

TIME'S UP! Kids

Time's Up Kids es una **versión cooperativa** de Time's Up!
adaptada para **niños** que todavía **no saben leer**.
¡Describe y representa las imágenes para ganar juntos!
¡Pero rápido, el tiempo se acaba!

Contenidos

- 220 cartas ilustradas.
- 1 reloj de 10 minutos con los toques de diferente color.
- 1 bolsa de transporte.
- Este reglamento.



Objetivo del juego

En Time's up! Kids ¡todo el mundo juega en equipo contra el reloj!
Vuestro objetivo común es completar las **dos rondas** antes de que se acabe el tiempo!

Las reglas están pensadas para niños de 4 años. Para jugar con niños más mayores (de 6 años en adelante), leed nuestros consejos al final de este reglamento.

RONDA 1

¡DeScripción!



- Coge **20 cartas al azar**, barájalas y colócalas boca abajo al alcance de todos los jugadores.
- Da la vuelta al **reloj**: ¡comienza la partida!
- Un adulto coge la primera carta del mazo e intenta que **los niños adivinen** la imagen de la carta sin decir directamente lo que representa y sin enseñarla.

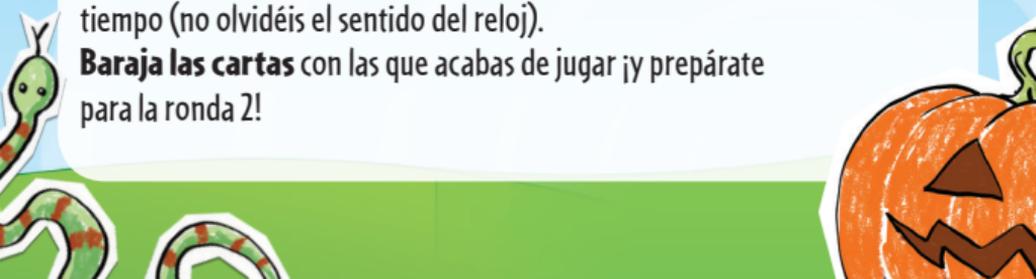
Ejemplo: papá tiene que conseguir que los niños adivinen una vaca. Puede decir «es un animal que da leche; es la hembra del toro...». No puede decir «es una vaca».

- Los niños pueden intentar adivinar tantas veces como quieran.
- Cuando **adivinen la carta**, el adulto la coloca boca arriba en mitad de la mesa y coge la carta siguiente.

Fin de la ronda

Cuando se han adivinado todas las cartas, **tumba el reloj** para detener el tiempo (no olvidéis el sentido del reloj).

Baraja las cartas con las que acabas de jugar ¡y prepárate para la ronda 2!



RONDA 2

¡Mímica!

- Las reglas son las mismas que en la ronda 1 excepto que el adulto que describe la carta debe **hacerlo solo mediante mímica y sonidos**.
- Se utilizan las **MISMAS cartas** que en la ronda 1.
- Cuando los jugadores estén preparados, **levanta de nuevo el reloj** para que continúe el tiempo.

Notas: Si un jugador no consigue que el resto adivine su carta no hay problema. Puede colocarla en el fondo del mazo y coger la siguiente.

Si por accidente el jugador dice lo que la carta representa (ronda 1 o 2) o habla (ronda 2) debe colocar la carta en el fondo del mazo y robar una carta nueva.



Victoria y final de partida

Si habéis terminado ambas rondas y adivinado todas las cartas antes de que se acabe el tiempo ¡**todos habéis ganado la partida!** Si no es así, habéis perdido la partida. Pero no os preocupéis ¡lo haréis mejor la próxima vez!



Para jugadores de 6 años en adelante

Cuando juegues con niños mayores te sugerimos que uses estas 2 reglas:

- **Los niños también intentan describir cartas.** Comienza el jugador más mayor. Cuando adivinen su carta la coloca en el centro de la mesa boca arriba; el jugador de su izquierda coge la siguiente carta e intenta que el resto la adivine. Por supuesto, los adultos pueden jugar o ayudar a los niños si están teniendo dificultades.
- **La partida dura 2 relojes (20 minutos).** Cuando el primer reloj se haya vaciado ¡dale la vuelta y continúa la partida!

Modificando la dificultad

No dudes en adaptar la dificultad de la partida **añadiendo** o **quitando** cartas. Ejemplo: si tus niños ya son unos expertos juega con 30 cartas y 2 relojes.



Créditos

© REPOS PRODUCTION 2004 FOR THE CURRENT ADAPTATION. ALL RIGHTS RESERVED.

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

Publica en Europa y Québec: Repos Production • Tél. +32 471 95 41 32 • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruselas • BÉLGICA

Página web: www.rprod.com

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

Time's Up es un juego de Peter Sarrets disponible también en inglés en R&R GAMES.

Adaptaciones y variantes: «Los belgas locos del sombrero» también conocidos como Cédric Caurmont y Thomas Provoost.

El material de este juego utiliza ciertos nombres comerciales, registrados o no, que son propiedad exclusiva de sus respectivos titulares. Este juego y el uso de sus materiales no están patrocinados, apoyados, o aprobados por los titulares de estas marcas. Este material solo puede ser utilizado con fines lúdicos estrictamente personales y privados.

Los Belgas del sombrero quieren dar las gracias a todas las escuelas y a todos los niños que nos han ayudado a probar Time's Up! Kids. Nuestro agradecimiento también a Carine y a Nicolas de la tienda Jeux de Nim.