

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 (Bourgogne du sud), 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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





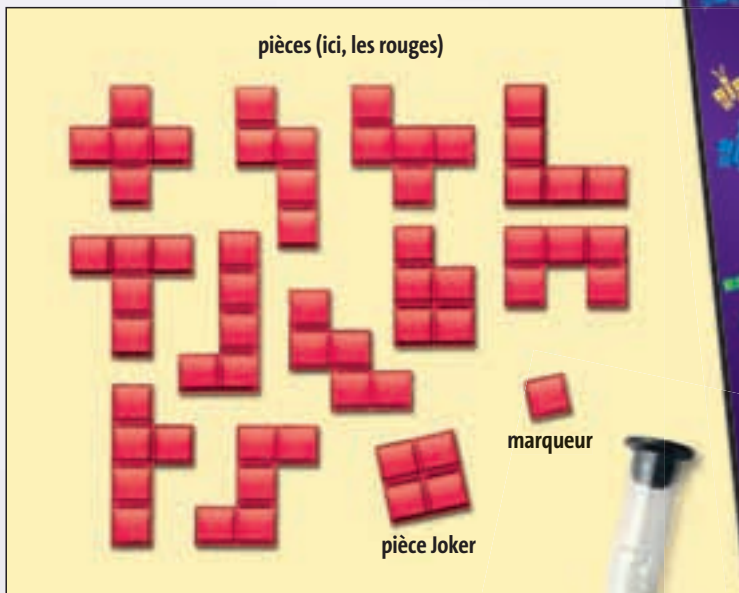
# JUST IN TIME <sup>F</sup>

Un jeu de pose contre la montre pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Auteur : Günter Burkhardt · Rédaction : Tina Landwehr, Philipp Sprick  
Design : studio elfenbein, DE Ravensburger, KniffDesign (notice)

## Contenu

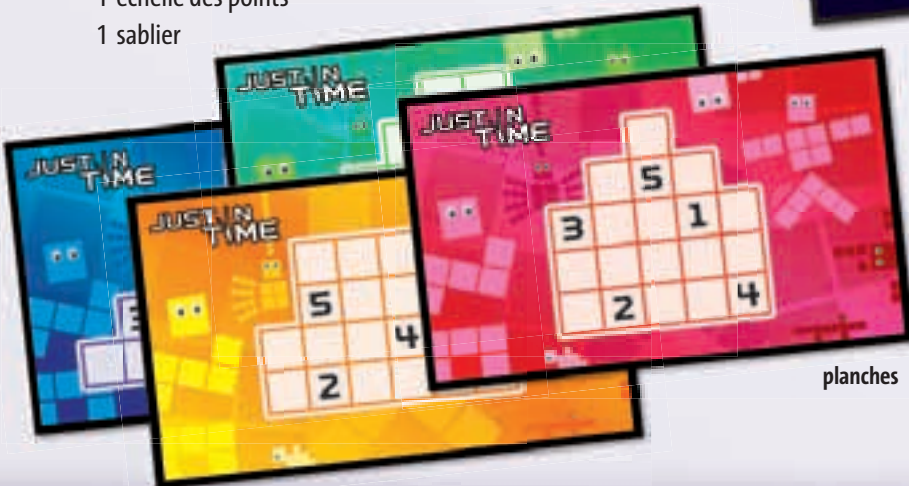
52 pièces, soit 13 de chacune des couleurs :  
rouges, bleues, vertes et jaunes  
(11 pièces + 1 pièce Joker + 1 marqueur)



- 40 planches, soit 10 par couleur
- 27 cartes Objectif, soit 9 à réaliser respectivement avec 3, 4 ou 5 pièces
- 1 échelle des points
- 1 sablier



échelle des points



## But du jeu

Chaque joueur essaye d'agencer ses pièces sur ses planches pour marquer le maximum de points. Pour cela, il doit poser ses pièces de manière à laisser libres le plus possible de cases portant des valeurs élevées. Mais attention : aucune pièce ne doit dépasser de la grille ! Celui qui y parviendra le mieux remportera la partie.

## Préparation

- Chaque joueur choisit une série de planches et les pièces d'une couleur. Chacun garde de côté la pièce bonus (elle ne sera utilisée que plus tard).
- Installer l'échelle des points sur la table, à portée de main de tous les joueurs. Placer les marqueurs sur la case 0. Garder le sablier à côté.
- Trier les cartes Objectif selon la valeur inscrite au verso et mélanger séparément chaque paquet. Les placer ensuite, face cachée, à côté de l'échelle des points. La partie peut commencer



recto

verso

Au recto de chaque **planche** figure une grille comprenant des cases numérotées (de 1 à 5).

Au verso sont représentés un nombre et un symbole. Le nombre indique de combien de pièces se compose l'objectif à réaliser et correspond à l'un des paquets de cartes Objectif. Chaque symbole n'est toujours représenté qu'une seule fois dans chaque série de planches, de manière à faciliter sa recherche durant la partie.



recto

verso

Le recto de chaque **carte Objectif** indique avec quelles pièces il faut jouer. Au verso figurent un nombre et plusieurs symboles. Le nombre correspond à la fois au nombre de pièces représentées au recto et au nombre indiqué au verso des planches. Les symboles figurent également au dos des planches.



## Déroulement de la partie

Une partie se joue en 10 tours au cours desquels tous les joueurs jouent en même temps. À chaque tour, les joueurs placent leurs pièces sur une nouvelle planche parmi les 10 disponibles. Un tour se déroule toujours de la même façon :

1. Choix d'une planche et d'une carte Objectif
2. Réalisation de l'objectif
3. Attribution des points
4. Gain / Perte de la pièce Joker

### 1. Choix d'une planche et d'une carte Objectif

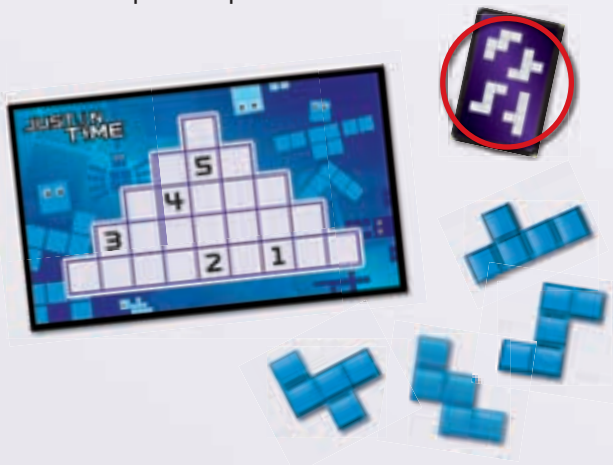
Au premier tour, le plus jeune joueur choisit une planche. Aux tours suivants, ce sera au joueur le plus en retard sur l'échelle des points de choisir la planche suivante. Tous les autres joueurs cherchent alors la planche portant le même symbole au verso parmi sa série. Ils la posent *face cachée* devant eux ; tous jouent donc avec la même planche.

La carte supérieure de l'un des paquets de cartes Objectif est alors retournée : c'est le nombre sur la planche qui décide de quel paquet est tirée la carte. Cette dernière impose les pièces que les joueurs devront placer sur leur planche à ce tour.



*Exemple : Le joueur bleu a choisi la planche avec 4 pièces portant une tortue. Il doit donc tirer la carte supérieure du paquet 4.*

Tous les joueurs préparent alors près de leur planche les pièces représentées sur la carte. Puis le joueur actuellement en tête crie « Top ! » et tous retournent leur planche en même temps. Il s'agit maintenant de placer les pièces !



### 2. Réalisation de l'objectif

Tous les joueurs jouent en même temps ! Chacun essaye de placer toutes ses pièces sur sa planche sans que celles-ci ne dépassent de la grille. Il s'agit également de laisser libres le maximum de cases numérotées car seuls les nombres non recouverts rapporteront des points.



*Toutes les pièces sont bien placées.*



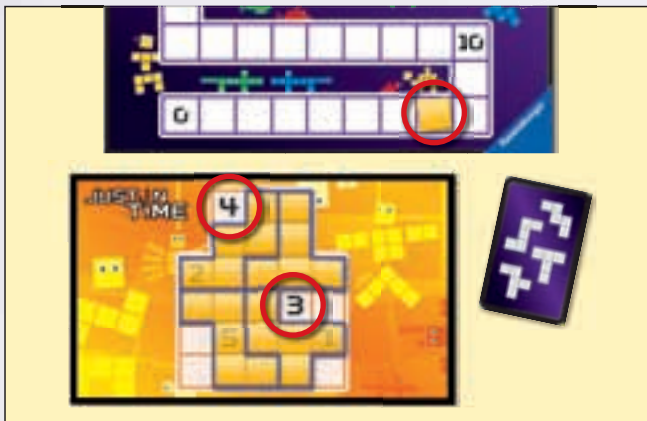
*Il est interdit de placer les pièces ainsi.*

Dès qu'un joueur a placé toutes ses pièces sur sa planche, il annonce à voix haute la somme des nombres sur les cases *non recouvertes*. Puis il retourne le sablier.

Les autres joueurs disposent encore d'un tour de sablier pour poser leurs pièces sur leur planche juste à temps. Celui qui y parvient annonce également son score. Mais attention : une fois annoncé, il est *interdit* d'annoncer deux fois le même score ! Lorsque le temps est écoulé, le moment est venu d'attribuer les points.

### 3. Attribution des points

Tous les joueurs qui ont réussi à placer leurs pièces avant la fin du sablier, sans qu'aucune ne dépasse de la grille, marquent des points. Ils avancent leur marqueur sur l'échelle du nombre de points obtenus par le placement de leurs pièces. Il peut arriver que ce ne soit pas le plus rapide qui marque le plus de points !



*Exemple : Le joueur jaune a placé toutes ses pièces sur sa grille. Il n'a pas recouvert les nombres 3 et 4 et marque donc 7 points.*

### 4. Pièce Joker

À la fin de chaque tour, les joueurs regardent l'échelle des points. Si l'un d'eux possède 10 points de retard ou plus sur le premier, il aura le droit d'utiliser sa pièce Joker au tour suivant : **Pendant** la phase de placement, il pourra remplacer la pièce **de son choix** indiquée sur la carte Objectif par sa pièce Joker. Celle-ci étant plus petite que les autres, davantage de cases restent libres et l'objectif est plus facile à réaliser ! S'il y a moins de 10 points entre lui et le premier au tour suivant, il devra rendre sa pièce Joker et utiliser les pièces imposées.



*Exemple : Le joueur vert a plus de 10 points de retard sur le premier. Il peut donc utiliser sa pièce Joker. Pendant la phase de placement, il décide de laisser la croix de côté. Il marque ainsi 12 points.*

### Fin de la partie

La partie s'arrête après 10 tours. Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de points sur l'échelle des points. Si un joueur atteint l'extrémité de l'échelle des points avant la fin de la partie, il replace son marqueur au début et ajoutera 90 à son score.

Si plusieurs joueurs sont à égalité, le vainqueur est le joueur qui a marqué le plus de points au dernier tour.

Petit conseil : Après quelques tours seulement, le placement sera plus facile et chacun marquera plus de points.

Bonne partie !

### Variante pour les joueurs expérimentés

Jouer simplement sans les pièces Joker et essayer de réaliser les objectifs uniquement avec les pièces imposées. Les autres règles ne changent pas.

### Règle solo

Il est également possible de relever le défi seul ! Le joueur utilise 1 série de pièces, 1 planche tirée au hasard pour 3, 4 et 5 pièces, 3 cartes Objectif respectivement pour 3, 4 et 5 pièces, l'échelle des points et un chronomètre.

Le joueur dispose de 3 minutes pour réaliser les 3 objectifs (planches avec la carte correspondante) l'un après l'autre.

Après chaque objectif atteint, il avance son marqueur sur l'échelle des points du nombre de points obtenus et cherche les pièces pour l'objectif suivant.

Pendant ce temps-là, le chronomètre continue de tourner !

Si le joueur n'arrive pas à atteindre tous les objectifs avant les 3 minutes imparties, il perd tous les points accumulés jusque là.

Nombre de points atteints ?

0 – 10 points : boucheur de trous

11 – 20 points : artiste de la pose

21 – 30 points : spécialiste des énigmes

plus de 30 points : roi du casse-tête