

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Quelle heure est-il ?



**pour 2 à 4 joueurs
à partir de 6 ans
durée d'une partie:
environ 10 mn**

Quelle heure est-il ?

CONTENU



34 cartes Heure
(06H00 à 22H00 en deux ex.
chacune)



2 cartes Fantômes



28 cartes « ? »

PRINCIPE DU JEU

7 cartes « ? » sont posées devant chaque joueur. Les cartes Heure et Fantôme sont distribuées ou mises à la pioche. Chacun va compléter ses emplacements « ? » avec des cartes Heure, dans l'ordre qu'il souhaite: on peut placer d'abord une carte Heure au milieu, puis une

tout à fait à gauche, puis une vers la droite, etc... Une règle logique doit néanmoins être respectée : de gauche à droite, les heures indiquées doivent être croissantes ; la différence qui les sépare n'a pas d'importance, mais il est obligatoire que les heures avancent.

Chloé pose en premier la carte Heure 12H00 sur l'une de ses cartes « ? ».



Au tour suivant, elle pose la carte 17H00.



Ensuite la carte 08H00.



La partie se poursuit... Pour finir elle pose la carte 20H00 : elle a ainsi couvert correctement ses 7 emplacements.



Les fantômes sont des trouble-fête : on ne peut pas gagner tant qu'on en a en main.

Le premier qui parvient à compléter correctement ses sept emplacements sans avoir de fantôme en main est déclaré vainqueur.

PRÉPARATION ET MISE EN PLACE

Chacun reçoit 7 cartes « ? » qu'il aligne devant lui.

A 2 ou 3 joueurs, les cartes « ? » non utilisées retournent dans la boîte et à 2 joueurs, un fantôme y est également remis.

Le ou les fantômes sont mis de côté puis on mélange les 34 cartes Heure et on prend:

- à 2 joueurs : 13 cartes Heure plus le fantôme,
- à 3 joueurs : 19 cartes Heure plus les 2 fantômes,
- à 4 joueurs : 26 cartes Heure plus les 2 fantômes.

Cet ensemble de 14, 21 ou 28 cartes est mélangé puis distribué: chacun reçoit 7 cartes.

Les cartes Heure restantes forment la pioche, face cachée, au centre de la table.

DÉROULEMENT DU JEU

On joue chacun à tour de rôle dans le sens horaire. Le plus jeune commence et tire au hasard une carte de la main de son voisin de droite. Il montre cette carte et annonce distinctement l'heure indiquée avant de la poser, face visible, sur l'un de ses « ? » encore libre. Son tour est terminé; c'est au joueur suivant de faire de même, et ainsi de suite...

Il faut être attentif et **anticiper pour placer chaque carte Heure de manière logique**. Ainsi, par exemple, une carte 06H00 heure doit être placée à l'extrême gauche, une carte 22H à l'extrême droite, une carte 19H00 assez loin vers la droite, etc...

Lucas commence ; il tire une carte chez son voisin de droite Nicolas. La carte montre 14H00. Lucas annonce « quatorze heures » et décide de poser la carte, face visible, vers le milieu de ses emplacements « ? »

Ensuite, le voisin de gauche de Lucas, Martin, tire une carte de la main de Lucas. La carte montre 21H00 : Martin annonce « vingt et une heures » et choisit de poser cette carte à l'extrême droite de sa série.



Lorsqu'un joueur tire un fantôme chez son voisin de droite, il le montre brièvement aux autres et le rajoute à sa main. Son tour est terminé: il ne peut poser aucune carte et c'est au suivant de jouer.

Avant qu'une carte ne soit tirée dans son jeu, **chacun peut réorganiser secrètement sa main et changer l'ordre des cartes**, notamment après avoir reçu un fantôme. La partie avançant, chaque joueur a de moins en moins de cartes et le danger d'attraper un fantôme augmente !

On doit toujours avoir au moins une carte Heure en main. Un joueur à qui on prend sa dernière carte prend donc la carte supérieure de la pioche, sans la montrer ;

si c'est un fantôme, il doit piocher une deuxième carte. De même, un joueur qui n'a plus qu'un (ou deux) fantôme(s) dans son jeu doit l'annoncer et piocher immédiatement pour avoir au moins une carte Heure en main.

Quand un joueur ne peut pas poser devant lui la carte Heure qu'il vient de tirer, il demande à haute voix si un autre joueur pourrait encore poser cette carte chez lui:

- si au moins l'un des adversaires répond « Oui », le joueur doit garder cette carte pour qu'elle reste en jeu ; son tour est terminé et c'est au suivant de jouer.

- si aucun adversaire ne lui répond, le joueur se défait de cette carte dans la boîte (elle ne sera plus utilisée) puis il pioche sans pouvoir poser: son tour est terminé.

PIOCHE ÉPUISEE

C'est très rare, mais il peut arriver que la pioche soit épuisée. On continue alors à jouer sans piocher jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de carte en main, ce qui met fin à la partie. Si ce joueur ne remplit pas les conditions de victoire, il y a égalité.

CAS D'URGENCE

Il arrive qu'un joueur pose ses cartes Heure de manière illogique, rendant impossible le complément correct de ses 7 emplacements. Il doit alors jouer comme suit: quand vient son tour, il ne tire pas de carte chez son

voisin de droite, mais déplace d'une position (vers la gauche ou vers la droite) soit une, soit deux de ses cartes Heure déjà posées. Cela ne peut être fait qu'en cas d'erreur flagrante.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur qui n'a pas de fantôme en main parvient à couvrir correctement l'ensemble de ses 7 emplacements avec 7 cartes Heure, l'heure avançant de gauche à droite sans aucun double, il est déclaré vainqueur. La partie se termine immédiatement.

Un joueur qui a un **fantôme en main** et qui a rempli correctement ses 7 emplacements ne peut plus poser de carte mais doit continuer à jouer. Quand vient son tour, il tire comme d'habitude une carte chez son voisin de droite pour compléter sa main. Il gagnera quand son voisin de gauche l'aura débarrassé de tout fantôme... Un adversaire peut toutefois le devancer et l'emporter avant lui !

L'heure a sa propre logique. Soyez donc bien attentif au placement de vos cartes: un classement rationnel mène à la victoire !

Auteur :

Reinhard Staupe



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH



www.gigamic.com

Adaptation et
distribution française :



BP 30 - F 62930
Wimereux

Informations à conserver.