'avaleur ?

À partir de 5 ans
À partir de 2 joueurs



Un jeu pour apprendre
à se repérer dans
le temps.

Contenu :

• 104 cartes de jeu • 3 cartes d'entraînement • 1 plateau de jeu en bois **recto/verso** (9 pièces de puzzle) • le cadran de l'horloge

But du jeu :

Les joueurs doivent remplir au mieux leur journée en posant les cartes aux heures appropriées. Quand l'aiguille a parcouru les 24 h du cadran, le joueur qui a le plus de cartes posées devant lui gagne la partie !

Préparation du jeu :

Assemblez les pièces en bois côté « horloge synopte » (indiquant les chiffres de 1 à 24). Disposez le couvercle retourné au centre (en face des bonnes couleurs) et posez la petite aiguille sur le cadran. On distribue 5 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche.

Le plateau est découpé en 7 parties colorées, qui illustrent les différentes périodes d'une journée :

- **bleu** : réveil
- **vert** : matinée
- **jaune** : midi
- **orange** : après-midi
- **rouge** : fin d'après-midi
- **violet** : soirée
- **noir** : nuit



vilac

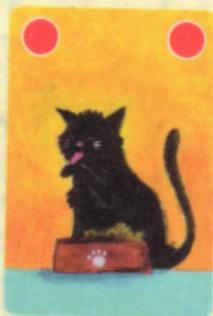


Déroulement de la partie :

l'aventure ?

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'aiguille est pointée sur 7 h du matin (drapeau de départ). Le plus jeune joueur commence. Avant de jouer, assurez-vous d'avoir toujours 5 cartes dans votre main. Au début de son tour, chaque joueur doit piocher une carte. Il peut ensuite, soit poser une carte devant lui et commencer à remplir sa journée, soit la placer dans la défausse (face visible), s'il ne peut pas jouer. **On ne peut poser qu'une seule carte à la fois.** C'est au tour du joueur suivant. Chaque carte porte une pastille composée **d'une ou plusieurs couleurs.** Elles indiquent la période de la journée à laquelle une carte peut-être posée. Certaines cartes portent également **un chiffre.** Lorsque ces cartes sont posées, l'aiguille au centre du plateau avance d'autant d'heures que le chiffre indiqué.

Exemples de cartes :



On peut poser cette carte (s'occuper d'animaux) quand l'aiguille indique une heure de la période rouge.



On peut poser cette carte quand l'aiguille indique une heure de la période rouge. On avance l'aiguille d'une heure sur le cadran.



On peut poser cette carte quand l'aiguille indique une heure de la période rouge ou de la nuit. Les cartes activités que l'on peut poser la nuit illustrent les rêves. Rêve ou réalité, on avance l'aiguille d'une heure.

1

Si une carte porte cette pastille, on peut la poser quand l'aiguille indique une heure de la période «jaune». On l'avance alors d'une heure.

Certaines cartes peuvent être posées n'importe quand dans la journée ou la nuit.

(pastille multicolore)



Se moucher



Rêvasser



Grignoter



Boire



Pause pipi



Grignoter



Rire



Bailler



(on en profite pour raconter une blague)

Cartes actions : une fois jouées, ces cartes sont placées dans la défausse
Attention aux retournements de situation!



Cette carte permet au joueur de poser d'un coup plusieurs cartes de la même couleur. Il doit piocher autant de cartes qu'il a posées pour avoir à nouveau 5 cartes dans sa main.

L'aiguille du cadran avance de 2 heures.



Cette carte donne le droit à un joueur de prendre 3 cartes dans la «journée» d'un autre joueur. L'aiguille du cadran avance de 2 heures.



Cette carte permet au joueur de renouveler toute sa main. Soit il pioche 5 nouvelles cartes, soit il échange son jeu avec celui d'un autre joueur.

L'aiguille du cadran avance de 2 heures.



Lorsque un joueur pose cette carte, il choisit un autre joueur qui perd les 2 dernières cartes acquises dans sa journée.

Les deux cartes sont mises dans la défausse

avec la carte action et l'aiguille du cadran avance d'1 heure.



Lorsqu'un joueur pose cette carte, le joueur suivant passe son tour.



Le joueur qui pose l'une de ces deux cartes impose à tous les autres un changement d'heure. Il faudra reculer ou avancer l'aiguille d'1 période colorée. (Ex : si l'aiguille est pointée sur 10 heures dans la zone verte, on recule l'aiguille sur la zone bleue, pointée sur 8 heures, pour la carte «-1», ou on l'avance dans la zone jaune pointée sur «12h» pour la carte «+1». Ces cartes ne peuvent être jouées qu'une seule fois.

La partie est terminée quand les 24 h sont écoulées, quand l'aiguille a fait un tour complet et se retrouve à nouveau sur le « 7 ». Le gagnant est celui qui a posé le plus de cartes, qui a le mieux rempli sa journée ! Si deux joueurs ont le même nombre de cartes, additionnez les chiffres indiqués dans les pastilles. Le gagnant est celui qui a le score le plus élevé.

POUR APPRENDRE :

Seuls ou avec un adulte, les enfants peuvent s'entraîner et apprendre à lire l'heure. Il suffit de retourner le plateau de jeu pour afficher une horloge classique. Sur le couvercle retourné, placez la grande aiguille sous la petite.

À l'aide des 3 cartes «entraînement», les enfants déchiffrent les heures «digitales», et les retranscrivent sur l'horloge en faisant pivoter les aiguilles.

Les solutions se trouvent au dos de chaque carte.

