

Règles de Time's Up!

BUT DU JEU

Faire deviner le plus de cartes possibles à son équipe pendant 3 **manches** différentes.

PRÉPARATION

- ⇒ Formez 2-4 équipes.
- ⇒ Distribuez 30 cartes (chaque joueur peut échanger celles qu'il ne connaît pas).
- ⇒ Mélangez toutes les cartes pour former **la pioche**.
- ⇒ Choisissez quelle équipe commence avec **un dé**.
- ⇒ Asseyez-vous en alternant les joueurs des deux équipes (un joueur d'équipe A, puis un joueur d'équipe B, etc.).

RÈGLES VALABLES POUR TOUTES LES MANCHES

- Les équipes jouent chacune leur tour, pendant le temps d'**un sablier** (environ 30s). Le tour passe à l'autre équipe quand le sablier est fini.
- Seulement l'équipe du joueur qui fait deviner peut répondre. L'autre équipe reste silencieuse.
- À chaque tour, on change de joueur pour faire **deviner**. C'est toujours un joueur différent qui prend la parole.
- La manche continue jusqu'à ce que toutes les cartes soient **devinées** (trouvées).

LE JOUEUR N'A PAS LE DROIT DE :

- ⊗ utiliser des mots de la même famille (ex : chanteur pour chanter),
- ⊗ utiliser un mot qui sonne pareil (père ≠ paire, mère ≠ mer),
- ⊗ traduire le mot dans une autre langue,
- ⊗ **épeler**, donner le nombre de lettres ou expliquer comment le mot s'écrit,
- ⊗ faire des gestes ou des sons (sauf à la 3^e manche).

! Si une règle est oubliée → la carte est retirée et va **sous la pioche**.

1^{re} MANCHE : PARLER LIBREMENT

- ⇒ Le joueur peut dire tout ce qu'il veut pour faire deviner le mot aux ses coéquipières (en respectant les règles au-dessus ↑).
- ⇒ Les cartes devinées sont posées **face visible**.
- ⇒ Il peut passer les cartes si elles sont trop difficiles en les posant **face cachée** sur la table.
- ⇒ Les cartes passées ou ratées (**violation** des règles) retournent dans la pioche pour la suite.

2^e MANCHE : UN SEUL MOT

- ⇒ On reprend les 30 cartes de 1^{re} manche. Le joueur ne peut dire **qu'un seul mot** pour faire deviner.

- ⇒ L'équipe a droit à une seule réponse par carte.
- ⇒ Les cartes devinées sont posées face visible.
- ⇒ Il peut passer les cartes si elles sont trop difficiles en les posant face cachée sur la table.
Les cartes passées ou ratées (violation des règles) retournent dans la pioche pour la suite.

3^e MANCHE : MIME

- ⇒ On utilise encore les 30 cartes de 1^{re} manche.
- ⇒ Le joueur doit mimer le mot. Il ne peut plus parler
- ⇒ Il peut **fredonner** ou faire des bruits.
- ⇒ Une seule réponse par carte est autorisée.
- ⇒ Les cartes devinées sont posées face visible.
- ⇒ Il peut passer les cartes si elles sont trop difficiles en les posant face cachée sur la table.
Les cartes passées ou ratées (violation des règles) retournent dans la pioche pour la suite.

FIN DU JEU

Quand les 3 manches sont terminées, chaque équipe compte ses cartes devinées. L'équipe avec le plus de points gagne !

FAQ

? : Mon équipe comporte plus de 2 personnes, quelle réponse est valide lors des manches deux et trois ?

- 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. Cependant, veillez à ce que chaque