

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



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

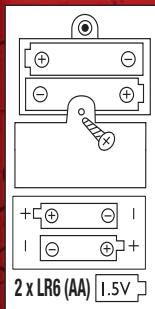
Vous ne regarderez plus vos amis du même oeil après les avoir vus prendre des *postures improbables*, imiter tant bien que mal le cri de Tarzan, ou tenter sans succès d'épeler leur nom à l'envers !



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 présence 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). INSÉRER 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 usagés. 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.

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.





⚡ 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 remet dans le porte-cartes, puis déclenche l'alarme et démarre la nouvelle manche.

⚡ Fin de la partie :

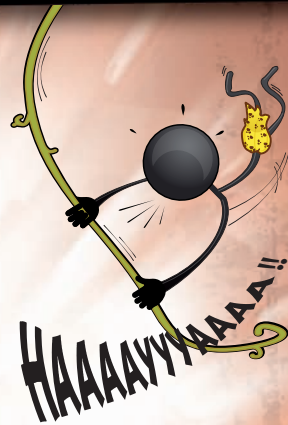
Le premier joueur à récolter 3 jetons de pénalité perd la partie.

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 descriptifs 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 dispersées sur la table ainsi que celles présentes dans le porte-cartes. Mélanger le tout avant de les remettre dans le porte-cartes.



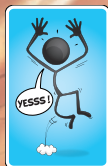
À TABLE !

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.



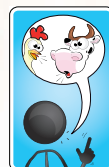
CHÂTEAU, 2 CARTES

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'NOMATOPEE

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



ALPHABET EXPRESS

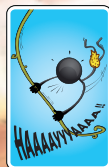
Récitez l'alphabet le plus rapidement possible.



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.



LE GRAND HUIT

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



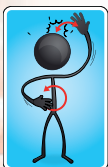
PAS VU, PAS PRIS

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.



TES CARTES, LES DOIGTS

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



CORPS... DINATION

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



TOUCHE DE BLEU

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



TOUCHE DE ROUGE

Touchez un objet de couleur rouge. 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 JAUNE

Touchez un objet de couleur blanche. 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 LA !

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.



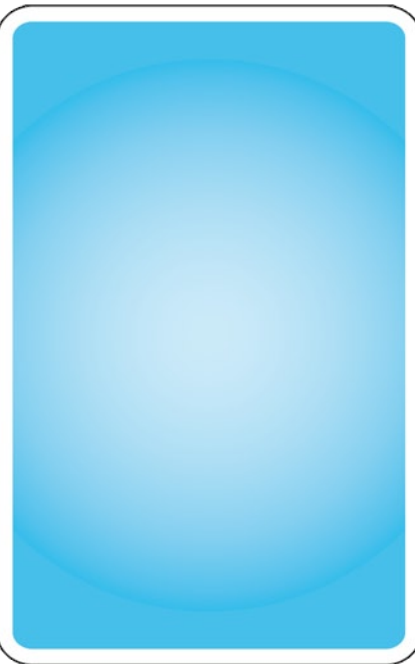
GRAND CONCOURS

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.

Adresse de participation :
macarte-timenotime@jeux-goliath.com

Plier ici pour obtenir une carte recto-verso
ou
Découper pour coller sur l'une de vos cartes vierges



Description du gage :

Vos coordonnées :

Nom : -----
Adresse : -----
E-mail : -----
Tel : -----

Inventez votre gage et gagnez 1 jeu de société **GOLIATH** si votre carte est sélectionnée*.
Chaque mois, un gage sera choisi, redessiné par nos soins et mis en ligne pour être téléchargé gracieusement par les joueurs.

* Chaque participant déclare être l'auteur du visuel et du texte soumis. Il reconnaît et accepte qu'en les soumettant, il cède ses droits d'auteur et renonce à l'intégralité de ses droits sur ceux-ci sans limitation de durée. Le participant confère à la société Goliath l'autorisation de publier sur son site Internet, à titre gratuit, le texte et le visuel soumis dans les conditions prévues au présent règlement. Le participant donne le droit et la permission aux organisateurs d'utiliser son nom, le texte et le visuel soumis, par la suite, sans aucune forme de rémunération. Texte et visuel pourront être adaptés par la société Goliath sans permission ou avis. La participation à ce jeu implique l'accord des concurrents à l'acceptation du présent règlement. Conformément à la loi informatique & libertés du 06/01/78, les participants disposent d'un droit d'accès, de rectification et de suppression des données les concernant en nous envoyant un simple mail.

