

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)



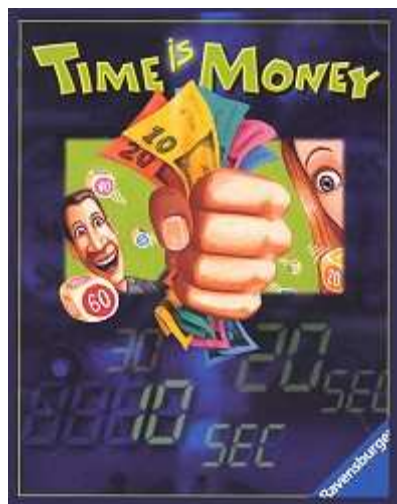
# TIME IS MONEY

De Roberto Fraga et Lucien Geelhoed

Ravensburger 2003

Pour 2 à 5 joueurs

A partir de 10 ans



Vous voulez devenir riche ? Amasser des millions ?  
Aucun problème ! Pour y parvenir, vous avez 60 secondes, 60 secondes précises ! Car, "Le temps, c'est de l'argent" ...

## Contenu :

- 1 chronomètre
- 6 dés
- 6 x 50 billets (valeur 10, 20, 30, 40, 50 et 60 millions)

## But du jeu :

La victoire revient au joueur qui, après 3 manches, possède le plus de millions.

## Préparation :

Avant la première partie, ôtez la bande synthétique en dessous du chronomètre. Triez les billets d'après leur valeur et posez-les en 6 piles distinctes au milieu de la table de façon à ce que tous les joueurs puissent correctement les atteindre : d'abord les billets de 10 millions, puis ceux de 20 millions, ensuite ceux de 30 millions, etc. Le plus jeune joueur commence la partie. Il prend tous les dés. Son voisin de gauche prend le chronomètre et le met à zéro.

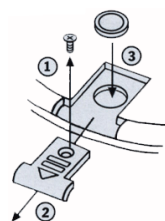


## Chronomètre :

En appuyant en même temps sur les deux touches, vous remettez le chronomètre à 00m00s. Pour augmenter la durée de vie de la pile, remettez le chronomètre à 00m00s après chaque partie.

Quand vous appuyez une fois sur la touche, le chronomètre se met en marche. Quand vous appuyez une deuxième fois, il s'arrête.

Si le chronomètre ne fonctionne plus, veuillez contrôler les piles et, le cas échéant, changez-les. Pour changer les piles, ouvrez le boîtier sous le chronomètre. L'échange de pile ne doit être effectué que par un adulte.



1 – Prenez le tournevis qui convient, ôtez la vis.

2 – Ouvrez le boîtier contenant la pile.

3 – mettez la nouvelle pile dans le boîtier et refermez-le ensuite.

## Le déroulement du jeu :

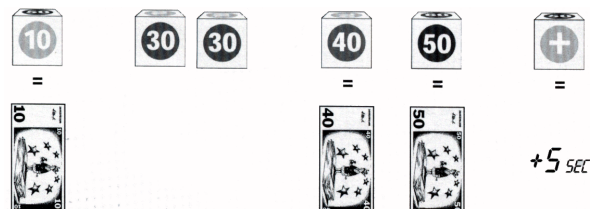
Un tour de jeu est composé de 3 manches. Le joueur dont c'est le tour lance les dés, lesquels indiquent les billets qu'il doit ramasser. Durant son tour, le joueur doit lancer les dés autant de fois que possible, de façon à ramasser le plus grand nombre de billets. Pour cela, **il dispose dans la première manche de 10 secondes, dans la deuxième manche de 20 secondes et dans la troisième de 30 secondes**. C'est le joueur lui-même qui estime le temps. Par conséquent, il ne doit regarder ni le chronomètre ni sa montre. S'il se trompe dans son estimation, il est mis à l'amende !

Dès que le joueur dont c'est le tour lance les dés, son voisin de gauche met le chronomètre en marche.

Après chaque lancé de dés, il prend les billets de la façon suivante :

- Pour toutes les valeurs qui apparaissent **une seule fois** sur les dés, le joueur peut prendre un billet de la même valeur. Mais il peut aussi laisser les faibles valeurs, de façon à ne pas perdre de temps à ramasser de petites sommes d'argent, et continuer. Pour les valeurs qui apparaissent **plusieurs fois** sur les dés, il n'obtient rien.
- Le joueur doit mettre de côté les dés indiquant le signe "+". Chaque "+" prolonge de 5 secondes le temps dont le joueur dispose. Ces dés sont ensuite bloqués et ne peuvent plus être lancés pendant le tour de jeu. Si le joueur les remet en jeu – intentionnellement ou non – il perd uniquement le bonus de 5 secondes par dé indiquant le signe "+" et il continue de compter les dés de la même manière que précédemment.

**Exemple :** *Durant la première manche, Antoine lance les dés et obtient le résultat suivant : 10, 30, 30, 40, 50, "+". Il doit prendre un billet de 10, de 40 et de 50 millions et les mettre devant lui sur la table. La valeur 30 apparaissant plusieurs fois, il ne doit pas prendre de billet de 30 millions. Il met de côté le dé indiquant le signe "+". Ainsi, il gagne 5 secondes (au total, il a maintenant  $10+5 = 15$  secondes), mais il lui reste seulement 5 dés pour continuer de jouer.*



*Antoine lance les dés une deuxième fois et obtient le résultat suivant : 10, 40, 50, 60, "+". De nouveau, il met de côté le dé indiquant le signe "+". Il choisit de laisser les 10 millions sur la table et prend seulement un billet de valeur 40, 50 et 60. Il décide de lancer les dés encore une fois, parce qu'il dispose maintenant au total de 20 secondes ( $10+5+5$ ).*

Lorsque le joueur pense avoir atteint la limite de temps dont il dispose, il termine son action en disant "Stop". Immédiatement, son voisin de gauche appuie sur la touche "Stop" du chronomètre.

Puis, on regarde si le joueur a bien estimé le temps donné (y compris les signes "+").

- Si le joueur a estimé le temps à la seconde, il obtient une récompense de 60 millions.
- Pour chaque seconde qui excède le temps donné, il paie une amende de 20 millions.
- Pour chaque seconde en deçà du temps donné, il paie une amende de 10 millions.

**Exemple :** *Durant la première manche, Antoine a obtenu les résultats suivants : 10, 30, 30, 40, 50, "+" et 10, 40, 50, 60, "+". Les billets correspondants et les deux dés indiquant le signe "+" se trouvent devant lui sur la table. Il avait 20 secondes (10 secondes pour la première manche et deux fois 5 secondes grâce aux deux signes "+"). Finalement, il a joué 17 secondes, soit 3 secondes de moins que prévu, et il paie en conséquence une amende de 30 millions qu'il remet au milieu.*

- Lorsqu'il paie ses dettes, un joueur peut changer de l'argent. Si un joueur n'a pas assez d'argent pour payer ses dettes, il met tout ce qu'il possède au milieu.
- Puis, les dés et le chronomètre sont donnés aux joueurs suivants, dans le sens des aiguilles d'une montre et la partie continue.
- Une fois que chacun a joué la première manche, la deuxième manche d'une durée de 20 secondes commence, suivie de la troisième manche d'une durée de 30 secondes.
- Lorsqu'une pile de billets est épuisée, le joueur prend le même montant avec des billets plus petits ou bien échange de l'argent.
- Durant la partie, tous les joueurs doivent faire attention à ce qu'aucun des futurs millionnaires, dans le feu de l'action, ne se trompe de billet(s). Si quelqu'un a pris un billet qui ne correspond à aucune des valeurs indiquées par les dés, il doit les remettre au milieu.

### Fin de la partie :

La partie se termine à l'issue de la troisième manche. Tous les joueurs comptent leurs millions. Le joueur qui possède le plus d'argent gagne la partie.

### Encore plus de tension :

Si vous le souhaitez, ne rangez pas les piles de billets dans l'ordre croissant mais placez-les dans n'importe quel ordre !