

VARIANTE EXPERT : LA QUATRIÈME MANCHE

La quatrième manche est identique à la deuxième et à la troisième excepté que l'orateur n'a plus le droit ni de parler, ni de bouger. Il peut seulement prendre une pose. 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.

JOUER AVEC DES ŒUVRES

Les cartes représentant des œuvres sont marquées du pictogramme « ● ». Il est possible de mélanger les cartes d'œuvres et de personnalités, auquel cas, avant de faire deviner une carte, l'orateur pourra préciser s'il s'agit d'une œuvre ou d'une personnalité.

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 des différentes éditions peuvent être identifiées grâce aux pictogrammes suivants : Bleu ♠ / Jaune ♡ / Violet ♣ / Party 🎉 / Academy ● / Best of Best of / Family 😊

WWW.TIMES-UP-PARTY.COM

© R&R GAMES (USA) 2000-2011. ALL RIGHTS RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENSE TO REPOS PRODUCTION FOR EUROPE.
© REPOS PRODUCTION 2011 POUR L'ADAPTATION FRANÇAISE. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
R&R Games • 803-835-0763 • PO Box 13095, Tampa • FL 33601 • USA • website : www.rmgames.com
Repos Production • Tél. +32(0)725.65.18 • Rue Lambert Vandermeide 7 • 1100 Watermaal-Boitsfort • BELGIQUE
website : www.3prod.com
Asmodee • 18 rue Jacqueline Auriol • Quartier Yllaroy • B.P. 60719 • 78041 Guyancourt Cedex • FRANCE
website : www.asmodee.com
Times Up! est un jeu de Peter Sarrett également disponible en anglais chez © R&R GAMES

Adaptations et variantes : « Les Belges à Sombrocos » aka Cédric Carpentier & Thomas Provost.
Le matériel de ce jeu utilise certains noms commerciaux et des marques, déposés 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, commandés 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.

TIME'S UP!

RÈGLE DU JEU Best of

REGLE VIDEO:

<http://videoregles.net/videoregle/time-s-up>

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.

CONTENU

- 475 cartes représentant 880 personnalités et 70 œuvres ;
- un carnet de résultats ;
- un sablier de 30 secondes ;
- un livret explicatif des personnalités ;
- un sac de rangement ;
- ces règles du jeu.



UNE PARTIE DE TIME'S UP! EN RÉSUMÉ

Une partie se déroule de la manière suivante :

- On réunit les joueurs et on constitue des équipes ;
- On sélectionne des cartes ;
- Lors de la première manche, un joueur va tenter de faire deviner le plus de cartes possible aux membres de son équipe en l'espace de 30 secondes. Pour cela il peut parler librement ;
- Dès que les 30 secondes sont écoulées, l'équipe suivante entre en jeu ;
- La première manche s'achève dès que toutes les cartes ont été trouvées. On compte alors les points (le nombre de cartes devinées) puis on mélange et on repart pour un tour ;
- Lors de la deuxième manche, on procède comme lors de la première manche mais en ne prononçant qu'un seul mot. Les partenaires du joueur actif n'ont le droit qu'à une seule proposition par carte ;
- Comme lors de la première manche, les équipes jouent à tour de rôle, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été trouvées. Puis on compte les points et on mélange à nouveau les cartes ;
- Lors de la troisième manche, on procède comme lors de la première manche mais seulement en mimant, fredonnant une chanson et en utilisant des bruits ;
- Une fois toutes les cartes trouvées, on fait la somme des points obtenus lors des trois manches afin de savoir qui sont les grands vainqueurs.

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.

2



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 exception faite qu'il n'y a alors 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 (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 votre 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 $E + A$.



7

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.

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 côté 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 final 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 : Michael White pour faire deviner Michel Blanc).

3 - 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, fredonner une chanson et effectuer des bruitages (onomatopées). Par exemple, « whaf whaf », « miaou », « pan », « boum ».

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

4 - Conditions de victoire

À l'issue des trois manches, l'équipe qui totalise le plus de points remporte la partie.

6

Si vous êtes 5 ou 7 joueurs, deux solutions s'offrent à vous : soit vous constituez plusieurs équipes de différente taille, soit vous vous reportez 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 - Mise en place du jeu

Prenez 40 cartes et distribuez-les 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. Choisissez les personnalités sur fond bleu ou 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 de son choix 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 alors 30 secondes pour faire découvrir le maximum de personnalités à son équipe.

Durant la première manche, l'orateur parle librement.

Durant la deuxième manche, l'orateur ne peut dire qu'un seul mot par personnalité.

3

Durant la troisième manche, l'orateur ne peut pas parler mais il peut utiliser des mimes, fredonner une chanson et faire des bruitages.

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.

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



4



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) ;
- 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.

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 le carnet de résultats.

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.

2 - Deuxième manche

La deuxième manche est identique à la première exception faite des 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



5