

Leo Colovini  
**TEMPS**

Vite! C'est le jeu de cartes le plus rapide du monde.

**Contenu**

2 jeux de 55 cartes, numérotées de 1 à 11 en 5 couleurs.

**Préparation****2-4 joueurs**

Le donneur mélange un jeu de 55 cartes et en distribue 11 couvertes à joueur. (Attention, pendant la distribution, les joueurs ne peuvent pas prendre les cartes en main). Puis il met le reste des cartes couvertes au centre de la table et découvre à côté du jeu de cartes, toutes visibles, autant de cartes que de joueurs (2 joueurs = 2 cartes découvertes et ainsi de suite). Tandis que le donneur distribue les cartes, le joueur à sa gauche mélange l'autre jeu de cartes, de façon qu'il soit prêt pour la manche suivante: cette procédure

## règles du jeu Temps

permet d'économiser beaucoup de temps et par conséquent on peut jouer davantage.

À la fin, le donneur crie "PRÊTS! PARTEZ!": tout le monde prend les cartes en main et la manche commence.

**5-8 joueurs**

On joue avec les deux jeux de cartes mélangés ensemble (110 cartes). Tout le reste est pareil.

**Le jeu**

Il n'y a pas de tours dans ce jeu; tout le monde joue en même temps et à tout moment chacun peut faire un coup; on est plus rapide, tant mieux!

Le coup consiste à:

1) Se défausser d'une carte.

Les cartes défaussées sont éparpillées découvertes sur la table, toutes toujours visibles.

2) Prendre une carte.

On peut choisir une carte quelconque découverte sur la table (peu importe qui l'a défaussée) ou bien on peut prendre la première du jeu de cartes.

À noter que les deux actions doivent être faites dans l'ordre: d'abord on se défait d'une carte et après seulement on en prend une autre.

La manche continue de cette façon avec tous les joueurs qui se défassent et prennent des cartes en cherchant d'améliorer leur main, c'est-à-dire, de faire des combinaisons avec les cartes.

Les combinaisons sont:

a) groupes de 3, 4 ou 5 cartes avec le même numéro mais une couleur différente.

b) Séquences (au moins 3 cartes) de numéros consécutifs avec la même couleur (le 11 n'est pas adjacent au 1).

**Remporter la manche**

Quand un joueur a combiné 10 de ses 11 cartes, il peut se défausser de sa onzième carte couverte et crier "TEMPS!".

La manche finit ainsi et le joueur qui termine montre ses 10 cartes. Si elles sont combinées correctement, il gagne un point; s'il y a une erreur (par exemple, une carte qui n'est pas combinée ou un numéro de cartes différent), le point est gagné par tous les autres joueurs.

Quand un joueur combine toutes ses 11 cartes il crie "SUPER TEMPS!" et montre ses cartes; si tout est en ordre, il gagne 2 points, s'il y a des erreurs, 2 points vont à tous les adversaires.

**Victoire**

Quand un joueur parvient à un score particulier établi d'avance (par exemple, 7 points), il gagne la partie.