

## 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

- 418 cartes avec 836 personnalités,
- un carnet de résultats,
- un crayon,
- 12 pions en bois,
- un sablier de 30 secondes,
- un livret explicatif des personnalités,
- ces règles du jeu.

## 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. 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

### 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.

Pour constituer facilement les équipes, nous vous conseillons d'utiliser un récipient opaque et d'y placer les pions en conséquence (une couleur de pion par équipe, un pion par joueur). Invitez chaque joueur à tirer au hasard un pion dans le récipient. Les couleurs désignent 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).

# TIME'S UP!™

## RÈGLE DU JEU

## Mise en place du jeu

Distribuez 40 cartes entre les joueurs.

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. 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.



### 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.



# TIME'S UP!™

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

- Prononcer des parties ou des diminutifs des noms et prénoms indiqués sur la carte.
- Utiliser des traductions directes (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 2e 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.

## 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.

## 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.

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 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.
- Utiliser des traductions directes (par exemple : white pour faire deviner Michel Blanc).

## 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, « what what », « miaou », « pan », « boum ». Il est interdit de fredonner des chansons.

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

## 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 (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.*

