

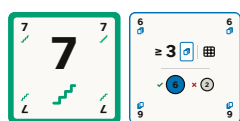
Temps Mort

Un jeu de draft où s'arrêter est un choix · 3 à 5 joueurs · 20 à 30 minutes

Un jeu d'Arnaud Guillot



Matériel



70 cartes carrées en sept familles de 10, numérotées de 0 à 9 ou de 1 à 10 selon la famille. Chaque carte a un **dos** (sa famille et sa valeur, en grand) et une **face effet** (la même chose en petit, plus la condition de score en pictogrammes).



5 aides de jeu.



5 pions (un par joueur).



5 cartes Réserve (RÉSERVE à gauche, DRAFT à droite).

TEMPS MORT	FACE DU SCORE	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

1 piste de score.

But du jeu

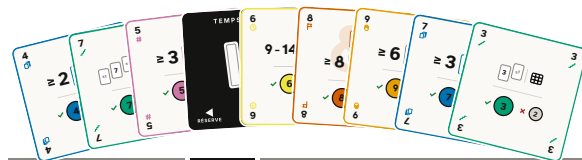
Avoir le plus de points à la fin de la partie. Les cartes circulent autour de la table et chacun en prend au passage : c'est le draft. Pour marquer, il faut en sortir un instant — **prendre un temps mort** — et poser une carte devant soi : elle vaut autant

de points que sa valeur si sa condition est remplie à ce moment-là, sinon 2 points. Pendant votre temps mort, le draft continue sans vous ; tout l'art est de choisir quand le prendre.

Mise en place

- Chaque joueur choisit une famille (ou les familles sont tirées au sort). Mélangez ensemble les familles choisies : **autant de familles que de joueurs**. À 5 joueurs, retirez d'abord les 1 et les 2 de chaque famille. La partie se joue donc avec 30 ou 40 cartes.
- Distribuez **10 cartes à chaque joueur** (8 à cinq joueurs). Chacun les prend en main, face effet vers lui : c'est son **paquet de draft**.
- Chaque joueur prend une carte Réserve et la place dans sa main, à gauche de son paquet de draft. Tout ce qui est à droite de la carte Réserve est le paquet de draft (il circulera), tout ce qui est à gauche est sa réserve personnelle (il la garde).
- Chaque joueur pose son pion sur la case 0 de la piste de score.

Tenez vos cartes face effet vers vous : les autres joueurs voient le dos de toute votre main, réserve et paquet — donc la famille et la valeur de chacune de vos cartes — et la position de votre carte Réserve. Rien n'est caché : tout le monde sait ce que chacun tient.



Votre main, vue de votre côté.

Tour de jeu

Il n'y a pas de premier joueur : à chaque tour, **tous les joueurs jouent en même temps**. Chacun fait **une** des deux actions suivantes.

Drafter. Prenez une carte de votre paquet de draft et glissez-la dans votre réserve personnelle, à gauche de votre carte Réserve. Vous êtes alors **en draft**.

Prendre un temps mort. Prenez une carte de votre réserve et posez-la devant vous, dos visible, dans votre **tableau**. Votre paquet de draft **ne bouge pas** : il reste dans votre main, à droite de votre carte Réserve, gelé. Vous êtes alors **en temps mort**.

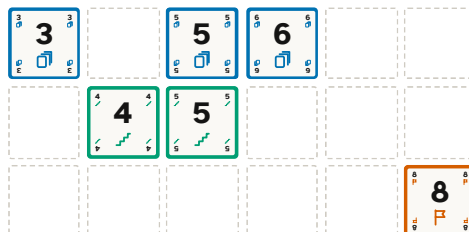
Rangez votre tableau en grille : les familles en ligne, les valeurs en colonnes. Chaque valeur a sa colonne, si bien que deux cartes de même valeur se retrouvent l'une sous l'autre. Les valeurs d'une famille, celles d'un joueur et celles de toute la table se lisent ainsi d'un coup d'œil.

Un joueur qui n'a ni paquet ni carte en réserve ne fait rien pendant ce tour.

Quand tout le monde a joué, le tour se termine en deux temps.

1. **Les effets.** Toutes les cartes posées pendant ce tour sont évaluées au même moment, sur la table telle qu'elle est après les poses. Pour chaque carte, son joueur avance son pion d'autant de cases que la valeur de la carte si sa condition est remplie, sinon de 2 cases.
2. **Le passage des paquets.** Tous les joueurs qui ont drafté passent en même temps le reste de leur paquet au **premier joueur à leur gauche qui ne tient plus de paquet**. Un joueur en temps mort garde le sien : il est sauté. Un paquet vide disparaît.

Chaque joueur tient donc au plus un paquet. Un joueur qui n'en a plus peut en recevoir un à chaque passage.



Fin de la partie

La partie s'arrête à la fin d'un tour, dans l'un de ces deux cas :

- il ne reste **plus aucune carte à drafter** (tous les paquets sont vides) ;
- **un seul joueur a pu jouer** pendant ce tour.

Chaque carte encore en réserve **fait reculer le pion d'une case**. Le joueur qui a le plus de points gagne ; en cas d'égalité, celui qui a le moins de cartes en réserve, puis le plus de cartes dans son tableau.

Timing des conditions

- Les cartes posées au même tour sont évaluées **ensemble** : chacune compte les autres cartes de ce tour comme déjà posées sur la table.
- La carte que vous posez **compte elle-même** dans les décomptes qui concernent votre tableau (« elle comprise »).
- Les cartes de la **réserve** sont celles à gauche de votre carte Réserve, après la pose.
- Les cartes **posées** sont celles des tableaux, les vôtres et celles des adversaires.
- Les cartes **à drafter** sont toutes les cartes de tous les paquets, y compris ceux qui sont gelés dans la main des joueurs en temps mort.

Les sept familles

Chaque famille marque à sa manière. Une carte de valeur V vaut V points si sa condition est remplie au moment où elle est posée, sinon 2 points ; le 0 vaut 3 points, les 1 et 2 valent 2 points. Le seuil est imprimé sur la carte.

Collection 1 à 10

Vaut V points si au moins un certain nombre de cartes Collection sont dans votre tableau, celle-ci comprise.

Rendez-vous 0 à 9

Vaut V points si le nombre d'autres cartes posées sur la table, tous joueurs confondus, est dans la fenêtre imprimée sur la carte : ni trop tôt, ni trop tard.

Suite 1 à 10

Vaut V points si au moins un certain nombre de cartes de votre tableau, toutes familles confondus, forment une suite de valeurs consécutives comprenant V.

Parasite 1 à 10

Vaut V points si au moins un certain nombre de cartes Parasite sont dans le tableau d'un adversaire.

Main 1 à 10

Vaut V points si au moins un certain nombre de cartes restent dans votre réserve après la pose.

Valeurs 1 à 10

Vaut V points si au moins un certain nombre de cartes de valeur V sont posées sur la table, tous joueurs confondus, celle-ci comprise. (De 8 à 10 : toutes les cartes de cette valeur doivent être posées.)

Course 0 à 9

Vaut V points si au moins un certain nombre de cartes sont déjà posées sur la table, tous joueurs confondus, et qu'aucun adversaire n'a posé de carte de valeur V.