

# TIME NO TIME JUNIOR



DES DEFIS,  
CARREMENT  
MARRANTS !!!





## **CONTENU :**

- 1 alarme d'une durée aléatoire
  - 6 cubes colorés en bois
  - 20 cartes mission
  - 10 jetons de pénalité
  - La règle du jeu
- De 2 à 12 joueurs
  - A partir de 5 ans

## **BUT DU JEU :**

Dans Time No Time Junior, les joueurs doivent accomplir des mini-gages le plus vite possible.

Mais, gare au minuteur infernal car si vous êtes en train de jouer lorsque l'alarme s'arrête, vous recevez un jeton de pénalité !

## **MISE EN PLACE :**

Mélangez les cartes et formez un tas.

Disposez l'alarme au centre de la table.



## DEROULEMENT DE LA PARTIE :

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus âgé commence.

Il déclenche l'alarme, pioche une carte et effectue le plus rapidement possible le gage demandé.

Une fois le gage effectué, il laisse la carte jouée sur la table et passe le paquet à son voisin de gauche.

Ce geste indique la fin de son tour.

Aussitôt, ce nouveau joueur pioche une carte, effectue le gage, puis passe le paquet à son voisin, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'alarme s'arrête complètement.

Vous entendez alors un bruit de klaxon.

Le joueur dont c'est le tour quand l'alarme s'arrête reçoit un jeton de pénalité.

Il devient le nouveau premier joueur, rassemble les cartes et reforme un tas, puis déclenche l'alarme afin de démarrer la nouvelle manche.



## FIN DE LA PARTIE :

Le joueur ayant obtenu le plus de jetons de pénalité à l'issue de la partie est nommé « Roi des Maladroits » (ou Princesse Maladresse).

## PRÉCISIONS :

Il est possible de faire varier le temps de partie en modifiant le nombre de jetons de pénalité à obtenir avant de perdre.

La durée du minuteur est aléatoire.

Elle peut varier entre 15 et 40 secondes.



## LES CARTES :

Il existe deux types de cartes :

- Les cartes à fond jaune ont pour but de développer la dextérité et la visualisation dans l'espace des enfants.

- Les cartes à fond bleu ont pour but de développer la motricité et l'équilibre des enfants (les couleurs des cubes doivent être respectées).



Figure à réaliser  
à plat sur la table.



Figure à réaliser  
à plat sur la table.



Figure à réaliser  
en empilant les cubes.



Figure à réaliser  
en empilant les cubes.



Figure à réaliser  
en empilant les cubes.



Figure à réaliser  
en empilant les cubes.

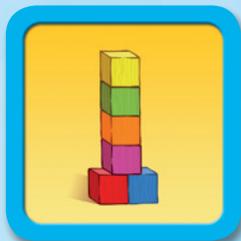


Figure à réaliser  
en empilant les cubes.

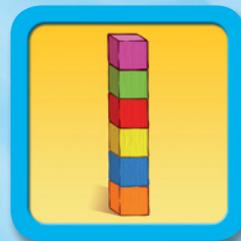


Figure à réaliser  
en empilant les cubes.



Figure à réaliser  
en empilant les cubes.



Figure à réaliser  
en empilant les cubes.

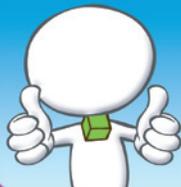


Figure à réaliser  
en empilant les cubes.



### ENTETE

Conserver les cubes rouge et vert  
sur la tête pendant 3 secondes.



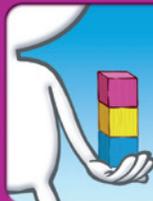
### GORGE DEPLOYEE

Maintenir le cube vert en place  
pendant 3 secondes.



### SAUT DE PUCE

Lancer les cubes jaune et vert  
en l'air avant de les rattraper  
sans les faire tomber.



### UN POIL DANS LA MAIN

Placer les 3 cubes colorés  
dans une main et tenir  
l'équilibre 3 secondes.



### LA BALANCE

Tenir 2 cubes dans chaque main.



### LES BRAS M'EN TOMBENT

Maintenir les 2 cubes  
sous les aisselles  
pendant 3 secondes.



### UN POIDS, DEUX MESURES

Tenir l'équilibre 3 secondes.



### CHAUD DEVANT !

Faire le tour de la table  
ou de la zone de jeu avant  
de revenir à sa place.



### L'ASTICOT

*Ne pas utiliser cette carte si vous ne  
jouez pas autour d'une table ou si celle-ci  
ne permet pas de jouer en sécurité.*