

Exemple: si le joueur a 40 minutes à son parcimètre et qu'il joue une carte ACTION de 30 points, il devra alors positionner la flèche de son parcimètre sur 10.  
Lorsqu'un joueur joue une carte ACTION, il la pose devant lui à la vue de tous les joueurs.

**Si le joueur joue une carte EVENEMENT**, deux cas peuvent se présenter:  
S'il joue une carte STATIONNEMENT GRATUIT OU STATIONNEMENT INTERDIT, il devra le faire à son tour de jeu, et de plus, ceci constituera le seul coup de ce tour de jeu.  
S'il joue une carte POLICIER ou NEGOCIATION REUSSIE, il pourra le faire à n'importe quel moment du tour de jeu (même quand ce n'est pas à lui de jouer).

Si une de ces cartes, (POLICIER ou NEGOCIATION REUSSIE) est jouée à son tour de jeu, le joueur reprend son tour immédiatement après l'avoir jetée (il peut par exemple jouer une carte ACTION ou une carte TEMPS). S'il la joue hors de son tour de jeu, il reprendra normalement son tour quand ce sera à lui de jouer.

### 3. PIOCHER UNE CARTE DEUXIEME CHANCE

Une fois son tour de jeu effectué, chaque joueur peut, **s'il le désire**, piocher une carte DEUXIEME CHANCE (ce n'est jamais obligatoire).

Chaque carte porte des instructions spécifiques qui doivent être appliquées immédiatement. Le joueur lit ce qui est inscrit sur la carte aux autres joueurs puis la jette dans le sabot.

Il est parfois question de "carte POINT" dans les cartes DEUXIEME CHANCE, il s'agit bien entendu des cartes ACTION.

### LE GAGNANT

Le premier joueur réussissant à poser devant lui 200 POINTS en cartes ACTION remporte la partie.

### QUELQUES DETAILS SUPPLEMENTAIRES

Il est possible que les cartes qu'un joueur a en main ne lui conviennent pas : à son tour de jeu, il pourra jeter (au lieu de piocher une carte JEU) 3 cartes JEU et en repiocher 3 nouvelles. Son tour de jeu prend alors fin. Il pourra cependant piocher une carte DEUXIEME CHANCE s'il le désire.

Quand un joueur doit perdre une carte ACTION (ou carte POINT) à cause du POLICIER ou d'une carte DEUXIEME CHANCE, il s'agit toujours des cartes ACTION posées devant lui et non de celles qu'il aurait éventuellement dans la main. **De plus c'est le joueur qui perd la carte qui la choisit.**

Il est interdit de passer son tour. Si aucune carte ne semble intéressante à jouer, le joueur doit néanmoins jouer; il jette alors une carte de son choix directement dans le sabot.

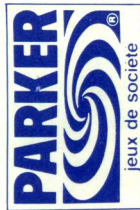
S'il ne reste plus de cartes à piocher, il suffit de reformer un nouveau tas en prenant les cartes JEU précédemment jetées dans le sabot, les mélanger, et les placer face cachée dans un des compartiments du sabot.

### Service consommateurs: Important à garder!

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre avec vos nom et adresse à (références fabricant à conserver):

TONKA FRANCE SA  
Service Consommateurs  
14 rue Scandiacci  
93500 PANTIN

TONKA BELGIQUE  
Service Consommateurs  
Chaussée de Jette, 518  
1090 BRUXELLES



043545 105351

# PARCOTEMPO

## UNE FOLLE COURSE CONTRE LE TEMPS

2 à 4 JOUEURS

AGE: A PARTIR DE 8 ANS

### MATERIEL:

1 sabot de rangement jaune, 4 parcimètres (à assembler - voir PREPARATION DU JEU), 4 socles, 32 cartes DEUXIEME CHANCE, 90 cartes JEU comprenant: 38 cartes TEMPS (minutes), 36 cartes ACTION (points), 16 cartes EVENEMENT.

### BUT DU JEU

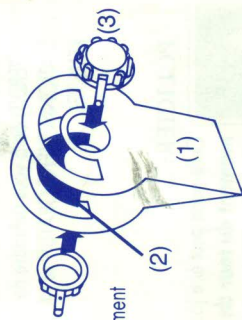
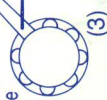
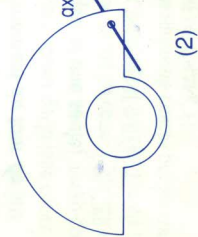
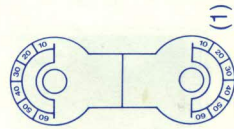
Chaque joueur doit marquer le plus de points possible (matérialisés par les cartes ACTION) en utilisant au mieux le temps dont il dispose à son parcimètre.

Le premier joueur à totaliser 200 POINTS en cartes ACTION remporte la partie.

### PREPARATION DU JEU

#### ASSEMBLEZ LES PARCIMETRES

- détachez le support jaune du parcimètre de sa feuille cartonnée (en suivant les pointillés).
- détachez la pièce semi-circulaire noire et apposez sur chaque côté un autocollant rouge.
- détachez deux boutons de réglage noirs.



Insérez alors la pièce (2) au centre de la pièce (1) comme indiqué sur le graphique.

Apposez de chaque côté du parcimètre chacun des boutons (3) en coïncant l'axe plastique de la pièce (2) dans les logements situés dans le bras des pièces (3).

Introduisez alors la base de votre parcimètre dans un des socles.

Puis, recommencez l'opération avec chaque parcimètre.

## LES CARTES

Le jeu contient différents types de cartes : des cartes JEU et des cartes DEUXIEME CHANCE.

### CARTES JEU (dos bleu) :

#### Cartes TEMPS :

Ces cartes permettent au joueur d'alimenter son parcmètre (de 20, 30, 40 ou 60 minutes suivant le nombre qui est inscrit sur la carte).



#### Cartes ACTION :

Ces cartes sont celles qui rapportent des points (10, 20, 30, 40, 50, ou 60 points en fonction du nombre qui est inscrit sur la carte). Elles correspondent à des courses de différentes durées effectuées par les joueurs.



#### Cartes EVENEMENT :

Ces cartes sont destinées à bouleverser le jeu de vos adversaires (carte POLICIER et STATIONNEMENT INTERDIT) ou à vous défendre de leurs attaques (carte STATIONNEMENT GRATUIT et NEGOCIATION REUSSIE).

#### POLICIER :

Cette carte peut être jouée à tout moment du tour de jeu contre un adversaire dont le parcmètre est à 0 (le policier vient dresser une contravention au joueur en infraction). Ce joueur devra alors choisir une des cartes ACTION posées devant lui et la jeter dans le sabot.



#### STATIONNEMENT INTERDIT :

Cette carte peut être jouée à son tour de jeu **seulement** contre un adversaire dont le parcmètre est bien alimenté. Ce joueur devra alors positionner immédiatement son parcmètre sur 0.



#### STATIONNEMENT GRATUIT :

Cette carte, à jouer à son tour de jeu **seulement**, protège le joueur qui la joue pendant un tour complet du POLICIER (qu'il soit joué par un adversaire ou qu'il apparaisse sur une carte DEUXIEME CHANCE). De plus, au tour de jeu suivant, elle permet au joueur de jouer une carte ACTION sans diminuer le temps à son parcmètre. (NB : Cette carte ne peut être jouée qu'à son tour de jeu. Si un adversaire envoie une carte POLICIER à un joueur dont le parcmètre est à 0, ce dernier ne pourra le "contrier" en jouant une carte STATIONNEMENT GRATUIT...il aurait fallu la jouer avant !).



#### NEGOCIATION REUSSIE :



Cette carte, à jouer à n'importe quel moment du tour de jeu protège le joueur qui la joue contre une attaque et une seule, menée contre lui (elle annule les cartes POLICIER et STATIONNEMENT INTERDIT, mais pas les désagréments causés par les cartes DEUXIEME CHANCE).

### CARTES DEUXIEME CHANCE

(dos rouge et blanc) :

Ces cartes viennent perturber le cours normal du tour de jeu en provoquant des situations **favorables ou non** pour le joueur qui les pioche. Ces cartes forment un paquet à part et sont piochées après chaque tour de jeu (si les joueurs le désirent).



#### MISE EN PLACE DU JEU

- Distribuer un parcmètre à chaque joueur.
- Chaque joueur place l'aiguille de son parcmètre sur la position 0.
- Battre les cartes DEUXIEME CHANCE et les placer face cachée dans l'un des 4 emplacements du sabot.
- Battre les cartes JEU et en distribuer 5, face cachée, à chaque joueur. Placer le reste du paquet (la pioche), face cachée, dans un des 3 emplacements libres du sabot.
- Le joueur le plus jeune commence la partie. Puis ce sera au joueur situé à sa gauche de jouer ... et ainsi de suite.

#### DEROULEMENT DU JEU

#### INTRODUCTION

Vous vous trouvez au volant de votre voiture avec l'objectif de faire le plus grand nombre de courses possible : aller chez le dentiste, chez le coiffeur, réserver des places de théâtre ... Pour effectuer chacune de ces courses (ou ACTIONS) le mécanisme est simple : vous devez, après avoir garé votre voiture :

- Alimenter votre parcmètre, pour disposer d'un temps suffisant.
  - Effectuer votre course et revenir à votre voiture avant que le temps disponible soit totalement écoulé.
  - Puis, vous recommencez de la même manière avec la course suivante.
- Cependant, des EVENEMENTS prévisibles ou imprévisibles peuvent parfois survenir : votre voiture garée en STATIONNEMENT INTERDIT, votre parcmètre vide ...
- Dans le jeu, la mécanique est identique :
- Pour alimenter votre parcmètre vous jouez des cartes TEMPS. Pour faire des courses (et donc marquer des POINTS) vous jouez des cartes ACTION.
- Pour provoquer des situations qui perturberont la progression de vos adversaires, vous jouez des cartes EVENEMENT.

#### LA PARTIE

- Un tour de jeu se compose comme suit :
1. Piocher une ou plusieurs cartes JEU
  2. Jouer une carte JEU
  3. Piocher une carte DEUXIEME CHANCE
- 1. PIOCHER UNE OU PLUSIEURS CARTES JEU**
- Au moment de son tour de jeu, le joueur pioche des cartes JEU afin d'en avoir **6 en main** pour commencer à jouer.
- 2. JOUER UNE CARTE JEU**
- Si le joueur joue une carte TEMPS :** Ceci lui permet d'alimenter son parcmètre pour 20, 30, 40 ou 60 minutes et d'augmenter d'autant le temps qui est affiché en faisant pivoter la flèche.

Exemple : si un joueur possède 20 minutes à son parcmètre et qu'il joue une carte TEMPS 30 minutes, il devra positionner son parcmètre sur 50.

Il peut arriver qu'un joueur souhaite ajouter du temps à son parcmètre mais que les cartes qu'il a en main lui fassent dépasser 60. Dans ce cas, une fois la carte jouée, il positionne la flèche de son parcmètre sur le **maximum possible**, c'est à dire 60 (tant pis pour les minutes supplémentaires!).

Lorsqu'un joueur joue une carte TEMPS, il la montre aux autres joueurs et la jette dans le sabot.

**Si le joueur joue une carte ACTION :** Ceci lui permet de marquer 10, 20, 30, 40, 50 ou 60 points en fonction du nombre inscrit sur la carte. **Pour jouer une carte ACTION, le parcmètre doit au moins indiquer un temps supérieur ou égal au nombre de points inscrits sur cette carte.**

Une fois la carte ACTION jouée, le joueur doit diminuer le temps de son parcmètre d'autant de points que l'indique la carte ACTION.