

TIME'S UP!™

Instrucciones

OBJETIVO DEL JUEGO

Time's Up! se juega en tres rondas entre 2 o más equipos. Se trata de adivinar personajes. El equipo que más puntos sume al final de la partida gana.

1- Contenido

- 218 cartas con 436 personajes ;
- una libreta de resultados ;
- un reloj de arena de 30 segundos ;
- un folleto explicativo de personajes ;
- estas instrucciones ;

2 - Para empezar rápido

Una partida consta de 3 rondas y se juega por equipos. Durante su turno, un jugador del equipo, el orador, tiene 30 segundos para hacer adivinar a sus compañeros el mayor número de personajes. Durante la primera ronda, el orador puede hablar



libremente

Durante la segunda ronda, el orador no puede decir más que una palabra por personaje. En la tercera ronda, el orador no puede hablar, debe utilizar la mímica y hacer sonidos. Al final de las 3 rondas, el equipo que sume más puntos gana la partida

PRÉPARACIÓN DE LA PARTIDA, EMPEZANDO A JUGAR

1 – Haciendo los equipo

Lo primero es formar equipos de jugadores.

Si sois:

- 4 jugadores : dos equipos de 2 jugadores ;
- 6 jugadores : tres equipos de 2 jugadores;
- 8 jugadores : cuatro equipos de 2 jugadores;
- 9 jugadores: tres equipos de 3 jugadores;
- 10 jugadores : dos equipos de 3 jugadores y dos equipo de 2;
- 11 jugadores : tres equipos de 3 y uno de 2 ;
- 12 jugadores : cuatro equipos de 3 jugadores.

Si sois 5 o 7 jugadores, la formación de los equipos es especial, leed el párrafo « Reglas específicas para 5 ó 7 jugadores » que encontraréis al final de estas instrucciones. Utilizad el método que queráis para formar los equipos (a suertes, etc.)

Situaros alrededor de la mesa de manera de manera que los compañeros de equipo estén unos enfrente de otros. Por ejemplo, si jugáis 9, situad a los compañeros en triangulo (cada 3 sillas uno).



2 - Preparación del juego

Se distribuyen 40 cartas entre los jugadores (puede que algunos tengan más o menos cartas)

A continuación se distribuyen 2 cartas adicionales a cada jugador.

Cada carta tiene 2 colores. Empezad a jugar con los personajes amarillos, y aseguraos de que todo el mundo se acuerda del color escogido para la partida, puesto que toda la partida se jugará con ese color.

Cada jugador mira únicamente sus cartas y descarta dos a su elección, que son retiradas a la caja (no serán utilizadas)

Juntad todas las cartas restantes y barajadlas. Estas cartas serán el mazo de juego.

El jugador que queráis empieza : será el primer orador

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Una partida de Time's up tiene 3 rondas.

Cada ronda se desarrolla en varios turnos. Cada turno juega un equipo. El resto de jugadores son entonces espectadores y no pueden decir nada (se pueden reír, claro).

El jugador a la derecha del orador se encarga del reloj de arena. Le da la vuelta a la voz de « YA ! ».

El orador saca la primera carta, y tiene 30 segundos para hacer adivinar a su equipo el mayor número posible de cartas de personajes.

Durante la primera ronda, puede hablar con total libertad.

Durante la segunda ronda, el orador solo puede decir 1 palabra por personaje.



En la tercera ronda, el orador no puede hablar, debe mimar y hacer ruidos.

Atención: se utilizan exactamente los mismos personajes para las 3 rondas.

1 – Primera Ronda

El orador saca la primera carta, y para hacer adivinar el personaje, puede decir lo que quiera, aunque respetando algunas reglas explicadas más adelante.

Los compañeros de equipo del orador pueden hacer tantas propuestas de personaje como quieran. En cuanto adivinen el nombre del personaje tal y como figura en la carta (lo escrito entre paréntesis es opcional), el orador deja la carta boca arriba frente a sí y pasa a la siguiente carta. El orador no puede pasar carta, tiene que hacer adivinar el personaje antes de pasar a la siguiente.

Cuando se acabe el tiempo, se grita « time´s up ». El turno del equipo termina en ese momento y no se aceptan más respuestas. La carta en juego se mete debajo del mazo. El equipo se queda con las cartas que ha acertado (cartas boca arriba) : ya no se usan en esta Ronda

Le toca al siguiente equipo. El orador pasa el mazo al jugador de su derecha, que se convierte en el nuevo orador.

Cuidado : en las partidas con 10 y 11 jugadores, los equipos de 3 solo juegan 2 veces por cada vuelta de mesa. Los miembros de estos equipos son oradores por turnos.

La ronda sigue hasta que se acabe el mazo.

Durante la primera ronda, el orador no puede :

- Decir partes o diminutivos de los nombres y apellidos indicados en la carta, ni siquiera en otros idiomas (por ejemplo : king john charles para decir Rey Juan Carlos)
- enumerar las letras del alfabeto (por ejemplo : está prohibido decir « empieza por b, termina por la segunda vocal...»)
- pasar a la siguiente carta sin haber acertado la actual.

Si el orador comete alguna falta, el turno de ese equipo termina ahí mismo y se

devuelve la carta en juego al mazo. El mazo es barajado.

2 - cálculo de puntos

Cuando se acabe el mazo termina la ronda. Cada equipo anota en la libreta tantos puntos como cartas haya adivinado.

A continuación, cada equipo lee en voz alta los personajes que haya adivinado.

Se vuelven a juntar todas las cartas y se baraja el mazo resultante.

Se utilizan las mismas cartas para las tres rondas.

El primer orador de la segunda ronda será el siguiente al que haya terminado.



3 - Segunda Ronda

La segunda ronda es idéntica a la primera salvo por estos cambios:

- El orador solo puede decir una palabra para hacer adivinar cada personaje ;
- los compañeros de equipo del orador no pueden hacer más que una propuesta por carta. Cuidado, si los equipos son de más de 2 personas, solo la primera propuesta cuenta, no valdrá otra dicha después aunque sea correcta.

En caso de acierto, el orador deja la carta boca arriba frente a sí, y da la vuelta a una nueva carta.

En caso de falta (decir parte del nombre del personaje, deletrearlo, etc.) el orador deja

la carta boca abajo al lado del mazo y da la vuelta a una nueva carta (las faltas no hacen terminar el turno como en la 1ª ronda)

El orador no está ya obligado a que su equipo adivine el personaje para pasar a la siguiente, puede pasar carta. **Cuidado: toda carta que se pase no puede volver a ser leída ese turno.**

Al final del turno, se juntan todas las cartas que hayan quedado boca abajo (cartas pasadas y faltas) y se añaden al mazo, que es barajado para el jugador siguiente.

El cálculo de puntos es idéntico al de la primera ronda. Se vuelven a leer los personajes y el siguiente jugador empieza la tercera ronda.

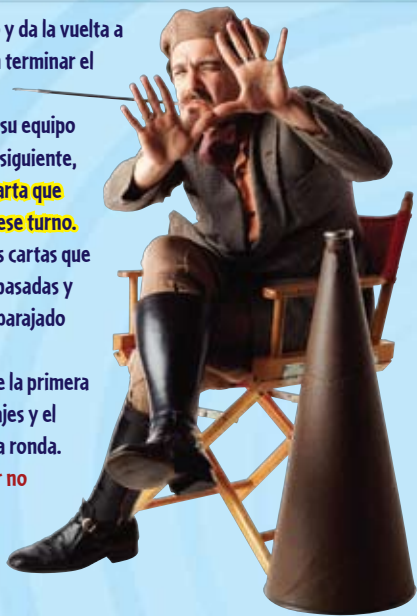
Durante la segunda ronda, el orador no puede:

- decir más de una palabra (se aceptan palabras compuestas)
- decir partes o diminutivos de los nombres o apellidos indicados en la carta, ni siquiera en otro idioma (por ejemplo:)

4 – Tercera ronda

La tercera ronda es idéntica en todo a la segunda ronda, excepto en que el orador ya no puede hablar. Solo puede hacer mímica y sonidos (onomatopeyas), como por ejemplo « guau guau », « miau », « bang », « aaaahh ». **Está prohibido tararear o silbar canciones.**

Se aconseja ponerse de pie si eres el orador, es más fácil hacer mímica.



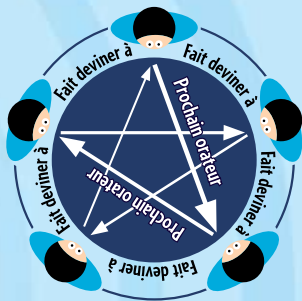
REGLAS ESPECIFICAS PARA 5 Y 7 JUGADORES

La configuración para 5 y 7 jugadores es un poco más complicada y aconsejamos jugar las primeras partidas con las reglas básicas.

Para 5 ó 7 jugadores, las reglas son idénticas salvo por que no hay equipos, se juega una vez con el jugador sentado a tu derecha, otra vez con el de tu izquierda.

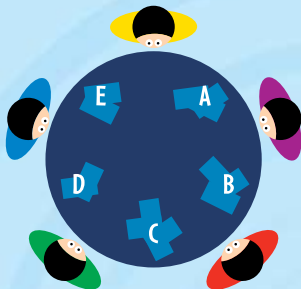
Así, cuando tienes el mazo y eres orador, tienes que hacer adivinar personajes sólo al jugador que tienes a tu izquierda. Las cartas que acierta se colocan después entre los dos. Esos puntos serán comunes.

Cuando acaba el reloj de arena, no se pasa el mazo al jugador inmediatamente a la izquierda, sino al que está dos puestos a la izquierda. Más adelante, el mazo volverá al jugador de nuestra derecha : será nuestro orador y nos hará adivinar personajes. Las cartas acertadas se pondrán entre los dos.



Al final de cada ronda, cada jugador suma las cartas que tenga a su izquierda y a su derecha. El numero resultante son los puntos que obtiene en esa ronda.

Por ejemplo, los puntos conseguidos por el jugador amarillo son iguales a $E + A$.



Reglas opcionales

- Para partidas más fáciles, se pueden distribuir 4 cartas en lugar de 2 al principio. Cada jugador descarta 4.
- Para partidas más complejas, coged directamente 40 cartas del paquete sin leerlas.
- El folleto con las biografías se da a título informativo. No se puede consultar durante la partida.

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

© REPOS PRODUCTION 2007 POUR LA PRÉSENTE ADAPTATION. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Time's Up! es un juego de Peter Sarret disponible asimismo en inglés en R&R games.

Desarrollo y variantes: "Les Belges à Sombreros" aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

R&R Games • 813-835-0163 • PO Box 130195, Tampa • FL 33681 • website: www.rnrgames.com

Crómola • Avenida de Badajoz 7 • 28027 Madrid - España • email: info@cromola.com • web: www.cromola.com

Repos Production • Tél.+32477.25.45.18 • 34, Rue Léopold Procureur • 1090 Bruxelles - Belgique • website: www.rprod.com

El material de este juego utiliza ciertos nombres comerciales y marcas, registradas o no, que son propiedad exclusiva de sus respectivos titulares.

Este juego y la utilización de este material no están de patrocinados, apoyados, pedidos o aprobados por los titulares de dichas marcas, de las cuales todos los derechos son reservados. Este material solo puede ser utilizado con fines lúdicos estrictamente personales y privados.