

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

Composants

1 plateau de jeu, 1 sac de tuile, 40 tuiles numérotées (numéros 1-10, 4 de chaque), 4 chevalets supports de tuiles, 1 feuille de temps (décompte des points), 20 pierres hors temps

Objectif

Marquer des "minutes" en posant les tuiles une par une afin de créer des combinaisons qui rapportent. Le joueur qui a gagné le plus de minutes à la fin de la partie l'emporte.

Ouverture du temps (Mise en place)

Mélangez toutes les tuiles face cachée près du plateau de jeu. Piochez une tuile et placez-la face visible sur la case « 24/7 » du plateau de jeu. Enlevez aléatoirement 3 tuiles supplémentaires sans les regarder et éloignez-les. Elles ne seront pas utilisées pour cette partie.

La personne dont l'âge est le plus proche de 24 est le premier joueur. En commençant par le premier joueur, vous piochez 6 tuiles (dans une partie à 2 joueurs) ou 5 tuiles (dans une partie à 3 ou 4 joueurs) et vous les placez dans votre chevalet de telle manière que les autres joueurs ne puissent pas les voir. Les tuiles restantes forment une pioche. Placez les pierres hors temps à côté du plateau. Choisissez un gardien du temps et donnez-lui la feuille de temps.

Démarrage de l'horloge (Déroulement de la partie)

En tant que premier joueur, vous posez une tuile face visible dans n'importe laquelle des huit cases voisines de la tuile de départ puis vous piochez une nouvelle tuile que vous mettez dans votre chevalet.

La tuile nouvellement posée forme une ligne de tuiles qui peut être horizontale,

verticale ou diagonale. D'autres tuiles pourront être ajoutées à cette ligne. Cependant, la somme de toutes les tuiles qui se suivent dans une ligne ne peut jamais excéder 24. Le jeu continue avec chaque joueur qui commence par poser une de ses tuiles sur une case voisine, par un côté ou par un coin, de n'importe quelle tuile déjà posée, puis qui pioche une nouvelle tuile qu'il met dans son chevalier.

Pioche oubliée : Si vous oubliez de piocher une tuile avant que le prochain joueur ne pioche une tuile, vous devrez attendre jusqu'à la fin de votre prochain tour pour compléter votre main de tuiles.

Création de temps (Décompte des combinaisons)

Vous gagnez des minutes en accomplissant une (ou plusieurs) des combinaisons ci-dessous :

Combinaison	Score
7 (toutes les tuiles totalisent 7)	20 minutes
Suite de 3 (3 tuiles qui se suivent dans l'ordre)	30 minutes
24 (toutes les tuiles totalisent 24)	40 minutes
Suite de 4 (4 tuiles qui se suivent dans l'ordre)	40 minutes
Brelan (3 tuiles de même valeur)	50 minutes
Suite de 5 (5 tuiles qui se suivent dans l'ordre)	50 minutes
Carré (4 tuiles de même valeur)	60 minutes
Suite de 6 (6 tuiles qui se suivent dans l'ordre)	60 minutes

Somme de 7 ou 24

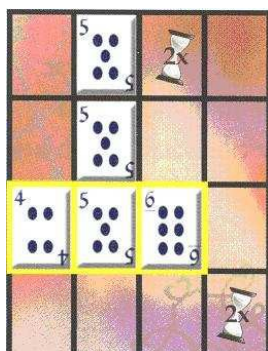
Pour les sommes de 7 ou de 24, toutes les tuiles qui se suivent dans la même ligne (horizontale, verticale ou diagonale) comptent dans la somme de 7 ou de 24.

Note : Pour marquer un 7 vous devez avoir au moins 2 tuiles dans la ligne !

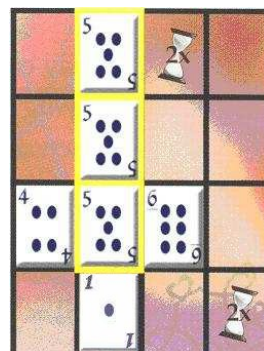
Suites, Brelans et Carrés

Les tuiles dans les suites, les brelans et les carrés doivent se suivre sans discontinuité à l'intérieur d'une ligne droite. **D'autres tuiles peuvent être dans la même ligne** tant que la somme de la ligne entière n'excède pas 24. Pour marquer une suite, les tuiles doivent être dans l'**ordre croissant ou décroissant**.

Exemple de suite

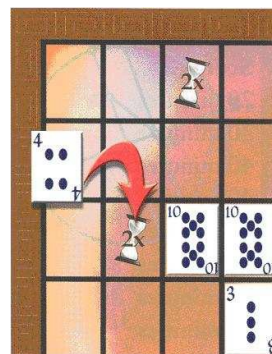


Exemple de brelan



Double temps

Si la tuile que vous jouez couvre une case « 2x » double temps ET que vous faites une combinaison, doublez votre valeur de minutes pour cette combinaison !

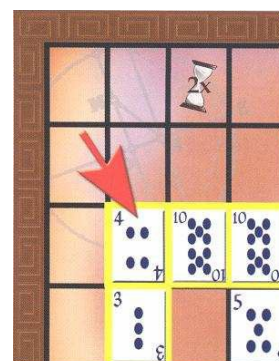


Temps additionnel (Bonus supplémentaires)

Il y a deux possibilités de décompte additionnel pour un joueur astucieux.

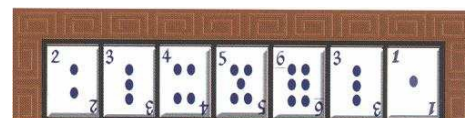
Bonus 24/7

Si, en jouant votre tuile, vous faites une somme de 24 dans une ligne et une somme de 7 dans une autre ligne, tuile, vous marquez **60 minutes de bonus** en plus des 20 minutes pour la somme de 7 et des 40 minutes pour la somme de 24.



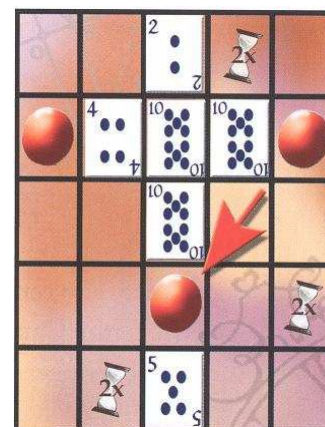
Somme de 24 en 7 tuiles

Si vous faites la somme de 24 en posant la septième tuile d'une ligne, vous marquez 60 minutes de bonus en plus des 40 minutes pour la somme de 24.



Hors temps

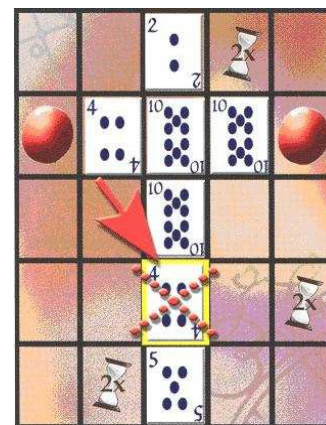
À chaque fois que vous faites une somme de 24, les cases à chaque extrémité de cette ligne de tuiles deviennent hors temps et ne peuvent plus être utilisées dans cette partie. Placez une pierre « hors temps » dans chacune de ces cases pour vous en rappeler.



Si la pose d'une tuile dans une case faisait dépasser la somme de 24 à des tuiles alignes, cette case est également hors temps et a besoin d'une pierre « hors temps ».

Gardez un œil sur les lignes de tuiles les plus longues. N'importe quand pendant la partie, si vous voyez une case non marquée qui est hors temps, annoncez-le et placez une pierre « hors temps » dans cette case.

Note : vous pouvez aussi marquer d'une pierre « hors temps » une case qui ne pourrait pas recevoir de tuile car toutes les tuiles de petite valeur qui pourraient convenir ont déjà été jouées.



Fermeture du temps (Fin de la partie)

Quand l'une des 3 conditions suivantes intervient :

- 1) plus aucun joueur n'a de tuiles, ou
- 2) il n'y a plus de cases ouvertes sur le plateau de jeu, ou
- 3) il n'y a plus de pose légale possible,

la partie prend fin. Le gardien du temps compte les contrôles et trouve le temps total (en minutes) gagné par chaque joueur.

Soyez heureux (Victoire)

Le joueur avec le plus de minutes gagne. En cas d'égalité et s'il y a encore des tuiles à jouer, le joueur avec le moins de tuiles gagne. S'il y a toujours égalité, rejouez une partie !

Temps et demi (Jeu en équipes)

Composez deux équipes de deux. Les règles du jeu sont identiques sauf que, sur votre tour, vous pouvez montrer une tuile de votre chevalet à votre partenaire. Les décomptes sont par équipes plutôt qu'en individuel.

Variantes, etc.

Nous faisons bon accueil à vos idées pour toutes variantes à nos jeux. Pour plus d'exemples sur la façon de jouer à 24/7, le jeu et télécharger d'autres grands jeux auxquels vous pouvez jouer avec le contenu de cette boîte, www.sunrivergames.com et cliquer sur 24/7 The Game.

Traduction Didier Duchon