

GYIK

- ✦ **A csapatom több, mint 2 emberből áll; kinek a válasza számít a 2. és 3. fordulóban?**
Mindig csak az első válasz számít. Még ha a második válasz helyes is lenne, a kártyát nem nyertétek meg.
- ✦ **Mit tegyünk, ha az utalásokat adó játékos szabálytalan dolgot csinál a kártya kitaláltása közben?**
Tegyétek a kártyát a húzópakli alá. Folytassátok a fordulót.
- ✦ **Használhatok kézmozdulatokat vagy hangokat az első két forduló során?**
Nem, ezeket csak a harmadik fordulóban használhatjátok.
- ✦ **Kiválaszthatjuk, hogy melyik játékos adja az utalásokat?**
Nem, a csapattagok felváltva kerülnek sorra ebben a szerepben.
- ✦ **Ha kiürül a húzópakli, kitalálhatom a csapattal az elrontott vagy átugrott kártyákat?**
Nem, az elrontott vagy átugrott kártyákat tegyétek félre ebben a körben.
- ✦ **Hogyan játszunk páratlan számú játékosal?**
A csapatoknak nem kell ugyanannyi tagból állniuk. Azonban figyeljetek rá, hogy a csapatokon belül egymás után következzenek a játékosok.
Próbáljátok ki a haladó változatot is 5 vagy 7 játékosal!

© 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.

Kiadó Európában és Québecben:
Éditel by Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • +32 471 95 41 32 • www.rprod.com
R&R Games • 813-835-0163 • PO Box 130195, Tampa • FL 33681 – USA • www.rrngames.com

Time's Up! is a game by Peter Sarrett also available in English from © R&R GAMES.
Adaptációk és változatok: Cédric Caumont & Thomas Provoost aka « Les Belges à Sombreros »

A játék bizonyos márkanveket tartalmaz, amelyek a szerző kizárólagos tulajdonát képezik. A játék tartalma semmilyen módon nem szponzorált vagy támogatott és a szerzői jogok képviselői által nem jóváhagyott.
A játék szigorúan csak magánjellegű szórakozásra használható.

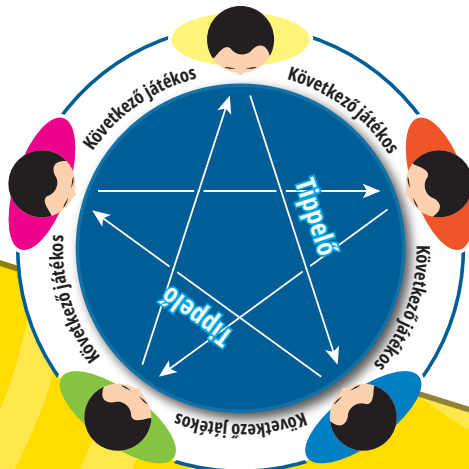
HALADÓ VÁLTOZAT 5 ÉS 7 JÁTÉKOS SZÁMÁRA

A szabályok ugyanazok, de nincsenek többé csapatok. Minden játékos a tőle jobbra és balra ülő játékosal játszik. A pontokat egyénileg osztjuk szét.

Amikor egy játékosnál van a húzópakli, a tőle balra ülő játékos tippel. A kitalált kártyák kettejük közé kerülnek.

Ha az idő lejárt, a játékos továbbadja a húzópaklit az eddig tippelő bal oldali szomszédjának.

Amint minden kártyát kitaláltak, a játékosok összeadják a jobb és a bal oldalukon lévő kártyák számát.



SZABÁLYOK

A JÁTÉK CÉLJA

A Time's Up! Party egy 3 fordulóból álló csapatjáték.

Minden fordulóban találjátok ki annyi szót, amennyit csak tudtok!

ELŐKÉSZÍTÉS

Alkossatok legalább két főből álló csapatokat.

Döntsétek el, hogy a kártyák sárga vagy kék oldalával szeretnétek játszani.

Osszatok szét 40 kártyát az összes játékos között. Minden játékos nézze meg a kártyáit a többiekől eltakarva. Ha egy kártya nem tetszik egy játékosnak (mert túl összetett, ismeretlen számára, vagy bármilyen más okból), lecserélheti egy új kártyára.

Amint minden játékos elolvasta a kártyáit, keverjétek össze az összes kártyát, és csináljátok belőlük egy húzópaklit. Válasszatok egy csapatot, akik elkezdik a játékot.

Most már kezdődhet a játék!



Kleopátra

1



Ő volt
Egyiptom
királynője!

ELSŐ FORDULÓ: KÖRÜLÍRÁS

Egy játékosnak annyi ideje van minél több szót kitaláltatnia a csapattársaival, amíg lejár a homokóra.

A játékos felhúzza a legfelső kártyát, és azt mondhat róla, amit csak szeretne.

De nem teheti meg, hogy:

- › átugorja a kártyát, ha nem tetszik neki;
- › azonos szótövel rendelkező szót használ (például „szörnyű”, ha „szörny” szerepel a kártyán);
- › rímeken vagy hangzáson alapuló utalásokat ad;
- › lefordítja a kártyát egy másik nyelvre;
- › lebetűzi a szót hangokkal vagy betűkkel.

A játékos csapata annyit tippelhet, amennyit csak szeretne.

Amint kitalálták a szót, a játékos képpel felfelé leteszi a kártyát az asztalra, és felhúzza a következő kártyát.

Ha az idő lejárt, a játékos továbbadja a húzópaklit a következő csapatnak. A csapat soron következő játékosa a legfelső kártyával folytatja a játékot.

Miután minden kártyát kitaláltak, írjátok le csapatonként a kitalált kártyák számát, és kezdjétek el a második fordulót a következő csapattal.

2



Piramisok

MÁSODIK FORDULÓ: EGY SZÓ

Gyűjtsétek össze a 40 kártyát az előző fordulóból, és keverjétek meg őket.

A forduló menete megegyezik az előzőével, a következő változtatásokkal:

- › a játékos, aki az utalásokat adja, most már csak **egyetlen szót** mondhat kártyánként;
- › a játékos csapata csak **egy** tippetel kártyánként;
- › a játékos dönthet úgy, hogy **átugorja a kártyát**.

Ha lejár a homokóra, az aktuális kártyát, az átugrott kártyákat és a rosszul megtippelt kártyákat keverjétek össze a maradék húzópaklival, és adjátok oda a következő csapatnak.

Miután minden kártyát kitaláltak, írjátok le csapatonként a kitalált kártyák számát, és kezdjétek el a harmadik fordulót a következő csapattal.

3



HARMADIK FORDULÓ: MUTOGATÁS

Gyűjtsétek össze a 40 kártyát az előző fordulóból, és keverjétek meg őket.

A forduló menete megegyezik az előzőével, a következő változtatásokkal:

- › az utalásokat adó játékos **csak mutogathat**;
- › **hümmöghet és adhat ki hangokat**;
- › **nem beszélhet**.

Miután minden kártyát kitaláltak, írjátok le csapatonként a kitalált kártyák számát.

A játéknak vége!

KI GYŐZÖTT?

Az a csapat a győztes, amelyik a legtöbb kártyát találta ki a három forduló során.

Ha kérdésetek van, olvassátok el a Gyakran Ismételt Kérdéseket.

