

406 - Time's Up !

Catégorie ESAR : 408 - jeu questionnaire.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : Repos Production.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 12 ans, de 4 à 12 joueurs.

Présentation :

Le but du jeu, qui se déroule en deux manches (pour cette version adaptée), avec la même série de cartes, est de faire deviner à ses coéquipiers un maximum de personnalités dans les domaines du cinéma, de la télé, de la musique ou de la littérature.

Lors de la première manche, l'orateur parle librement et ses coéquipiers font autant de propositions qu'ils le souhaitent. Lors de la seconde manche, l'orateur ne peut plus prononcer qu'un seul mot et son équipe, ne faire qu'une seule proposition.

BUT DU JEU

Cette version adaptée du « Time's Up ! » se joue en 2 manches avec 2 équipes ou plus. Le but est de deviner un maximum de personnalités célèbres, d'hier et d'aujourd'hui. L'équipe qui totalise le plus de cartes à l'issue de la partie a gagné.

PRESENTATION DU JEU

- Plus de 200 cartes originales et adaptées en grands caractères / Braille.
- 1 sablier (gestion du temps par un joueur voyant de l'équipe adverse !).

PREPARATION DU JEU

Les équipes sont formées en fonction du nombre de joueurs. Par exemple :

4 joueurs	2 x 2
6 joueurs	3 x 2 ou 2 x 3
8 joueurs	4 x 2
9 joueurs	3 x 3
12 joueurs	4 x 3 ou 3 x 4

DEROULEMENT DU JEU

Première manche

Le premier joueur est l'orateur.

Durant le temps du sablier :

- L'orateur prend la première carte de la pioche et tente de faire trouver le personnage à ses coéquipiers en parlant librement, sans toutefois en citer un diminutif, sans épeler ou traduire son nom en langue étrangère.
- L'orateur ne peut pas passer de carte.
- Les coéquipiers peuvent faire autant de propositions qu'ils le souhaitent.
- Lorsque le nom est cité, l'orateur place rapidement la carte face visible devant lui et prend une nouvelle carte.

A la fin du sablier :

- L'équipe adverse crie « Time's Up ! »
- L'orateur replace la dernière carte non trouvée en-dessous de la pioche.

- L'orateur du tour achevé prend le sablier et le joueur situé à sa gauche devient le nouvel orateur.

A la fin de la première manche, lorsque les 40 personnages ont été trouvés :

- Chaque équipe comptabilise ses points en comptant le nombre de cartes remportées.
- Un joueur rassemble les 40 cartes et les relit à haute voix afin de permettre à tous de mémoriser les noms joués durant la première manche.
- Ensuite, les cartes sont mélangées pour constituer la nouvelle pioche.

Deuxième manche

La deuxième manche est similaire à la première à ceci près :

- L'orateur ne peut dire qu'un seul mot par personnalité.
- Les coéquipiers n'ont droit qu'à une seule proposition.

En cas de proposition incorrecte de son équipe, l'orateur doit placer la carte face cachée à côté de la pioche.

- L'orateur peut passer une carte, jugée trop difficile, en la plaçant directement, face cachée, à côté de la pioche.
- Important :
Durant un tour de jeu, toute carte passée l'est définitivement !

A la fin du sablier :

L'orateur replace les cartes passées ou non trouvées sous la pioche constituée des cartes non jouées.

Il passe ensuite la pioche à l'orateur suivant, situé à sa gauche.

FIN DE LA PARTIE

L'équipe qui totalise le plus de cartes, et donc autant de points sur l'ensemble des 2 manches, gagne la partie.

VARIANTE POUR 5, 7 OU 11 JOUEURS

Les joueurs jouent chacun pour soi !

Au cours d'une manche, le joueur dont c'est le tour, joue l'orateur et fait deviner un maximum de cartes à son voisin de gauche. A la fin du sablier, les cartes devinées sont déposées entre l'orateur et son voisin de gauche.

Au tour suivant, le nouvel orateur est le **second joueur** situé à gauche de l'orateur précédent. En tournant ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs alterneront les phases d'orateurs et celles où ils doivent deviner.

A la fin de la première manche, chaque joueur établit son score en totalisant le nombre de cartes disposées à sa gauche et à sa droite. Les points sont notés.

La seconde manche se déroule ensuite de manière identique à la première.

Le vainqueur sera le joueur qui aura totalisé le plus de points sur l'ensemble des 2 manches.