

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



60 cartes carrées en six familles de 10, numérotées de 0 à 9 : au **dos**, la famille seule ; sur la **face**, la valeur et l'icône en colonne à gauche, la condition en pictogrammes à droite.



20 jetons : 10 Collection (bleus) et 10 Parasite (bleu nuit).



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



5 aides de jeu.

TEMPS MORT - PISTE DE SCORE	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
10	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
20	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
30	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
40	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
50	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
60	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
70	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
80	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

1 piste de score.



5 pions (un par joueur).

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 au centre de la table : 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.
- Laissez au centre la place de la **grille commune** ; posez à côté les jetons Collection et Parasite des

familles en jeu.

Tenez vos cartes face vers vous : les autres joueurs voient le dos de toute votre main, réserve et paquet — donc la **famille** de chacune de vos cartes et **combien** vous en tenez de chaque côté de votre carte Réserve — mais pas leurs valeurs. Ce que vous savez des valeurs, vous l'avez vu passer : les paquets que vous avez tenus, vous les avez lus.



Réserve personnelle
vous la gardez

carte Réserve

Paquet de draft
il circule

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 face visible, à sa place dans la **grille commune**, au centre de la table ; une carte **Collection** ou **Parasite** (horloges comprises) vous donne aussi un **jeton** de sa famille, à garder devant vous. Votre paquet de draft **ne bouge pas** : il reste dans votre main, gelé. Vous êtes alors **en temps mort**.

La grille commune réunit les cartes posées de tous les joueurs : une ligne par famille, une colonne par valeur. Chaque carte a sa place et recouvre la précédente en laissant voir son index ; une valeur absente laisse un trou. Personne n'a de tableau à soi : seuls vos jetons disent ce que vous avez posé.

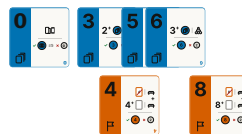
Un joueur qui n'a ni paquet ni carte en réserve ne fait rien pendant ce tour.

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.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



La grille commune, au centre : une ligne par famille, une colonne par valeur ; chaque carte à sa place, l'index visible.

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 de sa valeur** (un 8 non posé coûte 8 cases, un 0 ne coûte rien). Le joueur qui a le plus de points gagne ; en cas d'égalité, celui qui a le moins de cartes en réserve, sinon la victoire est partagée.

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**, et son jeton aussi (« elle comprise »).
- Les cartes de la **réserve** sont celles à gauche de votre carte Réserve, après la pose.
- Les cartes **posées** sont celles de la grille, tous joueurs ; les **jetons** d'un joueur sont devant lui.
- 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 six familles

Une carte de valeur V vaut V points si sa condition est remplie quand elle est posée, sinon 2 ; les 0, 1 et 2 sont des horloges (le nombre de cartes d'une réserve, au plus 5). Le seuil est imprimé sur la carte.



Collection 0 à 9

Vaut V points si vous avez au moins un certain nombre de jetons Collection, celui de cette carte compris.



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.



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'aucune autre carte de valeur V n'y est posée.



Main 0 à 9

Vaut V points si vous gardez au moins une carte en réserve après la pose et qu'aucun adversaire n'en a plus que vous.



Valeurs 0 à 9

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. (8 et 9 : toutes les cartes de cette valeur doivent être posées.)



Parasite 0 à 9

Vaut V points si un adversaire a au moins un certain nombre de jetons Parasite.