

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 nyerték meg.
- Mit tegyünk, ha az utalásokat adó játékos szabálytalan dolgot csinál a kártya kitaláltatása közben?**
Tegyék 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, kitalálthatom a csapatommal az elrontott vagy átugrott kártyákat?**
Nem, az elrontott vagy átugrott kártyákat tegyék félre ebben a körben.
- Hogyan játszunk páratlan számú játékoskal?**
A csapatoknak nem kell ugyanannyi tagból állniuk. Azonban figyeljete 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:
Edited 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.rnrgames.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 Sombres »

A játék bizonyos márkanévket 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.

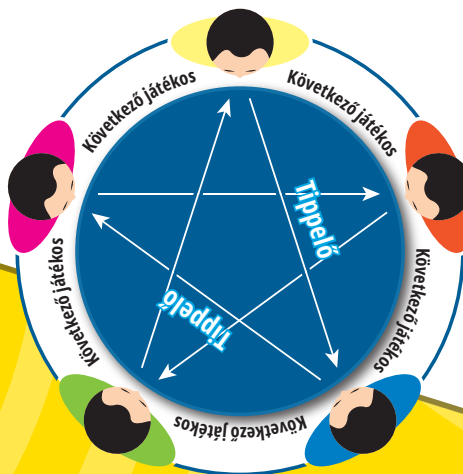
HALADÓ VÁLTOZAT 5 ÉS 7 JÁTÉKOS SZÁMÁRA

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 lejár, 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.
Döntsetek 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 többiekétől 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 csináljatok belőlük egy húzópaklit. Válasszatok egy csapatot, akik elkezdik a játékot.

Most már kezdődhet a játék! →



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 szótólvel 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 lejár, a játékos továbbadja a húzópaklit a következő csapatnak. A csapat soron következő játékosa a legfelső kártyával folytatja a játékot.

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



MÁSODIK FORDULÓ: EGY SZÓ

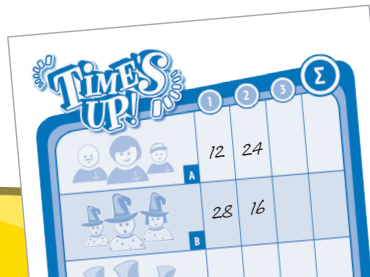
Gyűjtsétek össze a 40 kártyát az előző fordulóból, és keverjétek meg őket.

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** tippelhet kártyánként;
- › a játékos dönthet úgy, hogy **átugorja a kártyát.**

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

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



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, írójátok 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.