

Exemple: si le joueur a 40 minutes à son parcimètre et qu'il joue une carte ACTION de 30 points, il devra alors positionner la flèche de son parcimètre sur 10.
Lorsqu'un joueur joue une carte ACTION, il la pose devant lui à la vue de tous les joueurs.

Si le joueur joue une carte EVENEMENT, deux cas peuvent se présenter:
S'il joue une carte STATIONNEMENT GRATUIT OU STATIONNEMENT INTERDIT, il devra le faire à son tour de jeu, et de plus, ceci constituera le seul coup de ce tour de jeu.
S'il joue une carte POLICIER ou NEGOCIATION REUSSIE, il pourra le faire à n'importe quel moment du tour de jeu (même quand ce n'est pas à lui de jouer).

Si une de ces cartes, (POLICIER ou NEGOCIATION REUSSIE) est jouée à son tour de jeu, le joueur reprend son tour immédiatement après l'avoir jetée (il peut par exemple jouer une carte ACTION ou une carte TEMPS). S'il la joue hors de son tour de jeu, il reprendra normalement son tour quand ce sera à lui de jouer.

3. PIOCHER UNE CARTE DEUXIEME CHANCE

Une fois son tour de jeu effectué, chaque joueur peut, **s'il le désire**, piocher une carte DEUXIEME CHANCE (ce n'est jamais obligatoire).

Chaque carte porte des instructions spécifiques qui doivent être appliquées immédiatement. Le joueur lit ce qui est inscrit sur la carte aux autres joueurs puis la jette dans le sabot.

Il est parfois question de "carte POINT" dans les cartes DEUXIEME CHANCE, il s'agit bien entendu des cartes ACTION.

LE GAGNANT

Le premier joueur réussissant à poser devant lui 200 POINTS en cartes ACTION remporte la partie.

QUELQUES DETAILS SUPPLEMENTAIRES

Il est possible que les cartes qu'un joueur a en main ne lui conviennent pas : à son tour de jeu, il pourra jeter (au lieu de piocher une carte JEU) 3 cartes JEU et en repiocher 3 nouvelles. Son tour de jeu prend alors fin. Il pourra cependant piocher une carte DEUXIEME CHANCE s'il le désire.

Quand un joueur doit perdre une carte ACTION (ou carte POINT) à cause du POLICIER ou d'une carte DEUXIEME CHANCE, il s'agit toujours des cartes ACTION posées devant lui et non de celles qu'il aurait éventuellement dans la main. **De plus c'est le joueur qui perd la carte qui la choisit.**

Il est interdit de passer son tour. Si aucune carte ne semble intéressante à jouer, le joueur doit néanmoins jouer; il jette alors une carte de son choix directement dans le sabot.

S'il ne reste plus de cartes à piocher, il suffit de reformer un nouveau tas en prenant les cartes JEU précédemment jetées dans le sabot, les mélanger, et les placer face cachée dans un des compartiments du sabot.

Service consommateurs: Important à garder!

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre avec vos nom et adresse à (références fabricant à conserver):

TONKA FRANCE SA
Service Consommateurs
14 rue Scandiacci
93500 PANTIN

TONKA BELGIQUE
Service Consommateurs
Chaussée de Jette, 518
1090 BRUXELLES



043545 105351

906 81

PARCOTEMPO

UNE FOLLE COURSE CONTRE LE TEMPS

2 à 4 JOUEURS

AGE: A PARTIR DE 8 ANS

MATERIEL:

1 sabot de rangement jaune, 4 parcimètres (à assembler - voir PREPARATION DU JEU), 4 socles, 32 cartes DEUXIEME CHANCE, 90 cartes JEU comprenant: 38 cartes TEMPS (minutes), 36 cartes ACTION (points), 16 cartes EVENEMENT.

BUT DU JEU

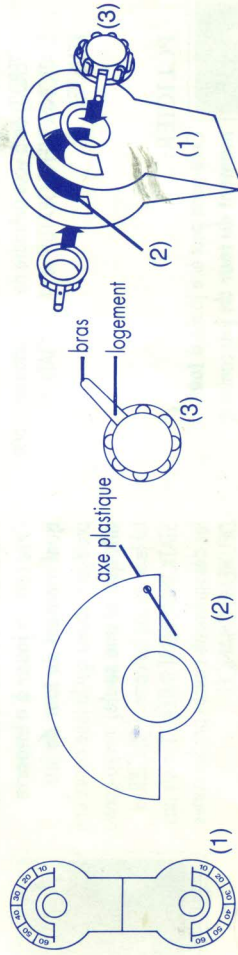
Chaque joueur doit marquer le plus de points possible (matérialisés par les cartes ACTION) en utilisant au mieux le temps dont il dispose à son parcimètre.

Le premier joueur à totaliser 200 POINTS en cartes ACTION remporte la partie.

PREPARATION DU JEU

ASSEMBLEZ LES PARCIMETRES

- détachez le support jaune du parcimètre de sa feuille cartonnée (en suivant les pointillés).
- détachez la pièce semi-circulaire noire et apposez sur chaque côté un autocollant rouge.
- détachez deux boutons de réglage noirs.



Insérez alors la pièce (2) au centre de la pièce (1) comme indiqué sur le graphique.
Apposez de chaque côté du parcimètre chacun des boutons (3) en coiffant l'axe plastique de la pièce (2) dans les logements situés dans le bras des pièces (3).

Introduisez alors la base de votre parcimètre dans un des socles.

Puis, recommencez l'opération avec chaque parcimètre.

