

1

# Class Time

des thèmes

## > Règle du jeu



+ 7 ans



2 à 12



15 min.

Règle disponible en vidéo  
sur > [ludovox.fr](http://ludovox.fr)

> **Contenu du jeu :** 165 cartes réparties comme suit

70 cartes  
THÈME  
(dos noir)



60 cartes  
ÉPREUVE  
(dos jaune)



13 cartes  
SUCCÈS



22 cartes  
TRÈFLE  
(11 vertes / 11 rouges)



\*Pour la «Variante trèfle»

## > But du jeu

Pour gagner la partie, il faut être le premier joueur à remporter 3 cartes SUCCÈS.

Pour cela, il s'agit de trouver **le plus rapidement possible** des mots correspondant à des thèmes aléatoires, en partant d'une lettre choisie par un joueur !

**Exemple :** *Ludo a choisi la lettre T, il pioche le thème Animal > Tigre, Tortue, ... sont des réponses possibles.*

## > Mise en place du jeu

Placez les paquets de cartes THÈME et ÉPREUVE en deux piles, face cachée.

Placez les cartes SUCCÈS en une pile à proximité.

Les cartes TRÈFLE restent dans la boîte de jeu, elles ne seront utilisées que pour la variante « Trèfle »

Le plus jeune commence.



## > **Déroulement d'une partie**

Une partie de Class Time se déroule en plusieurs manches. Lors de chaque manche, tout le monde joue en même temps (y compris le joueur actif).

Celui-ci doit effectuer les phases suivantes dans l'ordre :

**1- Choix de l'épreuve** Au début d'une manche, le joueur actif révèle la première carte ÉPREUVE au sommet de la pile et choisit l'une des deux lettres proposées.

Cette lettre sera active pour toute la manche.

**2- Top thème !** Le joueur actif retourne la première carte THÈME au sommet de la pile.

Dès cet instant, le joueur le plus rapide à énoncer un mot correspondant au thème révélé, récupère cette carte !

Attention, le mot doit obligatoirement commencer par la lettre choisie en phase 1.

Cette phase est répétée autant de fois que nécessaire, jusqu'à ce qu'un joueur ait cumulé 5 cartes THÈME dans son camp.

**3- Fin de manche** Lorsqu'un joueur a cumulé 5 cartes THÈME, la manche est terminée.

Ce joueur remporte alors une carte SUCCÈS ! Et tous les joueurs défaussent les cartes THÈME récupérées pendant cette manche (à remettre sous la pile).

Le joueur actif devient le suivant dans le sens horaire et on entame une nouvelle manche à partir de la phase 1.

## Fin de partie

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur possède 3 cartes SUCCÈS. Ce joueur est déclaré vainqueur.

### **IMPORTANT** : ex aequo et statu quo

Lorsque deux joueurs trouvent un mot en même temps (ex-aequo), ou lorsqu'aucun joueur ne trouve de mot au bout d'une dizaine de secondes (statu quo).

Dans ces deux cas de figure, la carte THÈME en cours de jeu reste au milieu de la table, et le joueur actif en retourne une nouvelle par-dessus. Dès cet instant, le prochain qui trouve un mot associé au nouveau thème en jeu, rafle la mise et remporte le cumul des cartes THÈME d'un coup !

### A PROPOS DES MOTS AUTORISÉS

Il est autorisé d'énoncer plusieurs fois le même mot durant une manche.

**La lettre désignée doit toujours correspondre à la première lettre du mot.**

**Exemple** : Lettre « C » thème *Vêtement* > *Chaussure*  
thème *Fleur* > *Coquelicot* - thème *Aliment* > *Courgette*

**Pour les groupes de mots, seul le premier mot compte.**

**Exemple** : Lettre « F » thème *Dessert* > *Forêt noire*  
thème *Race de chien* > *Fox terrier*  
thème *Dessin animé* > *Félix le chat*

A propos des personnalités, noms et prénoms sont acceptés.

**Exemple :** Lettre « P » thème Chanteuse > Vanessa Paradis  
thème Acteur > Pierce Brosnan  
thème Personnage imaginaire > Harry Potter

Pour une équité entre tous, il est conseillé de retourner les cartes THÈME dans le sens des autres joueurs.

Durant le jeu, les cartes THÈME de chacun doivent être visibles sur la table.

Vous êtes désormais prêt à jouer à Class Time !

#### RECOMMANDATION

Si vous souhaitez pimenter votre expérience de jeu,  
les deux variantes proposées  
(associables entre elles) viendront certainement  
dynamiser vos parties.

## > Les variantes

### • Variante Duel

En activant cette variante à vos parties, on passe de **1**, à **2** modes de jeu. (**multijoueur** et **duel**).

Lors de la phase **1- Choix de l'épreuve**, le joueur actif choisit de jouer, soit en mode multijoueur (mode de jeu correspondant au type de jeu que vous connaissez déjà), soit en mode duel.

S'il choisit le mode **multijoueur**, la manche se déroule exactement de la même façon qu'en partie classique.

S'il choisit le mode **duel**, le joueur actif désigne un autre joueur. Seuls eux deux participent à l'épreuve.

Parmi les deux lettres proposées, le joueur actif doit en choisir une pour lui, et attribuer l'autre lettre à son adversaire.

Les deux lettres sont actives en même temps et durant toute la manche !

**Exemple :** Vous avez la lettre « **S** », votre adversaire à la lettre « **V** »

Le thème en jeu est : Prénom féminin >>

Vous devez trouver un prénom féminin commençant par « **L** » (Louise, Léa, ... sont des réponses possibles).



Tandis que votre adversaire doit trouver un prénom féminin en « **C** » (Chloé, Camille, ... sont des réponses possibles).

Dans cet exemple, le premier à trouver un prénom féminin à partir de sa lettre respective, récupère la carte THÈME en jeu, et on continue jusqu'à ce qu'un joueur ait cumulé 5 cartes THÈME. Le vainqueur de l'épreuve vole une carte SUCCÈS à son adversaire. Si cet adversaire n'en a pas, il en prend une sur la pile.

### • Variante Trèfle

(à utiliser comme bon vous semble, seul ou à plusieurs, tout est permis !!).

Lors de la mise en place, distribuez à chaque joueur (ou à chaque équipe) 1 carte TRÈFLE rouge, et 1 carte TRÈFLE verte.

Placez le reste des cartes TRÈFLE en deux piles à proximité de la zone de jeu.

Aussi, à chaque début de manche, le joueur actif récupère 1 carte TRÈFLE de son choix.

Le **trèfle vert** vous permet de récupérer la carte THÈME en jeu sans trouver de mot. Il vous suffit juste de le poser dessus pour récupérer la carte THÈME, tant que personne n'a trouvé de mot.



Lorsqu'il y a un cumul de cartes THÈME en jeu, l'action de cette carte permet de ne récupérer que celle du dessus !

Le **trèfle rouge** vous permet de chiper une carte THÈME à un joueur de votre choix afin de la cumuler avec les vôtres (ou bien de la donner à qui vous voulez).

Il vous suffit simplement de le placer devant le joueur que vous attaquez, pour lui voler une carte THÈME.

Dès l'instant où un joueur a récupéré sa

5e carte, il gagne la manche et ces cartes ne sont plus utilisables.

Chaque carte TRÈFLE utilisée est remplacée ensuite sur sa pile.



**IMPORTANT :**

Dans le cas où la variante Duel est également activée, les actions de ces cartes sont identiques à celles indiquées page 7.

Si vous souhaitez favoriser un joueur (ou une équipe) lors d'un duel auquel vous ne participez pas, ces cartes vous permettront d'interagir à votre guise !

Utilisez le trèfle vert afin de donner la carte THÈME en jeu au joueur (ou à l'équipe) de votre choix.

Tandis que le trèfle rouge vous permettra de voler une carte THÈME à un joueur (ou à une équipe) pour la donner au camp adverse.

**Partie par équipes (de 4 à 12 joueurs)**

Formez jusqu'à 4 équipes de 2 ou 3 joueurs.

Le jeu se déroule comme en partie individuelle.

**Suggestion de jeu junior**

Pour ceux qui ne maîtrisent pas certains thèmes, il vous suffit simplement de les retirer.



Un jeu édité par **PinkFizz**  
Design X-FAB - Tous droits réservés.