

NEIN! DOCH! OHH!



de
**Christoph
Cantzler**



8+



2-5



20



Vous avez le temps aujourd'hui ? NON ?
SI ! Prenez-le, avant que... OH !... il ne vous file entre les doigts comme du sable ! Quatre sabliers donnent le rythme, invisibles comme le temps. Seule votre propre estimation du temps vous aidera à juger s'il est urgent de se dépêcher ou s'il est déjà trop tard.



Contenu

2 sabliers bleus (durée : environ 1 min) ; 5 gobelets, 1 couronne de 5 couleurs,
2 sabliers roses (durée : environ 2 min) ; 50 jetons Temps, 1 dé couleurs

Mise en place

- ❶ Prenez chacun **10 jetons**

Temps
devant
vous ;



le reste ne sera pas utilisé.

- ❷ Celui qui a le temps en ce moment prend le **dé**.

Il est préférable de jouer sur une surface lisse pour que les gobelets et les sabliers glissent bien.

- ❸ Installez le **module** au milieu de la table :



a) Placez le gobelet violet au centre de la couronne.



b) Remontez la couronne en haut du gobelet.

- ④ Placez chacun des **4 sabliers** en face de **4 des 5 secteurs colorés au choix** de la couronne. Vérifiez que tout le **sable** se trouve **en bas** de chaque sablier.



- ⑤ **Retournez** tous les **sabliers**, de préférence **simultanément**. Le sable s'écoule alors.



- ⑥ **Cachez chacun d'eux** sous un gobelet et **commencez immédiatement à jouer** !



Déroulement de la partie

Le joueur en possession du dé suit les étapes ci-après, puis passe immédiatement le dé à son voisin de gauche qui fait de même à son tour. Et ainsi de suite, sans s'arrêter, jusqu'à la fin de la partie.

But du jeu

Débarrassez-vous de vos jetons !

Tour de jeu

Lancez le dé et estimez en un éclair si le **temps du sablier** caché dans le secteur de la **couleur obtenue** est **déjà écoulé**.



Exemple :

Vous avez obtenu « rouge ». À vous d'estimer si le temps du sablier caché dans le secteur rouge du module est déjà terminé.

Il y a alors 2 possibilités :

1. Le temps est écoulé, d'après vous... ?!

Si vous estimez que le temps est **écoulé**, soulevez immédiatement le **gobelet**. Si, à ce moment précis, ...

⌚ ... c'est le **cas**,

→ défaussez **2 de vos jetons** dans le gobelet central !

⌚ ... ça n'est **pas encore** le cas,

→ tous vos **adversaires** vous font cadeau d'**1 jeton**, **sauf si c'est leur dernier**. (En effet, vous ne pouvez vous débarrasser de votre **dernier jeton qu'à votre tour de jeu** ; sinon, vous devez le garder.)



Retournez ensuite ce sablier, remettez le gobelet par-dessus et **passez le dé** à votre voisin.

2. Le temps n'est pas encore écoulé, d'après vous... ?!

Si vous estimez que le temps n'est **pas encore écoulé**, dites **NON** et **passez le dé**.

Mais c'est maintenant que ça se joue... : Si **d'autres pensent** que le **temps du sablier est réellement écoulé**, ils crient **SI!** (... et le joueur suivant ne lance pas le dé pour l'instant).

Celui qui a crié **SI!** **soulève immédiatement le gobelet**.

Plusieurs joueurs peuvent avoir crié **SI!** avant que le gobelet ne soit soulevé.

Il se peut alors que ...

⌚ ... votre **NON** soit **correct** car le **sable s'écoule encore**.

Donnez alors **1 jeton** à chaque joueur ayant crié **SI!**

⌚ ... le **SI!** soit **correct**, car le **sable ne s'écoule plus**. Chaque joueur ayant crié **SI!** vous donne alors **1 jeton**, **sauf si c'est son dernier**.

Retournez le sablier, recouvrez-le d'un gobelet et le joueur suivant **peut lancer le dé**.

MAIS que se passe-t-il si...

⌚ ... **aucun gobelet** ne se trouve dans le secteur de la **couleur indiquée par le dé ? Faites glisser** alors un **gobelet de votre choix**, avec le sablier en dessous, jusqu'au **secteur de cette couleur**. Ne soulevez pas le gobelet. Passez le dé à votre voisin.

⌚ ... le **dé** indique « **blanc** » ?

Vous avez alors le **choix** entre ...

- ... dire **NON** et passer le dé. (Personne ne peut crier **SI!**)
ou
- ... soulever un **gobelet au choix**. (En suivant les mêmes règles qu'au paragraphe « **Le temps est écoulé, d'après vous... ?!** »)

Fin de la partie

Vous remportez **immédiatement** la partie si vous vous **débarrassez de votre dernier jeton !** Mais ceci n'est possible **qu'à votre propre tour de jeu** quand ...

⌚ ... vous soulevez un **sablier dont le temps est écoulé**
ou

⌚ ... vos adversaires **se trompent** en vous disant **SI!** (et que le sable s'écoule encore, comme vous l'aviez bien dit en annonçant **NON**).

Pendant les **tours adverses**, vous devez **toujours conserver votre dernier jeton**. Vous ne pouvez pas gagner de cette manière.

À tout instant, il est interdit de gagner du temps !

Si vos adversaires ont l'impression que vous gagnez du temps lors de votre tour de jeu, ils peuvent lancer un compte à rebours : « **3, 2, 1, NON !** » Vous êtes alors considéré comme ayant dit **NON**. Vous ne pouvez plus soulever aucun gobelet. Vos adversaires peuvent alors répondre **SI!** et vérifier. Si vos adversaires ont crié **SI!** et qu'ils ne soulèvent pas immédiatement le gobelet, soulevez-le avant eux.

Art.-N° : 60 110 5215

Auteur : Christoph Cantzler
Graphisme et mise en page :
Oliver Richtberg
Traduction : Éric Bouret

2026 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

