

# TIME NO TIME JUNIOR



**DES DEFIS,  
CARREMENT  
MARRANTS !!!**





## **CONTENU :**

- 1 alarme d'une durée aléatoire
  - 6 cubes colorés en bois
  - 20 cartes mission
  - 10 jetons de pénalité
  - La règle du jeu
- De 2 à 12 joueurs
  - A partir de 5 ans

## **BUT DU JEU :**

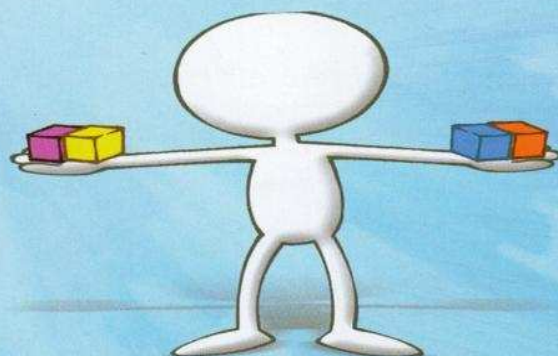
Dans Time No Time Junior, les joueurs doivent accomplir des mini-gages le plus vite possible.

Mais, gare au minuteur infernal car si vous êtes en train de jouer lorsque l'alarme s'arrête, vous recevez un jeton de pénalité !

## **MISE EN PLACE :**

Mélangez les cartes et formez un tas.

Disposez l'alarme au centre de la table.



3

## **DÉROULEMENT DE LA PARTIE :**

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus âgé commence.

Il déclenche l'alarme, pioche une carte et effectue le plus rapidement possible le gage demandé.

Une fois le gage effectué, il laisse la carte jouée sur la table et passe le paquet à son voisin de gauche.

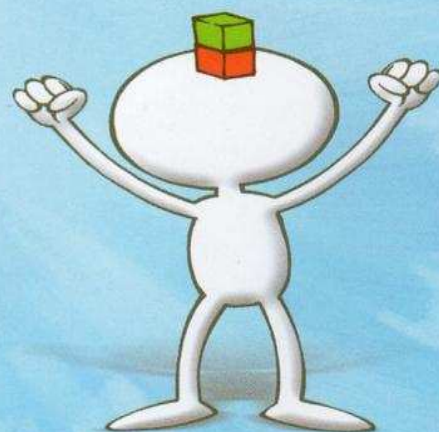
Ce geste indique la fin de son tour.

Aussitôt, ce nouveau joueur pioche une carte, effectue le gage, puis passe le paquet à son voisin, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'alarme s'arrête complètement.

Vous entendez alors un bruit de klaxon.

Le joueur dont c'est le tour quand l'alarme s'arrête reçoit un jeton de pénalité.

Il devient le nouveau premier joueur, rassemble les cartes et reforme un tas, puis déclenche l'alarme afin de démarrer la nouvelle manche.



4



## FIN DE LA PARTIE :

Le joueur ayant obtenu le plus de jetons de pénalité à l'issue de la partie est nommé « Roi des Maladroits » (ou Princesse Maladresse).

## PRECISIONS :

Il est possible de faire varier le temps de partie en modifiant le nombre de jetons de pénalité à obtenir avant de perdre.

La durée du minuteur est aléatoire.

Elle peut varier entre 15 et 90 secondes.



5

## LES CARTES :

Il existe deux types de cartes :

- Les cartes à fond jaune ont pour but de développer la dextérité et la visualisation dans l'espace des enfants.

- Les cartes à fond bleu ont pour but de développer la motricité et l'équilibre des enfants (les couleurs des cubes doivent être respectées).

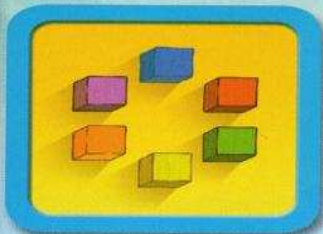


Figure à réaliser à plat sur la table.

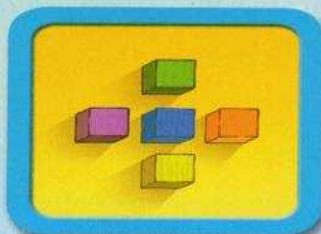


Figure à réaliser à plat sur la table.

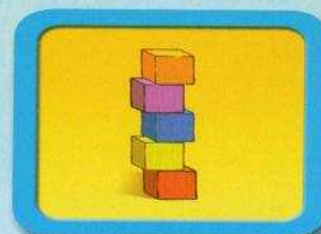


Figure à réaliser en empilant les cubes.

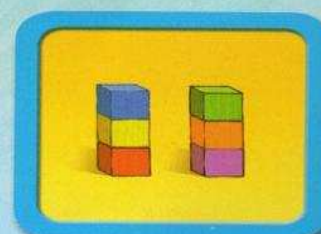


Figure à réaliser en empilant les cubes.

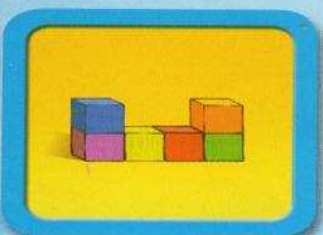


Figure à réaliser en empilant les cubes.

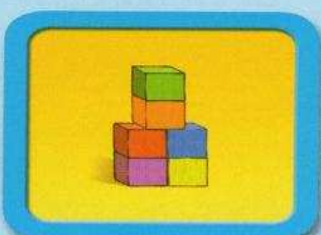


Figure à réaliser en empilant les cubes.

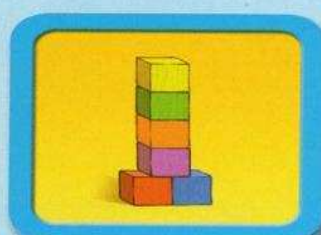


Figure à réaliser en empilant les cubes.

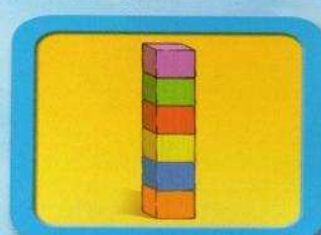


Figure à réaliser en empilant les cubes.

6



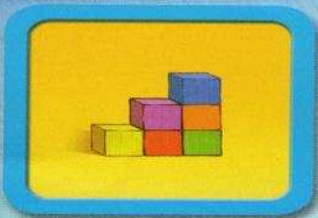


Figure à réaliser en empilant les cubes.

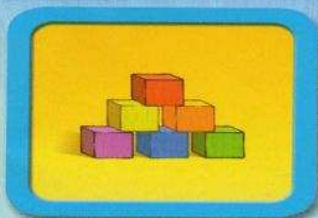


Figure à réaliser en empilant les cubes.

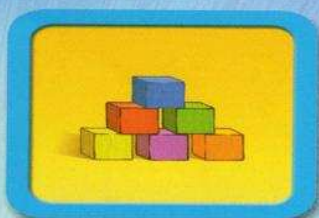
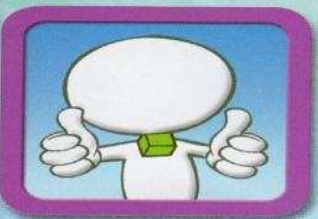


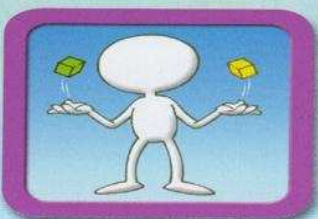
Figure à réaliser en empilant les cubes.



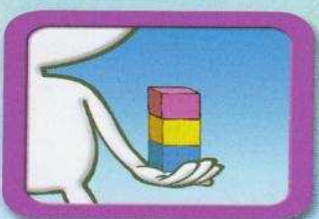
**ENTETE**  
Conservier les cubes rouge et vert sur la tête pendant 3 secondes.



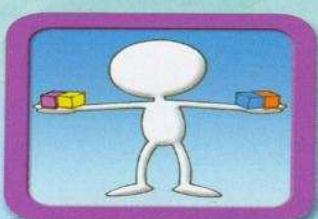
**GORGE DEPLOYEE**  
Maintenir le cube vert en place pendant 3 secondes.



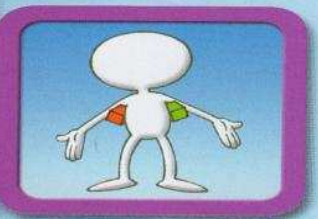
**SAUT DE PUCE**  
Lancer les cubes jaune et vert en l'air avant de les rattraper sans les faire tomber.



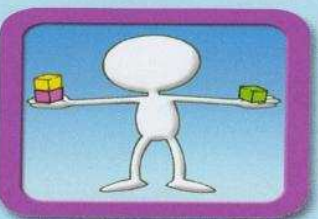
**UN POIL DANS LA MAIN**  
Placer les 3 cubes colorés dans une main et tenir l'équilibre 3 secondes.



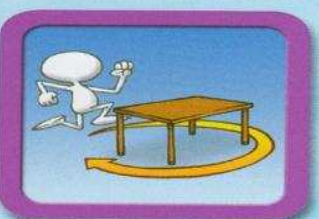
**LA BALANCE**  
Tenir 2 cubes dans chaque main.



**LES BRAS M'EN TOMBENT**  
Maintenir les 2 cubes sous les aisselles pendant 3 secondes.



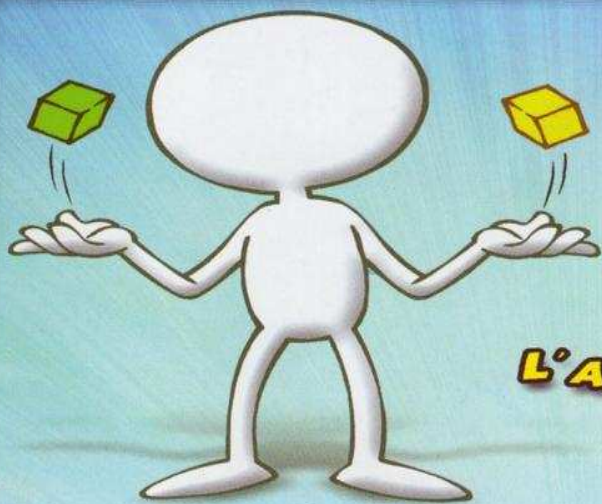
**UN POIDS, DEUX MESURES**  
Tenir l'équilibre 3 secondes.



**CHAUD DEVANT !**  
Faire le tour de la table ou de la zone de jeu avant de revenir à sa place.

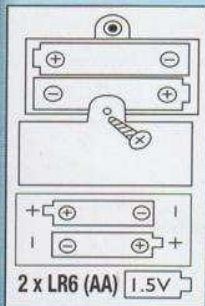


**L'ASTICOT**  
Ne pas utiliser cette carte si vous ne jouez pas autour d'une table ou si celle-ci ne permet pas de jouer en sécurité.



## TIME NO TIME JUNIOR : UN JEU CARREMENT AMUSANT

### POUR DEVELOPPER L'AGILITE TOUT EN JOUANT !



ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments susceptibles d'être avalés. Danger d'étouffement. La présence d'un adulte est recommandée. Photos non contractuelles : les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration. **Fonctionne avec 2 piles alcalines AA LR6 (non fournies).** Distribution : © Goliath BV, Vijzelpad 80, 8051 KR, Hattem, Holland. Informations à conserver. Noter notre adresse pour référence ultérieure : Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Buell, France.

Un jeu de Roberto FRAGA. Illustrations : hephez.com

Informations à conserver. Fonctionne avec 2 piles AA LR6 (non fournies). INSERER ET REMPLACER LES PILES (à réaliser par un adulte). Retirer le couvercle du compartiment à piles à l'aide d'un tournevis. Insérer les piles comme indiqué à l'intérieur du compartiment. Replacer le couvercle et serrer la vis (pas trop fort) avec le tournevis. Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables. Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet pour être chargés. Ils doivent être chargés sous la surveillance d'un adulte. Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs. Ne pas mélanger des piles ou accumulateurs neufs et usagées. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être retirés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne pas essayer de brûler ou de jeter des piles ou accumulateurs dans le feu. Ne pas exposer ce jeu à l'humidité et à des températures extrêmes. Ne pas essayer de démonter le jouet. Ranger ce jeu à l'abri de la poussière dans un endroit propre. Retirez les piles du jouet si vous ne l'utilisez pas pendant une longue période. Enlevez les piles usagées et déposez-les dans un point de collecte.

**A bientôt sur notre site : [www.jeux-goliath.com](http://www.jeux-goliath.com)**

ATTENTION !



#70490



Ce symbole indique que ce produit ne doit pas être jeté avec les ordures ménagères. Vous devez le déposer dans un lieu de ramassage prévu à cet effet, par exemple, un site de collecte officiel des équipements électriques et électroniques (EEE) en vue de leur recyclage ou un point d'échange de produits autorisé qui est accessible lorsque vous faites l'acquisition d'un nouveau produit du même type que l'ancien. Toute déviation par rapport à ces recommandations d'élimination de ce type de déchet peut avoir des effets négatifs sur l'environnement et la santé publique car ces produits EEE contiennent généralement des substances qui peuvent être dangereuses. Parallèlement, votre entière coopération à la bonne mise au rebut de ce produit favorisera une meilleure utilisation des ressources naturelles. Pour obtenir plus d'informations sur les points de collecte des équipements à recycler, contactez votre mairie, le service de collecte des déchets, le plan DEEE approuvé ou le service d'enlèvement des ordures ménagères.