

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

# Von früh bis spät



From Dawn 'til Dusk

Bonne journée ! • Van 's morgens tot 's avonds

De la mañana a la noche • Da mattina a sera

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2011

# Bonne journée !

Un turbulent jeu de mémoire sur les heures de la journée, pour 1 à 4 joueurs de 4 à 99 ans. Avec une suggestion de jeu supplémentaire et des variantes de différents degrés de difficulté

**Idée :** Markus Nikisch  
**Illustration :** Jutta Neundorfer  
**Durée d'une partie :** 10 à 15 minutes

7 heures : le réveil sonne ! Debout, les lève-tard sinon vous allez manquer un tas de choses excitantes. Pendant le jeu, les enfants vivent toute une journée, du lever au coucher. Seul celui qui sera attentif et se rappellera bien les motifs gagnera la partie. Et tout en jouant, les enfants s'exerceront à lire l'heure.

FRANÇAIS

## Chers parents,

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois avec votre enfant, vous pourrez lui parler de l'heure et des différents moments de la journée. Laissez-le faire tourner les aiguilles de l'horloge, évoquez les minutes, les heures et dites-lui à quoi correspond un jour.

Apprenez-lui à lire l'heure. Dites-lui par exemple que le déjeuner est servi à midi et faites-lui mettre les aiguilles en bonne position. Ou bien, votre enfant vous dit à quelle heure il veut faire un dessin et règle l'horloge de manière correspondante.

Votre enfant se familiarisera ainsi peu à peu avec l'horloge et les heures.

## Accessoires du jeu

- plateau de jeu
- horloge
- 1 pion Max
- 18 plaquettes rondes représentant des motifs
- 18 plaquettes d'observation de forme carrée
- 7 cartes « lève-tard »
- 1 règle du jeu



## Idée de jeu n° 1 : Oh ! Trop tard !

Un turbulent jeu de mémoire où il ne faut pas arriver en retard.

### Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table et insérez l'horloge dans la découpe au milieu du plateau de jeu.

Classez les plaquettes suivant leur forme géométrique et étalez-les de manière visible. Prenez la plaquette ronde représentant le lit et posez-la sur la case à côté du 7.

Parmi les autres plaquettes rondes, prenez-en 11, réfléchissez pour savoir à quel moment vous voulez faire les choses qui y sont représentées et répartissez-les de manière correspondante sur le plateau de jeu autour de l'horloge.

**Conseil :** Si, par exemple, vous vous levez à 7 heures du matin, vous posez la plaquette représentant le petit déjeuner sur la case suivante à côté du 8. Vous vous lavez les dents à 9 heures. Vous répartissez ainsi à votre gré les événements de la journée jusqu'au moment du coucher.

Réglez l'horloge de manière ce que la petite aiguille soit dirigée sur la case avec le lit et la grande sur le douze. Il est 7 heures du matin.

Max a toute la journée devant lui. Posez Max sur la plaquette représentant le lit.

Posez les 18 plaquettes d'observation faces cachées autour du plateau de jeu et préparez quatre cartes lève-tard.

### Déroulement de la partie

Celui qui fait un beau rêve cette nuit commence et retourne une plaquette d'observation.

**Représente-t-elle la même image que la plaquette devant laquelle se trouve Max ?**

- **Oui ?**

Très bien ! Max s'est bien occupé pendant l'heure et il peut faire maintenant quelque chose d'autre. Tu gardes la plaquette et poses Max sur la case suivante. Ensuite, tu tournes la grande aiguille d'un tour complet jusqu'à ce qu'elle soit de nouveau sur le chiffre 12. La petite aiguille est alors dirigée sur la plaquette sur laquelle se trouve Max. Regarde ce que Max va faire ensuite. C'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il essaie de retourner la plaquette d'observation correspondante.

- **Non ?**

Domage ! Max a traîné.

Retourne la plaquette de nouveau et avance la grande aiguille de 15 minutes. Elle se trouve alors sur le 3, le 6 ou le 9. Max reste là où il est.

C'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il essaie de retourner la plaquette d'observation correspondante.

**Règle importante :** Si vous retournez quatre fois de suite une mauvaise plaquette, cela signifie qu'une heure toute entière s'est écoulée. Vous avez malheureusement trop traîné. Le joueur qui a retourné la quatrième plaquette qui ne convient pas doit prendre une carte de lève-tard.

Avancez Max d'une case. Que fait Max maintenant ? Essayez de retourner la plaquette correspondante.

## Fin de la partie

La partie se termine lorsque ...

- Max est de nouveau sur la case représentant le lit. Il est tard et Max doit aller se coucher. Celui qui aura récupéré le plus de plaquettes gagne. En cas d'égalité il y a plusieurs gagnants.

Ou ...

- lorsque la quatrième carte de lève-tard est distribuée. Vous avez pris trop de temps et vous perdez tous ensemble.

**Conseil :** On pourra varier le degré de difficulté en changeant le nombre de cartes lève-tard.

## Variante coopérative

Ici, vous jouez tous ensemble et ne gardez pas les plaquettes mais les mettez dans la boîte. Vous avez le droit de vous aider mutuellement et vous gagnez tous ensemble si, à la fin de la journée, vous avez récupéré moins de trois cartes lève-tard.



## Idée de jeu n° 2 : Plus tôt ou plus tard ?

Un jeu malin où il faut deviner et où les moments de la journée sont parfois dans le désordre

### Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table et insérez l'horloge dans la découpe au milieu du plateau de jeu.

Classez les plaquettes suivant leur forme géométrique et étalez-les de manière visible. Choisissez 12 plaquettes rondes et prenez les plaquettes carrées correspondantes. Les plaquettes rondes et carrées restantes sont mises de côté.

Répartissez les 12 plaquettes carrées faces visibles autour du plateau de jeu et empilez les 12 plaquettes rondes.

Préparez les cartes de lève-tard.

### Déroulement de la partie

Qui a déjà pris son petit déjeuner à midi ? Tu commences en prenant les plaquettes rondes.

Choisis secrètement une plaquette (par ex. les blocs de construction) et réfléchis quand tu as joué hier avec les blocs de construction, mais ne le dis pas. Pose les 12 plaquettes faces cachées sur les cases autour de l'horloge. Tu devras te souvenir où se trouve la plaquette que tu as choisie.

Les autres joueurs doivent alors trouver l'heure. Tu donnes un indice en disant par ex. : « Quand ai-je joué hier avec les blocs de construction ? ».

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre règle l'horloge sur une certaine heure, par exemple 4 heures et dit : « As-tu joué hier à 4 heures avec les blocs de construction ? ».

#### Tu réponds sans mentir

- Si c'est la bonne heure, tu dis « oui, exactement ! ». En récompense, le joueur prend une carte lève-tard.
- Si ce n'est pas la bonne heure, tu dois dire « non, plus tôt » ou « non, plus tard »

Les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, indiquent une heure située plus tôt ou plus tard. Si chacun t'a interrogé trois fois et si personne n'a trouvé l'heure, tu prends une carte lève-tard en récompense.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de choisir secrètement une plaquette avant de répartir les 12 autour de l'horloge.

**Important :** quand vous choisissez une plaquette, pensez à un moment de la journée, et les joueurs qui devinent doivent dire si l'heure qu'ils indiquent est le matin, le midi, l'après-midi ou le soir.

## Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les cartes lève-tard sont distribuées. Celui qui en aura le plus gagne.

