

Peter Sarrett



Créé spécialement pour les enfants, *Time's Up! Kids* est une version **coopérative** et **en images** de *Time's Up!*.

Au cours de 2 manches différentes, faites deviner des images aux enfants en les décrivant, puis en les mimant. Terminez les 2 manches avant que le sablier ne soit écoulé pour **gagner tous ensemble** !

Les règles suivantes sont adaptées aux enfants les plus jeunes (dès 4 ans). Lisez nos conseils en fin de règle pour jouer avec des enfants plus âgés (6 ans et plus).

Matériel : 1 sablier d'environ 10 minutes • 220 cartes • 1 sac • 1 règle

MISE EN PLACE

Prenez **20 cartes** au hasard et posez-les en une pioche, face cachée, au centre de la table. Rangez les cartes restantes dans la boîte.

Retournez le sablier, et la partie peut commencer !

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

La partie se déroule en 2 manches. Durant chaque manche, **un adulte fait deviner les cartes aux enfants** jusqu'à ce que les 20 cartes soient devinées.

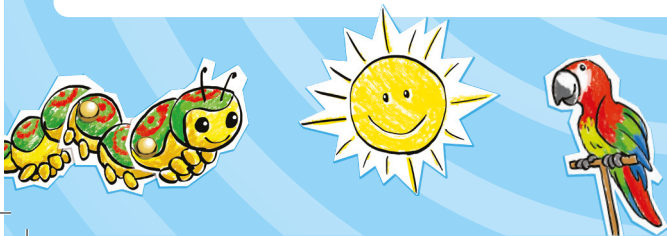
Piochez la première carte et, sans la montrer, faites deviner l'image en la décrivant à la manche 1, ou en la mimant à la manche 2 (détails des manches en page suivante).

Les enfants peuvent donner **autant de réponses qu'ils le souhaitent**. Dès qu'une carte est devinée, posez-la face visible devant vous, et faites deviner la carte suivante.

FIN DE LA PARTIE

Si vous avez fini les 2 manches et deviné toutes les cartes avant la fin du sablier, vous gagnez tous ensemble la partie !

Mais si le sablier est écoulé et que toutes les cartes n'ont pas été devinées, la partie est perdue. Vous ferez mieux la prochaine fois !



Chaque manche suit
une règle différente :



MANCHE 1 : DÉCRIVEZ

Dites ce que vous voulez pour faire deviner la carte, mais :

- ✗ Vous ne pouvez **pas dire le nom** de ce qui se trouve sur la carte.
- ✗ Vous ne pouvez **pas mimer**, ni **fredonner** ou faire des **bruitages**.
- ✗ Vous ne pouvez **pas passer** la carte.



Il a de longues
moustaches et
des griffes !

Lorsque toutes les cartes ont été devinées, **couchez le sablier horizontalement** (n'oubliez pas dans quel sens il se trouvait).

Reprenez les mêmes 20 cartes et mélangez-les. Puis commencez la deuxième manche en **redressant le sablier** (dans le même sens que précédemment) pour continuer à faire s'écouler le sable.

MANCHE 2 : MIMÉZ

Faites des mimes pour faire deviner la carte, mais :

- ✗ Vous ne pouvez **pas parler**.
- ✓ Vous pouvez **fredonner** et faire des **bruitages**.
- ✓ Vous pouvez **passer la carte** en la remettant sous le paquet.



Miaouuu !

RÈGLES POUR LES 6 ANS ET PLUS



Lorsque vous jouez avec des enfants plus âgés, nous vous conseillons d'adopter **les 2 règles** suivantes :

- **Tout le monde fait deviner les cartes** (les enfants et les adultes).
Le joueur le plus âgé commence. Dès que la carte est devinée, il la pose face visible au centre de la table, et c'est ensuite à son voisin de gauche de faire deviner la carte suivante.
- **Jouez en 2 sabliers**. Dès que le sablier est écoulé, retournez-le et continuez la partie.

GESTION DE LA DIFFICULTÉ

Pour adapter la difficulté du jeu, vous pouvez :

- Ajouter ou retirer des cartes.
- Jouer en 2 sabliers si vous voulez des parties plus longues.



© 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**.

Éditeur d'origine : **Repos Production**. Illustrateur : **Eric Azagury**.

Développement : **Cédric Caumont & Thomas Provoost** aka « Les Belges à Sombremos ».

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 quefairedemesdechets.fr