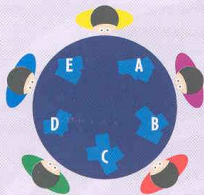


(après tout, il vient de jouer) mais au deuxième joueur à votre gauche.

Petite indication : plus tard dans la partie, la pioche va revenir à votre voisin de droite. Il sera vote orateur et vous fera deviner les noms. Vous conserverez à nouveau les cartes réussies entre vous deux.

À la fin de chaque manche, chaque joueur ajoute le nombre de cartes à sa droite au nombre de cartes à sa gauche, cette somme est le nombre de points qu'il a remporté lors de cette manche.

Par exemple, les points récoltés par le joueur jaune sont égaux à E + A.



Remarques

- Pour des parties plus faciles, distribuez 4 cartes en plus au lieu de 2. Chaque joueur en retire 4.
- Pour des parties plus complexes, prenez directement 40 cartes du paquet sans les lire.
- La liste des biographies est donnée à titre informatif et ne doit pas être consultée durant la partie.
- Les cartes de l'Édition Jaune sont identifiables grâce à un petit soleil, celles de l'Édition Bleue grâce à des vaguelettes et pour celles de l'Édition Purple c'est une grappe de raisin.

© R&R GAMES (USA) 2008. ALL RIGHTS RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENSE TO REPOS PRODUCTION FOR EUROPE.
© REPOS PRODUCTION 2007-2008 POUR L'ADAPTATION FRANÇAISE. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
Time's Up! est un jeu de Peter Sarrett également disponible en anglais chez © R&R GAMES.
R&R Games • 813-835-0163 • PO Box 130795, Tampa • FL 33681 • website: www.rbgames.com
Repos Production Tel: +32(0)7.225.6518 • 34, Rue Léopold Procureur • 1090 Bruxelles - Belgique • website: www.rprod.com

Développement et variantes : Les Belges à Sombrosos « aka Cédric Caumont & Thomas Provost.
Les Belges à Sombrosos tiennent à remercier Patrick Gomi.
Le matériel de ce jeu utilise certains noms commerciaux et des marques, déposées ou non, qui sont la propriété exclusive de leurs titulaires respectifs. Ce jeu et l'utilisation de ce matériel ne sont d'aucune façon sponsorisés, soutenus, commandités ou approuvés par les titulaires de ces marques, dont tous les droits sont réservés. Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.

8

TIME'S UP!

RÈGLE DU JEU

BUT DU JEU

Time's Up! se joue en trois manches avec 2 équipes ou plus. Le but est de deviner des personnalités. L'équipe qui totalise le plus de points à l'issue de la partie a gagné.

1 - Contenu

- 218 cartes avec 436 personnalités ;
- un carnet de résultats ;
- un sablier de 30 secondes ;
- un livret explicatif des personnalités ;
- ces règles du jeu.

2 - Démarrage rapide

Une partie se déroule en 3 manches et se joue en équipe. Durant son tour, une équipe dispose de 30 secondes pour deviner le maximum de personnalités. L'orateur essaie de faire deviner les personnalités à ses coéquipiers.



1

En cas de bonne proposition, l'orateur pose la carte face visible et retourne la carte suivante.

En cas d'erreur, l'orateur pose la carte face cachée à coté de la pioche (les fautes ne terminent pas le tour) et retourne la carte suivante.

L'orateur n'est plus obligé de faire trouver la carte avant de passer à la suivante, il peut passer des cartes.

Attention, toute carte passée l'est définitivement pour le tour.

À la fin du tour, toutes les cartes face cachée (cartes non trouvées, passées ainsi que les fautes) sont rassemblées, ajoutées à la pioche qui est mélangée pour l'orateur suivant.

Le calcul est identique à celui de la première manche. L'orateur suivant débute la troisième manche après une nouvelle relecture des personnages.

Durant la deuxième manche, l'orateur ne peut pas :

- prononcer plus d'un mot (les mots composés sont acceptés) ;
- prononcer des parties ou des diminutifs des noms et prénoms indiqués sur la carte, et ce même dans une autre langue (par exemple: white pour faire deviner Michel Blanc).

4 - Troisième manche

La troisième manche est identique en tout point à la deuxième manche excepté que l'orateur n'a plus le droit de parler. Il peut seulement mimer et effectuer des bruitages (onomatopées). Par exemple, « whaf whaf », « miaou », « pan », « boum ». **Il est interdit de fredonner des chansons.**

6

2 - Mise en place du jeu

Distribuez 40 cartes entre les joueurs (tous n'en auront peut-être pas le même nombre). Ensuite, distribuez 2 cartes supplémentaires par joueur.

Chaque carte comporte 2 couleurs. Commencez à jouer avec les personnalités sur fond jaune. Assurez-vous que tout le monde a bien compris la couleur choisie pour la partie. Toute la partie se jouera avec cette couleur.

Chaque joueur regarde en secret ses cartes et retire 2 cartes qui sont remises dans la boîte (elles ne seront plus utilisées durant la partie).

Regroupez les cartes sélectionnées et mélangez-les. Ce paquet ainsi formé constitue la pioche.

Le joueur qui porte le plus grand sombrero commence. Si personne ne porte de sombrero, c'est le joueur le plus âgé. Il sera l'orateur pour ce début de partie.

Tout est prêt pour débiter.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie de Time's Up! comporte 3 manches.

Une manche se déroule en un certain nombre de tours. Chaque équipe joue à son tour. Les autres joueurs sont spectateurs et ne peuvent rien dire (ils peuvent rire bien entendu).

Le joueur à droite de l'orateur est le responsable sablier, il retourne le sablier en criant : « c'est parti ».

L'orateur a 30 secondes pour faire découvrir le maximum de personnalités à son équipe.

Durant la première manche, l'orateur parle librement.



3



Durant la première manche, l'orateur parle librement.
 Durant la deuxième manche, l'orateur ne peut dire qu'un seul mot par personnalité.
 Lors de la troisième manche, l'orateur ne peut pas parler. Il doit utiliser des mimes et des bruitages.
 À l'issue des trois manches, l'équipe qui totalise le plus de points remporte la partie.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

1 - Constitution des équipes

La première chose à faire est de former des équipes de joueurs.

Si vous êtes :

- 4 joueurs : deux équipes de 2 joueurs ;
- 6 joueurs : trois équipes de 2 joueurs ;
- 8 joueurs : quatre équipes de 2 joueurs ;
- 9 joueurs : trois équipes de 3 joueurs ;
- 10 joueurs : deux équipes de 3 et deux équipes de 2 ;
- 11 joueurs : trois équipes de 3 et une de 2 ;
- 12 joueurs : quatre équipes de 3 joueurs.

Si vous êtes 5 ou 7 joueurs, la constitution des équipes est particulière. Veuillez vous reporter au paragraphe « Règles spécifiques pour 5 et 7 joueurs » que vous trouverez à la fin de ces règles.

Utilisez une méthode de votre choix (tirage au sort, etc.) pour constituer les équipes.

Placez-vous autour de l'espace de jeu de manière à ce que les coéquipiers soient face à face. Par exemple, si vous êtes 9 joueurs, mettez les coéquipiers en triangle (toutes les 3 chaises).



2

Nous vous conseillons de vous mettre debout lorsque vous êtes l'orateur. Il est ainsi plus facile de mimer.

5 - Variante expert : la quatrième manche

La quatrième manche est identique en tous points à la troisième et à la deuxième manche excepté que l'orateur n'a plus le droit ni de parler, ni de bouger. Il peut seulement prendre une pose. Votre mémoire visuelle va être mise à l'épreuve !

Les coéquipiers de l'orateur ferment les yeux. L'orateur prend la pose et dit « Go » lorsqu'il est prêt. À cet instant, les coéquipiers peuvent ouvrir les yeux et donner une seule proposition.

Nous vous conseillons de vous mettre debout lorsque vous êtes l'orateur. Il est ainsi plus facile de prendre la pose.

RÈGLES SPÉCIFIQUES POUR 5 ET 7 JOUEURS

La configuration à 5 et 7 joueurs est légèrement plus complexe et nous vous conseillons de jouer vos premières parties avec les règles de base.

À 5 ou 7 joueurs, les règles sont identiques exceptées qu'il n'y a plus d'équipe, vous jouez tantôt avec votre voisin de droite, tantôt avec votre voisin de gauche.

En effet, lorsque vous avez la pioche et que vous êtes orateur, vous faites deviner les cartes à votre voisin de gauche, les cartes devinées sont ensuite placées entre vous deux. Ce sont des points communs.

À la fin du sablier, vous ne faites pas passer la pioche à votre voisin de gauche



7

Durant la deuxième manche, l'orateur ne peut dire qu'un seul mot par personnalité.
 Durant la troisième manche, l'orateur ne peut pas parler, il doit utiliser des mimes et des bruitages.

Attention : on utilise exactement les mêmes personnalités pour les trois manches.

1 - Première manche

Lors de la première manche, l'orateur peut parler librement mais il doit néanmoins respecter quelques règles expliquées plus loin.

Le ou les coéquipiers de l'orateur peuvent faire autant de propositions qu'ils le souhaitent. Dès que le nom ET le prénom sont trouvés (les mentions entre parenthèses sont facultatives), l'orateur pose la carte face visible devant lui. Il retourne la carte suivante et tente de leur faire deviner.

L'orateur doit faire trouver la carte avant de passer à la suivante.

Dès que le temps est écoulé, on crie « Time's Up ! ». Le tour de cette équipe s'arrête instantanément et plus aucune proposition n'est acceptée. La carte en cours est remise sur le dessus de la pioche. Toutes les cartes devinées (cartes retournées face visible) sont conservées par l'équipe. Elles ne servent plus pour cette manche-ci.

On passe à l'équipe suivante. L'orateur devient le responsable du sablier et le joueur à sa gauche devient le nouvel orateur. **Attention, dans les parties à 10 et 11 joueurs, les équipes de 3 joueurs ne jouent que 2 fois par tour de table !** Les membres de ces équipes sont orateurs l'un après l'autre.

On continue ainsi jusqu'à ce que la pioche soit épuisée.

Durant la première manche, l'orateur ne peut pas :

- prononcer des parties ou des diminutifs des noms et prénoms indiqués sur la carte, et ce même dans une autre langue (par exemple : Michael White pour faire deviner Michel Blanc) ;
- énumérer des lettres de l'alphabet (par exemple : il est interdit de dire cela commence par un b, cela commence par la 2^e lettre de l'alphabet) ;

4

- passer une carte.

Si l'orateur commet une faute, le tour de cette équipe se termine instantanément. La carte est remise sur la pioche qui est mélangée.

2 - Calcul des points

Lorsque la pioche est épuisée, la manche est finie. Chaque équipe compte le nombre de cartes qu'elle a devinées.

Ces points sont notés sur la feuille de marque.

Ensuite, chaque équipe lit à voix haute les personnalités qu'elle a trouvées.

La pioche est reconstituée et mélangée (on utilise exactement les mêmes cartes pour les trois manches).

Le premier orateur de la seconde manche est le suivant dans l'ordre du tour.

3 - Deuxième manche

La deuxième manche est identique à la première excepté les changements suivants :

- l'orateur ne peut plus dire qu'un seul mot par personnalité ;
- l'équipe de l'orateur ne peut donner qu'une seule proposition par carte. Attention, lorsque les équipes comportent plus de 2 personnes, seule la première proposition compte même si une seconde proposition s'avère correcte la carte n'est pas gagnée.

5

