

FAQ

- **Se le squadre sono composte da più di 2 persone, di chi è la risposta valida nel secondo e nel terzo round?**

La prima risposta è l'unica che conta. Anche se la seconda risposta è quella giusta, la carta non è considerata vinta.

- **Cosa succede se un giocatore fa qualcosa di vietato quando cerca di fare indovinare una carta alla sua squadra?**

Quella carta va messa in fondo al mazzo. Il round continua poi normalmente.

- **Posso fare dei gesti o dei rumori durante i primi 2 round?**

No, i gesti e gli effetti sonori sono riservati al terzo round.

- **È possibile scegliere quale giocatore farà indovinare le carte agli altri?**

No. Ogni membro della squadra, a turno, deve fare indovinare le carte agli altri.

- **Se il mazzo è vuoto, posso tentare di fare indovinare alla mia squadra le carte che sono state sbagliate o saltate in questo turno?**

No, quando una carta è saltata o sbagliata, non può più essere indovinata in quel turno.

- **Come si gioca con un numero dispari di giocatori?**

Non è necessario che le squadre siano composte dallo stesso numero di giocatori. Tuttavia, assicuratevi che ogni squadra giochi rispettando i turni.

In alternativa, potete giocare la Variante per Esperti per 5 o 7 giocatori.



© 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.

Publisher for Europe and Quebec:
Edited by Repos Production SRL • +32 471 95 41 32 • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgio • www.rprod.com
R&R Games • 813-835-0165 • PO Box 130195, Tampa • FL 33681 - USA • www.rrngames.com

Time's Up! è un gioco di Peter Sarrett disponibile anche in inglese da © R&R GAMES
Adattamenti e varianti: Cédric Caumont & Thomas Provost aka « Les Belges à Sombrières »

Il contenuto di questo gioco può essere utilizzato solamente per intrattenimento privato.

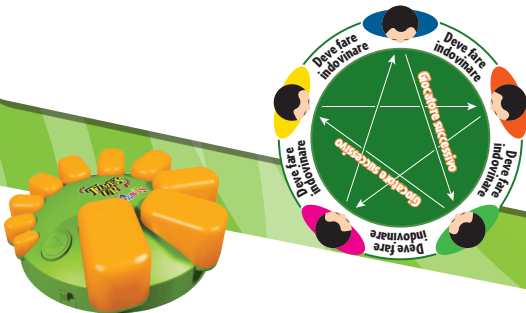
VARIANTE PER ESPERTI PER 5 O 7 GIOCATORI

Le regole sono le stesse, ma **non ci sono più le squadre**. Ogni giocatore gioca assieme al giocatore alla sua destra e alla sua sinistra. **I punti vengono calcolati individualmente**.

Quando un giocatore ha il mazzo, fa indovinare le carte al giocatore alla sua sinistra.
Le carte indovinate vanno collocate tra i due giocatori.

Quando il tempo è scaduto, il giocatore passa il mazzo al giocatore alla sinistra del giocatore a cui ha appena fatto indovinare le carte.

Quando tutte le carte sono state indovinate, il punteggio di ogni giocatore è dato dal totale delle carte alla sua sinistra e alla sua destra.



IL TIMER:

Il timer di Time's Up! Family è dotato di tre posizioni. In posizione destra la sua durata è di 40 secondi. Questa è la normale durata di un turno di Time's Up! Family.

Potete usare la posizione di sinistra (30 secondi per turno) se desiderate aumentare la difficoltà del gioco.

La posizione centrale spegne il timer.

Il timer necessita di tre batterie LR03 (AAA).



REGOLE

SCOPO DEL GIOCO:

Time's Up! Family è un gioco a squadre che si gioca in 3 round.
Ad ogni round, indovinate quante più carte potete!

PREPARAZIONE:

Formate delle squadre di almeno due giocatori.
Scegliete se durante la partita userete il **lato verde** o il **lato arancione** delle carte.

Distribuite un totale di 30 carte tra tutti i giocatori. Ogni giocatore guarda segretamente le proprie carte. Se a un giocatore non piace una carta (troppo complicata, non la conosce ecc.) può sostituirla con una nuova carta.

Impostare il timer sulla **posizione a destra** (40 secondi).

Quando tutti hanno letto le loro carte, formate un mazzo con le carte di tutti i giocatori.
Scegliete una squadra che sarà la squadra di partenza.

Ora la partita può iniziare! →



Pappagallo

1



È un uccello parlante!

PRIMO ROUND - SI PARLA LIBERAMENTE:

Un giocatore ha il tempo concesso dal timer per fare indovinare alla sua squadra il maggior numero di carte possibile.

Il giocatore pesca la carta in cima al mazzo e **può dire tutto ciò che vuole**.

Ma non può:

- › pronunciare parole con la stessa radice della parola che compare sulla carta.
- › pronunciare parole che "suonano come" la parola in questione.
- › tradurre la carta in un'altra lingua.
- › fare lo spelling della parola usando suoni o lettere dell'alfabeto.

La squadra può fare **tutti i tentativi che vuole per indovinare**.

Non appena la parola viene indovinata correttamente, il giocatore mette la carta **a faccia in su** sul tavolo e pesca la carta successiva.

Il giocatore **può decidere di saltare una carta**. Se lo fa, deve collocarla a faccia in giù accanto al mazzo.

Quando il timer esaurisce il tempo, il giocatore mescola il mazzo e lo passa alla squadra successiva.

Quando tutte le carte sono state indovinate, annotate il loro numero totale per ogni squadra e passate al round successivo. Toccherà alla squadra successiva giocare.

Suggerimento: Leggete la parola con calma e non parlate troppo velocemente. Cercate di dare indizi utili ai vostri compagni di squadra per indovinare la parola. Se non conoscete il significato della parola, non preoccupatevi: potete sempre saltare la carta.



2



Cocorito

SECONDO ROUND - UNA PAROLA:

Prendete le 30 carte del round precedente e **mescolatele**.

Questo round è identico al precedente, tranne che per le differenze seguenti:

- › il giocatore che prova a fare indovinare la parola al resto della squadra ora può pronunciare **solo una singola parola** per carta.
- › la sua squadra può effettuare **solo un singolo tentativo** per indovinare la carta.

Se la squadra dà una risposta sbagliata, mettete la carta in questione in fondo al mazzo.

Quando tutte le carte sono state indovinate, annotate il loro numero totale per ogni squadra e passate al terzo round con la squadra successiva.



3



TERZO ROUND - MIMARE:

Prendete le 30 carte dei round precedenti e **mescolatele**.

Questo round è identico al precedente, tranne che per le differenze seguenti:

- › il giocatore che prova a fare indovinare la carta al resto della squadra ora **deve mimarla**.
- › può **canticchiare a bocca chiusa** e fare **effetti sonori**.
- › al giocatore non è più permesso di parlare.

Quando tutte le carte sono state indovinate, annotate il loro numero totale per ogni squadra.

Ora la partita è finita!

CHI VINCE?

La squadra che ha indovinato il maggior numero di carte nell'arco di tutti e tre i round vince la partita!

Se avete delle domande, controllate le FAQ.

