

TIME'S UP!

Pelin säännöt

PELIN TAVOITE

Time's up:ia pelataan kahdessa tai useammassa joukkueessa ja peli kestää kolme kierrosta. Tavoitteena pelissä on arvata annettujen vihjeiden avulla kyseessä oleva julkisuuden henkilö tai hahmo. Pelin lopussa eniten pisteitä kerännyt joukkue voittaa.

1- Sisältö

- 218 korttia, joissa 436 nimeä
- Tulostusvihko
- 30 sekunnin tiimalasi
- Henkilöiden / hahmojen kuvausvihkonen
- Säännöt

2 - Pika-aloitus

Peli pelataan kolmessa erässä joukkueittain.



Vuorollaan joukkue käyttää 30 sekuntia arvatakseen mahdollisimman monta henkilöä. Selittäjä yrittää saada joukkueensa muut pelaajat arvaamaan kenestä on kysymys. Ensimmäisessä erässä selittäjä saa puhua ja elehtiä vapaasti. Toisessa erässä selittäjä ei saa sanoa kuin yhden sanan arvattavaa henkilöä kohden, mutta saa elehtiä vapaasti. Kolmannessa erässä selittäjä ei saa puhua enää ollenkaan - hän saa käyttää vain eleitä ja äännähdyksiä. Kolmannen erän päätyttyä joukkue jolla on eniten pisteitä voittaa pelin.

PELIN VALMISTELU

1- Joukkueiden muodostus

Ensimmäisenä on muodostettava joukkueet. Jos teitä on:

- 4 pelaajaa: kaksi kahden hengen joukkuetta
- 6 pelaajaa: kolme kahden hengen joukkuetta
- 8 pelaajaa: neljä kahden hengen joukkuetta
- 9 pelaajaa: kolme kolmen hengen joukkuetta
- 10 pelaajaa: kaksi kolmen hengen ja kaksi kahden hengen joukkuetta
- 11 pelaajaa: kolme kolmen hengen ja yksi kahden hengen joukkue
- 12 pelaajaa: neljä kolmen hengen joukkuetta

Jos teitä on pelaamassa 5 tai 7, joukkueiden muodostustapa on erilainen. Katso kohdasta "Eryityissäännöt 5 ja 7 hengelle, joka löytyy sääntöjen lopusta. Käyttäkää haluaanne tapaa joukkueiden muodostukseen (esim. arvonta).



Istukaa pelilaudan ympärillä niin, että saman joukkueen pelaajat ovat toisiaan vastapäätä. Esimerkiksi yhdeksän pelaajaa istuu kolmion muodossa siten että saman joukkueen pelaajat ovat joka kolmannella tuolilla.

2 - Pelin aloittaminen

Jakakaa 40 korttia pelaajien kesken (kaikki eivät välttämättä saa samaa määrää kortteja). Jakakaa sitten vielä kaksi lisäkorttia pelaajaa kohden. Jokaisessa kortissa on kaksi väriä. Aloittakaa pelaamalla henkilöillä, jotka ovat keltaisella taustalla. Varmistakaa, että kaikki pelaavat samalla väripohjalla olevilla henkilöillä.

Jokainen pelaaja katsoo korttinsa näyttämättä niitä muille ja valitsee kaksi korttia, jotka laitetaan takaisin laatikkoon (näitä kortteja ei enää käytetä pelin aikana).

Valitut kortit kootaan yhteen ja sekoitetaan. Nämä kortit muodostavat pakan.

Pelaaja, jolla on isoin sombrero aloittaa. Jos kellään ei ole sombreroa, pelaaja jolla on isoimmat viikset aloittaa. Jos kenelläkään ei ole viiksiä, vanhin pelaaja aloittaa.

PELIN KULKU

Yksi peli Time's Up:ia koostuu kolmesta erästä. Jokainen joukkue pelaa vuorotellen. Muut pelaajat ovat katsojia silloin kun heillä ei ole arvausvuoro eivätkä saa tällöin sanoa mitään. Pelaaja, joka istuu selittäjän oikealla puolella, on ajanottaja. Hän kääntää



tiimalasin ja kertoo kun aika alkaa. Selittäjällä on 30 sekuntia aikaa saada joukkueensa selvittämään mahdollisimman monta henkilöä. Ensimmäisen erän aikana selittäjä puhuu vapaasti.

Toisessa erässä selittäjä ei saa sanoa kuin yhden sanan henkilöä kohden. Kolmannessa erässä selittäjä ei saa enää puhua. Hän saa käyttää vain eleitä ja äännähdyksiä.

Huomio! Jokaisessa erässä käytetään samoja 40 henkilökorttia. Ensimmäinen erä päättyy kun kaikki kortit ovat kerran käyty lävitse.

1 - Ensimmäinen erä

Ensimmäisessä erässä selittäjä saa puhua vapaasti. Joukkueen muut pelaajat saavat tehdä niin paljon arvauksia kuin haluavat. Kun sekä etu- että sukunimi on keksitty (suluissa olevat maininnat ovat valinnaisia), selittäjä laittaa kortin kuvapuoli ylöspäin eteensä ja jatkaa selittämistä siirtymällä seuraavaan korttiin.

Selittäjän on saatava joukkueensa arvaamaan kyseisen kortin henkilö ennen kuin hän voi siirtyä selittämään seuraavaa.

Kun aika on kulunut umpeen huudetaan "Time's Up!". Paraikaa pelaavaan joukkueen vuoro loppuu heti ja arvauksia ei enää lasketa. Selitettävänä ollut kortti laitetaan pakan pohjalle. Kaikki arvatut kortit säilytetään joukkueella. Niitä ei enää käytetä tällä kierroksella.

Siirrytään seuraavaan joukkueeseen.

Jatketaan näin kunnes pakka on loppunut.

Ensimmäisen erän aikana selittäjä ei saa:

- sanoa kortissa olevien nimien osia tai niistä johdettuja nimiä, tai samaa nimeä toisella kielellä (esim. Michael White:sta tulisi Mikael Valkoinen)
- antaa aakkosille järjestysnumeroita ja käyttää niitä selityksessä (esim. "tämä alkaa aakkosten toisella kirjaimella")

- hypätä kortin yli
- Jos selittäjä tekee virheen, hänen joukkueensa vuoro loppuu heti. Selitettävänä ollut kortti laiteaan pakkaan.

2 - Pisteiden laskeminen

Kun pakka on kulutettu loppuun, erä päättyy. Jokainen joukkue laskee arvaamiensa korttien määrän. Lukemat merkitään tulosvihkoon. Tämän jälkeen jokainen joukkue lukee ääneen arvaamansa henkilöt. Kortit yhdistetään jälleen yhdeksi pakaksi ja sekoitetaan.

Kaikissa kolmessa erässä käytetään samoja 40 korttia.

Toisen erän ensimmäinen selittäjä on vuorossa seuraavaksi.

3 - Toinen erä

Toinen erä on samanlainen kuin ensimmäinen lukuun ottamatta seuraavia muutoksia:

- Selittäjä ei saa sanoa kuin yhden sanan selitettävää henkilöä kohden
 - Selittäjän joukkue ei saa antaa kuin yhden ehdotuksen korttia kohti.
- Huomio, yli kahden hengen joukkueissa vain ensimmäinen ehdotus lasketaan, vaikka toinen olisikin ollut oikein.



Oikean arvauksen jälkeen selittäjä laittaa kortin eteensä kuvapuoli ylöspäin.

Tehdessään virheen, selittäjä laittaa kortin pakan viereen kuvapuoli alaspäin (virhe ei päättä joukkueen vuoroa) ja jatkaa seuraavan kortin selittämistä. Selittäjän ei tarvitse enää saada korttia selitettyä voidakseen siirtyä seuraavaan; korttien yli saa hypätä. Ylihypätty kortti on pysyvästi hylätty vuoron ajaksi.

Vuoron päätyttyä kaikki ylihypätyt kortit kootaan yhteen ja lisätään pakkaan, joka sekoitetaan ennen seuraavan joukkueen vuoroa.

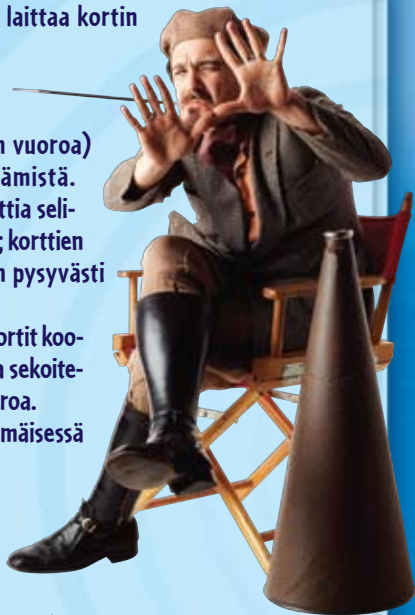
Pisteet lasketaan samoin kuin ensimmäisessä erässä.

Toisessa erässä selittäjä ei saa:

- sanoa kuin yhden sanan (yhdyssanat hyväksytään)
- sanoa kortissa olevien nimien osia tai niistä johdettuja nimiä, tai samaa nimeä toisella kielellä (esim. Michael White:sta tulisi Mikael Valkoinen)

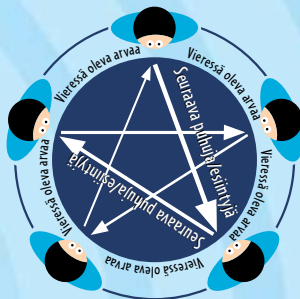
4 - Kolmas erä

Kolmas erä on samanlainen kuin toinen erä, paitsi että selittäjä ei saa puhua. Hän saa vain elehtiä ja käyttää äänitehosteita (esim. pam, miau). On kiellettyä hyrällillä lauluja. Selittäjän kannattaa nousta seisomaan, jolloin hänen on helpompi esittää.



ERITYISSÄÄNNÖT 5 JA 7 PELAAJALLE

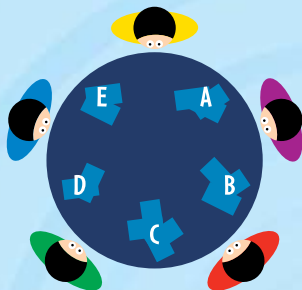
Viiden ja seitsemän hengen peli on hieman monimutkaisempaa, ja ensimmäiset pelit suositellaan pelattaviksi perussäännöillä. Viiden ja seitsemän hengen pelissä säännöt ovat samat, paitsi että on vain yksi joukkue. Kun pakka on sinulla ja olet selittäjä, yrität saada vasemmalla puolellasi istuvan pelaajan arvaamaan kortteja, ja arvatut kortit asetetaan teidän eteenne. Ne ovat yhteisiä pisteitä. Ajan loputtua pakkaa ei anneta eteenpäin seuraavalle pelaajalle vasemmalla (hän on juuri pelannut), vaan toiselle pelaajalle vasemmalla. Myöhemmin pelissä pakka tulee takaisin oikealla puolellasi istuvalle pelaajalle. Hänestä tulee selittäjä ja sinä yrität arvata nimet. Arvatut kortit ovat jälleen teidän yhteisiä pisteitänne.



Jokaisen erän lopussa jokainen pelaaja laskee yhteen oikealla ja vasemmalla puolella istuvien pelaajien kanssa ansaitsemansa pisteet.

Huomautuksia

- Helpottaaksenne peliä, jakakaa 4 lisäkorttia kahden sijaan. Jokainen pelaaja palauttaa neljä.
- Vaikeuttaaksenne peliä, ottakaa vain käytettävät 40 korttia eikä yhtään lisäkorttia.
- Henkilöiden kuvausvihkosta ei saa katsoa pelin aikana.



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

© REPOS PRODUCTION 2006-2008 POUR LA PRÉSENTE ADAPTATION. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Time's Up! est un jeu de Peter Sarrett également disponible en anglais chez © R&R GAMES.

Développement et 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

Repos Production Tél.+32477.25.45.18 • 7 Rue Lambert Vanderlve • 1170 Watermael-Boitfort - Belgique • website : www.rprod.com

Le matériel de ce jeu utilise certains noms commerciaux et des marques, déposées ou non, qui sont la propriété exclusive de leurs titulaires respectifs. Ce jeu et l'utilisation de ce matériel ne sont d'aucune façon sponsorisés, soutenus, commandités ou approuvés par les titulaires de ces marques, dont tous les droits sont réservés. Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.