

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



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

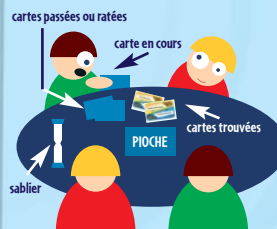
Une partie de *Time's Up!* comporte 3 manches.

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.

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).



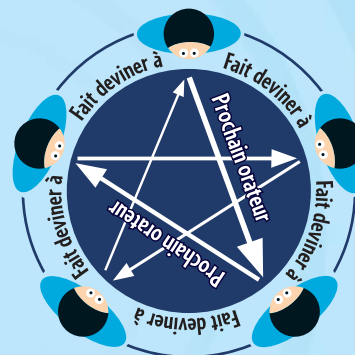
Troisième manche

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, « whaf whaf », « 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.

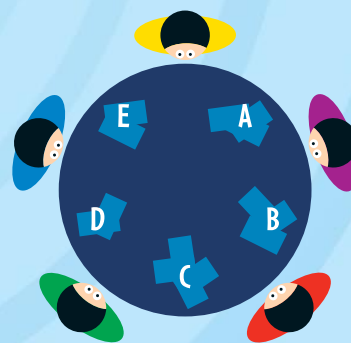
En effet, lorsque vous avez la pioche et que vous êtes orateur, vous faites deviner les cartes à votre voisin de gauche, les cartes devinées sont ensuite placées entre vous deux. Ce sont des points communs.

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.



FAQ

- **Mon équipe comporte plus de 2 personnes, quelle réponse est valide en manche 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. TOUTS 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
R&R Games • 813-835-0163 • PO Box 130195, Tampa • FL 33681 • USA • www.rnrgames.com

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

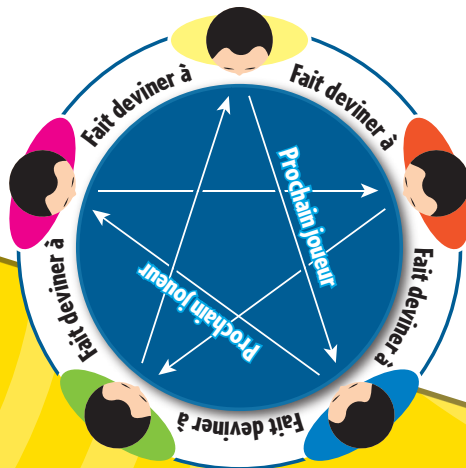
VARIANTE EXPERT POUR 5 ET 7 JOUEURS

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 jouerez avec le **côté jaune ou bleu** des cartes.

Distribuez 40 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 ! ➡

Cléopâtre

1



Elle était Reine d'Égypte !

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 :

- › passer la carte si elle ne lui convient 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.

Lorsque le temps est écoulé, le joueur passe le paquet de cartes à l'équipe suivante qui continue avec la carte en cours.

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.

2



Pyramide

DEUXIÈME MANCHE : UN MOT

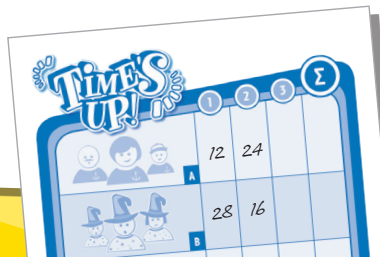
Reprenez les 40 cartes de la manche précédente et **mélangez-les**.

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.
- › on peut **passer une carte**.

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 troisième manche avec l'équipe suivante.



3



TROISIÈME MANCHE : LE MIME

Reprenez les 40 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.