

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 namen van persoonlijkheden te raden. Het team dat op het einde van het spel de meeste punten weet te verzamelen, wint.

1 - Inhoud

- 218 kaarten met 436 persoonlijkheden ;
- een boekje met scorebladen ;
- een zandloper van 30 seconden ;
- een biografie over de persoonlijkheden ;
- deze spelregels.

2 - Snelle start

Een partij wordt over drie rondes en in teams gespeeld. Tijdens hun beurt krijgt een team 30 seconden om zoveel mogelijk persoonlijkheden te raden. De verteller probeert zijn teamgenoten de persoonlijkheden te



laten raden.

Tijdens de eerste ronde mag de verteller vrijuit praten.

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

Tijdens de derde ronde mag de verteller niet praten. Hij moet gebruik maken van gebaren en geluiden.

Na drie rondes wint het team dat de meeste punten wist te behalen.

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.

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 rond 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 persoonlijkheden 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 teamgenoten zoveel mogelijk persoonlijkheden te laten raden.

Tijdens de eerste ronde mag de verteller vrijuit praten.



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

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

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 naam EN voornaam zijn 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 geen enkel voorstel nog wordt aanvaard. 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 naam of voornaam op de kaart gebruiken ;
- directe vertalingen gebruiken (bijvoorbeeld: Michael The White om de naam Michel De Witte te laten raden).
- de letters van het alfabet gebruiken of nummers (bijvoorbeeld : het is 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 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 voor welke namen ze hebben gevonden.

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 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 persoonlijkheid zeggen ;
- het team van de verteller mag maar één voorstel doen per kaart. Opgelet, indien een team uit meer dan 2 spelers bestaat, telt enkel het eerste voorstel dat gedaan wordt ; zelfs indien een tweede voorstel correct was, wordt de kaart niet gewonnen.

Indien de persoonlijkheid 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 gevonden 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 persoonlijkheden nogmaals werden voorgelezen.

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

- meer dan één woord zeggen;
- een deel of een verkleinvorm van de naam of voor-naam op de kaart uitspreken ;
- directe vertalingen gebruiken (bijvoorbeeld : Michael The White voor Michel De Witte).

De verteller mag geen samengestelde woorden gebruiken (bv.sportjournalist, televisiepersoonlijkheid,...)

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 (onomatopieën), bijvoorbeeld : « waf waf », « miauw », « pang », « boem ». **Het is niet toegestaan liedjes te neurieën.** Wij raden aan om recht te staan als je uitbeelder bent. Zo is het gemakkelijker om gebaren te gebruiken.



SPECIFIEKE REGELS VOOR 5 EN 7 SPELERS

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

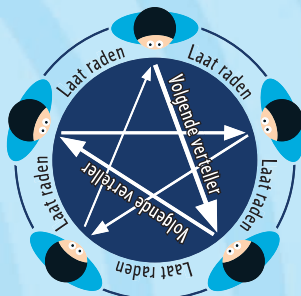
Bij 5 of 7 spelers blijven de regels dezelfde, maar je speelt niet meer in teams. Hier speel je de ene keer met je linkerbuur, de andere keer met je rechterbuur.

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 op 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.

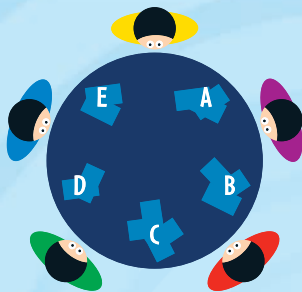
Kleine opmerking : later in het spel zal de stapel bij je rechterbuur terecht komen. Hij zal dan jouw verteller worden en jij moet de namen raden. Je legt de geraden kaarten opnieuw tussen jullie beiden.

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 weg.
- Voor moeilijkere spelletjes neem je direct 40 kaarten uit het pak zonder ze eerst te bekijken.
- De biografie over de persoonlijkheden is louter informatief en hoeft niet te worden gebruikt tijdens een spel.
- De kaarten uit de gele editie zijn te herkennen aan een kleine zon, de kaarten voor de blauwe editie zijn te herkennen aan golfjes.

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

© REPOS PRODUCTION 2006-2009 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 • 7 Rue Lambert Vandervelde • 1170 Watermael-Boitfort - België • website : www.rprod.com

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.