

Le TEMPS PRESSE

Règle du jeu






2 à 5 joueurs.

Le but est de vivre une journée de 24 heures en accumulant le maximum de **points d'activité** et en gérant bien **son temps** et **son énergie**.

Chaque joueur dispose d'un plateau avec :

- Une horloge et son aiguille pour avancer dans la journée
- Une jauge d'énergie graduée de 0 à 500 avec un curseur
- Une zone pour placer les cartes d'activités

Le jeu contient 108 cartes réparties en 5 catégories :

- Des cartes d'activités permettant de gagner des points en consommant de l'énergie et du temps
 - Travail 
 - Tâches quotidiennes 
 - Loisirs 
- Des boosters d'énergie qui demandent du temps
 - Alimentation ou Sommeil  
- Des **cartes vertes** bonus pour gagner du temps et de l'énergie
- Des **cartes rouges** avec des imprévus qui consomment du temps et de l'énergie
- 9 Jokers (pour gagner au choix, du temps, de l'énergie ou des points d'activité)

Chaque joueur commence la partie :

- à 7 heures du matin
- avec 150 points d'énergie
- et 10 cartes

Le joueur qui a la carte d'Activité avec le plus grand nombre de points commence par poser une carte : Activité, Booster d'énergie, **Carte verte bonus**, ou Joker pour l'un des trois paramètres (temps, énergie ou activité). Il tire ensuite une carte. Le jeu continue ainsi.

Le joueur peut également jouer une **carte rouge** (consommant du temps et de l'énergie) contre un adversaire pour ralentir sa course. Il n'est pas autorisé à piocher pour la remplacer.

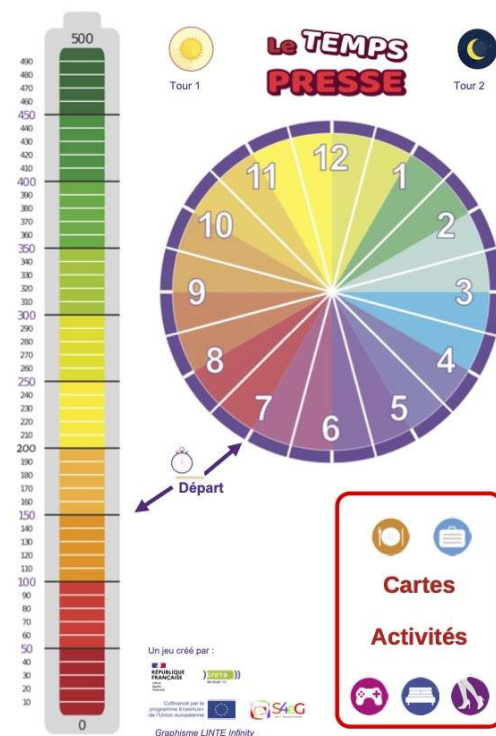
*En faisant plus d'activités, un joueur gagne des points d'activité mais consomme du temps (suivi en déplaçant l'aiguille) et de l'énergie (curseur déplacé sur la jauge d'énergie). Il doit (re)gagner des points d'énergie par le sommeil ou l'alimentation ou avec **les cartes vertes** (bonus) pour pouvoir continuer à faire des activités. La quantité d'énergie est cependant limitée à 500 points.*

*Il faut donc trouver le bon équilibre entre **activités**, **temps disponible** et **énergie**.*

Le jeu s'arrête pour tous quand un joueur a terminé sa journée de 24 heures (2 tours de cadran).

Lorsqu'un joueur n'a plus d'énergie, le jeu prend fin pour lui (option : l'équipe peut décider de le maintenir si au tour suivant quelqu'un est prêt à lui échanger une carte lui apportant de l'énergie).

Le gagnant est celui qui a le plus de points d'activité. En cas d'égalité, c'est le nombre de cartes d'activité qui départage les joueurs.



Un jeu créé par :



Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Graphisme LINTE Infinity