

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



MODES DE JEU

Il est possible d'adapter la difficulté du jeu en fonction de votre connaissance de l'univers de Harry Potter. Pour cela, il existe 3 catégories de cartes :

- ★ Une catégorie « **Élève** » avec des noms communs connus de tous.
- ★ Une catégorie « **Professeur** » si vous avez lu les livres ou vu les films.
- ★ Une catégorie « **Directeur** » pour les fans les plus exigeants.

En début de partie, triez les cartes en fonction de leurs symboles ★, ★★ et ★★★, puis prenez les cartes de la catégorie choisie ainsi que toutes les cartes des éventuelles catégories plus simples.

Mélangez-les et piochez-en 30. La partie peut commencer !



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 2 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, chacun des membres de l'équipe, l'un après l'autre, fait deviner aux autres.
- ✦ **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.

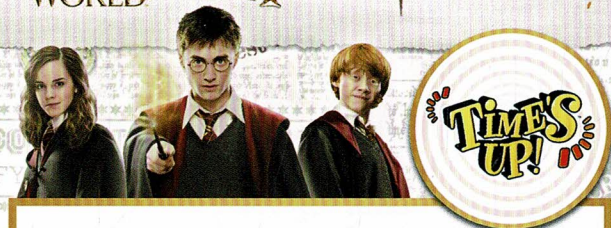
© REPOS PRODUCTION 2021 POUR LA PRÉSENTE ADAPTATION. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
© R&R GAMES (USA) 2000. ALL RIGHTS RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENCE TO REPOS PRODUCTION FOR EUROPE.
HARRY POTTER CHARACTERS, NAMES AND RELATED INDICIA ARE © & ™ WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. WB SHIELD:
© & ™ WBEL WIZARDING WORLD TRADEMARK AND LOGO © & ™ WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. PUBLISHING RIGHTS
© JKR. (S21)

Éditeur de cette version : Repos Production SRL • +32 471 95 41 52 • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles - Belgique • www.prod.com
R&R Games • 813-835-0163 • PO Box 130195, Tampa • FL 33681 - USA • www.rtrgames.com

Time's Up! est un jeu de Peter Sarrett également disponible en anglais chez © R&R GAMES.
Développement original : Cédric Caumont & Thomas Provoost aka « Les Belges à Sombretos ».
Développement de cette version : la team Repos Production.

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.

WIZARDING WORLD Harry Potter



RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

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

PRÉPARATION

Formez des équipes d'au moins 2 joueurs.
Décidez si vous jouez avec le côté noir ou le côté blanc 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 contre une nouvelle.

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

La partie peut débuter! ⚡

Hedwige™

1



L'animal de compagnie de Harry Potter.

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 la proposition.

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 ou passées 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.

2



Chouette!

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



Hou, Hou!

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.



Harry Potter

TIMES UP!

	1	2	3	Σ
Daniel	17	15	12	44
Emma	A			
Helena	13	15	18	46
Alan	B			