

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 ★★★ modulable 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



Règles pour les 6 ans et plus

Lorsque vous jouez avec des enfants plus âgés, nous vous conseillons d'adopter les 2 règles suivantes :

- **Les enfants font aussi deviner les cartes.** Le joueur le plus âgé commence. Dès que la carte est trouvée, il la pose face visible au centre de la table et c'est ensuite à son voisin de gauche de faire deviner la carte suivante. Les adultes peuvent bien entendu jouer ou aider les enfants s'ils rencontrent des difficultés.
- **Jouez avec 2 sabliers (20 minutes).** Dès que le sablier est écoulé, retournez-le et continuez la partie !

Gestion de la difficulté

N'hésitez pas à adapter la difficulté du jeu en **ajoutant** ou en **retirant** des cartes. Par exemple, si vos enfants sont devenus des experts, jouez avec 30 cartes en 2 sabliers.



Crédits

© 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 • website: www.rprod.com
R&R Games • 813-835-0165 • PO Box 130195, Tampa • FL 33681 • USA • website: www.rrrgames.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 Gaumont & Thomas Provoost.
Illustrations: Éric Azagury
Les Belges à Sombremos remercient toutes les écoles et tous les enfants qui nous ont aidé à tester Time's Up! Kids.
Un grand merci également à Carine et Nicolas Maréchal de la boutique Jeux de Nim.

TIMES UP! Kids

Time's Up! Kids est une **version coopérative** de Time's Up!
adaptée aux **enfants** qui ne savent **pas encore lire**.
Décrivez et mimez les images pour gagner **tous ensemble** !
Mais faites vite, le temps presse !

Matériel

- 220 cartes illustrées.
- 1 sablier de 10 minutes aux extrémités de couleurs différentes.
- 1 sac de rangement.
- Ces règles du jeu.



But du jeu

Dans Time's Up! Kids, tout le monde joue ensemble contre le temps !
Votre but commun est de terminer les **deux manches** avant que le **sablier** ne s'écoule !

Les règles suivantes sont adaptées aux enfants les plus jeunes (dès 4 ans). Lisez nos conseils en fin de règles pour jouer avec des enfants plus âgés (6 ans et plus).

MANCHE 1

Décrivez



- Prenez **20 cartes au hasard**, mélangez-les et mettez-les à portée de tous, face cachée.
- Retournez le **sablier** : la partie commence !
- Un adulte prend la première carte du paquet et **fait deviner à tous les enfants** l'image qu'il voit sans la nommer directement ni la montrer.

Exemple : Papa doit faire deviner une vache. Il peut dire "c'est un animal qui produit du lait, c'est la femme du taureau". Il ne peut pas dire "c'est une vache".

- Tous les enfants peuvent faire autant de propositions qu'ils le veulent.
- Dès que la carte est **trouvée**, l'adulte la pose **face visible** au centre de la table et prend la carte suivante.

Fin de la manche

Lorsque toutes les cartes ont été trouvées, **couchez le sablier horizontalement** pour que le temps arrête de défilier (n'oubliez pas le sens du sablier).

Mélangez les cartes avec lesquelles vous venez de jouer et préparez-vous pour la manche 2 !

MANCHE 2

Mimez



- Les règles sont les mêmes que celles de la manche 1 sauf que l'adulte qui fait deviner peut **uniquement mimer et faire des bruitages**.
- On joue avec les **MÊMES cartes** que celles de la manche 1.
- Dès que vous êtes prêts, **redressez le sablier** pour continuer à faire défilier le temps.

Remarque : Si le joueur n'arrive pas à faire deviner une carte, ce n'est pas grave, il peut la remettre sous le paquet et prendre la suivante.

Si par erreur le joueur dit la carte (manche 1 et 2) ou parle durant la manche 2, il doit la remettre sous le paquet et en piocher une autre.

Victoire et fin de partie

Si vous avez fini les 2 manches et que toutes les cartes ont été trouvées avant la fin du sablier, vous avez **tous gagné la partie** !
Sinon, la partie est perdue mais ce n'est pas grave, vous ferez mieux la prochaine fois !

