

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

- **Moja drużyna ma więcej niż 2 graczy. Kto może udzielić odpowiedzi w rundzie 2 i 3?**
Tylko pierwsza odpowiedź się liczy. Nawet w sytuacji, gdy druga odpowiedź jest prawidłowa, drużyna nie zdobywa danej karty.
- **Co zrobić, gdy podczas prezentacji swojej karty gracz zrobi coś niedozwolonego, aby naprowadzić swoją drużynę na prezentowane hasło?**
Należy umieścić tę kartę na spodzie talii, po czym runda jest kontynuowana.
- **Czy można wydawać dźwięki i gestykulować podczas pierwszych dwóch rund?**
Nie. Gestykulacja i dźwięki są zarezerwowane wyłącznie dla trzeciej rundy.
- **Czy można wybrać, który gracz z drużyny będzie prezentował hasła z kart swojej drużynie?**
Nie. Co turę gracze kolejno się zmieniają, aby prezentować karty swojej drużynie.
- **Czy mogę prezentować swojej drużynie karty, które zostały ominięte albo nieodgadnięte, gdy skończą się karty w talii?**
Nie, każda ominięta albo źle odgadnięta karta zostaje wyłączona z gry do końca bieżącej tury.
- **Jak grać w *Time's Up!* przy nieparzystej liczbie graczy?**
Drużyny nie muszą składać się z takiej samej liczby graczy. Należy się jednak upewnić, że wszystkie drużyny wezmą udział w każdej turze. Można się również zdecydować na grę w „Zaawansowany wariant rozgrywki dla 5 i 7 graczy”.

© 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 Bruksela – Belgia • www.rprod.com
R&R Games • 813-835-0163 • PO Box 130195, Tampa • FL 33681 – USA • www.rnrgames.com

Time's Up! to gra autorstwa Petera Sarretta. Jest również dostępna po angielsku nakładem © R&R GAMES
Adaptację i wersję: „Belgowie w sombrero”, czyli Cédric Caumont i Thomas Provoost.

Elementy tej gry zawierają marki i znaki handlowe, które stanowią wyłączną własność wskazanych osób lub instytucji. Niniejsza gra oraz używanie jej zawartości nie jest w żaden sposób sponsorowane, wspierane ani zatwierdzone przez właścicieli tych znaków handlowych o wszystkich prawach zastrzeżonych.
Gra może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych.

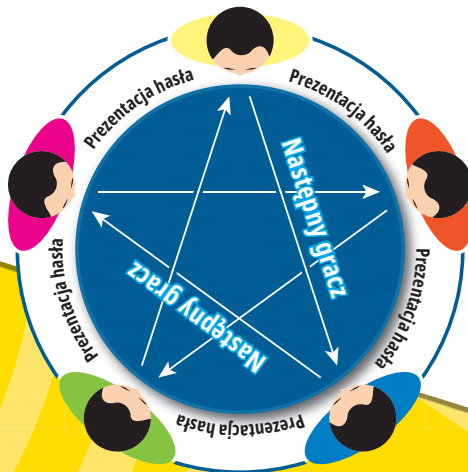
ZAAWANSOWANY WARIANT ROZGRYWKI DLA 5 I 7 GRACZY

Zasady są te same, jednak gracze nie tworzą drużyn. Każdy gracz gra z graczem po swojej lewej i graczem po swojej prawej stronie. Punkty są przyznawane indywidualnie.

Gdy gracz ma w rękę talię, prezentuje swoją kartę graczowi po lewej stronie. Karty, z których hasła zostały odgadnięte, należy umieścić zakryte pomiędzy grającymi graczami.

Po upływie czasu gracz przekazuje talię graczowi po lewej stronie osoby, która w tej turze odgadywała prezentowane hasła z kart.

Po rozegraniu wszystkich kart gracz otrzymuje punkty za wszystkie karty pomiędzy nim a graczem po lewej stronie oraz za te pomiędzy nim a graczem po prawej stronie.



TIME'S UP! PARTY

REGUŁY GRY

CEL GRY

Time's Up! jest grą drużynową, podczas której gracze rozgrywają 3 osobne rundy. W każdej z rund gracze mają za zadanie odgadnięcie treści jak największej liczby kart.

PRZYGOTOWANIE GRY

Gracze powinni się podzielić na co najmniej dwuosobowe drużyny, a następnie zdecydować, której części karty będą używać podczas gry – niebieskiej czy żółtej. Następnie należy rozdzielić 40 kart pomiędzy wszystkich graczy, którzy oglądają otrzymane karty, nie pokazując ich treści pozostałym graczom. Jeżeli wylosowane karty nie przypadną danemu graczowi do gustu (okażą się zbyt skomplikowane albo o nieznanym temacie), może wymienić te karty na inne.

Po tym, jak każdy z graczy zapoznał się ze swoimi kartami, należy utworzyć talię ze wszystkich kart wylosowanych wcześniej przez graczy i ją przetasować.

Teraz tylko trzeba wybrać drużynę rozpoczynającą.

Możecie rozpocząć grę!



Kleopatra

1



Królowa
Egiptu!

RUNDA PIERWSZA: OPIS SWOBODNY

Drużyny mają za zadanie odgadnięcie hasła z jak największej liczby kart prezentowanych przez danego gracza ze swojej drużyny w czasie określonym przez klepsydre.

Gracz ciągnie pierwszą kartę i zaczyna ją opisywać.

Gracz może opisywać treść swoich kart w dowolny sposób, jednak **nie może**:

- › opuścić karty, której drużyna nie potrafi odgadnąć;
- › używać do opisu słów o takim samym członie albo wyrazów synonimicznych do tych występujących na karcie (np. motocykl, motor, moto);
- › używać słów, które brzmią tak samo jak wyrazy na kartach;
- › tłumaczyć treści kart na inny język;
- › literować hasła z karty, używając dźwięków albo liter alfabetu.

Drużyna gracza opisującego swoje karty ma **nieograniczoną liczbę prób, aby odgadnąć hasła (jedynym ograniczeniem jest czas)**. Każdą kartę, z której hasło zostanie odgadnięte, prezentujący gracz powinien umieścić odkrytą na stole i przejść do opisu kolejnej karty.

Po upływie czasu gracz przekazuje talię kart następnej drużynie, która kontynuuje grę, zaczynając od pierwszej wierzchniej karty.

Gdy hasła ze wszystkich kart zostaną odgadnięte, należy spisać wynik każdej z drużyn (ile kart odgadła każda drużyna) i przejść do drugiej rundy.

2



Piramidy

RUNDA DRUGA: JEDNO SŁOWO

W drugiej rundzie należy ponownie **przetasować 40 kart**, które zostały rozegrane w rundzie pierwszej.

Ta runda jest niemal identyczna jak runda pierwsza, z poniższymi wyjątkami:

- › gracz opisujący swoje karty może używać **tylko jednego słowa** na daną kartę,
- › drużyna może podjąć **tylko jedną próbę odgadnięcia** hasła na kartę,
- › gracz może **pomiąć** kartę.

Po upływie czasu wyznaczonego przez klepsydre wszystkie karty, z których hasła zostały nieodgadnięte albo pominięte, należy zebrać i dodać do talii. Należy ją przetasować i przekazać następnej drużynie.

Po odgadnięciu wszystkich kart należy spisać punktację z tej rundy (każda drużyna zapisuje, ile odgadła kart), a następnie rozpocząć rundę trzecią.

3



RUNDA TRZECIA: PANTOMIMA

Należy ponownie **przetasować 40 kart**, które były używane w poprzednich rundach.

Ta runda różni się od poprzedniej następującymi elementami:

- › gracz prezentujący swoją kartę musi **pokazać** hasło z danej karty,
- › gracz może **nucić i wydawać dźwięki**,
- › gracz nie może nic powiedzieć.

Po odgadnięciu wszystkich kart należy spisać punktację.

Gra dobiegła końca!

KTO WYGRAŁ?

Drużyna, która odgadła najwięcej hasła podczas wszystkich trzech rund, wygrywa grę!

W razie wątpliwości należy sprawdzić sekcję „Najczęściej zadawane pytania”.

