

Je joue avec les heures

FR

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 régler 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).



- Tu sépare 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.



IT

Obiettivo del gioco:

- Raccogliere più carte per vincere!

Preparazione:

- Concordate prima con quale mazzo giocare: con le carte che partono da mezzanotte (sfondo blu) o con quelle che partono da mezzogiorno (sfondo rosso). Il mazzo che non viene usato può essere messo da parte.
- Prendi il mazzo di carte scelto e aggiungi le 14 carte azione (sfondo giallo). Mescola bene le carte e distribuiscine 5 per ciascun giocatore. Fa' attenzione a non farle vedere agli altri giocatori. Poggia il resto delle carte sul tavolo con il dorso rivolto verso l'alto.



- Stabilite se giocare con l'orologio analogico o digitale. L'orologio analogico è in dotazione nella confezione. Per l'orologio digitale, vai su www.fundels.com/giocaeimpara.

- Infine, stabilite chi inizia il gioco. Sarà anche l'addetto all'orologio.
- Il primo giocatore imposta quindi l'orologio sulle dodici e inizia a giocare.

Svolgimento del gioco:

- I giocatori cercano a turno di raccogliere quante più carte possibile secondo le seguenti regole:
 - Se hai una carta che mostra lo stesso orario indicato dall'orologio analogico o digitale, vinci la carta. Es.: L'orologio indica le 12:00. Se hai una carta che indica le 12:00 la vinci.
 - Se hai una o più carte azione oltre alla carta dell'orario indicato, le vinci tutte. Es.: L'orologio indica le 12:00. Se hai una carta azione di un quarto d'ora, una carta azione di mezz'ora e una carta di gioco che indica le 12:45, vinci tutte le tre carte. Il giocatore addetto all'orologio imposta l'orologio sul nuovo orario (12:45).



- Metti da parte le carte che hai vinto e prendi nuove carte dal mazzo di gioco finché non ne hai di nuovo 5 in mano.
- Se non puoi giocare, cambia una carta che hai in mano con una carta del mazzo di gioco. Se puoi usare la nuova carta, giocala subito. In caso contrario, il tuo turno è finito.
- Una volta terminato il turno di tutti i giocatori, l'addetto all'orologio sposterà di un quarto d'ora l'orario e ha inizio un nuovo giro.
- Il gioco termina quando tutte le carte del mazzo di gioco sono finite o se l'orologio è tornato alle ore 12.

Il vincitore:

- Il giocatore che ha raccolto più carte durante il gioco sarà il vincitore.

Consiglio 1:

- Se non hai ancora dimestichezza con l'orologio, puoi fare lo stesso gioco, ma solo con le carte da gioco e azione con l'ora piena e la mezz'ora. L'addetto all'orologio in questo caso sposterà l'orario ogni volta di mezz'ora. I quarti d'ora vengono tenuti fuori dal gioco.

Consiglio 2:

- Sull'orologio analogico tra le ore ci sono quattro pallini colorati e ai quattro punti cardinali c'è un pallino colorato più grande. Questo per consentirti di regolare correttamente l'orologio. La lancetta piccola indica sempre un pallino piccolo e la lancetta grande un pallino grande dello stesso colore. Es.: per le 03:30, la lancetta piccola indica il pallino verde dopo il numero 3 e la lancetta grande il pallino grande verde con il numero 6.

Ai fini della leggibilità, le regole contengono termini al maschile. Vanno però interpretate come valide per entrambi i sessi.

