

TIME'S UP!™

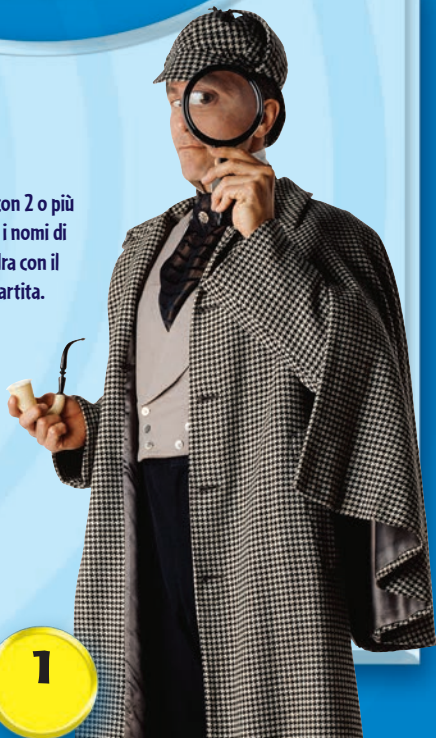
REGOLE DI GIOCO

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.

CONTENUTO

- 220 carte con 440 personaggi;
- un blocchetto segnapunti;
- una clessidra da 30 secondi;
- un libretto con brevi biografie dei personaggi;
- questo regolamento.



PANORAMICA DEL GIOCO

Una partita si svolge nel modo seguente:

- si radunano i giocatori e si formano le squadre;
- vengono selezionate 40 carte;
- durante il primo round, un giocatore deve cercare di fare indovinare alla sua squadra il maggior numero possibile di carte in 30 secondi. Il giocatore può parlare liberamente;
- quando scadono i 30 secondi, tocca alla squadra successiva giocare;
- il primo round termina quando tutte le carte sono state indovinate. Si contano quindi i punti (il numero di carte indovinate), poi si rimescolano le carte e inizia un nuovo round;
- durante il secondo round il gioco procede come nel primo round, ma il giocatore non può pronunciare più di una parola. I suoi compagni di squadra hanno a disposizione un solo tentativo per indovinare per carta;
- come nel primo round, le squadre giocano a turno, finché tutte le carte non sono state indovinate. Si contano quindi i punti e si mescolano ancora le carte;
- durante il terzo round il gioco procede come nel primo round, ma è consentito solamente mimare, canticchiare una canzone o fare suoni;
- una volta indovinate tutte le carte si sommano i punti ottenuti in tutti e tre i round e si determinano i vincitori.

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, avete due opzioni: potete formare squadre con un numero di giocatori variabile, oppure potete fare riferimento alla sezione "Regole speciali per 5 e 7 giocatori" alla fine di questo regolamento.

Utilizzate un 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. Per esempio, se siete in 9 giocatori, i compagni di squadra si siedono ai vertici di un triangolo (ogni 3 sedie).

2 - Preparazione

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

Dopodiché distribuite 2 carte extra a ogni giocatore.

Ogni carta ha 2 colori. Scegliete le parole sul lato di colore blu o su quello di colore giallo. Accertatevi che tutti sappiano quale colore è stato scelto per la partita.

L'intera partita verrà giocata usando le parole di quel colore.

Ogni giocatore guarda segretamente le proprie carte e ne scarta 2, che verranno rimesse nella scatola (non verranno usate per il resto della partita). Raccogliete le carte selezionate 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 meno giovane. Quel giocatore sarà l'oratore per l'inizio di questa partita.

Tutto è pronto per cominciare.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

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

Un round è giocato in 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 quindi 30 secondi per far sì che la sua squadra indovini il maggior numero di carte possibile. Durante il primo round, l'oratore può parlare liberamente. Durante il secondo round, l'oratore può solamente dire una singola parola per ogni carta. Durante il terzo round, l'oratore non può parlare, ma può mimare, canticchiare una canzone e fare dei suoni.

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 "Time's Up!". 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.

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.

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 l'oratore successivo a chi ha giocato per ultimo nel round precedente.

2 - Secondo Round

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

- l'oratore può pronunciare una sola parola per ogni carta;
- la squadra dell'oratore può effettuare un solo tentativo per carta. Fate attenzione, quando una squadra è composta da più di 2 persone, solamente il primo tentativo conta. 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).

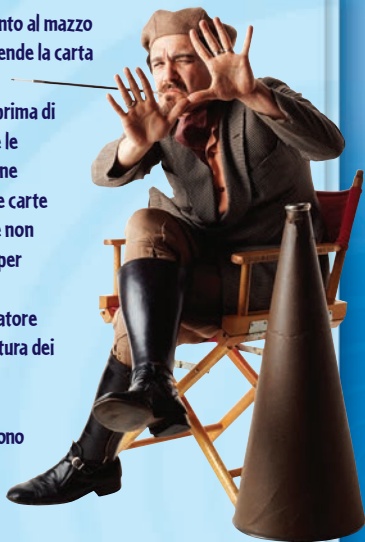
3 - Terzo Round

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, canticchiare canzoni o fare suoni (le onomatopee sono ammesse), come ad esempio "bau bau", "miao", "pum", "boom".

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

4 - Condizioni di Vittoria

Alla fine dei tre round, la squadra con il totale più alto di punti vince la partita.



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.

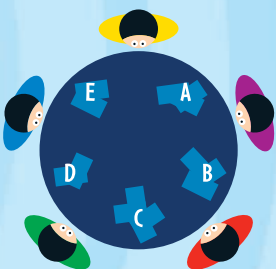
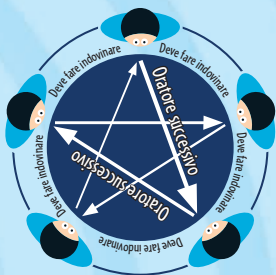
Quando il tempo termina, non si passa il mazzo al vicino di sinistra (dopotutto, ha appena giocato!) ma al successivo giocatore sempre alla sinistra.

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 $E + A$.



VARIANTE PER ESPERTI: QUARTO ROUND

Il quarto round è esattamente identico al secondo e al terzo round, fatta salva la seguente eccezione: l'oratore non può parlare né muoversi, può solamente mettersi in posa. La vostra memoria visiva sarà messa alla prova!

I compagni di squadra dell'oratore chiudono gli occhi. L'oratore si mette in posa e dice "Via!" quando è pronto. In quel momento i suoi compagni di squadra possono aprire gli occhi e fare un solo tentativo per indovinare.

Vi suggeriamo di stare in piedi quando siete l'oratore: è più semplice mettersi in posa in quel modo.

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.

Disponibile su AppStore

Una versione elettronica di Time's Up! è disponibile sull'AppStore della Apple.

Ulteriori informazioni sul sito: www.rprod.com

© R&R GAMES (USA) 2000-2014. ALL RIGHTS RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENSE TO REPOS PRODUCTION FOR EUROPE. © REPOS PRODUCTION 2006-2014 FOR CURRENT ADAPTATION. ALL RIGHTS RESERVED.

Time's Up! è un gioco di Peter Sarrett, disponibile in Italia tramite Asterion Press s.r.l.

Via Martiri di Cervarolo 1/b - 42015 Correggio (RE) - www.asterionpress.com.

Sviluppo e varianti: "I Belgi con Sombbrero" alias Cédric Caumont & Thomas Provoost

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

Repos Production • Phone :+32 471.95.41.32 • 7 Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium • 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 né sponsorizzato né approvato dai possessori di questi marchi. Questo contenuto può essere usato solamente a scopi di divertimento privato.