

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 ★★★ modulable 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



PARFOIS, LE TEMPS T'ACCULE...



CRAZY TIME

INSTRUCTIONS

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

I. Le réveil-matin

Pour jouer rapidement, nous avons prévu un plateau pour avancer pas à pas.

Posez celui-ci face violette au milieu des joueurs. Posez à proximité les jetons et les deux paquets de cartes "**Quand**" et "**Quoi**".



Prenez les cartes **Horloges**

recto



verso



Mélangez-les et distribuez-les faces cachées le plus équitablement possible.

Chaque joueur place son paquet de cartes faces cachées devant lui.

Le plus jeune joueur prend le lapin



Une partie de Crazy Time se joue en 4 manches quasi identiques. Durant les 3 premières, vous allez tenter de gagner du temps. À la dernière, vous essayerez de ne pas en perdre...

II. La routine

Les joueurs vont égrener les heures qui passent.

Le plus jeune joueur commence toujours la manche. Il annonce "1 heure", **PUIS** retourne la première carte de son paquet.

Toujours parler d'abord, puis retourner une carte.



ATTENTION:

Retournez rapidement votre carte vers les autres et posez-la devant votre paquet !

Ensuite, le tour continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le second joueur annonce "2 heures", le suivant "3 heures" etc...

Chacun annonce donc une heure sur la base de l'heure qui vient d'être annoncée (une heure de plus en général, si rien ne vient perturber).

Quand on arrive à "12 heures", on reprend à "1 heure".

**Une carte retournée peut provoquer des choses à dire ou faire pour le joueur suivant.
Cela dépend des lois du temps !**

III. Première manche

Durant cette première manche, 3 Lois du temps sont à respecter :



LOI D'INVERSION :

Quand un joueur retourne une carte avec un sablier, le comptage s'inverse !

Exemple : 1h, 2h, 3h (apparition du sablier)...puis le comptage s'inverse...2h, 1h, 12h...

A chaque fois qu'un sablier apparaît, le comptage recharge de sens.



LOI DE SYNCHRONISATION :

Si l'heure qui apparaît sur la carte retournée est la même que celle qui vient d'être annoncée, tous les joueurs doivent taper (paume vers le bas) au centre du plateau.

Exemple : 1h, 2h, 3h (puis la carte retournée indique 3h). Paf ! Tout le monde tape au centre !

Les mains s'empilent.

ATTENTION : la loi ne s'applique QUE si le nombre prononcé est le même que celui de la carte (en français ou dans une autre langue). Les nombres au-dessus de 12h, ou la demie etc. ne déclenchent pas la loi.



LOI DE SURCHARGE :

Quand une carte déclenche plusieurs lois, **AUCUNE** ne s'applique ! Le joueur suivant doit donc continuer le comptage "normalement", en respectant le comptage montant ou descendant.

Exemple : 1h, 2h, 3h (la carte qui apparaît est un sablier indiquant 3h - il y a donc loi d'inversion et loi de synchronisation en même temps)...le comptage continue donc "normalement" : 4h, 5h...

EN CAS D'ERREUR ou dernier à taper : MALUS !

Si un joueur fait une erreur dans son comptage, ou tape en dernier au centre du plateau, il reçoit un jeton **Malus** qu'il place à côté de son paquet.

Si un joueur pense qu'un autre s'est trompé, il doit crier "**STOP**" et citer la loi qui n'a pas été respectée. Si l'erreur est réelle, le joueur concerné prend un **Malus**.



ATTENTION :

- Si celui qui dénonce se trompe, c'est lui qui reçoit le **Malus** !

- C'est toujours le dernier à avoir joué qui reçoit le **Malus** ! Suivre quelqu'un qui a fait une erreur est aussi une erreur !

Après chaque **Malus**, les joueurs remettent les cartes retournées sous leur paquet, et celui qui a reçu le **Malus** démarre un nouveau comptage en commençant par "1h".

Quand les 12 jetons **Malus** ont été attribués, la manche s'arrête !

FIN DE LA PREMIÈRE MANCHE

Le ou les joueurs qui ont le moins de **Malus** remportent la manche !

Ils doivent s'éloigner de manière à ne pas entendre ceux qui restent à la table. En compensation, ils reçoivent un jeton "1h" qui représente du temps gagné !



ATTENTION : A chaque fin de manche, il faut qu'il reste au moins **DEUX** joueurs autour de la table ! Si ce n'est pas le cas, personne ne sort et ne gagne de jetons.

AJOUT D'UNE LOI DU TEMPS

En l'absence du ou des vainqueurs de la manche, les joueurs encore à table vont ajouter une nouvelle loi du temps. Pour cela :

- Piochez une carte **Quand** et une carte **Quoi**. Retournez-les et collez-les côte à côte pour lire la nouvelle loi obtenue :

La carte "**Quand**" vous indique ce qui déclenche la loi. Cela peut être les aiguilles, le cadran ou le chiffre des cartes Horloges



La carte "**Quoi**" vous indique ce que les joueurs devront dire ou faire quand le déclencheur apparaîtra. Il y est écrit la loi, puis un exemple, puis un cas particulier si nécessaire.

- Donnez le nom de votre choix à cette loi (évitiez qu'il soit trop explicite pour ne pas donner d'indices aux joueurs sortis).

Le nom de cette loi est important car il sera évoqué entre les joueurs qui la connaissent dans le cas d'une erreur.

Glissez ensuite les deux cartes lois faces cachées dans le coin indiquant "1h". Seuls les joueurs connaissant cette loi ont le droit de la consulter à nouveau.



Au cours des manches suivantes, les joueurs qui ne connaissent pas cette loi devront la déduire et tenter de l'appliquer jusqu'à la fin de la partie.

ATTENTION

Pour toutes les lois ajoutées en fin de manche, respectez bien la loi de surcharge - si une carte déclenche plusieurs lois en même temps aucune ne s'applique.

IV. Seconde manche Troisième manche

SECONDE MANCHE

Rappelez le ou les joueurs sortis et annoncez-leur le nom de la nouvelle loi.

Mélangez toutes les cartes **horloges** et distribuez-les équitablement entre chaque joueur.

Jouez-la comme la première, jusqu'à ce que les 12 **Malus** soient attribués.

En fin de manche, le ou les meilleurs (ceux qui ont le moins de **Malus**) quittent à nouveau la table et s'éloignent (un même joueur peut sortir à chaque manche).

En compensation, ils reçoivent un jeton "2h" de temps gagné ! En leur absence, les autres ajoutent une nouvelle loi, lui donnent un nom et placent les cartes lois dans le coin indiquant "2h".



TROISIÈME MANCHE

Elle se joue comme les deux premières.

En compensation, les joueurs qui quittent la table reçoivent un jeton "3h" de temps gagné !

En leur absence, les autres ajoutent une nouvelle loi, lui donnent un nom et placent les cartes lois dans le coin indiquant "3h".



V. Quatrième manche

Score final

QUATRIÈME ET DERNIÈRE MANCHE

Elle se joue comme les 3 premières, mais cette fois, elle se termine par le score final qui détermine le vainqueur.

Une fois les 12 **Malus** attribués, chacun calcule son score : **Heures gagnées** durant les trois premières manches **moins** les **Malus** (heures perdues) de la dernière manche



Exemple : Alex a gagné **4h** - **1h** à la première manche et **3h** à la troisième. Il a reçu 5 **Malus** à la dernière manche. Son score est donc de -1.

Le joueur qui a le score le plus élevé l'emporte !

En cas d'égalité, celui qui a reçu le moins de **Malus** à la dernière manche l'emporte.

PARTIES SUIVANTES

Jouez avec le plateau face bleue. Pour des parties plus courtes et tendues, jouez 6 Malus à la première manche, 8 Malus à la seconde, 10 à la troisième et 12 à la dernière !

VOUS ÊTES DE 8 À 14 JOUEURS ? JOUÉZ EN ÉQUIPE !

Mettez les joueurs par deux.

Un joueur s'assied autour de la table (comme dans une partie normale), l'autre joueur se tient debout derrière lui.

- Le joueur assis s'occupe de retourner les cartes et de taper sur le plateau.
- Le joueur debout annonce les heures et dit "Stop" pour dénoncer les erreurs.

En fin de manche, s'ils sont victorieux, les deux joueurs quittent la table. À leur retour, ils ont le droit de collaborer en se chuchotant à l'oreille pour déduire les lois.

Durant le jeu, si celui qui est assis parle, l'équipe reçoit un **Malus**.

Après chaque manche, changement de rôle : celui qui est assis se met debout et inversement.

En cas de nombre impair, mettez les plus forts en équipe !

VOUS TROUVEZ LE JEU TROP SIMPLE ? PASSEZ EN MODE EXPERT !

Ajoutez une loi supplémentaire connue de tous avant la première manche !





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 :

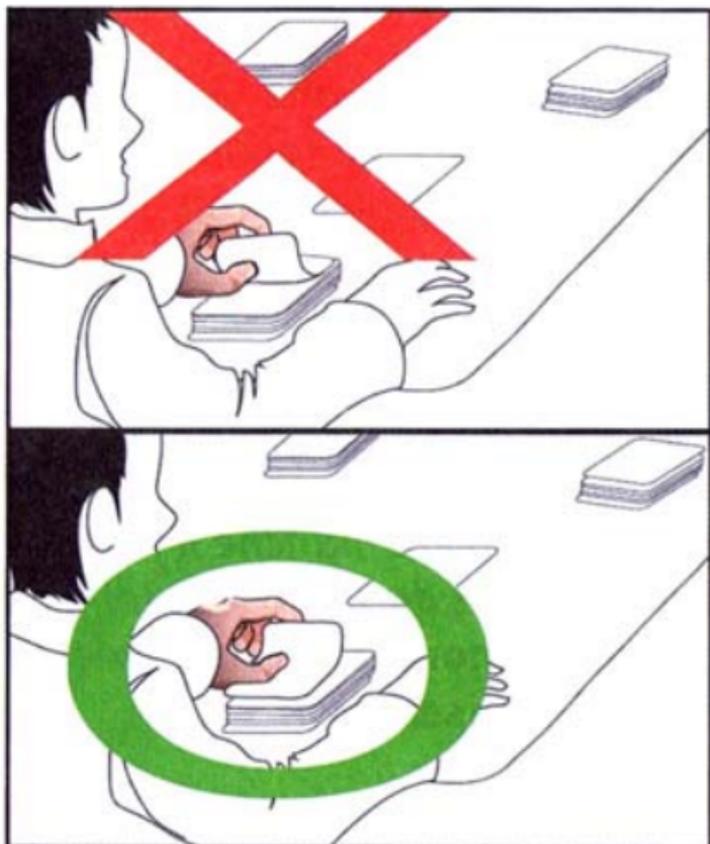
- 15 cartes chacun à 4 joueurs,
- 12 cartes chacun à 5 joueurs,
- 10 cartes chacun à 6 joueurs,
- 9 cartes chacun à 7 joueurs.

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