

Hedwig™

1



Harry Potter's  
huisdier.

## EERSTE RONDE: BESCHRIJVEN

De spelers beschikken over een hoeveelheid tijd die door een zandloper wordt bepaald. Binnen de tijdslimiet moet hun team zoveel mogelijk kaarten raden.

De eerste spelers nemen de eerste kaart en **mogen zeggen wat ze willen**.

Maar het volgende **mogen ze niet**:

- › delen uitspreken van het woord (bijvoorbeeld: huiswerk - thuis) of synoniemen geven (bijvoorbeeld: fototoestel - camera);
- › rijmwoorden gebruiken;
- › woorden vertalen of in een andere taal spreken;
- › het woord spellen met behulp van geluiden of letters uit het alfabet.

Het team van de speler die aan het woord is, **mag onbeperkt blijven raden**.

Zodra het woord geraden is, legt de speler de kaart **open** op de tafel, en trekt hij de volgende kaart.

De speler **mag beslissen om een kaart over te slaan**. Deze kaart wordt gedekt naast de trekstapel neergelegd.

Zodra de tijd op is, worden de huidige kaart en alle kaarten die overgeslagen zijn, niet geraden zijn of verkeerd geraden zijn weer aan de trekstapel toegevoegd. Schud de stapel en geef hem door aan het volgende team. Schrijf zodra alle kaarten geraden zijn de hoeveelheid kaarten op die elk team gewonnen heeft. Elke geraden kaart levert 1 punt op. Het volgende team mag de tweede ronde starten.

Speltips: Bekijk rustig het woord. Praat niet te snel. Probeer om nuttige tips te geven die je teamgenoten naar de juiste oplossing leiden. Als je niet weet wat het woord betekent, kan je het proberen door raadsels te gebruiken of het woord op te splitsen in kleinere delen. Raadt je team het woord niet, dan mag je de kaart overslaan.

2



Uit!

## TWEEDE RONDE: EÉN ENKEL WOORD

Gebruik dezelfde 30 kaarten als in de vorige ronde, en **schud ze**.

Deze ronde is identiek aan de vorige ronde, op de volgende uitzonderingen na:

- › de speler die aan het woord is, mag nu nog slechts **één enkel woord** per kaart uitspreken;
- › het team mag slechts **één keer raden per kaart**.

Schrijf zodra alle kaarten geraden zijn de hoeveelheid kaarten op die elk team gewonnen heeft. Elke geraden kaart levert 1 punt op. Het volgende team mag de derde ronde starten.

3



Oehoe,  
Oehoe!

## DERDE RONDE: UITBEELDEN

Gebruik dezelfde 30 kaarten als in de vorige ronde, en **schud ze**.

Deze ronde is identiek aan de vorige ronde, op de volgende uitzonderingen na:

- › de speler die aan het woord is, **moet de kaart uitbeelden**;
- › deze speler mag **neurien** en **geluiden** maken;
- › deze speler mag niet spreken.

Schrijf zodra alle kaarten geraden zijn de hoeveelheid kaarten op die elk team gewonnen heeft. Elke geraden kaart levert 1 punt op.

**Daarna is het spel voorbij!**

## WIE WINT ER?

Het team dat na drie rondes de **meeste kaarten heeft geraden** en dus de meeste punten heeft verzameld, wint het spel!

Is niet duidelijk? Lees dan even de veel gestelde vragen.



Harry Potter

TIM'S UP!

	1	2	3	Σ
Daniel Einma	17	15	12	44
Helena slon	13	15	18	46

## SPELVARIANTEN

Pas de moeilijkheidsgraad aan van het spel, volgens uw kennis van de Harry Potter reeks. Er zijn 3 categorieën kaarten die je kan gebruiken:

★ De categorie "Student" met veelgebruikte woorden die iedereen kent.

★★ De categorie "Professor" voor spelers die de boeken hebben gelezen of de films hebben bekeken.

★★★ De categorie "Schoolhoofd" voor de toegewijde fans.

Sorteer, aan het begin van het spel, de kaarten volgens het aantal symbolen ★, ★★ en ★★★, neem vervolgens alle kaarten van de gekozen categorie, en voeg enkele kaarten toe uit de gemakkelijkere categorieën.

Schud de kaarten en trek er 30. Je bent klaar om te spelen!



## VEEL GESTELDE VRAGEN

- ✦ **Mijn team bestaat uit meer dan 2 spelers. Wiens antwoord is er geldig tijdens ronde 2 en 3?**  
Enkel het eerste antwoord telt. De kaart gaat verloren, ook al is een van de volgende antwoorden juist.
- ✦ **Wat moeten we doen als een speler die aan het woord is iets doet wat niet mag?**  
De huidige kaart van deze speler wordt onderaan de trekstapel gelegd. Daarna gaat zijn beurt gewoon verder.
- ✦ **Mag ik tijdens de eerste twee rondes uitbeelden of geluiden maken?**  
Nee, uitbeelden en geluiden maken mag enkel tijdens de derde ronde.
- ✦ **Mogen we kiezen welke speler we aan het woord laten?**  
Nee, alle leden van het team moeten om de beurt de rest van het team laten raden.
- ✦ **Als de trekstapel leeg is, mag mijn team dan nog kaarten raden die tijdens onze beurt fout geraden of overgeslagen zijn?**  
Nee, kaarten die tijdens jullie beurt fout geraden of overgeslagen zijn, worden afgelegd.
- ✦ **Hoe verloopt het spel met een oneven aantal spelers?**  
De teams moeten niet noodzakelijk bestaan uit hetzelfde aantal spelers. Zorg er wel voor dat elk team om de beurt speelt.

© REPOS PRODUCTION 2021 FOR THE CURRENT ADAPTATION. ALL RIGHTS RESERVED.  
© R&R GAMES (USA) 2010. ALL RIGHTS RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENSE TO REPOS PRODUCTION FOR EUROPE.  
HARRY POTTER CHARACTERS, NAMES AND RELATED INDICIA ARE © & ™ WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. IN SHIELD.  
© & ™ WBEI WIZARDING WORLD TRADEMARK AND LOGO © & ™ WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. PUBLISHING RIGHTS  
© JKR. (3/2)

Uitgever van deze versie: Repos Production SRL • +32 471 95 41 52 • Rue des Comediens, 22 • 1000 Brussel • België • [www.rzprod.com](http://www.rzprod.com)  
R&R Games • 813-855-0165 • PO Box 130095, Tampa • FL 33681 - USA • [www.rzgames.com](http://www.rzgames.com)

Distributie in Nederland: Anodee The Netherlands • Broombosveld 51 • 5105 CL Helmond • Nederland • [www.anodee.nl](http://www.anodee.nl)  
Distributie in België: Anodee Belgium • Theodor Jaarstraat 3 • 3070 Kortenberg • België • [www.anodee.be](http://www.anodee.be)

Time's Up! is a game by Peter Sarrett also available in English at © R&R Games, Inc.  
Oorspronkelijke ontwikkeling: Cédric Caumont & Thomas Provost aka « Les Belges à Sombrières ».  
Ontwikkeling van deze versie: het Repos Production team.

De materiaal mag uitsluitend worden gebruikt voor vermaak in privékring.

WIZARDING  
WORLD

Harry Potter



## SPELREGELS

### DOEL VAN HET SPEL

Time's Up! Harry Potter is een coöperatief spel dat over 3 verschillende spelrondes verloopt. Probeer tijdens een ronde zoveel mogelijk kaarten te raden!

### VOORBEREIDING

Splits je groep op in teams van minstens twee spelers.

Kies of het spel gespeeld zal worden met de witte of de zwarte zijde van de kaarten.

Verdeel 30 kaarten evenredig tussen de spelers. Elke speler kijkt in het geheim naar zijn of haar kaarten. Als een kaart je niet bevalt (te moeilijk, je kent het woord niet, ...), dan mag je die kaart voor een nieuwe inruilen.

Maak nadat iedereen zijn kaarten heeft gelezen een algemene trekstapel met de kaarten van alle spelers. Schud de kaarten. Kies een team dat mag beginnen.

Het spel kan nu beginnen! ⚡