

# TIME'S UP! FAMILY



## RÈGLE DU JEU

### BUT DU JEU

*Time's Up! Family* est un jeu familial (étonnant non !) qui vous propose de réunir petits et grands ou petits et petits afin de faire deviner des objets, des animaux et des professions à vos partenaires, en parlant et en mimant.

### Ce qui change avec *Time's Up! Family*

Si vous connaissez déjà *Time's Up!* voici les quelques différences spécifiques à cette version :

- il est possible de passer une carte jugée trop difficile ou que ses partenaires ne parviennent pas à trouver, dès la première manche ;
- les erreurs en première manche ne sont plus sanctionnées ;
- lors de la troisième manche, il est possible de fredonner des chansons ;
- une partie se joue avec 30 cartes et non 40 ;
- il s'agit de deviner des objets, des animaux et des professions et non plus des personnalités ;
- le sablier dure 40 secondes et non plus 30.



## 1-Contenu

- 220 cartes avec 440 mots ;
- un carnet de résultats ;
- un sablier de 40 secondes ;
- un sac de rangement ;
- cette règle du jeu.



## 2- Une partie en 10 points

Une partie se déroule de la manière suivante :

- on réunit des amis, des parents, des copains... ;
- on compose des équipes, selon un système que vous trouverez en détail un peu plus loin dans ce livret ;
- on sélectionne des cartes ;
- **lors de la première manche**, un joueur va tenter de faire deviner le plus de cartes possible aux membres de son équipe en l'espace de 40 secondes. Pour cela il pourra parler librement ;
- dès que les 40 secondes sont écoulées, c'est au tour d'une autre équipe de se mettre au boulot ;
- la première manche s'achève dès que toutes les cartes ont été trouvées. On compte alors les points (le nombre de cartes devinées) puis on mélange et on repart pour un tour ;
- **lors de la deuxième manche**, un joueur va tenter de faire deviner les cartes utilisées précédemment mais en ne prononçant qu'un seul et unique mot et en ne disposant toujours que de 40 secondes. De leur côté, ses partenaires n'auront le droit qu'à une seule proposition par carte ;
- comme lors de la première manche, les équipes joueront à tour de rôle, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été trouvées. Puis on compte les points et on mélange à nouveau les cartes ;
- **lors de la troisième manche**, il s'agira de faire deviner les cartes à ses partenaires sans prononcer le moindre mot mais en se contentant de mimer ;
- une fois toutes les cartes ainsi trouvées, on fera la somme des points obtenus lors des trois manches par toutes les équipes afin de savoir qui sont les Grands Vainqueurs.

## PRÉPARATION DE LA PARTIE

### 1- Constitution des équipes

La première chose à faire est de former des équipes de joueurs. De préférence, répartissez équitablement adultes et enfants dans les équipes.

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.

Utilisez une méthode de votre choix (tirage au sort, etc.) pour constituer 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).

### 2- Mise en place du jeu

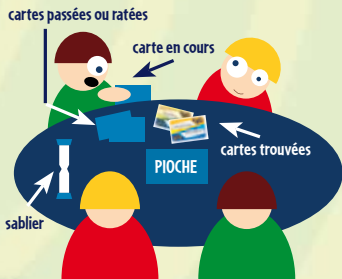
Distribuez 30 cartes entre tous les joueurs (tous n'en auront peut-être pas le même nombre).

Ensuite, distribuez 2 cartes supplémentaires par joueur.

Chaque carte comporte 2 couleurs.

Assurez-vous que tout le monde a bien compris la couleur choisie pour la partie.

Toute la partie se jouera avec cette couleur !



Pour commencer à jouer à *Time's Up! Family*, utilisez plutôt les mots sur fond jaune. 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. Le 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 40 secondes pour faire découvrir le maximum de cartes 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 carte.

Durant la troisième manche, l'orateur ne peut pas parler, il doit fredonner, utiliser des mimes et des bruitages.



### 1- Première manche

Lors de la première manche, l'orateur peut parler librement mais il doit néanmoins respecter quelques règles expliquées plus loin.

Durant la première manche, l'orateur ne peut pas :

- prononcer le mot ou des parties du mot en français ou dans une autre langue (par exemple : « vacherie » ou « cow » pour faire deviner vache ;
- 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).

Si l'orateur commet une faute, il pose la carte face cachée et retourne la suivante. Les cartes face cachée seront mélangées à la pioche à la fin du tour.



Conseils de jeu : lis calmement le mot. Ne parle pas trop vite.

Essaie de donner des informations utiles qui mettent tes coéquipiers sur la piste du mot. Dans le cas où tu ne sais pas ce que veut dire le mot, tu peux faire des charades ou des devinettes, si tu n'y arrives pas tu peux passer la carte.

Le ou les coéquipiers de l'orateur peuvent faire autant de propositions qu'ils le souhaitent.

Dès que le mot se trouvant sur la carte est découvert, l'orateur pose la carte face visible devant lui. Il retourne la carte suivante et tente de leur faire deviner.

L'orateur peut choisir de passer une carte s'il ne parvient pas à l'expliquer ou si ses partenaires ne réussissent pas à la deviner. Dans ce cas, la carte est posée face cachée à côté de la pioche (et l'orateur ne dit pas de quoi il s'agissait). Les cartes passées seront mélangées à la pioche à l'issue des 40 secondes. Attention, toute carte passée l'est définitivement pour le tour.

Après avoir posé la carte, l'orateur retourne alors la carte suivante.

Dès que le temps est écoulé, on crie « Time's Up! » (ce qui signifie « le temps est écoulé »). 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. On mélange les éventuelles cartes face cachée (passées ou erreurs) avec le reste des cartes de la pioche. 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.

## 2- 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 le carnet de résultats.

Ensuite, chaque équipe lit à voix haute les mots qu'elle a trouvés.

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.

## 3- 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 carte ;
- 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.

**Durant la deuxième manche, l'orateur ne peut pas :**

- prononcer plus d'un mot (les mots composés sont acceptés) ;
- prononcer tout ou partie des mots indiqués sur la carte (par exemple : vapeur pour faire deviner machine à vapeur) ;
- utiliser des traductions.

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 cartes.





## 4-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, « ouaf ouaf », « miaou », « pan », « boum »... Il peut fredonner des chansons. Nous vous conseillons de vous mettre debout lorsque vous êtes l'orateur. Il est ainsi plus facile de mimer.

## 4- Qui a gagné

À la fin de la troisième manche, on fait la somme des points accumulés par les équipes lors des trois manches pour savoir quelle est la grande gagnante. N'oubliez pas que l'important est de participer et de s'amuser !

## RÈGLES SPÉCIFIQUES POUR 5 ET 7 JOUEURS

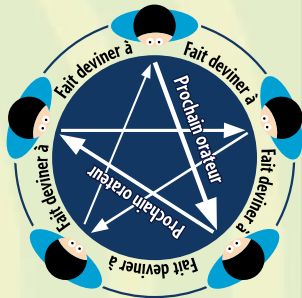
La configuration à 5 et 7 joueurs est légèrement plus complexe et nous vous conseillons de jouer vos premières parties avec les règles de base.

À 5 ou 7 joueurs, les règles sont identiques excepté 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.

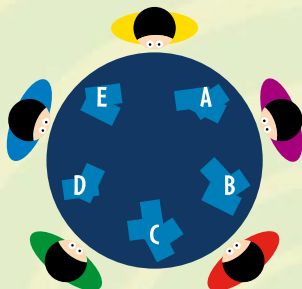
À la fin du sablier, vous ne faites pas passer la pioche à votre voisin de gauche (après tout, il vient de jouer) mais au deuxième joueur à votre gauche.

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  $E + A$  (reportez-vous à l'illustration).



## Remarques

- Pour des parties plus faciles, distribuez 4 cartes en plus au lieu de 2. Chaque joueur en retire 4.
- Pour des parties plus complexes, jouez avec 40 cartes et interdisez-vous de passer des cartes lors de la première manche.
- Si vous avez envie d'augmenter encore la difficulté, n'hésitez pas à découvrir les autres versions : *Bleue, Jaune, Purple* et *Academy*.



• Les cartes de l'édition *Family* sont identifiables à 😊. Les cartes de l'édition *Jaune* sont identifiables à ☀️ ou 🟡, celles de l'édition *Bleue* à 🌊 ou 🔵, celles de l'édition *Purple* à 🍇 ou 🟣 et celles de l'édition *Academy* à ⬤.



© R&R GAMES (USA) 2000-2010. ALL RIGHTS RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENSE TO REPOS PRODUCTION FOR EUROPE.

© REPOS PRODUCTION 2005-2010 POUR LA PRÉSENTE ADAPTATION. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Time's Up! est un jeu de Peter Sarrett également disponible en anglais chez © R&R GAMES.

Éditeur pour la France : Asmodee • 18 rue Jacqueline Auriol • Quartier Villaroy • B.P. 40119 • 78041 Guyancourt Cedex • France

Tél. 01 34 52 19 70 • Fax. 01 34 52 20 70 • e-mail : [asmodee@asmodee.com](mailto:asmodee@asmodee.com) • website : [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

Éditeur pour le reste de l'Europe et le Québec : Repos Production Tél. +52477.25.45.18

• Rue Lambert Vandervelde 7 • 1170 Bruxelles • Belgium • website : [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

R&R Games • 813-835-0163 • PO Box 130195, Tampa • FL 33681 • USA • website : [www.rnrgames.com](http://www.rnrgames.com)

Développement et variantes : « Les Belges à Sombroses » aka Cédric Caumont & Thomas Proveost.

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.