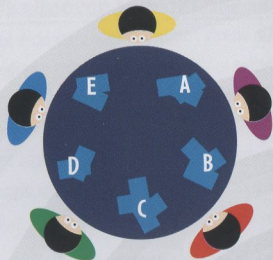




Op het einde van elke ronde tel je het aantal kaarten aan je linkerkant op bij het aantal kaarten aan je rechterkant. Dit is het aantal punten dat je deze ronde hebt behaald.

Bijvoorbeeld: de behaalde punten van de gele speler zijn gelijk aan E + A.



OPMERKINGEN

- Voor eenvoudigere spelletjes, geef je elke speler 4 extra kaarten in plaats van 2. Elke speler legt vervolgens 4 kaarten terug in de doos.
- Voor moeilijkere spelletjes neem je direct 40 kaarten uit het pak zonder ze eerst te bekijken en is het niet toegestaan liedjes te neurien.
- De Verklarende bijlage van de titels is louter informatief en hoeft niet te worden gebruikt tijdens een spel.
- De kaarten uit deze Academy-editie zijn te herkennen aan een . De kaarten uit de Gele Editie zijn te herkennen aan een .

© R&R GAMES (USA) 2000. ALL RIGHTS RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENCE TO REPOS PRODUCTION FOR EUROPE.
© REPOS PRODUCTION 2006-2012 VOOR DE NEDERLANDSE AANPASSING. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.

Time's Up! is een spel van Peter Sarrett dat eveneens in het Engels beschikbaar is bij © R&R GAMES.

R&R Games • 813-835-0163 • PO Box 130195, Tampa • FL 33681 • website: www.rnrgames.com
Repos Production Tel. +32477.25.45.18 • Rue Lambert Vandervelde 7 • 1170 Watermael-Boitsfort - België • website: www.rprod.com

De Sombbrero-dragende Belgen bedanken Michiel Noens, Laurent Soontjens, Bart Hilewaert, Nicolas Delobelle, Patricia Vanspeybroeck, Kathleen Soontjens, Humphrey Clerx en Jost Das

Het materiaal in dit spel gebruikt bepaalde commerciële namen en merken, gedeponeerd of niet, die exclusieve eigendom zijn van hun respectievelijk titularissen. Dit spel en het gebruik van dit materiaal is in geen enkele zin gesponsord, onderhouden, bekostigd of goedgekeurd door de titularissen van de merken, waarvan alle rechten voorbehouden zijn.

Dit materiaal mag enkel gebruikt worden voor strikt persoonlijke en privé amusementsdoelstellingen.

TIME'S UP!™

SPELREGELS

DOEL VAN HET SPEL

Time's Up! wordt in drie rondes gespeeld met twee of meer teams. Het doel van het spel is om de titels te raden. Het team dat op het einde van het spel de meeste punten weet te verzamelen, wint.

INHOUD

- 220 kaarten met 440 titels;
- een boekje met scorebladen;
- een zandloper van 30 seconden;
- een biografie over de titels;
- deze spelregels.



EEN SPELLETJE TIME'S UP! IN HET KORT

Een spelletje wordt op de volgende manier gespeeld:

- De spelers komen bijeen en worden in teams ingedeeld
- De kaarten worden geselecteerd

- In de eerste ronde zal een speler proberen zo veel mogelijk kaarten te laten raden door zijn teamgenoten in een tijdspanne van 30 seconden. In deze ronde mag hij vrij praten;
- Zitten de 30 seconden erop, dan is het volgende team aan de beurt;
- De eerste ronde zit erop wanneer alle kaarten geraden zijn. De punten worden geteld (gelijk aan het aantal geraden kaarten) en vervolgens worden de kaarten geschud voor de tweede ronde.
- De tweede ronde verloopt net zoals de eerste ronde met dat verschil dat de verteller maar één woord mag zeggen. De teamgenoten van de verteller mogen maar één poging wagen per kaart.
- Zoals in de eerste ronde spelen de verschillende teams om beurt totdat alle kaarten geraden zijn. Vervolgens worden de punten geteld en worden de kaarten opnieuw geschud.

- De derde ronde verloopt net zoals de eerste ronde met dat verschil dat de verteller enkel gebaren mag maken, een liedje neurien en geluiden gebruiken.
- Zodra alle kaarten geraden zijn, worden de punten voor de drie rondes opgeteld om te bepalen welk team gewonnen heeft.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

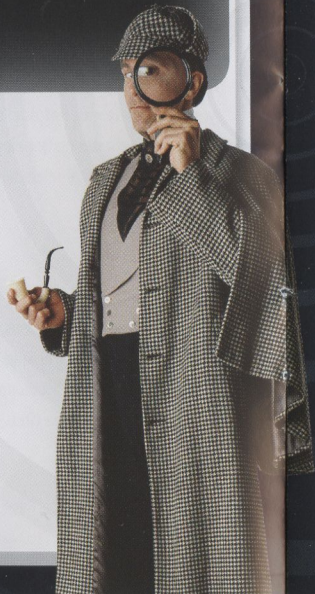
1 - Samenstelling van de teams

Om te beginnen moeten er teams worden gevormd.

Dit doe je afhankelijk van het aantal spelers:

- 4 spelers: twee teams van 2 spelers;
- 6 spelers: drie teams van 2 spelers;
- 8 spelers: vier teams van 2 spelers;
- 9 spelers: drie teams van 3 spelers;
- 10 spelers: twee teams van 3 en twee teams van 2 spelers;
- 11 spelers: drie teams van 3 en één van 2 spelers;
- 12 spelers: vier teams van 3 spelers.

2



Indien je met 5 of 7 spelers speelt, is de samenstelling van de teams bijzonder. Ga daarom naar de paragraaf « specifieke regels voor 5 en 7 spelers » die je op het einde van deze regels vindt. Gebruik een methode naar keuze (loting, enz.) om de teams samen te stellen.

Plaats je zo in de speelruimte dat de teamgenoten tegenover mekaar zitten. Bijvoorbeeld, bij 9 spelers zet je de teamgenoten in een driehoek (om de 3 stoelen).

2 - Opstelling van het spel

Verdeel 40 kaarten onder de spelers (het is mogelijk dat niet iedereen evenveel kaarten krijgt).

Geef elke speler tenslotte nog twee extra kaarten.

Op elke kaart staan 2 kleuren. Begin de eerste keer te spelen met de titels op de gele achtergrond.

Verzeker je ervan dat iedereen weet met welke kleur je gaat spelen.

De rest van het spel wordt met dezelfde kleur gespeeld.

Elke speler bekijkt in het geheim zijn kaarten en legt er 2 hiervan terug in de doos (deze worden dit spel niet meer gebruikt).

Neem alle overblijvende kaarten bijeen en schud ze. Deze kaarten vormen nu de stapel.

De speler die de grootste sombrero draagt begint het spel. Indien niemand een sombrero draagt, begint de oudste speler. Hij wordt verteller bij het begin van het spel.

Nu ben je klaar om te beginnen spelen.

VERLOOP VAN EEN SPEL

Een partij Time's Up! bestaat uit 3 rondes.

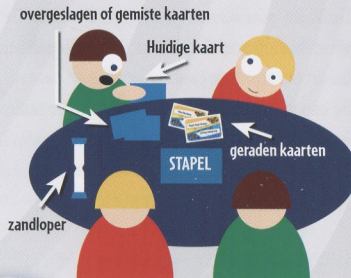
Een ronde wordt in een aantal beurten gespeeld. Elk team speelt om de beurt.

De andere spelers zijn toeschouwers en mogen niets zeggen (ze mogen natuurlijk wel lachen).

De speler die rechts van de verteller zit, is verantwoordelijk voor de zandloper.

Hij draait deze om en zegt « Start! ».

De verteller heeft nu 30 seconden om zijn



3

teamgenoten zoveel mogelijk titels te laten raden.

Tijdens de eerste ronde mag de verteller vrijuit praten.

Tijdens de tweede ronde mag de verteller slechts één woord per titel zeggen.

Tijdens de derde ronde mag de verteller niet praten, maar mag hij enkel gebaren en geluiden (onomatopeeën) gebruiken.

Opgepast: de drie rondes worden met exact dezelfde titels gespeeld.

1 - Eerste ronde

Tijdens de eerste ronde mag de verteller vrijuit praten, maar toch moet hij rekening houden met enkele regels die verder worden uitgelegd.

De teamgeno(o)t(en) van de verteller mogen zoveel raden als ze willen.

Van zodra de volledige titel (lidwoord inbegrepen) is gevonden (de vermeldingen tussen haakjes zijn optioneel) legt de verteller de kaart zichtbaar bij zich neer. Hij neemt de volgende kaart en probeert deze te laten raden.

De verteller moet een kaart laten raden voor hij naar een volgende kaart mag gaan.

Van zodra de tijd verstreken is, roept men « Time's Up! » waarna de beurt van het huidige team dadelijk stopt en er niet meer geraden mag worden. De huidige kaart wordt onder de stapel gelegd. Al de geraden kaarten (die open bij je liggen) worden door het team bijgehouden. Deze worden deze ronde niet meer gebruikt.

De beurt gaat nu naar het volgende team. De verteller wordt verantwoordelijk voor de zandloper en zijn linkerbuur wordt de nieuwe verteller.

Bij een spel van 10 of 11 spelers spelen de teams van 3 spelers slechts twee keer per ronde. De teamgenoten zijn om de beurt verteller.

Je gaat zo door tot de stapel opgebruikt is.



Tijdens de eerste ronde mag de verteller het volgende niet doen:

- delen of verkleinvormen van de woorden op de kaart gebruiken (bijvoorbeeld «De Hollander die vliegt» om de opera «De vliegende Hollander» te laten raden.);
- directe vertalingen gebruiken (bijvoorbeeld Vleermuisman om de film Batman te laten raden);
- de letters van het alfabet gebruiken of nummers (het is bijvoorbeeld verboden te zeggen: het begint met een b, of het begint met de tweede letter van het alfabet);
- een kaart passen.

Indien de verteller een fout begaat, is de beurt van zijn team onmiddellijk voorbij. De kaart wordt terug onderaan de stapel gelegd en deze wordt opnieuw geschud.

2 - Berekening van de punten

Van zodra de stapel kaarten opgebruikt is, stopt de ronde. Elk team telt het aantal kaarten dat ze wist te raden. Deze punten worden op het scoreblad genoteerd.

Vervolgens leest elk team luidop de titels voor die ze hebben geraden.

De stapel wordt opnieuw gevormd en geschud (met exact dezelfde kaarten als in de eerste ronde).

De speler die de laatste verteller tijdens de eerste ronde opvolgt, wordt de eerste verteller tijdens de tweede ronde.

3 - Tweede ronde

De tweede ronde is identiek aan de eerste maar met de volgende aanpassingen:

- de verteller mag slechts één woord per titel zeggen;
- het team van de verteller mag maar één keer raden per kaart. Opgelet, indien een team uit meer dan 2 spelers bestaat, telt enkel de eerste keer dat er geraden wordt; zelfs indien de tweede keer correct was, wordt de kaart niet gewonnen.

Indien de titel juist werd geraden, legt de verteller de kaart zichtbaar bij zich.

Indien er fout werd geraden, legt de verteller de kaart gedekt naast de stapel (een fout antwoord stopt de beurt niet) en neemt een nieuwe kaart van de stapel.

De verteller is niet verplicht een kaart te laten raden vooraleer over te gaan naar de volgende kaart. **Opgelet, indien een kaart wordt overgeslagen, is ze deze beurt niet meer te gebruiken.**

Op het einde van de beurt worden alle gedekte kaarten (niet geraden kaarten, alsook fout

geraden kaarten) terug bijeen geraapt, geschud en in een nieuwe stapel gevormd voor de volgende verteller.

De berekening van de punten is identiek aan die in de eerste ronde. De volgende verteller begint de derde ronde nadat alle titels nogmaals werden geraden.

Tijdens de tweede ronde mag de verteller het volgende niet doen:

- meer dan één woord zeggen;
- delen of verkleinvormen van de woorden op de kaart gebruiken (bijvoorbeeld «De Hollander die vliegt» om de opera «De vliegende Hollander» te laten raden.);
- directe vertalingen gebruiken (bijvoorbeeld Vleermuisman om de film Batman te laten raden).

4 - Derde ronde

De derde ronde is identiek aan de tweede ronde behalve dat de verteller nu niet meer mag praten. Hij mag enkel gebaren en geluiden maken (onomatopeeën), bijvoorbeeld: « waf waf », « miauw », « pang », « boem ».

In deze versie van Time's Up! is het toegestaan liedjes te neurien in de derde ronde.

Wij raden aan om recht te staan als je verteller bent. Zo is het gemakkelijker om gebaren te gebruiken.



6

5 - Variant voor gevorderden: de vierde ronde

De vierde ronde is in alle opzichten identiek aan de derde en tweede ronde behalve dat de verteller nu niet meer mag praten of bewegen. Hij mag enkel een bepaalde houding aannemen. Zo wordt je visueel geheugen op de proef gesteld!

De teamgenoten van de verteller sluiten de ogen. De verteller neemt de houding aan en zegt 'Go' wanneer hij klaar is. Op dat moment openen de teamgenoten de ogen en geven ze één antwoord. We raden aan om recht te staan als je de verteller bent. Dat maakt het gemakkelijker om een houding aan te nemen.

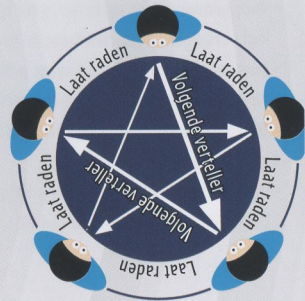
SPECIFIEKE REGELS VOOR 5 EN 7 SPELERS

De samenstelling bij 5 en 7 spelers is een beetje ingewikkelder en wij raden u aan de eerste spelletjes met de basisregels te spelen.

Bij 5 of 7 spelers blijven de regels dezelfde maar je speelt niet meer in teams. Hier speel je de ene keer met je linkerbuur, de andere keer met je rechterbuur. Wanneer je verteller bent, laat je de kaarten raden door je linkerbuur waarbij de geraden kaarten tussen jullie beiden worden gelegd. Dit zijn gemeenschappelijke punten.

Wanneer de zandloper om is, geef je de stapel niet door naar je linkerbuur (want die heeft zonet gespeeld) maar aan de speler die twee plaatsen verder naar links zit.

Kleine opmerking: later in het spel zal de stapel bij je rechterbuur terecht komen. Hij zal dan jouw verteller worden en jij moet de titels raden. Je legt de geraden kaarten opnieuw tussen jullie beiden.



7