

# 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**. Alternent 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 réintégreront 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 Villarozy • 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 [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

