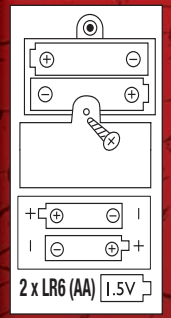
Dans **TIME NO TIME**, vous devrez enchaîner de drôles de gages à toute vitesse, avant que l'alarme ne retentisse !

Vous ne regarderez plus vos amis du même oeil après les avoir vus prendre des ***postures improbables***, imiter tant bien que mal le ***cri de Tarzan***, ou tenter sans succès ***d'épeler leur nom à l'envers !***

Vous croyez pouvoir gagner ?
Un conseil, restez toujours sur vos gardes,
les cartes pièges peuvent ***renverser le jeu*** à tout moment !

UN JEU D'AMBIANCE QUI VA METTRE VOS NERFS À RUDE ÉPREUVE !

Un jeu de Roberto FRAGA



ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'étouffement par ingestion de petits éléments. Ne pas mettre dans la bouche. La presence d'un adulte est recommandée. Photos non contractuelles : les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration.

Distribution: Goliath BV, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem – Holland.
Noter notre adresse pour référence ultérieure. Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.

Informations à conserver. Fonctionne avec 2 piles AA LR6 (non fournies). INSERER ET REMPLACER LES PILES (à réaliser par un adulte). Retirer le couvercle du compartiment à piles à l'aide d'un tournevis. Insérer les piles comme indiqué à l'intérieur du compartiment. Replacer le couvercle et serrer la vis (pas trop fort) avec le tournevis. Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables. Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet pour être chargés. Ils doivent être chargés sous la surveillance d'un adulte. Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs. Ne pas mélanger des piles ou accumulateurs neufs et usagées. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être retirés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne pas essayer de brûler ou de jeter des piles ou accumulateurs dans le feu. Ne pas exposer ce jeu à l'humidité et à des températures extrêmes. Ne pas essayer de démonter le jouet. Ranger ce jeu à l'abri de la poussière dans un endroit propre. Retirez les piles du jouet si vous ne l'utilisez pas pendant une longue période. Enlevez les piles usagées et déposez-les dans un point de collecte.

0-3

www.jeux-goliath.com

Ce symbole indique que ce produit ne doit pas être jeté avec les ordures ménagères. Vous devez le déposer dans un lieu de ramassage prévu à cet effet, par exemple, un site de collecte officiel des équipements électriques et électroniques (EEE) en vue de leur recyclage ou un point d'échange de produits autorisé qui est accessible lorsque vous faites l'acquisition d'un nouveau produit du même type que l'ancien. Toute déviation par rapport à ces recommandations d'élimination de ce type de déchet peut avoir des effets négatifs sur l'environnement et la santé publique car ces produits EEE contiennent généralement des substances qui peuvent être dangereuses. Parallèlement, votre entière coopération à la bonne mise au rebut de ce produit favorisera une meilleure utilisation des ressources naturelles. Pour obtenir plus d'informations sur les points de collecte des équipements à recycler, contactez votre mairie, le service de collecte des déchets, le plan DEEE approuvé ou le service d'enlèvement des ordures ménagères.

Goliath

Contenu :

- 112 cartes gages,
  dont 10 vierges à personnaliser
- 1 alarme d'une durée aléatoire
- 1 porte-cartes
- 17 jetons pénalité
- La règle du jeu

But du jeu :

Dans **TIME NO TIME** les joueurs doivent accomplir des gages le plus vite possible.

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

Le premier joueur à récolter 3 jetons perd la partie.

Mise en place :

Mélangez les cartes et placez-les dans le porte-cartes.
Disposez l'alarme au centre de la table.

Déroulement de la partie :

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

Déterminez le premier joueur (celui qui semble le moins réveillé). Ce joueur 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 porte-cartes à son voisin de gauche. **C'est ce geste indique la fin de son tour.**

Aussitôt, ce nouveau joueur pioche une carte, effectue le gage, puis passe le porte-cartes à son voisin, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'alarme s'arrête complètement. **Vous entendrez alors un bris de glace.**

Méfiez-vous des fausses alertes qui ont pour but de vous déstabiliser !

Le joueur dont c'est le tour au moment où l'alarme s'arrête reçoit un jeton en guise de pénalité.

Il devient le nouveau premier joueur, ramasse les cartes qui jonchent la table, les remets dans le porte-cartes, puis déclenche l'alarme et démarre la nouvelle manche.

Fin de la partie :

Le premier joueur à récolter 3 jetons de pénalité perd la partie.

Précisions :

Il est possible de faire varier le temps de partie en modifiant le nombre de jetons de pénalité à obtenir avant de perdre, ou encore d'épuiser tous les jetons avant de déterminer le gagnant.

Une fois le gage demandé effectué, vous devez laisser la ou les cartes sur la table de jeu. Le malchanceux qui tire la carte IN THE MIX (ou le perdant du tour) devra faire le ménage.

La durée du minuteur est aléatoire. Elle peut varier entre 15 et 80 secondes.

LES CARTES

Chaque carte représente un gage. Vous devrez terminer le gage demandé par la carte piochée, **avant d'avoir le droit de passer le porte-cartes.**

Même si la plupart des illustrations parlent d'elles-même, nous vous conseillons de lire les desciptifs ci-dessous avant de commencer votre première partie.

Attention : Les gages doivent être réalisés en toute sécurité, évitez toute précipitation !

MOU DU GENOU

Pliez les genoux, puis relevez-vous, tout en essayant de garder une carte en équilibre sur la tête.

IN THE MIX

Rassemblez toutes les cartes disséminées sur la table ainsi que celles présentes dans le porte-cartes. Mélanger le tout avant de les remettre dans le porte-cartes.

À TABLE !

Faites le tour de la table, puis revenez vous asseoir à votre place.

UN PEU DE DOIGTÉ

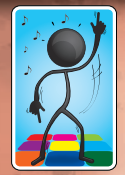
Posez un doigt sur votre carte puis, faites-lui faire un tour complet de l'alarme.

SAUTE D'HUMEUR

Faites un bond en l'air tout en criant « YES ! ».

PASSE-PASSE

Faites passer votre carte sous votre T-shirt, chemise ou autre haut éventuel.



DANCEFLOOR KING

Faites bénéficier vos admirateurs ébahis de quelques gracieux pas de danse.

CHÂTEAU, 2 CARTES

Utilisez 2 cartes pour former un château de cartes. Celui-ci doit tenir au moins 1 seconde.

VOLE, VOLE...

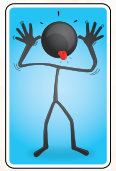
Lancez une carte en l'air, tapez dans les mains, puis rattrapez la carte au vol avant qu'elle ne retombe au sol.

ZOO'NOMATOPÉE

Imitez le son de n'importe quel animal (la poule et la vache sont données à titre indicatif seulement). Evitez les cris déjà effectués.

ALPHABET EXPRESS

Récitez l'alphabet le plus rapidement possible.



DRÔLE DE GRIMACE

Effectuez une grimace.

Pour le plaisir de tous, pensez à varier les expressions.

LE CRI DE TARZAN

Lancez le plus beau cri de Tarzan possible.

MÛR POUR L'ASILE

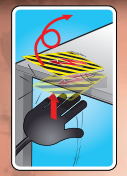
Collez-vous à un mur et tenez la position 2 secondes.

COMPTE À REBOURS

Comptez de 10 à 0 le plus vite possible.

AMNÉSIE

Epelez votre prénom à l'envers. (ex : David = D, I, V, A, D)

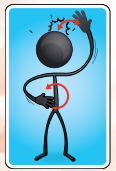


DÉCOLLAGE IMMINENT

Donnez une tape dans la carte pour l'envoyer dans les airs, puis rattrapez-la avant qu'elle ne retombe.

PAS VU, PAS PRIS

Posez la carte sur la table, fermez les yeux, faites un tour sur vous-même puis essayez de retrouver votre carte sans ouvrir les yeux.



CORPS... DINATION

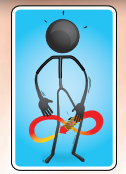
Tapez sur le sommet de votre crâne tout en exécutant un mouvement circulaire sur votre estomac.

TOUCHE DE ROUGE

Touchez un objet de couleur rouge. Les éléments du jeu (cartes, jetons, alarme, etc.) ne comptent pas !

TOUCHE DE JAUNE

Touchez un objet de couleur blanche. Les éléments du jeu (cartes, jetons, alarme, etc.) ne comptent pas !



LE GRAND HUIT

Faites un 8 autour de vos jambes avec la carte piochée.

TES CARTES, LES DOIGTS

Placez une carte entre chaque doigt de la main gauche (ou droite).

TOUCHE DE BLEU

Touchez un objet de couleur bleue. Les éléments du jeu (cartes, jetons, alarme, etc.) ne comptent pas !

TOUCHE DE VERT

Touchez un objet de couleur verte. Les éléments du jeu (cartes, jetons, alarme, etc.) ne comptent pas !

TOUCHE DE BLANC

Touchez un objet de couleur jaune. Les éléments du jeu (cartes, jetons, alarme, etc.) ne comptent pas !

LES CARTES « PIÈGE »

BOUGE DE LÀ !

Tous les joueurs se déplacent d'un cran vers la droite. Attention, les jetons ne bougent pas et changent donc de propriétaire.

JETON L'ÉPONGE

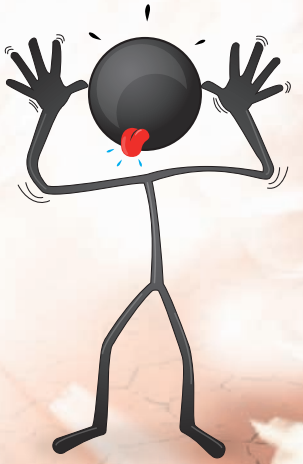
Pas de chance ! Vous recevez un jeton en guise de pénalité.

Passez ensuite le porte-cartes.

SUITE ROYALE

Malédiction !

Piochez trois cartes et jouez-les dans l'ordre.



LES CARTES VIERGES

À VOS CRAYONS !

Inventez votre propre gage pour le plaisir de vos proches.

Attention : ne vous mettez jamais en danger, la responsabilité de l'éditeur ne saurait être engagée.

GRAND CONCOURS

Participez au grand concours TIME NO TIME et envoyez-nous vos cartes les plus drôles : *www.jeux-goliath.com/time-no-time*

Les meilleures créations se verront récompensées.