

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





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 ils ont inventé, pour égayer cette activité, un jeu dont les règles changent à chaque partie !

Ce jeu c'est Crazy Time !

Crazy Time est un jeu créé par «Alex et sa Guitare», pour 4 à 7 joueurs, à partir de 12 ans, durée environ 30 minutes.

Principe du jeu

Les joueurs vont compter les heures qui passent, tout en dévoilant les cartes de leur pioche personnelle.

Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes.

Mais le Temps a ses Lois et celui qui les oubliera tombera dans une « faille temporelle » ! Il devra alors ramasser des cartes qui le retarderont pour gagner !

Matériel

110 cartes dont :

63 cartes «Heures»



1 carte «Arrêt du temps»



21 cartes «Quand ?»,



25 cartes «Quoi ?»



Mise en place

Placez la carte « Arrêt du temps » à égale distance de tous les joueurs.

Le joueur le plus ponctuel mélange les cartes « heures » et les distribue face cachées.

Il distribue équitablement les cartes entre les joueurs :

- 15 cartes chacun à 4 joueurs,
- 12 cartes chacun à 5 joueurs,
- 10 cartes chacun à 6 joueurs,
- 9 cartes chacun à 7 joueurs.

Les cartes restantes sont remises dans la boîte jusqu'à la prochaine manche. Chacun empile ses cartes faces cachées devant lui pour former sa pioche.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a distribué joue le premier. Il annonce à haute voix « 1h00 ».

Ensuite, il dévoile la carte du dessus de sa pioche et la pose devant cette pioche pour constituer une deuxième pile de cartes : sa défausse.



Le deuxième joueur annonce «2h00» puis dévoile la carte du dessus de sa pioche de la même manière.

Le troisième joueur annonce «3h00» etc.

Chacun annonce une heure basée sur la dernière heure annoncée (une heure de plus en général).

Arrivé à « 12h00 » le comptage repart à « 1h00 » et ainsi de suite.

On ne dira jamais « 13h00 » par exemple !

Chaque joueur annonce une heure avant de dévoiler une carte.

Quand un joueur dévoile une carte, il doit la retourner en direction des autres joueurs afin de ne pas la voir avant tout le monde.

Lois du Temps

*Lors de la première manche il faut respecter deux Lois du Temps : la loi « **de la machine à remonter le temps** » et la loi « **de synchronisation** ».*

À la fin de chaque manche une nouvelle Loi est ajoutée.

Loi « de la machine à remonter le Temps »

Quand un joueur dévoile une carte « Machine à remonter le Temps »



Le comptage s'inverse :
« 3h00 », « 2h00 », « 1h00 »,
« 12h00 », « 11h00 » etc.

Attention ! C'est le sens de comptage qui est inversé pas le sens du tour de jeu.

Si une nouvelle « Machine à remonter le Temps » est dévoilée, le comptage des heures s'inverse à nouveau.

Loi « de synchronisation »

Quand l'heure affichée sur la carte dévoilée par un joueur est exactement la même que celle qu'il vient d'annoncer.

Tous les joueurs doivent taper sur la carte « **Arrêt du temps** » (avec une main, paume vers le bas).

Le dernier à avoir tapé doit « ramasser ».

Ramasser

Quand un joueur doit « ramasser », il ramasse les défausses de tous les joueurs (y compris la sienne).

Il garde 5 cartes (ou toutes s'il y en a moins) qu'il place sous sa pioche. Le reste est remis dans la boîte jusqu'à la fin de la manche.

S'il y avait des Lois du Temps activées à ce moment là, leurs effets sont annulés.

C'est à lui de jouer. Il doit annoncer « 1h00 ».

Principe de surcharge

Si une carte qui vient d'être dévoilée doit déclencher plusieurs Lois du Temps, alors aucun effet ne s'applique: tout s'annule.

Faillle Temporelle

Si un joueur pense qu'un autre joueur n'a pas respecté les règles du jeu ou les Lois du Temps, il peut crier «Faillle temporelle !» en désignant le joueur en question.

Il annonce alors la règle ou le nom de la Loi du Temps que l'autre n'a pas respecté et le joueur doit ramasser.

Attention : si le joueur accusateur s'est trompé c'est lui qui ramasse.

Cas particuliers :

Si un joueur commet une erreur et qu'un ou plusieurs joueurs jouent après lui, c'est le dernier à avoir joué qui ramasse.

Il aurait du voir l'erreur !

Si plusieurs joueurs commettent une erreur, c'est le dernier à s'être trompé qui ramasse.

exemple : plusieurs joueurs tapent alors qu'il ne fallait pas.

« Tic », « Tac », « Tic », « Tac »

Parfois un joueur tarde à jouer. Soit parce qu'il ne sait pas que c'est à lui de jouer, soit parce qu'il hésite sur ce qu'il doit dire ou faire.

Dans ce cas, n'importe quel joueur peut dire à haute voix, en laissant une seconde entre chaque mot :

« Tic », « Tac », « Tic », « Tac ».

Ensuite, si personne n'a joué, tout joueur peut crier :

« Faille temporelle ! » au joueur qui aurait, d'après lui, dû jouer.

Fin de manche

Une manche se termine quand un joueur n'a plus de cartes dans sa pioche à la fin de son tour.

Il peut arriver qu'un joueur dévoile sa dernière carte mais que suite, par exemple, à une « Faille Temporelle », il doive ramasser de nouvelles cartes, dans ce cas la manche continue.

Vous en savez assez pour jouer la première manche : faites le avant d'aller plus loin !

Choisir une nouvelle Loi

Après chaque manche, une nouvelle Loi du Temps est ajoutée à celles déjà en jeu.

Le gagnant de la manche précédente commence par désigner un joueur qui doit sortir de la pièce. Ce dernier n'entendra pas la nouvelle loi mais devra essayer de la deviner par la suite.

Puis il pioche une carte « Quand ? » et une carte « Quoi ? ».

La carte « Quand ? » indique quand cette Loi du Temps sera activée.

La carte « Quoi ? » indique ce qu'il faut faire dans ce cas-là.

Si une carte ne lui plaît pas il peut en prendre une autre.

Il donne alors un nom à cette nouvelle Loi du Temps.

Si possible, ce nom doit évoquer le contenu de cette Loi pour qu'il soit plus facile de s'en souvenir.

Tous les joueurs présents doivent lire cette nouvelle Loi du Temps et s'assurer qu'ils l'ont bien comprise.

Les cartes de la nouvelle Loi sont posées faces cachées devant son initiateur. Il rappelle le joueur sorti et lui indique simplement le nom de la nouvelle Loi du Temps.

Celui-ci devra, bien entendu, la respecter bien qu'il ne la connaisse pas :

« nul n'est censé ignorer la Loi ».

Les Lois du Temps ajoutées au fur et à mesure des manches restent valides toute la partie.

Attention ! Un joueur ne peut sortir qu'une seule fois au cours d'une partie.

Deviner une Loi du Temps

Un joueur qui essaye de deviner une Loi du Temps doit attendre pour faire une proposition que quelqu'un ramasse à cause de cette Loi.

Il fait une seule proposition. S'il a tort il pourra en faire d'autres par la suite.

S'il met trop longtemps à faire sa proposition, les autres peuvent dire « Tic » « Tac »...

S'il a raison il retire 5 cartes de sa pioche et les remet dans la boîte.

S'il n'a plus de cartes devant lui, il gagne immédiatement la manche.

N'allez pas chercher midi à quatorze heures : les Lois du Temps ne sont pas très complexes !

Manches suivantes

Le gagnant de la dernière manche reprend toutes les cartes « heures » (sans oublier celles remises dans la boîte) et les distribue faces cachées.

Il distribue équitablement les cartes entre les joueurs et remet les cartes restantes dans la boîte, soit :

- 15 cartes chacun à 4 joueurs,
- 12 cartes chacun à 5 joueurs,
- 10 cartes chacun à 6 joueurs,
- 9 cartes chacun à 7 joueurs.

Avant de commencer à jouer, chacun des joueurs qui a gagné au moins une manche dévoile une carte. Ces cartes ne provoquent aucun effet.

C'est le gagnant de la dernière manche qui commence la nouvelle manche.

Fin du jeu

Le gagnant de la quatrième et dernière manche gagne la partie. Il devient le « GMT » (Grand Maître du Temps).

Rendez-vous sur le site web du jeu :
<http://crazytime.inludoveritas.fr>
pour gagner des goodies, nous faire part de vos idées de Lois du Temps, de vos variantes ou anecdotes de jeu !

Merci à la maison verte de Villars en azois ou le jeu a été créé, mais aussi à Ambroise, Armande, Cyril, Annabelle, Nabil, Lia, l'équipe du Brunch, Roberto et le corsaire ludique, Croc, Mathieu d'Eppenoux, Christophe, Bony et tous les testeurs.

Illustrations : Bony