

TIME'S UP!™

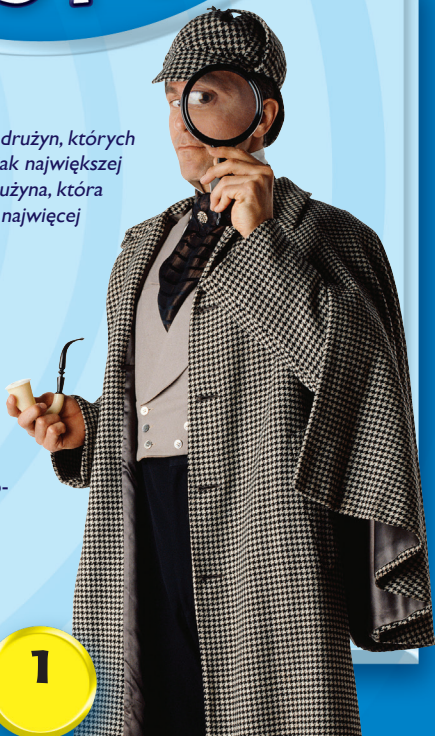
ZASADY GRY

CEL GRY

Time's Up! to gra dla co najmniej 2 drużyn, których celem jest odgadnięcie tożsamości jak największej liczby postaci z kart. Wygrywa ta drużyna, która w przeciągu trzech rund zdobędzie najwięcej punktów.

ZAWARTOŚĆ

- 220 kart z 440 postaciami
- Notesik z arkuszami do zapisywania punktów
- 30-sekundowa klepsydra
- Książeczka z krótkimi notkami biograficznymi odgadywanych postaci
- Niniejsza instrukcja



SZYBKIE SPOJRZENIE NA GRĘ TIME'S UP!

Gra przebiega w następujący sposób:

- Zwołujemy przyjaciół i tworzymy drużyny.
- Wybieramy losowo 40 kart.
- Podczas pierwszej rundy, gracz animator stara się, aby członkowie jego drużyny odgadli jak najwięcej postaci z kart. Animator może wypowiadać dowolne zdania w ramach podpowiedzi.
- Po upływie 30 sekund, następuje tura kolejnej drużyny.
- Pierwsza runda kończy się po odgadnięciu wszystkich kart. Następuje podliczenie punktów poszczególnych drużyn (stanowi je liczba odgadniętych przez nie kart) i po potasowaniu wszystkich 40 kart rozpoczyna się runda druga.
- W drugiej rundzie, rozgrywka przebiega w podobny sposób, z tą różnicą, że animator może wypowiedzieć tylko jedno słowo, a jego drużyna może podjąć tylko jedną próbę odgadnięcia każdej karty.
- Tak jak w poprzedniej rundzie, drużyny rozgrywają swoje tury po kolei do momentu, aż wszystkie karty zostaną odgadnięte. Następnie podlicza się punkty, tasuje karty i przechodzi do rundy trzeciej.
- W trzeciej rundzie animator ma prawo podpowiadać jedynie ruchem, gestem, dźwiękiem lub nując piosenkę.
- Po ostatnim odgadnięciu wszystkich kart, punkty ze wszystkich trzech rund zostają zsumowane i wygrywa drużyna z największą ich liczbą.



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

I - Tworzenie drużyn

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze dzielą się na drużyny. Jeśli graczy jest:

- czterech: tworzą 2 drużyny po 2 graczy,
- sześciu: 3 drużyny po 2 graczy,
- ośmiu: 4 drużyny po 2 graczy,
- dziewięciu: 3 drużyny po 3 graczy,
- dziesięciu: 2 drużyny po 3 graczy i 2 drużyny po 2 graczy,
- jedenastu: 3 drużyny po 3 graczy i 1 drużyna z 2 graczy,
- dwunastu: 4 drużyny po 3 graczy.

Jeśli graczy jest 5 lub 7, macie dwie możliwości: albo utworzyć kilka drużyn różnej wielkości, albo odnieść się do sekcji « Specjalne zasady dla 5 i 7 graczy » na końcu instrukcji.

Użyjcie dowolnej metody, aby podzielić graczy na drużyny (np. ciągnięcie losów). Usiądźcie w okręgu, w taki sposób, aby członkowie jednej drużyny widzieli się wzajemnie. Na przykład, bawiąc się w 9 osób, członkowie każdej drużyny siedzą w trójkącie (na co trzecim krześle).

2 - Przygotowanie gry

Wydzielcie losowo 40 kart z talii i rozdzielcie je pomiędzy graczy (nie wszyscy otrzymają tę samą liczbę kart).

Następnie, rozdajcie każdemu z graczy 2 dodatkowe karty.

Każda karta podzielona jest na 2 części różniące się kolorem. Wybierzcie kolor tła (niebieski lub żółty), z którego będziecie odgadywać postacie. Upewnijcie się, że wszyscy gracze wiedzą, który kolor został wybrany.

Wybrany kolor będzie obowiązywał podczas całej rozgrywki.

Każdy gracz ogląda otrzymane karty nie ujawniając ich treści innym graczom, a następnie odrzuca dwie z nich do pudełka (nie zostaną użyte w grze).

Pozostałe karty należy zebrać, potasować i uformować w jeden zakryty stos, z którego gracze będą dobierać kolejne karty.

Rozpoczyna gracz noszący największe sombrero. Jeśli nikt nie ma sombrero, rozpoczyna najstarszy z graczy. Jest on pierwszym animatorem.

Można zaczynać grę!*

Przebieg gry

Rozgrywka w Time's Up! trwa trzy rundy.

Runda składa się z szeregu tur drużyn. Drużyny rozgrywają swoje tury po kolei.

Podczas tury jednej drużyny pozostali uczestnicy zabawy nie mogą się odzywać, są jedynie widzami zmagania swoich kolegów (mogą się jednak, rzecz jasna, śmiać). Gracz siedzący na prawo od animatora staje się odpowiedzialny za klepsydre – odwraca ją i krzyczy „Start!”.

Animator ma teraz 30 sekund na przedstawienie postaci z kolejnych kart w taki sposób, aby jego drużyna odgadła ich jak najwięcej.

W pierwszej rundzie animator może wypowiadać dowolne zdania.

W drugiej rundzie animator może wypowiedzieć tylko jedno słowo na temat każdej postaci.

Podczas trzeciej rundy animator nie może nic mówić. Może podpowiadać drużynie ruchem, gestem, dźwiękiem lub nując piosenkę.

I - Pierwsza runda

W pierwszej rundzie animator może wypowiadać się swobodnie, niemniej, musi przestrzegać kilku zasad podanych poniżej.

Członkowie drużyny animatora mogą zgadywać jedną postać wielokrotnie. Jak tylko imię ORAZ nazwisko postaci z karty zostaną odgadnięte (informacje w nawiasach są opcjonalne), animator odkłada kartę na odkryty stos swojej drużyny i dobiera kolejną kartę ze stosu głównego.

Drużyna musi w pierwszej rundzie odgadnąć postać z karty, aby animator mógł dobrać kolejną kartę.

Jak tylko klepsydra się przesypie, widzowie krzyczą „Czas minął! (Time's Up!)”. W tym momencie tura drużyny dobiega końca i żadne nazwiska podane po tym czasie nie są już uznawane.

Animator odkłada bieżącą kartę na wierzch stosu głównego. Drużyna zatrzymuje dla siebie odgadnięte (czyli odkryte) karty, które nie będą już w tej rundzie użyte.

Teraz następuje tura kolejnej drużyny. Dotychczasowy animator bierze pod swoją opiekę klepsydrę, a gracz po jego lewej zostaje nowym animatorem. Gra toczy się w opisany sposób do momentu, aż stos kart do odgadnięcia się wyczerpie.



W pierwszej rundzie animator nie może:

- wypowiadać części lub zdrobnień imion i nazwisk prezentowanych postaci, nawet w innym języku (np. „Santa” odgdując Świętego Mikołaja);
- wypowiadać pojedynczych liter alfabetu (na przykład, nie może powiedzieć „Zaczyna się na „b”” lub „Zaczyna się na drugą literę alfabetu.”);
- odrzucić dobraną kartę bez odgadywania.

Jeśli animator złamie którąkolwiek z zasad, tura jego drużyny natychmiast się kończy. Bieżąca karta wraca do stosu głównego, który następnie należy przetasować.

Gdy stos kart się wyczerpie, runda dobiega końca. Każda drużyna zlicza swoje odgadnięte karty. Ich liczba to zdobyte punkty, które należy zapisać na konto drużyny na arkuszu punktacji. Następnie, każda z drużyn odczytuje na głos nazwiska postaci ze zdobytych przez siebie kart. Wszystkie karty zostają zebrane i po potasowaniu zostaje uformowany nowy stos główny. (Dokładnie ten sam zestaw kart jest wykorzystywany we wszystkich trzech rundach.) Pierwszym animatorem w drugiej rundzie jest następny animator w kolejności.

2 - Druga runda

Druga runda przebiega wedle tych samych zasad co runda pierwsza, z zastosowaniem poniższych zmian:



- animator może wypowiedzieć tylko jedno słowo na temat każdej postaci;
- drużyna animatora może podjąć tylko jedną próbę odgadnięcia postaci z karty. Uwaga: jeśli odgadujących jest kilku, liczy się tylko pierwsza próba. Jeśli trafna okazałaby się jedna z kolejnych prób, to karta nie zostaje zdobyta.

W przypadku trafnego odgadnięcia, animator odkłada odkrytą kartę na stos drużyny i dobiera kolejną kartę ze stosu głównego.

W przypadku pomyłki, animator odkłada zakrytą kartę na bok (pomyłki nie kończą tury drużyny) i dobiera kolejną kartę ze stosu głównego. Drużyna nie musi odgadnąć karty zanim animator sięgnie po kolejną. Animator może odrzucić dobraną kartę. Uwaga, odrzucone karty nie biorą już udziału w bieżącej turze drużyny.

Na koniec tury wszystkie zakryte karty (nieodgadnięte, odrzucone oraz pomyłki) należy zebrać i wstawić w stos główny przygotowując go w ten sposób dla następnego animatora. Punktację przeprowadza się w taki sam sposób jak po pierwszej rundzie. Kolejny animator rozpoczyna trzecią rundę po odczytaniu na głos wszystkich odgadniętych postaci.

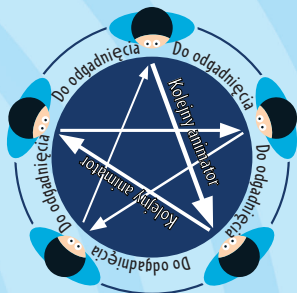
Podczas drugiej rundy animator nie może :

- wypowiadać więcej niż jedno słowo (dopuszczalne są słowa złożone, z myślnikiem);
- wypowiadać części lub zdrobnień imion i nazwisk prezentowanych postaci, nawet w innym języku (np. „Santa” odgadywając Świętego Mikołaja).



3 - Trzecia runda

Trzecia runda przebiega w taki sam sposób jak runda druga z tą różnicą, że animator nie może wypowiadać żadnych słów. Może jedynie używać gestów, dźwięków lub nucić piosenkę. Dopuszczalne są onomatopeje, na przykład „hau hau”, „miau”, „bum”, „pif paf”. Zabronione jest również nucenie piosenki. Sugerujemy, aby animator sprawował swoją funkcję na stojąco. Łatwiej jest wtedy prezentować hasła za pomocą ruchu i gestów.



4 – Warunki zwycięstwa

Po trzech rundach, drużyny zliczają zdobyte punkty i drużyna z największą ich liczbą zwycięża.

Specjalne zasady dla 5 i 7 graczy

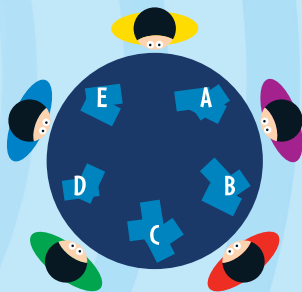
Tworzenie drużyn w przypadku 5 lub 7 graczy jest nieco bardziej złożone. Zalecamy rozegranie kilku pierwszych partii w Time's Up! w bardziej standardowych konfiguracjach.

Zasady gry dla 5 i 7 graczy różnią się od zasad podstawowych tym, że w rozgrywce nie uczestniczą stałe drużyny.

Gracz współpracuje na zmianę z sąsiadem po lewej i sąsiadem po prawej swojej stronie.

Gdy jesteś animatorem prezentowaną przez siebie postać odgaduje Twój sąsiad po lewej, a odgadnięte karty kładziecie na stosie między sobą. Stanowią one wasze wspólne punkty.

Gdy czas dobiegnie końca, animatorem zostaje nie Twój sąsiad po lewej (dopiero co grał) tylko gracz siedzący na kolejnym miejscu.



Uwaga: w pewnym momencie animatorem zostanie Twój sąsiad po prawej. Wtedy to Twoim zadaniem będzie odgadywanie postaci, a trafnie odgadnięte karty położycie między sobą zdobywając w ten sposób wspólne punkty. Na koniec każdej rundy, każdy z graczy dodaje karty zdobyte razem ze swoim lewym i prawym sąsiadem, a następnie zapisuje ich sumę jako swój wynik z bieżącej rundy. Na przykład, punkty zdobyte przez żółtego gracza to suma E+A.

Wariant ekspercki: czwarta runda

Czwarta runda przebiega tak jak rundy druga i trzecia z jednym wyjątkiem: animator nie może ani mówić, ani się ruszać, może jedynie przyjąć określoną pozę. W tym wariantcie testowana jest pamięć wzrokowa graczy! Członkowie drużyny animatora zamykają oczy. Animator przybiera wybraną pozę i krzyczy "Już!". Drużyna otwiera oczy i może podjąć jednokrotną próbę odgadnięcia postaci. Zalecamy pełnienie roli animatora w pozycji stojącej, gdyż ułatwia to pozowanie.

Uwagi

- Aby rozgrywkę ułatwić, rozdajcie po 4 dodatkowe karty zamiast 2. Każdy z graczy odrzuca 4 karty.
- Aby rozgrywkę utrudnić, wydzielcie po prostu 40 kart z talii, bez uprzedniego ich czytania.
- Notki biograficzne zostały dołączone do gry w celach informacyjnych. Gracze nie mogą ich analizować w trakcie rozgrywki.
- Karty pochodzące z różnych edycji mogą być rozpoznawane dzięki następującym symbolom:

Celebrity I ☀ / Celebrity 2 ♁ / Family I ☺

© R&R GAMES (USA) 2000-2014. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.
WYŁĄCZNA LICENCJA DLA REPOS PRODUCTION NA EUROPE.

© REPOS PRODUCTION 2006-2014 DLA BIEŻĄCEJ ADAPTACJI. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE
Repos Production • +32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles • BELGIQUE

R&R Games • 813-835-0163 • PO Box 130195, Tampa • FL 33681 • USA • www.rnrgames.com
Time's Up! Autor: Peter Sarrett. Gra dostępna w języku angielskim za pośrednictwem © R&R GAMES.
Rozszerzenia i warianty: "The Sombbrero-wearing Belgians" aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Gra zawiera powszechnie rozpoznawalne nazwiska mogące stanowić znaki handlowe. Użycie ich nie jest w żaden sposób sponsorowane ani zatwierdzone przez prawnych właścicieli tych znaków handlowych. Zawartość gry jest przeznaczona wyłącznie do użytku prywatnego.