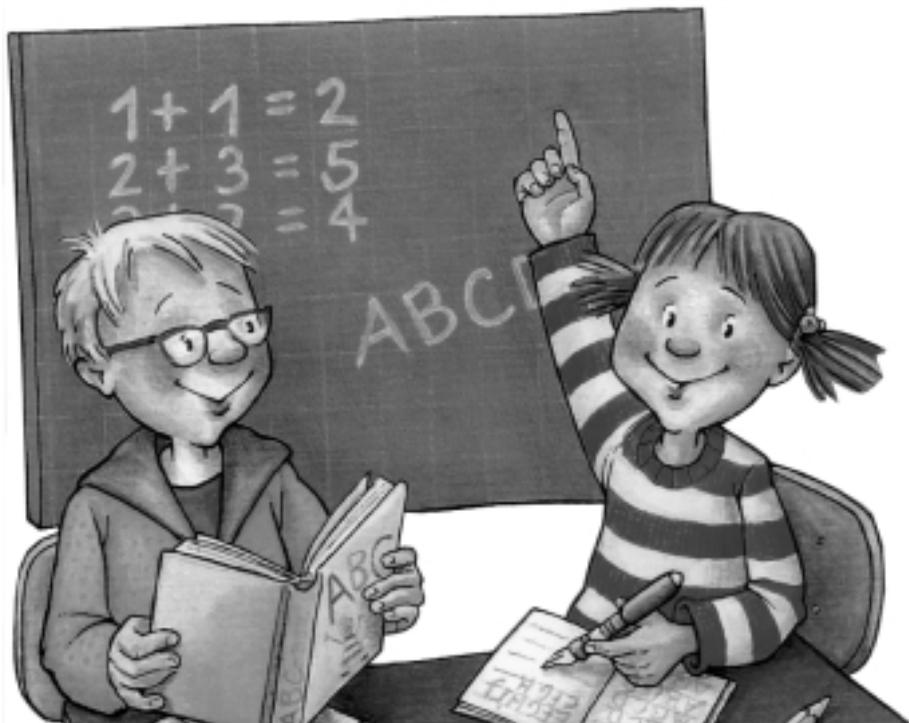


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

Schule fertig-los!

Nr. 4587

School! Ready! Set! Go! • Prêts pour l'école ? • Klaar-af, naar school!



Simpler variants:

- All sleepyhead cards are needed.

1st variant:

- If a clock card is uncovered, immediately a sleepyhead card has to be taken. The big clock however is not advanced.
- If the counter lands on a clock square the big clock is set to the number shown on the square.
- The players lose together as soon as the sixth sleepyhead card had to be taken. If less than six cards had to be taken, the player who gathered most cards, wins the game.

2nd variant:

- If you play with fewer clock cards, the game gets simpler. You can combine this variant with the basic game or the 1st variant.

3rd variant:

- You agree that you lose with six or seven sleepyhead cards.

recupérer des
grandes cartes

Jeu Habermäß n° 4587

Prêts pour l'école ?

Un turbulent jeu de mémoire basé sur une journée d'école, pour 1 à 4 joueurs dès 5 ans. Avec une variante qui fait appel au sens coopératif des joueurs et d'autres variantes de différents degrés de difficulté.

Idée : Markus Nikisch
Illustration: Heike Wiechmann
Durée d'une partie : 15 minutes

Une journée à l'école, ça peut réserver des surprises ! Une fois levés, les enfants prennent leur petit déjeuner et se dépêchent pour arriver à l'heure à l'école. Seul celui qui a une bonne mémoire et qui garde son calme et ne sera pas dérangé par l'heure qui passe.

Contenu :

- 1 plateau de jeu avec une horloge au milieu
- 1 emploi du temps
- 26 grandes cartes (dont 4 seront illustrées par les joueurs eux-mêmes)
- 10 petites cartes (dont 4 seront illustrées par les joueurs eux-mêmes)
- 7 cartes rondes "lève-tard"
- 1 pion-personnage avec un cartable amovible
- 1 règle du jeu



Observez bien les grandes et les petites cartes.

Les grandes cartes montrent les

- matières scolaires (bordure verte)
- activités (bordure jaune)
- et des horloges (bordure bleue)

Les petites cartes indiquent

- matières scolaires (bordure verte)

Illustrez comme vous le souhaitez les cartes vierges jointes :

sur les 4 petites cartes vierges, dessinez des matières que vous avez à l'école ou des matières que vous aimeriez bien avoir, p. ex. "sport" ou "inventer des histoires".

Dessinez aussi les mêmes matières sur les quatre grandes cartes.

Vous aurez ainsi un jeu tout à fait personnalisé.

But du jeu :

Celui qui aura le plus grand nombre de grandes cartes posées devant lui après une journée d'école, gagne la partie.

Mais attention : si vous arrivez souvent en retard et récupérez beaucoup de cartes "lève-tard", la partie sera perdue par tous les joueurs.

plateau de jeu,
poser le pion

poser 4 petites
cartes sur
l'emploi du
temps,
empiler 4 cartes
"lève-tard",

mettre l'horloge
sur 7 heures

retourner une
grande carte

motifs identi-
ques : prendre la
carte, avancer le
pion

Préparatifs :

- Retirez tous les accessoires contenus dans la boîte.
- Posez le **plateau de jeu** au milieu de la table.
- Posez le **personnage commun à tous les joueurs** sans cartable sur la case de départ encadrée en rouge. L'horloge qui est y est illustrée indique 7 heures. C'est l'heure de se lever !
- Déposez la cartable sur la case où est représenté un enfant avec un cartable. Quand vous atteindrez cette case, vous aurez alors le droit de remettre le cartable sur le personnage.
- Retournez les grandes cartes, mélangez-les et répartissez-les tout autour du plateau de jeu.
- Posez l'**emploi du temps** à côté du jeu.
- Prenez les **petites cartes** et piochez-en quatre. Posez-les sur les **chiffres de l'emploi du temps**. Ce sont les quatre heures de cours que vous aurez aujourd'hui. Remettez le reste des petites cartes dans la boîte.
- Faites une pile avec **quatre cartes rondes "lève-tard"** retournées. *Les cartes restantes ne servant que pour les variantes, remettez-les dans la boîte.*
- Mettez la **grande horloge du plateau de jeu** sur 7.00 heures. Pour contrôler que vous ne vous êtes pas trompé d'heure, comparez-la avec celle indiquée sur la case de départ.
- Asseyez-vous devant le plateau de jeu de manière à ce que tous les joueurs puissent bien voir l'horloge.

Déroulement de la partie :

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus jeune commence.

Il s'agit maintenant de trouver la bonne carte.

- Elle doit indiquer l'**activité** représentée sur la case placée devant le pion.
- Ou indiquer la **prochaine matière** de l'emploi du temps.

Exemple n°1 :

Le pion est sur la case de départ. Il faut alors trouver la carte qui montre l'enfant en train de s'habiller.

Exemple n° 2 :

Le pion se trouve sur la case montrant le bus de ramassage. Il faut alors trouver la matière qui est en premier sur l'emploi du temps.

Retourne l'une des grandes cartes et montre-la aux autres. Vérifiez tous ensemble :

La carte montre la bonne illustration ?

- **Oui, les motifs sont identiques :**
Bravo ! Tu prends la carte en récompense et la poses devant toi. Avance le pion sur le plateau de jeu.
Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

motifs différents :
reposer la carte
en la retournant.
La carte montre
une horloge ?
Mettre la grande
horloge à la
même heure

Attention :
bien observer la
grande aiguille !

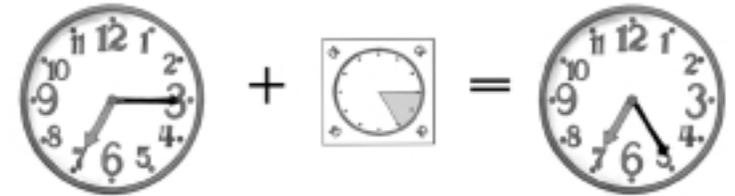
regarder les
cartes-horloges :
le pion doit
arriver à l'heure !

Le pion est arrivé
trop tard :
avancer tout de
suite,
mettre la grande
horloge à l'heure

- **Non, la carte montre une autre illustration ou une horloge.**
- **La carte montre une autre activité ou une autre matière ?** Repose-la en la retournant. C'est ensuite au tour du joueur suivant.
- **La carte montre une horloge ?** Avance alors la grande aiguille bleue (indiquant les minutes) de l'horloge du plateau de jeu du même nombre de minutes que tu vois sur la carte indique. Les cartes indiquent différents intervalles de temps : 5, 10, 15, 20, 25 et 30 minutes.

Exemple :

Il faut avancer l'horloge de dix minutes.



Retourne la carte à nouveau et repose-la. C'est alors au tour du joueur suivant.

Attention sur l'horloge du plateau:

A chaque fois que la grande aiguille bleue qui indique les minutes arrive à nouveau sur le chiffre 12, cela veut dire qu'une heure vient de s'écouler. Il faut donc avancer d'un chiffre (=1 heure) la petite aiguille rouge qui indique les heures.

Sur certaines cases du jeu, on peut voir une horloge. Ce sont des cases-horloges qui ont une signification particulière : le pion doit être arrivé sur la case-horloge au plus tard à l'heure qui y est indiquée.

Exemple :

Sur la case qui montre le bus de ramassage, une horloge indique 8.15 heures. Le pion devra se trouver sur cette case au plus tard lorsque l'horloge placée au milieu du plateau de jeu indiquera 8.15 heures, sinon il ratera le bus de ramassage !

Important :

A chaque changement d'heure sur la grande horloge, vérifie tout de suite s'il est encore possible d'arriver à temps sur la prochaine case-horloge.

- **Si c'est possible, on continue à jouer.**

- **Ce n'est pas possible ?**

Pose le pion sur la **prochaine case-horloge**.

Attention : pour cela, il faudra peut-être sauter par dessus plusieurs cases.

Mets la grande horloge à la **même heure** que celle indiquée sur la case-horloge.

correspondante,
prendre une carte
"lève-tard"

Prends une carte "lève-tard" et pose-la à côté de la case-horloge en la retournant.

Attention : les cartes "lève-tard" appartiennent à tous les joueurs.

Faites donc tous bien attention d'en récupérer le moins possible, car si vous en avez beaucoup, vous perdrez tous la partie.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Exemple :

Le pion se trouve sur la case qui montre la table préparée pour le petit déjeuner. Retourne une grande carte. C'est une carte-horloge signifiant "avancer de 20 minutes".

La grande horloge est sur 8.00 heures.

Avance-la de 20 minutes.

Sur la prochaine case-horloge (= case avec le bus), l'horloge indique 8:15 heures.

Le pion va donc arriver trop tard.

Pose le pion sur la case du bus et mets la grande horloge sur 8:15 heures.

L'emploi du
temps : bien
regarder les
matières

L'emploi du temps

Si la prochaine case est une matière scolaire, l'emploi du temps indique alors quelle carte il faudra trouver.

Attention :

Parmi les grandes cartes, il y a aussi des matières qui ne sont pas dans l'emploi du temps ! Ces cartes seront découvertes et aussitôt reposées en étant retournées.

Fin de la partie :

La partie est finie, ...

... **dès que la quatrième carte "lève-tard" a été prise.** Les joueurs ont été des lève-tard et ont donc tous perdu la partie.

... ou dès que le pion **a fait un tour** et est revenu sur la case de départ. Les joueurs se sont bien réveillés et ont tous été assez malins pour être à l'heure ! Celui qui a le **plus grand nombre de cartes** posées devant lui a gagné la partie.

Conseil :

- Pour rendre le jeu encore plus passionnant, vous pouvez décider, avant de commencer la partie, de ce que vous devrez faire tous ensemble si vous récupérez trop de cartes "lève-tard". Laissez libre cours à votre imagination : par ex. faire 10 pompes tous ensemble, sortir le chien ou faire la vaisselle.

4ème carte "lève-
tard" : tous ont
perdu
Le pion a fait un
tour ?
Qui a le plus de
cartes ?

Variantes :

Variante qui fait appel au sens coopératif des joueurs :

- Les grandes cartes récupérées appartiennent à tous les joueurs.
- Chaque carte qui convient est ensuite remise dans la boîte.
- Les joueurs s'aident mutuellement et gagnent ensemble si, à la fin de la partie, ils n'ont dû prendre que trois cartes "lève-tard".

Variantes plus simples :

- Pour ces variantes, on utilisera toutes les cartes "lève-tard"

Variante n°1:

- Quand un joueur tire une carte-horloge, il prend tout de suite une carte "lève-tard". La grande horloge n'est pas avancée.
- Si le pion arrive sur une case-horloge, la grande horloge est mise sur l'heure indiquée sur la case.
- Les joueurs perdent tous ensemble, dès qu'ils sont obligés de prendre la sixième carte "lève-tard". S'ils ont pris moins de six cartes, l'celui qui a récupéré le plus grand nombre de grandes cartes gagne la partie.

Variante n°2:

- Le jeu sera facilité en prenant moins de cartes-horloges,. Cette variante peut être combinée au jeu de base ou à la variante n°1.

Variante n°3:

- Vous convenez que vous perdez la partie dès que vous avez pris six ou sept cartes "lève-tard".

Anschrift aufbewahren! Retain address!
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany