



# Maya

## REGLES DU JEU

# TICK-TACK TEMPO

### BUT DU JEU

Le premier qui arrive à placer sa figurine sur la case de Willy au milieu de la fleur du temps gagne la partie.

### MATÉRIEL ET ASSEMBLAGE

Positionnez les aiguilles sur dix heures dix (Illustr. 1).  
Chaque joueur prend une figurine Maya et la place sur la case de départ. Mélangez les cartes du temps et posez la pile avec les cartes, face cachée, à côté de la fleur. Les cartes Flip sont posées, face visible, également à côté de la fleur.



Illustr. 1

### DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune des joueurs commence. Les joueurs jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lance le dé et déplace ta figurine d'autant de cases que le chiffre indiqué par le dé. Sur quelle case t'es-tu arrêté ?



**Case normale** (sans dessin) : ton tour est terminé et le joueur suivant (placé à ta gauche) joue.



**Case Flip** : tu pioches une carte Flip et la place devant toi face visible. Le joueur placé à ta gauche joue ensuite. Lorsque le paquet de cartes Flip est terminé, tu n'obtiens malheureusement plus de carte.



**Case Horloge** : tu retournes la première carte de la pile de cartes Horloge et place les aiguilles sur l'heure correspondante (voir ci-dessous « Réglage d'une nouvelle heure »). Le joueur à ta gauche joue ensuite.

Psitt, Maya a découvert une plante extraordinaire dans le pré de coquelicots : une horloge en forme de fleur ! Et Willy l'attend au centre de l'horloge. Maya parviendra-t-elle à franchir les aiguilles

### CASES OCCUPÉES

Excepté sur la case de départ, **il ne peut y avoir qu'une seule figurine** sur chaque case. Les autres figurines et les deux aiguilles peuvent en conséquence bloquer des cases. Si tu tombes sur une case occupée avec le score du dé, tu dois te placer sur la case libre située juste avant (Illustr. 2).

*Contrairement à une véritable horloge, la petite aiguille n'est pas positionnée exactement entre deux heures lorsqu'elle doit indiquer une demi-heure.*



Illustr. 2

### RÉGLAGE D'UNE NOUVELLE HEURE

Lorsque tu retournes une carte Horloge, tu dois déplacer les deux aiguilles de l'horloge. Tu dois d'abord déplacer **la grande aiguille** puis **la petite**. Les aiguilles doivent être tournées dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsqu'une aiguille bute sur une figurine lors du

*Lorsque l'aiguille termine son déplacement exactement sur la case que tu occupes, tu dois déplacer ta figurine sur la case précédente, les cartes Flip ne peuvent pas te sauver.*

réglage de l'heure, elle **déplace** la figurine (à moins que le joueur n'ait une carte Flip devant lui – voir « Sauvetage de dernière minute »). Une fois que les aiguilles ont été positionnées, la figurine est placée juste avant l'aiguille (Illustr. 3).



Illustr. 3

Lorsque plusieurs figurines sont déplacées par l'aiguille, elles doivent toutes reculer. Elles sont alors placées sur les cases libres avant l'aiguille **dans l'ordre** dans lequel elles se trouvaient au préalable (Illustr. 4).



Illustr. 4

### SAUVETAGE DE DERNIÈRE MINUTE

Flip est le seul à protéger ta figurine lors du déplacement des aiguilles : dans ce cas, donne une des **cartes Flip** et ta figurine peut rester sur la case qu'elle occupe (soulève ta figurine pour laisser passer l'aiguille puis repose-la). Tu mets ta carte Flip dans la pile de cartes Flip (Illustr. 5).



Illustr. 5

### FIN DU JEU

**Le premier** qui arrive sur la case Willy au centre de la fleur du temps a gagné.



Peut être accrochée au mur.

