

TIME'S UP!™

REGOLE DI GIOCO

SCOPO DEL GIOCO

Time's Up! si gioca nell'arco di tre round con 2 o più squadre. Lo scopo del gioco è indovinare i nomi di diversi personaggi famosi. Vince la squadra con il maggior numero di punti alla fine della partita.

1 - Contenuto

- 220 carte personaggio;
- un blocchetto segnapunti;
- una clessidra da 30 secondi;
- un libretto con brevi biografie dei personaggi;
- questo regolamento.

2 - Inizio rapido

Una partita si gioca in 3 round e i giocatori sono suddivisi in squadre.

Durante il proprio turno, una squadra ha 30 secondi per



indovinare il maggior numero possibile di personaggi. L'oratore deve fare indovinare i personaggi ai propri compagni di squadra.

Durante il primo round, l'oratore può parlare liberamente.

Durante il secondo round, l'oratore può solamente dire una singola parola per ogni personaggio.

Durante il terzo round, l'oratore non può parlare. Deve usare solamente la mimica e i suoni.

Dopo tre round, la partita viene vinta dalla squadra con il maggior numero di punti.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1 - Composizione delle squadre

La prima cosa da fare è dividere i giocatori in squadre.

Se siete:

- 4 giocatori: due squadre da 2 giocatori;
- 6 giocatori: tre squadre da 2 giocatori;
- 8 giocatori: quattro squadre da 2 giocatori;
- 9 giocatori: tre squadre da 3 giocatori;
- 10 giocatori: due squadre da 3 e due squadre da 2;
- 11 giocatori: tre squadre da 3 e una squadra da 2;
- 12 giocatori: quattro squadre da 3 giocatori.

Se siete in 5 o 7 giocatori, la composizione della squadra è speciale.

Leggete la sezione "Regole speciali per 5 e 7 giocatori" alla fine di questo regolamento.

Utilizzate un qualsiasi metodo di vostro gradimento (casuale, a scelta ecc.) per creare le squadre.

Prendete posto attorno all'area di gioco in modo che i compagni di squadra siedano uno di fronte all'altro. Ad esempio, se siete in 9 giocatori, i compagni di squadra si siedono ai vertici di un triangolo (ogni 3 sedie).



2 - Preparazione

Distribuite 40 carte tra tutti i giocatori (c'è la possibilità che non tutti ricevano lo stesso numero di carte).

Dopodiché distribuite 2 carte extra ad ogni giocatore.

Ogni carta ha 2 colori. Per la vostra prima partita vi consigliamo di utilizzare i personaggi sul lato di colore giallo. Accertatevi che tutti sappiano quale colore è stato scelto per la partita. L'intera partita verrà giocata usando i personaggi di quel colore.

Ogni giocatore guarda segretamente le proprie carte e ne scarta 2, che verranno rimesse nella scatola (non verranno usate durante questa partita).

Raccogliete le carte rimaste e mescolatele. Il mazzo ottenuto è il mazzo che verrà usato per la partita.

Il giocatore che indossa il sombrero più grande inizia la partita. Se nessuno indossa un sombrero, inizia il giocatore con i baffi più lunghi, oppure il giocatore meno giovane. Quel giocatore sarà l'oratore per l'inizio della partita. La partita può quindi cominciare.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Una partita di Time's Up! si svolge in 3 round.

Un round è composto da una serie di turni. Ogni squadra gioca nel suo turno. Gli altri giocatori diventano spettatori e non possono dire nulla (possono ovviamente ridere).

Il giocatore alla destra dell'oratore è responsabile della clessidra: quel giocatore la gira urlando "Via!"

L'oratore ha 30 secondi per far sì che la sua squadra indovini il maggior numero di personaggi possibile.



Durante il primo round, l'oratore può parlare liberamente.

Durante il secondo round, l'oratore può solamente dire una singola parola per ogni personaggio.

Durante il terzo round, l'oratore non può parlare. Deve usare solamente la mimica e i suoni.

Nota: vengono utilizzati esattamente gli stessi personaggi per tutti e tre i round.

1 - Primo Round

Durante il primo round, l'oratore può parlare liberamente ma deve tuttavia rispettare alcune regole elencate di seguito.

I compagni di squadra dell'oratore possono fare tutti i tentativi che vogliono.

Non appena il nome E il cognome vengono indovinati (tutto ciò che è scritto tra parentesi sulla carta è opzionale), l'oratore mette la carta a faccia in su e pesca la carta successiva, così che la sua squadra possa indovinare anche quella.

L'oratore deve fare indovinare la carta attiva prima di poter passare a quella successiva.

Non appena il tempo è finito, gli spettatori urlano "Stop!". Il turno della squadra è terminato e non vengono accettate altre risposte. La carta attiva viene riposta in cima al mazzo. Tutte le carte indovinate (quelle a faccia in su) rimangono in possesso della squadra. Non verranno più usate per questo round.

Comincia il turno della squadra successiva. L'oratore precedente diventa il responsabile della clessidra e il giocatore alla sua sinistra diventa il nuovo oratore. **Fate attenzione: nelle partite con 10 o 11 giocatori, le squadre con 3 giocatori giocano solamente due volte per turno!** I membri di queste squadre diventano oratori uno dopo l'altro.

Il gioco prosegue fino a quando il mazzo è terminato.

Durante il primo round, l'oratore non può:

- pronunciare parti o abbreviazioni del nome o del cognome sulla carta, neppure in altre lingue (per esempio Santa Claus al posto di Babbo Natale);
- indicare lettere dell'alfabeto (ad esempio, non si può dire "inizia con una 'b'", oppure "inizia con la seconda lettera dell'alfabeto");

- passare una carta;

Se l'oratore infrange una di queste regole, il turno della sua squadra termina immediatamente. La carta viene rimessa nel mazzo, che viene poi mescolato.

2 - Punteggio

Non appena il mazzo termina, il round finisce. Ogni squadra conta il proprio numero di carte indovinate. Questi punti vengono annotati sul blocchetto segnapunti. Dopodiché ogni squadra legge a voce alta i personaggi indovinati.

Il mazzo viene ricomposto e rimescolato.

Vengono utilizzate le stesse identiche carte per tutti e tre i round.

Il primo oratore del secondo round è il giocatore successivo a chi ha giocato per ultimo nel round precedente.

3 - Secondo Round

Il secondo round è identico al primo con le seguenti eccezioni:

- l'oratore può pronunciare una sola parola per ogni personaggio;
- la squadra dell'oratore può effettuare un solo tentativo per carta. Fate attenzione, quando una squadra è composta da più di 2 persone, conta solamente il primo tentativo e anche se il secondo tentativo è corretto la carta non viene vinta.

Se la carta è indovinata, l'oratore la mette a faccia in su e prende la carta successiva. In caso di errore, l'oratore mette la carta a faccia in giù accanto al mazzo (i tentativi



sbagliati non interrompono il turno) e prende la carta successiva.

L'oratore non è obbligato a fare indovinare la carta prima di spostarsi su quella successiva: gli è permesso passare le carte. **Fate attenzione, poiché ogni carta passata viene scartata per questo turno.** Alla fine del turno, tutte le carte a faccia in giù (carte sbagliate, carte passate e quelle non indovinate) vengono raccolte e mescolate al mazzo per l'oratore successivo.

Il punteggio è identico a quello del primo round. L'oratore successivo inizia il terzo round dopo una seconda lettura dei personaggi indovinati.

Durante il secondo round, l'oratore non può:

- pronunciare più di una parola (le parole con trattino sono ammesse);
- pronunciare parti o abbreviazioni del nome o del cognome sulla carta, neppure in altre lingue (per esempio Santa anziché Babbo Natale).

4 - Terzo Round

Il terzo round è identico in tutto e per tutto al secondo round, fatta eccezione per il fatto che l'oratore non ha più la possibilità di parlare. Può solamente mimare o fare suoni (le onomatopee sono ammesse), come ad esempio "bau bau", "miao", "pum", "buum".

Non è ammesso canticchiare la musica delle canzoni.

Vi consigliamo di stare in piedi quando giocate come oratori: è più semplice mimare in quel modo.



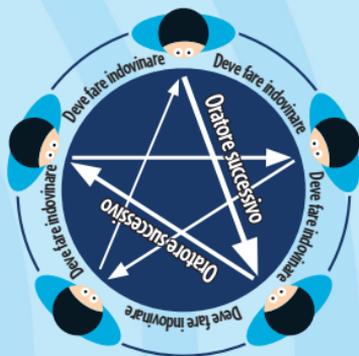
REGOLE SPECIALI PER 5 E 7 GIOCATORI

La configurazione per 5 e 7 giocatori è leggermente più complessa e vi suggeriamo di giocare le vostre prime partite con le regole base.

Con 5 o 7 giocatori, le regole sono identiche tranne per il fatto che non ci sono più le squadre, quindi si gioca a volte con il vicino alla propria destra e a volte con quello alla propria sinistra.

Quando un giocatore ha il mazzo ed è l'oratore, deve fare indovinare le carte al vicino alla propria sinistra, mettendo le carte indovinate tra sé e quel giocatore. Queste rappresentano punti per entrambi.

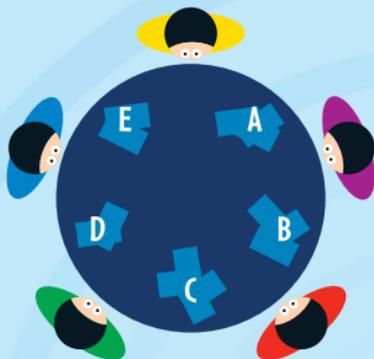
Quando il tempo termina, non si passa il mazzo al vicino di sinistra (dopotutto, ha appena giocato!) ma al successivo giocatore sempre alla sinistra.



Nota: nel corso della partita, a un certo punto il mazzo finirà al vicino di destra dell'oratore iniziale. Quel giocatore sarà il nuovo oratore e il giocatore alla sua sinistra (ovvero, l'oratore iniziale) dovrà indovinare i nomi. Ancora una volta le carte indovinate verranno messe tra i due giocatori.

Alla fine di ogni round, ogni giocatore somma il numero di carte alla propria destra e alla propria sinistra. Il totale è il numero di punti vinti da ogni giocatore durante il round.

Ad esempio, i punti segnati dal giocatore giallo sono pari ad $E + A$.



Note

- Per partite più semplici, distribuite 4 carte extra anziché 2. Ogni giocatore scarta 4 carte.
- Per partite più complesse, distribuite 40 carte dal mazzo senza prima farle esaminare ai giocatori.
- La lista delle biografie viene fornita solo a scopo informativo e non deve essere consultata durante la partita.

© R&R GAMES (USA) 2000. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. IN ESCLUSIVA LICENZA DI REPOS PRODUCTION PER L'EUROPA.

© REPOS PRODUCTION 2006-2012 PER LA VERSIONE ATTUALE. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

Time's Up! Is a game by Peter Sarrett available in USA through © R&R GAMES.

distribuzione: Asterion Press s.r.l. - Via Manzotti 7 - 42015 Correggio (RE) - www.asterionpress.com.

Sviluppo e varianti: "I Belgi con Sombrero" alias Gédrick Caumont & Thomas Provoost

R&R Games • 813-835-0163 • PO Box 130195, Tampa • FL 33681 • sito web: www.rmgames.com

Repos Production • Phone: +32477.2545.18 • 7 Rue Lambert Vandervelde • 1170 Brussels - Belgium • website: www.rprod.com

I contenuti di questo gioco includono nomi commerciali e con marchio registrato ampiamente conosciuti dal pubblico. L'uso di questo contenuto non è sponsorizzato né approvato dai possessori di questi marchi. Questo contenuto può essere usato solamente a scopi di divertimento privato.