

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 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.

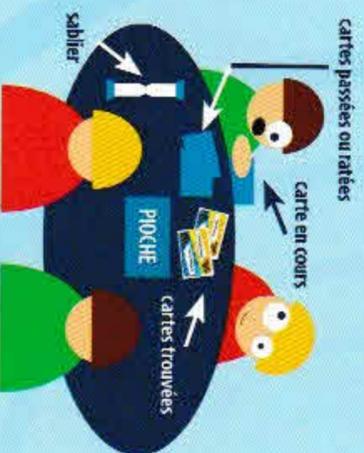
L'orateur doit faire trouver la carte avant de passer à la suivante.

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.



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) ;

4

- 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 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.



5

TIMÉ'S UPI

RÈGLE DU JEU

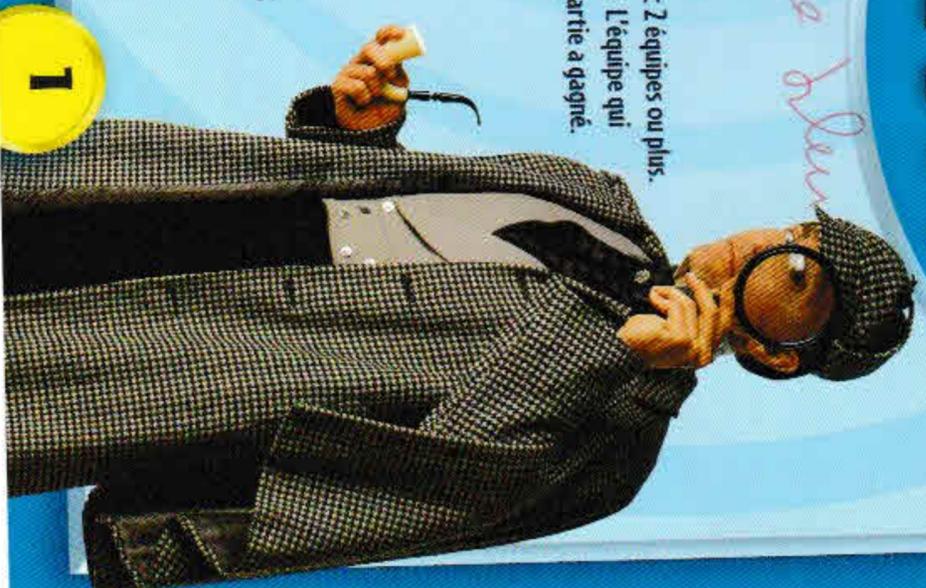
porte bleu

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

- 220 cartes représentant 440 personnalités ;
- un carnet de résultats ;
- un sablier de 30 secondes ;
- un livret explicatif des personnalités ;
- un sac de rangement ;
- ces règles du jeu.



1

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.

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 :
Celebrity 1 (jaune) ☀ / Celebrity 2 (bleu) 🌊 / Celebrity 3 (violet) ✨
Academy 1 ● / Academy 2 ■
Family 1 😊 / Family 2 🤖

Available on the
App Store

Une version électronique de Time's Up!
est disponible sur l'App Store d'Apple.
Plus d'informations sur notre site : www.rprod.com

© 1981 GAMES (USA) 2000. ALL RIGHTS RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENSE TO REPOS PRODUCTION (ON EUROPE).
© REPOS PRODUCTION 2006-2013 POUR LA PRÉSENTE ADAPTATION. 10015 DROITS RÉSERVÉS.
Time's Up! est un jeu de l'éditeur "Sarratt" également disponible en anglais chez © 1981 GAMES.
Développement et ventes : "Les Bâges à l'ombre" des éditions Cammit & Thomas, Proxart
R&R Games - 815-835-0063 - PO Box 150193, Tampa - FL 33601 - website : www.rprod.com
Repos Production - Tél. +32 477 95 41 32 - 7 Rue Lambert Vandervelde - 1170 Bruxelles - Belgique - website : www.rprod.com
Le matériel de ce jeu utilise certains composants 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, 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