

# 24/7, le Jeu – Règles

Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

## Composants

1 plateau de jeu, 1 sac de tuile, 40 tuiles numérotées (numéros 1-10, 4 de chaque), 4 chevalets supports de tuiles, 1 feuille de temps (décompte des points), 20 pierres hors temps

## Objectif

Marquer des "minutes" en posant les tuiles une par une afin de créer des combinaisons qui rapportent. Le joueur qui a gagné le plus de minutes à la fin de la partie l'emporte.

## Ouverture du temps (Mise en place)

Mélangez toutes les tuiles face cachée près du plateau de jeu. Piochez une tuile et placez-la face visible sur la case "24/7" du plateau de jeu. Enlevez aléatoirement 3 tuiles supplémentaires sans les regarder et éloignez-les. Elles ne seront pas utilisées pour cette partie. La personne dont l'âge est le plus proche de 24 est le premier joueur. En commençant par le premier joueur, vous piochez 6 tuiles (dans une partie à 2 joueurs) ou 5 tuiles (dans une partie à 3-4 joueurs) et vous les placez dans votre chevalet de telle manière que les autres joueurs ne puissent pas les voir. Les tuiles restantes forment une pioche. Placez les pierres hors temps à côté du plateau. Choisissez un gardien du temps et donnez-lui la feuille de temps.

## Démarrage de l'horloge (Déroulement de la partie)

En tant que premier joueur, vous posez une tuile face visible dans n'importe quelle case adjacente à la tuile de départ et piochez une nouvelle tuile que vous mettez dans votre chevalet.

La tuile nouvellement posée forme une ligne de tuiles qui peut être horizontale, verticale ou diagonale. D'autres tuiles peuvent être ajoutées à cette ligne. Cependant, la somme de toutes les tuiles adjacentes dans une ligne ne peut jamais excéder 24.

Le jeu continue avec chaque joueur qui pose d'abord une tuile à côté de n'importe quelle tuile et pioche ensuite une nouvelle tuile qu'il met dans son chevalet. Pioche oubliée : Si vous oubliez de piocher une tuile avant que le prochain joueur ne pioche une tuile, vous devez attendre jusqu'à la fin de votre prochain tour pour compléter votre main de tuiles.

## Création de temps (Décompte des combinaisons)

Vous gagnez des minutes en accomplissant une (ou plusieurs) des combinaisons ci-dessous :

Combinaison	Score
7 (somme de 7, toutes les tuiles)	20 minutes
Suite de 3 tuiles	30 minutes
24 (somme de 24, toutes les tuiles)	40 minutes
Suite de 4 tuiles	40 minutes
Ensemble de 3 (3 d'une sorte)	50 minutes
Suite de 5 tuiles	50 minutes
Ensemble de 4(4 d'une sorte)	60 minutes
Suite de 6 tuiles	60 minutes



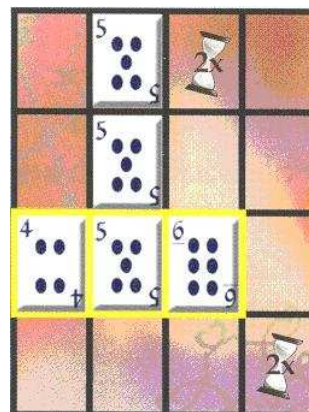
### Somme de 7 ou 24

Toutes les tuiles adjacentes dans la même ligne (horizontale, verticale ou diagonale) comptent dans la somme de 7 ou de 24. Note : Pour marquer un 7 vous devez avoir au moins 2 tuiles dans la ligne !

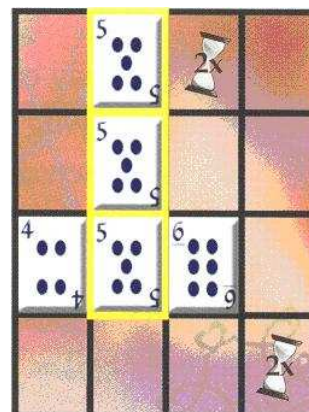
### Sites et Ensembles

Les tuiles dans les suites OU les ensembles doivent être adjacentes à l'intérieur d'une ligne droite. D'autres tuiles peuvent être dans la même ligne tant que la somme de la ligne entière n'excède pas 24.

Pour marquer une suite, les tuiles doivent être dans l'ordre croissant ou décroissant.



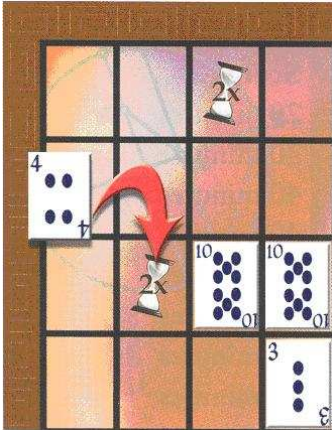
Exemple de suite



Exemple d'ensemble

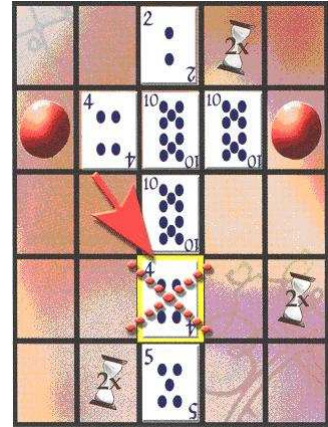
## 24/7, le Jeu – Règles

### Double temps



Si la tuile que vous jouez couvre une case "2x" double temps ET que vous faites une combinaison, doublez votre valeur de minutes pour cette combinaison !

Si la pose d'une tuile dans une case faisait dépasser la somme de 24 à des tuiles adjacentes, cette case est également hors temps et a besoin d'une pierre hors temps.



Gardez un œil sur les lignes de tuiles les plus longues.

N'importe quand

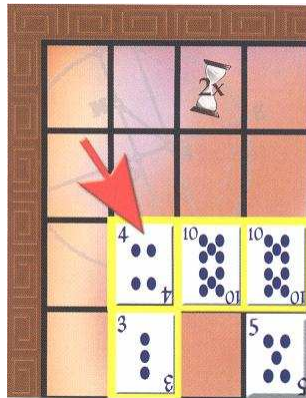
pendant la partie, si vous voyez une case

non marquée qui est hors temps, annoncez-le et placez une pierre hors temps dans cette case.

### Temps additionnel (Bonus supplémentaires)

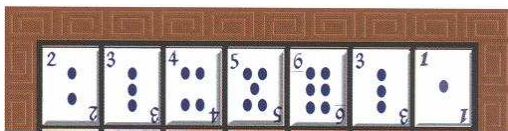
Il y a deux possibilités de décompte additionnel pour un joueur astucieux

**Bonus 24/7 :** Si vous faites une somme de 24 dans une ligne et une somme de 7 dans une ligne différente quand vous jouez votre tuile, vous marquez 60 minutes de bonus en plus des 20 minutes pour la somme de 7 et des 40 minutes pour la somme de 24.



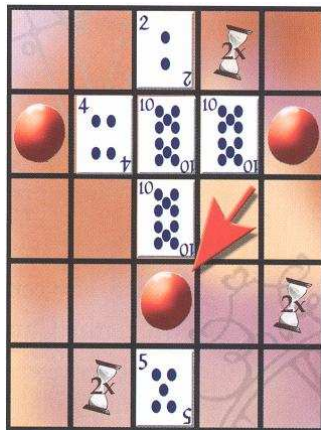
Exemple 7 et 24

**24 en 7 tuiles :** Si vous faites la somme de 24 en posant la septième tuile d'une ligne, vous marquez 60 minutes de bonus en plus des 40 minutes pour la somme de 24.



### Hors temps

A chaque fois que vous faites une somme de 24, les cases à chaque extrémité de cette ligne de tuiles sont hors temps et ne peuvent plus être utilisées dans cette partie. Placez une pierre hors temps dans chacune de ces cases pour vous en rappeler.



### Fermeture du temps (Fin de la partie)

Quand

- 1) plus aucun joueur n'a de tuiles, ou
- 2) il n'y a plus de cases ouvertes sur le plateau de jeu, ou
- 3) il n'y a plus de pose légale possible, la partie prend fin. Le gardien du temps compte les contrôles et trouve le temps total (en minutes) gagné par chaque joueur.

### Soyez heureux (Victoire)

Le joueur avec le plus de minutes gagne. En cas d'égalité et s'il y a encore des tuiles à jouer, le joueur avec le moins de tuiles gagne. S'il y a toujours égalité, rejouez une partie !

### Temps et demi (Jeu en équipes)

Composez deux équipes de deux. Les règles du jeu sont identiques sauf que, sur votre tour, vous pouvez montrer une tuile de votre chevalet à votre partenaire. Les décomptes sont par équipes plutôt qu'individuel.

### Variantes, etc.

Nous faisons bon accueil à vos idées pour toutes variantes à nos jeux. Pour plus d'exemples sur la façon de jouer à 24/7, le jeu et télécharger d'autres grands jeux auxquels vous pouvez jouer avec le contenu de cette boîte, [www.sunrivergames.com](http://www.sunrivergames.com) et cliquer sur 24/7 The Game.