

# TIME'S UP! EXPRESS

Un jeu de Peter Sarrett



asmodee



**Time's Up! Express** est un jeu d'ambiance qui se joue en équipe. Au cours de 3 manches originales, faites deviner des mots à vos coéquipiers en parlant ou en mimant. L'équipe qui gagne est celle qui aura remporté le plus de points – et toute la gloire ! Fous rires garantis !

## Contenu

1 sablier • 100 cartes • 1 règle du jeu



## Mise en place

Choisissez ensemble avec quel côté des cartes (jaune ou bleu) vous jouerez durant toute la partie.

Pour votre première partie, il est conseillé de jouer avec le côté jaune.

Le côté jaune contient en majorité des noms d'animaux, d'objets et de métiers.



Le côté bleu contient en majorité des noms de personnages, de célébrités et des titres d'œuvres.

Formez 2 ou 3 équipes (de 2 ou 3 joueurs) les plus équilibrées possible.



Prenez 20 cartes au hasard et formez une pioche face cachée au centre de la table. Ces 20 cartes sont celles que les équipes doivent deviner à tour de rôle tout au long de la partie.

Désignez au hasard une équipe qui commence la première manche.

## Déroulement d'une manche

La partie se joue en 3 manches, chacune composée d'une succession de tours qui durent le temps d'un sablier.

A chaque tour, un joueur fait deviner un maximum de mots à son équipe. Alternez la personne qui fait deviner !

Au début de chaque manche, les 20 cartes sont attribuées à l'équipe qui commence. Seules les cartes non devinées passent aux tours suivants.

Les équipes jouent leurs tours les unes après les autres, jusqu'à ce que les 20 cartes soient devinées, mettant fin à la manche.

## Lorsque vous faites deviner :



1. Placez la pioche près de vous (ou prenez-la en main), sans la retourner.

2. Retournez le sablier, piochez la première carte et faites-la deviner en suivant les règles de la manche en cours (voir au dos). Nul autre que vous ne doit voir les mots de la carte ! Jouez un maximum de cartes de la pioche jusqu'à la fin du sablier.

3. Si une carte est devinée : posez-la face visible devant vous. Elle vaut 1 point.

4. Si une carte est passée ou ratée (mauvaise proposition ou erreur de règle) : posez-la face cachée devant vous. Vous ne pourrez plus la faire deviner durant ce tour.

À la fin du sablier, vos adversaires crient « Time's Up! ». Formez une nouvelle pioche en mélangeant les cartes non devinées à celles ratées et passées. Donnez-la à l'équipe suivante, qui retourne le sablier et commence son tour.

**Attention :** chaque équipe garde devant elle les cartes devinées. Elles ne réintègreront la pioche qu'à la prochaine manche ! Ainsi la taille du paquet de cartes diminue de tour en tour.

Lorsque toutes les cartes ont été devinées, la manche est finie. Chaque équipe compte les cartes qu'elle a devinées et note son score (1 point par carte) sur une feuille de papier.

Reprenez et mélangez les 20 cartes. Passez à la prochaine manche en commençant par l'équipe suivante.



Chacune des 3 manches  
suit une règle différente :

### Manche 1 : Décrivez

Faites deviner votre mot à l'aide de **phrases explicatives**.

- ✓ Votre équipe peut faire **autant de propositions qu'elle le souhaite**.
  - ✓ Vous pouvez **passer la carte**.
- ✗ Vous ne pouvez pas :
- Prononcer le mot écrit sur la carte.
  - L'épeler.
  - Le traduire dans une autre langue.
  - Prononcer un homophone ou un mot de la même famille.
  - Mimer, fredonner ou faire des bruitages.

### Manche 2 : Un seul mot

Faites deviner votre mot à l'aide d'**un seul mot**.

- ✓ Votre équipe ne peut faire qu'**une seule proposition** par carte (sans se concerter). Seule la première proposition compte !
  - ✓ Vous pouvez **passer la carte**.
- ✗ Vous ne pouvez pas :
- Dire plus qu'un mot.
  - Prononcer le mot écrit sur la carte.
  - L'épeler.
  - Le traduire dans une autre langue.
  - Prononcer un homophone ou un mot de la même famille.
  - Mimer, fredonner ou faire des bruitages.

### Manche 3 : Minez

Faites deviner votre mot à l'aide de **mimes**.

- ✓ Votre équipe ne peut faire qu'**une seule proposition** par carte (sans se concerter). Seule la première proposition compte !
  - ✓ Vous pouvez **pointer des objets, fredonner et faire des bruitages**.
  - ✓ Vous pouvez **passer la carte**.
- ✗ Vous ne pouvez pas :
- Parler.
  - Utiliser des objets.
  - Pointer l'objet que vous tentez de faire deviner à votre équipe.

### Qui a gagné ?

La partie se termine à la fin de la troisième manche. Additionnez les scores des 3 manches pour chaque équipe. L'équipe ayant le total le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, les équipes concernées se partagent la victoire et la gloire !

### Crédits

©ASMDEE GROUP 2025. ALL RIGHTS RESERVED. ©R&R GAMES (USA) 2000. ALL RIGHTS RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENCE TO ASMDEE GROUP.  
Time's Up! est un jeu de **Peter Sarrett**, également disponible en anglais chez © R&R GAMES.  
Édité par Zygomatic - Asmodee Group 18 rue Jacqueline Auriol • Quartier Villaroy • BP 40119 • 78041 Guyancourt CEDEX FRANCE •  
www.asmodee.com • www.zygomatic-games.com  
Sous licence R&R Games • 813-835-0163 • PO Box 130195  
Tampa • FL 33681 - USA • RnRGames.com  
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.



Adresses sur [quefairemesdechets.fr](http://quefairemesdechets.fr)