- Tu sépares les cartes que tu as gagnées et tu les remplaces par de nouvelles cartes de la pile jusqu'à en avoir à nouveau 5.
- Si tu ne peux pas jouer, tu remplaces une carte de ta main par une carte de la pile. Si tu peux utiliser cette nouvelle carte,tu peux la jouer tout de suite. Sinon, ton tour est terminé.
- Lorsque tous les joueurs ont joué, l'observateur du temps avancera les aiguilles de la pendule d'un quart d'heure. Un nouveau tour commence alors.

Le jeu se termine lorsque toutes les cartes de la pile ont été utilisées, ou lorsque la pendule est revenue à 12 heures.

Le gagnant :

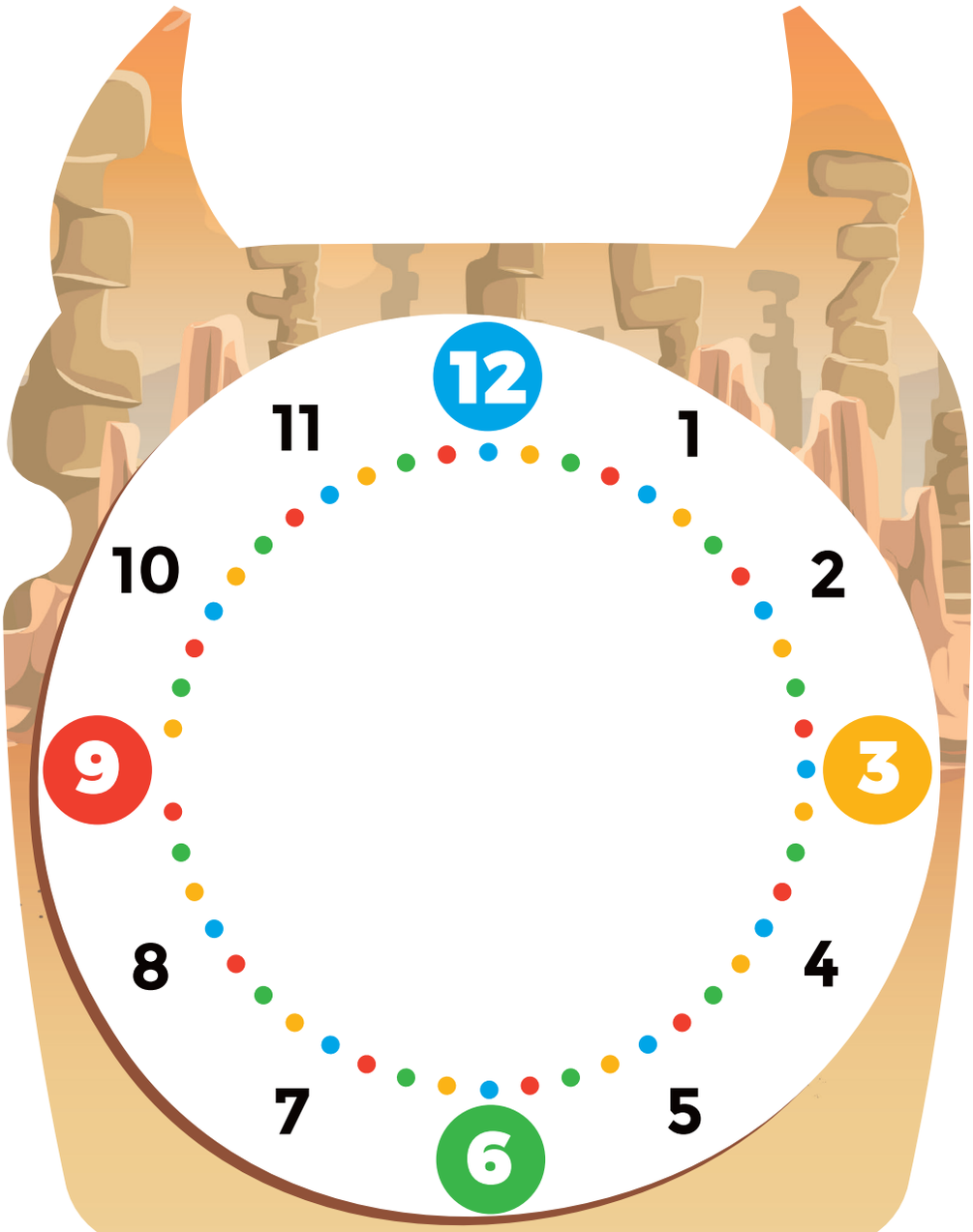
Le gagnant est le joueur qui aura récolté le plus de cartes pendant le jeu.

Conseil 1 :

Si tu ne maîtrises pas encore très bien le placement des aiguilles, tu peux toujours jouer au même jeu, mais seulement avec les cartes de jeu et d'action d'une heure et d'une demi-heure. L'indicateur de temps avancera les aiguilles de la pendule d'une demi-heure à chaque tour. Les quarts d'heure seront écartés.

Conseil 2 :

Sur la pendule analogique il y a, entre chaque heure, quatre petites boules colorées, et les quatre points cardinaux sont marqués d'une boule colorée plus grande. Ces boules permettent de régler précisément l'heure. La petite aiguille pointe toujours vers une petite boule et la grande aiguille vers une grande boule, de la même couleur. Ex. : à 3h30, la petite aiguille pointe vers la boule verte après le chiffre 3, et la grande aiguille vers la boule verte avec le chiffre 6.



But du jeu :

• Collecter le plus grand nombre de cartes pour gagner le jeu.

Préparation:

• Mettez-vous d'accord sur la pile que tous les joueurs utiliseront : soit avec les cartes commençant à minuit (fond bleu) ou soit avec celles qui commencent l'après-midi (fond rouge). La pile qui n'est pas choisie peut être écartée.

• Prends la pile de cartes, et ajoutes-y les 14 cartes d'action (fond jaune). Mélanges les bien et donne 5 cartes à chaque joueur. Ne les montre pas aux autres joueurs. Pose les cartes restantes sur la table, face cachée.

• Décide également avec quelle pendule tu joues, l'analogique ou la digitale. Le pendule analogique est fournie dans la boîte. Pour la pendule digitale, va sur www.fundels.com/joueretapprendre .

• Enfin, décidez qui commence le jeu. Ce joueur devient également l'observateur de l'heure.

• L'observateur du temps doit règler la pendule sur midi et commence à jouer.

Comment jouer :

• Chacun leur tour, les joueurs essaient de collecter le plus de cartes possibles selon les règles du jeu suivantes :

• Si tu as une carte affichant la même heure que celle de la pendule analogique ou digitale, tu gagnes cette carte. Par ex. : La pendule indique 12 heures. Si tu as la carte de jeu de 12:00, tu remportes cette carte.

• Si tu as une ou plusieurs cartes d'action, et aussi la carte de l'heure, tu gagnes toutes les cartes concernées. Par ex. : La pendule indique 12 heures. Si tu as une carte d'action d'un quart d'heure, une carte d'action d'une demi-heure et, en plus, une carte de jeu de 12:45, alors tu gagnes ces trois cartes. L'observateur du temps réglera la pendule sur la nouvelle heure (12:45).