

## FAQ

### + Mon équipe comporte plus de 2 personnes, quelle réponse est valide lors des manches 2 et 3 ?

Seule la première proposition compte. Même si une seconde proposition s'avère correcte, la carte n'est pas gagnée.

### + Que faire si un joueur fait quelque chose d'interdit en faisant deviner une carte ?

Cette carte rejoint le dessous du paquet. La manche continue normalement.

### + Est-ce que je peux faire des gestes ou des sons pendant les deux premières manches ?

Non, les gestes et les bruitages sont réservés à la troisième manche.

### + Peut-on choisir le joueur qui fait deviner aux autres ?

Non, chaque membre de l'équipe fait deviner aux autres l'un après l'autre.

### + Si la pioche est vide, puis-je faire deviner les cartes ratées ou passées de ce tour ?

Non, toute carte passée ou ratée est définitivement écartée pour ce tour.

### + Comment jouer en nombre impair ?

Les équipes ne doivent pas forcément compter le même nombre de joueurs. Par contre, veillez à ce que chaque équipe joue l'une après l'autre.

**Vous pouvez également jouer avec la Variante Expert pour 5 et 7 joueurs.**



© REPOS PRODUCTION 2004 POUR LA PRÉSENTE ADAPTATION. TOUS DROITS RÉSERVÉS.  
© R&R GAMES (USA) 2000. ALL RIGHTS RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENCE TO REPOS PRODUCTION FOR EUROPE.

Éditeur pour l'Europe et le Québec :  
Repos Production • Tél. +32 471 95 41 32 • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles • BELGIQUE • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)  
R&R Games • 813-835-0163 • PO Box 150195, Tampa • FL 33681 • USA • [www.rmgames.com](http://www.rmgames.com)

Time's Up! est un jeu de Peter Sarrett également disponible en anglais chez © R&R GAMES  
Adaptations et variantes : « Les Belges à Sombros » aka Cédric Caumont & Thomas Provoost.

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.

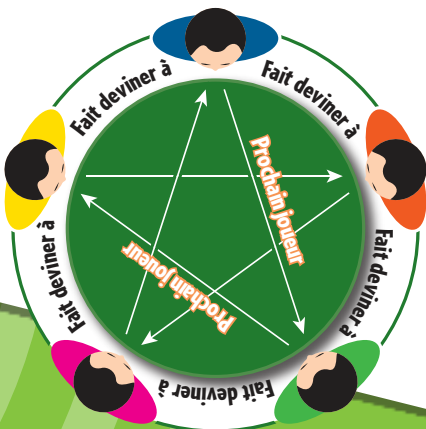
## VARIANTE EXPERT POUR 5 ET 7 JOUEURS

Les règles sont identiques, mais **il n'y a plus d'équipes**. Chaque joueur joue avec son voisin de gauche et son voisin de droite. **Les points sont comptés individuellement.**

Lorsqu'un joueur a la pioche, il fait deviner les cartes à son voisin de gauche. Les cartes devinées sont placées entre les deux joueurs.

Lorsque le temps est écoulé, le joueur passe le paquet au voisin de gauche du joueur qui devinait les cartes.

Lorsque toutes les cartes ont été trouvées, le score de chacun est le total de cartes à sa gauche et à sa droite.



## RÈGLES

### BUT DU JEU :

Time's Up! est un jeu d'équipes qui se joue en 3 manches différentes.  
**Durant chaque manche, devinez un maximum de cartes !**

### PRÉPARATION :

**Formez des équipes** d'au moins deux joueurs.  
Décidez si vous jouez avec le **côté vert ou orange** des cartes.

**Distribuez 30 cartes** entre les joueurs. Chaque joueur regarde secrètement ses cartes. Si une proposition ne lui plaît pas (trop complexe, inconnue...), il échange cette carte avec une nouvelle.

Lorsque tout le monde a lu ses cartes, formez un paquet avec les cartes de tous les joueurs. Mélangez-les. Désignez une équipe qui commence.

**La partie peut débuter !**



Perroquet

1



C'est un oiseau qui parle!

### PREMIÈRE MANCHE : PARLER LIBREMENT

Un joueur dispose du temps d'un sablier pour faire deviner le plus de cartes à son équipe.

Il pioche la première carte et peut **dire tout ce qu'il veut**.

**Mais il ne peut pas :**

- > prononcer des mots de la même famille que la proposition,
- > prononcer des mots « qui sonnent pareil »,
- > traduire la carte dans une autre langue,
- > épeler les lettres de l'alphabet.

Son équipe peut alors faire **autant de propositions qu'elle le souhaite**.

Dès que la proposition est découverte, le joueur place la carte **face visible** sur la table, et fait deviner la carte suivante.

Le joueur **peut décider de passer** une carte. Il la pose face cachée à côté de la pioche.

Lorsque le sablier est écoulé, la carte en cours et toutes les cartes non trouvées, passées, ainsi que les fautes sont rassemblées et ajoutées à la pioche qui est mélangée pour l'équipe suivante.

Lorsque toutes les cartes ont été trouvées, notez le nombre de cartes trouvées par chaque équipe et passez à la deuxième manche avec l'équipe suivante.

**Conseils de jeu :** Lisez calmement le mot. Ne parlez pas trop vite. Essayez de donner des informations utiles qui mettent vos coéquipiers sur la piste du mot. Dans le cas où vous ne sauriez pas ce que veut dire le mot, vous pouvez faire des charades ou des devinettes. Si vous n'y arrivez pas, vous pouvez passer la carte.



Coco

2



### DEUXIÈME MANCHE : UN MOT

**Reprenez les 30 cartes** de la manche précédente et **mélangez-les**.

La manche est identique à la précédente, mais avec les changements suivants :

- > le joueur qui fait deviner ne peut plus prononcer qu'**un seul mot** par carte,
- > son équipe ne peut faire qu'**une seule proposition** par carte.

Lorsque toutes les cartes ont été trouvées, notez le nombre de cartes trouvées par chaque équipe et passez à la troisième manche avec l'équipe suivante.



3



### TROISIÈME MANCHE : LE MIME

**Reprenez les 30 cartes** de la manche précédente et **mélangez-les**.

La manche est identique à la précédente, mais avec les changements suivants :

- > le joueur qui fait deviner **doit mimer** les cartes,
- > il peut **fredonner** et faire des **bruitages**,
- > il n'a plus le droit de parler.

Lorsque toutes les cartes ont été trouvées, notez le nombre de cartes trouvées par chaque équipe.

**La partie est terminée !**

### QUI A GAGNÉ ?

**L'équipe qui a deviné le plus de cartes** au cours des trois manches gagne la partie !

Si vous avez des questions, consultez la FAQ.

