

2 JEUX DE L'HEURE
 2 GAMES OF THE TIME
 2 SPIELE UM DIE STUNDE
 2 GIOCHI DELL'ORA
 2 SPELLEN "KLOK KIJKEN"

This section contains a large circular board game with a clock face design. The board is divided into segments, each containing a different scene or activity. The board is surrounded by several smaller clock faces, some of which are tilted or rotated. At the bottom, there are three more clock faces.

FRANÇAIS

2 JEUX DE L'HEURE

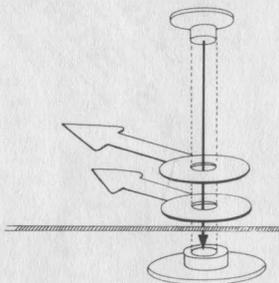
2 à 4 joueurs et pour jouer seul

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plan de jeu recto-verso (au recto: 24 heures de la vie d'un enfant, au verso: un cadran d'horloge).
- les aiguilles de l'horloge.
- 48 jetons: réveils et montres.
- 48 jetons: personnages.

Lors de la première utilisation, fixer les aiguilles au centre de l'horloge, comme indiqué sur le croquis.

Détacher tous les jetons prédécoupés et évider le centre des jetons personnages.



RÈGLES DES JEUX

LE JEU DES MONTRES ET DES RÉVEILS

PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Prendre le plan de jeu du côté représentant les 24 heures de la vie d'un enfant. Celui-ci comporte 2 cercles:
 - le cercle intérieur figure les heures du matin de 1 à 12 (sur fond bleu);
 - le cercle extérieur figure les heures de l'après-midi et du soir de 13 à 24 (sur fond rose).
- Chacun des cercles se compose de 12 cases représentant le même enfant à une heure différente de sa journée et de sa nuit.
Sur chaque case, l'heure est indiquée en chiffres.
- Les deux cercles sont séparés par une bande de repères autocorrecteurs.
- Prendre les 48 jetons: 24 réveils (12 sur fond rose, 12 sur fond bleu) et 24 montres réparties comme les réveils.
- Tous les jetons indiquent une heure et comportent les mêmes repères autocorrecteurs que ceux du plan de jeu.

BUT DU JEU

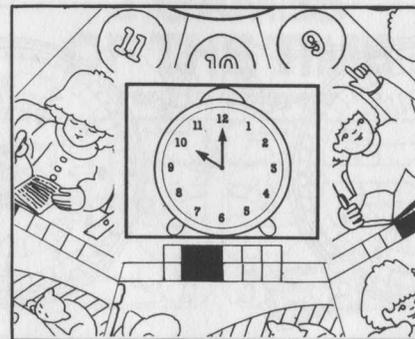
Gagner des jetons, montres ou réveils, en les associant aux cases du plan de jeu indiquant la même heure.

COMMENT JOUER

- Chaque joueur choisit la série de jetons qu'il doit gagner (réveils du matin ou du soir ou montres du matin ou du soir):
 - à 4 joueurs: une série de 12 chacun;
 - à 3 joueurs: une série de 12 chacun (écarter une série de 12 jetons);
 - à 2 joueurs: 2 séries de 12, soit 24 chacun (tous les réveils ou toutes les montres).
- Placer toutes les séries à l'envers et les mélanger. Elles constituent la pioche.
- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre; le plus jeune joueur commence.
- Il tire un jeton:
 - s'il fait partie de sa série, il cherche sur le plan de jeu la case indiquant en chiffres, sur fond de même couleur, l'heure du jeton. Il le pose sur cette case en vérifiant que les repères correspondent bien.
 - Puis il ramasse le jeton et le garde.
 - s'il ne fait pas partie de la série, il le remet à l'envers dans la pioche.
- Le joueur suivant procède de même et la partie se poursuit ainsi, chacun tirant un jeton et, s'il est bon, le posant sur la case correspondante.
- Si un joueur tire un jeton de sa série mais qu'il le place mal sur le plan de jeu, il le remet à l'envers dans la pioche.
- Le joueur qui, le premier, a obtenu tous les jetons de sa (ou ses) série(s), a gagné.

POUR JOUER SEUL

Prendre tous les jetons et les placer sur les cases correspondantes en vérifiant avec les repères autocorrecteurs.
Au début, prendre les 12 montres et réveils du matin, puis ceux du soir.



LE JEU DES PERSONNAGES

PREPARATION DE LA PARTIE

- Utiliser le plan de jeu côté horloge. Il comporte :
 - un grand cercle extérieur représentant les minutes dans des zones de couleurs différentes (repères) ;
 - un cercle intérieur de repères de couleur ;
 - les heures de 1 à 12 ;
 - les heures de 13 à 24 ;
 - les aiguilles à petite "fenêtre".
- Prendre les 48 jetons représentant chacun un personnage à une heure précise. Il y a 4 personnages différents situés à 12 moments de la journée.

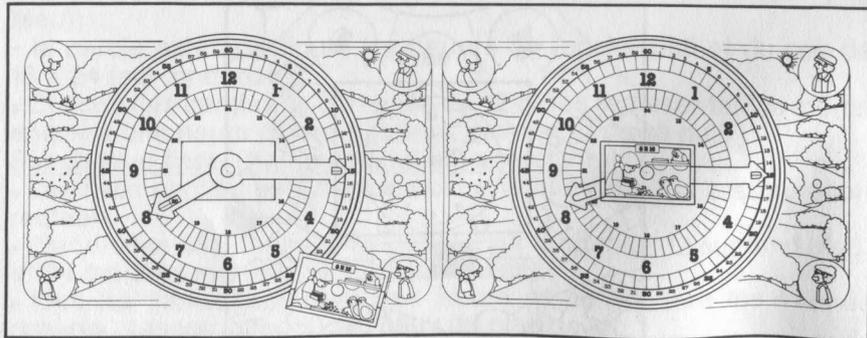
Chaque jeton indique une heure : 2 repères de couleur correspondent à la position de la petite et de la grande aiguille de l'horloge.

BUT DU JEU

Gagner des jetons en marquant exactement avec les aiguilles de l'horloge l'heure indiquée sur les jetons tirés.

COMMENT JOUER

- Chaque joueur choisit le (ou les) personnage dont il devra gagner les jetons :
 - à 2 joueurs : 2 personnages chacun, soit 24 jetons ;
 - à 3 ou 4 joueurs : 1 personnage chacun, soit 12 jetons.Les jetons restants sont écartés.
- Placer les jetons à l'envers sur la table et les mélanger. Ils constituent la pioche.
- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence.
- Il tire un jeton :
 - s'il représente le personnage qu'il a choisi, il lit tout haut l'heure qui y est indiquée et place les aiguilles de l'horloge à la même heure. Pour cela, il place d'abord la petite aiguille à l'heure indiquée, puis la grande aiguille des minutes sur le chiffre correspondant du cercle extérieur. La pointe de l'aiguille se trouve ainsi sur un repère de couleur.



Il déplace alors la petite aiguille pour l'amener sur le repère de même couleur que celui de la grande aiguille. Le repère apparaît dans la petite "fenêtre". Il obtient ainsi la position exacte des aiguilles de l'horloge à l'heure donnée.

- Puis il pose le jeton au centre de l'horloge et vérifie que ses repères de couleur prolongent bien la grande et la petite aiguille.
- Si c'est le cas, il gagne le jeton.
- Si les repères de couleur ne correspondent pas exactement c'est que le jeton est mauvais ; il le remet alors à l'envers dans la pioche.
- Si le jeton tiré ne représente pas le personnage choisi par le joueur, il est remis à l'envers dans la pioche.
- Le joueur suivant procède de même et la partie se poursuit ainsi, chacun tirant un jeton, mettant la pendule à l'heure indiquée et posant le jeton sur l'horloge pour vérification.
- Le joueur qui, le premier, a réuni tous les jetons représentant son (ou ses) personnage(s) a gagné.

RÈGLE SIMPLIFIÉE (Pour débiter)

- Chaque joueur tire un jeton dans la pioche et le place au centre de l'horloge.
- Puis il oriente les aiguilles dans le prolongement des repères du jeton en respectant les couleurs.
- Il doit ensuite essayer de lire puis d'annoncer l'heure indiquée.
- S'il ne se trompe pas, il gagne le jeton, sinon il le remet à l'envers dans la pioche.
- Le gagnant est le joueur qui possède le plus de jetons lorsque la pioche est épuisée.

POUR JOUER SEUL

- Prendre tous les jetons représentant un même personnage et mettre l'horloge à l'heure de chaque jeton, en vérifiant que les repères correspondent bien.
- Faire de même pour les 3 autres personnages.

ENGLISH

2 GAMES OF THE TIME

For 1 to 4 players

CONTENTS

- Large Double Sided Playing Board.
- Clock Hands.
- 48 Picture Cards.
- 24 Clock Cards.
- 24 Watch Cards.

